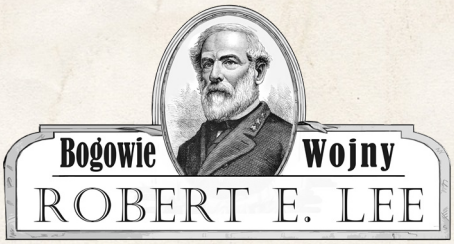


AKTUALIZACJA ZASAD v2.1

Na zielono zapisano tekst, który został dopisany.

~~Na czerwono (wraz z przekreśleniem) zaznaczono tekst, który jest usunięty.~~

Kursywą zapisano uwagi i komentarze.

Dla lepszej orientacji w wielu miejscach wpisano dłuższe fragmenty akapitu, poprzedzające zmieniony/dodany tekst, aby gracze łatwiej mogli zorientować się czego dotyczy dana zmiana. Są one zapisane czarną czcionką.

Jeśli zmianie podlegają różne akapity tego samego rozdziału, które są przedzielone innymi akapitami, a których tutaj nie wypisano (bo nie ulegają zmianie w erracie), to między nimi wstawiono znak "—".

4.15 SKUTKI ELIMINACJI GENERAŁA

Eliminacja dowódcy dywizji powoduje następujące efekty:

- Należy wylosować nowego generałą z talii generałów brygady. Jeśli talia ta jest niedostępna, to należy rzucić kostką k6. Wynik 1-2 oznacza ostrożnego generała z poziomem dowodzenia 1, wynik 3-5 oznacza neutralnego generała z poziomem dowodzenia 2, wynik 6 oznacza agresywnego generała z poziomem dowodzenia 2.

6.4 UJAWNIANIE JEDNOSTEK

Na końcu podrozdziału zostaje dopisane nowe zdanie.

W żadnym wypadku nie można wystawić jednostek spod znacznika patrolu tak, aby znalazły się w strefie kontroli oddziałów przeciwnika.

7.7 MASZERUJ NA ODGŁOS DZIAŁ

Zostaje dodany nowy podrozdział —7.7

Jeśli jakakolwiek jednostka Twojego korpusu stoczyła w tej turze rundę walki, a korpus ma rozkaz "Natarcie", to pozostałe jednostki tego korpusu mogą wykonać normalny ruch bez ograniczeń związanych z rozkazem "Natarcie" (ruch nie jest zmniejszony o połowę, zobacz **4.7**).

8.7 PRZYGWOŻDŻENIE OGNIEM

Jednostki, które zostały rozbite, automatycznie tracą przygwożdżenie.

Jednostki, które stoczyły całą rundę walki (ogniowej lub wręcz, jeśli nie doszło do walki ogniowej) również automatycznie tracą przygwożdżenie.

8.9 ARTYLERIA W WALCE

Podstawka artylerii może ~~zawsze~~ wykonać ostrzał oddziału, który atakuje ją lub jednostkę, która ją broni, nawet jeśli artyleria znajduje się poza dowodzeniem, ~~a każda z jej baterii prowadziła już ostrzał w tej turze~~. Nazywamy to ostrzałem w obronie. Ostrzału takiego nie może wykonać podstawka artylerii, której wszystkie baterie wykonały już ostrzał w tej turze. W wypadku ataku na jednostkę broniącą artylerii, jednostka ta nie zasłania jej pola ostrzału (patrz ilustracja **8.2d**).

—

Artyleria nie będzie mogła prowadzić ognia, jeśli została zaatakowana od boku/tyłu i nie ma możliwości wykonania zwrotu do frontu przeciwnika (przeciwnik atakuje ze zbyt bliskiej odległości lub artyleria jest przygwożdżona). Nie będzie mogła również prowadzić ognia, gdy broniąca jej jednostka została zaatakowana od boku i nie może wykonać reakcji "zmiana frontu".

—

Usunięta na chwilę podstawka artylerii może wykonać ostrzał wspierający broniącej jej jednostki (jak ostrzał w obronie), tylko jeśli przed usunięciem była skierowana frontem do atakującego przeciwnika.

8.10 KIEDY ARTYLERIA MOŻE WYKONAĆ ZWROT

Podstawka artylerii **nie może** wykonać zwrotu, jeśli:

- jest ostrzeliwana (kanonada) przez artylerię przeciwnika i gracz chciałby wykonać ostrzał kontrbateryjny.

- oddział przeciwnika atakuje z mniej niż połowy swojego dystansu ruchu (zmiana frontu, **9.6**).

- oddział przeciwnika atakuje ją z granicy strefy kontroli, nawet jeśli w tym ataku musi przejść przez teren (zmiana frontu, **9.6**).

