Наполеоніка

Поле бою – місце де постійно панує хаос. Переможцем буде той, хто цей хаос контролює, свій та ворожий. – Наполеон

1. Вступ

Команди та Стяги : Наполеоніка не є повністю новою розробкою. Вона є розвитком дуже успішної ігрової системи Команди та Стяги, де за допомогою Командних карт здійснюється рух, а також реалізується принцип «туману війни». Кидання кубиків дає можливість швидко та раціонально визначити результат бою. Однак Наполеоніка представляє до Вашої уваги багато нових ігрових рішень, що додають історичного реалізму та дозволять по новому подивитися на гру навіть ветеранам серії.

Масштаб гри є умовним і дозволяє ефективно моделювати як епічні битви Наполеонівських війн так і дрібніші епізоди. В одному сценарії загін може зображати цілу дивізію, а в іншому лише полк чи батальйон. Тактика тих часів, яку Ви будете вимушені застосовувати щоб виграти битву, залежить від реальних переваг чи обмежень, характерних для тієї чи іншої національної армії і ландшафту поля реального бою.

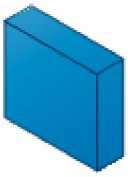
Битви, представлені у сценаріях висвітлюють в основному протистояння Англії та Франції. Стилізоване ігрове поле містить всі головні елементи ландшафту та моделює реальне розташування військ перед початком битви.

2. Компоненти

5 аркушів що включають 56 двосторонніх шестикутних плиток Ландшафту, 2 шкали каре, значки каре і значки Прапорів Перемоги.
70 Командних карт
8 шестигранних кубиків
6 аркушів з наклейками для блоків та кубиків
6 карт загонів
1 книга правил
1 буклет сценаріїв з 15 сценаріями
340 блоків: темно-сині для французьких загонів, червоні для британських та коричневі для португальських:
193 маленьких темно синіх, червоних та коричневих для піхоти (13 запасних блоків)
87 середніх темно синіх, червоних та коричневих для кавалерії (10 запасних блоків)
60 прямокутних темно синіх, червоних та коричневих для лідерів та артилерії (12 запасних блоків)

Маленькі блоки
18×18×8 мм

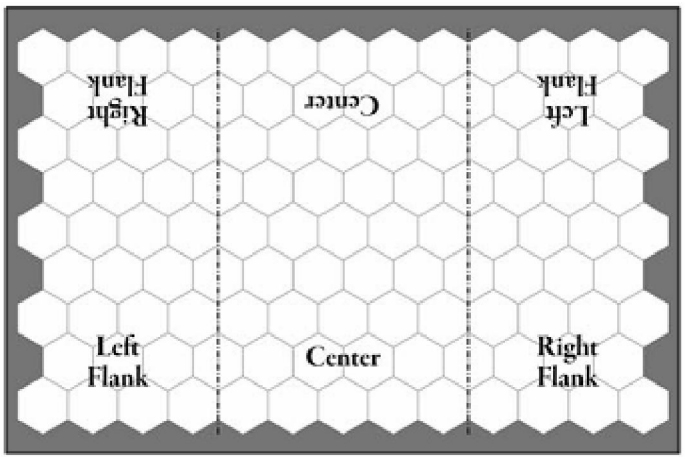
Середні блоки
22×22×8 мм


Прямокутні блоки
22×28×8 мм

- Всі блоки піхоти мають розмір 18×18×8 мм
- Всі блоки кінноти мають розмір 22×22×8 мм
- Всі блоки артилерії мають розмір 22×28×8 мм і розміщуються так щоб найдовша сторона була горизонтальною.
- Всі блоки лідерів мають розмір 22×28×8 мм і розміщуються так щоб найдовша сторона була горизонтальною.

Поле для гри

Поле для гри (далі - поле) поділене на гекси, 13 гексів в ширину та 9 в довжину. Поле розмежоване на три секції двома пунктирними лініями, таким чином у кожного гравця є правий, лівий фланги та центр. Ті гекси через які проходять пунктирні лінії вважаються такими що належать як фланговій так і центральній секції.



Плитки Ландшафту

Плитки Ландшафту призначені для відтворення історичного виду поля даного бою, зображуючи природні та рукотворні елементи ландшафту. Правила Ландшафту детально описані у відповідній секції правил.

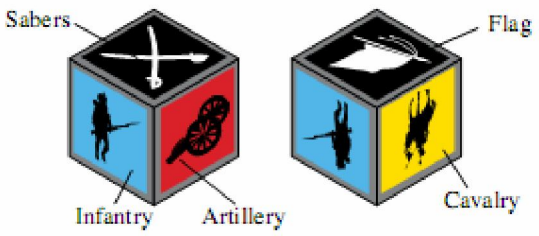
Командні карти

Загони можуть пересуватися і атакувати лише тоді, коли їм були віддані накази. Командні карти дають можливість наказати загонам рухатись, битись чи здійснювати спеціальні дії. Детально це описано у спеціальній секції правил.

Кубики

Кожен кубик має шість чистих граней, на які потрібно наклеїти наліпки. На кожен кубик потрібно наклеїти такі символи: 2 символи піхоти, 1 символ кавалерії, 1 символ артилерії, 1 символ прапора, 1 символ шабель.

- Піхота: чорний символ на синьому фоні
- Кавалерія: чорний символ на жовтому фоні
- Артилерія: чорний символ на червоному фоні
- Прапор: білий символ на чорному фоні
- Шаблі: білий символ на чорному фоні



Карта загонів

Для кожної нації, війська якої брали участь у Наполеонівських війнах, існує карта загонів.

Карта загонів уточнює:
- Типи загонів і особливості їх розташування на полі.
- Зображення кожного типу загонів на наліпках.
- Кількість блоків у загоні.

Зверніть увагу: Не всі армії націй були організовані однаково, тому кількість блоків у певних загонах може відрізнятися.
- Дальність руху загонів.
- Специфічні для типів загонів бойові модифікатори і модифікатори Командних карт.
- Модифікатори моралі.
- Примітки.

Загони та лідери

Кожен загін складається з певної кількості блоків. Ця кількість залежить від типу загону і його національної належності і детально описано картою загонів.

Генерал, маршал чи польовий командир будь-якого рангу (далі - лідер) представлений одним прямокутним блоком. Блок лідера не вважається загоном.

Наклеювання наліпок: Наклейте відповідні наліпки на обидві найбільші сторони кожного блоку. Наклейки із зображенням британських військ розмістіть на червоних блоках, з зображенням португальських – на коричневих, з зображенням французьких – на синіх. Ми рекомендуємо спочатку розділити блоки за кольором, а потім за розміром. Почніть з британських загонів. Відберіть 36 маленьких червоних блоків. Знайдіть британську лінійну піхоту на аркушах від 3 до 6. Наклейте відповідні наліпки з обох боків на 36 червоних блоків. Закінчивши, перейдіть до легкої піхоти. Відберіть 10 маленьких блоків. Знайдіть наклейки британської легкої піхоти на листах від 4 до 6. Наклейте відповідні наліпки з обох боків на 10 червоних блоків. Коли закінчите, перейдіть до британських карабінерів, яких має бути 6 блоків. Діючи таким чином, продовжуйте, поки не закінчите із британською армією. Далі таким же способом наклейте наліпки на коричневі португальські та сині французькі блоки. Це забере трохи часу, але це весело! Кілька додаткових наліпок та блоків є запасними.

Шкала каре

Дві шкали каре і пронумеровані значки використовуються для позначення загонів, що під час бою вишиковуються у каре

Шкала каре

Французьке каре

Британське каре

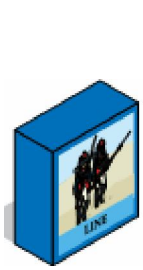
Значки Прапорів Перемоги

Ці 18 значків використовуються для відображення шляху гравців до перемоги.

Французький Прапор Перемоги

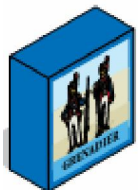
Британський Прапор Перемоги

Французькі загони



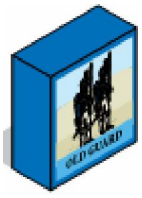
Лінійна піхоти
10 загонів
(40 блоків)

Легка піхота
5 загонів
(20 блоків)



Гренадери
1 загін
(4 блоки)

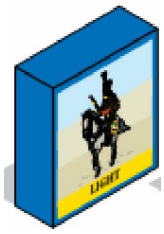
Молода Гвардія
1 загін
(4 блоки)



Стара Гвардія
1 загін
(4 блоки)

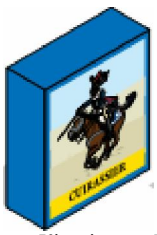
Міліція
2 загони
(8 блоків)

Лідер
(4 блоки)



Легка кавалерія

3 загони
(12 блоків)

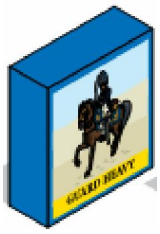


Кірасіри

2 загони
(8 блоків)

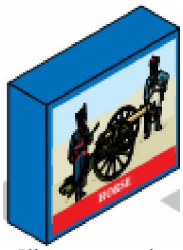
Важка кавалерія

2 загони
(8 блоків)



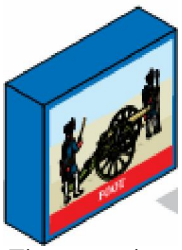
Гвардійська кіннота

1 загін
(4 блоки)



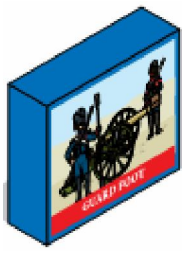
Кінна артилерія

2 загони
(6 блоків)



Піша артилерія

3 загони
(9 блоків)



Піша гвардійська артилерія
1 загін
(3 блоки)

Британські та португальські загони

Лінійна піхота
9 загонів
(36 блоків)

Легка піхота
2 загони
(10 блоків)

Карабінери
2 загони
(6 блоків)

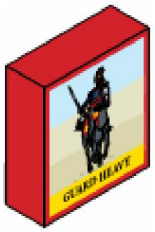
Гренадери
1 загін
(4 блоки)

Гвардійці гренадери
2 загони
(10 блоків)

Лідер
(3 блоки)

Легка кавалерія
6 загонів
(18 блоків)

Важка кавалерія
4 загони
(12 блоків)



Гвардійська важка кіннота
1 загін
(3 блоки)

Кінна артилерія
2 загони
(6 блоків)

Піша артилерія
3 загони
(9 блоків)

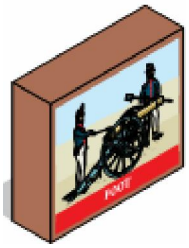
Лінійна піхота
6 загонів
(24 блоки)

Легка піхота
2 загони
(6 блоків)

Міліція
1 загін
(4 блоки)

Легка кавалерія
2 загони
(6 блоків)

Важка кавалерія
2 загони
(6 блоків)



Піша артилерія
2 загони
(6 блоків)

Лідер
(2 блоки)

3. Підготовка до гри

1. Виберіть сценарій із буклету. Якщо Ви граєте вперше, ми рекомендуємо почати з першої битви – Роліки (Перша позиція французів) 17 серпня 1808 р., цей сценарій спеціально створено для ознайомлення із базовими правилами Наполеоніки.

2. Покладіть ігрове поле на центр столу. У кожному сценарії вказано, яка армія розміщена у верхній, а яка у нижній частині карти і гравці повинні сісти з того боку поля, відповідно до армії яку вони для себе вибрали. Кожен із гравців бере по одній Карті загонів.
Також кожен гравець бере шкалу каре і набір значків каре з номерами від 1 до 4.
Покладіть свою шкалу та значки зі свого боку ігрового поля.

3. Розмістіть плитки ландшафту на полі відповідно до вказівок сценарію.

4. Розділіть блоки між гравцями. Англійські та португальські війська мають блоки червоного та коричневого кольорів, а французькі – синього. Після цього блоки необхідно виставити на поле відповідно до умов сценарію. Ми рекомендуємо спочатку виставити на місце кожного загону по одному блокові даного роду військ чи лідера, орієнтуючись за краями ігрового поля та лініями розділу між секціями, а потім доповнити кожен загін до його повної чисельності, користуючись Картою загонів.
Зверніть увагу: Кожен символ загону на схемі сценарію означає цілий загін.

5. Ретельно перетасуйте колоду Командних карт і здайте кожному гравцеві стільки, скільки передбачено сценарієм. Не показуйте своїх карт суперникові. Решту колоди покладіть сорочкою догори біля бічного краю поля так, щоб обидва гравці могли до неї дотягнутися.

6. Покладіть кубики та значки Прапорів перемоги біля ігрового поля так, щоб обидва гравці могли до них дотягнутися.

7. Перегляньте всі спеціальні правила та умови перемоги що діють у даній битві.

8. Гру починає гравець, вказаний у сценарії.

Кілька слів про мультиплеєр: Стандартна Наполеоніка розрахована суто на двох гравців. Однак деякі компоненти можуть використовуватися і для більш значних баталій. Великі «La Grande» Битви з використанням розширеної спеціальної колоди Командних карт будуть представлені Вашій увазі незабаром.

4. Мета гри

Метою гри є першим здобути вказану в сценарії кількість Прапорів перемоги (як правило від 5 до 9).
Прапор перемоги гравець отримує за повністю знищений ворожий загін чи знищеного лідера. Коли останній блок загону чи блок лідера забирається із поля, гравцю-супернику зараховується один Прапор перемоги. В деяких сценаріях Прапори перемоги можна здобути, захопивши певний гекс чи виконавши інші спеціальні умови.
Перемога здобувається негайно після того як здобутий останній із необхідних Прапорів перемоги.

