

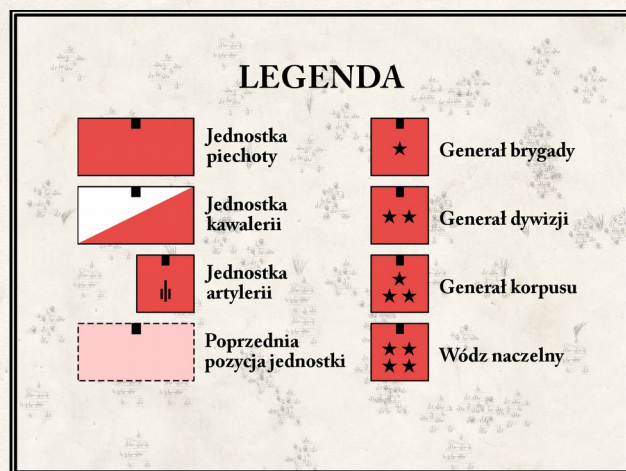
WPROWADZENIE DO GRY

Dobrze, że wojna jest tak straszliwa, inaczej za bardzo byśmy ją polubili.

- Robert E. Lee

1.1 CZEGO POTRZEBA DO GRY?

- Pole bitwy (minimum 48x48 cali) z odwzorowaniem terenu (wzgórza, pola, drogi, lasy, budynki itp.),
- figurki w skali 6 mm, przygotowane na odpowiednich podstawkach,
- karty (bitewne i generałów),
- znaczniki (patroli, punktów strategicznych, podstawy operacyjnej, rozkazów i strat),
- kostki sześciennne (k6) w różnych kolorach,
- miarkę calową.



1.2 ARMIA GRACZA I JEJ GENERAŁOWIE

Najważniejszym krokiem do rozpoczęcia gry będzie zaciągnięcie własnej armii i znalezienie dla niej przeciwnika. Wielu graczy nabywa dwie, albo więcej armii, dzięki czemu mogą łatwo nauczyć gry swoich kolegów, którzy jeszcze nie rozpoczęli zbierania własnego wojska.

BW: Lee posiada dedykowaną linię figurek w skali 6 mm. Dzięki użyciu tej skali gracze będą mieli wrażenie dowodzenia naprawdę wielką armią.

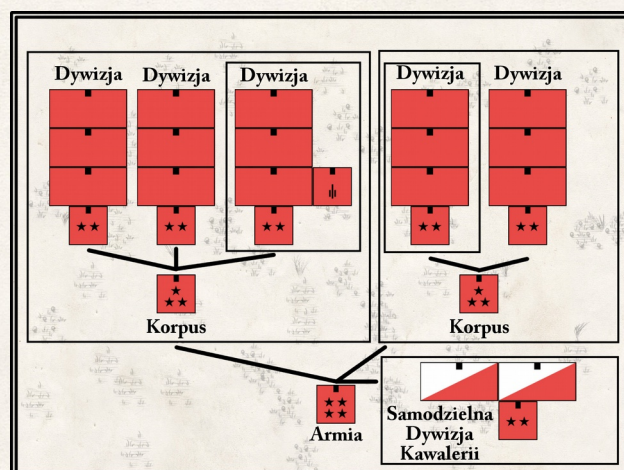
Swoje figurki gracz musi zorganizować w odpowiedni sposób - podobnie jak dziś, armie w połowie XIX wieku miały określoną strukturę. Ze względu na skalę gry,

ukazującą punkt widzenia wodza naczelnego całej armii, pomijamy tutaj plutony czy kompanie. Pojedyncza podstawka reprezentuje cały pułk lub brygadę. Są one podstawowymi jednostkami w grze, zorganizowanymi w następujący sposób:

- **Armia**, dowodzona przez **wodza naczelnego (WN)**. Armia składa się z różnej liczby korpusów.
- **Korpus**, dowodzony przez **generała korpusu**. Korpus składa się z różnej liczby dywizji.
- **Dywizja**, dowodzona przez **generała dywizji**. Dywizja składa się z kilku jednostek piechoty, kawalerii lub artylerii.

Najważniejszym szczeblem w grze jest korpus.

