4. DOWODZENIE

Moim zadaniem jest doprowadzić wojska na pole bitwy w możliwie najlepszy sposób i w możliwie najlepszym stanie, po czym muszę powierzyć ich los Bogu i moim podkomendnym.
- Robert E. Lee

4.1 WSTĘP

Obok mgły wojny, dowodzenie jest najważniejszym elementem gry. W połowie XIX wieku organizacja profesjonalnych sztabów wciąż była w powijakach – w wielu armiach generałami zostawali kompletni amatorzy, a władcy, którzy mieli ochotę naśladować Napoleona, nie dorównywali w niczym talentom Cesarza Francuzów. Dlatego charaktery oraz zdolności poszczególnych generałów odgrywały większą rolę, niż we współczesnej wojnie.

Jako gracz musisz się przygotować na ograniczoną kontrolę nad swoimi podkomendnymi. Generałowie nie zawsze będą chcieli wykonać twoje rozkazy, czym mogą sprawić, że twój genialny plan bitwy pójdzie w rozsypkę. Zacytowane na początku rozdziału słowa generała Lee w całej rozciągłości pasują do sytuacji, które spotkasz w trakcie gry. To jak sobie z nimi poradzisz, pokaże, jakim naprawdę jesteś wodzem naczelnym.

4.2 GENERAŁOWIE

Każdy generał w grze jest przedstawiony poprzez kartę. Karty generałów są niezbędnym elementem gry.

Tak wygląda karta generała George'a G. Meade'a, głównodowodzącego Armią Potomaku w bitwie pod Gettysburgiem.

1 **Szczebel dowodzenia** – informuje o szczeblu organizacyjnym, którym dowodzi generał. Są to: Armia, Korpus, Korpus kawalerii, Artyleria rezerwowa armii, Dywizja, Artyleria, Brygada. Poza przypadkiem śmierci lub niewoli przełożonego i awansu generała na polu bitwy, musi on dowodzić na swoim szczeblu organizacyjnym, tj. dowódca korpusu dowodzi korpusem itd. Niektórzy generałowie posiadają podwójną cechę np. Armia/Korpus, oznacza to, że mogą dowodzić zarówno całą armią, jak i pojedynczym korpusem.

2 **Poziom dowodzenia** – pokazuje ile kostek k6 generał może wykorzystać w ciągu jednej tury.

❸ **Charakter** (ostrożny/neutralny/agresywny) – określa poziom trudności wydawania mu różnych typów rozkazów oraz zachowanie w razie ich niezdania.

❹ **Imię i nazwisko** generała.

❺ **Cechy generałów** – dodatkowe zasady, które dotyczą tego generała. Efekty wynikające z cechy danego generała dotyczą rzutów wyłącznie jego kostkami dowodzenia.

❻ **Numer karty** - karta generała w każdej armii ma swój numer.

4.3 KOSTKI DOWODZENIA

Kostki symbolizują poziom uwagi i zdolności, jaką generał może wykorzystać wobec różnych wydarzeń na polu bitwy. Należy umieścić je w widocznym miejscu, najlepiej na karcie generała. Zarządzanie nimi jest najważniejszym elementem fazy dowodzenia. Gracz musi zdecydować ile kostek przydzielić do wykonania danego działania, a ile zostawić w rezerwie na inne, nieprzewidziane wydarzenia.

Każdy generał dostaje na początku każdej tury tyle kostek, ile wynosi jego poziom dowodzenia. Ich liczba może zmieniać się w wyniku zagrania lub odrzucenia kart bitewnych, cech generałów, czy innych zdarzeń losowych.

Wódz naczelny dostaje dodatkowo po jednej kostce za każdy korpus w jego armii, będący na polu bitwy (niezależnie, czy jako znacznik, czy już wystawiony). Zalecamy, aby kostki wodza naczelnego, które dostaje za każdy korpus w swojej armii, były innego koloru niż pozostałe.

Kostki dowodzenia użyte do jakiegokolwiek testu przepadają do końca tury - zaś te, które nie zostały użyte do żadnego testu, należy usunąć z jej końcem.

Przykład: *Poziom dowodzenia generała Roberta E. Lee wynosi 7* ❶*, jego Armia Północnej Wirginii ma 3 korpusy* ❷*, więc na początku każdej tury dostanie on 10 kostek, chyba że któryś z tych korpusów zostanie zniszczony, lub jeszcze nie wszedł na pole bitwy.*

4.4 RZUT NA INICJATYWĘ I UTRZYMANIE INICJATYWY

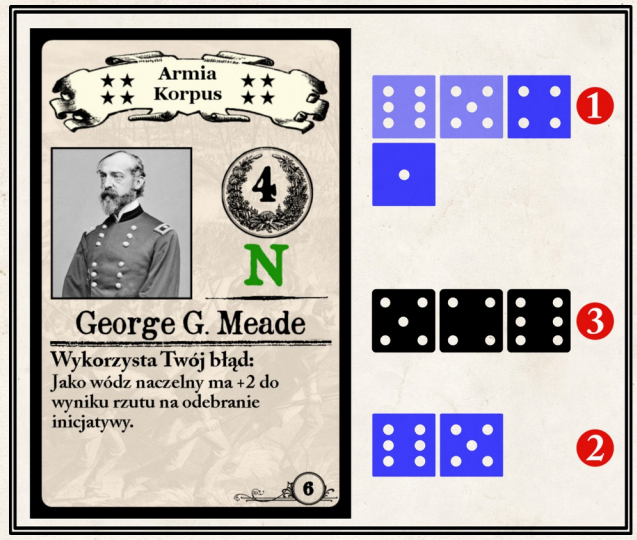
Na początku tury obaj gracze biorą kostki swojego wodza naczelnego i w tajemnicy wybierają iloma z nich rzucą na zdobycie inicjatywy, a następnie rzucają jednocześnie wybranymi kostkami. **Inicjatywę zdobywa gracz, którego zsumowany wynik rzutu wszystkimi kostkami jest najwyższy.** Jest to jedyny rzut w grze, w którym sumuje się wyniki na kostkach, a nie sprawdza liczbę sukcesów. Jednocześnie jest to normalny rzut, na który mogą wpływać różne zasady specjalne, czy efekty kart. Nieużyte kostki należy odłożyć z powrotem na kartę wodza naczelnego.

Uwaga: do rzutu na inicjatywę i jej utrzymanie można użyć tylko kostek pochodzących z poziomu dowodzenia wodza naczelnego - nie można w tym rzucie używać

kostek, które WN dostaje od korpusów. Są to **jedyne** rzuty, w którym nie może on wykorzystać tych kostek.

