

Errata i FAQ (1.2)

Poniższa errata i FAQ jest zbiorem uściśleń i poprawek do przepisów, a także odpowiedzi na zadawane przez graczy pytania. Poprawki są wielką zasługą grupy testerów naszej gry, którym w tym miejscu bardzo serdecznie dziękujemy. W testach i dyskusjach nad przepisami erraty uczestniczyli:

Krystian Bednarczyk, Bartosz Cieśla, Leszek Cyfer, Michał Dardziński, Krzychu Dyrek, Mateusz Fiedeń, Grzegorz „Gregx”, Witold Janik, Paweł Kukliński, Adam Matryba, Wojciech Mruk, Rafał Piątek, Maciej Pietruszka, Michał „Profes” Stępowski, Adam Wasilewski, Paweł Winiarz, Piotr Wojtowicz.

Redakcję erraty wykonał **Witold Janik**.

Pewne zamieszanie może spowodować numeracja erraty. Poprzednia errata miała numer 1.0, zaś podręcznik, który ją zawierał 1.1. Zdecydowaliśmy się przyjąć na stałe numerację, która znajdowała się w poprawionym podręczniku, stąd niniejsza errata posiada numer 1.2. Jest to druga errata do gry.

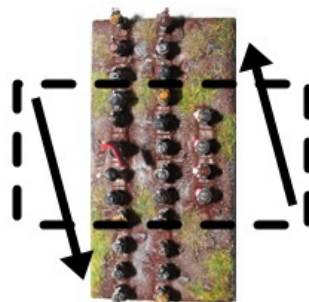
Numer rozdziału, którego dotyczy dany przepis jest podany po lewej stronie. Każdy rozdział jest oznaczony innym kolorem. Przepisy są pogrupowane według kolejności rozdziałów. Najważniejsze zasady są zapisane wytłuszczoną czcionką. Przepisy, które dodano od czasu erraty 1.0 zostały zaznaczone szarym tłem.

Rozdział	Nowe brzmienie przepisu
1.4	Zostaje wprowadzone rozróżnienie na „Przerzut kostek” i „Powtórzenie rzutu”. Przerzut oznacza, iż musisz ponownie wyrzucić wszystkie kostki, które NIE UZYSKAŁY sukcesu. Następnie zsumuj sukcesy obydwu rzutów. Powtórzenie rzutu: Oznacza powtórzenie rzutu wszystkimi kostkami, jak w przypadku karty opatrność.
1.4	Przerzut kostek i powtórzenie rzutu: Przerzut i powtórzenie rzutu wynikające z morale armii, statusu weteranów/elity, czy innych modyfikatorów można dokonać tylko raz na walkę/ostrzał . Jeśli jednostka posiada dwa różne przerzuty/powtórzenia (np. armia ma wysokie morale, a jednostka jest weteranami), wybierz, które z możliwych przerzutów/powtórzeń użyjesz. Inny może zostać wykorzystany przy kolejnej okazji.
2.2	Karty wydarzeń losowych dzielimy na: Karty efektu początkowego, Karty dowodzenia, karty szpiegów, karty szczęścia, karty walki.
2.3 13.1	Losowanie kart. Na początku gry zamiast 10, losujemy 5 kart wydarzeń losowych , z których wybieramy 3, a 2 pozostałe odrzucamy. Odrzucone karty wtasowujemy z powrotem do talii kart losowych. Na początku każdej nowej tury (począwszy od tury numer 2), przed rzutem na inicjatywę dobieramy z wierzchu talii jedną nową kartę wydarzeń losowych. Jeśli w trakcie gry wyciągniemy kartę, która w opisie ma zaznaczone, iż można jej użyć tylko przed rozpoczęciem bitwy (np. karta szpieg), to traktujemy ją jako kartę „opatrność”. Zagrane karty odrzucamy do talii kart zużytych – nie można już ich ponownie wylosować w bitwie.
3.5	Weterani i elita. Jednostka może wykonać przerzut wynikający ze statusu weteranów/elity tylko raz na turę. Brygada weteranów może przerzucić <u>jedną kostkę</u> spośród rzutu na walkę lub morale w ciągu jednej tury. Elita może przerzucić <u>dwie kostki</u> na walkę lub morale w jednej turze.

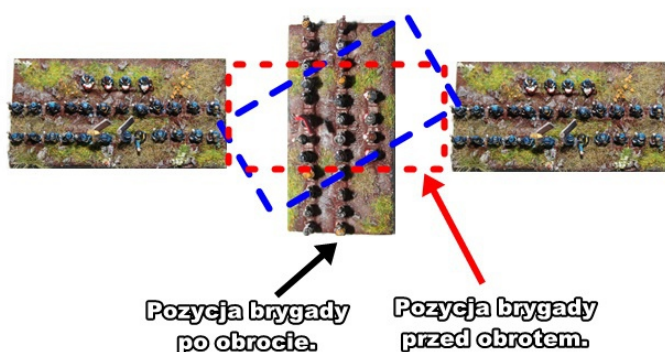
3.7	Strefa kontroli zostaje rozszerzona do 3 cali dookoła jednostki. Jednostka w wyniku zwykłego ruchu nie może wchodzić w strefę kontroli przeciwnika. Może to zrobić w innych okolicznościach (atak, dostawienie do wsparcia, pościg, zajęcie miejsca po odepchniętej lub zniszczonej brygadzie, odepchnięcie, odwrót). Jeśli znalazła się w tej strefie z powodu wymienionych wyżej okoliczności, to może tam pozostać. Jeśli będzie wykonywała zwykły ruch, to musi opuścić strefę kontroli przeciwnika najkrótszą drogą (w tym kierunku, gdzie ma najbliższą granicę tej strefy). Zwróć uwagę na zapisy rozdziału 10.23 w erracie, dotyczące obowiązkowego odpychania brygad, które stykają się bokami z przeciwnikiem.
3.8	Wartość bojowa jednostki, która wynosi 0, nie może być podwyższona przez jakiegokolwiek modyfikator, chyba, że zapis modyfikatora określa to inaczej.
4.4	Jednostka porusza się szerokością całego swojego frontu. Jest to ważne przy określaniu przez jaki rodzaj terenu będzie ona przechodzić. Jedynym wyjątkiem jest droga – przyjmujemy, że jednostka porusza się wtedy w kolumnie marszowej. Jednostka poruszająca się wzdłuż drogi ma szerokość drogi i nie przechodzi przez żadne, znajdujące się obok niej elementy terenu.
4.5	Droga dodaje 3 cale do ruchu zarówno dla piechoty, artylerii jak i kawalerii. Dodaje też 6 cali do ruchu dla znaczników patroli (gdy przejdą po drodze minimum 9 cali).
4.5	Zagłębiona droga daje taki sam bonus do ruchu, jak zwykła droga (nie jest to zapisane).
4.5 oraz 9.2	Przechodzenie przez teren powodujący zmniejszenie ruchu oraz własne jednostki. W trakcie ruchu jednostka ponosi tylko jednorazowy koszt przechodzenia przez różne tereny zmniejszające ruch i własne jednostki. Np. Przejście przez pole, płot i teren zabudowany kosztuje w sumie 3 cale ruchu (a nie 9).
6.0	Zmiana nazwy. Markery nazywamy teraz „znacznikami patroli”.
6.0	Znaczniki patroli zajmują punkty strategiczne i podstawę operacyjną tak samo jak oddziały, nie trzeba ich ujawniać, żeby punkt strategiczny był traktowany jako zajęty. Dotyczy to wszystkich znaczników patroli.
6.3	Ruch znaczników patroli po drodze i drodze zagłębionej odbywa się szybciej: 18 cali. Aby znaczniki patroli otrzymały ten bonus, muszą przebyć co najmniej połowę maksymalnego dystansu ruchu po drodze (9 cali).
6.4	Gdy znaczniki patroli zostały odkryte w odległości 6 cali (z powodu ograniczonej przez teren widoczności), to jednostki wystawiają się również w odległości 6 cali (a nie 12).
6.4	Jednostki wystawiają się maksymalnie o 6 cali od znacznika patrolu, to znaczy, że w odległości 6 cali od znacznika patrolu musi znaleźć się przynajmniej skraj najdalej umieszczonej podstawki (nie zaś cała podstawa musi zmieścić się w odległości 6 cali od znacznika).
6.4	Gdy zdecydujesz się samodzielnie ujawnić swój znacznik patrolu (nie na skutek działania przeciwnika), Twoje jednostki nie mogą wystawić się bliżej krawędzi stołu przeciwnika, niż znajdował się Twój znacznik patrolu.
6.4	Gdy jednostka odkryła znacznik patrolu (obojętnie czy znajdował się pod nim patrol, czy cały korpus), to cały korpus natychmiast musi zakończyć swój ruch. Dozwolone jest tylko dostawienie pozostałych jednostek do jednostki, która odkryła znacznik patrolu przeciwnika. Nie dotyczy to sytuacji, gdy przeciwnik ruszył swój znacznik patrolu tak, żeby „nadziać” się na nasze jednostki.
7.3	Cechy generałów działają tylko wtedy jeśli w rzucie wykorzystuje się kostki należące do tego generała.
7.5	Jeśli w rzucie na inicjatywę obaj gracze nie rzucili żadną kostką, to w powtórzonym rzucie każdy z nich musi rzucić minimum jedną kostką. Odstępstwo od tej zasady jest możliwe, tylko jeśli gracz nie ma kostki. Jeśli obaj gracze nie mają kostki, tura dobiega końca.

