

6. ROZSTAWIANIE JEDNOSTEK I RUCHY ZNACZNIKÓW PATROLI

Zawsze, jeśli to możliwe, ukrywaj swoje zamiary, wprowadzaj w błąd i zaskakuj przeciwnika.

- Generał Thomas „Stonewall” Jackson

Mgła wojny odgrywa decydującą rolę w działaniach wojennych. Dowódcy w XIX wieku mieli często niewielkie pojęcie na temat sił i planów przeciwnika. Informacje mogli dostarczyć szpiedzy, patrole kawalerii, czy nawet wstępne walki. Jeśli natarcie nieprzyjaciela było bardzo silne, mogło to znaczyć, że to tutaj zebrał on główne siły.

Pomagała też analiza terenu: ważna droga mogła wskazywać szlak, którym będą poruszać się wojska wroga, a dominujące nad okolicą wzgórza - obszar, na którym może pojawić się wroga artyleria. Generał, który lepiej przewidywał zamiary przeciwnika, zazwyczaj okazywał się zwycięski na polu bitwy.

Aby to wszystko odzwierciedlić, gracze na początku starcia nie będą rozstawiali widocznych armii, lecz znaczniki patroli.



6.1 ROZSTAWIENIE ZNACZNIKÓW PATROLI

Na każdy korpus gracza, uczestniczący w grze, przypadają dwa znaczniki patroli. Jeden z nich będzie ukrywał cały korpus, drugi będzie tylko zwiadem (pustym znacznikiem).

Przed rozpoczęciem bitwy - w tajemnicy przed przeciwnikiem - przyporządkuj korpusy do poszczególnych znaczników patroli, najlepiej zapisując to na kartce lub zaznaczając w inny, czytelny sposób. Znaczniki, do których nie przyporządkujesz korpusów,

będą skrywały jednostki zwiadu. Dzięki temu przeciwnik nie wie co ukrywa dany znacznik (cały korpus, czy jedynie zwiad). Do każdego znacznika możesz przyporządkować maksymalnie tylko jeden korpus.

Przykład: Armia gracza składa się z 3 korpusów. Gracz dysponuje zatem 6 znacznikami patroli. 3 z nich będą ukrywać jego korpusy, pozostałe 3 będą jedynie zwiadem.

Znaczniki patroli są rozstawiane naprzemiennie, po jednym, poczynawszy od gracza, który wygrał inicjatywę. Strefa rozstawienia znaczników jest określana przez wybrane przez graczy pole bitwy (rozdział 13.8). Może być ona zmodyfikowana przez taktyki kawalerii, zasady scenariusza, karty bitewne czy cechy generałów. Nie można nigdy wystawić żadnego znacznika patrolu bliżej niż 3 cale od znacznika drugiego gracza.

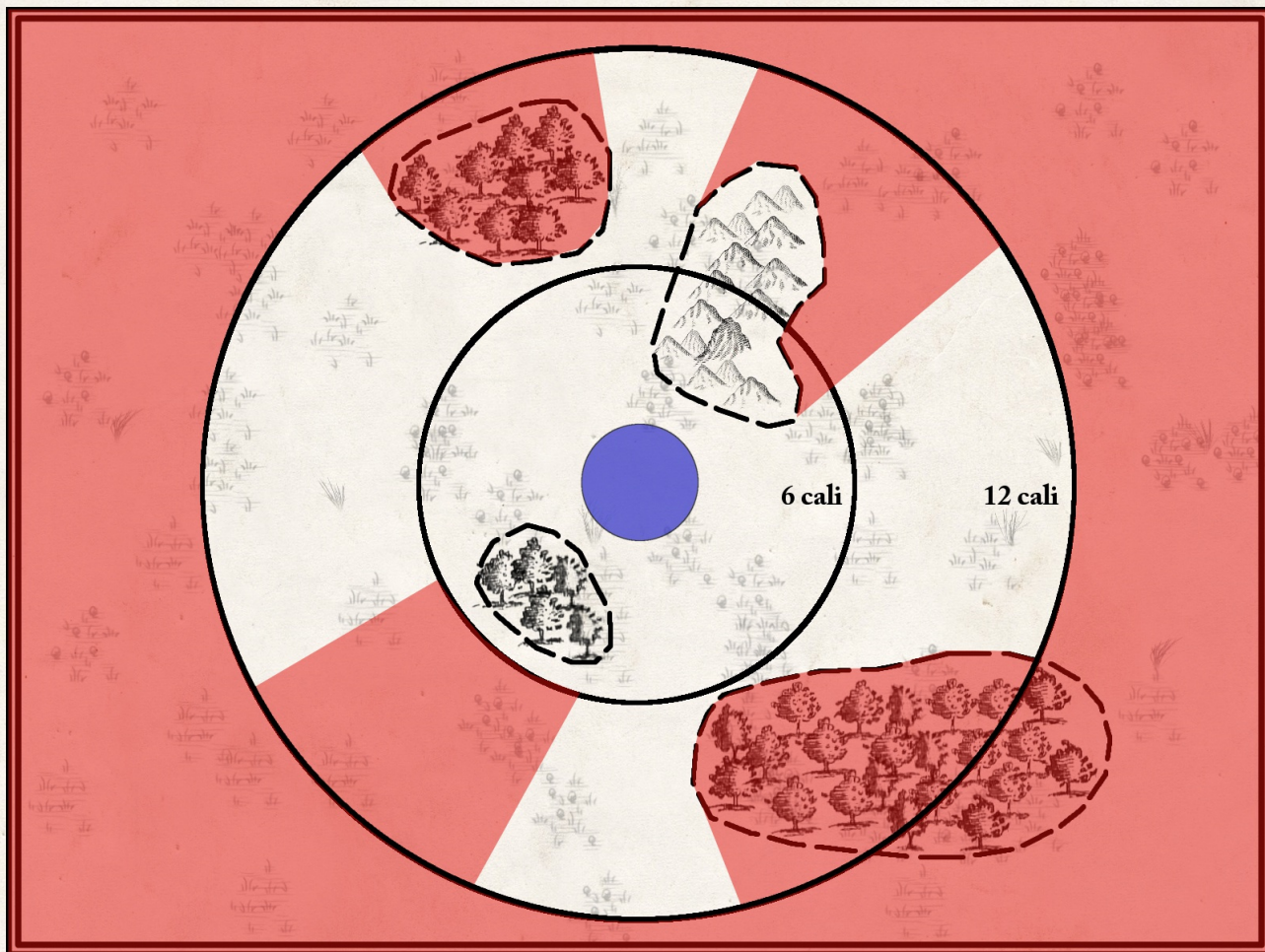
Może się zdarzyć, że rozstawiony znacznik patrolu od razu będzie widział znacznik patrolu przeciwnika (zobacz 6.2). Znaczniki takie zostaną od razu odkryte po zakończeniu wystawiania wszystkich pozostałych znaczników patroli.

