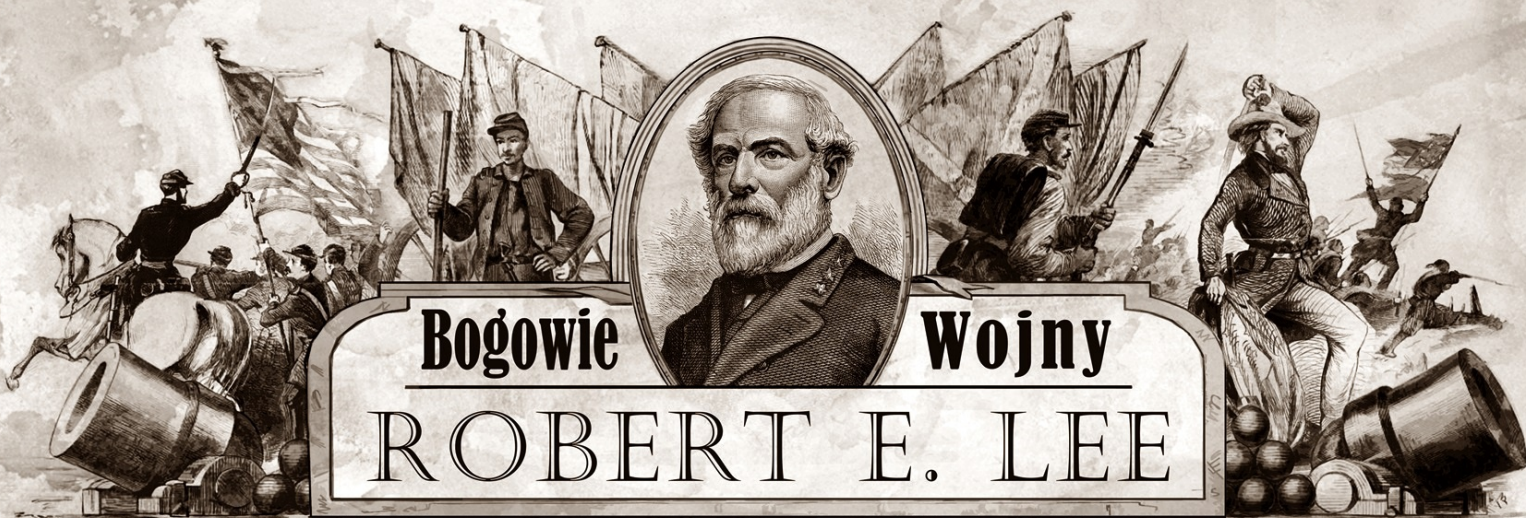




Bogowie Wojny
ROBERT E. LEE



**ZASADY
KAMPANII**

PRINTED & PUBLISHED BY
GM Boardgames

Wstęp

W celu podniesienia atrakcyjności rozgrywek w BW: Lee, bazując na sukcesie kampanii do gry w 2018 roku, prezentujemy zasady dotyczące nowej kampanii oraz rozgrywek ligowych. W kampanii może uczestniczyć każdy chętny gracz, który będzie rozgrywać bitwy w BW: Lee. Jej początkiem jest 10 lutego 2019 roku, kampania dobiega końca wraz z ostatnim dniem konwentu Pola Chwały.

Liga zostanie zorganizowana we Wrocławiu ale zasady nią rządzące mogą zostać wykorzystane do stworzenia ligi BW: Lee w dowolnym miejscu.



Kampania - zasady ogólne

Organizatorem kampanii jest GM Boardgames wraz z dystrybutorem - sklepem Bolter.pl.

W kampanii może uczestniczyć każdy gracz, który gra w BW: Lee, musi mieć tylko jak zrobić zdjęcia z bitwy (np. telefonem) i wysłać je do organizatorów (zobacz informowanie o wynikach bitew).

Celem kampanii jest zdobycie przez swoją nację jak największej liczby punktów. Punkty otrzymuje się za zwycięstwa w bitwach, turniejach i zajęte terytoria. Punkty za terytoria podliczamy na koniec gry. Nacja, która na koniec kampanii zdobędzie najwięcej punktów – wygrywa.

Koniec i początek kampanii zostaje określony przez organizatora.