7.5	Odebranie inicjatywy jest możliwe tylko raz na turę.
7.6	Generał, który nie zda rozkazu , zachowuje się zgodnie ze swoim charakterem (na stronie 20 jest zapisane, że zachowuje się zgodnie z „tabelą nie zdanych rozkazów”, która nie istnieje).
7.8	Uściślenie wsparcia i ostrzału artylerii w wypadku braku rozkazu. Przepisy punktu 7.12 określają, iż jednostki poza dowodzeniem mogą strzelać, jednakże 8.2 domyślnie nakazuje wydać rozkaz, aby artyleria mogła strzelać. Zatem, artyleria, która nie zdała rozkazu, nie może strzelać, chyba, że została zaatakowana przez nieprzyjaciela. Dotyczy to ataku na artylerię lub na jednostkę, która ją chroni.
7.9	Zmiana zapisu określenia strefy, którą mogą zajmować jednostki z rozkazem OBRONA . Każda jednostka korpusu/dywizji z rozkazem obrona może poruszać się dowolnie w odległości 3 cali od krawędzi podstawki. Strefa poruszania się jest osobna dla każdej jednostki. Nie obowiązuje tym samym zapis, iż jednostki z rozkazem obrona zajmują określoną strefę obrony. Zamiast tego obowiązuje je granica 3 cali ruchu .
7.9	Rozkaz marsz daje bonus w postaci 3 cali do ruchu dla każdego typu jednostki (wcześniej kawaleria miała więcej).
7.10	Jednostki ostrożnego generała , który nie zdał rozkazu NIE MOGĄ opuścić pola bitwy w wyniku nie zdanego rozkazu. Jednostki takie zatrzymają się przy krawędzi stołu.
7.10	Jednostki wykonują ruch wymuszony po nie zdaniu rozkazu przez agresywnego lub ostrożnego generała o połowę swojego zasięgu ruchu, zaokrąglając w dół. Nie wykonują go jednostki, które są związane walką lub są przygwożdżone.
7.12	Jeśli generał korpusu nie zda rozkazu to jednostki w jego korpusie mogą wykonać zwroty - dotyczy to także jednostek, które wykonały ruch wymuszony (w wypadku ostrożnego i agresywnego generała). W przypadku ruchu wymuszonego zwrot możemy wykonać na koniec tego ruchu.
7.12	Wódz naczelny może wykonać swój ruch wraz z jednym z korpusów, który właśnie otrzymał rozkaz, musi wtedy pozostać 3 cale od jakiegokolwiek jednostki tego korpusu.
7.15	Jednostka może odzyskać maksymalnie 2 poziomy zwartości na jedną turę.
7.15 oraz 10.16	Odzyskiwanie zwartości – rozbita brygada ma poziom zwartości (0), liczymy jednak, iż sam sukces rzutu na zebranie brygady przywraca jej zwartości do poziomu (1). Oznacza to, że dwa sukcesy w rzucie na odzyskanie zwartości dają: a) zebranie brygady, b) odzyskanie poziomu zwartości (2 poziom).
7.21	Branie generałów do niewoli. Generałowie, którzy przebywają w odległości większej niż 3 cale od własnych jednostek, lub poza swoją podstawą operacyjną, mogą zostać wzięci do niewoli przez jednostki przeciwnika. Brygada przeciwnika w trakcie ruchu dostawia się do podstawki generała i wykonuje normalne ataki, które rozstrzygamy tak, jak w trakcie dołączenia generałów do walczących jednostek. Jeśli w trakcie rzutu wypadnie podwójna szóstka (lub inny wynik, który musi osiągnąć jednostka, aby zabić generała), to generał dostaje się do niewoli. Losujemy wtedy nowego generała, a jego podstawkę odsuwamy na 3 cale od przeciwnika. Jeśli próba nie udała się, to również musimy odsunąć podstawkę generała o 3 cale od jednostki przeciwnika. Jednostka, która próbowała wziąć do niewoli generała kończy w tym miejscu swój ruch. Może wykonać zwrot, jeśli wykona z powodzeniem test dowodzenia dowodzącego nią generała. Nie można wziąć do niewoli generała, który przebywa na własnej podstawie operacyjnej. Jeżeli zbliżyła się do niego jednostka przeciwnika, to należy go odsunąć 3 cale od podstawy, aby jednostka mogła ją zająć. Jednostka, która zajęła podstawę operacyjną i zmusiła wrogię generała do odsunięcia się, nie może w tej turze wziąć go do niewoli.
7.21	Śmierć generała. Generał, który zginie w walce może jeszcze dodać swoje kostki dowodzenia do WB i morale brygady, do której dołączył. Usuwamy go dopiero po zakończeniu walki. Generał, który zajął jego miejsce nie może w tej turze wykorzystać swoich kostek dowodzenia.

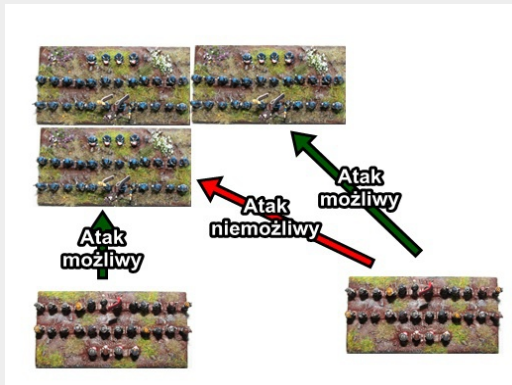
7.21	W wypadku śmierci wodza naczelnego , zwrot „gracz traci inicjatywę” należy rozumieć, iż następny rozkaz wykonuje przeciwnik, niezależnie od tego czyja powinna być kolejność wykonania rozkazu według normalnej procedury.
7.21	Żaden generał nie może przebywać w odległości 3 cali i mniejszej od jakiejkolwiek jednostki przeciwnika, chyba, że jest dołączony do własnego oddziału. Jeśli w jakimś momencie gry tak się stanie, gracz musi go przesunąć na przepisową odległość. Jeżeli przeciwnik próbuje go wziąć do niewoli, to najpierw wykonuje się test wzięcia do niewoli. Niezależnie od wyniku testu, podstawkę generała trzeba odsunąć o 3 cale od jednostki przeciwnika.
8.1	Artyleria , która w trakcie ostrzału uzyska jedną szóstkę , automatycznie zabiera 1 poziom zwartości ostrzeliwanego przeciwnika. Więcej szóstek NIE multiplikuje ilości automatycznych ran. Szóstka w trakcie kanonady powoduje też automatyczne przygwożdżenie ostrzeliwanej jednostki (nie dotyczy to ostrzału wspierającego). Oprócz tego szóstkę traktujemy też jako normalne trafienie, które należy wybronić rzutem na morale.
8.1	Artyleria , która posiada rozkaz „marsz” i ostrzeliwuje jednostki przeciwnika daje przeciwnikowi bonus +1 do morale za każdy strzelający do niego element artylerii. Nie dotyczy to pozostałych rozkazów.
8.3	Przygwożdżenie jednostki nie jest likwidowane wraz z rozpoczęciem nowej tury. Aby je zlikwidować należy uzyskać sukces w teście dowodzenia generała (wodza naczelnego, korpusu lub dywizji) na koniec tury lub od razu po wydaniu rozkazu dla danego korpusu. Do rzutu można kombinować kostki od wodza naczelnego, dowódcy korpusu i generała dywizji.
8.5	Sumowanie ostrzałów. Wszystkie kostki artylerii strzelających do jednego oddziału w ramach jednego rozkazu są rozpatrywane jako jeden rzut. Jeśli do jednej jednostki strzela artyleria w ramach dwóch rozkazów (np. artyleria korpusna i artyleria rezerwy armii) to gracz może rozdzielić to na dwa osobne ostrzały lub potraktować jako jeden.
8.7	Artyleria rezerwowa armii może otrzymać rozkaz reaktywny również w trakcie ataków gracza, a nie tylko przeciwnika. Umożliwia to wspieranie własnych korpusów w ataku.
8.8	Figurek generałów artylerii korpusnej nie umieszczamy na polu bitwy. Generał artylerii korpusu znajduje się na tej samej podstawce, co dowódca korpusu (uwaga – dotyczy to również brania do niewoli).
9.1	Zasięg ruchu jednostki nie może nigdy przekroczyć podwójnej wartości jej ruchu. Dotyczy to wszystkich modyfikatorów wynikających z rozkazów, cech generałów, terenu oraz kart wydarzeń losowych. Nie dotyczy ruchu wymuszonego w wyniku odepchnięcia, ucieczki lub zdania rozkazu przez generała.
9.1	Minimalny zasięg ruchu jednostki wynosi zawsze 3 cale – niezależnie od rozkazu, czy terenu, w którym się znajduje.
9.2 oraz 4.5	Przechodzenie przez teren powodujący zmniejszenie ruchu oraz własne jednostki. W trakcie ruchu jednostka ponosi tylko jednorazowy koszt przechodzenia przez różne tereny zmniejszające ruch i własne jednostki. Np. Przejście przez pole, płot i teren zabudowany kosztuje w sumie 3 cale ruchu (a nie 9).
9.2	Jeśli zasięg ruchu jest zmniejszony o połowę, to zaokrąglamy go w dół do pełnych cali (czyli zamiast 4,5 cali – 4 cale).
9.2	Zasięg ruchu liczymy od dowolnej – wygodnej dla gracza krawędzi podstawki.
9.3	Brygady wykonują zwroty dookoła swojego środka, w dowolnym kierunku. Są one darmowe. Żaden punkt podstawki jednostki nie może przekroczyć zasięgu jej ruchu.



