

Ściągawka do Bogowie wojny – Lee

FAZY GRY

1. Rzut na inicjatywę.
2. Ruchy wszystkich markerów jednostek (jeśli są jakieś na polu bitwy).
3. Ruch generałów (generałów można ruszyć dodatkowo wraz ze swoimi korpusami i dywizjami).
4. Przydzielanie rozkazów dla korpusów.
 - Rozkazy KROK 1. Obaj gracze kładą zakryte znaczniki rozkazów przy wszystkich dowódcach korpusów. Należy położyć po jednym znaczniku na korpus.
 - Rozkazy KROK 2. Gracz A (posiadający inicjatywę) odkrywa znacznik korpusu, który jako pierwszy ma wykonać jego rozkazy, następnie testuje i wykonuje rozkaz.
5. Kanonada i ostrzał kontrbaterijny. Można ją wykonać przed lub po ruchu, ale zawsze przed atakami.
6. ATAKI I RUCHY brygad w korpusie gracza A oraz ROZKAZY REAKTYWNE gracza B.
 - Gracz A deklaruje ataki dowolną liczbą brygad ze wszystkich dywizji korpusu.
 - Gracz B testuje rozkazy reaktywne zaatakowanych korpusów i artylerii rezerwowej armii.
 - Gracz B deklaruje reakcje zaatakowanych brygad. Dostawienie brygad i rozstrzygnięcie walk.
 - Pozostałe ruchy gracza A.
7. Kolejność gracza B. Zaczyna od KROKU 2. Gracz A może w tym momencie zażądać rzutu na odebranie inicjatywy.
8. Po wykonaniu wszystkich rozkazów – testowanie wytrzymałości dywizji, zbieranie rozbitych jednostek, odzyskiwanie zwartości, zdejmowanie znaczników rozkazów itd.
9. Na końcu – sprawdzanie morale armii.

Tabela rozkazów

Typ rozkazu/ Charakter generałów	OBRONA	MARSZ	NATARCIE
OSTROŻNY	1	2	3
NEUTRALNY	2	2	2
AGRESYWNY	3	2	1

Każda przekroczona mila odległości od wodza naczelnego wymaga 1 sukcesu więcej.

MODYFIKATORY STRZELANIA ARTYLERII

- Utracony punkt zwartości ostrzeliwanej jednostki: +1 (kolejne +1 za każdy dalszy utracony punkt zwartości, maksymalnie +3).
- Ostrzał flanki i tyłu przeciwnika: +2
- Artyleria strzela kartaczami: +1 (zależy od rodzaju artylerii, jest zapisany w rozpisce oddziałów. Zasięg kartaczy to ćwierć mili).
- Wyszkolenie jednostek: +1 weterani, +2 elita.
- Ostrzał z wyższej pozycji: Przerzut.

MODYFIKATORY MORALE PO OSTRZALE

- Jednostka znajduje się w terenie trudnym (pole itd.) i za plotem: +1
- Jednostka znajduje się na wyższej pozycji lub w lesie, terenie zabudowanym, za murem, umocnieniami: +2.
- Wspierająca jednostka: +1 za każdą flankę i tył.
- Wyszkolenie jednostek: +1 weterani, +2 elita.

Tabela wyników walki ogniowej

Wynik walki	Rezultat starcia
Remis	Obie brygady tracą dodatkowo po 1 punkcie zwartości, pozostają nadal związane walką ogniową i są „poza dowodzeniem”. Brygada kawalerii atakująca konno może dostawić się do przeciwnika, aby rozpocząć walkę wręcz.
1	Zwycięska brygada może dostawić się do podstawki przeciwnika, aby rozpocząć walkę wręcz. Jeśli tego nie uczyni, obie brygady pozostają nadal związane walką ogniową i są „poza dowodzeniem”. Przegrana brygada kawalerii atakująca konno zostaje odepchnięta. Przegrana brygada atakująca bezpośrednio podstawkę artylerii zostaje odepchnięta.
2 – 4	Przegrana brygada zostaje odepchnięta. Wygrana brygada może zająć jej miejsce.
5 i więcej	Brygada, która została rozbita i straciła w jednej walce 5 lub więcej poziomów zwartości zostaje całkowicie zniszczona.