Przykład: *Spośród kostek, pochodzących z poziomu dowodzenia generała* ❶*, Gracz A wybiera 3 kostki gen. Lee do rzutu na inicjatywę, zaś gracz B tylko 2 od gen. Meade'a* ❷*. Gdy obaj gracze zdecydowali się na odpowiednią liczbę kostek, rzucają nimi jednocześnie i sumują wynik. Gracz A wyrzucił 1, 4 i 5, razem 10. Gracz B wyrzucił 6 i 5, razem 11. Zatem Gracz B, mimo użycia tylko dwóch kostek będzie posiadał inicjatywę w tej turze. Obaj gracze odkładają na bok kostki, które użyli do tego rzutu. W tej turze nie będą mogli już ich wykorzystać.*

❸ *Oznacza kostki, które generał otrzymuje od korpusów. Nie można ich wykorzystać do rzutu na inicjatywę.*



Dozwolone jest blefowanie i nie wykorzystanie jakiejkolwiek kostki do rzutu na inicjatywę. Jeśli w rzucie na inicjatywę obaj gracze nie rzucili żadną kostką, to inicjatywa zostaje na graczu, który miał ją w poprzedniej turze (ostatni raz). Jeśli w pierwszej turze gry obydwaj gracze nie użyli żadnej kostki do rzutu na inicjatywę, to rzut ten należy powtórzyć - w takim wypadku **każdy z nich musi rzucić minimum jedną kostką.**

Po wykonaniu kroków 1-3 w fazie aktywacji przez dowolnego z graczy (zobacz rozdział 3), **gracz może zażądać rzutu na utrzymanie inicjatywy.** Wykonuje się go w taki sam sposób, jak normalny rzut na inicjatywę. Jeśli gracz, który zażądał tego rzutu, wygra go, to da mu to możliwość wykonania działania swoim kolejnym korpusem. Jeśli przegra, kolejność działań - zgodnie z zasadami ogólnymi - przechodzi na drugiego gracza. **Próba utrzymania inicjatywy jest możliwa tylko raz na turę.**

Gracz nie może zażądać rzutu na utrzymanie inicjatywy, jeśli jego WN nie posiada już kostek dowodzenia. Jeśli go zażąda, to musi przeznaczyć do tego rzutu minimum jedną kostkę.

Przykład: *Gracz A zdał rozkaz korpusem A1 i atakuje nim korpusy B1 i B2 gracza B. Gracz B, w reakcji na atak przeciwnika, zdaje rozkazy korpusów B1 i B2. Po zakończeniu ataków przez korpus A1, gracz B chciałby wykonać działania korpusem B1 lub B2. W tym momencie gracz A żąda rzutu na utrzymanie inicjatywy. Obaj gracze rzucają kostkami, wygrywa gracz A. Będzie on mógł wykonać działania korpusem A2. Udało mu się zachować inicjatywę. Dopiero po zakończeniu działań korpusu A2, swoje działania będą mogły wykonać korpusy B1 lub B2.*

4.5 KOLEJNOŚĆ DZIAŁAŃ I WYDAWANIE ROZKAZÓW

Operowanie generałami i wydawanie rozkazów odbywa się w dwóch fazach gry - dowodzenia i aktywacji. Wykonujemy w nich następujące kroki:

Faza dowodzenia

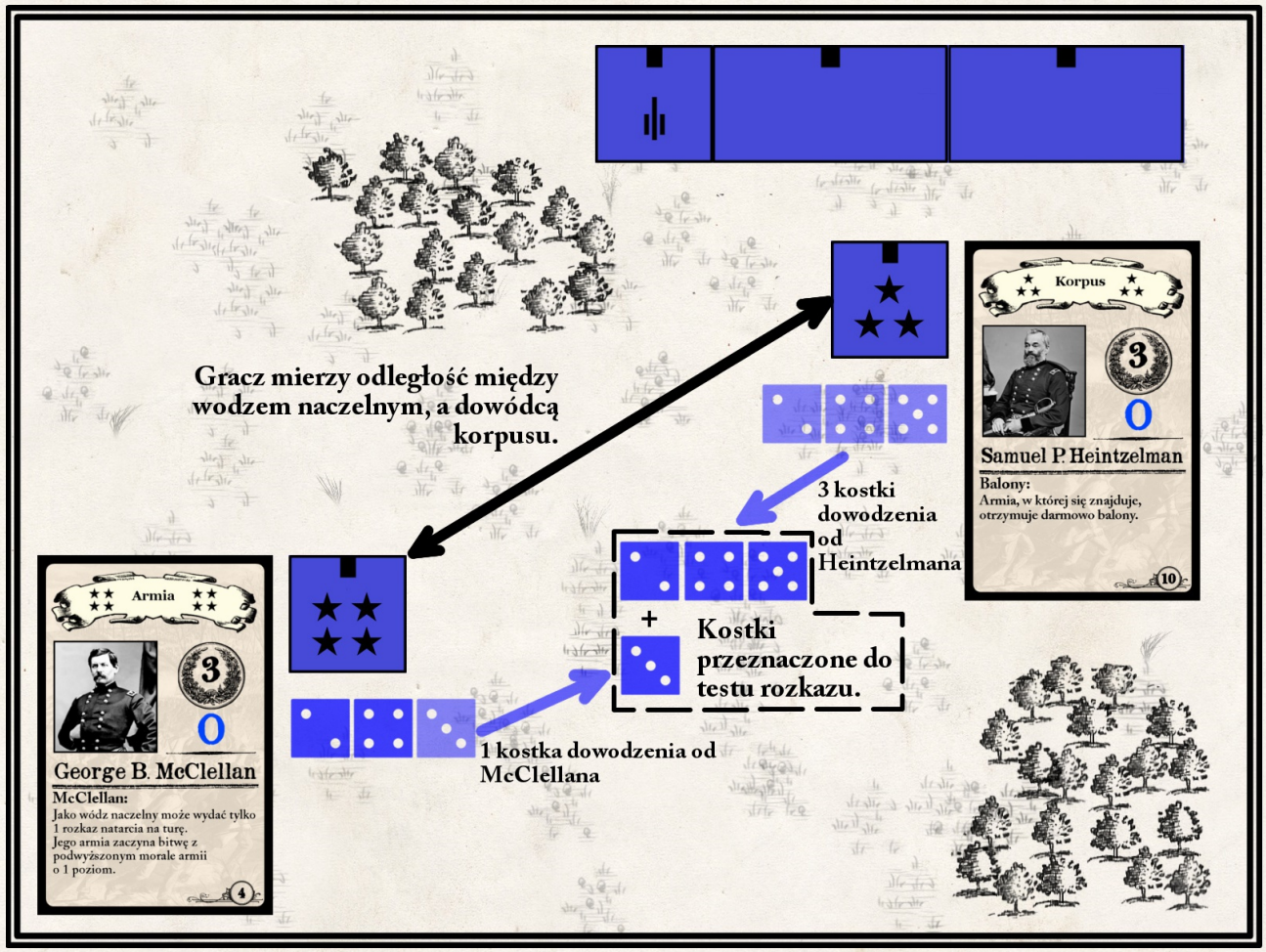
1. Ruch generałów. Obaj gracze mogą poruszyć swoich generałów. Mają oni nieograniczony zasięg ruchu, jednakże nie mogą wejść w strefę kontroli nieprzyjacielskich jednostek. Generałów można również poruszyć w fazie aktywacji, wraz z ruchem jednostek z ich korpusów i dywizji.
2. Obaj gracze umieszczają jeden zakryty znacznik rozkazu przy każdym dowódcy korpusu.

