

COMMANDS & COLORS NAPOLEONICS



I. ÚVOD

Commands & Colors: Napoleonics není příliš složitá hra. Je založena na sledu her Commands & Colors, ve kterých karty velení řídí pohyb, který současně vytváří „mlhu války“, typickou pro bitevní pole. Jednotlivé boje pak lze snadno a efektivně vyřešit hodem bojových kostek. Commands & Colors: Napoleonics zavádí mnoho nových herních konceptů, které dodávají hře historický význam a smysl a hra je novým zážitkem i pro zkušené hráče hry Commands & Colors. Herní měřítko není pevně nastavené a mění se od bitvy k bitvě. Jsou tu představeny jak epochální bitvy napoleonské doby, tak i bitvy malé.

V některých scénářích může představovat jednotka pěchoty celou divizi, v jiných představuje jeden pluk nebo prapor. Bojová taktika, kterou musíte zvolit pro získání vítězství, velmi dobře odpovídá síle a omezení různých typů vojenských jednotek napoleonských válek, jejich zbraním, terénu a historickým událostem.

Bitvy zahrnuté ve hře se soustředí na střety francouzských a anglických vojsk. Mapy představují upravená bojiště a jednotlivé bitvy, obsažené v knize scénářů, se zaměřují na historicky přesné rozmístění vojsk a důležité prvky terénu v měřítku herního systému.

Commands & Colors: Napoleonics: hlavní rysy

- Kvůli typu zbraní je palba na větší vzdálenost mnohem ničivější.
- Když jednotky utrpí ztráty, snižuje se počet bojových kostek, kterými můžete házet. Je tedy nezbytné dobře načasovat obranu, útok a využití záložních jednotek.
- Jednotky zredukované jen na jeden blok mohou mít problém bojovat kvůli menšímu počtu bojových kostek a obtížnému terénu.

- Jednotky v této hře (kromě milice) se při padnutí praporu na kostce stahují o jeden hex
- Jedna nebo více jednotek dělostřelectva a jedna jednotka pěchoty nebo jízdy mohou dát dohromady své bojové kostky v rámci **kombinovaného útoku**
- Jízda se může **stáhnout a přeskupit** pokud je v boji zblízka napadena pěchotou, ale ne pokud je v boji zblízka napadena jízdou nebo dělostřelectvem.
- Jen vítězná jízda může v boji zblízka získat **bonusový útok jízdy**.
- Lehká jízda a lehká pěchota (ne Rifle Light) v boji zblízka používají šavle
- Pěchota se může **zformovat do čtverce**, aby odrazila útok jízdy v boji zblízka
- Terén má zásadní úlohu v mnoha bitvách.
- Každá země, která bojovala v napoleonských válkách má svou vlastní Národní referenční tabulku. Tato tabulka detailně popisuje sílu jednotek a typické výhody dané země.

II. OBSAH BALENÍ

5 archů na kterých je 56 oboustranných hexů terénu

2 tabulky pěchoty ve čtverci, kartičky pěchoty ve čtverci a vítězné zástavy

70 karet velení

8 bojových kostek

6 listů nálepek na bloky a kostky

6 pomocných tabulek ke hře

1 pravidla

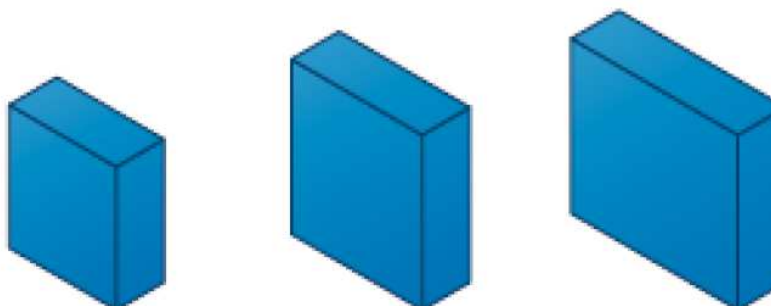
1 scénář 15ti bitev

340 bloků: tmavě modré pro Francouze, červené pro Angličany a hnědé pro Portugalce obsahující:

193 malých bloků tří barev pro jednotky pěchoty (13 je rezervních)

87 středních bloků tří barev pro jízdu (10 je rezervních)

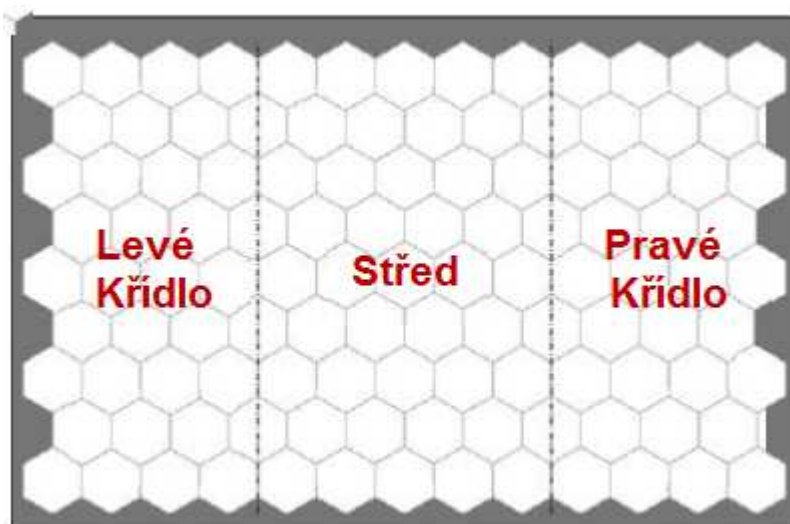
60 obdélníkových bloků tří barev pro velitele a dělostřelectvo (12 je rezervních)



Bitevní pole

Hrací plán bojiště (dále nazývaný jen bojiště nebo hrací plán) se skládá z hexových polí (hexů), 13 hexů na šířku a 9 hexů na výšku. Bojiště je rozděleno dvěma přerušovanými čarami na tři části, které dělí celkovou plochu na pravé a levé křídlo a střed.

Tyto části se nazývají sekce. Hexy, které tyto čáry protínají, spadají do obou příslušných sekcí.



Hexy terénu

Tyto dílky představují množství různých terénních prvků a umísťují se na hrací plán pro vytvoření historicky věrného bojiště pro každý scénář. Pravidla pro tvorbu terénu jsou popsána v příslušné kapitole pravidel.

Bojové kostky

Každá kostka bitvy má šest bílých stran, na které patří nálepky. A to 2 znaky pěchoty, 1 jízdy, 1 dělostřelectva, 1 prapor a 1 šavle.

- Pěchota: černý znak na modrém poli
- Jízda: černý znak na žlutém poli
- Dělostřelectvo: černý znak na červeném poli
- Prapor: bílý znak na černém poli
- Šavle: bílý znak na černém poli



Karty velení

Jednotky se mohou přesunovat, nebo bojovat, pouze když k tomu dostanou rozkaz. Karty velení se používají k udělování rozkazů jednotkám k pohybu, boji nebo nějaké speciální akci. Karty velení jsou detailně popsány v příslušné kapitole pravidel.

Národní referenční tabulka jednotek

Každá země, která bojovala v napoleonských válkách má svou vlastní Národní referenční tabulku. Taková tabulka popisuje:

- Typ jednotky a umístění na bitevním poli.
- Druh nálepky pro každou popsanou jednotku.
- Počet bloků, které tvoří příslušnou jednotku.

Pozn. Ne všechny národy měly stejnou organizaci armády, proto se počet bloků různých jednotek liší.

- Pohyb jednotek v hexech
- Změny bojových kostek pro různé jednotky a změny kostek pro karty velení
- Změny morálky
- Poznámky ke každému národu

Jednotky a velitelé

Každá jednotka je tvořena daným počtem bloků. Počet bloků se liší podle typu jednotky a národní příslušnosti. Toto je popsáno v příslušné Národní referenční tabulce.

Generála, maršála nebo důstojníka jakékoliv hodnosti (dále velitel) představuje obdélníkový blok. Blok velitele není považován za jednotku.

Na blok každé jednotky nalepte nálepku na přední a zadní stěnu. Nálepky anglických jednotek na červené bloky, nálepky portugalských jednotek na hnědé bloky a nálepky francouzských jednotek na modré bloky.

Tabulka a kartičky pěchoty ve čtverci

Dvě tabulky pěchoty ve čtverci a očíslované kartičky se používají pro označení jednotek pěchoty, které se **zformovaly do čtverce** během bitvy.



Tabulka pěchoty



Označení **formace čtverce**

Kartičky vítězných zástav

Těchto 18 kartiček označuje vítězné zástavy a označují postup hráče v cestě k vítězství.



III. PŘÍPRAVA HRY

1. Vyberte si jednu bitvu z těch, která hra nabízí. Jestliže hrajete poprvé doporučujeme vám hrát bitvu č. 1. – Rolica 17.srpen 1808, která je vytvořena jako úvod a pro vysvětlení principu hry.
2. Položte mapu na stůl. Každý scénář uvádí, která armáda je nahoře nebo dole na bitevním poli. Každý hráč si vezme vlastní Národní referenční tabulku jednotek. Každý hráč také dostane jednu tabulku pěchoty ve čtverci a kartičky formace čtverce s číslem 1 až 4 a položí je na tabulku. Tabulku si dá vedle sebe, na příslušnou stranu mapy, kde sedí.
3. Položte hexy terénu na bitevní pole podle popisu ve scénáři bitvy.
4. Rozdělte bloky na hromádky, Francie (modré bloky), Anglie (červené bloky) a Portugalsko (hnědé bloky). Umístěte jednotky bloků na hrací plán tak, aby jejich symboly souhlasily se

symboly zobrazenými na hracím plánu. Dokončete rozestavení ozbrojených sil a počet bloků za pomoci Národní referenční tabulky jednotek.

5. Zamíchejte dohromady balíček karet velení a rozkáz. Vydejte každé straně tolik karet, kolik je uvedeno v poznámkách ve scénáři. Karty udržujte před soupeřem v tajnosti. Zbývající karty položte v balíčku lícem dolů poblíž hracího plánu tak, aby na ně oba hráči snadno dosáhli.

6. Nechte v dosahu také 8 bojových kostek a kartičky vítězných zástav.

7. Ujasněte si speciální pravidla nebo podmínky vítězství, které platí pro tuto bitvu.

8. Hráč, který je uveden ve scénáři jako začínající, začíná hrát.

IV. CÍL HRY

Cílem hry je jako první získat tolik vítězných zástav, kolik uvádí podmínky vítězství daného scénáře (obvykle 5 – 9).

Vítězné zástavy se získávají za každou zcela zničenou jednotku nebo velitele. Když je zničen poslední blok z nějaké jednotky nebo velitel, protivník si vezme 1 vítěznou zástavu.

V některých scénářích se dají další vítězné zástavy získat zabráním některých hexů terénu nebo splněním jiného cíle.

Vítězství je dosaženo v okamžiku, kdy je jedním z hráčů získána poslední potřebná vítězná zástava.

V. TAH HRY

Ve scénáři je určeno, který hráč začíná. Poté se hráči střídají v tazích, dokud jeden z nich nedosáhne potřebného počtu vítězných zástav. Tento počet je taktéž určen scénářem jako podmínka vítězství.

V každém tahu probíhají určité činnosti v následujícím pořadí:

1. fáze **VELENÍ**: Hrajte jednu kartu velení.

2. fáze **ROZKAZ**: Označte všechny jednotky a velitele, kterým chcete dát rozkaz, v rámci mezí taktiky a předešlého kroku.

3. fáze **POHYB**: Přesuňte jednotky a velitele, kteří obdrželi rozkaz, jednoho po druhém.

Dodržujte pravidla pro daný národ popsané v Tabulce národních charakteristik a respektujte omezení pohybu různým terénem.

4. fáze **BOJ**: Všechny pohyby musí být dokončeny před tím, než začne boj. Bojuje každá jednotka, která obdržela rozkaz, a to jedna po druhé. Teprve až boj jedné jednotky a všechny následné akce skončí, bojuje další jednotka.

5. fáze **LOS**: Vylosujte si další kartu velení.

Fáze 1.

ZAHRÁNÍ KARTY VELENÍ

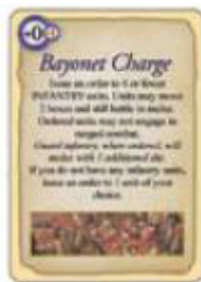
Když se dostanete na řadu, vyberte jednu kartu velení z ruky. Položte ji lícem nahoru před sebe a přečtěte ji.

Karta velení většinou říká kolik jednotek na jednu obdrží rozkazy a ve které části bitevního pole se nachází. Hexy, které jsou přerušeny přerušovanou čarou, patří jak do středové, tak do boční sekce.

Jsou dva druhy karet velení: **karty sekce** (levé křídlo, střed, pravé křídlo) které poznáte podle zobrazení sekce bitevního pole na kartě dole vlevo. Používají se k rozkazům pro určitý počet jednotek, které se nachází na příslušné sekci/sekcích (označeno šipkou/šipkami na kartě). **Karty taktiky** zobrazují přesný počet a typ jednotek, které mohou obdržet rozkazy pomocí této karty. Když na kartě není udána přesná pozice jednotky, může být tato použita pro rozkazy jednotkám kdekoliv na bitevním poli.



Karta sekce



Karta taktiky

Jestliže nastane situace, že vámi hraná karta velení nemůže dát rozkaz žádné vaší jednotce, přeskočte kroky 2 až 4 a vylosujte si rovnou novou kartu velení. Na řadě je pak druhý hráč.

Fáze 2.

VEDEJTE ROZKAZY VAŠIM JEDNOTKÁM A VELITELŮM

Po tom, co jste zahráli vámi vybranou kartu velení, označte kterým jednotkám a velitelům dáte rozkazy.

- Pouze jednotky, které obdrží rozkazy, se mohou přesunout, bojovat, nebo provést jakoukoliv jinou akci během tohoto kola.
- V každém kole můžete dát pouze jeden rozkaz jedné jednotce a veliteli. Velitel, který se nachází ve stejném hexu jako přátelská jednotka se považuje za „přiřazeného“ k této jednotce a musí se pohybovat spolu s ní, pokud sám neobdrží rozkaz odloučení od jednotky. Stačí tedy jen jeden rozkaz na to, aby se přesunula či bojovala jednotka i její velitel.
- Když je zahrána jedna z karet velení sekcím, karta *Leadership* nebo karta *La Grande Manoeuvre* nebo když padne na bojové kostce prapor a budete hrát kartu *Élan*, velitel na stejném hexu s přátelskou jednotkou může dostat rozkaz opustit tuto jednotku a pohnout se samostatně. Stojí to vždy jeden rozkaz za každého velitele, který má opustit jednotku a pohybovat se samostatně.

Viz odstavec pohyb velících důstojníků. Když má karta velení symbol dvourohého klobouku může být dán velitelům povel oddělit se od jednotky a pohybovat se samostatně.