6.2 POLE WIDZENIA ZNACZNIKÓW PATROLI

Pole widzenia znacznika patrolu wynosi 360 stopni, na odległość 12 cali, lub 6 cali - jeśli znajduje się w lesie lub w terenie zabudowanym (zgodnie z rozdziałem 10.1, znacznik przebywa w określonym terenie, jeśli znajduje się na nim ponad połowa jego powierzchni). Zasięg widzenia do znacznika lub oddziału położonego za ww. rodzajami terenu, za wzgórzem lub za oddziałami przeciwnika jest ograniczony do 6 cali.

Pozostałe elementy terenu nie wpływają na widoczność i odkrywanie znaczników. Wyżej wymienione zasady działają w obydwie strony, tj. znacznik znajdujący się w lesie zarówno widzi na 6 cali, jak i jest widoczny dopiero z odległości 6 cali.

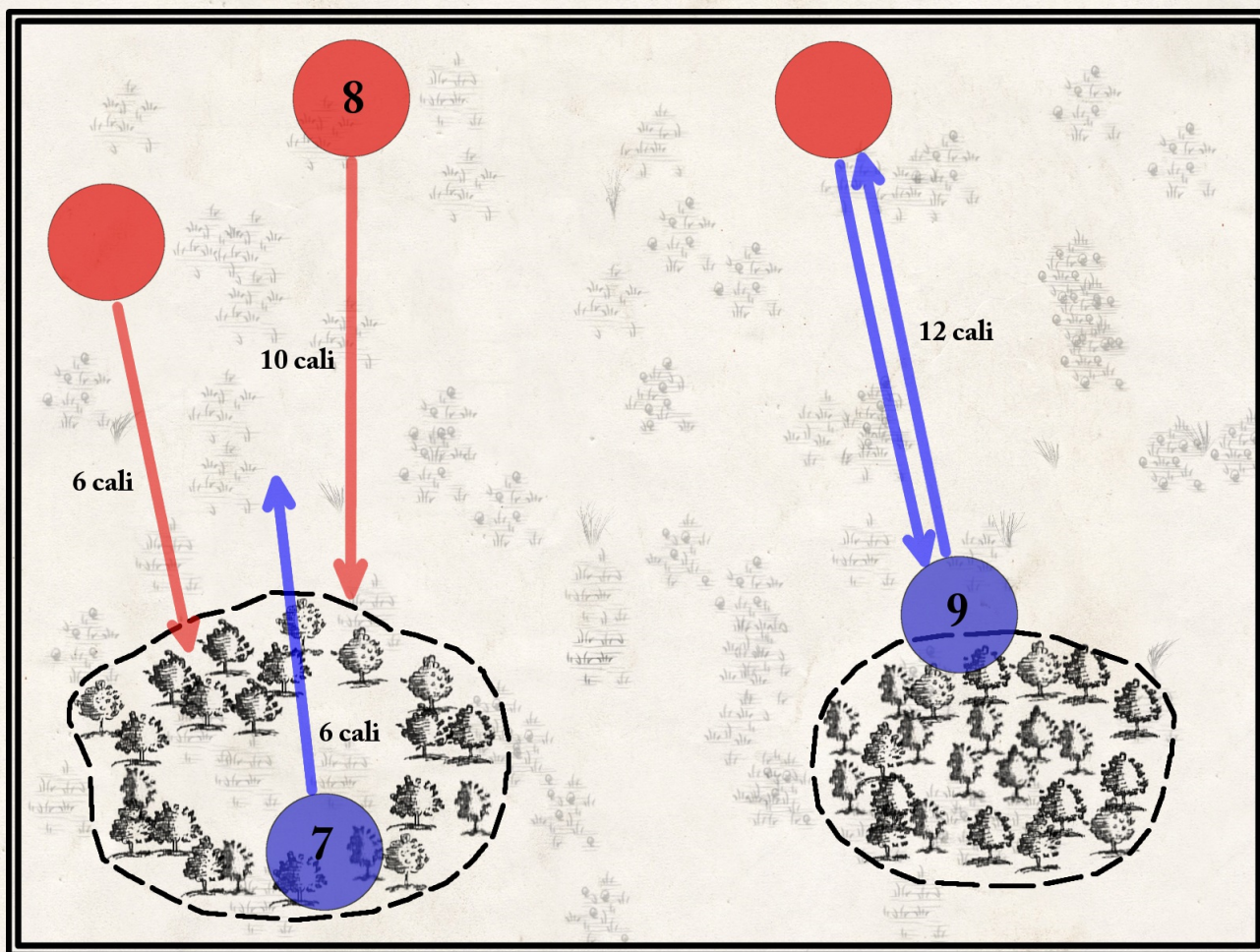
Znaczniki zawsze odkrywają się wzajemnie. Nie jest możliwa sytuacja, w której jeden znacznik widzi drugi, a drugi nie widzi tego pierwszego.



Il. 6.2a. Pole widzenia znaczników. Obszar zaznaczony na czerwono jest niewidoczny dla przedstawionego na środku znacznika.