Geometryczne zachodzenie w trakcie zwrotu na sąsiadujące jednostki lub elementy terenu NIE przeszkadza w jego wykonaniu. Wystarczy jeśli po wykonaniu zwrotu brygada ma wystarczająco dużo miejsca na ustawienie się.



9.4 oraz 10.4	Kawaleria może wykonać spieszenie lub wsiąść z powrotem na konie tylko raz na turę.
9.4 oraz 10.4	Kawaleria , deklarując atak, musi określić z góry, czy po dostawieniu podstawek będzie wykonywać atak pieszo, czy konno. Oznacza to, że jazda może podjechać na koniach i po dostawieniu do podstawki przeciwnika wykonać spieszenie. Musi jej wystarczyć do tego dystansu ruchu. (W erracie 1.1 był zapis, iż kawaleria wykonuje cały atak pieszo lub konno. Przepis ten został zniesiony). Kawaleria może się spieszyć lub walczyć konno także w reakcji na atak – chyba, że już wykonywała ten manewr w tej turze, wtedy musi pozostać w tym samym stanie. Nie może się spieszać/wsiadać na koń kawaleria, która jest „poza dowodzeniem”.
9.4 oraz 10.4	Kawaleria musi zadeklarować czy jest spieszona, czy na koniach, zaraz po jej odkryciu spod znaczników patroli.
9.6	W wypadku pościgu , czy zajmowania miejsca po odepchniętej/zniszczonej brygadzie, można podejść bliżej niż na 3 cale do przeciwnika (zobacz 3.5 i 10.23).
10.1	Rozstrzygnięcie od razu walk oznacza, iż należy je rozegrać przed wykonaniem pozostałych ruchów, wydaniem nowych rozkazów itd. Nadrzędna jest zasada symultaniczności walki.
10.3	Atakując brygadę przeciwnika nie możesz się dostawić bokiem lub tyłem do frontu brygady przeciwnika. W takiej sytuacji atak jest niemożliwy.



10.4	Szarże kawalerii. Kawaleria może szarżować (szarżę definiujemy jako atak na koniach, nie dotyczy to ataków spieszonych jazdy, które traktujemy jako ataki piechoty) w każdym terenie z wyjątkiem fortyfikacji. W terenie, który nie spowalnia ruchu, nie posiada żadnych ograniczeń do ataków. W terenie trudnym i przy ataku przez płot/mur obowiązują następujące modyfikatory: Kawaleria nie posiada żadnych modyfikatorów za atak od boku, flanki, utratę zwartości przeciwnika. Broniąca się piechota i artyleria posiadają modyfikator +4 do WB/SO i M. W lesie i terenie zabudowanym obowiązują następujące modyfikatory: Kawaleria nie posiada żadnych modyfikatorów za atak od boku, flanki, utratę zwartości przeciwnika. Broniąca się piechota i artyleria posiadają modyfikator +6 do WB/SO i M.
10.4 oraz 15.2	Spieszona kawaleria w walce wręcz NIE posiada modyfikatora do morale.
10.6	Reakcje na ataki – odwrót. Jednostka wykonuje odwrót o całą swoją wartość ruchu, nie uwzględniając kar za teren.
10.6	Jednostka, która zadeklarowała odwrót i została dogoniona przez atakującą brygadę NIE traci dodatkowego poziomu zwartości. Traci tylko 1 poziom zwartości za samo przeprowadzenie odwrotu.
10.6	Reakcje na ataki: w przypadku zadeklarowania reakcji „odwrót”, zarówno wykonująca atak, jak i wykonująca odwrót brygada mogą na koniec ruchu wykonać zwrot w dowolnym kierunku. Aby to zrobić muszą zdać test dowodzenia generała swojej dywizji (1 sukces). Jeśli żadna z nich nie wykona zwrotu, będą skierowane frontem do siebie.
10.8	Jeżeli jednostka została dostawiona do wsparcia i próbuje wykonać atak flankowy (stojąc na froncie, czyli wykonując test dowodzenia generała), to nie liczymy już ruchu, który wykona.
10.8	Teren, którego przekroczenie wymaga wydania 3 cali ruchu, zwiększa poziom trudności ataku flankowego do 2 sukcesów. Dotyczy to każdej sytuacji, w której wspierająca brygada, chcąc się dostawić na flankę przeciwnika, musi ruszyć się przez teren ograniczający ruch (pole, las, teren zabudowany, murek, płot itd.). Zasada ma za zadanie zwiększyć ochronę skrzydeł jednostek za pomocą terenu.
10.11	Nie mogą wykonywać ruchu do wsparcia brygady innego korpusu, gdyż otrzymuje on rozkazy w innej kolejności. Zgodnie z przepisami można jednak przekazać brygadę do innej dywizji/korpusu, wykorzystując kostki wodza naczelnego.
10.11	Ruch do wsparcia mogą wykonywać nawet te jednostki tego samego korpusu, które przed swoim ruchem nie wspierały (stykały się) atakujących brygad i nie widziały przeciwnika.
10.11	Ruch do wsparcia oprócz ataków można również wykonać w trakcie zajęcia miejsca po zniszczonej/odepchniętej brygadzie przeciwnika, przy pościgu (wspierająca jednostka jest także liczona jakby prowadziła pościg, wobec czego traci również punkt zwartości - ścigana brygada nie traci dodatkowego punktu zwartości, gdy jest ścigana przez większą liczbę

	brygad). Nie można go wykonać w trakcie oskrzydlenia jednostki przeciwnika.
10.13	Przekierowanie ataków – można zająć pozycję brygady, która wykonała skuteczny odwrót. Po zajęciu miejsca przeciwnika brygada może wykonać zwrot, w tym celu musi zdać test dowodzenia generała swojej dywizji (1 sukces). Jeśli doprowadzi to do walki, wykonajcie dodatkową rundę walk (zobacz erratę do 10.23). Jeśli walki nie będzie, a Twoja brygada znajdzie się w strefie kontroli jednostki przeciwnika, to musisz wycofać swoją jednostkę poza tę strefę.
10.14	Artyleria, której dowódca korpusu nie zdał rozkazu, nie może strzelać, chyba, że została zaatakowana przez nieprzyjaciela (zobacz erratę do rozdziału 7.8).
10.15	Jednostka, która odepchnie lub całkowicie zniszczy brygadę przeciwnika może zająć jej pozycję (jak na ilustracji) i wykonać zwrot w tym miejscu. Aby wykonać zwrot musi zdać test dowodzenia generała swojej dywizji (1 sukces). Zwrot może doprowadzić do ataku na jednostkę przeciwnika i dodatkowej rundy walk (zobacz erratę dla 10.23). Jeśli zwrot mogą wykonać brygady przeciwnych stron, to o kolejności zwrotów decyduje gracz z inicjatywą. The image contains four sub-diagrams labeled 1, 2, 3, and 4, arranged in a 2x2 grid. Each sub-diagram shows a unit (represented by a row of icons) moving into a dashed rectangular area. In diagrams 1 and 2, the unit moves into the dashed box and then rotates 180 degrees. In diagrams 3 and 4, the unit moves into the dashed box and then rotates 90 degrees.
10.15	Jeśli walkę wygrają dwie brygady, to pozycję przegranej brygady może zająć tylko jedna z nich, drugą natomiast możemy dostawić do wsparcia. Na koniec obie mogą wykonać zwrot. Aby wykonać zwrot muszą zdać test dowodzenia generała swojej dywizji (1 sukces dla każdej).
10.15	Walkę wręcz należy rozegrać od razu po walce strzeleckiej. Stosujemy w niej modyfikatory, które wynikają z utraty zwartości w trakcie walki ogniowej.
10.15	Jednostka, która została zaatakowana od flanki/tyłu, nie została odepchnięta/zniszczona, może na koniec walki odwrócić się frontem do przeciwnika, o ile jest na to wystarczająco miejsca. Jednostka, która została zaatakowana z dwóch stron (front i bok itd.), nie może się obrócić po takiej walce.