5. Ігровий хід (Послідовність дій)

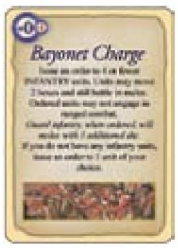
У описі сценарію вказується, котрий гравець ходить першим. Активний (той що атакує) гравець під час свого ходу віддає накази своїм військам рухатися і битися, граючи Командну карту і застосовуючи її ефект. Противник активного гравця впродовж ходу вважається гравцем-оборонцем. Гравці ходять по черзі поки один із них не збере необхідної кількості Прапорів перемоги.

Впродовж ходу дії здійснюються в такому порядку:

1. **Командна фаза:** Зіграйте Командну карту.
2. **Фаза Наказів:** Оголосіть всі загони, яким Ви віддаєте накази в цей хід, зважаючи на особливості щойно зіграної Тактичної чи Командної карти.
3. **Фаза Руху:** Перемістіть всі призначені загони та лідерів. Враховуйте при цьому особливості військ різних націй та ландшафт.
4. **Бойова фаза:** Рух усіх загонів має бути завершеним до початку бою. Проводьте бій по черзі кожним призначеним загоном, при цьому бій для кожного окремого загону має бути повністю завершеним, разом із додатковими бойовими діями, перед тим як бій починає інший загін.
5. **Фаза Поповнення:** Візьміть із колоди нову Командну карту.

Фаза 1. Зіграйте командну карту

На початку кожного ходу зіграйте Командну карту зі своє руки. Покладіть її лицем догори перед собою і вголос прочитайте текст на ній.
Командна карта як правило вказує кількість загонів та/або лідерів, а також секції в яких їм можна віддавати накази. Гекси, через які проходять пунктирні лінії завжди вважаються такими, що належать одночасно до відповідного флангу та до центральної секції.
Є два типи Командних карт. **Секційні карти** (лівий фланг, центр та правий фланг) відрізняються іконкою що показує секцію, у якій використовується дана карта, розташованою в нижній частині карти. Секційна карта дає можливість віддати накази загонам, розташованих у відповідних секціях. **Тактичні карти** містять ілюстрацію і докладний опис типу та кількості загонів, що можуть бути призначені цим ходом. Якщо місце розташування цих загонів не вказано спеціально, то Тактична карта може бути використана у будь-якій секції.



Тактична карта Командна карта

Якщо ситуація склалася так, що зіграна Командна карта не дає можливість віддати накази жодним загонам, пропустіть фази з 2 по 4 і візьміть карту замість зіграної і закінчіть хід.

Фаза 2. Віддайте накази загонам та лідерам

Після того як зіграна Командна карта оголосіть яким саме загонам та лідерам Ви збираєтесь віддати накази в цей хід.

● Лише загони та лідери, які були оголошені як такі що отримують накази в цей хід, можуть рухатися, битися чи здійснювати спеціальні дії впродовж ходу.
● Одному загону чи лідеру впродовж одного ходу можна віддати лише один наказ. Лідер що знаходиться на тому ж гексі що й дружній загін вважається «з'єднаним» із загоном і мусить рухатися разом із ним поки не отримає наказ від'єднатися.

Зверніть увагу: Щоб віддати наказ загону з лідером достатньо витратити лише один наказ.

● Коли зіграна Командна карта, карта Лідерства чи карта Великих Маневрів, або коли випадає прапор після того як зіграна карта Елану, лідер що знаходиться на одному гексі із загоном може отримати наказ від'єднатися від останнього і рухатися самостійно. Від'єднання лідера коштує одного наказу. Дивіться розділ «рух лідера».

Командні карти мають символ Капелюха щоб нагадати гравцю що, граючи їх, можна віддати наказ лідерові від'єднатися від загону і рухатися самостійно.

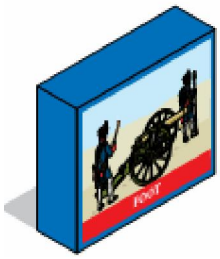
● Командні карти Наступу дозволяють Вам віддати наказ кількості загонів, рівній Вашому «командуванню». Карти Елану та Збору дозволяють кинути кількість кубиків, рівну «командуванню» гравця. «Командування» гравця рівне кількості карт у руці гравця включно із картою що була щойно ним зіграна. Зверніть увагу, що коли піхотний загін шикується у каре, це негайно зменшує «командування» гравця на 1, оскільки одна випадкова карта забирається з руки і кладеться на Шкалу каре. Коли загін виходить із каре чи знімається із поля, така карта негайно повертається в руку до гравця.
● Загін чи лідер на гексі через який проходить пунктирна лінія може бути призначений наказом для будь-якої із сусідніх секцій.
● Якщо Секційна карта дозволяє віддати накази більшій кількості загонів ніж є у Вас в даній секції, невикористані накази втрачаються.
● Якщо Тактична карта дозволяє віддати накази більшій кількості загонів ніж Ви маєте, невикористані накази втрачаються.

Що таке загони та лідери

Блоки зібрані на одному гексі утворюють загін. Зображення та написи на блоках допомагають швидко визначити конкретний тип кожного загону.
Піхотні блоки мають зображення двох піхотинців і синю стрічку в нижній частині.
Кавалерійські блоки мають зображення одного вершника і синю стрічку.
Артилерійські блоки мають зображення гармати з двома канонірами і червону стрічку.
Блоки лідерів мають зображення генерала верхи і не мають стрічки внизу.

Піхота

Кавалерія


Артилерія

У Наполеоніці є чотири типа загонів, що приблизно відповідають певним рівням бойової підготовки і досвідченості.
● Лінійні війська (піхота, артилерія чи кавалерія) – головна опора всіх армій Наполеоніки. Ці піхотні та кавалерійські частини навчені вести бій у правильних військових побудовах.
● Міліція (піхота, артилерія чи кавалерія) – щойно набрані рекрути. Рівень їх підготовки та забезпечення незадовільний.
● Елітні війська (Легка піхота/Гренадери) – досвідчені бійці, ці піхотинці є професіоналами, здатними здійснювати складні маневри перед лицем противника. Ці війська як правило краще озброєні і обізнаніші в військових справах.
● Гвардія (піхота, артилерія чи кавалерія) – це ударні частини армії, ті, що проявили себе в боях. Їх часто тримають в резерві для вирішального удару, адже гвардійці здатні схилити успіх на свій бік. Ці частини мають кращу зброю та коней.
● Лідер не є загоном і представлений лише одним блоком. Лідер, з'єднаний із загоном, підвищує бойові якості такого загону.

Фаза 3 Рух загонів та лідерів

Рух оголошується та здійснюється загонами по черзі. Черговість руху визначає гравець на власний розсуд.
● Загін чи лідер може отримати лише один наказ на рух за хід.
● Загін чи лідер, що отримав наказ не обов'язково має рухатися.
● Рух одного загону чи лідера повинен бути повністю закінченим перед початком руху іншого.
● Двоє лідерів не можуть одночасно знаходитися на одному гексі, однак один лідер може проходити через гекс, на якому є інший союзний генерал.
● Два загони ніколи не можуть знаходитися на одному гексові.
● Загін не може рухатися через гекс, зайнятий ворожим загоном чи лідером чи союзним загоном.
● Загін може ставати на гекс із союзним лідером, якщо цей лідер один. Такий загін повинен зупинитися і більше не рухається в цей хід. Лідер вважається з'єднаним із загоном.
● Загони та лідери можуть переміщуватися із однієї секції поля в іншу.
● Загін може залишити поле через крайні гекси свого боку поля лише коли це прямо вказано у описі сценарію.
● Не можна самовільно розділяти загін на окремі блоки. Вони завжди мусять залишатися разом як єдина група.
● Загін що зазнав втрат не може об'єднуватися із іншим загоном неповного складу.
● Деякі особливості впливають на рух загонів та лідерів і можуть обмежити його.
● Загін чи лідер не можуть рухатися на чи через гекс із недоступним ландшафтом.

Правила руху при відступі незначно відрізняються від загальних правил руху і описані у відповідній секції правил.

Рух піхоти

● Лінійна піхота, гренадери, Стара Гвардія, гвардійські гренадери і міліція можуть рухатися 1 гекс і вести бій.
● Легка піхота, Молода Гвардія, карабінери і легка гвардійська піхота можуть рухатися 1 гекс і битися чи 2 гекси і не битися.

Рух кінноти

● Легка та гвардійська легка кавалерія можуть рухатися 1, 2 чи 3 гекси і битися.
● Кірасіри, важка та гвардійська кавалерія можуть рухатися 1 чи 2 гекси і битися.

Рух артилерії

● Піша та гвардійська піша артилерія можуть рухатися 1 гекс і не битися або не рухатися і битися.
● Кінна та гвардійська кінна артилерія можуть рухатися 1 гекс і битися або рухатися 2 гекси і не битися.

Спеціальні модифікатори руху див. у Карті загонів.

Рух лідера

● Лідер (як один так і такий якому відданий наказ від'єднатися від загону) може рухатися до 3 гексів.
● Лідер може отримати наказ лише раз за хід. Лідер не мусить рухатися (якщо він не є з'єднаним із загоном що рухається).
● Лідер може переміщатися між сусідніми секціями. Лідер не може залишати поле через бічні його сторони.
● Лідер може за бажанням гравця в будь-який момент залишити межі поля через його ближній до гравця край щоб не бути знищеним. Лідер, з'єднаний із загоном, може бути змушений залишити поле. Див. правила відступу лідера.
● Лідер може рухатися через гекс із дружнім загоном, з дружнім загоном зі з'єднаним лідером чи іншим дружнім лідером, що знаходиться на гексі один, але не може закінчити хід на гексі з іншим дружнім лідером.
● Лідер що рухається через гекс із дружнім загоном може зупинитися на такому гексі, якщо там немає з'єднаного лідера. Такий лідер тепер вважається з'єднаним із загоном.
● Лідер не може ставати на гекс чи рухатися через гекс, зайнятий ворожим загоном чи лідером, крім випадків коли лідер намагається втекти через такий гекс.
● Лідер не може битися коли він один.

З'єднані лідери:

Лідер що знаходиться на тому ж гексі що й дружній загін вважається «з'єднаним» із ним і мусить рухатися разом з таким загоном якщо не отримує наказ від'єднатися. Зверніть увагу, що для того аби віддати наказ загону зі «з'єднаним» лідером потрібно витратити лише один наказ.

Коли грається Секційна карта, карта Лідерства чи карта Великих Маневрів, чи коли випав прапор на зіграну карту Елану лідеру можна віддати наказ від'єднатися від загону і рухатися далі одному. Така дія потребує витрати одного наказу.
Загін з яким був з'єднаний лідер потребує ще одного наказу для того аби рухатися і битися далі. Таким чином послідовно витративши два накази можна віддати накази загону та лідеру, що були з'єднаними. Рухатися першим загону чи лідеру вирішує гравець. Решта наказів, що дає можливість віддати карта, що залишилися після роз'єднання загону та лідера, можуть бути використані на розсуд гравця.
З'єднання лідера з загоном не означає що такий загін вважається таким що отримав наказ. Лідер може від'єднатися від одного загону, пройти певну відстань і з'єднатися із іншим, але не може знову рухатися з щойно з'єднаним загоном. Такий загін повинен закінчити рух до того як до нього приєднається лідер.
Лідер, з'єднаний із піхотою що утворила каре не може отримати наказ від'єднатися. Коли загін розгортається із каре, лідер може бути в цей же хід від'єднатися від нього, витративши один додатковий наказ.

Запам'ятайте: Порядок руху є важливим для від'єднання і приєднання лідера. Як тільки лідер з'єднався із новим загоном, той втрачає здатність рухатися, але може вести бій.

Наприклад, гравець грає карту Атака по центру під час фази Наказів і віддає накази гренадерам, з'єднаному із ним лідеру та важкій кавалерії у центральній секції. Оскільки і гренадери і з'єднаний з ними лідер отримали накази, один наказ іде на те аби від'єднати лідера від загону, а інший дозволяє гренадерам рухатися і битися. Ось два можливий варіанти дій:
Перший – Важка кавалерія рухається першою і зупиняється на сусідньому із ворогом гексі. Лідер залишає піхоту і з'єднується з кавалерією. Кавалерія із лідером можуть битися. Гренадери, від яких від'єднався лідер також можуть рухатися і битися.
Другий – Гравець вирішує спершу рухати гренадерів, залишивши від'єднаного лідера на гексі (можна рухатися спочатку загоном, а потім від'єднаним лідером, або навпаки). Якщо гравець віддав би наказ лише загонові гренадерів, лідер вважався б з'єднаним і мусив би рухатися із ним. Далі, від'єднаний лідер рухається і з'єднується із важкою кавалерією. Оскільки лідер уже не може рухатися після з'єднання, важка кавалерія, нажаль, більше не може рухатися також (однак, може битися стоячи на місці).

Фаза 4. Бойова фаза

Боєм називається як вогневий бій на відстані так і рукопашна сутичка. Щоб стріляти, загін має бути на відстані ефективного вогню від ворога і мати вільну лінію вогню. Щоб битися в рукопашну загін повинен знаходитися на сусідньому від ворога гексі. Загін може вести в один хід лише один тип бою, навіть якщо має можливість провести обидва.
Результати бою визначаються для кожного загону окремо в довільному порядку на вибір гравця. Ви можете переходити від вогневого до рукопашного бою від одного загону до іншого. Однак, Ви повинні оголосити який із призначених загонів нападає на який із ворожих загонів, провести атаку, включаючи всі додаткові дії, тобто повністю завершити бій перед переходом до бою іншого загону.
● Загін не зобов'язаний вести бій, навіть якщо знаходиться на гексі, сусідньому із противником.
● Загін не може ділити кількість кубиків що кидаються при його атаці між кількома цілями під час одного ходу.
● Загін може отримати наказ битися лише один раз за хід. В певних випадках після успішної рукопашної атаки кіннота має можливість провести додаткову атаку як частину

додаткових дії. Для вивчення особливостей додаткових бойових дій див. секції правил що описують Прорив та Додаткову Атаку.
● Як правило, кількість кубиків що кидаються за загін в бою рівна кількості блоків у загоні. Отже, раніше понесені загоном втрати (втрачені блоки) впливають на кількість кубиків що кидатимуться в наступному бою.