Faza aktywacji

1. Gracz A odkrywa jeden znacznik rozkazu przy korpusie, który chce aktywować. Aktywacja przebiega w następujący sposób:
2. Należy **zmierzyć odległość** między dowódcą korpusu, a wodzem naczelnym.
3. **Ustalić poziom trudności testu rozkazu** (tabela - patrz niżej).
4. **Wykonać test rozkazu** generałem, który dowodzi tym korpusem (zobacz **4.6**).
5. **Rozkaz jest zdany,** jeśli gracz wyrzucił **co najmniej tyle sukcesów, ile wynosi ustalony poziom trudności testu (4.6)**
6. Jeśli gracz wyrzucił **mniej sukcesów,** to **rozkaz jest niezdany** - generał zachowa się zgodnie ze swoim charakterem **(4.8)**.
7. Po przetestowaniu rozkazu przechodzimy do jego wykonania, zgodnie z opisem w rozdziale 3.
8. Następnie gracz B staje się graczem aktywnym - wybiera swój korpus i aktywuje go (analogicznie jak w krokach 1, 2 i 3). Przed wykonaniem rozkazu przez gracza B, gracz A może zażądać rzutu na utrzymanie inicjatywy.
9. Po wykonaniu manewrów korpusu gracza B, gracz A aktywuje następny korpus swojej armii i tak po kolei, aż obaj gracze aktywują wszystkie swoje korpusy.
10. **Gracz musi przetestować rozkazy dla każdego dowódcy korpusu w jego armii.** Jeżeli wodzowi naczelnemu gracza **nie pozostały już żadne kostki,** to wszyscy dowódcy korpusów automatycznie nie zdają rozkazów i będą zachowywać się zgodnie ze swoim charakterem. Nie dotyczy to generałów z cechą

„**samodzielny dowódca**”, którzy mogą testować rozkaz bez udziału kostek wodza naczelnego.

> ***Przykład:*** *Dowodzący korpusem generał Heintzelman posiada poziom dowodzenia 3. Gracz postanawia wydać jego korpusowi rozkaz “natarcie”. Mierzy odległość między Heintzelmanem, a wodzem naczelnym - generałem McClellanem. Następnie sprawdza w tabeli rozkazów poziom trudności rozkazu. Ponieważ Heintzelman ma charakter ostrożny, a odległość wynosi do 12 cali, potrzeba 3 sukcesów, żeby zdać ten rozkaz.*
> *Gracz bierze jedną kostkę od McClellana i trzy od Heintzelmana. Będzie zatem testował rozkaz rzucając tylko 4 kostkami - ryzykowna zagrywka.*



4.6 TEST ROZKAZU

Poziom trudności testu rozkazu jest związany z charakterem generała, który otrzymał rozkaz, typem otrzymanego rozkazu, jego odległością do wodza naczelnego i ewentualnymi modyfikatorami, związanymi z cechami generała oraz kartami bitewnymi.

W grze istnieją trzy rodzaje rozkazów (więcej szczegółów - **4.7**):

- **Obrona** – dający broniącym się jednostkom bonusy do walki.
- **Marsz** – służący do szybkiego przemieszczania korpusów.
- **Natarcie** – umożliwiający atakowanie jednostek przeciwnika.

Test wykonujemy rzucając kostkami dowodzenia generałów. **Do testu rozkazu musisz użyć minimum jednej kostki od wodza naczelnego** oraz łącznie co najmniej tylu kostek, ilu potrzeba sukcesów, aby wykonać rozkaz.
Aby generał zdał rozkaz, **potrzeba co najmniej tyle sukcesów, ile podano w tabeli rozkazów**. Dodatkowo, każde przekroczone 12 cali odległości od wodza naczelnego wymaga 1 sukcesu więcej.