Przykład: Typowy korpus Konfederacji z 1863 roku składał się z 3 dywizji piechoty, które zazwyczaj liczyły 3 brygady piechoty. W jego skład wchodziła również artyleria. Działania osłonowe zapewniała skupiona w osobnej dywizji kawaleria. Armia Północnej Wirginii w trakcie bitwy pod Gettysburgiem składała się z 3 podobnych korpusów oraz dywizji kawalerii.



Wymienione powyżej szczeble organizacyjne armii mają swoich generałów. Mają oni do wypełnienia konkretne zadania na polu bitwy:

1. **Wódz naczelny** sprawuje ogólną kontrolę nad podległą mu armią. Im lepszy generał, tym częściej jego armia będzie posiadać inicjatywę, a podlegli mu generałowie będą mogli liczyć na jego wsparcie w wykonywaniu powierzonych im rozkazów.

2. Głównym zadaniem **dowódców korpusów** jest wykonywanie rozkazów wodza naczelnego. Od ich zachowania zależy powodzenie realizacji planu bitwy.

3. **Generałowie dywizji** odpowiadają za manewry podległych im jednostek, np. próbę oskrzydlenia oddziałów przeciwnika.

1.3 JAK UMIESZCZAĆ FIGURKI NA PODSTAWKACH

Nasze figurki musimy umieścić na odpowiednich podstawkach, o rozmiarach podanych w poniższej tabeli.

Rodzaj wojska	Głębokość podstawki	Szerokość podstawki
Piechota i jazda	3 cm	6 cm
Artyleria	3 cm	3 cm
Znacznik jednostki dodatkowej (np. regiment lekkiej piechoty)	1,5 cm	6 cm
Patrole	okrągła o średnicy 3 cm	
Generałowie	3 cm	3 cm
Podstawa operacyjna	6 cm	6 cm
Balony	6 cm	6 cm

Figurki piechoty w tej skali są najczęściej produkowane po 4 na jednym pasku. Ułatwia to ich malowanie i przymocowanie do podstawki.



Figurki należy rozmieścić na podstawkach w następujący sposób:

- **Piechota** – figurki żołnierzy umieszczamy w dwóch szeregach (po 12 w każdym), z dowódcą i chorążymi w środku pierwszego szeregu, a w osobnym, trzecim – stawiamy doboszy.



- **Kawaleria** – jeźdźców umieszczamy w jednej linii (najczęściej 9 figurek).



- **Artyleria** – umieszczamy jedną armatę z 4 kanonierami.



- **Generałowie:** 2 figurki (generał i adiutant) na podstawie generała dywizji, 3 na podstawie dowódcy korpusu i 4 lub więcej na podstawie wodza naczelnego.



- **Piechota w szyku rozproszonym** – figurki żołnierzy (najczęściej 22) rozmieszczamy na podstawie w nieregularny sposób – grupa dowodzenia powinna być z tyłu.

- Kawaleria w szyku rozproszonym - jeźdźców (9) umieszczamy na podstawce w nieregularny sposób.
- Nieco inne są podstawki **regimentów lekkiej piechoty** i innych jednostek dodatkowych, które mają charakter wyłącznie ozdobny i informacyjny. Ustawiamy je zawsze przed jednostką, do której zostały dokupione. Na podstawce umieszczamy 6 lub więcej figurek.



- Podstawa operacyjna może być dioramą obrazującą tyły armii (obóz, szpital, tabory itd.) lub znacznikiem (np. umieszczoną na podstawce flagą).
- W przypadku mniej typowych jednostek zasady umieszczania figurek na podstawkach oraz wielkość ich podstawek mogą być opisane w odpowiednich księgach armii.

Cale i centymetry: Gracz w trakcie lektury podręcznika zorientuje się, że wszystkie odległości w grze są podawane w calach, zaś rozmiary podstawek w centymetrach. Używane w "Bogach wojny: Lee" rozmiary podstawek są kompatybilne z kilkoma innymi grami, rozgrywanymi w skali 6 mm. Dzięki temu, gracze, którzy już posiadają swoje armie, nie będą musieli zmieniać podstawek. Gdyby jednak posiadali zupełnie inne podstawki, mogą dalej z nich korzystać - ważne tylko, aby znaleźli przeciwnika, który używa podstawek o tych samych wymiarach.



1.4 SKALA TERENU I MIERZENIE ODLEGŁOŚCI

Wszystkie testy w grze (morale, rozkazu, walki itd.) wykonujemy za pomocą kości k6. **Aby osiągnąć sukces musimy wyrzucić 4 lub więcej.** Sukces wyrzucony w trakcie ostrzału artylerii i walki jednostek nazywany też trafieniem. Brak wymaganej liczby sukcesów danego testu oznacza jego porażkę.