- Útočné (Assault) karty velení vám dovolují dávat povel tolika jednotkám jako „vaše velení“. Karty *Élan* a *Rally* vám dovolují házet tolika kostkami jako „vaše velení“. Vaše velení je rovno kartám velení v ruce hráče, včetně právě hrané karty. Všimněte si, že jakákoliv jednotka, která se **zformuje do čtverce**, okamžitě snižuje útočnost vojska protože je odložena náhodně vybraná karta velení z ruky hráče a odložena na tabulku pěchoty ve čtverci. Jakákoliv jednotka rozpustí-li čtverec zvyšuje okamžitě bojeschopnost armády, protože se karta velení prve odložená vrací do ruky hráče.
- Jednotky a velitelé, kteří jsou na hexu, který protíná přerušovaná čára, mohou dostat rozkaz pro obě sekce.
- Jestliže vám jedna karta sekce povoluje dát více rozkazů v jedné dané sekci bitevního pole, než kolik máte v této sekci jednotek a velitelů, nevyužité rozkazy budou ztraceny
- Jestliže vám jedna karta taktiky povoluje dát více rozkazů, než kolik máte jednotek, nevyužité rozkazy budou ztraceny

Anatomie jednotek a velitelů

Bloky v jednom hexu tvoří jednotku. Obrázky a nápisy na kamenech pomáhají určit o jaký typ jednotky jde a ulehčují tedy jejich identifikaci na bitevním poli. Bloky pěchoty na sobě mají nakresleny dva pěšáky a modrý pruh dole. Bloky jízdy zobrazují jezdce a mají žlutý pruh dole. Bloky dělostřelectva ukazují kanón se dvěma dělostřelci a mají červený pruh dole. Bloky velitelů ukazují generála na koni a nemají žádný barevný pruh.



Ve hře jsou čtyři typy jednotek, které tak zhruba odpovídají různým typům výcviku a zkušenosti v boji.

- Pravidelné jednotky (řadová pěchota, lehké a těžké jízda, polní a jízdní dělostřelectvo) – základní jednotky všech napoleonských vojsk. Tyto útvary jsou vycvičeny pro boj v organizovaných jednotkách.
- Nepravidelné jednotky (milice) – dobrovolnické ozbrojené složky. Jejich výcvik a výbroj jsou spíše menší nebo žádné.

- Elitní jednotky (lehká pěchota, Rifle Light, granátníci a kyrysníci) – zkušené v bitvě, tato pěchota a jízda se skládá z profesionálů a je vycvičena pro obtížnější manévry přímo před nepřítelem. Tyto jednotky jsou většinou zkušené velmi dobře vybavené.
- Gardové jednotky (pěchota, jízda, dělostřelectvo) – tyto úderné jednotky armády tvoří vyznamenaní elitní vojáci. Obvykle čekají v záloze připraveni zasadit nepříteli rozhodující úder. Mají nejlepší zbraně a koně
- Velitel není jednotka a představuje jej samostatný blok. Velitel přiřazený k jednotce ji motivuje k co nejlepším výkonům v bitvě.

Fáze 3.

PROVEĎTE PŘESUN VAŠICH JEDNOTEK A VELITELŮ

Pohyby musí být ohlášeny a provedeny jednotlivě a dokončeny před pohybem další jednotky či velitele.

- Jednotka nebo velitel, může obdržet v jednom kole jen jeden rozkaz k přesunu.
 - Jednotka nebo velitel, který obdrží rozkaz k přesunu se nemusí přesunout.
 - Pohyb jednotky nebo velitele musí být dokončen předzačátkem pohybu jiné jednotky nebo velitele.
 - Dva velitelé nesmí zůstat stat na stejném hexu, ale velitel může projít přes hex, kde je druhý přátelský velitel.
 - Dvě jednotky nemohou sdílet stejný hex nebo projít skrz hex obsazeným jinou přátelskou jednotkou
 - Jednotka nemůže jít (ani projít skrz) na hex obsazený jinou přátelskou jednotkou nebo nepřátelskou jednotkou nebo nepřátelským velitelem
 - Jednotka může vstoupit na hex obsazený přátelským velitelem, pokud je tento velitel sám. Avšak musí se na tomto hexu zastavit, i když se mohla pohnout ještě dále. Osamocený velitel se pak stane velitelem přiřazeným k této jednotce.
 - Jednotky a velitelé s rozkazem k přesunu mohou přejít z jedné sekce bitevního pole na druhou. Sekcí rozumíme v těchto pravidlech střed, levé křídlo a pravé křídlo.
 - Jednotka se může vzdálit z bitevního pole jen pokud je to výslovně povoleno v poznámkách bitvy.
 - Nemůžete rozdělit jednotlivé bloky jednotky, musí se pohybovat vždy spolu.
 - Jednotka, která je zredukováána ztrátami v boji, se nemůže spojit s druhou jednotkou.
 - Různé druhy terénu ovlivňují pohyb a mohou zamezit jednotce, nebo veliteli, aby se přesunula na celou vzdálenost, nebo aby bojovala.
 - Jednotka nebo velitel, nemohou projít přes hex na kterém je neprůchodný terén
- Pravidla pro ústup se lehce liší od pravidel pro pohyb vpřed a útok.

Pohyb pěchoty

- Řadová pěchota, granátníci, Stará garda, gardové granátníci nebo milice, která obdrží rozkaz k pohybu, se může posunout o 1 hex a bojovat
- Lehká pěchota, Rifle Light a Mladá garda, která obdrží rozkaz k pohybu, se může posunout o 1 hex a bojovat nebo o 2 hexy jestliže nebojuje.

Pohyb jízdy

- Lehká jízda, která obdrží rozkaz k pohybu, se může posunout o 1-3 hexy a bojovat
- Těžká jízda, kyrysníci a gardová těžká jízda, která obdrží rozkaz k pohybu, se může posunout o 1-2 hexy a bojovat.

Pohyb dělostřelectva

- Polní dělostřelectva a gardové polní dělostřelectvo, které obdrží rozkaz k pohybu, se může posunout o 1 hex nebo bojovat.
- Jízdní dělostřelectva a gardové jízdní dělostřelectvo, které obdrží rozkaz k pohybu, se může posunout o 1 hex a bojovat nebo o 2 hexy jestliže nebojuje.

Pohyb velitelů

- Jeden velitel se může přesunout pouze jednou během jednoho kola.
- Velitel, který obdrží rozkaz (jestliže je sám nebo jestliže obdrží rozkaz oddělit se od jednotky ve které se nachází) se může posunout až o 3 hexy, ale nemusí se pohnout vůbec

•Samotný velitel se může přesunovat skrz hex obsazený jinou přátelskou jednotkou nebo přátelskou jednotkou s přiřazeným velitelem nebo samotným velitelem, avšak nesmí skončit svůj pohyb na hexu obsazeném jiným přátelským velitelem nebo přátelskou jednotkou s přiřazeným velitelem.

Pozn. Přátelskou jednotkou nebo přátelským velitelem rozumíme vlastní nebo všechny spojenecké jednotky a velitele

- Velitel může projít skrz hex, na kterém je přátelská jednotka nebo hex s přátelskou jednotkou ke které je přiřazen jiný velitel nebo hex s jiným velitelem, ale nemůže se zastavit v hexu s jiným přátelským samotným či jednotkou s přiřazeným velitelem.
- Velitel, který prochází skrz hex s přátelskou jednotkou, se zde může zastavit, pokud již k jednotce není přiřazen jiný velitel. Velitel je pak přiřazen k této jednotce.
- Velitel nesmí procházet skrz hex s nepřátelskou jednotkou nebo nepřátelským velitelem, pokud neprovádí [únik](#).
- Velitel nemůže bojovat sám.

PŘÍRAZENÍ VELITELÉ

Velitel, který se nachází ve stejném hexu jako jednotka, je k této jednotce přiřazen. Musí se tedy pohybovat spolu s jednotkou, pokud neobdrží rozkaz oddělit se. Stačí tedy pouze jeden rozkaz pro přesun jednotky a k ní přiřazenému veliteli.

Jestliže hrajete kartu sekce, kartu **Leadership**, kartu **La Grande Manoeuvre** nebo na bojové kostce padne prapor když je zahrána karta **Élan**, může velitel obdržet povel oddělit se od jednotky, ke které je přiřazen, a pohybovat se sám. Stojí to ovšem jeden rozkaz oddělit velitele a pohybovat se s ním samostatně.

Jednotka, ke které byl velitel přiřazen, tedy nepodléhá rozkazům pro velitele, ale může obdržet samostatný rozkaz.

Jednotka a její přiřazený velitel se mohou také pohybovat společně pomocí dvou samostatných rozkazů. Může se přesunout jak jednotka, tak velitel.

Přiřazením velitele k jednotce nepřechází rozkaz daný veliteli, ani na jednotku, ke které se právě připojil, ani na jednotku, od které se právě odpojil.

Velitel se může od jednotky odpojit, přesunout se a přiřadit se k jiné jednotce, s tou se ale ve stejném kole nemůže znovu přesunout. Taková jednotka by se měla přesunout před tím, než se k ní velitel připojí.

Velitel přiřazený k jednotce pěchoty ve čtverci nemůže dostat rozkaz oddělit se. Teprve až jednotka obdrží rozkaz rozpustit čtverec může se velitel oddělit, a to i ve stejném kole. K přesunu velitele musí být použit další rozkaz.

Pozn. Je nutné dobře načasovat přiřazení a oddělení velitelů. Po tom, co se velitel přesune a je přiřazen k jednotce, tato už se nemůže přesunout. Může ale (i s přiřazeným velitelem) bojovat na místě.

Příklad: hrajeme kartu velení **Attack Centre** (můžeme dát rozkaz 3 jednotkám v sekci střed), během kroku dva (rozказы) dáme rozkaz jednotce granátníků, veliteli přiřazenému k jednotce granátníků a jednotce těžké jízdy v centrální sekci bitevního pole. Velitel jednotky granátníků dostane rozkaz oddělit se, Jednotka granátníků dostane rozkaz přesunout se a bojovat. A tady jsou možná vyústění různé posloupnosti těchto rozkazů:

1. těžká jízda se přesune první k nepříteli vedle. Oddělený velitel se přesune a připojí se k jízdě. Jednotka jízdy s velitelem mohou bojovat. Také granátníci se mohou přesunout a bojovat.
2. rozhodneme se přesunout granátníky a nechat odděleného velitele v původním hexu (můžeme ho také přesunout ještě před přesunem granátníků). Jestliže bychom dali jako první rozkaz jednotce granátníků k přesunu, musel by se přesunout i velitel. Poté přesuneme velitele, který se připojí k jízdě. Kvůli veliteli, který se v tomto kole již přesunul a nemůže se dále přesunovat, se nemůže těžká jízda přesunout. Může bojovat pouze na místě.

Fáze 4.

BOJ

Boj je termín, který se zde používá pro boj na dálku (palba) i pro boj na blízko. Aby mohla střílet, musí se jednotka nacházet ve střelném poli a mít cíl nekrytý, v dohledu. Pro boj na blízko musí být jednotka v hexu sousedícím s hexem, ve kterém je nepřítel kterého chce napadnout. Jednotka, která dostane rozkaz bojovat, může bojovat pouze jedním z těchto druhů boje v jednom kole, i když je schopná obojího.

Boj se rozhodne pro jednu jednotku po druhé v pořadí dle vaší volby. Můžete změnit typ boje na dálku jedné jednotky na boj na blízko jednotky druhé; musíte ale nejprve ukončit a rozhodnout boj první jednotky včetně všech následujících akcí vyplývajících z výsledku boje první jednotky. Potom teprve můžete postoupit k boji s druhou jednotkou.

- Jednotka, která obdrží rozkaz, nemusí bojovat i když je vedle nepřítele.
- Jednotka nemůže rozdělit své bojové kostky na víc cílů, jeden hod se týká jednoho boje.
- Jednotka může obdržet pouze jeden rozkaz k boji v jednom kole. Někdy může získat jízdu po boji na blízko jako následnou akci [bonusový útok jízdy](#)
- Ve většině případů je počet bojových kostek roven počtu bloků v jednotce. Tím pádem ztráty na jednotce (ztráta bloků) znamená zmenšení počtu bojových kostek, se kterými může jednotka v boji házet.

BOJ NA DÁLKU (PALBA)

Pouze pěchota a dělostřelectvo mohou bojovat na dálku. Jízda a velitelé ne.

Jednotka se střelnými zbraněmi, která bojuje proti nepřátelské jednotce, která je dál než 1 hex, bojuje na dálku (palba) proti nepřátelské jednotce ("cíl"). V boji na dálku se musí cíl nacházet v linii výhledu a dostřelu útočící jednotky.

- Boj na dálku nemůže být použit proti jednotce v sousedním hexu.
- Jednotka, která má v sousedním hexu nepřátelskou jednotku nemůže pálit na vzdálenější nepřátelskou jednotku. Jestliže se rozhodne bojovat, musí bojovat na blízko se sousední jednotkou.
- Cíl nemůže odpovídat útokem na palbu.
- Pokud je cílem palby jednotka jízdy, nemůže se [stáhnout a přeskupit](#)

Postup při boji na dálku (palba)

1. Výběr jednotky & Oznámení boje na dálku
2. Ověření dostřelu
3. Ověření linie výhledu

4. Určení sílu útoku
5. Přidání bojových kostek podle karty velení
6. Ubrání bojových kostek podle typu terénu
7. Hod bojovými kostkami
8. Vyhodnocení zásahů
9. Provedení případných ústupů

1. Výběr jednotky & Oznámení boje na dálku

Oznamte, která jednotka obdržela rozkaz a bude střílet na nepřátelský cíl. Každý boj na dálku se oznamuje, rozhodne a ukončí jeden po druhém v pořadí, v jakém chcete. Musíte ukončit boj a provést všechny doplňkové akce před tím, než začnete boj nový. Bez ohledu na to, kolik je v dostřelu a zorném poli nepřátelských jednotek, je každý boj pouze jednotka proti jednotce. Boj na dálku několika přátelských jednotek proti jednomu cíli musí být proveden a rozhodnut najednou.

2. Ověření dostřelu

Zkontrolujte, že se cíl nachází v dostřelu. Dostřel je vzdálenost útočící jednotky a cíle, měřeno v počtu hexů. Když počítáte hexy, zahrňte do počtu hex, ve kterém se nachází cíl, ale ne ten, ve kterém se nachází útočící jednotka.

DOSTŘEL ZBRANÍ

Ve hře jsou čtyři základní typy střelných zbraní:

- Všechny pěší jednotky mají dostřel 2 hexy. Výjimka: Rifle Light
- Rifle Light mají dostřel 3 hexy.
- jednotky polního dělostřelectva mají dostřel 5 hexů.
- Jednotky jízdního dělostřelectva mají dostřel 4 hexy.

3. Ověření linie výhledu

Ověřte si, že máte cíl v linii výhledu. Jednotka musí "vidět" nepřátelskou jednotku na kterou chce střílet. Tomuto říkáme mít cíl linii výhledu. Představte si, že můžete spojit střed hexu vaší útočné jednotky a střed hexu, kde se nachází cíl. Cíl nebude v linii výhledu, pokud se na této pomyslné linii nachází jakákoliv překážka. Za překážku považujeme například jednotku nebo velitele (přátelské i nepřátelské), některé typy terénu nebo konec bitevního pole. Terénní překážka na hexu, kde se nachází cíl, linii výhledu nevadí. Pokud myšlená čára linie výhledu vede přesně po hraně jednoho nebo více hexů, které obsahují překážky, není linie výhledu blokována, pokud překážku neobsahují současně oba hexy z obou stran čáry.