9.12 ZASADY OGÓLNE WALKI I KOLEJNOŚĆ DZIAŁAŃ

Dodatkowe efekty wyniku walki

- Jednostka, która w trakcie walki nie stykała się pełnym frontem z jednostką przeciwnika i nie została odepchnięta, rozbita albo zniszczona, musi na koniec walki - jeżeli jest to możliwe - ustawić się tak, aby jednostki stały naprzeciw siebie pełną szerokością (zobacz "dostawianie jednostek" **9.3**).

11.1 ZBIERANIE ROZBITYCH JEDNOSTEK I ODZYSKIWANIE ZWARTOŚCI

Każdy sukces testu podnosi zwartość o jeden poziom ~~—maksymalnie do wartości bazowej~~. Porażka oznacza brak efektu.

Jednostka nigdy nie może odzyskać pierwszego straconego poziomu zwartości, za wyjątkiem sytuacji, gdy jest to podstawka artylerii, w której skład wchodzi tylko 1 bateria artylerii.

11.5 WARUNKI SPADKU MORALE ARMII

Na końcu tego podrozdziału zostaje dodany nowy akapit.

Jeżeli morale armii spadło w ciągu 1 tury o co najmniej 3 poziomy, to natychmiast obniżamy je do poziomu "załamanie" - bitwa kończy się.

12.11a SZYK MIESZANY

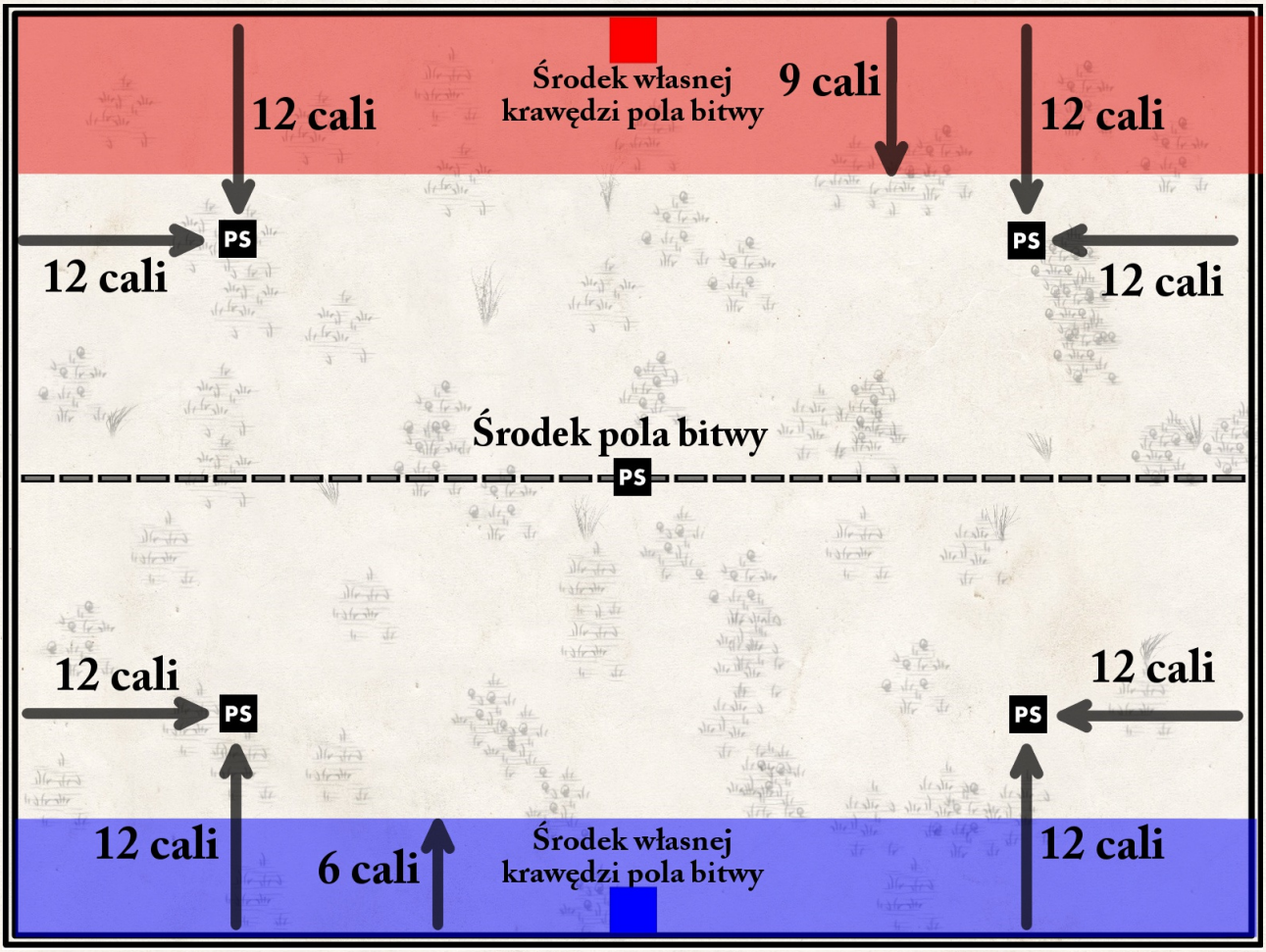
Nowy podrozdział - 12.11a Szyk mieszany.