Бій на відстані (вогневий бій)

Бій на відстані можуть вести лише піхота та артилерія. Кавалерія та лідери не можуть битися на відстані.
Загін, що має вогнепальну зброю стріляє по ворожому «загону-цілі», що знаходиться на відстані більше 1 гекса. Під час вогневого бою загін-ціль має бути на дистанції ефективного вогню та на лінії вогню противника.
● Не можна вести вогневий бій із загоном що стоїть на сусідньому гексі.
● Загін, на сусідньому із яким гексі стоїть ворог, не може стріляти по іншому ворожому загону. Якщо такий загін починає бій, то мусить битися із сусіднім ворогом в рукопашному бою.
● Загін-ціль не може завдавати Удару у відповідь після вогневої атаки.
● Кавалерійський загін-ціль не може Відступити і Перебудуватися перед вогневою атакою.

Процедура вогневого бою

1. Оголосіть загін що стрілятиме.
2. Перевірте відстань до цілі.
3. Перевірте лінію вогню.
4. Визначте силу атаки.
5. Врахуйте бонуси Командної карти.
6. Врахуйте штрафи ландшафту.
7. Киньте кубики.
8. Зніміть з поля блоки загону-цілі відповідно до результатів кидка.
9. Проведіть відступ.

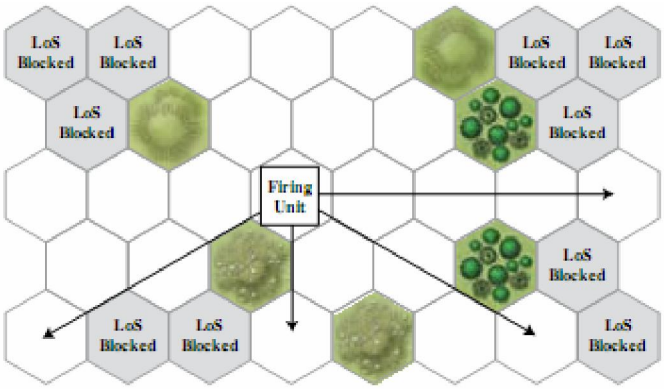
1. Оголошення загону що стрілятиме: Оголосіть загін що стрілятиме та загін-ціль. Кожен вогневий бій оголошується і проводиться для кожного загону окремо в довільній послідовності на вибір гравця. Вогневий бій одного загону має бути повністю закінченим до початку наступного. Незалежно від кількості ворожих загонів в зоні ураження, кожен бій відбувається як стрільба конкретного загону по конкретній цілі. Якщо кілька дружніх загонів ведуть вогонь по одному ворожому, то стрільба кожного відбувається окремо.

2. Перевірка відстані до цілі: Перевірте чи загін-ціль знаходиться на дистанції ефективного вогню. Дистанція ефективного вогню – це відстань від стріляючого загону до цілі що вимірюється в гексах. Коли вимірюється дистанція, у її значення включається гекс на якому стоїть ціль, але не враховується гекс на якому стоїть загін що атакує.

Дистанції вогню різних типів зброї

У Наполеоніці є чотири базові типи вогнепальної зброї:
● Вся піхота стріляє на дистанцію 2 гекси. Виключення: Карабінери.
● Карабінери стріляють на дистанцію 3 гексів.
● Піша артилерія стріляє на дистанцію 5 гексів.
● Кінна артилерія стріляє на дистанцію 4 гексів.

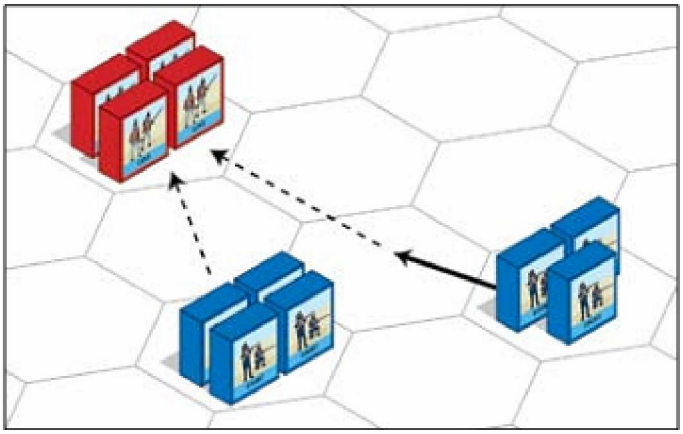
3. Перевірка лінії вогню: Переконайтеся що Ваша ціль знаходиться на лінії вогню. Загін що атакує повинен «бачити» свою ціль. Це означає мати вільною лінію вогню.



Приклад: Ця ілюстрація показує кілька гексів, що можуть бути поціленими загоном, враховуючи лінію вогню. Гекси, які загін «не бачить», позначені написом Los Blocked.

Уявіть лінію, проведену з центру гексу на якому стоїть Ваш загін до центру гексу із ворожим, який Ви збираєтеся атакувати. Ця лінія вогню вважається закритою лише якщо гекси через які вона проходить або гекс із ціллю містять перешкоди. До перешкод відносяться загін чи лідер (не важливо, дружній чи ворожий), деякі елементи ландшафту і краї поля. Елементи ландшафту гекса на якому стоїть ціль не блокують лінії вогню. Якщо уявна лінія по краю одного чи кількох гексів що містять перешкоди, то лінія вогню вважається вільною, якщо тільки перешкоди не розташовані з двох боків лінії.

4. Визначення сили дистанційної атаки:
Піхота – Піхотний загін може стріляти по ворогові що знаходиться на відстані двох (для карабінерів - трьох) гексів від нього в будь-якому напряму за умови вільної лінії вогню до цілі. Базова кількість кубиків що кидаються за загін у вогневому бою коли піхота не рухається дорівнює кількості блоків у загоні. Коли піхотний загін рухається в цей хід, кількість кубиків дорівнює ½ кількості блоків, округленої до більшого для британської та французької, та округленої до меншого для португальської армій. Для інших армій див. Карту загонів.



Приклад: Французька легка піхота (загін з 4 блоків) ліворуч не рухається і вступає у бій з британською лінійною піхотою. За загін французької легкої піхоти у вогневому бою кидається 5 кубиків (по одному за кожен блок плюс один як легка піхота). Французька легка піхота праворуч (3 блоки) рухається 1 гекс і відкриває вогонь по тому ж

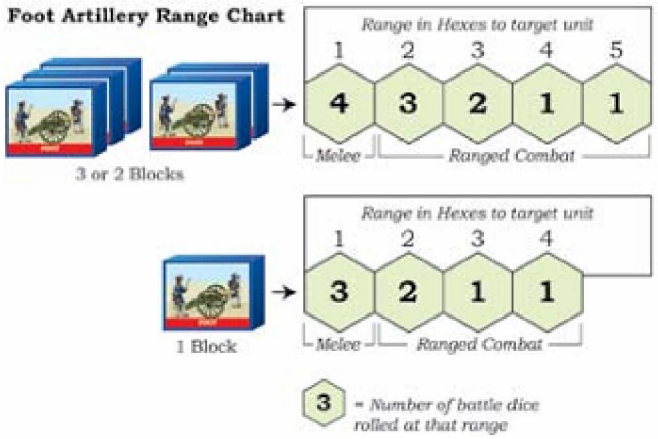
британському загону. За цей французький загін кидається 3 кубики (коли така піхота стріляє після руху, кількість кубиків дорівнює половині кількості блоків – півтора, заокруглюється вверх до двох для французів плюс один кубик як легка піхота).

● Легка піхота, Молода Гвардія, легка гвардійська піхота та карабінери що пройшли 2 гекси не можуть стріляти.
● Легка піхота, карабінери, гренадери та гвардійці кидають під час дальнього бою один додатковий кубик.

Спеціальні модифікатори вогневого бою див. у Карті загонів.

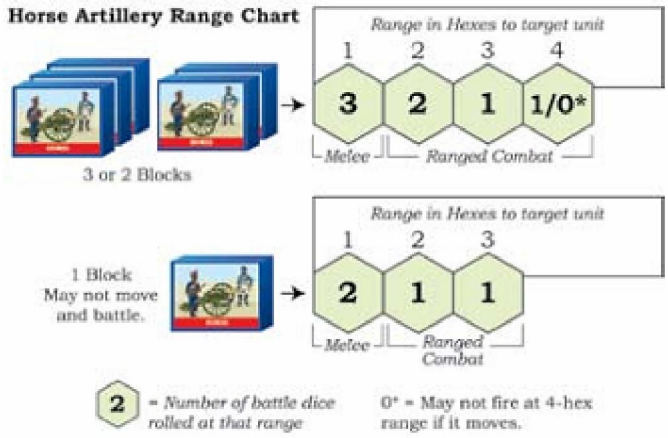
Піша артилерія – Загін пішої артилерії, що не рухався в цей хід, може стріляти по ворогові на відстані 5 чи менше гексів в будь-якому напрямку за умови вільної лінії вогню. Кількість блоків що залишилися в артилерійському загоні і дистанція до цілі визначають кількість кубиків що кидаються для атаки (див. таблицю нижче).
● Піша артилерія що рухалася в цей хід не може стріляти.

Таблиця стрільби пішої артилерії
Цифри над гексами – дистанція, цифри у гексах – кількість кубиків.
Верхній малюнок – для загону силою 2 чи 3 блоки, нижній – з силою 1.



Кінна артилерія - Загін кінної артилерії, що не рухався в цей хід, може стріляти по ворогові на відстані 4 чи менше гексів в будь-якому напрямку за умови вільної лінії вогню. Кількість блоків що залишилися в артилерійському загоні і дистанція до цілі визначають кількість кубиків що кидаються для атаки.
● Загін кінної артилерії що пройшов у цей хід 2 чи більше гексів не може стріляти.
● Загін кінної артилерії у якому залишився один блок не може рухатись і стріляти в один хід.

Таблиця стрільби кінної артилерії
Цифри над гексами – дистанція, цифри у гексах – кількість кубиків.
Верхній малюнок – для загону силою 2 чи 3 блоки, нижній – з силою 1.
Кінна артилерія не може стріляти на 4 гекси, якщо вона рухалася в цей хід.



5. Врахування бонусів Командної карти: Деякі Командні карти збільшують кількість кубиків що кидаються за загін під час вогневого бою.

6.Врахування штрафів ландшафту (якщо такі є): Елементи ландшафту гекса на якому стоїть загін-ціль і в деяких випадках елементи ландшафту гексу на якому стоїть загін що атакує можуть зменшувати кількість кубиків що кидаються у дальньому бою. Зменшіть кількість кубиків відповідно до таких обмежень. Докладно про це див. секцію правил присвячених ландшафту

7. Кидання кубиків: Киньте ту кількість кубиків що була вирахувана вищевикладеним способом. Враховуючи результати кидка, спочатку зніміть блоки, а потім, якщо загін не знищено, проведіть відступ.

8. Підрахунок втрат: Під час вогневого бою загін-ціль несе втрати при випадінні символу його роду військ. Інші символи вважаються промахом.

Оцінка результатів кидка

- піхотний загін втрачає 1 блок

- кавалерійський загін втрачає 1 блок

- артилерійський загін втрачає 1 блок

- не завдає втрат у вогневому бою

- не завдає втрат, але примушує загін відступити

За кожен символ що завдає втрат, який випав на кубиках, з поля знімається 1 блок загону-цілі. Коли останній блок знімається із поля, противник отримує Прапор Перемоги. Якщо випало більше символів що завдають втрат ніж є блоків у загоні-цілі, то додаткові символи не мають ефекту.

Загибель лідера: Коли загін зі з'єднаним лідером несе втрати, лідер повинен пройти перевірку на загибель. Лідер що знаходиться один на гексі не може бути ціллю для дальньої атаки (лише символ шабель спричиняє загибель лідера, але він не завдає втрат при дальньому бої). Див. секцію правил Перевірка загибелі лідера.

Дизайнерська ремарка: Оскільки вбивство лідера спричиняло дезорганізацію його військ, в ті часи вважалося не шляхетним стріляти у лідера, що був один.

9. Відступ: Символ прапора що випав не спричиняє втрат, але може змусити загін відступати. Див. секцію Відступ у правилах.

Ближній бій (рукопашна)

Всі загони можуть битися у ближньому бою. Не з'єднаний із загоном лідер не може починати рукопашного бою. Загін який атакує ворога котрий знаходиться на сусідньому від нього гексі вважається таким що починає рукопашний бій. Загони що зазнають атаки у ближньому бою вважається на бойовій дистанції і такими що мають вільну лінію вогню. Загін не може проводити вогневу атаку проти ворога на сусідньому гексі чи стріляти по іншому ворожому загону, якщо хоч один загін противника знаходиться на сусідньому гексі. Якщо загін починає бій, а на сусідньому гексі стоїть ворог, то необхідно вступити із ним у ближній бій.

Процедура рукопашного бою

1.Оголосіть рукопашний бій.
2.Здійсніть Відступ і Перебудову для кавалерії.
3.Проведіть шикування піхоти у каре.
4.Визначте силу атаки.
5.Врахуйте бонуси Командної карти.
6.Врахуйте штрафи ландшафту.
7.Киньте кубики.
8.Зніміть з поля блоки загону-цілі відповідно до результатів кидка.
9. Проведіть відступ.
10. Здійсніть додаткові дії; Зайняття Позиції, Прорив, додаткова рукопашна атака.
11. Удар у відповідь (Загін що захищається наносить Удар у відповідь, загін що атакував несе втрати і відступає якщо Удар був успішним).