4. Určení síly útoku

PĚCHOTA - Jednotka pěchoty, která obdrží rozkaz může střílet na nepřátelskou jednotku vzdálenou 2 hexy (3 hexy pokud se jedná o Rifle Light) jakýmkoliv směrem, pokud má cíl v dohledu. Počet bojových kostek, kterými házeme když pěchota útočí, ale nepohybuje se, je rovno počtu bloků, které tvoří jednotku. Pokud se pěchota přesunuje a pak útočí, počet bojových kostek kterými házíme je roven $\frac{1}{2}$ počtu bloků, které tvoří jednotku. Zaokrouhleno

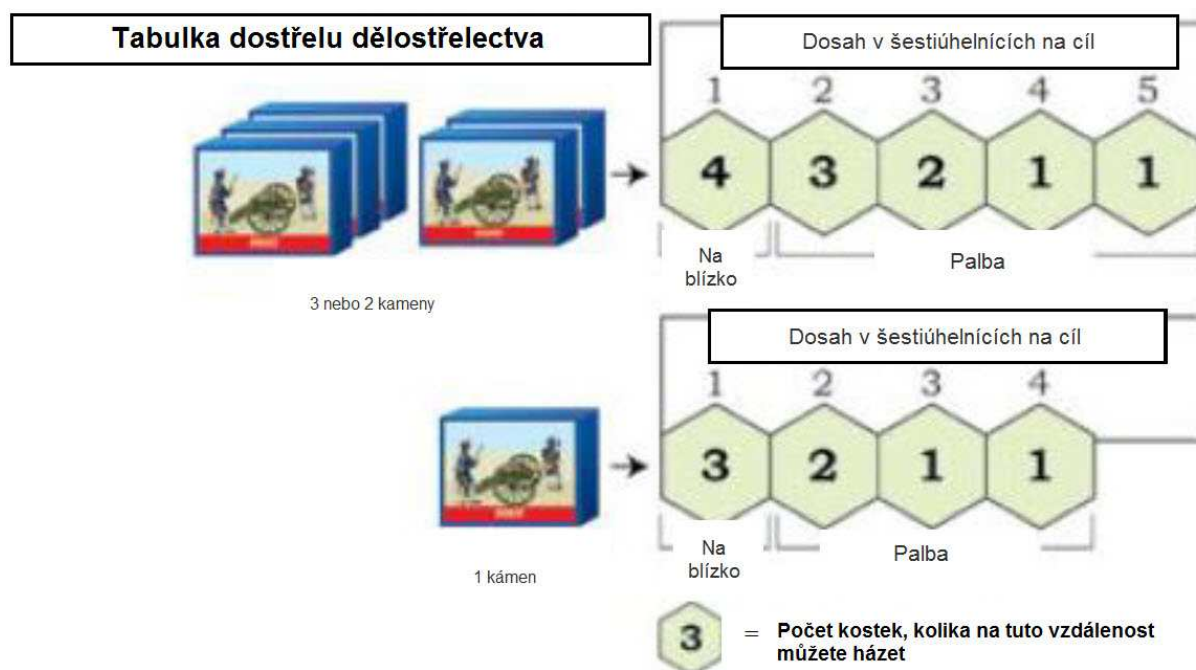
nahoru, pokud se jedná o francouzské a anglické vojsko, dolů pokud se jedná o portugalskou armádu.

Pozn. Podrobně a přehledně zobrazeno v příslušné Národní referenční tabulce

- Jednotka lehké pěchoty, mladá gardy a Rifle Light, kteří se přesunují o 2 hexy už nemohou bojovat na dálku.
- Jednotka lehké pěchoty, Rifle Light, granátníci a kterákoliv jednotka gardové pěchoty získává v boji na dálku jednu bojovou kostku navíc.

POLNÍ DĚLOSTŘELECTVO - Jednotka polního dělostřelectva, která dostane rozkaz k útoku a nepřesune se, může napadnout nepřátelskou jednotku vzdálenou až 5 hexů v jakémkoliv směru, pokud má cíl v dohledu. Počet bloků jednotky dělostřelectva a vzdálenost cíle určují počet bojových kostek, kterými se hází. Viz tabulka níže.

- Jednotka polního dělostřelectva, která se přesune nemůže bojovat.



JÍZDNÍ DĚLOSTŘELECTVO - Jednotka jízdního dělostřelectva, která dostane rozkaz k útoku a nepřesune se, může zaútočit na nepřátelskou jednotku vzdálenou až 4 hexy v jakémkoliv směru, pokud má cíl v dohledu. Počet bloků jednotky dělostřelectva a vzdálenost cíle určují počet bojových kostek, kterými se hází. Viz tabulka níže.

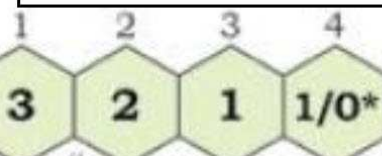
- Jednotka jízdního dělostřelectva, která se přesune o 2 či více hexů nemůže bojovat.
- Jednotka jízdního dělostřelectva, která se přesune o 1 hex může bojovat, ale pouze na vzdálenost 3 hexů
- Jednotka jízdního dělostřelectva, která má jen jeden blok se nemůže přesunovat a bojovat ve stejném kole.

Tabulka dostřelu dělostřelectva na koni



3 nebo 2 kameny

Dosah v šestiúhelnících na cíl



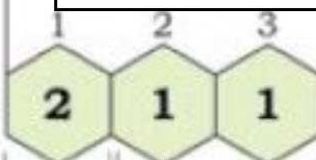
Na blízko

Palba

1 kámen se nemůže přesunout a bojovat v jednom kole



Dosah v šestiúhelnících na cíl



Na blízko

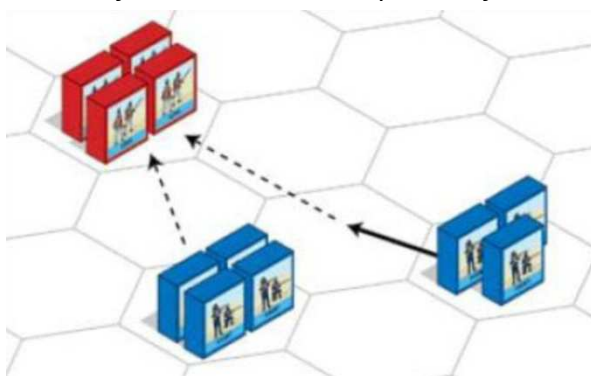
Palba



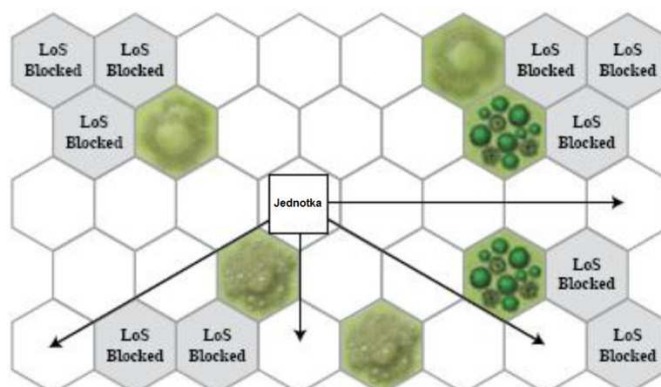
= Počet kostek bitvy, kolika při střelbě na tuto vzdálenost můžete házet

0* = Nemůže střílet na 4 šestiúhelníky pokud se ve stejném kole přesunuje

PŘÍKLAD: Vlevo francouzská jednotka lehké pěchoty (čtyři bloky) se nepřesunuje, ale útočí na dálku proti anglické řadové jednotce pěchoty. Francouzská jednotka hází pěti bojovými kostkami (jeden kostka za každý blok + jedna kostka protože je to lehká pěchota). Jednotka francouzské lehké pěchoty vpravo (tři bloky) se přesunuje o 1 hex a útočí na dálku proti stejné anglické jednotce. Tato francouzská jednotka lehké pěchoty hází 3 bojovými kostkami (přesunuje se, základní počet kostek je tedy polovina počtu bloků zaokrouhleno nahoru, protože se jedná o francouzskou jednotku + 1 kostka protože je to lehká pěchota).



PŘÍKLAD: tento obrázek ukazuje 4 hexy, na které může útočit na dálku (pálit) jednotka v označeném hexu. Jsou také označeny všechny hexy, na které není z označeného hexu s jednotkou výhled (LoS Blocked).



5. Přidání bojových kostek podle karty velení

Některé karty velení mohou zvýšit bojových kostek pro boj na dálku.

6. Ubrání bojových kostek podle typu terénu

Terén, na kterém se nachází cíl a v některých případech i terén, na kterém se nachází útočná jednotka, mohou snížit počet bojových kostek pro boj na dálku. Viz tabulka *Vliv různých typů terénů*.

7. Hod bojovými kostkami

Hodte výsledným počtem bojových kostek. Nejprve spočítejte zásahy a pak proveďte případné ústupy.

8. Vyhodnocení zásahů

V boji na dálku je započítán zásah podle toho, jestli na kostce bitvy padne stejný symbol, jakým je typ napadené jednotky (cíle). Padne-li jiný symbol jednotky, než jakým je cíl, je to považováno, že výstřel minul cíl.



Získáváte jeden zásah jednotky pěchoty



Získáváte jeden zásah jednotky jizdy



Získáváte jeden zásah jednotky dělostřelectva



Nezískáváte žádný bod zásahu



Nezískáváte žádný bod zásahu, ale nepřátelská jednotka se může stáhnout

Za každý zásah ztrácí napadená jednotka (cíl) jeden blok. V případě, že je odejmut poslední blok jednotky, útočník získává vítěznou zástavu. Pokud je cíl zasažen více zásahy, než kolik bloků má jednotka, zásahy navíc jdou do prázdna.

Zásah velitele. Když dostane v boji na dálku zásah jednotka, ke které je přiřazen velitel, musíme provést [ověření ztráty velitele](#). Velitel, který není přiřazen k žádné jednotce (je sám v hexu) nemůže být napaden palbou (veliteli může způsobit újmu pouze symbol šavle na bojové kostce)

9. Provedení případných ústupů

Jestliže padne na kostce bitvy symbol praporu, neznámá to zásah jednotky, ale může to způsobit její ústup. Jednotka, která nemůže z jakéhokoli důvodu ustoupit ztrácí bloky a spustí se [ověření ztráty velitele](#). Viz kapitola *Ústup*.

BOJ NA BLÍZKO

Všechny jednotky mohou útočit na blízko. Pouze samotný velitel, který není přiřazen k jednotce, ne. Jednotka, která útočí na nepřátelskou jednotku ve vedlejším hexu útočí na blízko. Cíle útoku na blízko jsou vždy v linii výhledu útočné jednotky.

Jednotka sousedící s nepřátelskou jednotkou nemůže používat k útoku palbu proti sousedící jednotce, ani proti jiné vzdálenější jednotce. Pokud chce útočit, musí zaútočit na sousedící jednotku na blízko.

Postup při boji na blízko

1. Výběr jednotky & Oznámení boje na blízko
2. Bránící se jízda se [stáhne a přeskupí](#)
3. Bránící se pěchota [se zformuje do čtverce](#)
4. Určení sílu útoku
5. Přidání bojových kostek podle karty velení
6. Ubrání bojových kostek podle typu terénu
7. Hod bojovými kostkami
8. Vyhodnocení zásahů
9. Provedení případných ústupů
10. Doplnkové akce útoku ([dobyetí území](#), [průlom jízdy](#), [bonusový útok jízdy](#))
11. Protiútok (bránící se jednotka provede [protiútok](#), připíše si zásahy a vyřeší ústup).

1. Výběr jednotky & Oznámení boje na blízko

Oznamte, které jednotce dáváte rozkaz aby zaútočila na blízko a které nepřátelské jednotky hodláte napadnout. Útočící jednotka musí být v hexu sousedícím s cílem. Každý boj na blízko se oznamuje, rozhodne a ukončí jeden po druhém v pořadí, v jakém chcete. Musíte ukončit boj a provést všechny doplnkové akce ([dobyetí území](#), [průlom jízdy](#), [bonusový útok na blízko](#), [protiútok](#) bránící se jednotky)před tím, než začnete boj nový. Jestliže má obránce v ruce kartu **First Strike**, může ji hrát pokud je proti němu ohlášen útok na blízko ještě před tím, než útočník hodí bojové kostky. Boj na

blízko několika přátelských jednotek proti jedné nepřátelské jednotce musí být proveden jeden po druhém (výjimkou je pouze Kombinovaný útok).

2. Bránící se jízda se **stáhne a přeskupí**.

Když je napadeno jízda na blízko, jízda se může **stáhnout a přeskupit**, nemusí zůstat na místě a bojovat.

3. Bránící se pěchota se **zformuje do čtverce**

Čtverec pěchoty je obranná formace pěchoty, která se používá při napadení jízdou. Jednotka pěchoty se může **zformovat do čtverce**, když je na řadě protihráč a jednotku má na blízko napadnout jízda.

4. Určení sílu útoku

PĚCHOTA - Jednotka pěchoty, která dostane rozkaz, může zůstat namístě nebo se přesunout o jeden hex a bojovat na blízko s nepřátelskou jednotkou ve vedlejším hexu. Základní počet bojových kostek, se kterými může pěchota v boji na blízko házet, je rovno počtu bloků, které tvoří jednotku. A to i pokud se pěchota před bojem přesune.

- Jednotka lehké pěchoty, Mladé gardy a Rifle Light, která se přesune o 2 hexy už nemůže bojovat na blízko.
- Jednotka granátníků a většina jednotek gardové pěchoty hází při boji na blízko o 1 bojovou kostku navíc. Jednotka Staré gardy hází při boji na blízko o 2 bojové kostky navíc.
- Jednotka Rifle Light a milice nezpůsobí zásah protivníkovi, pokud jí padnou při boji na blízko na kostce šavle (kromě případu útoku na samotného (nepřiřazeného) velitele)

JÍZDA - Jednotka lehké jízdy, která dostane rozkaz, může zůstat na místě nebo se přesunout až o 3 hexy a bojovat na blízko s nepřátelskou jednotkou ve vedlejším hexu. Jednotka těžké jízdy může zůstat na místě nebo se přesunout až o 2 hexy a bojovat na blízko s nepřátelskou jednotkou ve vedlejším hexu. Základní počet bojových kostek, se kterými může jízda v boji na blízko házet, je rovno počtu bloků, které tvoří jednotku.

- Jednotka těžké jízdy, kyrysníci těžká gardová jízda hází o 1 bojovou kostku navíc v boji na blízko.

POLNÍ DĚLOSTŘELECTVO - Polní dělostřelectvo, které dostane rozkaz a nepřesune se, může napadnout v boji na blízko nepřátelskou jednotku v sousedním hexu a házet 4 bojovými kostkami.

- Jednotka polního dělostřelectva, která se přesune, nemůže v tom samém kole bojovat.
- Jednotka polního dělostřelectva, které zbyl pouze jeden blok, může házet 3 bojovými kostkami v boji na blízko.
- Jednotka gardového polního dělostřelectva (s jakýmkoliv počtem bloků), hází při boji na blízko o 1 bojovou kostku navíc.