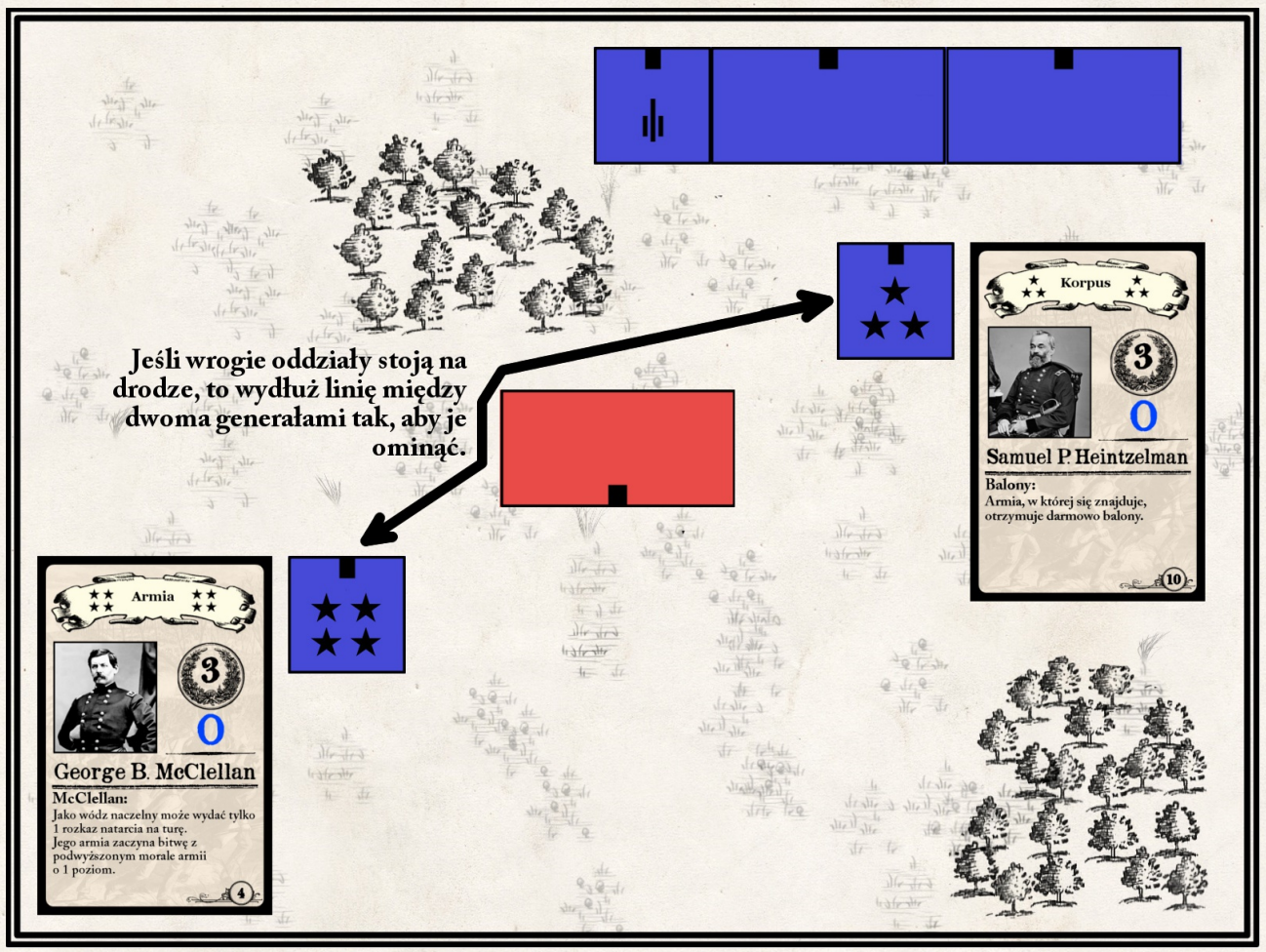
Tabela trudności testu rozkazów

Typ rozkazu/ Charakter generała	OBRONA	MARSZ	NATARCIE
OSTROŻNY	1	2	3
NEUTRALNY	2	2	2
AGRESYWNY	3	2	1
+1 za każde przekroczone 12 cali odległości od WN			

Przykład: *Generał Couch otrzymuje rozkaz natarcie. Ma charakter neutralny i znajduje się w odległości 12 cali od wodza naczelnego, zatem do wykonania tego rozkazu będzie potrzebował 2 sukcesów. Gracz przeznacza do rzutu 3 kostki (1 od wodza naczelnego i 2 Coucha). Wypada 3, 4 i 6, w sumie dwa sukcesy, zatem Couch otrzymał rozkaz natarcie.*

Przykład 2: *Generał Schenck otrzymuje rozkaz obrona. Ma charakter ostrożny i znajduje się w odległości* ***25 cali*** *od wodza naczelnego. Ostrożny generał zdaje rozkaz obrony na jednym „sukcesie", ale odległość powoduje, że będzie potrzebował aż 3 sukcesów, aby go zaliczyć (do 12 cali poziom standardowy, do 24 cali +1 sukces, do 36 cali +2 sukcesy itd.).*

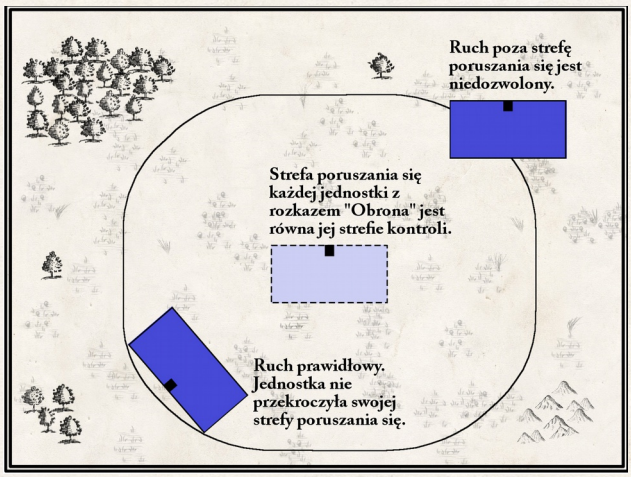
UWAGA: Mierząc odległość od wodza naczelnego do generała **nie możesz przeprowadzić linii przez wrogie jednostki.** Jeśli wrogie oddziały stoją na drodze, to wydłuż linię między dwoma generałami tak, aby je ominąć. Jeśli jest to niemożliwe, to rozkaz jest automatycznie niezdany.



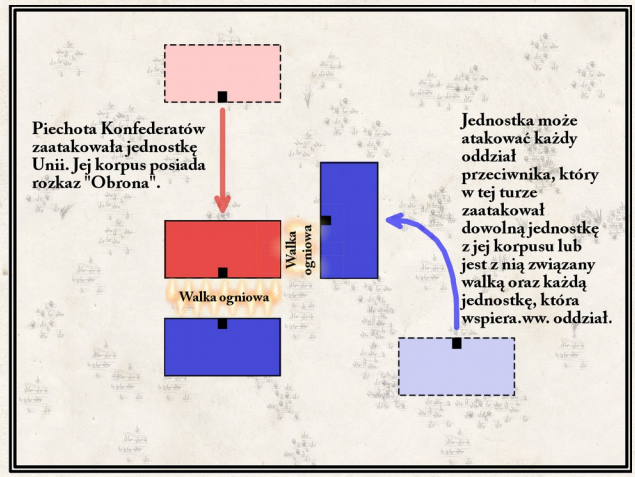
4.7 RODZAJE ROZKAZÓW

Rozkazy określają to, jak będą zachowywać się jednostki na polu bitwy. Ich efekty przedstawiono w poniższej tabeli:

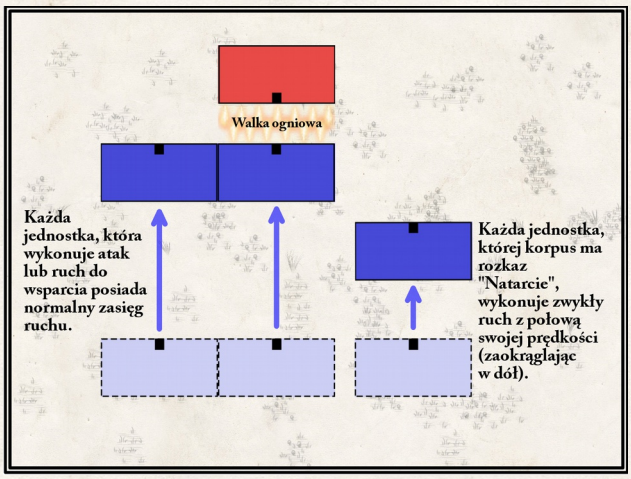
Efekty/ Rozkaz	Ruch	Ostrzał artylerii	Ataki i reakcje	Walka	Zachowanie po walce
OBRONA	Strefa poruszania się każdej jednostki z tym rozkazem wynosi 3 cale	Można ostrzeliwać dowolny cel i prowadzić ostrzał wspierający.	Jednostka może atakować każdy oddział przeciwnika, który: - w tej turze zaatakował dowolną jednostkę z jej korpusu lub jest z nią związany walką - każdą jednostkę, która wspiera.ww. oddział (Ilustracja **4.7b**). Dozwolone są wszystkie reakcje na ataki.	+1 do WB dla piechoty i kawalerii, które zadeklarowały reakcję "Stać i strzelać" oraz jednostek je wspierających.	Nie mogą przeprowadzać pościgów.
MARSZ	Każda jednostka dostaje +3 cale do ruchu.			Brak efektu.	Wszystkie działania dozwolone.
NATARCIE	Każda jednostka wykonuje zwykły ruch z połową swojej prędkości (zaokrąglając w dół). Zasięg ataku i ruchu do wsparcia bez zmian (Ilustracja **4.7c**).		Może atakować dowolny oddział przeciwnika w polu widzenia atakującej jednostki. Nie może wykonać odwrotu. Pozostałe reakcje na ataki są dozwolone.	Brak efektu.	Wszystkie działania dozwolone.
BRAK ROZKAZU Wszystkie testy dowodzenia potrzebują +1 sukces, aby zostały zdane.	Jednostki zachowują się zgodnie z charakterem dowódcy korpusu. Strefa poruszania się każdej jednostki korpusu bez rozkazu wynosi 3 cale. Nie można ruszyć jednostek tak, aby w jakikolwiek sposób przybliżyły się do miejsca, z którego zaczęły ruch przymusowy związany z charakterem generała (Ilustracja **4.7d**).	Może ostrzeliwać tylko najbliższy oddział przeciwnika. Może wspierać tylko najbliższą jej walkę (licząc do najbliższego oddziału przeciwnika). Może wykonywać ostrzał kontrbateryjny. Przeciwnik dostaje +1 do morale za każdą strzelającą baterię w każdym ww. przypadku (Ilustracja **4.7e**).	W przypadku generała z charakterem "agresywny" muszą atakować najbliższe oddziały przeciwnika **(4.8)**. W pozostałych przypadkach jednostka może atakować każdy oddział przeciwnika, który: - w tej turze zaatakował dowolną jednostkę z jej korpusu lub jest z nią związany walką - każdą jednostkę, która wspiera ww. oddział. Dozwolone są wszystkie reakcje na ataki.	Brak efektu (nie posiadają +1 do WB dla piechoty i kawalerii za reakcję "Stać i strzelać").	Nie mogą przeprowadzać pościgów.



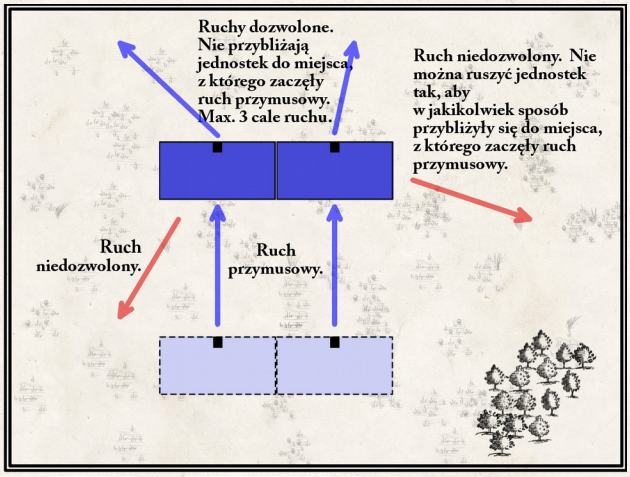
Il 4.7a: Poruszanie się jednostki z rozkazem “Obrona” .



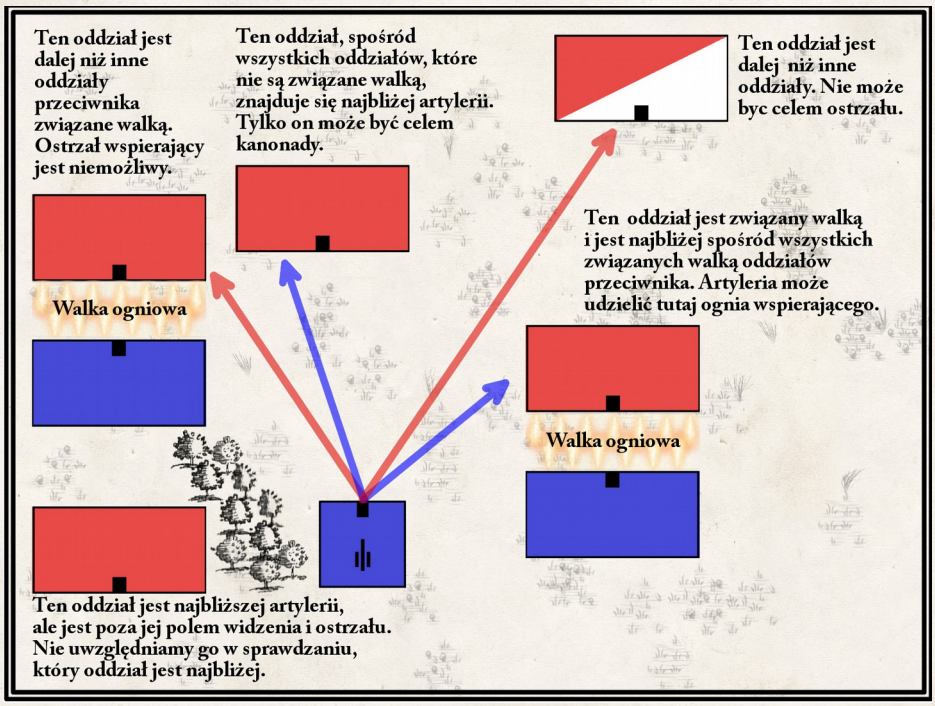
Il 4.7b: Jednostki z rozkazem “Obrona” a możliwość ataku.