1. Оголошення ближнього бою: Оголосіть загін що нападає і той, який є ціллю даної атаки. Необхідно щоб такі загони знаходилися на сусідніх гексах. Кожен рукопашний бій проводиться одночасно для однієї пари загонів, у довільному порядку на вибір гравця. Атака одного загону повинна бути повністю закінчена, включно з усіма додатковими діями такими як Зайняття Позиції, додаткова атака і Удар у відповідь, перед тим як почнеться атака іншого загону.
Якщо у гравця що захищається є карта Першого удару, то її можна грати після оголошення ближньої атаки, до того як будуть кинуті кубики.
Якщо кілька дружніх загонів оголошують рукопашний бій з одним сусіднім ворожим загоном, то кожен бій відбувається окремо. (Виняток: Комбінована атака).

2. Відступ і Перебудова кавалерії: Коли піхотний загін атакує кавалерійській, останній може Відступити і Перебудуватися, а не залишатися на місці і прийняти бій. Див. секцію правил Відступу і Перебудови.

3. Шикування піхоти в каре: Каре – це оборонне шикування піхоти для відбиття кавалерійської атаки. Гравець, проти піхотного загону якого оголошено ближню атаку кавалерії може віддати своєму загону наказ сформувати каре. Див секцію правил Каре.

4. Визначення сили рукопашної атаки:

Піхота – Піхота може залишатися на місці або пройти 1 гекс і атакувати ворога у рукопашній атаці. Під час рукопашної як правило кількість кубиків що кидаються за загін дорівнює кількості блоків, навіть якщо загін рухався перед боєм.

● Легка піхота, легка гвардійська піхота, Молода Гвардія і карабінери що пройшли 2 гекси не можуть битися в рукопашному бою.

● Гренадери та більшість гвардійської піхоти б'ються в ближньому бою з одним додатковим кубиком. Французька Стара Гвардія кидає два додаткових кубики.

● Карабінери і міліція не завдають ворогові втрат, коли за них в рукопашному бою викидають символ шабель.

Модифікатори для рукопашних бої див. у Карті загонів.

Кавалерія – Легка кавалерія може залишатися на місці або пройти до 3 гексів і вступати в рукопашний бій. Важка кавалерія може залишатися на місці або пройти до 2 гексів і вступати в рукопашний бій. Як правило, кількість кубиків що кидаються за кавалерійській загін в ближньому бою, дорівнює кількості блоків у загоні.

● Важка кавалерія, кірасири та гвардійська важка кавалерія б'ються у рукопашній, кидаючи 1 додатковий кубик.

● Міліція не завдає ворогові втрат, коли в рукопашному бою викидають символ шабель.

Модифікатори для рукопашних бої див. у Карті загонів.

Піша артилерія – Загін пішої артилерії що не рухався в цей хід може битися у рукопашній атаці. Під час ближнього бою за загін пішої артилерії кидається 4 кубики.

● Загін пішої артилерії що рухався в цей хід не може битися в рукопашному бою.

● Загін пішої артилерії в якому залишився лише 1 блок кидає в рукопашній 3 кубика.

● Гвардійська піша артилерія б'ється в рукопашній із одним додатковим кубиком.

● Міліція не завдає ворогові втрат, коли в рукопашному бою викидають символ шабель.

Кінна артилерія – Загін кінної артилерії може битися у рукопашній атаці. Під час ближнього бою за загін кінної артилерії кидається 3 кубики.

● Загін кінної артилерії в якому залишився лише 1 блок кидає в рукопашній 2 кубика.

● Гвардійська кінна артилерія б'ється в рукопашній із одним додатковим кубиком.

● Загін кінної артилерії що пройшов у цей хід 2 гекси не може битися в рукопашному бою.

● Загін кінної артилерії що пройшов 1 гекс у цей хід може битися в рукопашній атаці.

Виняток: Загін кінної артилерії у якому залишився лише 1 блок не можуть рухатися і битися в рукопашній.

Модифікатори для рукопашних бої див. у Карті загонів.

5. Врахування бонусів Командної карти: Деякі Командні карти збільшують кількість кубиків що кидаються за загін під час ближнього бою (Див. Карту загонів).

6. Врахування штрафів ландшафту (якщо такі є): Елементи ландшафту гекса на якому стоїть загін-ціль і в деяких випадках елементи ландшафту гексу на якому стоїть загін що атакує можуть зменшувати кількість кубиків що кидаються у дальньому бою. Зменшіть кількість кубиків відповідно до таких обмежень. Докладно про це див. секцію правил присвячених ландшафту

7. Кидання кубиків: Киньте ту кількість кубиків що була вирахувана вищевикладеним способом. Враховуючи результати кидка, спочатку зніміть блоки, а потім, якщо загін не знищено, проведіть відступ.

8. Підрахунок втрат: Під час ближнього бою загін-ціль несе втрати при випадінні символу його роду військ та символу шабель. Символ шаблі завдає втрат всім типам загонів. Інші символи вважаються промахом.

Оцінка результатів кидка

- піхотний загін втрачає 1 блок

- кавалерійський загін втрачає 1 блок

- артилерійський загін втрачає 1 блок

- будь-який загін у рукопашному бою втрачає 1 блок, також може спричинити загибель лідера.

Міліція та карабінери є винятком. Викинуті за загони міліції чи карабінерів і символи шабель не завдають ворогові втрат у рукопашному бою, однак можуть спричинити загибель лідера.

- не завдає втрат, але примушує загін відступити

За кожен символ що завдає втрат, який випав на кубиках, з поля знімається 1 блок загону-цілі. Коли останній блок знімається із поля, противник отримує Прапор Перемоги. Якщо випало більше символів що завдають втрат ніж є блоків у загоні-цілі, то додаткові символи не мають ефекту.

Загибель лідера: Коли загін зі з'єднаним лідером несе втрати, лідер повинен пройти перевірку на загибель. Лідер не з'єднаний із загоном (один на гексі) може бути атакований в рукопашній атаці. Див. секцію правил Перевірка загибелі лідера.

9. Відступ: Символ прапора що випав не спричиняє втрат, але може змусити загін відступати. Див. секцію Відступ у правилах. Загін що не може відступити через певну причину, втрачає додаткові блоки і це може стати причиною нової Перевірки загибелі лідера.

10. Здійснення додаткових дій: Див. секцію правил Захопити Позицію, Кавалерійській Прорив і додаткової рукопашної атаки.

11. Удар у відповідь: Загін що обороняється може завдати атакувальнику Удар у відповідь, якщо хоча б один із блоків загону-цілі залишився на полі і цей загін не відступив внаслідок атаки. Загін що проводив атаку тепер вважається таким що захищається.

Під час Удару у відповідь для загону що тепер атакує так само підраховують силу атаки, враховуючи штрафи ландшафтів, кидають кубики, застосовують правила визначення втрат і відступу.
Після Удару у відповідь рукопашний бій припиняється. Удар у відповідь на Удар у відповідь не завдається.

- Якщо внаслідок першої атаки загін змушений відступити, він не завдає Удару у відповідь, навіть якщо відступивши він залишається на гексі, сусідньому із тим загоном, що його атакував.
- Якщо загін який атакували не зміг виконати відступ, він може завдати Удар у відповідь якщо, понісши додаткові втрати за неможливість відступити, у ньому ще залишився хоча б 1 блок.
- Загін що завдає Удар у відповідь не може Зайняти Позицію, здійснити Кавалерійській прорив чи додаткову атаку.
- Карта Першого Удару не може бути зіграна під час Удару у відповідь.

Перевірка загибелі лідера

Кубики для перевірки загибелі лідера кидає опонент гравця, чий лідер проходить перевірку. Коли лідер гине, зніміть його блок із поля і зарахуйте опоненту Прапор Перемоги.

З'єднаний лідер: Коли лідер з'єднаний із загоном і такий загін несе втрати, є вірогідність того що лідер загинув. Перевірка загибелі здійснюється кидком 2 кубиків. Для того аби загинув лідер, необхідно аби на обох випали символи шабель.

Перевірка має бути проведена якщо загін втрачає хоча б один блок внаслідок:

- вогневого бою
- рукопашного бою
- неможливості закінчити відступ

Один кидок кубиків для бою може потягнути за собою лише одну перевірку загибелі. *Наприклад, коли загін із лідером атакують і він втрачає внаслідок атаки один чи кілька блоків, проводиться перевірка загибелі лідера.* Якщо крім цього загін мусить відступити і не може закінчити відступу, внаслідок чого втрачає додаткові блоки, перевірка більше не проводиться, оскільки додаткові втрати були наслідком того ж кидка кубиків.

Знищення загону зі з'єднаним лідером: Коли загін з яким був з'єднаний лідер, знищується і лідер залишається один на гексі, він мусить пройти перевірку на загибель. Однак, при цьому кидається лише 1 кубик. Лідер гине, якщо випадає символ шабель. Якщо лідер успішно пройшов перевірку, він мусить відступити на 1, 2 чи 3 гекси. Якщо лідер знаходиться на крайньому ближньому до гравця гексі поля, то мусить покинути поле.

Якщо загін із лідером змушений відступати і через неможливість виконати відступ втрачає всі блоки, лідер мусить рахувати свій відступ із гекса, з якого був знятий останній блок загону.
Якщо шлях відступу для загону закриває ворожий загін, і через це перший не може відступити і втрачає останній блок, лідер має застосувати правило «Втечі», щоб пройти через гекс із ворожим загоном і закінчити рух на вільному чи зайнятому дружнім загоном гексі.
Якщо загін втрачає останній блок, оскільки не може відступати через край поля, ближній до гравця, лідер повинен залишити поле. Лідер, що залишив поле бою через ближній до гравця його край не приносить опоненту Прапора Перемоги.
Якщо загін не може закінчити відступ, оскільки шлях закриває гекс із недоступним ландшафтом, з'єднаний лідер також гине, оскільки не може відступати через такий гекс. В такому випадку опонент отримає за лідера Прапор Перемоги.
Якщо внаслідок атаки загін знищений, прапори що випали під час цієї атаки не мають дії на лідера, однак, після вдалого проходження перевірки загибелі лідера той мусить відступити на 1, 2 чи 3 гекса.
Якщо загін зі з'єднаним лідером був знищений у рукопашному бою, загін що атакував може Зайняти Позицію після того як лідер що пройшов перевірку загибелі відступить.

Не з'єднаний лідер: Лідер, що стоїть один на гексі не може бути враженим у дальньому бою, однак його можна атакувати в рукопашну. Якщо лідер один на гексі, за загін що його атакує кидається кількість кубиків, визначена за нормальними правилами. Один символ шабель що випав на кубиках спричиняє загибель лідера, при цьому це стосується і тих загонів які як правило не завдають втрат противнику в ближньому бою при випадінні шабель. Якщо лідер не загинув, то він мусить відступити 1, 2 чи 3 гекси. Прапори що випали не діють на не з'єднаного лідера. Загін що атакував може Зайняти Позицію після того як лідер відступив.

Відступ

Після того як пораховано втрати загону і відповідна кількість блоків знята з поля, відбувається відступ. За кожен викинутий проти нього прапор загін мусить відступити на **1 гекс** у напрямку свого краю ігрового поля. Два прапори означає що загін повинен відступити на 2 гекси і тд. (Виняток: Міліція відступає на 3 гекси за кожен прапор). Гравець, загін якого відступає на власний розсуд вирішує на який гекс відступати, керуючись такими правилами:

- Загін завжди мусить відступати до краю поля ближнього до гравця,якому цей загін належить, незалежно від того з якого боку його атакують. Не можна відступати до краю поля з боку опонента чи до бічної сторони поля.

● Ландшафт що не є недоступним не впливає на рух при відступі, тобто загін може відступати не зупиняючись через ліс, брід і тд. Недоступний ландшафт перешкоджає відступу і загін який не може закінчити відступ несе додаткові втрати навіть до повного знищення і, якщо з ним з'єднаний лідер, може спричиняти перевірку загибелі лідера.
● Загін не може відступати через чи на гекс на якому вже стоїть інший загін.
● З'єднаний лідер мусить відступати разом із загоном, якщо той це робить.
● Лідер зупиняє відступ: Загін без лідера може, відступаючи, ставати на гекс із дружнім не з'єднаним лідером (тобто, таким що стоїть на гексі один). Такий загін негайно вважається з'єднаним із лідером і припиняє відступ, навіть якщо до цього ще не пройшов кількість гексів, необхідну для закінчення відступу.
● Якщо загін не може закінчити відступ, оскільки шлях йому перешкоджають інші загони чи недоступний ландшафт чи відступ неможливий бо загін стоїть на крайньому гексі з боку гравця, один блок знімається за кожен гекс до кінця відступу, що не був пройдений.
● Загін міліції мусить відступити на 3 гекси за кожен прапор викинутий проти нього.

Модифікатори для відступу див. у Карті загонів.

Бойовий дух

Деякі ситуації дозволяють загону ігнорувати один чи кілька прапорів викинутих проти нього. Ігнорування прапора є добровільним і гравець може погодитися на застосування правила відступу до свого загону за загальними правилами. Якщо загін може ігнорувати більше одного прапора, гравець може ігнорувати один чи кілька прапорів чи прийняти ефект одного чи кількох прапорів. Загін може ігнорувати прапори щоразу коли проти нього кидаються кубики. Якщо виконана більше ніж одна з нижче перерахованих умов, то ефект сумується.
● Загін з яким з'єднаний лідер, може ігнорувати 1 прапор. Якщо загін втрачає в бою один чи більше блоків, лідер спочатку проходить перевірку загибелі, і якщо він не гине, загін може ігнорувати 1 прапор.
● Загін може ігнорувати 1 прапор, коли його підтримують два чи більше дружніх загонів. Загони підтримки можуть знаходитися на будь-яких сусідніх гексах.
● Загін у каре може бути загоном підтримки для сусіднього дружнього, але каре не може отримувати підтримки від дружніх загонів/лідерів з сусідніх гексів.
● Лідер що один стоїть на сусідньому із дружнім загоном гексі, вважається таким що надає йому підтримку.
● Деякі елементи ландшафту дозволяють загону що обороняється ігнорувати прапори. Докладніше див. секцію правил Ландшафтів.
● Гренадери можуть ігнорувати 1 прапор.
● Кірасіри можуть ігнорувати 1 прапор.
● Гвардійці можуть ігнорувати 1 чи 2 прапори (див. Карту загонів).
● Кавалерія що атакує піхотне каре не може ігнорувати прапор, викинутий піхотою каре проти неї, незалежно від того скільки прапорів може така кіннота ігнорувати в даний момент.