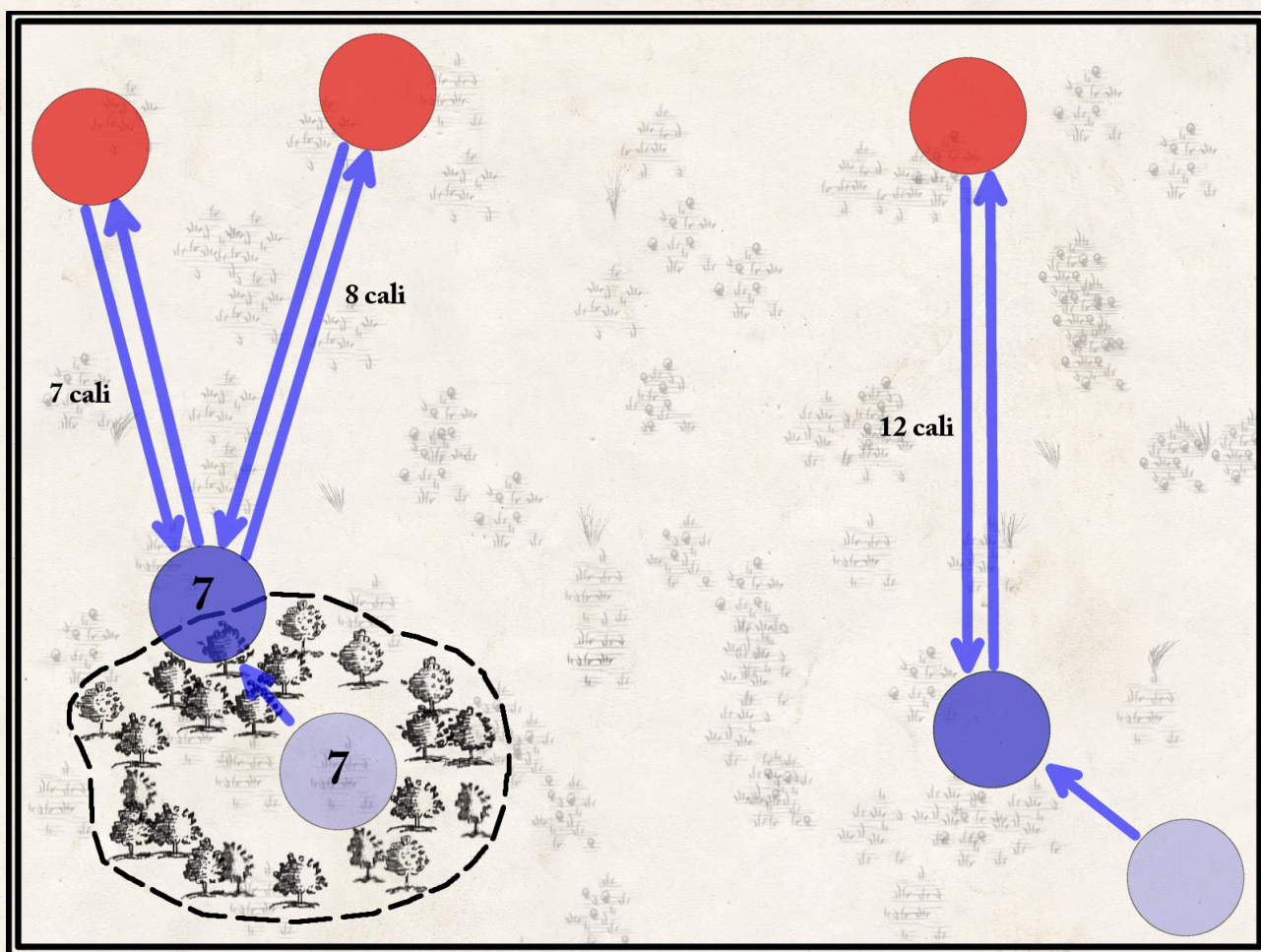


Przykład: Znacznik patrolu nr 7 znajduje się w lesie. To znaczy, że jest widoczny i samemu widzi tylko na 6 cali. Jeśli będzie przebywał na terenie otwartym, jak znacznik nr 8 (ponad połowę obszaru podstawki) jest widoczny i widzi od razu na 12 cali.



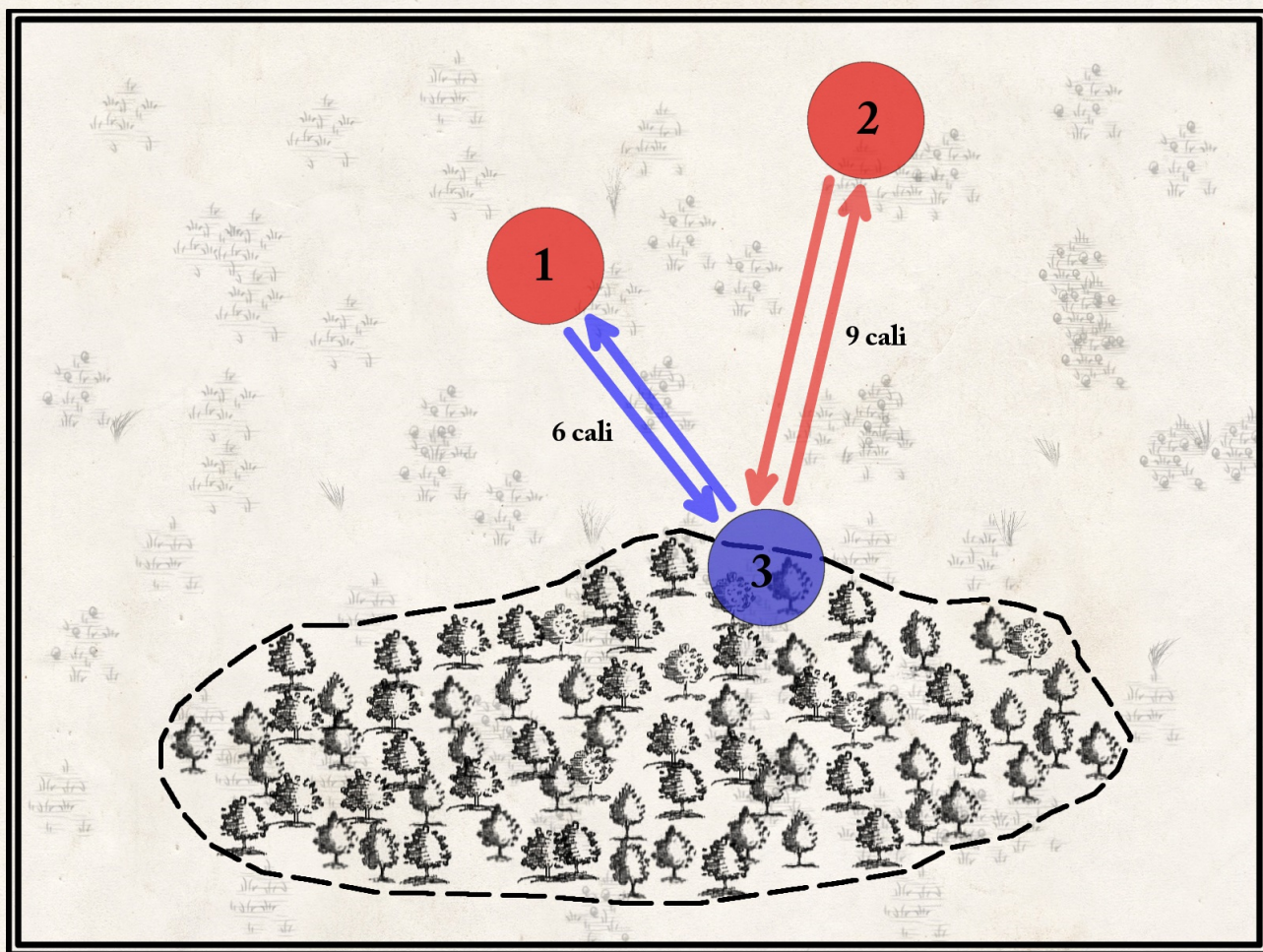
Il. 6.2b. Odległość znacznika nr 8 do granicy lasu wynosi ponad 6 cali. Widzi on normalnie do 12 cali, ale gdy sprawdzamy widoczność do środka lasu, terenu zabudowanego lub za wzgórze, to wynosi ona 6 cali. Jeśli zatem las jest dalej niż 6 cali od znacznika, to widzi on tylko do granicy lasu. W przypadku znacznika nr 9, ponad połowa jego powierzchni jest poza lasem - zatem widzi on i jest widoczny na odległość 12 cali.