1. Terytoria

Do rozgrywania kampanii używamy mapy Ameryki Północnej. Są na niej narysowane terytoria. Każde terytorium posiada swoją nazwę, zaznaczone na czarno granice, kolor, który określa jego przynależność państwową, a także tabliczki z informacjami o sugerowanej wielkości bitew, jakie należy w niej rozegrać.



Mapa w dużej rozdzielczości jest dostępna w osobnym pliku

1.5k - 1.5k + 2k +

Wielkości bitew w kampanii

- 1.5k - oznacza bitwę, w której każda z walczących stron musi mieć armie mniejsze niż 1500\$, np. 1200\$.
- 1.5k + oznacza bitwę, w której każda z walczących stron musi mieć armie o wartości od 1500\$ do 1999\$.
- 2k + oznacza bitwę, w której każda z walczących stron musi mieć armie o wartości od 2000\$ i większą.

Możemy też spotkać się z zapisem 3k+. Gracze mogą wtedy wybrać, czy rozegrają bitwę armiami wartymi od 3000\$ w górę, czy dowolnymi w formacie 2k+. Format 3k+ został stworzony dla lubiących i mogących rozgrywać naprawdę duże bitwy.

Uwaga: Wielkości bitew są sugerowane. Gracze mogą umówić się i rozegrać bitwę w dowolnym formacie, nie mniejszym niż 1500\$ (chyba, że sugerowany format to 1.5k-). Wygranie bitwy armiami, które liczą ponad 2000\$ zapewnia zdobycie dodatkowych punktów zwycięstwa.

Kolory państw są następujące:

Granatowy - Stany Zjednoczone.

Szary - Skonfederowane Stany Zjednoczone.

Czerwony - Zjednoczone Królestwo Wielkiej Brytanii i Irlandii.

Błękitny - Cesarstwo Francuskie.

Żółty - Indianie.

Zielony - terytoria neutralne.

Zakreskowane terytoria są kontestowane - nie kontroluje ich całkowicie żadna ze stron.

2. Zdobywanie i kontrolowanie terytoriów

Na początku wszystkie państwa posiadają kontrolowane przez siebie terytoria, które graniczą z innymi terytoriami. **Wartość punktowa każdego terytorium wynosi 5.** Dodatkowe 10 punktów jest warte zdobycie stolicy.

Aby zdobyć nowe terytorium jedna ze stron musi wygrać wszystkie bitwy, które są do niego przypisane. Nie można rozpoczynać bitwy o terytorium, które się już w pełni kontroluje. Oczywiście liczba bitew, które można rozegrać o dane terytorium nie jest niczym ograniczona. Terytorium jest kontrolowane przez tę stronę, która aktualnie ma wygraną przepisową ilość bitew.

Przykład:

Konfederaci wygrali dwie bitwy w Kentucky, dzięki czemu kontrolują to terytorium. Nie będą mogli już tam toczyć bitew, chyba, że zostaną zaatakowani. Tak się składa, że jeden z graczy Unii doprowadza do kolejnej bitwy w Kentucky, którą wygrywają Konfederaci. Dzięki temu zwycięstwu dalej kontrolują dany stan. Gdyby wygrała Unia terytorium stałoby się kontestowane, każda ze stron miałaby jedną wygraną bitwę. Konfederaci mogliby zaatakować wtedy Kentucky, aby doprowadzić do wypędzenia Unii z tego stanu.

Nie można atakować terytoriów nacji, które jeszcze nie są dostępne w grze (np. Indianie, Francuzi). Można natomiast zaatakować dowolne terytorium neutralne. Decyzję podejmuje gracz, który wybiera na którym terytorium będzie toczyła się bitwa (zobacz "bitwy"). Gracz, który będzie bronił wybranego terytorium