Модифікатори для відступу див. у Карті загонів.

Відступ лідера

Лідери відступають за дещо іншими правилами ніж загони. Лідер відступає на 1, 2 чи 3 гекси на вибір гравця до свого краю поля.
● Лідер, з'єднаний із загоном що повинен відступити, відступає на той же гекс що й загін.

● Якщо лідер з’єднаний з загоном і такий загін знищений у дальньому чи ближньому бою, або внаслідок не можливості закінчити відступ, а лідер успішно пройшов перевірку загибелі, то він мусить відступити на 1, 2 чи 3 гекси.
● Якщо не з’єднаний із загоном лідер зазнає ближньої атаки і не гине, то він мусить відступити на 1, 2 чи 3 гекси.

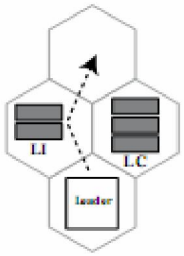
Коли лідер відступає, то діють наступні правила:
● Лідер відступає на 1, 2 чи 3 гекси на вибір гравця до його сторони поля. Гравець самостійно вирішує, яким шляхом відступатиме лідер.
● Елементи ландшафту що не є недоступними не впливають на рух при відступі, тобто лідер може проходити через ліс, брід і тд. не зупиняючись. Недоступний ландшафт перешкоджає відступу і лідер, що не має через це можливість відступити хоча б на 1 гекс, гине. Противник отримує за це Прапор Перемоги.
● Лідер не може закінчити свій відступ на гексі, на якому знаходиться інший дружній лідер чи ворожий лідер чи загін.
● Лідер може відступати через гекс на якому стоїть дружній загін чи зупинитися на такому гексі і з’єднатися із загоном.
● Лідер може відступати через гекс на якому стоїть інший дружній лідер, з’єднаний чи не з’єднаний із загоном.
● Відступ лідера через гекс із загоном ніяк не впливає на цей загін.
● Лідер може за бажанням гравця відступити через його край поля. Це рятує лідера від загибелі, не даючи противникові можливість отримати Прапор Перемоги, але таким чином Ви втрачаєте переваги що дає лідер на полі бою.
● Лідер що відступає може рухатися через гекси з ворожими загонами, що докладно описано у правилі Втечі Лідера.

Втеча Лідера

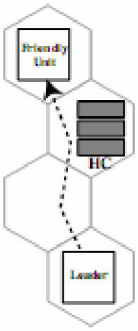
Якщо ворожі загони зайняли гекси через які може відступити лідер, той може зробити спробу втекти через захоплені гекси.

Процедура Втечі Лідера: Перемістіть лідера на зайнятий ворогом гекс проведіть загоном що на ньому знаходиться проти цього лідера ближній бій за звичайними правилами. Лідер не отримує переваг від ландшафту даного гекса. Випадіння хоча б одного символа шабель спричиняє загибель лідера, *навіть якщо цей символ викинутий за загін, що як правило не завдає втрат при випадінні його у ближньому бою*. Противник отримує Прапор Перемоги, а блок лідера знімається з поля.
Якщо лідер не загинув, він продовжує свій відступ далі. Якщо наступний гекс також зайнятий ворогом, процедура повторюється. Якщо третій гекс також зайнятий ворогом, лідер гине і приносить противникові Прапор Перемоги.

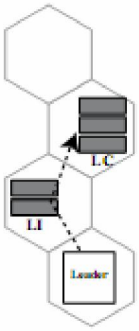
1) Ворожі лінійна піхота та легка кавалерія займають два гекси позаду лідера що мусить відступити. Гекси за цими загонами вільні. Лідер вирішує відступати через гекс із піхотою, оскільки в такому разі супротивник кидатиме 2 кубики замість 3, що кидалися б за легку кінноту. Супротивник кидає 2 кубики і випадають символи піхоти та артилерії. Оскільки жоден символ шабель не випав, лідер успішно тікає і продовжує свій відступ ще на 1 чи 2 гекси.



2) Гекс позаду лідера вільний, але наступний зайнятий ворожою важкою кавалерією. Дружній загін без лідера займає гекс позаду ворожої кавалерії. Лідер може відступити на 1 гекс і зупинитися на вільному, але вирішує пройти 3 гекси і з'єднатися із дружнім загоном. Коли лідер входить на гекс із важкою кавалерією, рух зупиняється і супротивник кидає 4 кубика (важка кавалерія б'ється із одним додатковим кубиком), викинувши 2 прапори та 2 символи піхоти. Оскільки символів шабель не викинуто, лідер успішно рухається на третій гекс свого відступу і з'єднується із дружнім загоном.



3) На єдиному шляху до відступу стоять ворожі піхота на першому гексі та легка кіннота на другому. Лідер рухається на перший гекс, зупиняється поки супротивник кидає 2 кубики за свою піхоту (у загоні залишилося лише 2 блоки), викинувши прапор і символ кавалерії. Втеча продовжується, але тепер лідер повинен здійснити ще одну спробу, оскільки прийшов на другий гекс. Супротивник кидає 3 кубики за легку кінноту і випадає два символи шабель і прапор. Для загибелі лідера потрібен лише один символ шабель, отже лідер знищений, не дійшовши до безпечного місця. Супротивник отримує один Прапор Перемоги.



Додаткові дії

Впродовж Бойової фази після рукопашного бою атакуючий загін може отримати можливість здійснити додаткові дії. Ці дії описані нижче.

Зайняття Позиції піхотою

Коли піхотний загін атакує ворога в ближньому бою і знищує його чи примушує загін або лідера відступити, вважається що такий піхотний загін провів успішну ближню атаку. Такий загін може переміститися на щойно звільнений загін. Це називається Зайняти Позицію.

- Зайняття Позиції не є обов'язковим і відбувається лише з волі гравця.
- При Зайнятті Позиції діють усі особливості ландшафту.
- Піхотний загін що атакує кавалерію може Зайняти Позицію якщо кавалерія Відступає і Перебудовується.
- Піхотний загін що атакує не з'єднаного лідера може Зайняти Позицію після того як лідер знищений чи відступив.
- Загін у каре не може Займати Позицію.

Артилерія не може Займати Позицію.

Кавалерійський Прорив

Коли кавалерійський загін атакує ворога в ближньому бою і знищує його чи примушує загін чи лідера відступити, вважається що такий кавалерійський загін провів успішну ближню атаку. Такий загін може переміститися на щойно звільнений гекс, а потім пройти ще один гекс. Рух на щойно звільнений, а потім на наступний гекс називається Кавалерійським Проривом.

- Кавалерійський Прорив не є обов'язковим і відбувається лише з волі гравця.
- Пересуватися на додатковий гекс після того як кавалерія зайняла звільнений не обов'язково. Кавалерійський загін може просто перейти на гекс що звільнився і все одно вважатиметься такою що здійснює прорив.
- Кавалерійський загін що перемістився на щойно звільнений гекс, а потім повернувся на той, з якого проводив атаку, все одно вважається таким що здійснює Прорив.
- При Кавалерійському Прориві діють усі особливості ландшафту.
- Кавалерійський загін що атакує не з'єднаного лідера може здійснити Кавалерійський Прорив після того як лідер знищений чи відступив.

Загін не може Займати Позицію чи здійснювати Кавалерійський Прорив у таких випадках:

- Вогнева атака ніколи не дає можливості загону Зайняти Позицію.
- Артилерійський загін що б'ється в рукопашну ніколи не може Займати Позицію.
- Загін що завдає Удару у відповідь не може Займати Позицію та здійснювати Кавалерійський Прорив.
- Загін-ціль що використовує проти загону що його атакує карту Першого удару не може Займати Позицію та здійснювати Кавалерійський Прорив.

Додаткова атака кавалерії

Після успішного ближнього бою кавалерійський загін що виконав прорив може вдруге битися в рукопашну. Ця друга рукопашна за хід називається Додатковою атакою.

- Лише кавалерійський загін після успішної рукопашної може проводити Додаткову атаку. Піхота та артилерія не можуть її проводити.
- Якщо кавалерійський загін не перейшов на щойно звільнений гекс, він втрачає можливість провести Додаткову атаку, навіть якщо на сусідніх гексах є інші ворожі загони.

● Додаткова атака не є обов’язковою. Кавалерійський загін проводить її за бажанням гравця.
● Ціллю Додаткової атаки не обов’язково має бути той же загін, що у першій атаці, навіть якщо він все ще знаходиться на сусідньому гексі.
● Особливості ландшафту щодо руху та бою діють під час Додаткової атаки так само як під час звичайної.
● Кавалерійський загін може провести лише одну Додаткову атаку за хід.
● Кавалерійський загін що під час Додаткової атаки знищив чи примусив відступити ворожий загін може зайняти гекс що звільнився. Але такий загін не може перейти на інший гекс чи здійснити ще одну Додаткову атаку.
● Початкова атака кавалерійського загону, Кавалерійський Прорив та Додаткова атака одного загону мають бути повністю закінченими перед початком бою наступним загоном.

Удар у відповідь

Під час ближнього бою загін що захищається може завдавати Удару у відповідь атакуючому, якщо після атаки один чи кілька блоків загону що захищається вціліли і не відступили.
Проводячи Удар у відповідь, підраховують його силу і штрафи ландшафту, кидають кубики, загін що тепер обороняється несе втрати і може бути змушений відступати як при звичайному ближньому бої.
Загін що нападав в першій атаці тепер вважається таким що захищається. Після того як відбудеться Удар у відповідь, бій закінчується, тобто не можна завдавати удару у відповідь на Удар у відповідь.
● Якщо загін що оборонявся змушений відступити, він не може завдавати Удару у відповідь, навіть якщо, відступаючи, став на гекс сусідній із атакуючим загоном.
● Якщо загін що захищався не зміг відступити і поніс через це додаткові втрати, такий загін може завдавати Удару у відповідь.
● Загін що завдає Удару у відповідь не може Займати Позицію, здійснювати Кавалерійський Прорив чи Додаткову атаку.
● Не можна грати карту Першого Удару проти загону що завдає Удару у відповідь.

Фаза 5. Кінець ходу і кінець гри

Після того як рух та бої всіх (включно з додатковими діями) загонів завершені скиньте зіграну Командну карту у відбій і візьміть замість неї нову із колоди. Ваш хід завершено.
Якщо гравець під час ходу зіграв карту Перший Удар, то він першим бере в кінці карту першим за того хто ходив у цей хід.
Якщо під час гри колода закінчилася, перетасуйте відбій щоб сформувати нову колоду. Нова колода також формується після того як зіграють карту Елан. В такому разі відбій перетасовують з рештою колоди і формують нову колоду.

Кінець гри і умови перемоги

Гравці по черзі роблять ходи, поки один із них не збере зазначену в описі сценарію кількість Прапорів Перемоги.
На додачу до знищення ворожих загонів, у деяких сценаріях можна отримати додаткові Прапори Перемоги за зайняття певних гексів чи виконавши інші завдання. Такі ситуації описані окремо для кожного сценарію.
Гра закінчується одразу коли гравець набирає необхідну кількість Прапорів Перемоги, незалежно від того, у який момент ходу це сталося. Це означає що може закінчитися навіть вдалим Ударом у відповідь, коли перемогу здобуде опонент активного під час цього ходу гравця.

6. Тактика та дії Наполеоніки

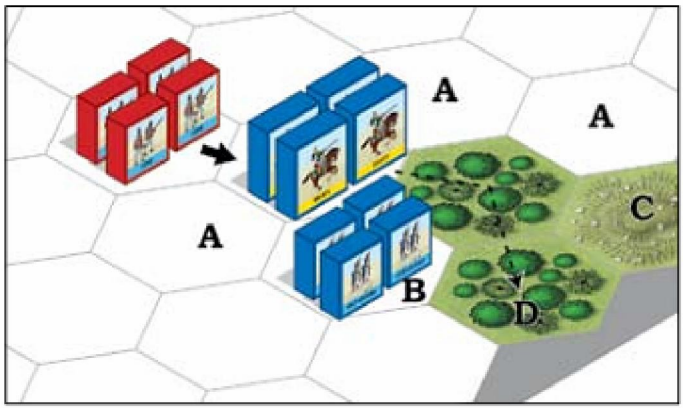
Відступ і Перебудова кавалерії

Коли кавалерійський загін зазнає атаки ворожої піхоти (в тому числі Комбінованої атаки), то кіннота може здійснити Відступ і Перебудову, а не стояти на місці і приймати удар. Перед тим як перейти до рукопашної атаки, гравець якому належить піхотний загін повинен запитати опонента, чи той буде Відступати і Перебудовуватись чи прийме бій. Рішення повинне бути оголошене до того як атакуючий гравець кидатиме кубики. Кавалерійський загін не може Відступати і Перебудовуватись якщо він не має змоги відступити на 2 гекси до свого краю поля. Перешкодити цьому можуть зайняті іншими загонами гекси, недоступний ландшафт чи близькість краю поля. Елементи ландшафту що зазвичай зупиняють рух не заважають проводити Відступ і Перебудову.
Якщо кавалерійський загін не хоче чи не може Відступати і Перебудовуватись, рукопашний бій відбувається за звичайними правилами.