Il 4.7c: Poruszanie się jednostek z rozkazem “Natarcie”.



Il 4.7d: Ruchy przymusowe jednostek korpusu agresywnego generała, który nie zdał rozkazu.



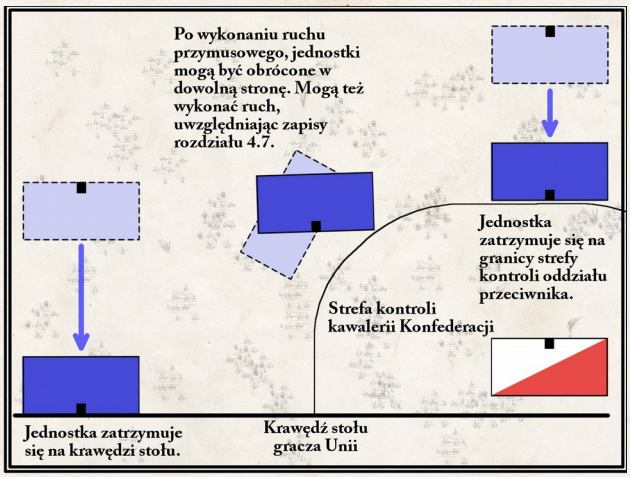
Il 4.7e: Artyleria “poza dowodzeniem”, a jej możliwości ostrzału.

4.8 NIEUDANY ROZKAZ, A CHARAKTER GENERAŁA

Często zdarzy się, że generał nie zda testu na wykonanie rozkazu (brak rozkazu, korpus nieaktywny). Jego korpus nie posiada wtedy żadnych bonusów, a jednostki są "poza dowodzeniem" (**4.9**).

Gdy generał nie zda rozkazu, zachowuje się zgodnie ze swoim charakterem:

- **OSTROŻNY:** Jego jednostki wykonują ruch przymusowy (**7.5**) prosto w stronę własnej krawędzi stołu. Jednostki zatrzymują się, jeśli natrafią na strefę kontroli przeciwnika lub teren nieprzekraczalny. Jednostki nie mogą w ten sposób opuścić pola bitwy - jeśliby miały wyjść za stół, zatrzymają się na jego krawędzi. Po wykonaniu tego ruchu można obrócić każdą jednostkę w dowolną stronę. Nie wykonują ruchu przymusowego jednostki, które są związane walką lub przygwożdżone ogniem.



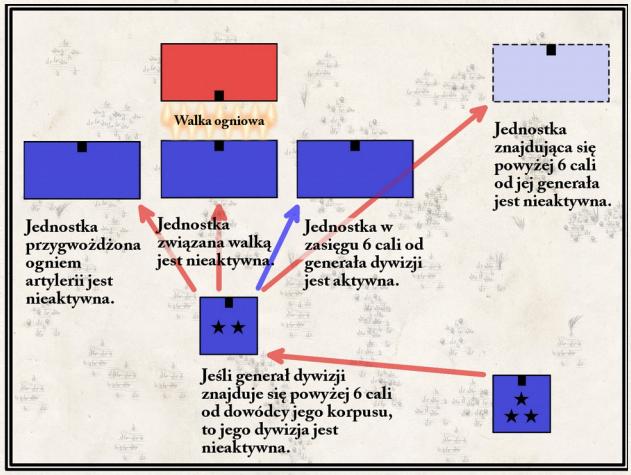
- **NEUTRALNY:** Nie ma żadnych dodatkowych efektów, jego jednostki są "poza dowodzeniem".
- **AGRESYWNY:** Każda jednostka musi zaatakować najbliższy, nie atakowany jednocześnie przez inną jednostkę, oddział przeciwnika, będący w polu widzenia (patrz **9.5**).

4.9 AKTYWOWANIE JEDNOSTEK I JEDNOSTKI "POZA DOWODZENIEM"

Jednostka staje się aktywna, gdy dowódca jej korpusu zdał rozkaz i znajduje się ona w odległości nie większej niż 6 cali od generała swojej dywizji.

Jednostka znajduje się "poza dowodzeniem" (nie jest aktywna), gdy spełnia co najmniej jeden z poniższych warunków:

- Jest **ponad 6 cali** od generała jej dywizji.
- Jest **związana walką** z przeciwnikiem (odepchnięcie, rozbicie lub zniszczenie oddziału przeciwnika sprawia, że staje się od razu aktywna - jeżeli dowódca jej korpusu zdał rozkaz).
- Jest **przygwożdżona ogniem** artylerii.
- Dowódca jej korpusu nie zdał rozkazu.



Po wykonaniu ewentualnych działań przymusowych zgodnych z charakterem generała, jednostki będące "poza dowodzeniem" mogą wykonać ruch, tak jakby posiadały rozkaz "obrona". Nie można jednak ich poruszyć tak, aby w jakikolwiek sposób przybliżyły się do miejsca, z którego zaczęły ewentualny ruch przymusowy związany z jego charakterem.

Dodatkowo, **jednostki związane walką** nie mogą atakować, poruszać się i odzyskiwać zwartości, a jedyną reakcją na atak, jaką mogą wykonać jest "stać i strzelać".

Wszystkie testy dowodzenia dotyczące jednostek będących "poza dowodzeniem" potrzebują +1 sukcesu. Pozostałe efekty opisano w tabeli powyżej (**4.7**).

4.10 DYWIZJE "POZA DOWODZENIEM"

Jeżeli generał dywizji w momencie zdania rozkazu przez swojego dowódcę korpusu będzie od niego dalej niż 6 cali, to **wszystkie jednostki jego dywizji będą "poza dowodzeniem".** Wszystkie jednostki dywizji zachowają się zgodnie z charakterem ich generała dywizji (**4.8**).

4.11 WYDANIE ROZKAZU W REAKCJI NA ATAK PRZECIWNIKA

Jeśli przeciwnik zadeklaruje atak przeciwko jednostkom naszego korpusu, który nie został wcześniej aktywowany, możemy wydać mu rozkaz w reakcji. Dzięki temu zaatakowany korpus będzie mógł lepiej przygotować się do walki i nie będzie miał ograniczeń związanych z brakiem rozkazu - trudniejszego przeciwdziałania oskrzydleniom, utrudnionemu wsparciu artylerii itd.