JÍZDNÍ DĚLOSTŘELECTVO - Jednotka jízdního dělostřelectva, která dostane rozkaz, může napadnout v boji na blízko nepřátelskou jednotku v sousedním hexu.

- Jednotka jízdního dělostřelectva (2 nebo 3 bloky), která se nepřesune nebo se přesune o 1 hex může házet 3 bojovými kostkami v boji na blízko.

- Jednotka jízdního dělostřelectva (2 nebo 3 bloky), která se přesune o 2 hexy nemůže bojovat na blízko

- Jednotka jízdního dělostřelectva (1 blok), která se nepřesune může házet 2 bojovými kostkami v boji na blízko.

- Jednotka jízdního dělostřelectva (1 blok), která se přesune, nemůže bojovat na blízko.

- Jednotka gardového jízdního dělostřelectva může házet v boji na blízko o 1 navíc.

Pozn. Podrobně a přehledně zobrazeno v příslušné Národní referenční tabulce

5. Přidání bojových kostek podle karty velení

Některé karty velení zvyšují počet bojových kostek, kterými může jednotka při boji na blízko házet.

6. Ubrání bojových kostek podle typu terénu

Terén, na kterém se nachází cíl, a v některých případech také terén, na kterém se nachází útočící jednotka, mohou snížit počet kostek, kterými může jednotka při boji na blízko házet.
Viz tabulka Vliv různých typů terénů.

7. Hod bojovými kostkami

Hodte výsledným počtem bojových kostek. Nejprve spočítejte zásahy a pak proveďte případné ústupy.

8. Vyhodnocení zásahů

V boji na blízko je započítán zásah podle toho, jestli na kostce bitvy padne stejný symbol, jakým je typ napadené jednotky (cíle) a jeden zásah jakékoliv jednotky, padne-li na kostce symbol šavlí. Padne-li na kostce bitvy jiný symbol, je to považováno, že útok minul cíl.



Získáváte jeden zásah jednotky pěchoty



Získáváte jeden zásah jednotky jízdy



Získáváte jeden zásah jednotky dělostřelectva



Získáváte jeden zásah jakékoliv jednotky (kromě milice a lehkých ostrořelců), nebo velitele, který není přiřazený k jednotce. Jeden úder šavlí od milice, nebo lehké pěchoty nezpůsobí ztrátu jednotce, ale vyřadí velitele, který není přiřazený k žádné jednotce.



Nezískáváte žádný bod zásahu, ale nepřátelská jednotka se může stáhnout

Za každý zásah ztrácí napadená jednotka (cíl) jeden blok. V případě, že je odejmut poslední blok jednotky, útočník získává vítěznou zástavu. Pokud je cíl zasažen více zásahy, než kolik bloků má jednotka, zásahy navíc jdou do prázdna.

Zásah velitele. Když dostane v boji na dálku zásah jednotka, ke které je přiřazen velitel, musíme provést [ověření ztráty velitele](#). Velitel, který není přiřazen k žádné jednotce (je sám v hexu) může být normálně napaden útokem na blízko. Viz pravidla pro [ověření ztráty velitele](#)

9. Provedení případných ústupů

Jestliže padne na kostce bitvy symbol praporu, neznamena to zásah jednotky, ale může to způsobit její ústup. Jednotka, která nemůže z jakéhokoli důvodu ustoupit ztrácí bloky a spustí se [ověření ztráty velitele](#). Viz. kapitola *Ústup*.

10. Doplnkové akce útoku

Viz. kapitola doplnkové akce útoku ([dobyetí území](#), [průlom jízdy](#), [bonusový útok jízdy](#))

11. [Protiútok](#) (napadená jednotka zahájí [protiútok](#), způsobí ztráty a ústupy).

Napadená nepřátelská jednotka může zaútočit na útočící jednotku pokud jí po boji na blízko zbyl alespoň jeden blok a jednotka se nestáhla z původního hexu. Jednotka, která původně zaútočila je teď bránící se jednotkou, cílem.

Během [protiútku](#) útočící jednotka spočítá svou sílu, vrhne příslušný počet kostek zmenšený o počet bojových kostek nepoužitelných kvůli obtížnému terénu a způsobí ztráty a ústupy stejně jako před tím útočící jednotka. Po [protiútku](#) boj na blízko končí. Neexistuje [protiútok](#) na [protiútok](#).

- Jestliže je bránící se jednotka přinucena ustoupit ze svého původního hexu, nemůže zahájit [protiútok](#), i když se stále nachází v hexu sousedícím s útočící jednotkou.
- Jestliže bránící se jednotka nemůže ustoupit, může zahájit [protiútok](#) jestliže má alespoň jeden blok k dispozici po tom, co jí budou odebrány bloky pro neschopnost ústupu.
- Bránící se jednotka, která zahájila [protiútok](#), nemůže použít akce [dobyetí území](#), [průlom jízdy](#), [bonusový útok jízdy](#)
- Karta velení **First strike** nemůže být použita proti jednotce, která provádí [protiútok](#).
- Bránící se jednotka může v jednom kole použít [protiútok](#) proti více jednotkám (jeden [protiútok](#) proti každé z nich), které na ni v boji na blízko útočí, dokud není zničena nebo přinucena k ústupu.

[OVĚŘENÍ ZTRÁTY VELITELE](#)

Váš soupeř se bude stále snažit vyřadit vaše velitele. Jestliže dostane velitel zásah, musíte odstranit blok velitele z bitevního pole a útočník obdrží vítěznou zástavu

Přiřazený velitel.

Jestliže je velitel přiřazen k jednotce která je zasažena a ztratí jeden, nebo více bloků, je tu možnost, že byl zasažen také velitel. Proveďte [ověření ztráty velitele](#), a to hozením dvou bojových kostek. Jestliže padnou na obou kostkách symboly šavlí, velitel byl zasažen.

Ověření ztráty velitele musí být provedeno vždy, když jednotka ztratí blok v:

- Boji na dálku
- Boji na blízko
- Při nemožnosti ústupu

Je nutné jen jedno hození kostek pro **ověření ztráty velitele** při jednom boji. Například když je jednotka a k ní přiřazený velitel napaden a jednotka ztratí jeden, nebo více bloků, po odstranění bloků proveďte **ověření ztráty velitele**. Jestliže je jednotka navíc ještě nucena ustoupit, ale nemůže ustoupit a bude jí tedy odebrán další blok, není už nutné provádět další **ověření ztráty velitele**.

Zničení jednotky s přiřazeným velitelem. Jestliže je velitel přiřazen k jednotce, která přijde o jeden, nebo více bloků a dojde tak ke zničení celé jednotky, velitel zůstává na hexu sám a **ověření ztráty velitele** provedeme hodem pouze jedné bojové kostky. Musí padnout symbol šavlí, aby byl vyřazen i velitel. Jestliže velitel není vyřazen, musí ustoupit o jeden až tři hexy. Jestliže se nachází až na kraji přátelského území musí opustit mapu - v tomto případě však útočník nezískává vítěznou zástavu.

Jestliže je velitel přiřazen k jednotce a tato jednotka musí ustoupit, ale před tím byl odebrán poslední blok jednotky kvůli nemožnosti ústupu, velitel musí ustoupit v každém případě z hexu, ze kterého byl odebrán poslední blok.

Jestliže ústup jednotky brání nepřátelská jednotka a musí být odebrán poslední blok jednotky, velitel musí použít pravidlo **únik** pro to, aby pronikl skrz nepřátelskou jednotku a dosáhl volného hexu, nebo přátelské jednotky.

Jestliže ztratí jednotka poslední blok na kraji mapy bitevního pole protože už nemůže ustoupit dál, velitel musí opustit mapu - v tomto případě protivník nezískává vítěznou zástavu.

Jestliže jednotka ztratí poslední blok, protože nemůže ustoupit kvůli hexům neprůchodného terénu, je zničen je také velitel, protože se nemá kam ustoupit - v tomto případě útočník získává vítěznou zástavu.

Jestliže je jednotka zničena, jakýkoliv symbol praporu který padl proti zničené jednotce nemá žádný vliv na velitele. Ten nicméně po **ověření ztráty velitele** musí ustoupit o jeden až tři hexy.

Jestliže je jednotka, ke které byl přiřazen velitel, zničena v boji na blízko, útočící jednotka může použít **dobyť území** nebo **průlom jízdy** poté, co velitel ustoupil.

Samotný (nepřiřazený) velitel. Velitel, který je v hexu sám nemůže být napaden v boji na dálku, ale na blízko ano. Útočná jednotka hází počtem kostek, který jí pro boj náleží, zasáhne a vyřadí velitele jestliže jí padne jeden sybol šavlí. I když v normálním boji na blízko útočící jednotka nezískává zásah symbolem šavlí (jedná se o milici a lehkou pěchotu).

Jestliže velitel není zasažen, musí ustoupit o jeden až tři hexy.

Padnou-li na kostkách bitvy prapory, nemá to žádný vliv na nepřiřazeného velitele. Není zasažen. útočící jednotka může použít **dobyetí území** nebo **průlom jízdy** poté, co velitel ustoupil.

ÚSTUP (JEDNOTEK)

Po tom, co jsou vyřešeny všechny zásahy a odstraněny bloky zasažených jednotek a velitelů, vyřešíme ústupy. Za každý symbol praporu, který padne na bojových kostkách, jednotka musí ustoupit o 1 hex směrem ke své straně bitevního pole. Padnou-li na bojových kostkách dva symboly praporů, jednotka musí ustoupit o 2 hexy atp. Výjimkou jsou jednotky milice, která musí ustoupit o 3 hexy za každý symbol praporu. Jednotky ustupují na hex podle svého výběru a podle těchto pravidel:

- Jednotka musí ustupovat vždy směrem ke své straně bitevního pole, bez ohledu na to, ze které strany přišel útok. Jednotka nemůže ustupovat směrem k polovině protivníka nebo do boků bitevního pole.
- Průchodný terén (les, přebroditelná řeka, město atd.) nemá vliv na pohyb ústupu, takže jednotka, která se musí ustoupit, tedy může projít bez toho, aniž by se zde zastavovala. Neprůchodný terén (řeka, strmý svah, pískový lom) brání ústupu jednotky může tak způsobit ztrátu bloků či dokonce zničení celé jednotky nebo velitele.
- Jednotka nemůže ustoupit na nebo skrz hex, na kterém je nepřátelská jednotka, přátelská jednotka či nepřátelský velitel.
- Velitel přiřazený k jednotce s ní musí vždy ustupovat, pokud je tato jednotka donucena k ústupu.
- Velitelé ukončují ústup: Jednotka bez velitele může při ústupu procházet hexem, na kterém stojí přátelský nepřiřazený velitel. Tento velitel je tak okamžitě přiřazen k této jednotce, a ústup jednotky na tomto hexu s velitelem končí.
- Pokud jednotka nemůže ustoupit, protože je cesta ústupu obsazená, nebo pokud by musela ustoupit až za hranice bitevního pole (ven z mapy), přichází o jeden blok za každý hex, o který už se při ústupu nemohla posunout.
- Jednotka milice musí ustoupit o 3 hexy ke své polovině bitevního pole za každý symbol praporu, který útočící jednotce na bojových kostkách padne.

ZVEDNUTÍ MORÁLKY

V určitých situacích mohou jednotky ignorovat jeden, nebo více symbolů praporů, které útočící jednotce padnou na bojových kostkách. Rozhodnutí ignorovat prapor je volitelné a záleží vždy na rozhodnutí vlastního hráče. Jestliže je možné ignorovat více symbolů praporu, jednotka si může zvolit, jestli kolik praporů chce ignorovat a kolik přijmout, a to pokaždé

když je napadena. Jestliže platí jedna, nebo více níže uvedených podmínek. Tyto se mohou sčítat:

- Jednotka může ignorovat 1 prapor, pokud je k ní přiřazen velitel. Může ho ignorovat pouze tehdy, jestliže velitel přežije **ověření ztráty velitele**, když jednotka ztratila jeden, nebo více bloků.
- Jednotka může ignorovat 1prapor, pokud je podpořena dvěma nebo více přátelskými jednotkami. Podporující jednotky mohou být ve kterémkoliv sousedním hexu.
- Velitel, který není přiřazen a je sám v hexu může podpořit jednotku stejně jako přátelská jednotka.
- Jednotka pěchoty **zformovaná do čtverce** může podpořit sousední přátelskou jednotku stejně, jako jednotka, která není **zformovaná do čtverce**. Ale jednotka **zformovaná do čtverce** nemůže být podpořena přátelskými jednotkami v sousedních hexech.
- Některé typy terénu dovolují napadené jednotce ignorovat 1 prapor.
- Jednotka granátníků může ignorovat 1 prapor.
- Jednotka kyrysníků může ignorovat 1 prapor.
- Jednotka gardy může ignorovat 1 nebo 2 prapory (*viz. Národní referenční tabulka*).
- jízda v útoku na pěchotou **zformovanou do čtverce** nemůže nikdy ignorovat prapor nezávisle na tom, kolik praporů by mohla normálně ignorovat.

ÚSTUP (VELITELE)

Velitelé ustupují jinak než jednotky. Ústup velitele je o 1 ,2 nebo 3 hexy směrem k vlastní polovině bitevního pole na hex podle svého výběru.

- Velitel, který je přiřazen k jednotce, musí ustoupit do stejného hexu jako jednotka, ke které je přiřazen
- Jestliže je velitel přiřazen k jednotce, která ztratí poslední blok v boji na dálku, na blízko nebo pro nemožnost ústupu, a pokud velitel není zničen při **ověření ztráty velitele**, musí ustoupit o 1 - 3 hexy.
- Jestliže je napaden v boji na blízko nepřijížený velitel, a není-li zničen, musí ustoupit o 1 - 3 hexy.

Můžete si vybrat možnost ústupu velitele z bitevního pole (ven z mapy). Tím zamezíte soupeři získat vítězné zástavy za následné případné zničení tohoto velitele, ale zároveň ztratíte možnost ho dále používat.

Když velitel ustupuje, musí dodržovat následující zásady:

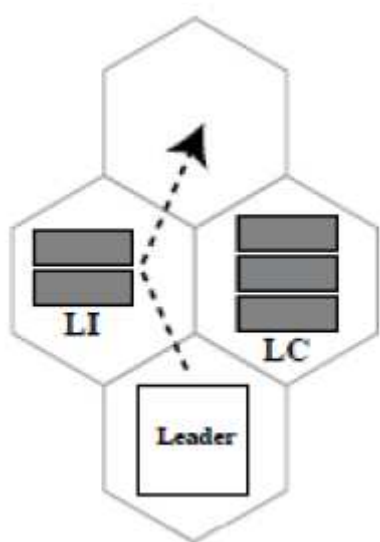
- Pohyb ústupu je 1, 2 nebo 3 hexy směrem k vlastní polovině bitevního pole. Hráč, který má kontrolu nad velitelem rozhodne o kolik hexů ustoupí a kudy.
- Průchodný terén (les, přebroditelná řeka, město atd.) nemá na ústup vliv. Ustupující velitel tedy může projít přes les, řeku atd. bez toho, aniž by se zde zastavil. Neprůchodný terén (řeka, strmý svah, pískový lom) brání ústupu a velitel, který nemůže dále ustupovat je zničen a protivník obdrží vítěznou zástavu.