Il. 6.2c. W momencie, w którym znacznik ruszy się ponad połowę swojej powierzchni poza las, od razu widzi i jest widoczny na 12 cali. Odkrywamy wtedy wszystkie znaczniki, które są w swoim polu widzenia. W otwartym terenie znaczniki mają pole widzenia wynoszące 12 cali – jak widać w przypadku znaczników po prawej stronie.



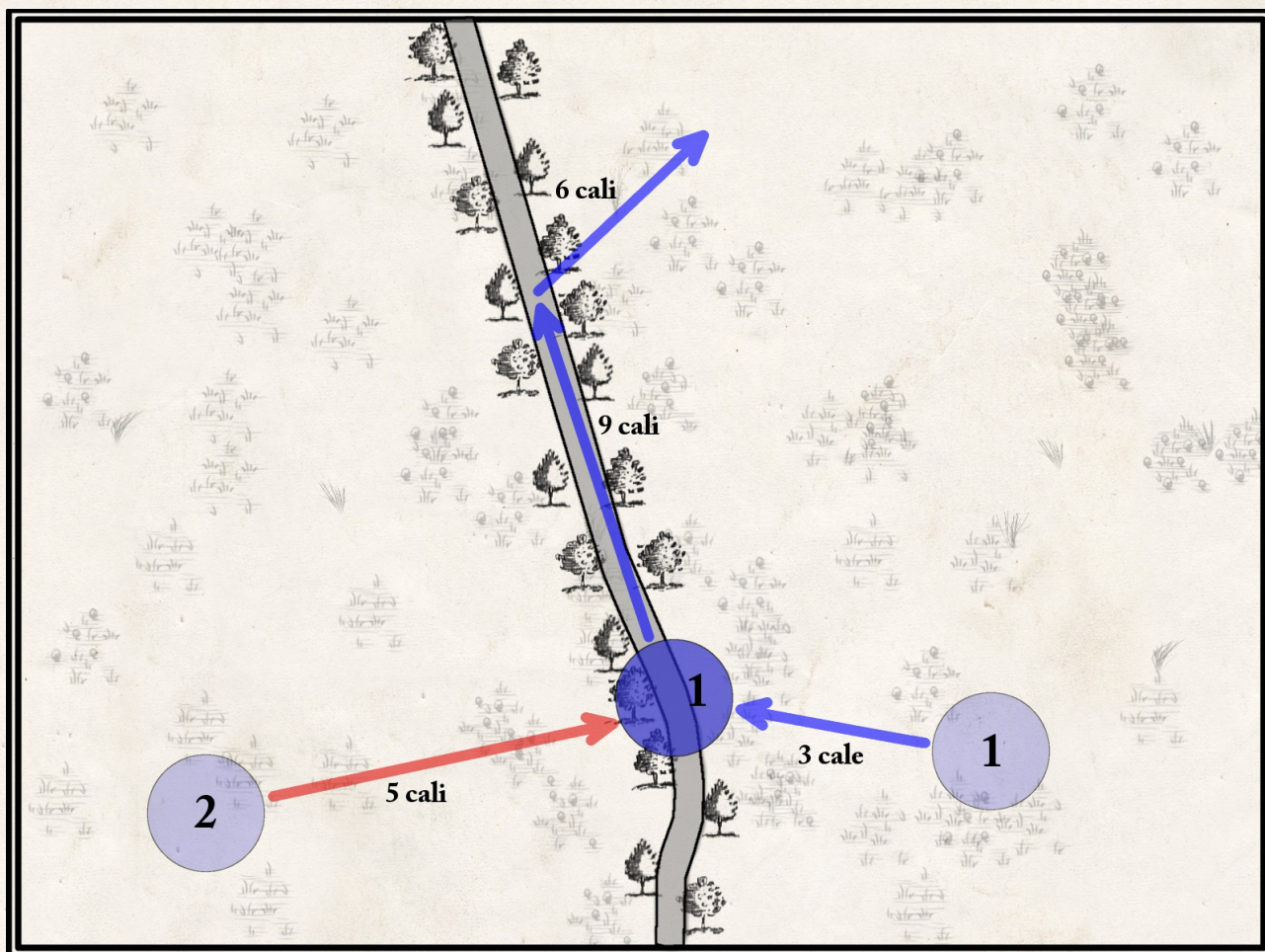


Il. 6.2d. Ponad połowa powierzchni znacznika nr 3 znajduje się w lesie. Jego pole widzenia wynosi nadal 6 cali, zatem widzi i jest widoczny dla znacznika nr 1. Znaczniki 2 i 3 są w odległości ponad 6 cali od siebie - nadal się nie widzą.



6.3 RUCHY ZNACZNIKÓW PATROLI

Wszystkie ruchy znaczników patroli wykonujemy wyłącznie w fazie F2 (zobacz **rozdział 3**). Gracze poruszają znaczniki patroli naprzemiennie po jednym, poczynając od gracza posiadającego inicjatywę. Ich **maksymalny zasięg ruchu to 12 cali**. Wyjątkiem jest droga, która zwiększa zasięg ruchu znaczników do 18 cali. Aby otrzymać bonus do ruchu, znacznik musi przejść po drodze przynajmniej 9 cali ze swojego pierwotnego ruchu. Na zasięg ruchu znaczników nie wpływa żaden inny teren, ani rodzaj jednostek, które ukrywa. Znaczniki nie mogą poruszać się po terenie nieprzekraczalnym (10.3).



Il. 6.3a. Znacznik nr 1 znajduje się w odległości 3 cali od drogi. Jeśli przejdzie pozostałe 9 cali ze swojego pierwotnego zasięgu ruchu po drodze, to otrzyma bonus i będzie mógł ruszyć się w sumie na odległość 18 cali. Po przejściu 9 cali po drodze, bonusowy ruch można wykorzystać do poruszenia się w jakimkolwiek terenie.