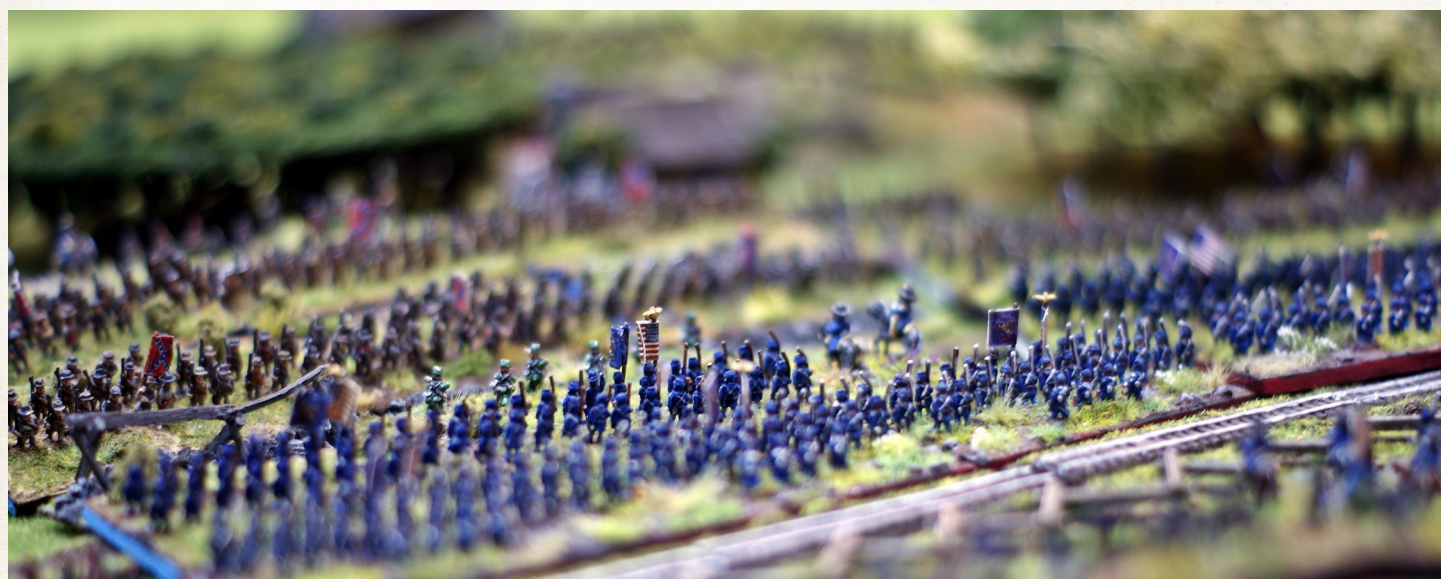
może bronić go armią dowolnej, dostępnej nacji, za wyjątkiem nacji, która to terytorium atakuje.

Przykład:

Unia atakuje Missouri, które jest terytorium neutralnym. Gracz, który będzie go bronił może wybrać dowolną nację, którą będzie grał, oprócz Unii.

Remis w bitwie oznacza, że kontrola terytorium nie zmieniła się.

Atakować można tylko te terytoria, z którymi graniczy terytorium naszej nacji. Np. Unia może zaatakować Wirginię, ale nie może od razu zaatakować Teksasu, gdyż nie graniczy z nim żadne terytorium Unii. Można też atakować te terytoria, między którymi są poprowadzone strzałki, np. Floryda i Kuba.



3. Bitwy

Gdy gracze umawiają się na bitwę powinni wylosować lub wybrać w inny skuteczny sposób, o które terytorium będą toczyć bitwę oraz jak dużą bitwę rozegrają. Wyboru dokonują spośród dostępnych wielkości bitew na danym terytorium. Gracze mogą umówić się i rozegrać bitwę w innym formacie, nie mniejszym niż 1500\$ (chyba, że sugerowany format to 1,5k-).

Po wybraniu miejsca i wielkości bitwy gracze toczą bitwę zgodnie ze wszystkimi zasadami z aktualnego podręcznika do BW: Lee.

Bitwy mniejsze niż 2000\$ powinny trwać maksymalnie 6 tur. Większe bitwy mogą trwać 8 tur.

Gracze mogą wzajemnie ustalić inny czas trwania bitwy.