- Velitel se nemůže po ústupu zastavit v hexu, na kterém je jiný přátelský velitel, nepřátelská jednotka, nebo nepřátelský velitel.
- Velitel může při ústupu procházet pouze hex s přátelskou jednotkou, může se rozhodnout zastavit se zde a v tom případě bude k jednotce přiřazen.
- Velitel může při ústupu procházet hex, na kterém je přátelská jednotka s velitelem, nebo nepřirazený velitel.
- Velitel, který ustupuje přes hex, na kterém je přátelská jednotka, ji nijak neovlivňuje.
- Velitel může při ústupu procházet hex s nepřátelskou jednotkou. O tom více v odstavci Únik velitele.

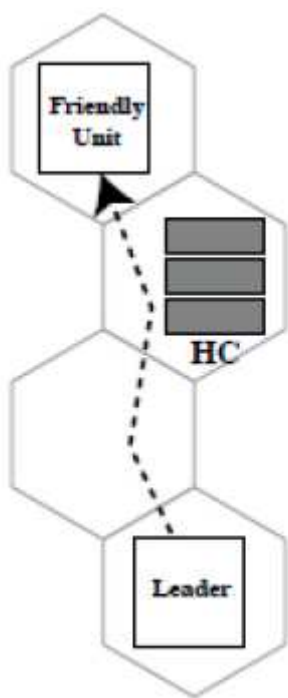
ÚNIK (VELITELE)

Když stojí v cestě ústupu velitele nepřátelská jednotka, může velitel zkusit provést **únik** skrz obsazený hex.

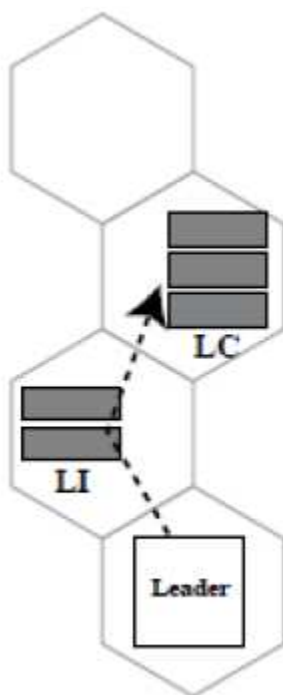
Postup **úniku**: Přesuňte velitele do hexu s nepřátelskou jednotkou a dovolte nepřátelské jednotce napadnout velitele. Útok bude proveden obvyklým počtem kostek pro boj na blízko. Velitel nemá výhodu terénu. Jeden nebo více symbolů šavle zničí velitele i v případě, že se jedná o jednotku, která normálně šavlemi v boji na blízko nezasáhne (Rifle Light, milice). Protivník obdrží vítěznou zástavu v případě, že bude velitel zničen. Jestliže velitel nebyl zasažen, **únik** byl úspěšný a velitel může pokračovat ve svém ústupu. Jestliže je ve vedlejším hexu další nepřátelská jednotka, procedura **úniku** se opakuje. Jestliže je i na třetím hexu nepřátelská jednotka, velitel je zničen a nepřítel obdrží vítěznou zástavu.



- 1) Nepřátelská řadová jednotka pěchoty(LI) (se dvěma bloky) a jedna jednotka lehké jízdy(LC) (tři bloky) mají obsazeny dva hexy za nepřirazeným velitelem (Leader), který musí ustoupit. Hexy za nepřátelskými jednotkami jsou prázdné. Velitel si zvolí **únik** přes nepřátelskou jednotku lehké pěchoty protože ta má k dispozici dvě bojové kostky, zatímco lehká jízda má k dispozici tři. Nepřítel hodí kostkami a padne mu jeden symbol pěchoty a jeden symbol dělostřelectva. Nepadl tedy žádný symbol šavle a velitel může pokračovat v ústupu o další jeden, nebo dva hexy.



2) Hex za velitelem (Leader) je prázdný. Následující hex je obsazen nepřátelskou těžkou jízda (HC). Na následujícím hexu je přátelská jednotka bez velitele. Velitel by by mohl ustoupit pouze o jeden hex, ale zvolí si možnost ústupu o tři hexy až k přátelské jednotce. Na druhém hexu ale musí provést **unik** skrz nepřátelskou jednotku. Ta háže čtyřmi bojovými kostkami (těžká jízda má v boji na blízko tři kostky + 1 bonusová kostka). Padnou jí dva symboly praporu a dva pěchoty. Žádná šavle, velitel tedy úspěšně **uniká** a připojuje se k přátelské jednotce na třetím hexu.



3) Jediná možná cesta ústupu pro velitele (Leader) je přes dva hexy s nepřátelskými jednotkami. Na prvním je řadová jednotka pěchoty a na druhém lehká jízdy. První jednotka háže dvěma bojovými kostkami, padá jí symbol praporu a pěchoty a velitel tak úspěšně **uniká** ke druhému hexu. Jednotka lehké jízdy háže třemi bojovými kostkami, a padají jí dva symboly šavle a jeden prapor. Jednotce by stačil i jeden symbol šavle k zasažení velitele. Velitel je tedy zničen a nepřítel získává vítěznou zástavu.

DOPLŇKOVÉ AKCE ÚTOKU

Během boje a po skončení boje na blízko může útočná jednotka provést jednu, nebo více doplňkových akcí. Tyto akce jsou popsány níže.

DOBYTÍ ÚZEMÍ (PĚCHOTOU)

Když jednotka pěchoty obdrží rozkaz a napadne na blízko nepřátelskou jednotku, tuto zničí nebo přinutí ustoupit, může pak sama postoupit a obsadit uvolněný hex. Tomu se říká **dobyetí území**

- **dobyetí území** není povinné, je to volba útočícího hráče
- Různé typy terénu omezují při **dobyetí území** pohyb, jako při jiném postupu.
- Jednotka pěchoty, která napadne jízdu, může provést **dobyetí území** po tom, co se jednotka jízdy rozhodne **stáhnout a přeskupit**.
- Jednotka pěchoty, která napadne velitele, může provést **dobyetí území** po tom, co velitel ustoupil, nebo byl zničen.
- Jednotka pěchoty **zformovaná do čtverce** nemůže provést **dobyetí území** po úspěšném boji na blízko.

DOBYTÍ ÚZEMÍ (DĚLOSTŘELECTVEM)

- Jednotka dělostřelectva nemůže provést **dobyetí území**.

PRŮLOM JÍZDY

Když jednotka jízdy s rozkazem k útoku zničí nebo donutí k ústupu nepřátelskou jednotku nebo velitele, zvítězila v boji na blízko. Vítězná jednotka jízdy pak může obsadit uvolněný hex a postoupit ještě o jeden hex navíc. Tomu se říká **průlom jízdy**.

- **Průlom jízdy** není povinný, je to volba útočícího hráče.
- Pohyb o další hex po vstupu na uvolněný hex po **průlomu jízdy** není povinný. I po tom, co se jednotka jízdy přesunula pouze na hex uvolněný nepřátelskou jednotkou, provedla **průlom jízdy**.
- Jednotka jízdy, která se přesunula na hex uvolněný nepřátelskou jednotkou a pak se vrátila na svůj původní hex, provedla **průlom jízdy**.
- Různé typy terénu omezují při **průlomu jízdy**, jako při jiném postupu.
- Jednotka jízdy, která napadla nepřirazeného velitele, může provést **průlom jízdy** po tom, co velitel ustoupil nebo je zničen.

Následující situace nejsou považovány ani za **dobyetí území**, ani za **průlom jízdy**.

- Útoky v boji na dálku nedávají útočnickovi možnost **dobyetí území**.
- Jednotka dělostřelectva nemůže po boji na blízko provést **dobyetí území**.
- Bránící se jednotka, která provádí **protiútok**, nemůže provést **dobyetí území** ani **průlom jízdy**.
- Bránící se jednotka, která použila kartu velení **First Strike** nemůže provést **dobyetí území** ani **průlom jízdy**.

BONUSOVÝ ÚTOK JÍZDY

Po úspěšném boji na blízko, může jednotka jízdy, která provede **průlom jízdy**, ještě jednou bojovat na blízko. Tento druhý útok na blízko je **bonusový útok jízdy**.

- pouze jednotky jízdy mohou provést **bonusový útok jízdy** po úspěšném boji na blízko. Jednotka pěchoty a dělostřelectva ne.
- Pokud jednotka jízdy po úspěšném boji na blízko neobsadí hex uvolněný nepřátelskou jednotkou, ztrácí možnost provést bonusový útok, i když má vedle sebe další nepřátelskou jednotku.
- **Bonusový útok jízdy** nemusí jednotka nutně využít, není povinný.
- Cílem **bonusového útoku jízdy** nemusí být jednotka napadená v předchozím boji na blízko, i když se nachází v sousedním hexu.
- Různé typy terénu omezují při **bonusovém útoku jízdy** pohyb, jako při jiném boji na blízko.
- Jedna jednotka jízdy může v jednom kole provést pouze jeden **bonusový útok jízdy**.
- Jednotka jízdy, která v **bonusovém útoku jízdy** zničí nepřítele, nebo ho donutí ustoupit, může postoupit na právě uvolněný hex, nemůže už ale dále postupovat, ani dále útočit.
- Boj na blízko, **průlom jízdy** a **bonusový útok jízdy** musí být dokončeny před tím, než bude zahájena další boj jinou jednotkou.
- **Bonusový útok jízdy** může být součástí **kombinovaného útoku**

PROTIÚTOK (BRÁNÍ SE JEDNOTKY)

V boji na blízko, brání se jednotka může provést proti útočící jednotce **protiútok** pokud nebyla zničena (zbyl jí alespoň jeden blok) a nemusela ustoupit. Během **protiútku** původně se brání jednotka spočítá svoji sílu, provede odpočet kostek kvůli terénu, hodí kostkami, spočítá počet zásahů a podle toho původně útočící jednotka přijde o příslušný počet bloků nebo ustoupí podle pravidel boje na blízko. Po **protiútoku** původně se brání jednotky boj na blízko končí. Neexistuje **protiútok** na **protiútok**.

- Jestliže je brání se jednotka nucena ustoupit ze svého původního hexu, nemůže provést **protiútok**, ani kdyby se v sousedním hexu nacházela nepřátelská jednotka.
- Jestliže měla brání se jednotka provést ústup a tento provést nemohla, může provést **protiútok**, pokud jí po odečtení bloků za nemožnost ústupu zbyl ještě alespoň jeden blok.
- Brání se jednotka, která provedla **protiútok**, nemůže provést **dobyetí území**, **průlom jízdy** ani **bonusový útok jízdy**
- Karta velení **First Strike** nemůže být použita proti jednotce, která zahájila **protiútok**.

Fáze 5.

KONEC KOLA A LOS & KONEC HRY

Po tom, co jsme dokončili veškerý přesun jednotek, rozhodli všechny boje, provedli ústupy a doplňkové akce útoku pro všechny jednotky, které dostali rozkaz, odložte kartu velení, kterou jste hráli na odkládací balíček a vezměte si z balíčku karet velení kartu novou. Vaše kolo skončilo, na řadě je druhý hráč.

Pokud bránící se hráč použil během obrany kartu velení **First Strike** vylosuje si po skončení kola z balíčku karet velení další kartu, a to jako první, před útočícím hráčem.

Když na balíčku karet velení dojdou karty, zamíchejte karty velení na odkládacím balíčku a vytvořte balíček nový. Nový balíček karet se vytvoří také tehdy, když některý z hráčů zahraje kartu velení *Élan*. V tomto případě se smíchají oba balíčky karet velení (jak odkládací, tak dobírací) a vytvoří se balíček nový.

Konec hry a podmínky pro vítězství

Hráči se ve hře střídají po kolech, hráč, který je v jednom kole útočí se ve druhém kole brání a naopak. Až jeden z hráčů získá potřebný počet vítězných zástav, který je potřebný pro vítězství ve hře podle scénáře bitvy, hra končí.

Vítězné zástavy získává hráč po zničení jednotky nebo velitele. Ve některých scénářích bitev je popsáno při dosažení jakých speciálních cílů, získání terénu, apod. získává hráč také vítěznou zástavu. Toto je detailně popsáno v poznámkách scénářů jednotlivých bitev.

Hra končí v momentě, kdy hráč získal potřebný počet vítězných zástav, bez ohledu na to co se právě děje na bitevním poli. To znamená, že hra může klidně skončit během úspěšného [protiútoku](#). Vítězem se tak stává hráč momentálně v obraně.

VI. TAKTIKA A AKCE NAPOLEONSKÝCH VOJSK

STAŽENÍ A PŘESKUPENÍ (JÍZDY)

Když je napadena na blízko jednotkou pěchoty (včetně [kombinovaného útoku](#)) se jednotka jízdy může [stáhnout a přeskupit](#) a nemusí tedy bojovat.

Před tím, ne začne boj na blízko mezi jednotkou pěchoty a jízdy, útočící jednotka pěchoty se musí zeptat jízdy, jestli hodlá jednotka jízdy bojovat nebo jestli se [stáhne a přeskupí](#). Teprve při rozhodnutí jízdy zůstat na místě a bojovat háže útočící jednotka pěchoty kostkami bitvy.

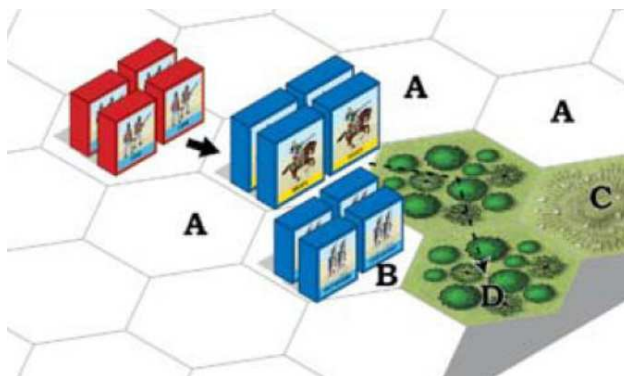
Jednotka jízdy se nemůže rozhodnout pro [stažení a přeskupení](#), pokud se nemůže stáhnout o 2 hexy směrem ke své polovině bitevního pole. [Stažení a přeskupení](#) jízdy mohou zamezit obsazené hexy, neprůchodný terén či hranice bitevního pole (konec mapy).

Jestliže se jednotka jízdy nechce **stáhnout a přeskupit** nebo se nemůže **stáhnout a přeskupit**, boj na blízko proběhne normálně podle pravidel.

Před tím, než se jednotka jízdy **stáhne a přeskupí**, jednotka pěchoty hodí daným počtem kostek proti jízdě. I dělostřelectvo hází kostkami v rámci **kombinovaného útoku**, pokud se jízda rozhodne **stáhnout a přeskupit**. Pouze padne-li na bojové kostce symbol jízdy, znamená to zásah jednotky jízdy, která se rozhodla **stáhnout a přeskupit**. Všechny ostatní symboly, včetně šavlí a praporů, nemají žádný účinek. Jestliže je jednotka jízdy zasažena a k jednotce je přiřazen velitel, musí provést **ověření ztráty velitele** jako obvykle.

Po tom, co útočící pěchota hodí kostky, stáhne se ustoupí o 2 hexy směrem k vlastní polovině bitevního pole.