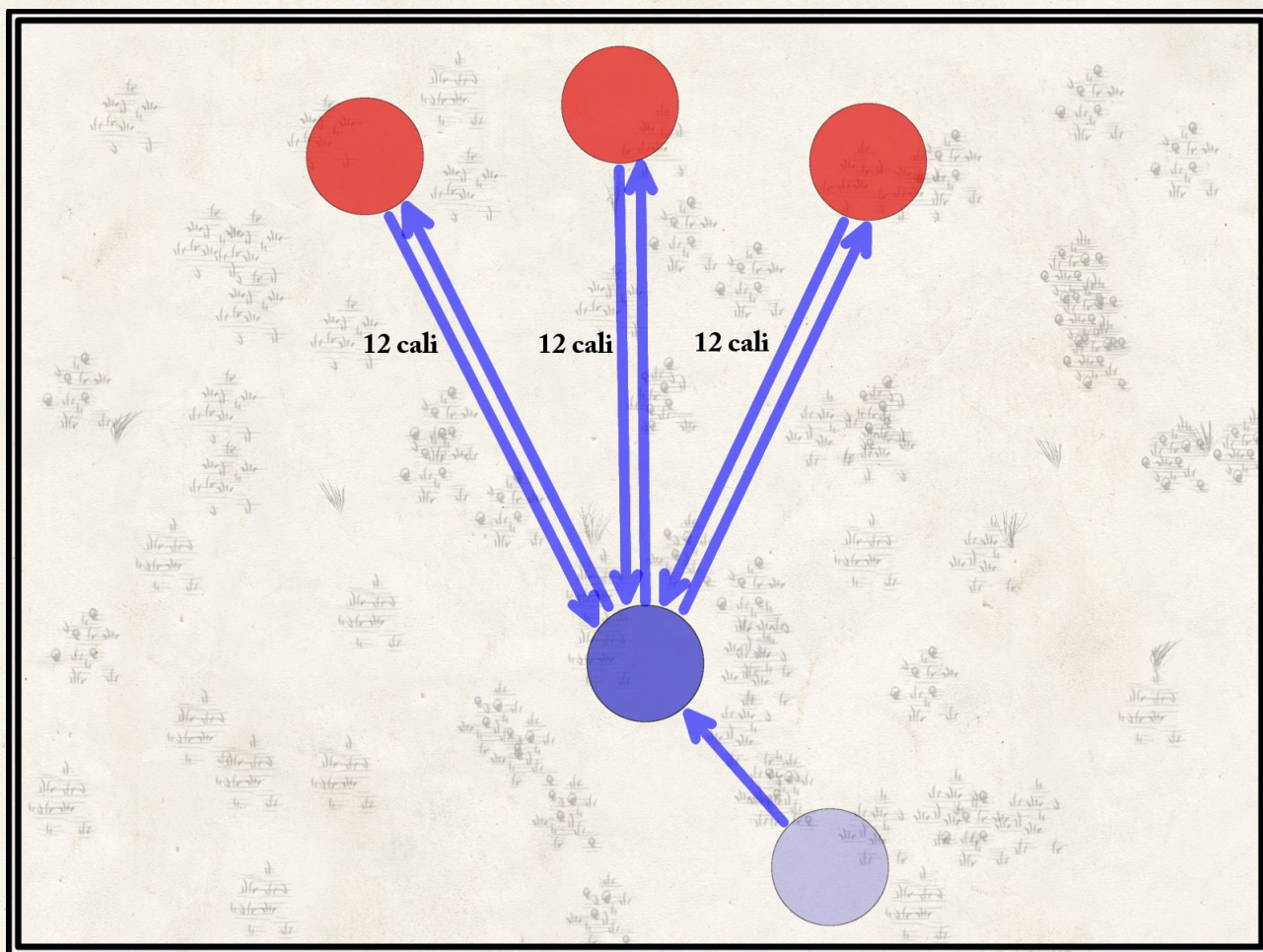
Znacznik nr 2, który zaczyna swój ruch w odległości powyżej 3 cali od drogi, nie będzie miał szans przejść 9 cali ze swojego pierwotnego ruchu po drodze. Nie otrzyma bonusu do ruchu.



Każdy znacznik patrolu może się ruszyć tylko raz w ciągu jednej tury.

Gracz może zadeklarować, że dany znacznik się **nie porusza** - wskazuje go i mówi, iż zostaje on w miejscu. Jest to istotne ze względu na rodzaj rozkazu, jaki może otrzymać ujawniany korpus ukryty pod tym znacznikiem (6.5).

Znacznik nie może podejść bliżej niż odległość, w której odkryje przeciwnika lub sam zostanie odkryty. Musi zatrzymać się natychmiast, gdy zbliży się na 12 lub 6 cali od znacznika patrolu przeciwnika. Możliwe jest takie poruszenie znacznikiem patrolu, które odkryje jednocześnie kilka znaczników przeciwnika.



Il. 6.3b. Niebieski znacznik zatrzymuje się w odległości 12 cali od znaczników przeciwnika. W przedstawionej na tym obrazku sytuacji odkryje jednocześnie aż 3 znaczniki przeciwnika (oraz samemu zostanie odkryty). Gdyby jeden ze znaczników przeciwnika znajdował się bliżej, to musiałby zatrzymać się 12 cali od niego. Pozostałe znaczniki nie zostałyby wtedy odkryte (byłyby w odległości powyżej 12 cali).



6.4 UJAWNIANIE JEDNOSTEK

Kiedy znaczniki przeciwnych armii znajdują się w odległości 12 lub 6 cali od siebie, gracze muszą ujawnić ich zawartość. Gracz z inicjatywą decyduje, kto ujawni swoje oddziały jako pierwszy.

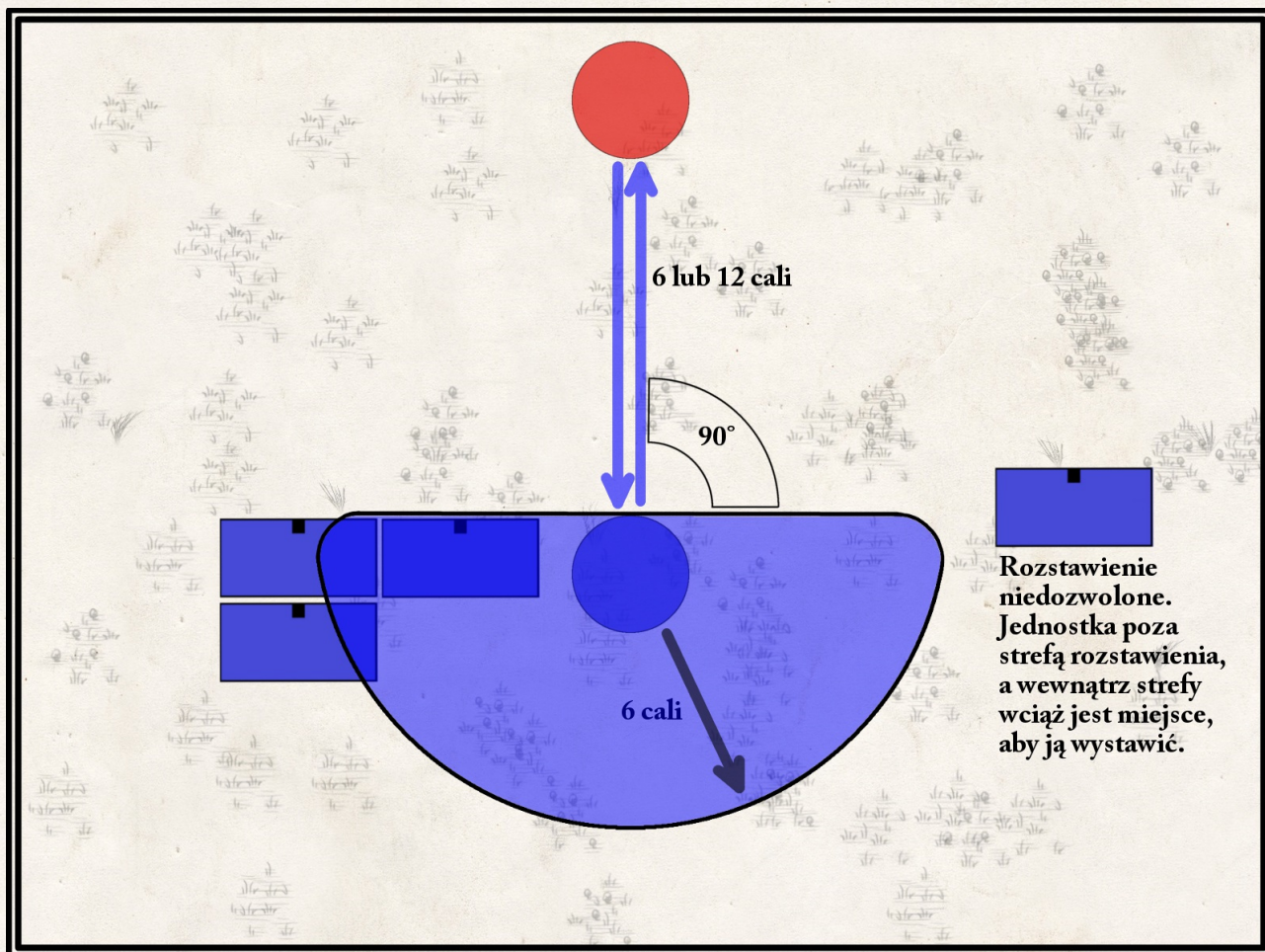
Jeśli oba znaczniki były zwiadem, to ujawniamy je i zdejmujemy od razu z pola bitwy.