Przykład: W ramach walki gracz kierujący brygadą Stonewalla rzuca 5 kostkami. Wypada 2, 3, 4, 5 i 5, zatem w sumie trzy trafienia (wyniki 2 i 3 to brak sukcesu).

Przykład 2: Gracz testuje rozkaz natarcie dla korpusu Howarda. Rzuca 4 kostkami, wypada 2, 2, 5, i 6, zatem dwa sukcesy (5 i 6).

Zmienia się tylko liczba wymaganych sukcesów oraz rzuconych kostek.

Niektóre rzuty można powtórzyć lub przerzucić.

Przerzut oznacza, iż musisz ponownie rzucić kostki, które **NIE UZYSKAŁY** sukcesu. Następnie zsumuj sukcesy obydwu rzutów.

Powtórzenie rzutu oznacza ponowne wykonanie rzutu wszystkimi kośćmi.

Przerzutu albo powtórzenia rzutu **można dokonać tylko raz w ciągu jednego testu**. Musisz wybrać czy skorzystasz z przerzutu czy z powtórzenia.

Przykład: Gracz rzuca 3 kostkami z możliwością przerzutu. Wynik to 3, 3 i 5 – jeden sukces. Dzięki ww. możliwości, rzuca jeszcze raz dwoma kostkami, które nie osiągnęły sukcesu. Wypada 3 i 4. Ogółem gracz osiągnął dwa sukcesy (wyniki 4 i 5), po jednym w pierwszym i w drugim rzucie.

Przykład 2: W wyżej wymienionej sytuacji, gracz zamiast przerzutu stosuje powtórzenie rzutu. Rzuca ponownie **wszystkimi** kostkami. Wypada 2, 4 i 6, czyli dwa sukcesy.

1.5 SKALA TERENU I MIERZENIE ODLEGŁOŚCI

Wszystkie odległości w grze są podane w calach.

Na potrzeby bitew historycznych należy przyjąć dwa przeliczniki: podstawowy i powiększony.

W skali podstawowej 12 cali to 1 mila.

W skali powiększonej 6 cali to 1 mila. Skala powiększona służy do odgrywania bitew, które rozciągały się na wielkich przestrzeniach.

Jak w każdej grze także i tutaj należy przyjąć sporą dozę abstrakcji.

Mierzenie wykonujemy za pomocą miarki calowej.

- Wszystkie działania jednostek mierzymy od środka przedniej krawędzi ich podstawki.
- Wszystkie działania generałów mierzymy od najbliższego punktu ich podstawki.

Nie można mierzyć odległości pomiędzy wrogimi jednostkami lub dowódcami, np. dystansu planowanego ataku, czy zasięgu strzału artylerii. Po wykonaniu ewentualnych ataków własnego korpusu, dozwolone jest mierzenie zasięgu zwykłego ruchu.

Dalsze zasady mierzenia, związane z konkretnymi działaniami, są opisane w poszczególnych rozdziałach.

1.6 ZNACZNIKI

Do gry potrzeba różnego rodzaju znaczników. Gracze mogą je stworzyć sami lub skorzystać z gotowych rozwiązań.

1. Znaczniki patroli

Każdy z graczy musi posiadać do gry ponumerowane znaczniki patroli. Są one okrągłe i mają średnicę 3 cm.



2. Znaczniki punktów strategicznych

Znacznik ten określa, w którym miejscu na polu bitwy znajduje się punkt strategiczny. Wszelkie mierzenia wykonujemy od środka znacznika. Znacznik nie powinien być większy niż 3x3 cm.

3. Podstawa operacyjna

Podstawa operacyjna to serce naszej armii - jej obóz, szpitale, składy zaopatrzenia itd. Jest symbolizowana przez kwadrat o rozmiarze 6x6 cm, który umieszczamy na środku własnej krawędzi stołu. Polecamy przygotowanie jej w formie dioramy.

4. Rozkazy

Znaczniki te pokazują jaki rozkaz posiada dany korpus. Muszą mieć dwie strony, awers (pozbawiony istotnych informacji) oraz rewers, na którym znajduje się nazwa rozkazu.