- Jednotka pěchoty může provést **dobyetí území** poté, co se jednotka jízdy **stáhne a přeskupí** a opustí původní hex.
- Jednotka jízdy nemůže provést **protiútok** jestliže se rozhodla **stáhnout a přeskupit** i když má po stažení v sousedním hexu nepřátelskou jednotku, která ji prve napadla.
- Jednotka jízdy se nemůže **stáhnout a přeskupit** pokud je napadena jednotkou pěchoty v **protiútku**.



PŘÍKLAD: *Jednotka francouzské jízdy je napadena anglickou pěchotou a oznámí **stažení a přeskupení**. Anglická pěchota může hodit čtyřmi kostkami (má čtyři bloky) a zasahuje pouze symbolem jízdy. Pokud francouzská jízda přežije útok, musí se **stáhnout** o dva hexy směrem k přátelské polovině bitevního pole. Ústup na hexy A není možný, protože toto by nebyl postup směrem k přátelské polovině, ale postup do strany. Ústup na hexy B a C není možný, protože B je obsazen a C má neprůchodný terén. Jediný možný ústup je tedy na hex D.*

ZFORMOVÁNÍ DO ČTVERCE (PĚCHOTY)

Čtverec je defenzivní formace používaná jednotkami pěchoty proti jízdě v boji na blízko. Když je pěchota **zformována do čtverce**, nemůže dostat rozkaz k přesunu, může ale dostat rozkaz

k boji. Jednotka pěchoty **zformované do čtverce** může házet pouze jednou kostkou v boji na dálku i na blízko. Nic nemůže zvýšit počet kostek, ale nepříznivý terén může počet snížit.

Zformování do čtverce a boj:

Jakákoliv jednotka pěchoty (s jakýmkoliv počtem bloků) může provést **zformování do čtverce** během protivníkového kola před tím, než ji napadne jízda. Nepřátelská jednotka jízdy se před útokem musí napadené jednotky pěchoty zeptat, jestli chce provést **zformování do čtverce**. Hráč napadené pěchoty se tedy rozhodne, jestli se jednotka pěchoty **zformuje do čtverce**, nebo bude čelit plné síle útoku.

Jednotka pěchoty nemůže provést **zformování do čtverce** v následujících případech:

- Když máte v ruce dvě a nebo méně karet velení.
- Pokud se jednotka pěchoty nachází v typech terénu, které to neumožňují (město, mlýn, polní opevnění)
- Když jednotka jízdy provádí **protiútok**.
- Když jednotka pěchoty napadne jednotku jízdy, a ta zahraje kartu **First Strike**.

Pokud se jednotka pěchoty **nezformuje do čtverce**, boj na blízko proběhne normálně podle pravidel.

Když se jednotka pěchoty rozhodne **zformovat do čtverce**, útočící jízda vybere náhodnou kartu útoku z ruky hráče pěchoty a bez toho, aniž by se na ni díval, ji položí lícem dolů na tabulku pěchoty ve čtverci. Do hexu pěchoty se položí kartička čtverce s číslem označujícím místo v tabulce, odpovídající této jednotce ve čtverci. Hráč se může kdykoliv podívat na karty útoku na své tabulce pěchoty ve čtverci, ale nikdy je nemůže přemístit.

Pozn: Kartička pěchoty ve čtverci nemá hodnotu bloku a nemůže být použita místo kamene, když jednotka utrpí ztráty.



PŘÍKLAD: Soupeř vytáhne z ruky druhého hráče kartu velení, položí ji lícem dolů na tabulku pěchoty ve čtverci a kartičku čtverce odpovídající místu v tabulce položí na hex pěchoty, která se **zformovala do čtverce**.

Pokud jednotka jízdy donutila pěchotu provést **zformování do čtverce**, jednotka napadené pěchoty hází jako první bojovou kostkou. (toto je výjimka oproti normálnímu postupu při

bitvě na blízko). Maximální počet kostek, které může házet jednotka pěchoty **zformovaná do čtverce** ve čtverci je 1 bojová kostka. Karty velení a typ jednotky nezvyšují počet bojových kostek. Vliv terénu ale může toto číslo snížit na nulu (pěchota **zformovaná do čtverce** v tom případě nehází bojovou kostkou vůbec)

Prapor odražení

Jestliže jednotce pěchoty **zformované do čtverce** napadené jízdou padne při hození na bojové kostce symbol praporu, “**odrazí**” tak jednotku jízdy a ta se musí od jednotky pěchoty ustoupit. V tomto případě není možné ignorovat symbol praporu a neprovést ústup. Velitel přiřazený k jednotce jízdy, typ jízdy, ani podpora přátelských jednotek nemohou ochránit jízdu před nuceným ústupem. Jestliže v takovémto případě nemůže jízda ustoupit, ztratí jeden blok za každý hex, o který nemohla ustoupit.

*Pozn. Všechny symboly praporů hozené pěchotou **zformovanou do čtverce** včetně dělostřelectva v rámci **kombinovaného útoku** jsou považovány za **prapory odražení**.*

Jestliže jednotka jízdy není zničena jednotkou pěchoty **zformované do čtverce** nebo pokud není **odražena**, může proti ní bojovat na blízko pomocí pouze 1 bojové kostky. I v tomto případě karty velení ani typ jednotky nezvyšují počet bojových kostek. Vliv terénu ale může toto číslo snížit na nulu (útočící jízda v tom případě nehází bojovou kostkou vůbec).

Výjimka: Jednotce jízdy útočící v rámci **kombinovaného útoku** na jednotku pěchoty **zformovanou do čtverce** budou připočteny bojové kostky dělostřelectva (které se **kombinovaného útoku** účastní) Viz kapitola **kombinovaný útok**

Jestliže je jednotka jízdy napadena v boji na blízko pěchotou **zformovanou do čtverce**, může hrát kartu velení *First Strike*. Jednotka jízdy tedy háže 1 kostku proti jednotce pěchoty **zformované do čtverce**.

Pěchota **zformované do čtverce a obrana proti pěchotě & dělostřelectvu**

Jednotka pěchoty a jednotka dělostřelectva může normálně napadnout jednotku pěchoty **zformovanou do čtverce** v boji na dálku. Jednotka pěchoty a jednotka dělostřelectva může také normálně napadnout jednotku pěchoty **zformovanou do čtverce** v boji na blízko. Jestliže není jednotka pěchoty ve čtverci zničena, může pak v rámci **protiútku** házet 1 bojovou kostkou. Je také možné, aby jednotka pěchoty útočila na nepřátelskou jednotku pěchoty **zformovanou do čtverce** jako součást **kombinovaného útoku** spolu s jednou nebo více jednotkami dělostřelectva. Viz kapitola **kombinovaný útok**

Pěchota **zformovaná do čtverce a ústup**

Pěchota **zformovaná do čtverce**, protože se nemůže pohybovat, přijde o jeden blok za každý hex, o který by měla ustoupit (pokud by měla ustoupit o 2 hexy, přijde o dva bloky atd). Může symbol praporu ignorovat, pokud jí to umožní přiřazený velitel nebo typ jednotky.

Pěchota **zformovaná do čtverce** a podpora

Pěchota **zformovaná do čtverce** může poskytnout podporu sousední jednotce, ale sama nemůže obdržet podporu od sousední jednotky.

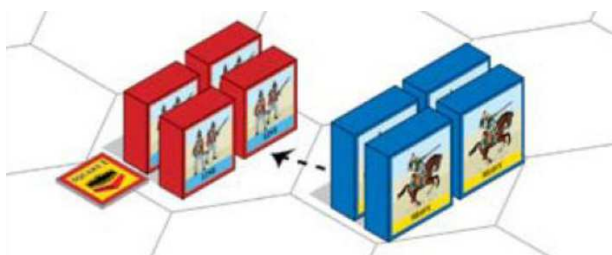
Pěchota **zformovaná do čtverce** a přiřazení velitelé

Velitel přiřazený k jednotce pěchoty **zformované do čtverce** nemůže dostat rozkaz oddělit se. Teprve až jednotce pěchoty **zformované do čtverce** dostane rozkaz rozpustit **formaci čtverec**, velitel může ve stejném kole dostat rozkaz oddělit se.

Pěchota **zformovaná do čtverce** a útok

Jednotka pěchoty **zformovaná do čtverce** může dostat rozkaz k útoku na dálku i na blízko. Pokud nejsou v sousedních hexech nepřátelské jednotky, může jednotka pěchoty **zformované do čtverce** útočit na dálku s maximálně 1 bojovou kostkou. V případě útoku na blízko jednotka pěchoty **zformované do čtverce** útočit také s maximálně 1 bojovou kostkou. Jednotka pěchoty **zformovaná do čtverce** nemůže po úspěšném boji na blízko použít **dobyetí území**. Jednotka pěchoty **zformovaná do čtverce** může útočit v rámci **kombinovaného útoku** (to přidá maximálně 1 bojovou kostku k bojovým kostkám dělostřelectva)

1. PŘÍKLAD NAPADENÍ PĚCHOTY **ZFORMOVANÉ DO ČTVERCE**



Na řadě je Francouz

1. Jednotka francouzské jízdy dostane rozkaz napadnout jednotku anglické pěchoty a ta se rozhodne **zformovat do čtverce**.
2. Útočící hráč (francouzi) vylosuje z ruky angličanů jednu kartu velení, položí ji lícem dolů na tabulku pěchoty ve čtverci a kartičku čtverce položí na hex pěchoty, která vytvořila čtverec.
3. Anglická pěchota bojuje první, hází 1 bojovou kostkou proti francouzské jízdě a na kostce padne prapor (tj. **Prapor odražení**). Francouzská jízda je **odražena** a musí ustoupit.
4. Kdyby po útoku pěchoty nebyla francouzská jízda zničena nebo by nemusela ustoupit, útočila by pak hodem 1 bojové kostky na anglickou pěchotu ona.

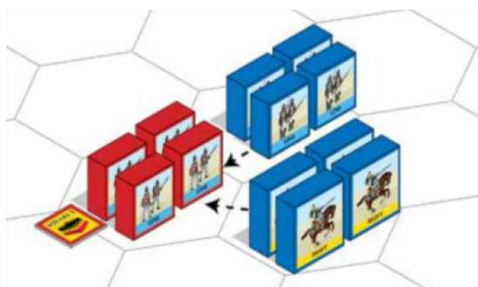
Na řadě je angličan

1. Angličan dá rozkaz své jednotce pěchoty **zformované do čtverce** zaútočit na francouzskou jízdu.
2. Francouzská jízda se může **stáhnout a přeskupit**. Pěchota **zformovaná do čtverce** ale může házet jen 1 bojovou kostkou, proto se francouzská jízda rozhodne zůstat na místě a bojovat.

3. Anglická pěchota hází 1 bojovou kostkou, na které padá prapor (i v tomto případě se jedná o [Prapor odražení](#)). Jednotka jízdy tedy musí ustoupit.

4. Kdyby francouzská jednotka jízdy nebyla zničena nebo přinucena ustoupit, může zahájit [protiútok](#) proti anglické pěchotě [zformované do čtverce](#).

2. PŘÍKLAD NAPADENÍ PĚCHOTY [ZFORMOVANÉ DO ČTVERCE](#)



Na řadě je francouz

1. Jednotka francouzské pěchoty dostane rozkaz k přesunu a napadení anglické pěchoty [zformované do čtverce](#). I francouzská jednotka jízdy dostane ten samý rozkaz.

2. Francouzská pěchota bojuje na blízko normálním počtem kostek.

3. Anglická pěchota [zformovaná do čtverce](#) může zahájit [protiútok](#) 1 bojovou kostkou, pokud nebyla v předchozím boji zničena.

4. Francouzská jízda bojuje na blízko proti anglické pěchotě [zformované do čtverce](#).

5. Anglická pěchota [zformovaná do čtverce](#) útočí proti francouzské jednotce jízdy 1 bojovou kostkou, pokud padne prapor, jednotka jízdy musí ustoupit.

6. Pokud není francouzská jízda zničen, nebo nemusí ustoupit, může zahájit proti anglické pěchotě [zformované do čtverce](#) [protiútok](#) 1 bojovou kostkou.

Rozpuštění [formace čtverce](#)

Je důležité si uvědomit, že zatímco se jednotka pěchoty [zformuje do čtverce](#) během kola protihráče (ve Fázi 4 [Boj](#)), rozkaz k rozpuštění [formace čtverce](#) je možný pouze během kola vlastního hráče (ve Fázi 2 [Rozkazy](#))

Jednotka pěchoty nemůže dostat rozkaz rozpustit čtverec, pokud je v sousedním hexu nepřátelská jednotka jízdy. Tato nepřátelská jednotka jízdy zabraňuje jednotce pěchoty rozpustit [formaci čtverec](#).

V případě, že v sousedství jednotky ve čtverci není žádná nepřátelská jednotka jízdy, jednotka pěchoty [zformované do čtverce](#) může obdržet rozkaz rozpustit [formaci čtverec](#). Odstraníme kartičku čtverce z hexu pěchoty a karta velení, která se nachází v relativním okénku tabulky pěchoty ve čtverci, se vrátí do ruky hráče.

Jednotka pěchoty se poté může přesunovat a bojovat normálně. Když rozpustí **formaci čtverce** a nepřesunuje se, může bojovat na dálku bez snížení počtu kostek za přesun. Rozpuštění formace **čtverce** je považováno za změnu formace, ne za pohyb jednotky.

Když je jednotka ve čtverci zničena a je odebrán poslední káme, kartička čtverce se odebere z hexu, kde stála pěchota, a vrátí se na tabulku pěchoty **zformované do čtverce**. Karta velení, která se nachází v okénku tabulky pěchoty **zformované do čtverce**, se vrátí do ruky hráče.

KOMBINOVANÝ ÚTOK

Když dostane jednotka pěchoty nebo jízdy rozkaz zaútočit na nepřítele na blízko, může se k útoku připojit jedna nebo více jednotek dělostřelectva (na blízko i na dálku). Bojové kostky dělostřelectva se tak připočtou ke bojovým kostkám útočící jednotky. **Kombinovaný útok** musí být ohlášen před hodem kostek.

Všechny jednotky dělostřelectva, které se připojují ke **kombinovanému útoku**, musí být v dostřelu a mít volnou linii výhledu na nepřátelskou jednotku, na kterou útočí. Jednotka dělostřelectva na kopci se nemůže účastnit provést **kombinovaný útok** pokud se v linii výhledu nachází přátelská jednotka na sousedním hexu (pod kopcem). Překážkou v linii výhledu nesmí být ani jiná nepřátelská jednotka či terenní překážky.

Postup při kombinovaném útoku

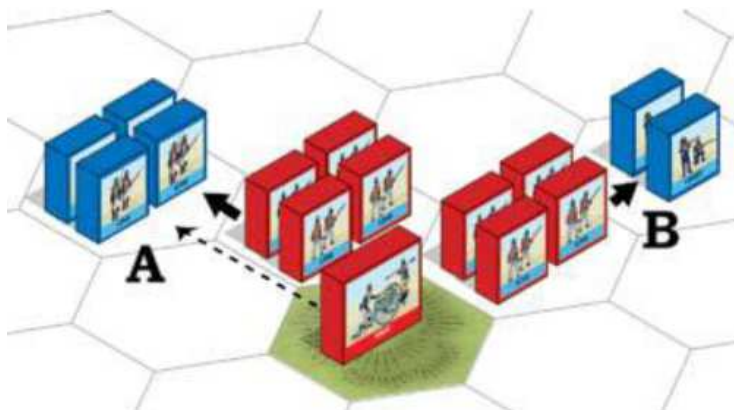
Jednotka pěchoty nebo jízdy spočítá kostky, kterými může v boji na blízko házet (včetně vlivu terénu). Jednotka dělostřelectva spočítá kostky, kterými v boji může házet (včetně vlivu terénu). Kostky dělostřelectva se přičtou ke kostkám přátelské útočící jednotky. Hráč hodí všechny kostky najednou. Může se stát, že počet kostek pěchoty nebo jízdy je nula. Dělostřelectvo i v tomto případě hází svůj počet kostek.