Jeśli pod znacznikami znajdują się korpusy, to gracze wystawiają naprzemiennie po jednej dywizji, wchodzącej w skład tych korpusów. O kolejności decyduje gracz z inicjatywą.

Jednostki muszą być rozstawione w strefie przedstawionej na ilustracjach 6.4a i 6.4b, tak by jakąkolwiek częścią podstawki być maksymalnie 6 cali od krawędzi własnego znacznika.

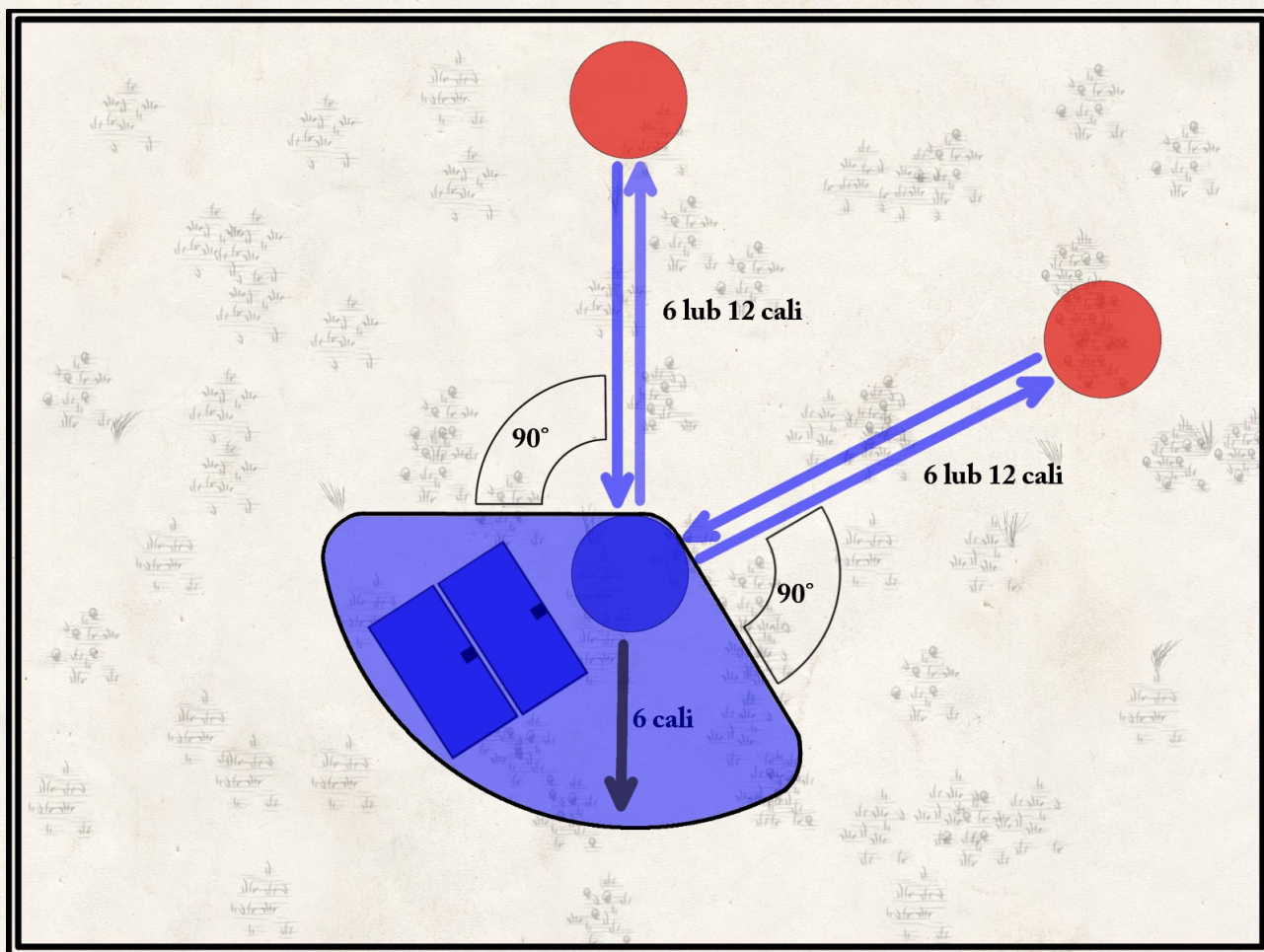
Dwa ważne wyjątki:

1. Jeżeli na wyznaczonym obszarze nie jest możliwe wystawienie wszystkich jednostek korpusu, to odległość ta może być zwiększona - o minimalną, potrzebną odległość, by to umożliwić.
2. Jeżeli teren uniemożliwia wystawienie artylerii w tym obszarze, to należy ją umiejscowić w najbliższym możliwym miejscu, nie przekraczając minimalnej, przepisowej odległości od znacznika patrolu przeciwnika.



Il. 6.4a.