5. Straty

Nasze jednostki będą ponosić straty (tracić tzw. zwartość), co będziemy musieli oznaczać np. kostkami k6 (najlepiej małych rozmiarów) lub w dowolny, inny sposób, jednoznaczny dla współgraczy.

6. Przygwożdżenie

Ostrzał artyleryjski może przygwożdżić nasze jednostki i uniemożliwić im wykonywanie wszelkich działań. Przygwożdżoną jednostkę należy oznaczyć w dowolny sposób, jednoznaczny dla współgraczy.

7. Brak rozkazu

Niektóre nasze jednostki mogą nie posiadać rozkazu - ich działania będą wtedy bardzo ograniczone. Jednostkę bez rozkazu należy oznaczyć w dowolny sposób, jednoznaczny dla współgraczy.

8. Znacznik strefy kontroli

Strefa kontroli określa obszar, w który nie mogą wchodzić oddziały przeciwnika wykonując zwykły ruch. Znacznik strefy kontroli pomaga określić jej zasięg oddziaływania (zobacz 2.4).

9. Zaprzęgi artyleryjskie

Do pierwszej połowy XX wieku artyleria była najczęściej ciągnięta przez konie lub inne zwierzęta.

Gracze mogą umieszczać koło swoich armat podstawki z zaprzęgami przedstawiającymi ich rodzaj, np. podstawka ze słoniami, dostawiona do brytyjskiej artylerii, informuje o tym, że dana artyleria jest ciągnięta przez słonie.



1.7 SŁOWNICZEK WYBRANYCH POJĘĆ

Atak na bagnety, szarża

W sprzyjających okolicznościach, po przeprowadzeniu walki ogniowej, jednostka może przejść do walki wręcz. W przypadku piechoty będziemy zawsze pisać o "ataku" lub "ataku na bagnety". Natomiast słowo "szarża" oznacza tylko i wyłącznie atak kawalerii.

Gracz aktywny, gracz bierny

W fazach patroli i aktywacji, gracze wykonują czynności naprzemiennie (5.1). Gracz aktywny (gracz A) to ten, który właśnie wykonuje swoje działania, zaś jego przeciwnik to gracz bierny (gracz B).

Korpus bez rozkazu, korpus nieaktywny

Korpus, którego generał nie zdał lub jeszcze nie

przeprowadził testu rozkazu, jest traktowany jako korpus bez rozkazu (4.10).

Księga armii

Dodatek do gry, zawierający zasady i sposoby wystawiania danej armii. Może mieć formę oddzielnej książki, czy pdfu.

Rozpiska

Stworzona przed bitwą przez gracza lista, prezentująca strukturę wykupionych przez niego jednostek, ich siłę, wyszkolenie itd.

Ruch zwykły

Jest to ruch jednostki wykonywany na sam koniec 3. kroku fazy aktywacji (5.1). Wszelkie inne rodzaje ruchów, jak np. ruch do wsparcia, nie są ruchem zwykłym.

Test dowodzenia

Test dowodzenia, to każdy test wykonywany kostkami pochodzącymi z kostek dowodzenia danego generała, poza jego udziałem w walce. Testy zbierania rozbitych jednostek oraz odzyskiwania zwartości zaliczamy do testów dowodzenia, nawet jeżeli kostki, które używamy do ich przeprowadzenia, pochodzą z innych źródeł (przewaga morale armii, karty bitewne itd.).

Wydanie rozkazu

Test rozkazu jest najważniejszym rodzajem testu dowodzenia. Generał testuje zdanie swojego rozkazu (czy rozkaz został dostarczony, dobrze zrozumiany itp.). "Wydany rozkaz" oznacza rozkaz przetestowany, niezależnie od jego wyniku. "Po wydaniu rozkazu", czyli po wykonaniu testu rozkazu.

Związanie walką

Jednostki, które rozpoczną walkę są traktowane jako związane walką. Będą miały taki status aż do momentu, kiedy jedna z jednostek uczestniczących w walce zostanie odepchnięta, rozbita lub zniszczona.

1.8 ŻŁOTA ZASADA

Różne zasady, które spotkacie w grze, mogą być sprzeczne w stosunku do zasad ogólnych, czy innych zasad szczegółowych. Ich nadrzędność określa poniższa kolejność: karty bitewne - karty generałów - internetowy kreator armii - księgi armii - podręcznik gry.