Gdy gracz A zadeklaruje ataki swoich jednostek na korpus gracza B, który nie był wcześniej aktywowany, gracz B **może natychmiast wykonać test rozkazu w reakcji na ten atak.**

W wypadku ataku na oddziały należące do różnych korpusów, każdy z nich może przetestować rozkaz w reakcji na atak. Jednocześnie można też przetestować rozkaz dla artylerii rezerwowej armii (**12.2**), dzięki czemu będzie mogła wspierać wszystkie zaatakowane korpusy.

Rozkaz w reakcji można również wydać, gdy gracz przeciwny zadeklaruje ostrzał naszej artylerii. Pozwoli to uniknąć kary do ostrzału kontrbateryjnego prowadzonego bez rozkazu (+1 do morale artylerii przeciwnika za każdą strzelającą baterię, zobacz **8.6**).

Jeśli korpus nie zda rozkazu w reakcji i nie był wcześniej aktywowany, obowiązują go wszystkie przepisy dotyczące korpusów bez rozkazu (korpus nieaktywny), jednak **nie wykonuje od żadnych ruchów przymusowych,** wynikających z charakteru generała.

Testy rozkazów w odpowiedzi na atak przeciwnika mogą doprowadzić do sytuacji, w której armia ma kilka korpusów, które zostały aktywowane jednocześnie.

Jeśli gracz B wydał jeden lub więcej rozkazów w reakcji na działania przeciwnika, to po zakończeniu jego działań, gracz B ma wybór:

- może wykonać działania fazy aktywacji korpusem, któremu wydał rozkaz w reakcji, albo
- może aktywować inny korpus w swojej armii, któremu jeszcze nie wydał rozkazu.

Jeśli gracz wydał **kilka rozkazów w reakcji,** może wykonać je wszystkie w dowolnej kolejności – pojedynczo, w kolejnych swoich aktywacjach. Jednak przetestowanie rozkazu, który nie został wydany w reakcji, sprawia, że wszystkie pozostałe korpusy z rozkazami wydanymi w reakcji nie będą mogły wykonać już żadnych działań.

Przykład: *Konfederacki korpus Longstreeta atakuje unijny korpus Sicklesa. Gdy tylko Longstreet zadeklaruje ataki, gracz Unii - w reakcji na atak przeciwnika - odkrywa i testuje rozkaz dla korpusu Sicklesa. Po zakończeniu walk swoją fazę aktywacji zaczyna gracz Unii, który może wykonać działania korpusem Sicklesa, albo może wykonać test rozkazu dla innego korpusu. Jeśli wybierze rozkaz dla innego korpusu musi pamiętać, że korpus Sicklesa traktujemy tak, jakby wykonał już swój rozkaz, nawet jeśli nic nie zrobił.*

* 4.12 PRZEKAZYWANIE JEDNOSTEK

Na początku fazy dowodzenia gracz może spróbować przekazać wybrane jednostki pod dowodzenie generała innej dywizji lub całe dywizje pod dowodzenie generała innego korpusu. W tym celu wykonuje test dowodzenia tylko z użyciem kostek wodza naczelnego. **Aby przenieść jedną jednostkę do innej dywizji potrzebny jest jeden sukces. Aby przenieść całą dywizję do innego korpusu potrzebne są dwa sukcesy.**

Brak powodzenia testu oznacza, że jednostki lub dywizje, które próbowano przenieść są "poza dowodzeniem" do końca tej tury i nadal podlegają "staremu" dowódcy. Test można powtarzać w kolejnych turach.

Sukces oznacza, że przekazane jednostki podlegają nowemu dowódcy do końca gry, chyba że zostaną przekazane innemu generałowi.

Zmiana podległości jednostek może łamać ograniczenia ilościowe jednostek w danej dywizji lub dywizji w korpusie, a także ogólne zasady dotyczących organizacji danej armii, np. dywizja piechoty może znaleźć się w korpusie kawalerii itp.

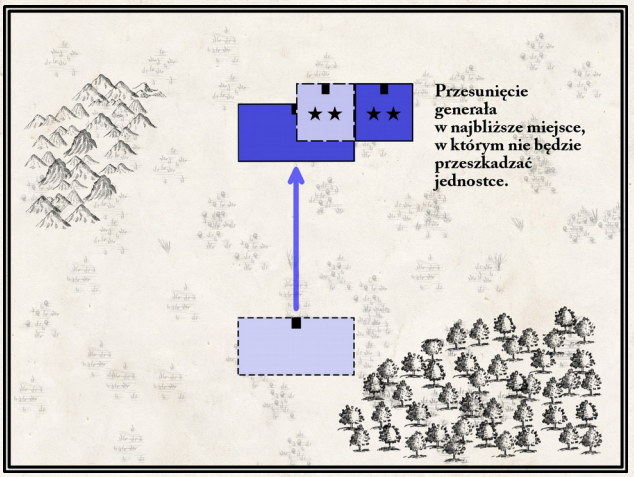
Jeśli wszystkie jednostki danej dywizji lub korpusu zostały przekazane pod dowodzenie innego dowódcy, ich generał opuszcza pole bitwy. Przeciwnik nie dostanie za niego punktów zwycięstwa. Wódz naczelny nie będzie dostawać kostek dowodzenia od takiego korpusu.

4.13 RUCH GENERAŁÓW

Generałowie mają **nieograniczony zasięg ruchu**. Mogą go wykonać zawsze na początku fazy dowodzenia. Oprócz ruchu w fazie dowodzenia:

- wódz naczelny może raz na turę poruszyć się wraz z korpusem, jeśli znajdował się w strefie kontroli dowolnej jednostki z tego korpusu. Na koniec swojego ruchu musi pozostać w jej strefie kontroli.
- dowódcy korpusów/dywizji - w trakcie wykonywania ruchów przez ich korpus.

Jeśli generał zajmuje miejsce, na którym chcielibyśmy umieścić naszą jednostkę, to możemy go przesunąć do najbliższego miejsca, w którym nie będzie jej przeszkadzać.



4.14 GENERAŁOWIE NA POLU BITWY

Nie można ich atakować, ani ostrzeliwać artylerią. Mogą zginąć, tylko jeśli wezmą udział w walce podległych im jednostek lub trafić do niewoli (jeśli jednostki przeciwnika podejdą wystarczająco blisko).

Ruszając generałów dywizji musimy ich tak ustawić, aby byli maksymalnie 6 cali od jednostek ze swojej dywizji. Jeśli jest to niemożliwe (np. jednostki są zbyt rozproszone) możemy zdecydować, które jednostki będą dalej niż 6 cali od generała dywizji i w rezultacie będą "poza dowodzeniem".