Перед тим як кіннота проводить Відступ і Перебудову, для піхотного загону що атакує за звичайними правилами визначають кількість кубиків, що кидатимуться в рукопашному бою і кидають ці кубики. Кубики артилерії при Комбінованій атаці також кидаються якщо кавалерійський загін виконує Відступ і Перебудову. Лише символи кавалериста завдають втрат загону що проводить Відступ і Перебудову. Всі інші символи, в тому числі шаблі та прапори ігноруються. Якщо кавалерія несе втрати, маючи з'єднаного лідера, перевірка загибелі проводиться за звичними правилами. Після того як за піхотний загін було кинуто кубики і враховано втрати для кавалерії, загін останньої здійснює рух Відступу і Перебудови на 2 гекси до свого краю поля.

- Піхота що атакує може Займати Позицію після Відступу і Перебудови противника
- Кавалерія що Відступає і Перебудовується не може завдавати Удару у відповідь, навіть якщо вона знову зупинилася на сусідньому гексі із піхотою що атакувала.
- Кавалерійський загін не може Відступити і Перебудуватись коли піхота завдає Удару у відповідь.

Приклад: Кавалерійський загін атакують і французький гравець оголошує що він здійснюватиме Відступ і Перебудову. Британський гравець кидає 4 кубики (за свої 4 блоки), що завдають втрат лише при випадінні символів кавалерії. Якщо загін французької кавалерії при цьому не буде знищений, вона мусить відступити на 2 гекси в бік свого краю поля. Відступати на гекси позначені літерою A не можна, оскільки рух має здійснюватися до свого краю поля. Відступати на гекси із літерами B та C також не можна, бо гекс B зайнятий, а на гексі C недоступний ландшафт. Єдиним способом відступити є рухатися на гекс D



Піхотне каре

Каре – захисна побудова піхоти, що застосовувалася для відбиття атак кавалерії. Піхота у каре не може рухатися, але може вести бій. Максимальна кількість кубиків що можуть кидатися за піхотний загін у каре для вогневого чи рукопашного боїв дорівнює 1. Ніщо не може збільшити цю кількість. Ця кількість, однак, може бути зменшеною ландшафтом, тобто піхота в каре може взагалі бути позбавленою можливості битися.

Побудова каре і бій

Піхотний загін будь-якої сили може вишикуватись у каре коли під час ходу супротивника зазнає атаки його кавалерії. Перед тим як перейти до рукопашної атаки, гравець якому належить кавалерійський загін повинен запитати опонента, чи хоче той побудувати каре. Рішення повинне бути оголошене до того як атакуючий гравець кидатиме кубики.

Піхотний загін не може побудувати каре у таких випадках:

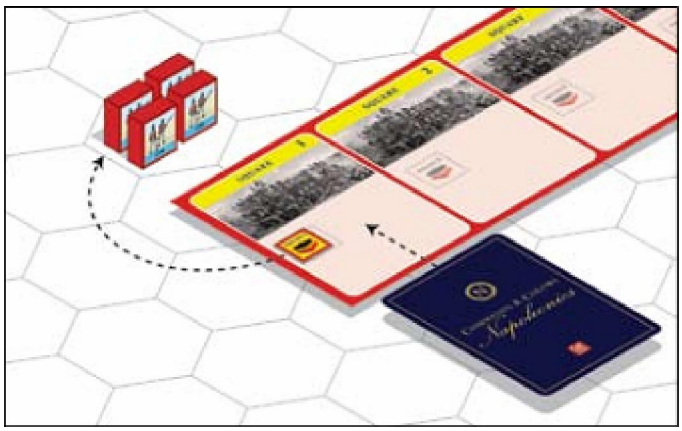
- Якщо в руці гравця що обороняється залишилося 2 чи менше Командних карт.
- Якщо піхотний загін знаходиться на гексі з певним ландшафтом (див. секцію Ландшафти).
- Якщо кавалерія завдає Удару у відповідь.
- Якщо піхотний загін атакує кавалерійський, а той грає у відповідь карту Першого Удару.

Приклад: Суперник наосліп витягує одну карту з руки гравця і кладе її на шкалу каре даного гравця. Відповідний значок каре кладеться на поле біля загону.

Якщо піхотний загін не шикується в каре, рукопашний бій відбувається за звичайними правилами.

Якщо гравець що обороняється вирішив вишикувати каре, опонент всліпу забирає з його руки одну Командну карту. При цьому він не може дивитися на взяту карту. Карта кладеться лицем донизу на шкалу каре гравця що захищається, а значок каре з відповідним номером кладуть на гекс із загоном який тепер вважається вишикуваним у каре. Гравець може в будь-який момент подивитися на карти на своїй шкалі каре, але не може переміщати їх по шкалі.

Зверніть увагу: Значок каре не вважається блоком загону і не може бути знятий з поля за правилами завдання втрат.



Якщо кавалерія примусила піхотний загін побудувати каре, за такий загін першим кидається 1 кубик, навіть якщо активним гравцем є супротивник (на відміну від звичайної черговості кидання кубиків у бою загонами).
Максимальна кількість кубиків що можуть кидатися за піхотний загін у каре для рукопашного бою дорівнює 1. Карти та тип загону не збільшують цієї кількості. Ця кількість, однак, може бути зменшеною ландшафтом, тобто піхота в каре може взагалі бути позбавленою можливості битися.

Прапор Відступу: Коли за піхоту в каре викидають прапор проти кавалерії що атакує, такий кавалерійський загін вважається Відкинутим від каре. Прапор Відступу не може бути проігнорованим в жодному разі. Ні з'єднаний лідер, ні тип кавалерійського загону, ні підтримка дружніх загонів не дають можливості ігнорувати Прапор Відступу. Якщо кавалерійський загін не може відступити, він втрачає один блок.

Якщо внаслідок першої атаки піхоти в каре кавалерійський загін не був знищений чи примушений до відступу, він атакує каре, кидаючи максимум 1 кубик. Карти та тип загону не збільшують цієї кількості. Ця кількість, однак, може бути зменшеною ландшафтом, тобто кіннота що атакує каре може взагалі бути позбавленою можливості битися. Під час Комбінованої атаки можна додавати до цієї кількості кубики, що кидаються за один чи більше загонів артилерії (див. Комбіновані атаки).
Карта Першого Удару може бути зіграна кіннотою, яку атакує піхота у каре. В такому випадку за кавалерійський загін також кидатиметься 1 кубик.

Піхота у каре проти піхоти та артилерії: Піхота та артилерія б'ються з піхотою у каре у вогневому бою за звичайними правилами. В ближньому бою піхота та артилерія що атакують піхотний загін у каре кидають кубики першими. Якщо загін у каре не знищений, він може завдавати Удару у відповідь, кидаючи 1 кубик.

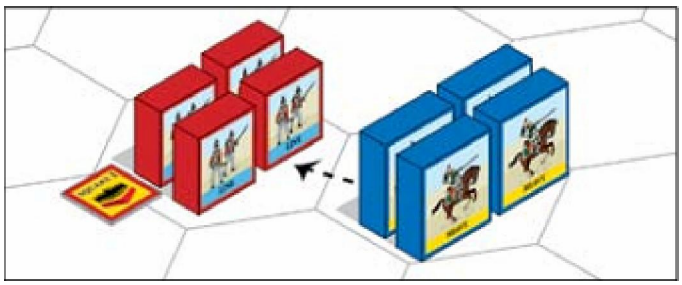
Піхота у каре і відступ: Оскільки піхотний загін у каре не може рухатися, він втрачатиме по 1 блоку за кожен не пройдений гекс відступу. Якщо піхотний загін у каре повинен відступати більше ніж на 1 гекс за кожен викинутий проти нього прапор, такий загін нестиме відповідно більші втрати за незакінчений відступ. Загін у каре може ігнорувати 1 чи більше прапорів якщо має з'єднаного лідера чи це дозволяє робити його тип військ.

Підтримка: Піхотний загін у каре може забезпечувати підтримку сусіднім дружнім загонам, однак не може отримувати підтримку від них.

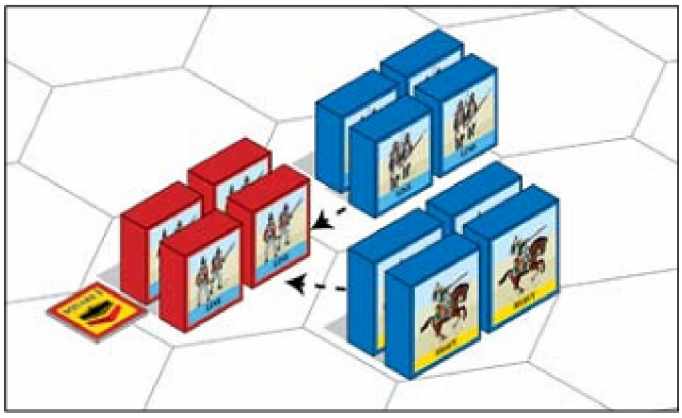
Піхота у каре і з'єднані лідери: З'єднаний із піхотою у каре лідер не може отримати наказ від'єднатися. Коли піхотний загін отримує наказ вийти з каре, лідер може під час цього ж ходу від'єднатися, витративши на це додатковий наказ.

Атака піхоти в каре: Піхотний загін у каре може отримати наказ битися. Такий загін може вести вогневий бій якщо у сусідніх гексах немає противника. Максимальна кількість кубиків що можуть кидатися за піхотний загін у каре для вогневого бою дорівнює 1. піхотний загін у каре також може отримати наказ вступити в ближній бій. Максимальна кількість кубиків що можуть кидатися за піхотний загін у каре для рукопашного бою дорівнює 1. Піхотний загін у каре не може Займати Позицію після успішного рукопашного бою.

Приклади атаки піхотного каре:
Хід французького гравця



1. Французька кавалерія отримує наказ атакувати британську піхоту і та формує каре.
2. Випадкову карту британського гравця витягують з його руки і кладуть на його шкалу каре. Відповідний значок каре кладуть на гекс із британською піхотою.
3. Британська піхота першою атакує кавалерію, кидаючи 1 кубик. Випав прапор, що вважається Прапором Відступу і французька кіннота мусить відступити
4. Якби кавалерія не мусила відступати і не була б знищена, вона б атакувала британський загін кидаючи 1 кубик.
Хід британського гравця
1. Британська піхоти отримує наказ не виходячи з каре атакувати французьку кавалерію.
2. Кавалерія може Відступити і Перебудуватися, але оскільки проти неї кидатиметься 1 кубик, гравець вирішує прийняти бій.
3. За британську піхоту кидається 1 кубик. Випадає прапор і кавалерія мусить відступити.



Хід французького гравця

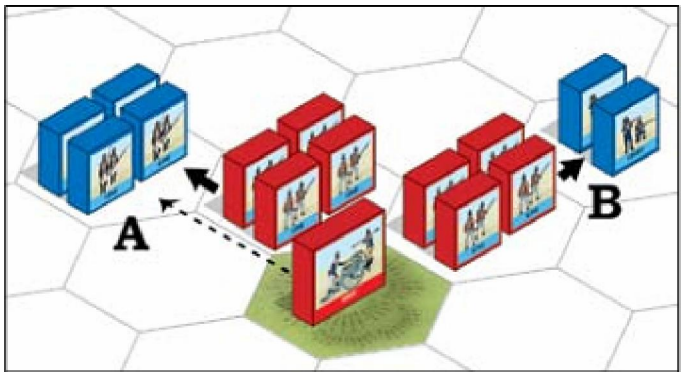
1. Французька піхота отримує наказ підійти і атакувати британське каре. Французька кавалерія також атакує британців.
2. Французька піхота атакує в рукопашному бою англійську і за неї кидається нормальна кількість кубиків.
3. Якщо англійська піхота не знищена, загін може завдати Удару у відповідь, кинувши 1 кубик.
4. Французька кавалерія атакує каре.
5. Британська піхота у каре завдає удару першою, кидаючи 1 кубик. Якщо випаде прапор, кавалерія змушена буде відступити.
6. Якщо французька кавалерія не знищена і не змушена відступати, за неї кидається 1 кубик проти британської піхоти у каре.

Вихід з каре

Піхотному загону, вишикуваному у каре, не можна віддавати наказ вийти з каре, якщо на сусідньому гексі є ворожа кавалерія. Кавалерія перешкоджає виходу із каре.
Якщо ворожої кавалерії на сусідньому гексі немає, піхота може отримати наказ вийти з каре. Значок каре, що знаходився на полі, повертається на шкалу каре, натомість Командна карта з відповідної поділки шкали повертається в руку до гравця.
Загін що вийшов з каре може рухатися і битися за нормальними правилами. Піхотний загін що вийшов з каре і не рухався в цей хід може вести вогневий бій без штрафу за рух. Вихід з каре це перебудова, а не рух.
Якщо піхотний загін у каре знищений і останній блок знімається з карти, значок каре повертається на шкалу каре, а відповідна карта – у руку гравця.

Комбінована атака

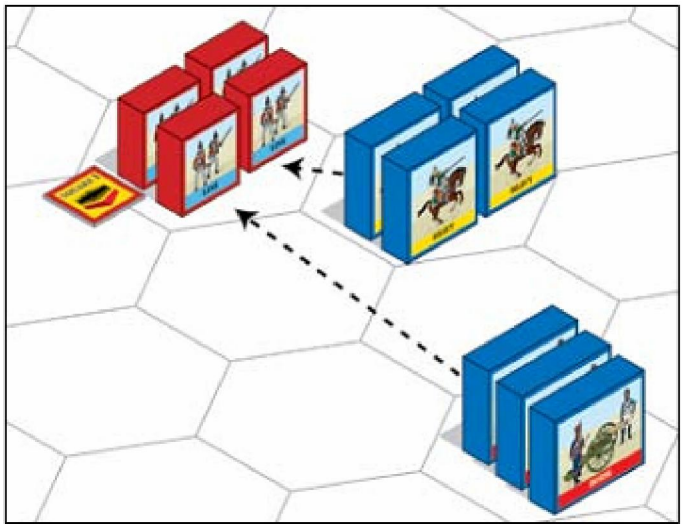
Коли піхотний чи кавалерійський загін отримує наказ розпочати ближній бій з противником, один чи більше артилерійських загонів що отримали накази в цей хід можуть підтримати атаку вогнем. Це називається Комбінованою атакою. Комбінована атака має бути оголошена до того як кидаються кубики.
Всі артилерійські загони що приймають участь у Комбінованій атаці мають бути на дистанції атаки від загону-цілі і мати вільну лінію вогню. Артилерія на пагорбі не може приймати участь у Комбіноване атаці, стріляючи через голови своїх військ, що стоять біля цього пагорба. Артилерійський загін повинен мати вільну лінію вогню до цілі-мішені.