Tabela wyników walki wręcz

Wynik walki	Rezultat starcia
Remis	Obie brygady tracą dodatkowo po 1 punkcie zwartości i są odepchnięte.
1 – 4	Przegrana brygada zostaje odepchnięta. Wygrana brygada może zająć jej miejsce.
5 i więcej	Brygada, która została rozbita i straciła w jednej walce 5 lub więcej poziomów zwartości i zostaje całkowicie zniszczona.

MODYFIKATORY WALKI (PIECHOTA I JAZDA)

- Rozkaz obrona: +1
- Utracony punkt zwartości nieprzyjacielskiej jednostki: +1 (za każdy następny utracony punkt kolejne +1, maksymalnie +3)
- Udział generała w walce (jeśli dodał kostkę dowodzenia): +1
- Wyszkolenie jednostki: weterani +1, elita +2.
- Atak na flankę +4
- Atak od tyłu +6

MODYFIKATORY MORALE W WALCE

- Jednostka znajduje się w terenie trudnym i za plotem (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.
- Wyszkolenie jednostek: +1 weterani, +2 elita.
- Jednostka zaatakowała przeciwnika od boku: +4
- Jednostka zaatakowała przeciwnika od tyłu: +6

Spis treści

1 WSTĘP.....	6
1.1 Główne założenia gry.....	6
1.2 Czego potrzeba do gry?.....	6
1.3 Podstawki.....	6
1.4 Rzuty kostkami.....	7
1.5 Mierzenie.....	7
2 KARTY.....	8
2.1 Informacje wstępne.....	8
2.2 Rodzaje kart w grze i ich zadania.....	8
2.3 Losowanie kart.....	8
2.4 Zagrywanie kart.....	8
3 ODDZIAŁY.....	9
3.1 Oddziały.....	9
3.2 Front, flanki i tył.....	9
3.3 Pole widzenia.....	9
3.4 Liczebność piechoty i kawalerii.....	10
3.5 Wyszukanie oddziałów.....	10
3.6 Podstawki i podział artylerii.....	10
3.7 Strefa kontroli.....	10
3.8 Statystyki jednostek.....	11
4 TEREN.....	12
4.1 Informacje wstępne.....	12
4.2 Pole bitwy.....	12
4.3 Dwie skale terenu.....	12
4.4 Przebywanie na określonym terenie.....	12
4.5 Rodzaje terenu.....	12
5 TUR Y I FAZY GRY.....	14
5.1 Fazy gry.....	14
6 ROZSTAWIANIE JEDNOSTEK I RUCHY MARKERÓW.....	15
6.1 Wstęp.....	15
6.2 Rozstawianie markerów jednostek.....	15
6.3 Ruchy markerów.....	15
6.4 Ujawnianie jednostek.....	15
6.5 Operowanie markerami gdy na polu bitwy są już wystawione jednostki.....	16
7 DOWODZENIE.....	18
7.1 Informacje wstępne.....	18
7.2 Schemat dowodzenia.....	18
7.3 Generałowie.....	19
7.4 Kostki dowodzenia.....	19
7.5 Rzut na inicjatywę.....	19
7.6 Kolejność działań i wydawanie rozkazów.....	20
7.7 Wydawanie rozkazów.....	20
7.8 Rozkazy reaktywne.....	22
7.9 Co umożliwi dany rozkaz i jakie są jego bonusy.....	22
7.10 Nieudany rozkaz, a charakter generała.....	23
7.11 Zachowanie dowódców dywizji i dowódcy „poza dowodzeniem”.....	23
7.12 Aktywowanie brygad i brygady „poza dowodzeniem”.....	23
7.13 Ruch generałów.....	24
7.14 Przekazywanie brygad i dywizji pod dowodzenie innych generałów.....	24
7.15 Odzyskiwanie zwartości.....	24
7.16 Zbieranie rozbitych jednostek.....	24
7.17 Cecha „samodzielny dowódca”.....	24
7.18 Wydawanie rozkazów w armii z jednym korpusem.....	24
7.19 Generałowie na polu bitwy.....	24
7.20 Udział generałów w walce i wpływ na morale.....	24
7.21 Śmierć i niewola generałów na polu bitwy oraz łańcuch dowodzenia.....	25
7.22 Zniszczenie korpusu, a jego generał.....	25
8 KANONADA.....	26
8.1 Ogólne zasady strzelania artylerii.....	26
8.2 zasady kanonady.....	26
8.3 Przygwożdżenie ogniem.....	27
8.4 Ostrzał w odpowiedzi na atak.....	27
8.5 Modyfikatory strzelania artylerii.....	27
8.6 Modyfikatory morale po ostrzale.....	28
8.7 Artyleria rezerwowa armii.....	28
8.8 Artyleria rezerwowa korpusu.....	28
9 RUCH.....	29
9.1 Ogólnie o ruchu.....	29
9.2 Zasady ogólne poruszania się oddziałami.....	29