V rámci **kombinovaného útoku**, třebaže je jednotka dělostřelectva útočí na dálku, každý symbol šavle na kostce znamená zásah. Pokud jednotka dělostřelectva bojuje v rámci **kombinovaného útoku** s jednotkou, která nezasáhne nepřítele, padnou-li na kostce bitvy šavle (Rifle Light, milice), ani dělostřelectvo nezíská zásah padnou-li na kostce šavle.

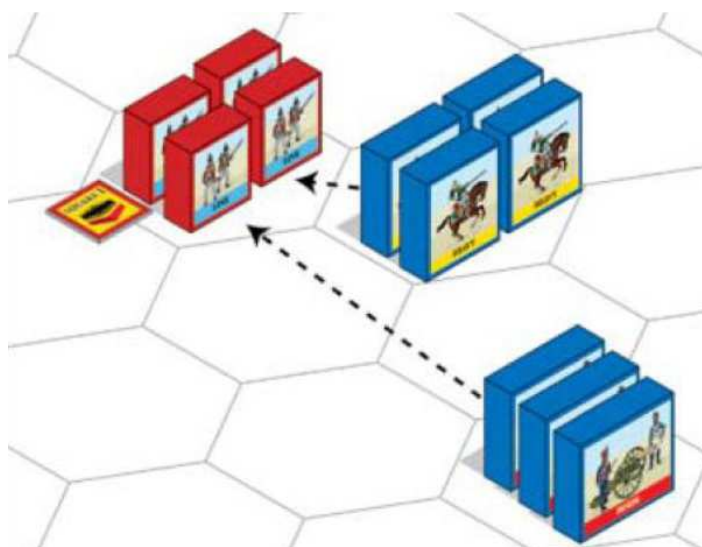
Pokud jsou v rámci **kombinovaného útoku** dělostřelectvo i útočící přátelská jednotka na sousedním hexu s nepřátelskou jednotkou, provede-li nepřátelská jednotka **protiútok**, musí zaútočit proti pěchotě nebo jízdě, ne proti dělostřelectvu.

Kterákoliv jednotka dělostřelectva v rámci **kombinovaného útoku** s jednotkou jízdy, která útočí proti nepřátelské jednotce pěchoty **zformované do čtverce**, může o možnost **kombinovaného útoku** přijít. A to v případě, že jednotka pěchoty **zformované do čtverce**, která útočí první, zničí jednotku jízdy nebo ji přinutí ustoupit. Kostky dělostřelectva nemohou být v tomto případě využity, protože útok jízdy byl **odražen**.

Jestliže brání se jednotka zahraje kartu **First Strike** proti útočící jednotce pěchoty nebo jízdy v rámci **kombinovanému útoku** a zničí útočící jednotku nebo ji přinutí ustoupit, kostky dělostřelectva nemohou být využity.



1. PŘÍKLAD: Jednotka dělostřelectva na kopci může bojovat v rámci **kombinovanému útoku** proti jednotce A, protože linie výhledu není blokována terénem ani jinou jednotkou. NEMŮŽE zaútočit proti jednotce B, protože nemůže střílet nad hlavami přátelské jednotky.

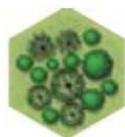


2. PŘÍKLAD: Jednotka francouzské jízdy útočí na pěchotu **zformovanou do čtverce** v rámci **kombinovanému útoku** spolu s přátelskou jednotkou dělostřelectva. Anglická pěchota **zformovaná do čtverce** útočí jako první a na bojové kostce padá prapor (**prapor odražení**). **Odrazí** tak útok francouzské jízdy, ta musí ustoupit a **kombinovaný útok** je tak zrušen. Kdyby anglické jednotce nepadl prapor, francouz by zaútočil 2 bojovými kostkami (1 bojová kostka jednotky jízdy a 1 bojová kostka jízdního dělostřelectva, které má tři bloky a střílí přes 3 hexy).

VII. TERÉN

Hexy terénu jsou položeny na bitevním poli podle zvoleného scénáře bitvy a zůstávají na místě po celou dobu bitvy, pokud scénář neupravuje změnu terénu.

LES



Pohyb: Jednotka nebo velitel, který vstoupí na hex lesa, se musí zastavit a nemůže se v současném kole dále posunout. Jednotka pěchoty se zde může [zformovat do čtverce](#).

Boj: Jednotka nemůže bojovat v tom samém kole, ve kterém vsoupí na hex lesa. Výjimkou jsou lehká pěchota, Mladá garda, Rifle Lights a další jednotky typu lehké pěchoty. Tyto mohou vstoupit na hex lesa a bojovat, pokud k tomu mají možnost.

Když jednotka útočí na jednotku nebo velitele nacházející se NA HEXU LESA:

- Jednotce útočící pěchoty se snižuje počet bojových kostek o 1.
- Jednotce útočící jízdy se snižuje počet bojových kostek o 2.
- Jednotce útočícího dělostřelectva se snižuje počet bojových kostek o 1.

Když jednotka útočí Z HEXU LESA:

- Jednotce pěchoty se nesnižuje počet bojových kostek.
- Jednotce útočící jízdy se snižuje počet bojových kostek o 2.
- Jednotce útočícího dělostřelectva se snižuje počet bojových kostek o 1.

Linie výhledu: Hex lesa brání v linii výhledu

KOPEC



Pohyb: Žádné omezení pohybu jednotek nebo velitele. Jednotka pěchoty se zde může [zformovat do čtverce](#).

Boj:

Když jednotka útočí na NA HEX KOPCE:

- Jednotce útočící pěchoty se snižuje počet bojových kostek o 1.
- Jednotce útočící jízdy se snižuje počet bojových kostek o 1.
- Jednotce útočícího dělostřelectva se nesnižuje počet bojových.

Když jednotka útočí Z HEXU KOPCE:

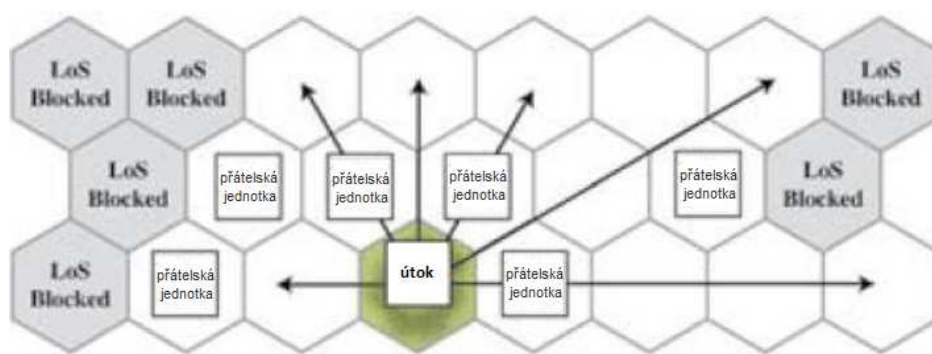
- Jednotce pěchoty se nesnižuje počet bojových kostek.
- Jednotce útočící jízdy se snižuje počet bojových kostek o 1.
- Jednotce útočícího dělostřelectva se nesnižuje počet bojových kostek.

Jednotka dělostřelectva, která se nachází na hexu kopce může střílet přes hlavy přátelské jednotky nebo velitele, která se nachází na sousedním hexu níže, než je kopec, a pokud tam

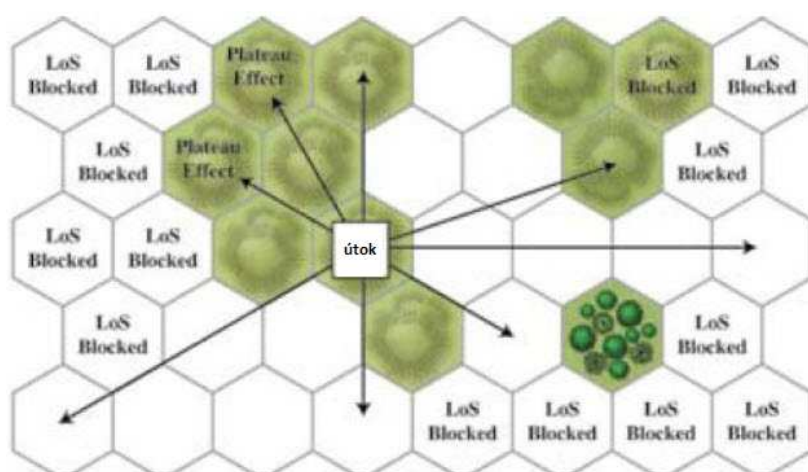
nejsou další terénní překážky. Jednotka dělostřelectva na hexu kopce nicméně nemůže střílet přes hlavy přátelské jednotky nebo velitele v rámci [kombinovaného útoku](#).

Když jednotka útočí Z HEXU KOPCE NA HEX KOPCE:

- Jednotce pěchoty se v boji na blízko nesnižuje počet bojových kostek / v boji na dálku o 1.
- Jednotce útočící jízdy se nesnižuje počet bojových kostek.
- Jednotce útočícího dělostřelectva se nesnižuje počet bojových kostek.



1. *PŘÍKLAD: Na hexu kopce se nachází jednotka dělostřelectva, může střílet přes hlavy přátelských jednotek, které se nachází na vedlejším níže položeném hexu. Výjimka: toto neplatí pro boj v rámci [kombinovaného útoku](#).*



2. *PŘÍKLAD: Jednotka na hexu kopce má linii výhledu na všechny hexy, na kterých není terén, nebo jednotka bráníci výhledu. [LoS blocked = bráníci výhledu].*

Linie výhledu: Hex kopce brání v linii výhledu na jednotky a velitele za tímto hexem. Jednotka ve vedlejším hexu kopce (pod kopcem), vidí pouze na první hex kopce a obráceně. Jednotce ve vedlejším hexu kopce (pod kopcem) blokuje hex kopce linii výhledu na hex kopce za ním a obráceně.

Linie výhledu není blokována mezi hexy kopce. Jednotka, která se nachází na hexu kopce vidí na jednotku, která se nachází na vedlejším hexu kopce.

Linie výhledu není blokována ani pokud je mezi hexy kopce hex položený níže, pokud se na něm nenachází nějaký jiný blokující terén nebo jednotka.

STRMÝ SVAH



Pohyb: Není povolen, žádná jednotka nemůže vstoupit na strmý svah.

Boj: Není povolen.

Linie výhledu: Hex strmého svahu brání v linii výhledu na hex za hexem strmého svahu.

MĚSTO, MLÝN (budovy)



Pohyb: Jednotka nebo velitel, který vstoupí na hex budov, se musí zastavit a nemůže se v současném kole dále posunout. Jednotka pěchoty se zde nemůže [zformovat do čverce](#).

Boj: Jednotka nemůže bojovat ve stejném kole, ve kterém se zastavila na hexu budov.

Když jednotka útočí na NA HEX BUDOV:

- Jednotce útočící pěchoty se snižuje počet bojových kostek o 2.
- Jednotce útočící jízdy se snižuje počet bojových kostek o 3.

Jestliže jednotka jízdy použije kartu velení *Cavalry Charge* a útočí na jednotku, která se nachází na hexu bodov, nedostane kostky navíc, jak je napsáno na kartě útoku.

Jednotce útočícího dělostřelectva se snižuje počet bojových kostek o 1.

Když jednotka útočí na Z HEXU BUDOV:

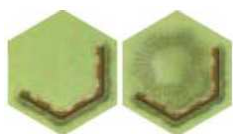
- Jednotce útočící pěchoty se nesnižuje počet bojových kostek.
- Jednotce útočící jízdy se snižuje počet bojových kostek o 3.

Jestliže jednotka jízdy použije kartu velení *Cavalry Charge* a útočí z hexu bodov, nedostane kostky navíc, jak je napsáno na kartě útoku.

- Jednotce útočícího dělostřelectva se snižuje počet bojových kostek 1.

Linie výhledu: Hex lesa brání v linii výhledu

POLNÍ OPEVNĚNÍ



Pohyb: Jednotka nebo velitel, který přechází (vstupuje i vystupuje) přes stranu hexu s polním opevněním, se musí zastavit a nemůže se v současném kole dále posunout. Jednotka pěchoty se zde nemůže [zformovat do čverce](#).

Pozn. Všimněte si, že polní opevnění se nachází pouze na třech stranách hexu.

Boj: Hex polního opevnění poskytuje ochranu před útokem ze stran, kde je vyznačeno opevnění.

Když jednotka útočí na NA HEX POLNÍHO OPEVNĚNÍ (přes vyznačené opevnění)

- Jednotce útočící pěchoty se snižuje počet bojových kostek o 1.
- Jednotce útočící jízdy se snižuje počet bojových kostek o 2.
- Jednotce útočícího dělostřelectva se nesnižuje počet bojových kostek.

Polní opevnění na kopci: Pokud útok přichází ze strany, kde je polní opevnění, ignorujte redukci bojových kostek kvůli terénu kopce a použijte pouze redukci polního opevnění. Jinými slovy, polní opevnění se nesčítají s jinými terénními redukcemi.

Polní opevnění chrání obránce: Pokud nepřátelská jednotka útočí přes stranu hexu s polním opevněním, brání se jednotka pěchoty nebo dělostřelectva (jízda ne) může ignorovat jeden symbol praporu. Brání se jednotka není chráněna polním opevněním, pokud přijde útok ze strany hexu, kde polní opevnění není. Nemůže tedy ignorovat symbol praporu ani využít redukci kostek za polní opevnění.

Když jednotka útočí Z HEXU POLNÍHO OPEVNĚNÍ (přes vyznačené opevnění)

- Jednotce útočící pěchoty se nesnižuje počet bojových kostek.
- Jednotce útočící jízdy se snižuje počet bojových kostek o 2.
- Jednotce útočícího dělostřelectva se nesnižuje počet bojových kostek.

Linie výhledu: Hex polního opevnění nebrání linii výhledu.

ŘEKA

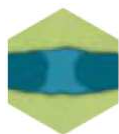


Pohyb: Hexy řeky jsou neprůchodné, pokud na řece není most nebo brod.

Boj: Boj na blízko je zde nemožný.

Linie výhledu: Hex řeky nebrání linii výhledu.

PŘEBRODITELNÁ ŘEKA (brod nebo potok)



Pohyb: Jednotka nebo velitel, který vstoupí na hex přebroditelné řeky, se musí zastavit a nemůže se v současném kole dále posunout (počítá se s časem nutným ke znovuseřazení jednotky na druhé straně řeky. Jednotka pěchoty se zde nemůže [zformovat do čtverce](#)).

Boj: Jednotka může bojovat ve stejném kole, ve kterém vstoupila na hex přebroditelné řeky.