Dowódca korpusu nie może być dalej niż 12 cali od jakiejkolwiek jednostki ze swojego korpusu (dodatkowi adiutanci nie zwiększają tego dystansu). Jeśli będzie inaczej, to na początku fazy rozkazów lub w trakcie ruchów korpusu, musimy go tak ustawić, aby spełniał powyższe wymaganie.

4.15 SKUTKI ELIMINACJI GENERAŁA

Podczas bitwy każdy generał może zostać wyeliminowany z gry (zginąć lub dostać się do niewoli) - patrz **9.20** i **9.21**.

Eliminacja wodza naczelnego powoduje następujące efekty dla armii gracza:

• Należy wybrać nowego wodza naczelnego spośród dowódców korpusów.
• Nie można podejmować w tej turze prób utrzymania inicjatywy.
• Wszystkie pozostałe korpusy, których dowódcy jeszcze nie wykonali testu rozkazu, automatycznie nie zdają rozkazu (ich aktywacje i działania przeprowadzamy w normalnej kolejności).
• Skutki eliminacji wodza naczelnego nie dotyczą korpusów, którymi dowodzi generał z cechą "samodzielny dowódca" (mogą wykonywać testy rozkazu jedynie ze swoich kostek).

Eliminacja dowódcy korpusu powoduje następujące efekty:
• Należy wybrać nowego dowódcę korpusu spośród generałów dywizji w jego korpusie lub jeżeli jest to niemożliwe - wylosować generała z talii generałów brygady.
• Po zakończeniu kroku, w którym zginął generał, korpus staje się nieaktywny. Można wykonać wszystkie zadeklarowane wcześniej ataki i reakcje na ataki.

Eliminacja dowódcy dywizji powoduje następujące efekty:
• Należy wylosować nowego generała z talii generałów brygady.
• Wszystkie jednostki dywizji są "poza dowodzeniem". Można wykonać wszystkie zadeklarowane wcześniej ataki i reakcje na ataki, nie można jednak podejmować pozostałych działań, których nie mogą robić jednostki "poza dowodzeniem".

Zastępowanie generałów:

W przypadku eliminacji wodza naczelnego jego miejsce musi zająć generał, który ma szczebel dowodzenia "armia/korpus", dopiero w drugiej kolejności generał, który ma szczebel dowodzenia "korpus". Jeśli jest kilku generałów o tym samym szczeblu dowodzenia, gracz może wybrać, który z nich będzie następcą wodza naczelnego.

W przypadku eliminacji korpusu jego miejsce musi zająć dowolny generał dywizji tego korpusu lub - jeśli jest to niemożliwe - należy wylosować generała z talii generałów brygady.

W przypadku eliminacji generała dywizji należy wylosować generała z talii generałów brygady. Generała brygady musimy również wylosować, gdy generał dywizji awansuje, czyli zacznie dowodzić korpusem (po śmierci, niewoli lub awansie dotychczasowego dowódcy korpusu).

Przykład: *Dowodzący armią generał McClellan zginął na polu bitwy (iluż by chciało, żeby tak naprawdę się stało!). Armia liczy 3 korpusy, którymi dowodzą generałowie Hancock, Hooker i Sigel. Gracz najchętniej na miejsce głównodowodzącego wyznaczyłby Hancocka, który ma najwyższe dowodzenie. Jednak Hancock może dowodzić maksymalnie korpusem, zaś generał Hooker także armią (szczebel dowodzenia armia/korpus) – jest więc starszy stopniem i to on przejmie dowodzenie nad całą armią. Korpusem Hookera zacznie dowodzić jeden z generałów jego dywizji, a na miejsce tego generała dywizji należy wylosować losowego generała brygady.*

Jeśli generał zginął w walce, to efekt jego eliminacji zachodzi dopiero po zakończeniu tej walki. Generał, który go zastąpi, nie może w tej turze wykorzystywać swoich kostek dowodzenia do jakichkolwiek działań.

4.16 ZNISZCZENIE DYWIZJI I KORPUSU

Jeśli wszystkie jednostki dywizji lub korpusu zostały zniszczone lub opuściły pole bitwy, jego generał również opuszcza pole bitwy. Przeciwnik nie dostanie za niego punktów zwycięstwa.

Od tego momentu wódz naczelny nie będzie dostawać kostek dowodzenia od tego korpusu.

4.17 TABELA ZAKRESU KOMPETENCJI DOWÓDCÓW

<table>
<tr><th>Akcja</th><th>Wódz naczelny</th><th>Dowódca korpusu</th><th>Generał dywizji</th><th>Łączenie kostek</th></tr>
<tr><td>Rzut na inicjatywę i utrzymanie inicjatywy.</td><td>TAK
Tylko kostki pochodzące z jego poziomu dowodzenia.</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr>
<tr><td>Wydawanie rozkazów.</td><td>TAK</td><td>TAK</td><td>-</td><td>TAK</td></tr>
<tr><td>Wydawanie rozkazów, gdy armia liczy tylko jeden korpus.</td><td>TAK</td><td>-</td><td>TAK</td><td>TAK</td></tr>
<tr><td>Przekazanie jednostki / dywizji pod dowództwo innego generała.</td><td>TAK</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr>
<tr><td>Oskrzydlanie i reakcja na nie (przedłużanie linii).</td><td>-</td><td>-</td><td>TAK</td><td>-</td></tr>
<tr><td>Zwroty po odepchnięciach / pościgach/odwrocie.</td><td>-</td><td>-</td><td>TAK</td><td>-</td></tr>
<tr><td>Oderwanie.</td><td>-</td><td>-</td><td>TAK</td><td>-</td></tr>
<tr><td>Pościg po oderwaniu oddziału przeciwnika.</td><td>-</td><td>-</td><td>TAK</td><td>-</td></tr>
<tr><td>Udział generała w walce.</td><td colspan="3">Wszyscy. Tylko jeden generał może dodać kostki do jednej walki, nawet jeśli uczestniczy w niej więcej podstawek generałów.</td><td>NIE</td></tr>
<tr><td>Odzyskiwanie zwartości jednostek.</td><td rowspan="4">TAK
Wszystkie jednostki.</td><td rowspan="4">TAK
Tylko jednostki podległe danemu dowódcy.</td><td rowspan="4"></td><td rowspan="4">TAK</td></tr>
<tr><td>Zbieranie rozbitych jednostek.</td></tr>
<tr><td>Odgwożdżenie jednostki.</td></tr>
<tr><td>Test wytrzymałości dywizji.</td></tr>
</table>