Приклад: Артилерійський загін на пагорбі може здійснювати Комбіновану атаку в ситуації А, оскільки має вільну лінію вогню. В ситуації В це неможливо, оскільки лінія вогню перекрита дружнім загоном.

Процедура Комбінованої атаки

Піхотний чи кавалерійський загін визначає кількість кубиків що кидатимуться за нього у даному ближньому бою, враховуючи ландшафт. Визначається кількість кубиків що кидатимуться за артилерійський загін, враховуючи ландшафт. Ці кількості додаються і всі кубики кидаються разом. Можлива ситуація коли кількість кубиків що кидаються за кавалерія чи піхоту дорівнюватиме нулю, в такому разі кидаються тільки кубики що символізують вогонь гармат.
Якщо артилерія проводить Комбіновану атаку із загоном що не завдає втрат ворогові, викинувши символ шабель, ціль-загін не несе втрат і за викинуті за артилерію символи шабель.
Якщо під час Комбінованої атаки і загін що атакує в рукопашну і артилерія знаходяться на сусідніх із ціллю гексах, а противник завдає Удару у відповідь, то такий Удар завдається проти піхоти чи кавалерії, а не артилерійського загону.
Артилерійський загін про який оголошено що він веде Комбіновану атаку з кавалерією проти піхоти у каре, може втратити можливість атакувати. Це стається якщо піхота у каре, завдавши удару першою, знищить кавалерію що її атакує чи викине проти неї Прапор Відступу. В такому разі кубики що мали кидатися за артилерію втрачаються, оскільки кавалерійський загін не зміг провести ближню атаку.
Якщо загін-ціль Комбінованої атаки грає проти неї карту Першого удару і знищує загін що атакує чи примушує його відступити, кубики артилерії також втрачаються, оскільки такий піхотний чи артилерійський загін не провів своєї ближньої атаки.



Приклад: Французький кавалерійський загін атакує піхоту у каре в Комбінованій атаці з артилерією. Британська лінійна піхота у каре кидає кубик першою і випадає Прапор Відступу. Кіннота змушена відступити і Комбінована атака втрачається. Якби британський гравець не викинув прапор, то французький гравець кидав би 1 кубик за кавалерію що атакує каре і 1 за свою кінну артилерію (загін з 3 блоків стріляє на відстані 3 гексів).

7. Ландшафт

Плитки ландшафту ставлять на поле перед початком гри і вони залишаються на своїх місцях до завершення партії, якщо інше спеціально не обумовлене для конкретного сценарію.

Ліс

Рух: Загін чи лідер що ввійшли на даний гекс мусять зупинитися і не можуть більше рухатися в цей хід. Піхота може шикуватися в каре у лісі.

Бій: Загін що ввійшов на гекс лісу не може битися в цей хід. Виключеннями є легка піхота, карабінери та інші типи легкої піхоти що можуть вести бій, ввійшовши у ліс.

Атакуючи ворожий загін чи лідера на гексі лісу дотримуйтеся таких правил:
- Піхотний загін зменшує кількість кубиків що кидаються за нього на 1.
- Кавалерійський загін зменшує кількість кубиків що кидаються за нього на 2.
- Артилерійський загін зменшує кількість кубиків що кидаються за нього на 1.

Загін що веде бій, стоячи на гексі лісу підкоряється таким правилам:
- Піхотний загін не зменшує кількість кубиків, що кидаються за нього.
- Кавалерійський загін зменшує кількість кубиків, що кидаються за нього на 2.
- Артилерійський загін зменшує кількість кубиків, що кидаються за нього на 1.

Лінія вогню: Блокує лінію вогню.

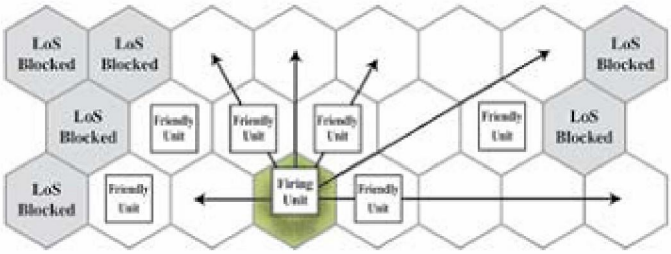
Пагорб

Рух: Без обмежень. Піхота може шикуватися в каре на пагорбі.

Бій:Атакуючи ворожий загін чи лідера на гексі пагорба дотримуйтеся таких правил:
- Піхотний загін зменшує кількість кубиків, що кидаються за нього на 1.
- Кавалерійський загін зменшує кількість кубиків, що кидаються за нього на 1.
- Артилерійський загін не зменшує кількість кубиків, що кидаються за нього.

Загін що, стоячи на гексі пагорба, веде бій проти противника що знаходиться нижче, підкоряється таким правилам:
- Піхотний загін не зменшує кількість кубиків, що кидаються за нього.
- Кавалерійський загін зменшує кількість кубиків, що кидаються за нього на 1.
- Артилерійський загін не зменшує кількість кубиків, що кидаються за нього.

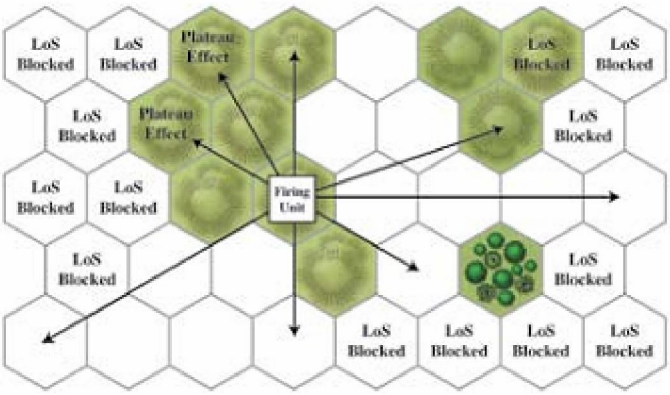
Артилерія що стоїть на пагорбі може стріляти через голови дружніх загонів що знаходяться на сусідніх гексах, якщо такі гекси не мають елементів ландшафту що блокують лінію вогню. Однак, такий вогонь не може бути елементом Комбінованої атаки, див. секцію Комбінована атака.



Приклад: Якщо артилерійський загін знаходиться на пагорбі, він може стріляти через голови дружніх загонів, що стоять на сусідніх гексах нижче рівня пагорба. Виняток: це правило не можна застосовувати під час Комбінованої атаки.
Firing Unit – артилерійський загін на пагорбі
Friendly Unit – дружні загони
LoS Blocked – гекси, лінія вогню до яких перекрита

Загін що, стоячи на гексі пагорба, веде бій проти ворожого загіну чи лідера що знаходяться на іншому пагорбі, підкоряються таким правилам:
● Піхотний загін зменшує кількість кубиків, що кидаються за нього у вогневому бою на 1, у рукопашному бою цей штраф не діє.
● Кавалерійський загін не зменшує кількість кубиків, що кидаються за нього.
● Артилерійський загін не зменшує кількість кубиків, що кидаються за нього.

Лінія вогню: Пагорб блокує лінію вогню для загонів що знаходяться за ним.
Загін що знаходиться нижче рівня пагорба, має лінію вогню до вершини першого пагорба у будь-який бік і навпаки.
Загін що знаходиться нижче рівня пагорба не має лінії вогню через один пагорб до вершини іншого і навпаки (тобто, загін що знаходиться нижче не має можливості бачити чи бути побаченим якщо хоча б один інший гекс пагорба розміщений між двома загонами).
Лінія вогню не вважається заблокованою для загонів що знаходяться на вершинах пагорбів, об'єднаних у групу. Загони в такому разі вважаються такими що розміщені на плато.
Лінія вогню не вважається заблокованою якщо загони знаходяться на пагорбах, розділених одним чи більшою кількістю гексів низини, якщо ці гекси не мають ландшафту чи загонів, що блокують лінію вогню.



Приклад: Загін на пагорбі має вільну лінію вогню до усіх гексів, не позначених LoS Blocked.

Кам’янистий пагорб

Рух: Недоступний ландшафт. Жоден загін не може ввійти на такий гекс.

Бій: Немає.

Лінія вогню: Блокує лінію вогню загонам позаду себе.

Місто чи млин (Будівлі)

Рух: Загін чи лідер що ввійшли на даний гекс мусять зупинитися і не можуть більше рухатися в цей хід. Піхота може шикуватися в каре на гексі міста/млина.

Бій: Загін що ввійшов на гекс місті/млина не може битися в цей хід.

Атакуючи ворожий загін чи лідера на гексі міста/млина дотримуйтеся таких правил:
- Піхотний загін зменшує кількість кубиків що кидаються за нього на 2.
- Кавалерійський загін зменшує кількість кубиків що кидаються за нього на 3.

Кавалерійський загін що отримав наказ в цей хід картою Кавалерійська атака не отримує бонусу від карти, ведучи бій і ворогом що знаходиться на гексі міста/млина.
- Артилерійський загін зменшує кількість кубиків що кидаються за нього на 1.

Загін що веде бій, стоячи на гексі міста/млина підкоряється таким правилам:
- Піхотний загін не зменшує кількість кубиків, що кидаються за нього.
- Кавалерійський загін зменшує кількість кубиків, що кидаються за нього на 3.

Кавалерійський загін що отримав наказ в цей хід картою Кавалерійська атака не отримує бонусу від карти, ведучи бій із гексу міста/млина.
- Артилерійський загін зменшує кількість кубиків, що кидаються за нього на 1.

Лінія вогню: Блокує лінію вогню.

Редут

Рух: Загін чи лідер що ввійшли на даний гекс мусять зупинитися і не можуть більше рухатися в цей хід. Піхота може шикуватися в каре на гексі редуту.

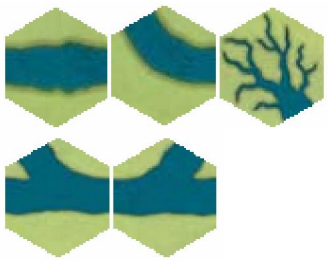
Бій: Редут забезпечує захист лише з передньої частини гексу.

Атакуючи ворожий загін чи лідера на гексі редуту дотримуйтеся таких правил:
● Піхотний загін зменшує кількість кубиків що кидаються за нього на 1.
Піхотний загін на гексі редуту може ігнорувати 1 прапор.
● Кавалерійський загін зменшує кількість кубиків що кидаються за нього на 2.
Кавалерійський загін на гексі редуту не може ігнорувати прапор.
● Артилерійський загін не зменшує кількість кубиків що кидаються за нього.
Артилерійський загін на гексі редуту може ігнорувати 1 прапор.
● **Редут на пагорбі:** Коли загін атакує противника що знаходиться у редуті на пагорбі, обмеження ландшафту з боку пагорба ігноруються, а враховуються лише штрафи редуту.
● Загін що обороняється в редуті не отримує від нього захисту і не може ігнорувати прапор якщо атака не спрямована з боку, з якого захищає редут (як правило, з гексу навпроти сторони плитки із зображенням укріплення).

Загін що веде бій, стоячи на гексі редуту підкоряється таким правилам:
● Піхотний та артилерійський загони не мають жодних спеціальних обмежень.
● Кавалерійський загін що веде бій через сторону гексу із укріпленням зменшує кількість кубиків, що кидаються за нього на 2.

Лінія вогню: Не блокує лінію вогню.

Річка

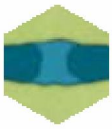


Рух: Як правило гекси річки вважаються недоступним ландшафтом і їх можна перейти лише по мосту чи через брід.

Бій: Рукопашний бій не можливий.

Лінія вогню: Не блокує лінію вогню.

Мілка річка (потічок)



Рух: Загін чи лідер що ввійшли на даний гекс мусять зупинитися і не можуть більше рухатися в цей хід (Вважається, що після переходу через потічок загін перешиковується на протилежному березі). Піхота може шикуватися в каре на гексі потічка.

Бій: Загін може вести бій у той хід коли входить на гекс потічка.
Атакуючи ворожий загін чи лідера на гексі потічка дотримуйтеся такого правила:
Зменшіть на 1 кількість кубиків що кидатимуться кожним загоном у ближньому бою, у вогневому бою без змін.
Загін що стоїть на гексі потічка зменшує кількість кубиків що кидається за нього в бою на 1 як для рукопашного так і для вогневого бою.

Лінія вогню: Не блокує лінію вогню.

Міст

Рух: Гекс мосту відміняє усі обмеження для руху, що характерні для гекав річки та потічка.

Бій: Гекс мосту відміняє усі обмеження для бою, що характерні для гекав річки та потічка.

Лінія вогню: Не блокує лінію вогню.

Каменоломня

Рух: Загін чи лідер що ввійшли на даний гекс мусять зупинитися і не можуть більше рухатися в цей хід. Каменоломня вважається недоступним ландшафтом для артилерії. Піхота може шикуватися в каре на гексі каменоломні.