Jednostka z tą zasadą specjalną otrzymuje wszystkie korzyści wynikające z zasady specjalnej "szyk rozproszony".

Oddział kawalerii szarżujący na jednostkę z tą zasadą specjalną nie otrzymuje podwójnego impetu, o ile ta druga nie jest przygwożdżona, związana walką lub kawaleria nie atakuje z odległości mniejszej niż połowa zasięgu jej ruchu (uwzględniając karę za teren), lub z granicy strefy kontroli.

13.7 POLE BITWY

Na polu bitwy należy umieścić 5 punktów strategicznych, zamiast 3.



Il. 13.7. Rozmieszczenie stref rozstawienia graczy i punktów strategicznych

13.10 ROZSTAWIENIE TERENU

Tereny zwykłe rozmieszczamy w następujący sposób:

- Teren niedostępny musi być umieszczony minimum 3 cale od punktu strategicznego czy podstawy operacyjnej.

14.1 CELE BITWY

Bitwa kończy się, gdy:

- morale jednej z armii spadło do poziomu „załamanie" lub
- skończyła się ustalona liczba tur (domyślnie 6) lub
- na koniec jakiejkolwiek tury (począwszy od trzeciej) jedna ze stron kontroluje wszystkie punkty strategiczne oraz swoją podstawę operacyjną lub
- gracz zadeklarował wycofanie się z bitwy lub
- morale armii spadło w ciągu 1 tury o 3 poziomy - natychmiast obniżamy je do poziomu "załamanie".

Wycofanie się z bitwy

Jeżeli armia gracza w ciągu jednej tury straci 2 poziomy morale (ale nie będzie ono załamane) lub jej morale ma poziom "chwiejne", to na koniec tej tury gracz może zdecydować o wycofaniu się z bitwy. Aby było to możliwe, armia gracza musi kontrolować swoją podstawę operacyjną. Bitwa wtedy dobiega końca - należy policzyć punkty zwycięstwa.

Armia gracza, który wycofał się z bitwy, przestaje kontrolować wszelkie punkty strategiczne i podstawy operacyjne (przeciwnik odzyskuje automatycznie kontrolę swojej podstawy operacyjnej).

Jeśli jakakolwiek jednostka przeciwnika znajduje się w odległości maksymalnie 3 cali od punktu strategicznego, to przejmuje ona kontrolę nad tym punktem (jednostki gracza, który wycofał się z bitwy, nie wpływają na kontrolę).

14.3 KONTROLA PODSTAWY OPERACYJNEJ I PUNKTÓW STRATEGICZNYCH

Aby kontrolować podstawę operacyjną przeciwnika należy na nią wejść jakąkolwiek swoją jednostką piechoty, kawalerii lub znacznikiem patrolu.

Jeżeli jednostki lub patrole przeciwnika opuszczą podstawę operacyjną, to kontrola nad nią automatycznie wraca do armii gracza.

—

Jeśli w promieniu 3 cali od punktu strategicznego lub na podstawie operacyjnej przebywają **jednostki przeciwnych armii**, to o kontroli decyduje **suma zwartości** jednostek piechoty i kawalerii należących do danej strony (uwzględniając poniesione straty). Do obliczania kontroli nie liczą się jednostki rozbite oraz artyleria. Remis oznacza brak kontroli.

Jeśli morale armii spadnie do poziomu "załamanie", to przestaje kontrolować wszelkie punkty strategiczne i podstawy operacyjne. Jeśli jakakolwiek jednostka przeciwnika znajduje się w odległości maksymalnie 3 cali od ww. punktów, to przejmuje ona kontrolę. Przeciwnik odzyskuje też automatycznie kontrolę nad swoją podstawą operacyjną.

Jeżeli na koniec tury (począwszy od trzeciej) jedna ze stron kontroluje wszystkie punkty strategiczne oraz swoją podstawę operacyjną, to bitwa dobiega końca.