10.15 oraz 10.16	Jednostka, która w wyniku ostrzału lub walki straciła tyle poziomów zwartości, że wartość ta wynosiłaby -1 (wliczając też 0), jest od razu zniszczona .
10.17	Modyfikatory wartości bojowej dla piechoty i kawalerii: • Rozkaz obrona: +1 • Za każdy utracony punkt zwartości nieprzyjacielskiej jednostki: +1 (maksymalnie +3) • Udział generała w walce (jeśli dodał kostkę dowodzenia): +1 • Atak na flankę: +4 • Atak od tyłu: +6 • Piechota walczy z atakującą kawalerią (konno) w terenie trudnym, za płotem: +4 • Piechota walczy z atakującą kawalerią (konno) w lesie, terenie zabudowanym, za murem: +6 W dwóch powyższych przypadkach kawaleria nie posiada żadnych modyfikatorów do wartości bojowej za atak od boku, flanki, utratę zwartości przeciwnika.
10.18	Modyfikatory morale w walce: • Jednostka znajduje się w terenie trudnym i za płotem (pole itd.): +1 • Jednostka znajduje się na wyższej pozycji lub w lesie, terenie zabudowanym, za strumieniem / małą rzeką, murem, umocnieniami: +2. • Udział generała w walce (jeśli dodał kostkę dowodzenia): +1 • Wspierająca jednostka: +1 za każdą flankę i tył. • Jednostka zaatakowała przeciwnika od boku: +4 • Jednostka zaatakowała przeciwnika od tyłu: +6 • Piechota broni się przed atakującą kawalerią (konno) w terenie trudnym, za płotem: +4 • Piechota broni się przed atakującą kawalerią (konno) w lesie, terenie zabudowanym, za murem, za strumieniem: +6 W dwóch powyższych przypadkach kawaleria nie posiada żadnych modyfikatorów do morale za atak od boku, flanki, utratę zwartości przeciwnika. Nie kumulują się z pierwszymi dwoma modyfikatorami z listy modyfikatorów morale w walce. • Atak na artylerię kawalerii, która posiada wartość ruchu więcej niż 12 cali: +1 • Atak na artylerię piechoty, która posiada cechę "lekka piechota": +2
10.3 oraz 10.19	Zaatakowanie dwóch jednostek od boku – obowiązują przepisy 10.3 – czyli atakujemy tylko 1 brygadę przeciwnika. Druga nie walczy.
10.19	Przejsięcie do walki wręcz w przypadku walki kilku brygad. Wystarczy, aby tylko jedna walcząca brygada miała wynik pozwalający na dostawienie się do walki wręcz, aby wszystkie atakujące brygady mogły również uczestniczyć w walce wręcz. NIE dotyczy to brygad, które zostały odepchnięte – one zostają odepchnięte, nawet gdy inne brygady mogą dostawić się do walki.
10.20	Odepchnięcie: zasięg odepchnięcia zostaje zmieniony na połowę ruchu danej jednostki. (zaokrąglając w dół do pełnych cali). Odepchnięcie jest ruchem przymusowym, na jego dystans nie wpływa żaden teren.
10.20	Odepchnięcie: odepchnięta i wygrana brygada mogą wykonać zwrot w dowolnym kierunku. Aby wykonać zwrot trzeba zdać test dowodzenia generała swojej dywizji (1 sukces). Jeśli nie wykonają zwrotu będą skierowane frontem do siebie.
9.4 10.4, 10.23	Pościg i atak na stojące po drodze jednostki – kawaleria, która ma możliwość spieszenia się może wsiąść na koń albo spieszyć się tylko raz na turę.

DODATKOWA RUNDA WALKI: Dodatkowa runda walki jest przepisem, którego celem jest doprecyzowanie i zgromadzenie w jednym miejscu wszystkich zasad dotyczących pościgów, zajmowania miejsca po odepchniętych brygadach i wykonania dodatkowych ataków.

Dodatkową rundę walki rozgrywamy w następujących przypadkach:

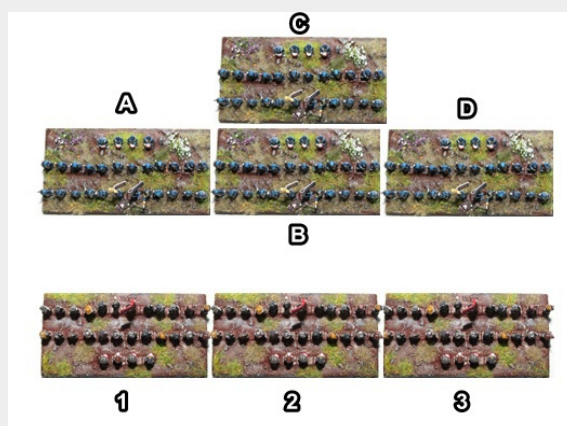
- brygada **wykonuje pościg** za jednostką przeciwnika, która **zadeklarowała odwrót** w reakcji na atak i pościg doprowadził do zetknięcia się z jednostką wroga (tą, która wykonywała odwrót, lub inną, złapaną po drodze).
- brygada **wykonuje pościg** za odepchniętą **po walce** jednostką wroga i pościg ten doprowadził do zetknięcia z jakąkolwiek jednostką wroga.
- brygada **zajmuje miejsce po brygadzie przeciwnika** (odepchniętej, zniszczonej, rozbitej, lub takiej, która wykonała odwrót) w wyniku czego styka się z jednostką przeciwnika.

„Zetknięcie się z jednostką wroga” oznacza sytuację, w której jednostka może dokonać ataków, zgodnie z przepisami rozdziału „walka”. Stykanie się bokami, rogami itd. nie pozwala na stoczenie walki.

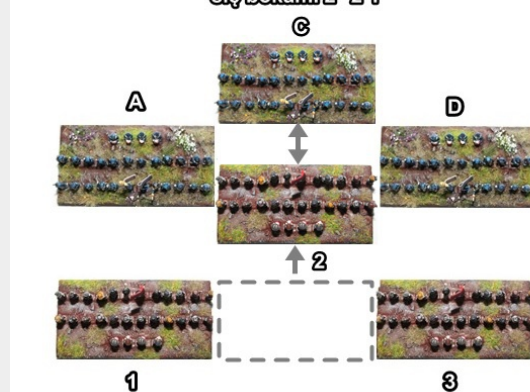
Obowiązuje następująca kolejność działań:

- a) rozegrajcie pierwszą rundę walk według przepisów z podręcznika.
 - b) po zakończeniu wszystkich walk przeprowadźcie ich wyniki – odepchnięcia, pościgi, zajęcie miejsca po jednostkach wroga itd. **O ich kolejności decyduje gracz z inicjatywą.**
 - c) rozegrajcie dodatkową rundę walki wszędzie tam, gdzie brygady zetknęły się z nowym przeciwnikiem. Jeśli brygada zetknęła się z nowym przeciwnikiem, który jest związany walką z inną Twoją brygadą, to rozgrywasz od nowa walkę wszystkich związanych walką brygad.
 - d) jeśli Twoja brygada **po zakończeniu dodatkowej rundy walk** styka się bokami z jednostkami przeciwnika, to jednostki te zostają automatycznie odepchnięte. Nie możesz wtedy prowadzić pościgu, ani wykonywać jakichkolwiek ruchów Twoimi brygadami. **Odepchnięcie w takim wypadku przeprowadzamy zgodnie z przepisami rozdziału 10.22 – jak przy jednostkach zaatakowanych z dwóch stron.**
- Jeśli w tej sytuacji znajdują się brygady przeciwnych stron, to odpychamy brygadę gracza, który nie ma inicjatywy.