Když jednotka útočí na NA HEX PŘEBRODITELNÉ ŘEKY

- Všem útočícím jednotkám se snižuje počet bojových kostek o 1. (boj na blízko)
- Všem útočícím jednotkám se nesnižuje počet bojových kostek. (boj na dálku)

Když jednotka útočí Z HEXU PŘEBRODITELNÉ ŘEKY

- Všem útočícím jednotkám se snižuje počet bojových kostek o 1. (boj na blízko i na dálku)

Linie výhledu: Hex přebroditelné řeky nebrání linii výhledu.

MOST



Pohyb: Přest most přechází jednotka bez jakýchkoliv omezení. Jednotka pěchoty se zde může [zformovat do čtverce](#).

Boj: Na rozdíl od řeky nebo přebroditelné řeky tu nejsou žádná omezení.

Linie výhledu: Hex mostu nebrání linii výhledu.

PÍSKOVÝ LOM



Pohyb: Jednotka nebo velitel, který vstoupí na hex pískového lomu, se musí zastavit a nemůže se v současném kole dále posunout. Pískový lom je neprůchodný pro jednotky dělostřelectva. Jednotka pěchoty se zde může [zformovat do čtverce](#).

Boj:

Když jednotka útočí NA HEX PÍSKOVÉHO LOMU

- Jednotce útočící pěchoty se snižuje počet bojových kostek o 1. (boj na blízko)
- Jednotce útočící pěchoty se nesnižuje počet bojových. (boj na dálku)
- Jednotce útočící jízdy se snižuje počet bojových kostek o 2.
- Jednotce útočícího dělostřelectva se snižuje počet bojových kostek o 1.

Když jednotka útočí Z HEXU PÍSKOVÉHO LOMU

- Jednotce útočící pěchoty se snižuje počet bojových kostek o 1.
- Jednotce útočící jízdy se snižuje počet bojových kostek o 2.
- Jednotka dělostřelectva se na tomto hexu nemůže ocitnout, protože terén je pro ni neprůchodný.

Linie výhledu: Hex pískového lomu nebrání linii výhledu.

Alternativní pravidlo od autora překladu:

V napoleonských bitvách se ne vždy podařilo pěchotě včas zformovat čtverec, zvláště pokud byl útok jízdy rychlý a překvapivý. Tuto situaci lze ve hře řešit následujícím pravidlem:

Hod na ověření zformování do čtverce

Jízda útočí na pěchotu. Bránící se hráč nahlásí zformování do čtverce. Poté hodí bojovou kostkou.

- *Padne-li symbol koně (symbol koně nebo meče u všech druhů lehké jízdy) - pak se pěchotě nepodařilo včas zformovat čtverec - útok jízdy proto následně probíhá normálně.*
- *Padnou-li na bojové kostce ostatní symboly – zformování do čtverce se podařilo.*

• VIII. KARTY VELENÍ

Karty sekce (48)

Pomocí karet sekce dáváme rozkazy jednotkám v dané sekci bitevního pole k přesunu nebo boji. Karty říkají přesně ve které sekci/sekcích se jednotky musí nacházet a kolika jednotkám/velitelům můžete dát rozkaz. Velitel přiřazený k jednotce může pomocí těchto karet obdržet rozkaz k oddělení se od jednotky a k samostatnému pohybu. Karty, na kterých je napsáno "order units equal to command" znamenají, že můžete dát rozkaz tolika jednotkám, kolik karet velení máte v ruce včetně právě vyložené karty. Karty, které jsou odloženy na tabulce pěchoty ve čtverci se nepočítají.



Scout Left Flank (prozkoumat levé křídlo) - Vydejte rozkaz 1 jednotce nebo veliteli na levém křídle. Až si budete brát novou kartu velení, vytáhněte si dvě a vyberte si jednu z nich. Druhou odložte. (2x)

Scout Center (prozkoumat střed) - Vydejte rozkaz 1 jednotce nebo veliteli ve středu bitevního pole. Až si budete brát novou kartu velení, vytáhněte si dvě a vyberte si jednu z nich. Druhou odložte. (2x)

Scout Right Flank (prozkoumat pravé křídlo) - Vydejte rozkaz 1 jednotce nebo veliteli na pravém křídle. Až si budete brát novou kartu velení, vytáhněte si dvě a vyberte si jednu z nich. Druhou odložte. (2x)



Probe Left Flank (zkusit levé křídlo) - Vydejte rozkaz 2 jednotkám nebo velitelům na levém křídle. (4x)

Probe Center (zkusit střed) - Vydejte rozkaz 2 jednotkám nebo velitelům ve středu. (6x)

Probe Right Flank (zkusit pravé křídlo) - Vydejte rozkaz 2 jednotkám nebo velitelům na pravém křídle. (4x)



Attack Left Flank (napadení levé křídlo) - Vydejte rozkaz 3 jednotkám nebo velitelům na levém křídle. (6x)

Attack Center (napadení střed) - Vydejte rozkaz 3 jednotkám nebo velitelům ve středu. (6x)

Attack Right Flank (napadení pravé křídlo) - Vydejte rozkaz 3 jednotkám nebo velitelům na pravém křídle. (6x)



Assault Left Flank (útok levé křídlo) - Vydejte rozkaz tolika jednotkám na levém křídle, kolik karet velení máte v ruce, včetně této karty. (2x)

Assault Center (útok na střed) - Vydejte rozkaz tolika jednotkám ve středu, kolik karet velení máte v ruce, včetně této karty. (2x)

Assault Right Flank (útok pravé křídlo) - Vydejte rozkaz tolika jednotkám na pravém křídle, kolik karet velení máte v ruce, včetně této karty. (2x)



Coordinated Advance (koordinovaný postup) - Vydejte rozkaz 4 jednotkám nebo velitelům. Jednomu vlevo, dvěma v centru a jednomu vpravo. (2x)

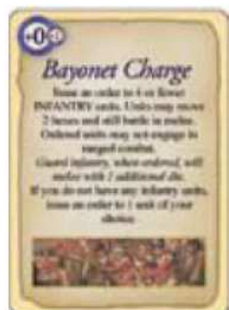
Flank Attack (útok na křídlech) - Vydejte rozkaz 2 jednotkám nebo velitelům na každém křídle. (2x)

Forward (postup vpřed) - Vydejte rozkaz 2 jednotkám nebo velitelům v každé sekci. (2x)

Recon in Force (průzkum bojem) - Vydejte rozkaz 1 jednotce nebo veliteli v každé sekci. (2x)

Karty taktiky (22)

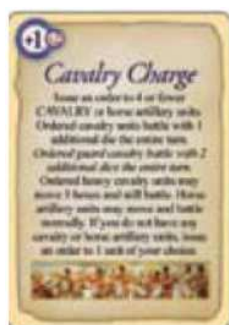
Karty taktiky povolují jednotkám, které dostaly rozkaz, bojovat tak, jak to běžně není možné. Platí nicméně stále omezení pohybu a boje způsobené terénem.



Bayonet Charge (útok s bajonety) — Vydejte rozkaz až 4 jednotkám pěchoty. Jednotky se mohou přesunout o 2 hexy a bojovat na blízko. Jednotky, které dostanou rozkaz nemohou bojovat na dálku. Gardová pěchota bojuje 1 bojovou kostkou navíc. Pokud nemáte jednotky pěchoty, vydejte rozkaz 1 jednotce podle vašeho výběru. (2x)



Bombard (ostřelování) — Vydejte rozkaz až 4 jednotkám dělostřelectva. Jednotky se mohou přesunout o 3 hexy a nebojovat nebo se nepřesunout a bojovat se 2 bojovými kostkami navíc. Gardové dělostřelectvo může bojuje se 3 bojovými kostkami navíc. Pokud nemáte jednotky dělostřelectva, vydejte rozkaz 1 jednotce podle vašeho výběru.. (2x)
Jednotky se mohou přesunout o 3 hexy a nebojovat nebo se nepřesunout a bojovat se 2 bojovými kostkami navíc. Gardové dělostřelectvo může bojuje se 3 bojovými kostkami navíc. Pokud nemáte jednotky dělostřelectva, vydejte rozkaz 1 jednotce podle vašeho výběru.. (2x)



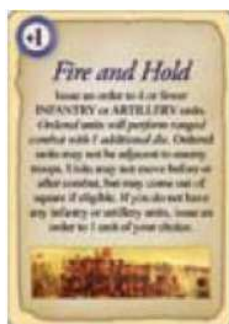
Cavalry Charge (útok jízdy) - Vydejte rozkaz až 4 jednotkám jednotkám jízdy nebo jízdního dělostřelectva. Jednotky jízdy můžou bojovat 1 bojovou kostkou navíc po celé kolo. Jízdní garda bojuje se 2 kostkami navíc během celého kola. Jednotka těžké jízdy se může přesunout až o 3 hexy a bojovat. Jednotky jízdního dělostřelectva se pohybují a bojují normálně. Pokud nemáte jednotky jízdy nebo jízdního dělostřelectva, vydejte rozkaz 1 jednotce podle vašeho výběru. (3x)



Counter-Attack (protiútok) - Vydejte stejné rozkazy jako měl kartě velení k protivník, který právě hrál. Postupujte podle pokynů na této právě odložené kartě, s výjimkou karet sekce, kde se levé křídlo stává pravým a pravé křídlo levým.. (2x)



Élan (elán) - Hodíte tolika bitevními kostkami, kolik máte v ruce karet velení, včetně této. Vydejte rozkaz těm jednotkám, jaké vám padnou na kostkách symboly. Šavle nedávají žádný rozkaz. Prapor dá rozkaz jednotce nebo veliteli dle vašeho výběru. Jednotky, které obdrží rozkaz, bojují s 1 kostkou bitvy navíc po dobu celého kola. Zamíchejte odložené karty a dobírací bajíček. (1x)



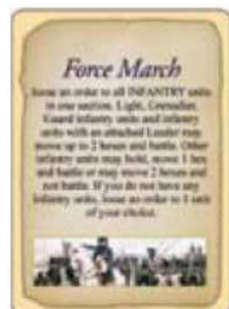
Fire and Hold (vystřelit a držet) - Vydejte rozkaz až 4 jednotkám pěchoty nebo dělostřelectva. Tyto mohou bojovat na dálku s 1 bojovou kostkou navíc. Útočící jednotky nesmí být na sousedním hexu cíle. Jednotky se nemohou přesunovat před ani po bitvě, ale pěchota **zformovaná do čtverce** může rozpustit formaci. Pokud nemáte jednotky pěchoty ani dělostřelectva, vydejte rozkaz 1 jednotce podle vašeho výběru. (2x)

Pozn. Jestliže nepřátelská jednotka ustoupí na sousední hex, poté co vaše jednotka obdržela rozkaz, ale zatím neprovedla útok na dálku, tato nepřátelská jednotka zabrání vaší jednotce provést útok na dálku. Vaše jednotka nemůže v tomto kole nepřátelskou jednotku bránící ji v provedení útoku na dálku, napadnout útokem na blízko.



First Strike (zaútočit jako první) - Hrajte tuto kartu po tom, co protihráč ohlásil útok na blízko proti vaší jednotce ale před tím, než hodí bojové kostky. Vaše jednotky v obraně útočí jako první. Jestliže není útočící jednotka zničena nebo přinucena ústupu, může zaútočit jak původně zamýšlela. Na konci kola si vylosujte jako první novou kartu velení, kartu **First Strike** odložte. (2x)

Pozn. V rámci jednoho útoku nemohou být zahrány dvě karty First Strike



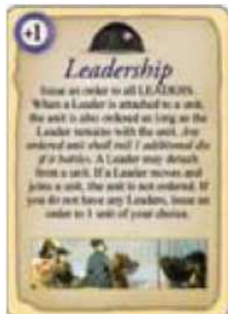
Force March (pochod) - Vydejte rozkaz všem jednotkám pěchoty v jedné sekci bitevního pole. Lehká pěchota, Rifle Light, granátníci, gardová pěchota a jednotky s přiřazeným velitelem se mohou přesunout až o 2 hexy a bojovat. Ostatní jednotky pěchoty se mohou přesunout o 1 hex a bojovat nebo se přesunout o 2 hexy a nebojovat. Pokud nemáte jednotky pěchoty, vydejte rozkaz 1 jednotce podle vašeho výběru. (2x)



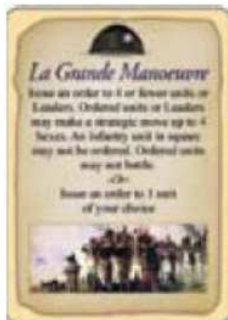
Give Them The Cold Steel (Dejte jim chladnou ocel) - Vydejte rozkaz všem jednotkám, které jsou na hexech sousedících s jednotkou nepřítele. Jednotky, které dostanou rozkaz mohou v boji na blízko použít 1 bojovou kostku navíc, ale nemohou bojovat na dálku. Jednotky se nemohou přesunout před tím, než budou bojovat. Po úspěšném boji mohou jednotky pěchoty provést **dobytí území** a jízda může **provést průlom jízdy**.

Bonusový útok jízdy probíhá pak s normálním počtem kostek. (1x)

Poznámka: Hrajeme-li tuto kartu, rozkaz dostanou všechny jednotky sousedící s nepřátelskými jednotkami. To může způsobit zmatek zejména v případech, když jsou po boji jednotky nuceny ustoupit. Doporučujeme označit všechny jednotky, které obdrží rozkaz při zahrání této karty.



Leadership (velení) - Vydejte rozkaz všem velitelům. Pokud je velitel přiřazen k jednotce i tato jednotka obdrží rozkaz, pokud se od ní velitel neoddělí. Pokud s velitelem obdrží rozkaz i jednotka, háže v boji jednou kostkou navíc. Velitel se od jednotky může oddělit. Pokud se velitel přesune a připojí se k jednotce, tato již nedostává rozkaz. Pokud nemáte žádného velitele, vydejte rozkaz 1 jednotce podle vašeho výběru. (2x)



La Grande Manoeuvre (velké manévry) - Vydejte rozkaz až 4 jednotkám nebo velitelům. Tito se mohou strategicky přesunout až o 4 hexy. Jednotka pěchoty **zformovaná do čtverce** nemůže dostat rozkaz. Jednotky, které dostanou rozkaz k přesunu nemohou bojovat. Nebo vydejte rozkaz 1 jednotce podle vašeho výběru. (1x)



Rally (zotavení) - Hod'te tolika bojovými kostkami, kolik máte karet velení v ruce, včetně této. Každé jednotce typu symbolu, který padne, se vrací jeden blok, který v bojích ztratila. Jednotka nemůže mít více bloků, než měla původně. Jednotky, které dostaly zpět alespoň jeden blok mohou dostat rozkaz. (1x)



Short Supply (nedostatek zásob) - Jedna přátelská nebo nebo nepřátelská (dle volby hráče) je špatně zásobovaná. Odstraňte jí z hexu na kterém se na nachází a umístěte jí ve stejné sekci (dle volby hráče) na libovolný prázdný hex (dle volby hráče) v první hexové řadě. Pokud to není možné, umístěte jednotku do druhé hexové řady. Pokud je k jednotce přiřazen velitel, je přemístěn spolu s jednotkou. Jestliže je přemísťovanou jednotkou vaše jednotka, nemůžete v tomto kole bojovat. Tato karta se nevztahuje na jednotku pěchoty **zformovanou do čtverce** a na samotného velitele.