9.3 Manewrowanie.....	29
9.4 Spieszenie kawalerii.....	29
9.5 Poruszanie kilkoma brygadami jednocześnie.....	30
9.6 Ruch do nieprzyjaciela.....	30
10 WALKA OGNIOWA I WRĘCZ.....	32
10.1 Zasady ogólne.....	32
ATAKI.....	32
10.2 Przed deklaracją ataków.....	32
10.3 Przeprowadzanie ataków.....	32
10.4 Ataki kawalerii.....	34
10.5 Manewry w trakcie ataku.....	34
10.6 Reakcje na ataki.....	34
10.7 Atak na flanki i tyły.....	35
10.8 Atak na flanki i tyły przy przewadze liczebnej.....	35
10.9 Przedłużenie linii jednostek w przypadku ataków na flankę.....	35
10.10 Atak na flanki i tyły walczących jednostek.....	36
10.11 Ruch do wsparcia.....	36
10.12 Atak na oddział stojący za przeszkodą.....	36
10.13 Przekierowanie ataków.....	36
10.14 Ostrzał wspierający artylerii.....	37
WALKA.....	37
10.15 Zasady ogólne walki.....	37
10.16 Rozbite jednostki.....	39
10.17 Modyfikatory walki dla piechoty i kawalerii.....	39
10.18 Modyfikatory morale w walce.....	39
10.19 Walka kilku jednostek jednocześnie.....	39
10.20 Odepchnięcie i zmieszanie oddziałów.....	40
10.21 Odepchnięcie oddziału na wroga jednostkę lub nieprzekraczalny teren.....	40
10.22 Odepchnięcie oddziału zaatakowanego z różnych stron.....	40
10.23 Pościg i atak na brygady stojące na drodze ścigających jednostek.....	41
10.24 Pościg za odepchniętym oddziałem za planszę.....	41
10.25 Oderwanie jednostek od przeciwnika.....	41
10.26 Walka jednostek będących poza dowodzeniem.....	42
10.27 Lekka piechota.....	42
10.28 Artyleria w walce.....	42
10.29 Jednostki wspierające.....	43
10.30 Inne sytuacje związane z walką wręcz.....	43
11 MORALE ARMII I WYTRZYMAŁOŚĆ DYWIZJI.....	44
11.1 Zasady ogólne.....	44
11.2 Poziomy morale armii i ich oddziaływanie na wojska.....	44
11.3 Sprawdzanie morale armii w trakcie bitwy.....	44
11.4 Wytrzymałość dywizji.....	45
12 ZAKOŃCZENIE BITWY.....	46
12.1 Cele bitwy.....	46
12.2 Wyłonienie zwycięzcy i określenie rozmiarów wygranej.....	46
12.3 Bitwy trwające kilka dni.....	47
13 PRZYGOTOWANIE GRY.....	47
13.1 Przed grą.....	48
13.2 Losowanie roku, w którym zostanie rozegrana bitwa.....	48
13.3 Losowanie scenariusza gry i rozstawienie terenów.....	48
13.4 Podstawa operacyjna.....	49
13.5 Punkty strategiczne.....	51
13.6 Losowanie celów bitwy.....	51
13.7 Karty losowe.....	51
13.8 Losowanie generałów i rzut na inicjatywę.....	51
13.9 Wybór taktyki kawalerii.....	52
13.10 Przypisanie oddziałów do markerów i ich rozstawianie.....	52
14 WYSTAWIANIE ARMII.....	53
14.1 Informacje ogólne.....	53
14.2 Określenie rozmiaru starcia.....	53
14.3 Kupowanie oddziałów i ulepszeń.....	53
14.4 Zasady tworzenia rozpiski.....	54
14.5 Tworzenie podstawek artylerii.....	55
14.6 Jednostki specjalne.....	55
14.7 Koszt generałów.....	56
14.8 Weterani, elita i regimenty lekkiej piechoty.....	56
15 ARMIE PRZECIWNİKÓW.....	57
15.1 Wyjaśnienie skrótów.....	57
15.2 Przykładowa armia (limit 1500 \$).....	57