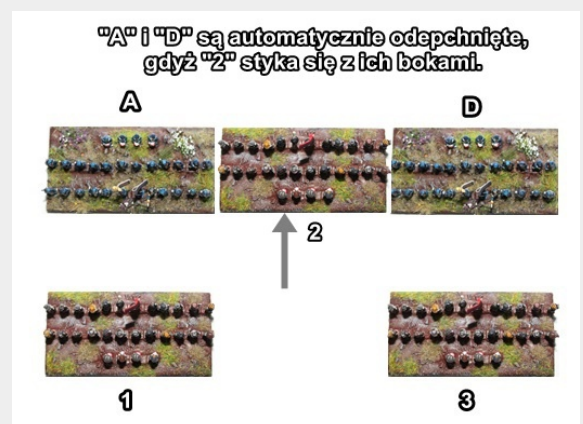
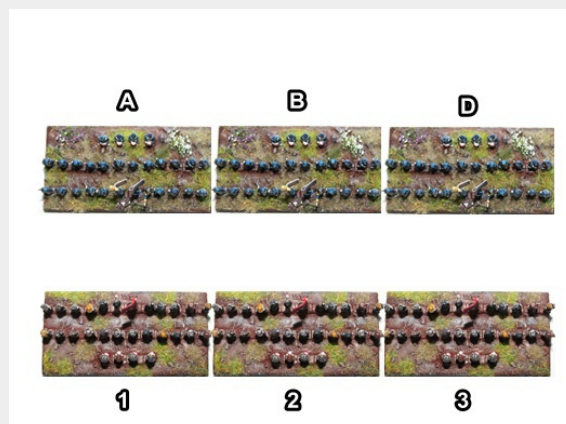
PRZYKŁADY



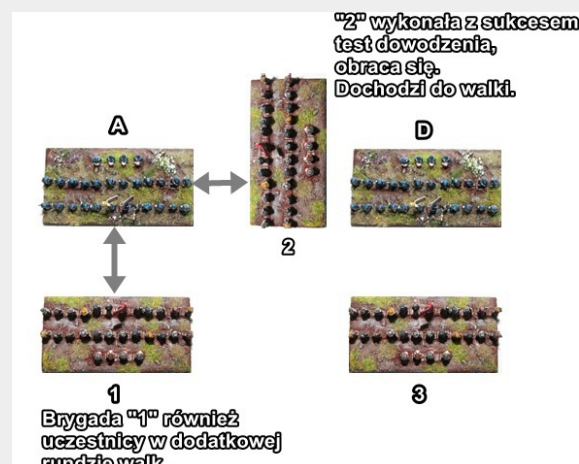
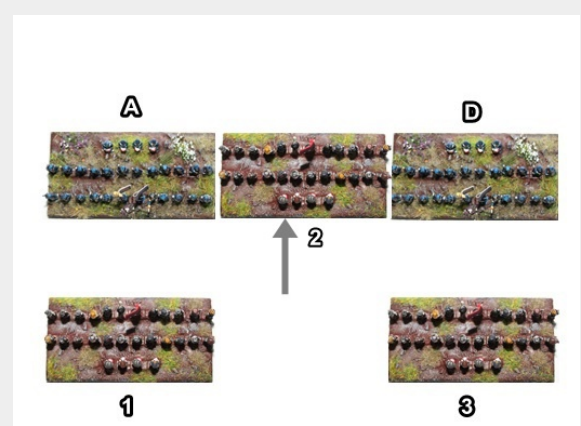
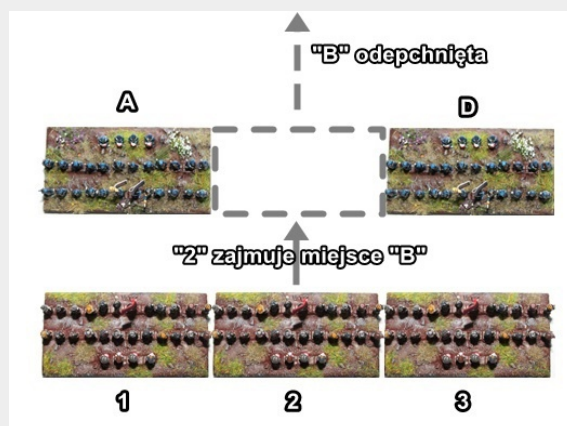
Jeśli "2" zwycięży walkę, lub pozostanie związana walką, to "A" i "D" są automatycznie odepchnięte, gdyż stykają się bokami z "2".



Brygada „2” doprowadziła do odepchnięcia brygadę „B”. Po rozegraniu wszystkich walk wprowadzamy w życie ich wyniki. Gracz decyduje się, iż brygada „2” zajmie miejsce po „B”. Doprowadza to do walki z „C”, która zostanie wykonana w dodatkowej rundzie walki. Na koniec dodatkowej rundy walk, jeśli tylko „2” nie zostanie zniszczone lub odepchnięte, brygady A i D zostają automatycznie odepchnięte, gdyż stykają się bokami z „2”.



Brygada „2” zniszczyła lub doprowadziła do ucieczki brygadę „B”. Po zakończeniu rundy walk zajmuje jej miejsce. Po dodatkowej rundzie walk brygady „A” i „D” zostają automatycznie odepchnięte – stykają się bokami z „2”.



10.23

Brygada „2” zwyciężyła walkę z „B” i zajęła jej pozycję. Gracz wykonuje test dowodzenia jej generała dywizji (tak samo jak przy ruchu oskrzydlającym) i wykonuje zwrot brygadą „2”. Doprowadza to do walki z „A”. W dodatkowej rundzie walk uczestniczy również „1”, która wcześniej była związana walką z „A”. „D” nie będzie odepchnięta gdyż nie styka się bokiem z „2” - jest związana walką z „3”.

10.23	Pościg za brygadą, która została rozbita powoduje jej automatyczne zniszczenie.
10.25	Oderwanie wykonuje się od razu po zakończeniu dodatkowej rundy walk. Można wykonać zwrot po oderwaniu (wymaga 1 sukcesu w teście dowodzenia dowódcy dywizji). Jeśli brygada nie wykona zwrotu po oderwaniu, to będzie skierowana frontem do przeciwnika, od którego się oderwała.
10.27	Dodatkowa zasada lekkiej piechoty – jedna szóstka wyrzucona w walce ogniowej lekkiej piechoty z artylerią powoduje przygwożdżenie tej drugiej.
10.27	Automatyczne trafienia zadane przez lekką piechotę, czy w inny sposób w trakcie walki, wliczają się do jej wyniku.
10.28	Artyleria w walce. Jeśli przeciwnik zaatakuje brygadę, która broni artylerii, usuń na chwilę podstawkę artylerii z pola bitwy. Od tej chwili jest przyporządkowana do broniącej jej brygady i dzieli jej losy. Podstawkę będzie można postawić ponownie, gdy brygada wygra walkę. Ustawiamy ją w dowolnym miejscu, aby stykała się z broniącą ją brygadą. Jeśli jest to niemożliwe (z powodu terenu), artyleria zostaje rozbita. W razie odepchnięcia, rozbicia lub zniszczenia broniącej brygady, artyleria zostaje zniszczona. Usunięta na chwilę podstawka artylerii może wykonać ostrzał wspierający broniącą jej brygadę.
10.28	Artyleria w walce. Podstawka artylerii może zawsze wykonać ostrzał jednostki, która ją atakuje, nawet jeśli nie ma już kostek ostrzału lub znajduje się poza dowodzeniem. Po dostawieniu atakującej jednostki na cał od artylerii, ta wykonuje ostrzał jako pierwsza - jest to wyjątek od zasady symultaniczności ostrzału. Na potrzeby powyższego ostrzału, jazda atakująca konno z Ruchem większym niż 12 cali oraz jednostki z cechą "lekka piechota" otrzymują odpowiednio +1/+2 do Morale. Następnie wprowadza się jego efekty - jednostka ma możliwość ostrzału artylerii i dalszego ataku, tylko jeśli nie została odepchnięta. 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).
10.29	Wsparcia udzielają automatycznie wszystkie brygady, które spełniają warunki do wsparcia, nawet należące do innych korpusów.
11.2	Wysokie/Bardzo wysokie morale armii ZAMIAST przerzutu dają powtórzenie rzutu za morale (zobacz 1.4). Słabe/Chwiejne morale armii przeciwnika ZAMIAST +1/+2 do morale wszystkich jednostek naszej armii, daje jej +1/+2 kostki na turę do użycia w dowolnym rzucie na odgważdżanie jednostek, zbieranie rozbitych brygad lub odzyskiwanie utraconej zwartości.
11.5	Przejsie przez linie. W fazie morale armii (przed sprawdzeniem morale armii i zbieraniem jednostek) można wykonać manewr przejścia przez linie. Gracz może zamienić miejscami dwie wspierające się brygady. Dozwolone jest również wykonanie tego manewru w wypadku związanych walką brygad. W tym wypadku tylko jedna brygada może być związana walką , druga musi być dostawiona do wsparcia i nie brać udziału w żadnej walce. Należy wykonać test dowodzenia generała dywizji. Sukces oznacza, że brygady mogą zamienić się miejscami. Porażka oznacza, że obydwie brygady zostają na swoich miejscach i tracą po punkcie zwartości. Każda brygada może wykonać ten manewr tylko jeden raz na turę.
12.2	Generałowie nie liczą się do wartości punktowej armii. Natomiast gracz dostaje punkty zwycięstwa za zabitych generałów przeciwnika.
12.2	Punkty zwycięstwa liczymy tylko od pozostałych na polu bitwy własnych jednostek. Wynik zaokrąglamy w górę. Jeśli nasza armia liczyła 14 brygad, a na koniec bitwy pozostało 7, to 100% punktów zwycięstwa będzie oznaczało 7 punktów. 50% punktów zwycięstwa będzie oznaczało 4 punkty (3,5 zaokrąglamy do góry).
13.1 do 13.5	Losowanie roku, scenariusza oraz pierwszeństwo w rozstawieniu pierwszych 3 terenów i wybraniu swoich punktów strategicznych ma najstarszy gracz, gdyż inicjatywę losujemy dopiero później.