4. Punktacja z bitew

Po zakończeniu bitwy gracze muszą policzyć jej wynik. Ustala się go na podstawie podręcznika. Zdobyte według podręcznika punkty przelicza się na „duże punkty”, które zdobywa się w bitwie. Punktacja wygląda następująco:

Remis (1 – 1)

Małe zwycięstwo (1 – 2)

Duże zwycięstwo (0 – 3)

Zdecydowane zwycięstwo (0 – 4)

Masakra (o - 5)

Za bitwę, w której armia każdego z graczy liczyła ponad 2000\$, obaj gracze dostają dodatkowy punkt zwycięstwa.

5. Informowanie o wynikach bitew

Gracze w trakcie bitwy muszą zrobić przynajmniej 3 zdjęcia, obrazujące sytuację z danej bitwy i krótki jej opis. Obszerne raporty bitewne mogą zostać nagrodzone dodatkowymi dużymi punktami przez organizatora.

Następnie muszą umieścić je na grupie dyskusyjnej serii bogowie wojny na FB: <https://www.facebook.com/groups/615266705289069/?ref=bookmarks> lub w innym miejscu, umieszczając link na tej grupie dyskusyjnej. **Należy podać kto z kim grał, o jakie terytorium toczyła się bitwa i jaki był wynik końcowy.**

Raz w miesiącu sędziowie aktualizują mapę i punktację w kampanii.

6. Turnieje, a walki o terytoria

Każdy turniej toczy się o kontrolę jakiegoś terytorium, jest to ustalane przez organizatorów turnieju, za zgodą wydawcy gdy. Strona, która wygrała turniej jest traktowana jakby wygrała wszystkie bitwy potrzebne do kontrolowania danego terytorium.

Wraz z ogłoszeniem miejsca i terminu danego turnieju oraz określeniem o jakie terytorium będzie się toczyć tam walka, nie można toczyć zwykłych bitew o to terytorium. Dopiero tydzień po zakończeniu danego turnieju można toczyć nowe bitwy o jego posiadanie.

7. Stolice

Następujące prowincje są traktowane jako stolice danych nacji:

Stany Zjednoczone - Maryland.

Skonfederowane Stany Zjednoczone - Wirginia.

Zjednoczone Królestwo Wielkiej Brytanii i Irlandii - Canada East.

Cesarstwo Francuskie - Mexico.

Indianie - Dakota.

Nacja, która wygra wszystkie bitwy na terytorium ze stolicą, kontroluje to terytorium, ale nie stolicę. Nacja, która kontroluje to terytorium może wtedy rozpocząć bitwę o stolicę. Jej wielkość jest taka, jak największej, dozwolonej bitwy na danym terytorium. Nacja, która broni stolicy otrzymuje za darmo 4 odcinki fortyfikacji polowych. Zwycięstwo w bitwie o stolicę oznacza, że została ona podbita. Od tej pory stolica przestaje istnieć i walki na danym terytorium toczą się bez potrzeby zdobywania stolicy. Jeśli jednak dawny właściciel stolicy zdobędzie ponownie w całości swoje terytorium ze stolicą to stolica i wszystkie jej zasady są przywracane.

Uwaga - oczywiście Meksyk, czy Quebec (Canada East) nie były stolicami Francji i Anglii, tak samo jak Dakota Indian, ale na potrzeby gry pełnią takie funkcje.

8. Zdobywanie wszystkich terytoriów danej nacji

Jeżeli wszystkie terytoria danej nacji zostały zajęte, to nie jest ona jeszcze zniszczona. Utworzony został rząd

na uchodźstwie, a emigranci i lokalni buntownicy rwą się dalej do walki o wyzwolenie. Pozbawiona wszystkich terytoriów nacja może rozpoczynać bitwy tylko na terytorium ze swoją byłą stolicą. Po zdobyciu całego terytorium zaczyna ponowne, normalne funkcjonowanie.

Jeśli jednak, będąc pozbawiona wszystkich terytoriów, przegra pod rząd trzy bitwy o odzyskanie swojego terytorium ze stolicą, to jest traktowana jako zniszczona do końca całej kampanii (chyba, że organizator zdecyduje inaczej).



GM Boardgames

e-mail: biuro@gmboardgames.com

www.gmboardgames.com

<https://www.facebook.com/gmboardgames/>

Oficjalnym forum gry i wydawnictwa GM Boardgames jest Forum Strategie: www.strategie.net.pl

Copyright © GM Boardgames Maciej Molczyk, Wrocław 2019