Il. 6.4b

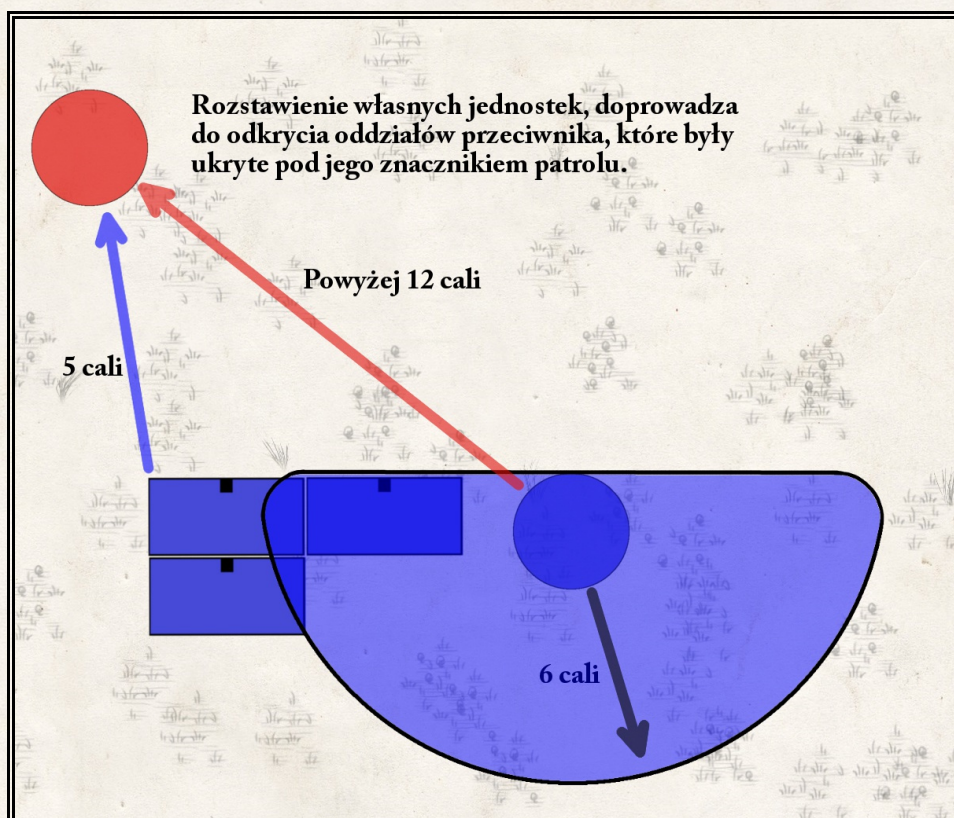


Kawaleria musi zadeklarować czy jest spieszona (jeśli ma taką możliwość), czy na koniach, zaraz po odkryciu jej znacznika patrolu.

Po wystawieniu dywizji należy od razu umieścić dowodzącą nią generała. Po wystawieniu wszystkich dywizji korpusu należy od razu wystawić dowódcę korpusu, a jeśli jest to pierwszy korpus, jaki gracz odkrywa na polu bitwy, to wystawia on również wodza naczelnego.

Generałów należy ustawić w dowolnym miejscu pola bitwy, nie bliżej odkrytego korpusu przeciwnika, niż wynosił dystans, w którym odkryły się znaczniki patrolu.

Wystawienie jednostek korpusu może doprowadzić do sytuacji, w której odkrywają one oddziały spod znacznika patrolu przeciwnika. W takim wypadku gracz musi najpierw zakończyć rozstawianie swojego korpusu i dopiero wtedy swój korpus będzie rozstawiał przeciwnik.

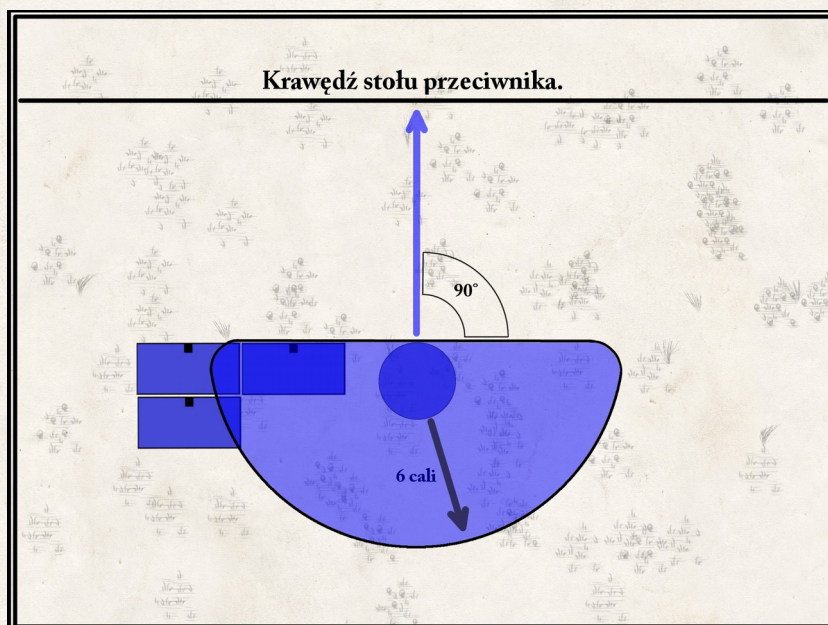


Il. 6.4c.

Po wystawieniu wszystkich dywizji korpusu, jego znacznik patrolu jest zdejmowany z pola bitwy.

Jeśli jednym znacznikiem był zwiad, a drugim korpus, to rozstawiamy od razu wszystkie jednostki odkrytego korpusu.

Gracz może zdecydować o samodzielnym ujawnieniu swoich jednostek. Robi to po zakończeniu ruchów wszystkich znaczników. Gracze podejmują tę decyzję naprzemiennie, po jednym znaczniku, począwszy od gracza A (z inicjatywą).



Il. 6.4d.

Odkryte w ten sposób jednostki nie mogą zostać wystawione bliżej krawędzi stołu przeciwnika, niż znajdował się znacznik patrolu gracza.

Jeżeli wszystkie korpusy graczy zostały już ujawnione, to zdejmujemy pozostałe znaczniki patroli z pola bitwy.

6.5 ROZKAZY KORPUSÓW PO ODKRYCIU ZNACZNIKÓW

Każdy korpus, który został ujawniony spod znacznika patrolu, który poruszył się w tej turze, otrzymuje automatycznie rozkaz "Obrona" (4.7).

Korpusy, których znaczniki nie poruszyły się w tej turze, a ich zawartość została ujawniona, mogą otrzymać dowolny rozkaz.

Przykład: Gracz A poruszył znacznik patrolu A1, a następnie odkrył przydzielony do niego korpus. Korpus ten automatycznie otrzyma rozkaz "Obrona".