Бій: Атакуючи ворожий загін чи лідера на гексі каменоломні дотримуйтеся таких правил:
- Піхотний загін зменшує кількість кубиків що кидаються за нього у рукопашному бою на 1, але у вогневому бою цей штраф не діє.
- Кавалерійський загін зменшує кількість кубиків що кидаються за нього на 2.
- Артилерійський загін зменшує кількість кубиків що кидаються за нього на 1.

Загін що веде бій, стоячи на гексі каменоломні підкоряється таким правилам:
● Піхотний загін зменшує кількість кубиків, що кидаються за нього на 1 як у рукопашному так і у вогневому бою.
● Кавалерійський загін зменшує кількість кубиків, що кидаються за нього на 2.
● Каменоломня є недоступним ландшафтом для артилерії.

Лінія вогню: Не блокує лінію вогню.

8. Командні карти

Секційні карти (48)

Секційні карти дають можливість віддати накази загонам в певній секції поля рухатися/битися. На картах зазначено скільком загонам/лідерам та у якій секції можна віддати накази. Віддаючи наказ Секційною картою, можна наказати з'єднаному лідеру від'єднатися і рухатися самостійно. Командні карти які містять диспозицію «віддайте накази кількості загонів рівній Вашому командуванню» означають що Ви можете віддати накази кількості загонів, рівній кількості Командних карт у Вашій руці, включаючи щойно зіграну. Карти гравця що знаходяться на його шкалі каре не рахуються такими що знаходяться у руці.

РОЗВІДКА ЛІВОРУЧ – Віддайте наказ 1 загону чи лідеру на лівому фланзі. Тягнучи карту в кінці ходу, візьміть 2, одну залиште собі, іншу скиньте.

РОЗВІДКА ПО ЦЕНТРУ - Віддайте наказ 1 загону чи лідеру в центральній секції. Тягнучи карту в кінці ходу, візьміть 2, одну залиште собі, іншу скиньте.

РОЗВІДКА ПРАВОРУЧ - Віддайте наказ 1 загону чи лідеру на правому фланзі. Тягнучи карту в кінці ходу, візьміть 2, одну залиште собі, іншу скиньте.

РОЗВІДКА БОЄМ ЛІВОРУЧ - Віддайте наказ 2 загонам чи лідерам на лівому фланзі.

РОЗВІДКА БОЄМ ПО ЦЕНТРУ - Віддайте наказ 2 загонам чи лідерам у центральній секції.
РОЗВІДКА БОЄМ ПРАВОРУЧ - Віддайте наказ 2 загонам чи лідерам на правому фланзі.

АТАКА ЛІВОРУЧ - Віддайте наказ 3 загонам чи лідерам на лівому фланзі.

АТАКА ПО ЦЕНТРУ - Віддайте наказ 3 загонам чи лідерам у центральній секції.

АТАКА ПРАВОРУЧ - Віддайте наказ 3 загонам чи лідерам на правому фланзі.

НАСТУП ЛІВОРУЧ - Віддайте накази кількості загонів на лівому фланзі, рівній Вашому командуванню.

НАСТУП ПО ЦЕНТРУ - Віддайте накази кількості загонів у центральній секції, рівній Вашому командуванню.

НАСТУП ПРАВОРУЧ - Віддайте накази кількості загонів на правому фланзі, рівній Вашому командуванню.

УЗГОДЖЕНИЙ НАСТУП – Віддайте накази 4 загонам чи лідерам. По одному загону/лідеру на правому та лівому флангах і 2 по центру.

ФЛАНГОВА АТАКА – Віддайте накази по 2 загонам чи лідерам на кожному фланзі.

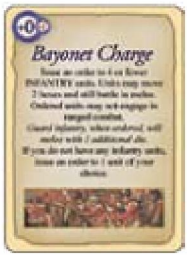
ЗАГАЛЬНИЙ НАСТУП – Віддайте накази по 2 загонам чи лідерам у кожній секції.

РОЗВІДКА ПО ФРОНТУ – Віддайте накази по 1 загону чи лідеру у кожній секції.

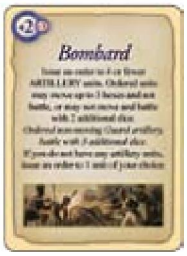
Тактичні карти (22)

Тактичні карти дозволяють загонам яким віддані накази, рухатися і/чи битися за особливими правилами. Ландшафт і бойові обмеження впливають на рух та бій за звичайними правилами.

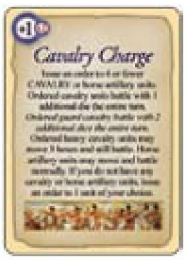
БАГНЕТНА АТАКА – Віддайте накази 4 чи менше піхотним загонам. Ці загони можуть пройти 2 гекси і битися в рукопашному бою. Такі загони не можуть стріляти. Гвардійці б'ються, кидаючи за загін 1 додатковий кубик. Якщо у Вас немає піхоти, віддайте наказ 1 загону на Ваш вибір.



БОМБАРДУВАННЯ – Віддайте накази 4 чи менше артилерійським загонам. Ці загони можуть пройти 3 гекси і не битися, або не рухатися і битися, кидаючи за кожен 2 додаткових кубики. Гвардійська артилерія б'ється в такому разі з 3 додатковими кубиками. Якщо у Вас немає артилерії, віддайте наказ 1 загону на Ваш вибір.

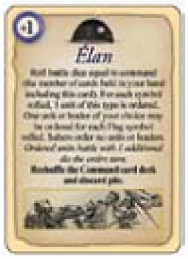


КАВАЛЕРІЙСЬКА АТАКА – Віддайте накази 4 чи менше загонам кавалерії чи кінної артилерії. Кавалерійські загони б'ються з 1 додатковим кубиком весь хід. Гвардійські кавалеристи б'ються з 2 додатковими кубиками весь хід. Важка кавалерія може рухатися 3 гекси і битися. Кінна артилерія рухається і веде бій як звичайно. Якщо у Вас немає кавалерійських загонів, віддайте наказ 1 загону на Ваш вибір.

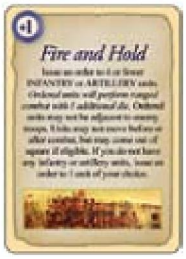


КОНТРАТАКА – Віддайте накази ніби була зіграна та ж карта, що зіграв опонент у попередній хід. Слідуйте інструкціям тієї карти так, ніби Ви її граєте. Винятком є Секційні карти. Тоді карта грається «дзеркально» - правий фланг стає лівим і навпаки.

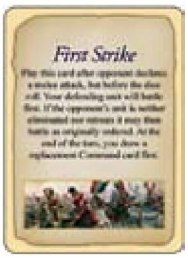
ЕЛАН – Киньте кількість кубиків, рівну Вашому командуванню (кількості карт у руці, включаючи цю). Кожен викинутий символ дає можливість віддати наказ 1 загону даного типу. За кожен викинутий прапор віддайте наказ 1 загону чи лідеру на власний вибір. Символ шабель не дає можливості віддавати накази. Призначені цією картою загони б'ються із 1 додатковим кубиком весь хід. В кінці ходу перетасуйте відбій і решту колоди, щоб сформувати нову.



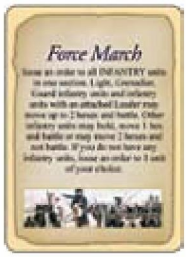
ВОГОНЬ І ТРИМАТИ ПОЗИЦІЮ – Віддайте накази 4 чи менше піхотним чи артилерійським загонам. Ці загони не можуть знаходитись на сусідніх з ворогом гексах і стріляють з 1 додатковим кубиком. Такі загони не можуть рухатися ні до ні після бою, але піхота може виходити із каре. Якщо у Вас немає піхоти чи артилерії, віддайте наказ 1 загону на Ваш вибір.



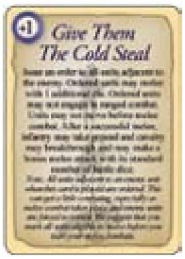
ПЕРШИЙ УДАР – Зіграйте цю карту після того як опонент оголосив ближній бій, але до того як були кинуті кубики. Ваш загін тепер завдає удару першим. Якщо ворог не знищений і не змушений відступати, то він атакує як було оголошено спочатку. В кінці ходу Ви першим берете командну карту.



ФОРСОВАНИЙ МАРШ – Віддайте наказ усій піхоті в одній секції. Легка піхота, карабінери, гренадери, гвардійці і піхотні загони зі з'єднаним лідером можуть рухатися 2 гекси і битися. Інша піхота може не рухатися, рухатися 1 гекс і битися чи рухатися 2 гекси і не битися. Якщо у Вас немає піхоти, віддайте наказ 1 загону на Ваш вибір.

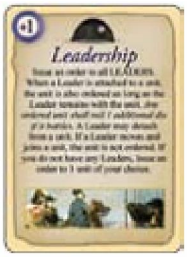


ДАТИ ЇМ ХОЛОДНОЇ СТАЛІ – Віддайте накази усім загонам що знаходяться на сусідніх із ворогом гексах. Ці загони б'ються в ближньому бою з 1 додатковим кубиком. Такі загони не можуть рухатися до бою, але після бою піхота може Займати Позицію, а кавалерія – здійснювати прорив і проводити Додаткову атаку зі стандартною кількістю кубиків.

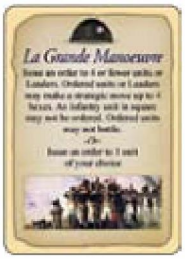


Зверніть увагу: Ця карта активує усі загони, що знаходяться по сусідству із ворогом. Це може спричинити певні непорозуміння, особливо коли в ході рукопашних боїв ворог відступатиме. Ми рекомендуємо перед початком боїв оголошувати усі активні загони, аби уникнути суперечок.

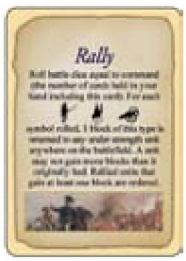
ЛІДЕРСТВО – Віддайте накази усім лідерам. Якщо лідер з’єднаний із загоном, то загін таким чином також отримує наказ поки лідер його не залишить. Такі загони б’ються із 1 додатковим кубиком. Лідери можуть від’єднуватись від загонів. Якщо лідер проходить певний шлях і з’єднується із загоном, такий загін не вважається активованим. Якщо у Вас немає лідерів, віддайте наказ 1 загону на Ваш вибір.



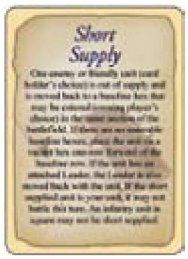
ВЕЛИКІ МАНЕВРИ – Віддайте накази 4 чи менше загонам чи лідерам. Такі загони можуть рухатися до 4 гексів. Піхота у каре не може отримувати наказ коли зіграна ця карта. Призначені загони не можуть вести бій. Як альтернатива, Ви можете віддати наказ 1 загону на Ваш вибір.



ЗБІР - Киньте кількість кубиків, рівну Вашому командуванню (кількості карт у руці, включаючи цю). За кожен (кавалерія, піхота, артилерія) символ що випав, поверніть 1 блок даного типу військ у будь-який загін в будь-якій точці поля. Загін не може отримати більше блоків ніж мав спочатку. Всім загонам що отримали хоча б 1 блок можна віддавати накази.



ПОГАНЕ ПОСТАЧАННЯ – Один дружній чи ворожи загін (на вибір гравця) потерпає від нестачі боєприпасів і переміщується назад до одного з гексів на своєму краю поля у даній секції на вибір гравця. Якщо крайні гекси в цій секції мають недоступний ландшафт, загін ставиться на один із гексів другого ряду. Якщо з загоном з'єднаний лідер, той теж переміщується. Якщо гравець переміщує свій загін, той не може битися в цей хід. Піхота в каре не може бути переміщеною цією картою.



CREDITS

Creation and Development: Richard Borg

Art Director, Cover Art & Package Design: Rodger B. MacGowan

Sticker Art: Pascal Da Silva

Card Design and Layout: Donal Hegarty

Rules Layout, Map and Tile Art: Mark Simonitch

Playtesting: Joe Abrisz, Dave Arneson, Brad Bell, Jeff Borg, George Carson, Kevin Frankfother, Rik Fontana, Robert Granger, Roy Grider, Brett Helgeson, Pat Kurivial, Ted Kurivial, Steve Malecek, Grant Malecek, Bill Massey, Steve May, Terry Mikrut, Paul Miller, Wayne Minton, John Nichols, Steve Niedergeses, Doug O'Connell, Stan Oien, Mike Panko, Jeff Paszkiwicz, John Pritchard, Anthony Ricardi, Louis Rotundo, Bob Santiago, Ken Sommerfield, Rick Thomas, Dan Van Horn, and the GMT Command Staff.

Rules Editing and Proofing: Kevin Duke and Tony Curtis

Production Coordination: Tony Curtis

Producers: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

Переклад на українську Олега "Пластуна" Горошенка та Чумачка ©

2010 р.

Український глосарій

Лінійна піхота – Line Infantry (LI)
Легка піхота – Light Infantry (LT)
Гренадери – Grenadier Infantry (GR)
Стара Гвардія – Old Guard (OG)
Молода Гвардія – Young Guard (YG)
Гвардійці Гренадери – Guard Grenadier (GG)
Міліція – Militia (MT)
Карабінери – Rifle Light (RL)

Легка Кавалерія – Light Cavalry (LC)
Важка Кавалерія – Heavy Cavalry (HC)
Кірасіри – Cuirassier Cavalry (CU)
Важка Гвардійська Кавалерія – Guard Heavy Cavalry (GHC)

Піша Артилерія – Foot Artillery (FA)
Кінна Артилерія – Horse Artillery (HA)

Зайняття Позиції – Infantry Taking Ground
Кавалерійський Прорив – Cavalry Breakthrough
Додаткова Атака – Cavalry Bonus Attack
Удар У Відповідь – Battle Back
Відступ І Перебудова – Retire And Reform
Каре – Square
Прапор Відступу – Bounce Flag