13.3	Rozstawienie terenów. Rozstawiając tereny nie można umieszczać w tym samym miejscu pól/murków po dwóch stronach drogi, nawet jeśli są to pola obowiązkowe, związane z wystawianiem drogi, czy pola. Należy je wtedy wystawić w innym miejscu przy tej drodze lub polu.
13.5	Punkty strategiczne muszą znajdować się od siebie w odległości minimum 6 cali (licząc od krawędzi terenu).
14.3	Dla każdego generała można wykupić „ dodatkowych adiutantów ”. Koszt 30\$ dla generała, maksymalnie 1 dla jednego generała. Dodatkowi adiutanci wydłużają zasięg dowodzenia generała o 6 cali (zasięg generałów dywizji do swoich jednostek, generałów korpusów do generałów dywizji i wodza naczelnego do dowódców korpusów). Jeśli wódz naczelnny ma wykupionych dodatkowych adiutantów, to poziom trudności wydania rozkazów wzrasta co 18 cali, zamiast co 12 cali.
14.4	Limit wystawiania artylerii dotyczy całej armii – nie każdego korpusu z osobna.
14.4	Oslabiona brygada piechoty, której wykupiono dowolny regiment piechoty lekkiej może wystawić 0,5 elementu artylerii (a nie 1 jak w przypadku wzmocnionej, czy zwykłej brygady ale z regimentem lekkiej piechoty). Ułamki zaokrąglamy w dół.
14.4	Artyleria korpuśna w korpusie NIE liczy się jako dywizja na potrzeby zasad ilości dywizji w korpusie.
14.7	Generałowie artylerii korpuśnej dla Unii są darmowi. Natomiast dowódcę artylerii rezerwowej armii traktujemy jak dowódcę korpusu, czyli należy zapłacić za jego wystawienie na polu bitwy i umieścić na nim jego podstawkę. Dowodzi on bezpośrednio swoimi armatami (bez dywizjonerów).
14.8	Limit dla weteranów i elity. Konfederacja 1 na 3 brygady może być weteranami, 1 na 6 elitą. Unia 1 na 4 brygady może być weteranami, 1 na 8 elitą. Przykładowa armia: Konfederacja ma 6 brygad z czego 1 elitarną, 2 weterańskie i 3 regularne. Unia ma 8 brygad z czego 1 elitarną, 2 weterańskie i 5 regularnych.
14.8	Maksymalna liczebność brygad weteranów i elity to „typowa”.
15.0	Artyleria piesza daleko-, średnio- i krótkodystansowa Unii i Konfederacji ma 6 cali ruchu , zamiast 9 cali. Dokładne zasięgi ruchu są opisane na listach armii.
15.0	Jednostki żuawów kosztują 110 \$. Dokładne koszty są opisane na listach armii.
15.0	Wszystkie jednostki specjalne Unii i Konfederacji , jeżeli nie zapisano inaczej, mają status „ elity ” i wliczają się do limitu elity dla swoich armii.
15.0	Armia Konfederacji posiada zawsze JEDEN dodatkowy znacznik patrolu.
15.0	Artyleria konna zostaje wprowadzona jako ulepszenie do zwykłej artylerii. Dzięki temu można kupić artylerię konną krótko-, średnio- i dalekodystansową. Kosztuje ona 30\$ więcej za każdy element armat. Ulepszenie należy wykupić dla wszystkich elementów danej podstawki artylerii.
15.0	Cena artylerii za element. Unia: Krótkodystansowa 30\$, Średniodystansowa 30\$, Dalekodystansowa 40\$. Konfederacja: Krótkodystansowa 30\$, Średniodystansowa 40\$, Dalekodystansowa 50\$. Artyleria konna każdego rodzaju jest droższa o 30\$ od pieszej.
15.0	Zmiana charakterystyk niektórych rodzajów artylerii. Artyleria krótkodystansowa ma modyfikator +1 za kartacze (zamiast +2). Artyleria konna ma charakterystyki odpowiadającej jej artylerii pieszej (krótko, średnio i dalekodystansowej), oprócz ruchu, który jest zwiększony do 12 cali.
15.0	Artyleria krótkodystansowa (armaty 6-funtowe) w czasach wojny secesyjnej były przestarzałe i coraz rzadziej spotykane. Armaty tego typu mogą stanowić max 25% wszystkich armat w całej armii albo maksymalnie 2 elementy tego typu. Jeśli gracz wystawia tylko 2 elementy krótkodystansowe nie dotyczy ich limit 25%. Przy wystawieniu 3 i więcej elementów, obowiązuje już limit 25%. Dotyczy to zarówno pieszej, jak i konnej artylerii krótkodystansowej.

Konfederacja

Cechy armii:

1. Powtórzenie losowania 2 generałów, w tym maksymalnie jednego wodza naczelnego (gracz ma prawo wybrać, czy zostawi „starego” generała, czy weźmie nowego).
2. Wylosowanie dwóch celów bitwy i wybór jednego spośród nich (decyzja gracza). Gracz Konfederacji odkłada odrzucony cel bitwy z powrotem do talii, zanim swój cel bitwy będzie losował przeciwnik.
3. Morale Armii powiększone o jeden poziom.
4. Jedna na każde pięć brygad otrzymuje automatycznie status weteranów (nie wpływa na limit weteranów wśród kupionych brygad).
5. Konfederaci otrzymują jeden dodatkowy znacznik patroli.

Uzbrojenie brygad:

Większość brygad, zwłaszcza w pierwszym okresie wojny secesyjnej, była wyposażona w różne rodzaje broni. Nawet w ramach jednego regimentu na wyposażeniu znajdowały się muszkiety gładkolufowe i karabiny gwintowane różnych rodzajów. Brygada, która nie ma wykupionej dodatkowej broni ma właśnie takie mieszane uzbrojenie. Wykupienie dodatkowej broni oznacza, iż brygada jest w pełni wyposażona w dany rodzaj broni.

Uzbrojenie od 1866 roku:

Wszystkie brygady piechoty i kawalerii otrzymują karabiny odtylcowe.

Każda taka brygada ma +2 WB i +1 M w walce ogniowej. Kupno innego rodzaju broni (np. karabinów gładkolufowych) niweluje ten modyfikator.

Oczywiście Konfederacja przestała istnieć w 1865 roku, ale chcemy, aby już wkrótce mogła walczyć z kolejnymi armiami, które będą dodawane do gry.