Gracz B zdecydował się nie poruszać swojego znacznika B1 i ujawnić przydzielony do niego korpus (albo nie zdążył tego zrobić przed ujawnieniem go przez przeciwnika). Korpus ten będzie mógł otrzymać dowolny rozkaz.

6.6 PATROLE A JEDNOSTKI

Często dochodzić będzie do sytuacji, w której na polu bitwy będą znajdować się jednocześnie znaczniki patroli i odkryte już jednostki.

Jeśli w trakcie zwykłych ruchów jednostek jakiś oddział znajdzie się w odległości powodującej odkrycie znacznika patrolu, to:

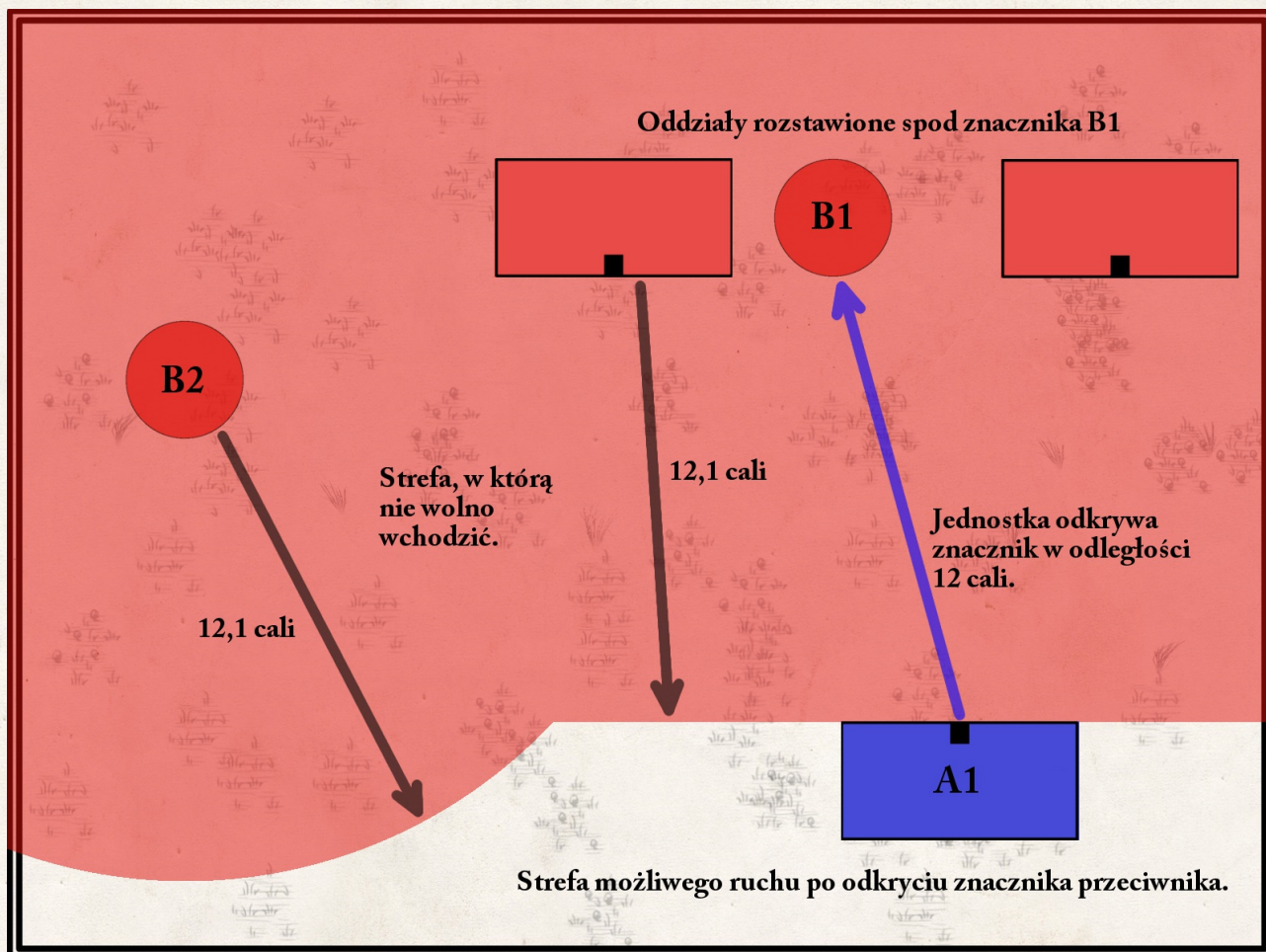
- Natychmiast zatrzymujemy ruch jednostki, zapamiętując ile cali przeszła.
- Ujawniamy zawartość znacznika.
- Jeżeli pod znacznikiem patrolu znajdował się korpus przeciwnika, to rozstawiamy ten korpus (6.4).
- Następnie jednostka gracza może kontynuować ruch o pozostałą jego wartość, ale tylko w taki sposób, aby nie znaleźć się bliżej jakiegokolwiek oddziału dopiero co odkrytego przez nią korpusu przeciwnika, niż odległość, w której odkryła jego znacznik. Dotyczy to wszystkich jednostek korpusu, w którego skład wchodzi ta jednostka.

• Jeśli odkrytym znacznikiem patrolu przeciwnika był tylko zwiad, to może kontynuować ruch, o pozostałą jego wartość.

W żadnym z powyższych przypadków oddział - oraz wszystkie pozostałe jednostki jego korpusu - nie może poruszyć się tak, by odkryć kolejny znacznik patrolu przeciwnika.



Przykład: Gracz B posiada dwa znaczniki patroli: B1 i B2. Są one rozmieszczone w odległości kilku cali od siebie. Gracz A porusza jednostkę A1 ze swojego korpusu i w odległości 12 cali odkrywa znacznik B1. Po odkryciu wszystkich jednostek spod znacznika B1, jednostka A1 może kontynuować swój ruch, ale nie może znaleźć się bliżej niż 12 cali od jakiegokolwiek oddziału z korpusu gracza B rozstawionego spod znacznika B1 oraz odkryć jakiegokolwiek innego znacznika patrolu gracza B (np. B2). Dotyczy to wszystkich jednostek korpusu, w którego skład wchodzi jednostka A1.



W wyjątkowej sytuacji, gdy znacznik patrolu miałby zostać odkryty w trakcie ataku, musimy przeprowadzić całą procedurę ataków, aż do dostawienia wszystkich zadeklarowanych do ataku podstawek i wykonania ruchów do wsparcia i dopiero wtedy ujawniamy jednostki spod odkrytego znacznika. To samo tyczy się odkrycia znacznika patrolu podczas ruchu przymusowego lub manewrów w trakcie walki (oskrzydlenie, pościg itp.) - należy je najpierw dokończyć, dopiero potem zaś ujawnić zawartość znacznika.

Gdy gracze skończą ruchy wszystkich znaczników, przechodzimy do fazy dowodzenia (F3).