PIECHOTA I KAWALERIA						
Rodzaj jednostki	Ruch (cale)	WB	Morale	Zwartość	Zasady specjalne	Koszt \$
Milicja stanowa	9	3	3	3	-	75
Rekruci: -1 WB, -1M. -10\$ Oslabiona:-1 ZW. -10\$ Wzmocniona:+1 ZW. +20\$ Ogromna: +2 ZW. +40\$ Karabiny gwintowane: +1WB w walce ogniowej. +15\$.						
Piechota Konfederacji	9	5	4	4	Dołączony regiment lekkiej piechoty daje cechę „lekka piechota”.	100
Rekruci: -1 WB, -1M. -10\$ Weterani: +1 WB +1M. +20\$ Elita: +2 WB, +2M. +40\$ Regiment lekkiej piechoty: +1 ZW. +25\$ Oslabiona:-1 ZW. -10\$ Wzmocniona:+1 ZW. +20\$ Ogromna: +2 ZW. +40\$ Muszkiety gładkolufowe: -1WB w walce ogniowej. -10\$. Karabiny gwintowane: +1WB w walce ogniowej. +15\$.						
Żuawi	9	6	3	4	Dołączony regiment lekkiej piechoty daje cechę „lekka piechota”.	110
Rekruci: -1 WB, -1M. -10\$ Weterani: +1 WB +1M. +20\$ Elita: +2 WB, +2M. +40\$ Regiment lekkiej piechoty: +1 ZW. +25\$ Oslabiona:-1 ZW. -10\$ Wzmocniona:+1 ZW. +20\$ Ogromna: +2 ZW. +40\$ Muszkiety gładkolufowe: -1WB w walce ogniowej. -10\$. Karabiny gwintowane: +1WB w walce ogniowej. +15\$.						
Kawaleria Konfederacji	15	4	4	4	Spieszona ma +2 do morale podczas walki ogniowej i ruch jak piechota. Spieszona w walce traktowana jest jak lekka piechota. +1 do WB przeciwko kawalerii Unii jeśli walczy konno (w latach 1861 – 1862).	120
Rekruci: -1 WB, -1M. -10\$ Weterani: +1 WB +1M. +20\$ Elita: +2 WB, +2M. +40\$ Oslabiona:-1 ZW. -10\$ Wzmocniona:+1 ZW. +20\$ Ogromna: +2 ZW. +40\$ Karabinki gładkolufowe: -1WB w walce ogniowej. -10\$. Karabinki gwintowane: +1WB w walce ogniowej. +15\$.						
ARTYLERIA						
Rodzaj jednostki	Ruch (cale)	SO	Morale	Zwartość	Zasady specjalne	Koszt \$
Artyleria dalekodystansowa	6	1	2	1	Zasięg 18 cali. Zasięg kartaczy 3 cale. Kartacze +1 kostka.	50
Weterani: +1 M. +50\$. Dotyczy całej podstawki artylerii. Artyleria konna: +30\$ za każdy element, ruch 12 cali.						
Artyleria średniodystansowa	6	1	2	1	Zasięg 12 cali. Zasięg kartaczy 3 cale. Kartacze +2 kostki.	40
Weterani: +1 M. +40\$. Dotyczy całej podstawki artylerii. Artyleria konna: +30\$ za każdy element, ruch 12 cali.						
Artyleria krótkodystansowa	6	1	2	1	Zasięg 6 cali. Zasięg kartaczy 3 cale. Kartacze +1 kostka.	30
Weterani: +1 M. +40\$. Dotyczy całej podstawki artylerii. Artyleria konna: +30\$ za każdy element, ruch 12 cali.						
JEDNOSTKI SPECJALNE (maksymalnie jedna każdego rodzaju na armię). Wszystkie mają cechę „elita”.						
Rodzaj jednostki	Ruch (cale)	WB	Morale	Zwartość	Zasady specjalne	Koszt \$
Stonewall Brigade	9	7	6	4	Dołączony regiment lekkiej piechoty daje cechę „lekka piechota”.	150
Raz na turę może przerzucić dodatkowo jedną kostkę przy rzucie na WB. Regiment lekkiej piechoty: +1 ZW. +25\$ Muszkiety gładkolufowe: -1WB w walce ogniowej. -10\$. Karabiny gwintowane: +1WB w walce ogniowej. +15\$.						
Texas Brigade	12	6	5	5	Lekka piechota.	150
Nawet gdy przegrała walkę ogniową, kosztem utraty 1 poziomu zwartości może dostawić się do walki na bagnety. Muszkiety gładkolufowe: -1WB w walce ogniowej. -10\$. Karabiny gwintowane: +1WB w walce ogniowej. +15\$.						
Alabama Brigade	9	6	5	4	Dołączony regiment lekkiej piechoty daje cechę „lekka piechota”.	125
Dostępna od 1863 roku. Jeśli wylosowano inny rok zamień ją na zwykłą brygadę piechoty o statusie elity. Raz w ciągu całej bitwy w trakcie ataku lub kontrataku brygada otrzymuje +1 do WB i +1 do M. Regiment lekkiej piechoty: +1 ZW. +25\$ Muszkiety gładkolufowe: -1WB w walce ogniowej. -10\$. Karabiny gwintowane: +1WB w walce ogniowej. +15\$.						
Louisiana Tigers Brigade	9	5	5	5	Lekka piechota.	125
Dostępna od 1863 roku. Jeśli wylosowano inny rok zamień ją na zwykłą brygadę piechoty z dołączonym regimentem piechoty lekkiej. Broniąc się za osłoną (plot, murek, fortyfikacje) brygada ma dodatkowe +1 do M oraz +1 do WB (WB tylko w walce wręcz). Muszkiety gładkolufowe: -1WB w walce ogniowej. -10\$. Karabiny gwintowane: +1WB w walce ogniowej. +15\$.						
7th Virginia (Turner Ashby)	15	6	5	4	Kawaleria. Spieszona ma +2 do morale podczas walki ogniowej i ruch jak piechota. Spieszona w walce traktowana jest jak lekka piechota. +1 do WB przeciwko kawalerii Unii jeśli walczy konno (na lata 1861 – 1862).	160
Działa jak karta szpieg. Umiejętność jednorazowa. Karabinki gładkolufowe: -1WB w walce ogniowej. -10\$. Karabinki gwintowane: +1WB w walce ogniowej. +15\$.						

Unia

Cechy armii:

1. Za każde 3 brygady piechoty (dowolnego rodzaju) i kawalerii w rozpisce, Unia otrzymuje dodatkową brygadę piechoty (zwykłą – nie można jej ulepszać). Dodatkowe brygady należy przydzielić do już istniejących dywizji.
2. Po rozstawieniu wszystkich znaczników patroli przez obie strony Unia może zamienić miejscami dwa z nich (z uwagi na świetne wykorzystanie kolei). Nie można dokonać tej zamiany ze znacznikami, które zostały wystawione według taktyk kawalerii.
3. Dodatkowy limit dla artylerii. Unia może wystawić dodatkowo 1 element artylerii na każde 4 brygady piechoty i kawalerii w swojej armii. Aby uniknąć zamieszania limit ten należy liczyć zupełnie osobno, poza zwyczajnym limitem wystawiania elementów armat.

Uzbrojenie brygad:

Większość brygad, zwłaszcza w pierwszym okresie wojny secesyjnej, była wyposażona w różne rodzaje broni. Nawet w ramach jednego regimentu na wyposażeniu znajdowały się muszkiety gładkolufowe i karabiny gwintowane różnych rodzajów. Brygada, która nie ma wykupionej dodatkowej broni ma właśnie takie mieszane uzbrojenie. Wykupienie dodatkowej broni oznacza, iż brygada jest w pełni wyposażona w dany rodzaj broni.

Uzbrojenie od 1866 roku:

Wszystkie brygady piechoty i kawalerii otrzymują karabiny odtylcowe.

Każda taka brygada ma +2 WB i +1 M w walce ogniowej. Kupno innego rodzaju broni (np. karabinów gładkolufowych) niweluje ten modyfikator.

Karta „karabiny Spencera” od 1866 roku jest traktowana jako karta „Opatrzność”.

PIECHOTA I KAWALERIA						
Rodzaj jednostki	Ruch (cale)	WB	Morale	Zwartość	Zasady specjalne	Koszt \$
Milicja stanowa	9	3	3	3	-	75
Rekruci: -1 WB, -1M. -10\$ Oslabiona:-1 ZW. -10\$ Wzmocniona:+1 ZW. +20\$ Ogromna: +2 ZW. + 40\$ Karabiny gwinowane: +1WB w walce ogniowej. +15\$.						
Piechota Unii	9	5	4	4	Dołączony regiment lekkiej piechoty daje cechę „lekka piechota”.	100
Rekruci: -1 WB, -1M. -10\$ Weterani: +1 WB +1M. +20\$ Elita: +2 WB, +2M. +40\$ Regiment lekkiej piechoty: +1 ZW. +25\$ Oslabiona:-1 ZW. -10\$ Wzmocniona:+1 ZW. +20\$ Ogromna: +2 ZW. +40\$ Muskiety gładkolufowe: -1WB w walce ogniowej. -10\$. Karabiny gwinowane: +1WB w walce ogniowej. +15\$.						
Żuawi	9	6	3	4	Dołączony regiment lekkiej piechoty daje cechę „lekka piechota”.	110
Rekruci: -1 WB, -1M. -10\$ Weterani: +1 WB +1M. +20\$ Elita: +2 WB, +2M. +40\$ Regiment lekkiej piechoty: +1 ZW. +25\$ Oslabiona:-1 ZW. -10\$ Wzmocniona:+1 ZW. +20\$ Ogromna: +2 ZW. +40\$ Muskiety gładkolufowe: -1WB w walce ogniowej. -10\$. Karabiny gwinowane: +1WB w walce ogniowej. +15\$.						
Kawaleria Unii	15	4	3	4	Spieszona ma +2 do morale podczas walki ogniowej i ruch jak piechota. Spieszona w walce traktowana jest jak lekka piechota.	120
Rekruci: -1 WB, -1M. -10\$ Weterani: +1 WB +1M. +20\$ Elita: +2 WB, +2M. +40\$ Oslabiona:-1 ZW. -10\$ Wzmocniona:+1 ZW. +20\$ Ogromna: +2 ZW. + 40\$ Karabinki gładkolufowe: -1WB w walce ogniowej. -10\$. Karabinki gwinowane: +1WB w walce ogniowej. +15\$.						
ARTYLERIA						
Rodzaj jednostki	Ruch (cale)	SO	Morale	Zwartość	Zasady specjalne	Koszt \$
Artyleria dalekodystansowa	6	1	2	1	Zasięg 18 cali. Zasięg kartaczy 3 cale. Kartacze +1 kostka.	40
Weterani: +1 M. +40\$. Dotyczy całej podstawki artylerii. Artyleria konna: +30\$ za każdy element, ruch 12 cali.						
Artyleria średniodystansowa	6	1	2	1	Zasięg 12 cali. Zasięg kartaczy 3 cale. Kartacze +2 kostki.	30
Weterani: +1 M. +30\$. Dotyczy całej podstawki artylerii. Artyleria konna: +30\$ za każdy element, ruch 12 cali.						
Artyleria krótkodystansowa	6	1	2	1	Zasięg 6 cali. Zasięg kartaczy 3 cale. Kartacze +1 kostka.	30
Weterani: +1 M. +30\$. Dotyczy całej podstawki artylerii. Artyleria konna: +30\$ za każdy element, ruch 12 cali.						
JEDNOSTKI SPECJALNE (maksymalnie jedna każdego rodzaju na armię). Wszystkie mają cechę „elita”.						
Rodzaj jednostki	Ruch (cale)	WB	Morale	Zwartość	Zasady specjalne	Koszt \$
Iron Brigade	9	7	6	4	Dołączony regiment lekkiej piechoty daje cechę „lekka piechota”.	150
Raz na turę może przerzucić jedną kostkę przy rzucie na morale (dodatkowo, poza limitem dla elity) Regiment lekkiej piechoty: +1 ZW. +25\$ Muskiety gładkolufowe: -1WB w walce ogniowej. -10\$. Karabiny gwinowane: +1WB w walce ogniowej. +15\$.						
Irish Brigade	9	6	5	5	Dołączony regiment lekkiej piechoty daje cechę „lekka piechota”.	125
Nawet gdy przegrała walkę ogniową, kosztem utraty 1 poziomu zwartości może dostawić się do walki na bagnety. Regiment lekkiej piechoty: +1 ZW. +25\$ Muskiety gładkolufowe: -1WB w walce ogniowej. -10\$. Karabiny gwinowane: +1WB w walce ogniowej. +15\$.						
Vincent’s Brigade (z 20 pulkiem z Maine)	9	6	5	4	Dołączony regiment lekkiej piechoty daje cechę „lekka piechota”.	125
Dodatkowy (poza normalnym) modyfikator, gdy walczy na wyższej pozycji, na wzgórzu +1 do M. Regiment lekkiej piechoty: +1 ZW. +25\$ Muskiety gładkolufowe: -1WB w walce ogniowej. -10\$. Karabiny gwinowane: +1WB w walce ogniowej. +15\$.						
Berdan’s sharpshooters	-	-	-	-	Regiment piechoty lekkiej. Można dołączyć do dowolnej brygady piechoty.	50
Wyjątkowo można wystawić dwa takie regimenty w całej armii. Można dołączyć do dowolnej brygady piechoty lub żuawów (nie można dodać do brygady milicji), dołączony dodaje +1 ZW (jak każdy regiment lekkiej piechoty) , cechę „elita” i cechę „lekka piechota” , ale w tym przypadku wystarczy tylko jedna „6” do automatycznego trafienia. Wlicza się do limitu brygad elitarnych w armii.						
Wolverines Custer’s Brigade	15	6	5	4	Kawaleria. Spieszona ma +2 do morale podczas walki ogniowej i ruch jak piechota. Spieszona w walce traktowana jest jak lekka piechota. +1 do WB przeciwko kawalerii Konfederacji (w 1863 i później).	160
Karabinki gładkolufowe: -1WB w walce ogniowej. -10\$. Karabinki gwinowane: +1WB w walce ogniowej. +15\$.						

Zmiany w kartach

Errata 1.2 wprowadziła również kilka poprawionych kart. Dotyczy to:

- Karty „fatalne mapy”. Ograniczono możliwe do wystawienia rodzaje terenów.
- Kart lat gry. Są one teraz bardziej orientacyjne. Armie posiadają swoje stałe, przypisane do nich cechy.
- Kart celów bitwy – poprawiono/zmieniono niektóre z nich.

Uściślenia zapisów w kartach generałów

- **Kohezja** opisana w kartach oznacza to samo co „**zwartość**”.
- Generał korpusu z cechą „**powolny**” spowalnia wszystkie jednostki swojego korpusu. UWAGA. **Cechy „powolny” NIE kumulują się.** Nawet jeśli brygadą dowodzi dwóch generałów (korpusu i dywizji) z tą cechą, to stosujemy tylko jedno spowolnienie.
- Zdolność „**dyscyplina**” daje +1 sukces do wyniku rzutu na zebranie jednostki (zamiast wynik rzutu x2).
- Jeśli wódz naczelny lub dowódca korpusu ma cechę, iż jednostki, którymi dowodzi nie mogą wykonywać ataków skrzydłowych, to nie mogą ich wykonywać wszystkie jednostki jego armii/korpusu.
- **Joseph Hooker.** Zmiana cechy. Za wysoki awans: Gdy jest WN potrzeba 1 sukcesu więcej dla każdego rozkazu "natarcie", wydanego generałom jego armii. Nie dotyczy rozkazów dla samodzielnych generałów, którzy nie korzystają z kostek WN.
- **Joseph Johnston.** Dodanie cechy. Jednostki, którymi dowodzi (czyli wszystkie, jeśli jest WN), w ramach rozkazu obrona mają granicę ruchu przesuniętą na 6 cali, zamiast standardowych 3.

TAKTYKI KAWALERII (dokładny opis taktyk z kart):

Rajd kawalerii

Gracz wysyła swoją kawalerię na rajd za linię frontu.

Ujawniając kartę należy od razu wyraźnie zadeklarować, ile brygad jazdy udaje się na rajd na nieprzyjacielskie tyły. Wysłane na rajd brygady nie będą uczestniczyły w bitwie. W tym momencie przeciwnik może wyznaczyć swoje brygady kawalerii do pościgu za rajdem, nawet jeśli wybrał inną taktykę kawalerii - jedna taka jednostka może ścigać tylko jedną brygadę wyznaczoną na rajd. Wyznaczone do pościgu jednostki jazdy przeciwnika również nie będą uczestniczyły w bitwie.

Jednostki, które wyruszyły na rajd NIE są wliczane do ustalania morale armii i liczebności armii. Pozostałe jednostki kawalerii rozstawiają się normalnie, razem z piechotą i artylerią.

Za każdą brygadę kawalerii, która została wysłana na rajd i która jest ścigana przez brygadę kawalerii przeciwnika, gracz otrzymuje na koniec bitwy 1 punkt zwycięstwa. Brygady, które nie są ścigane, dają 2 punkty zwycięstwa. Dodatkowo, za każdą taką brygadę gracz rzuca k6. Uzyskanie co najmniej jednego sukcesu oznacza, że przeciwnik traci całą dodatkową amunicję – nie będzie mógł jej użyć w bitwie (dotyczy to również amunicji wylosowanej z kart i pochodzącej ze zdolności specjalnych generałów), a także nie może użyć kart, które zwiększą liczbę brygad w jego armii w trakcie bitwy.

Ośłona armii

Kawaleria wchodzi do bitwy jako bezpośrednia ośłona oraz „oczy i uszy” armii.

Gracz może wystawić znacznik patrolu z kawalerią w dowolnym miejscu na własnej połowie stołu. Jeśli stół ma 48 cali głębokości, to znacznik patrolu z jazdą może być ustawiony w dowolnym miejscu do 24 cali od własnej krawędzi stołu. Można w ten sposób rozstawić każdy znacznik patrolu z kawalerią. Za każdy znacznik patrolu z kawalerią rozstawiony w ten sposób, gracz może tak samo wystawić jeszcze jeden zwykły znacznik patrolu.

Jeżeli jeden gracz wystawił swój znacznik patrolu jazdy dokładnie przy samej połowie pola bitwy, to drugi gracz nie może postawić swojego znacznika patrolu w odległości mniejszej niż 1 cal (dotyczy to wszystkich taktyk kawalerii). Te znaczniki patroli zostaną odkryte od razu po zakończeniu wystawiania wszystkich pozostałych znaczników patroli.

Jednostka kawalerii, której znacznik został wystawiony zgodnie z taktyką „ośłona armii” może zignorować pierwszą utratę zwartości, którą poniesie w wyniku reakcji „odwrot”, jaką zadeklaruje na atak (kolejne są rozgrywane normalnie).

Ruch oskrzydłający

Kawaleria została wysłana do działania na skrzydle nieprzyjacielskiej armii.

Znacznik patrolu kawalerii możemy ustawić 6 cali od dowolnej, bocznej krawędzi stołu, poza strefą rozstawienia przeciwnika (minimum 6 cali od jego krawędzi stołu). Za każdy znacznik patrolu z kawalerią rozstawiony w ten sposób gracz może tak samo wystawić jeszcze jeden zwykły znacznik patrolu.

Może się zdarzyć, że rozstawiony znacznik patrolu od razu będzie w zasięgu odkrycia od znacznika patrolu przeciwnika. Te znaczniki patroli zostaną odkryte od razu po zakończeniu wystawiania wszystkich pozostałych znaczników patroli. Przy rozstawianiu między znacznikami patroli przeciwników musi być minimum cal odstęp.

Jeśli przeciwnik jako taktykę kawalerii wybrał „ośłona armii”, to ma prawo wybrać na którym skrzydle będziemy wystawiać nasze znaczniki patroli – udało mu się częściowo zablokować nasz ruch. Jeśli wybrał również „ruch oskrzydłający”, to obaj gracze będą wystawiali swoje znaczniki patroli kawalerii na przeciwległych krawędziach stołu. Wyboru krawędzi dokonuje gracz z inicjatywą.



GM Boardgames
e-mail: biuro@gmboardgames.com

www.gmboardgames.com

www.bogowiewojny.wordpress.com

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

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

Copyright © GM Boardgames Maciej Molczyk, Wrocław 2018