

ANDRZEJ KURIK
**MEDIEVAL
 BATTLE**
 THE BOARD GAME

CEL GRY

Medieval Battle to gra bitewna dla 2 osób, które dowodzą w niej armiami średniowiecznych rycerzy. Gracze starają się pokonać przeciwnika, zajmując i utrzymując punkty strategiczne na polu bitwy lub zdobywając tabor rywala.

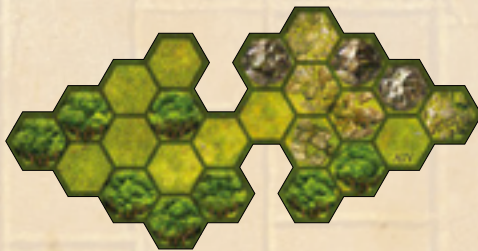
Kluczem do zwycięstwa jest właściwy zaciąg oddziałów, najlepiej radzących sobie na danym terenie, ich ustawienie na polu bitwy oraz prowadzenie manewrów odpowiednimi siłami i w odpowiednim czasie.

Składająca się z dwustronnych modułów plansza pozwala na wielokrotne powtórzenie rozgrywki w odmiennych warunkach terenowych, narzucających każdorazowo odmienny skład armii i jej działanie.

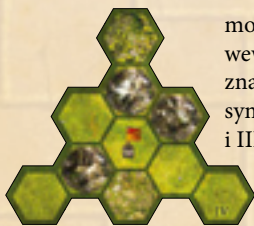
Mechanika rozgrywki pozbawiona jest czynnika losowego, toteż wynik bitwy określany jest wyłącznie sprawnością dowodzenia posiadanymi armiami.

ELEMENTY GRY

- Instrukcja
- Moduły planszy



podłużne moduły zewnętrzne, oznaczone symbolami AI do AV (na odwrocie BI - BV) - 5 szt



moduły wewnętrzne znaczone symbolami I (II) i III (IV) - 2 szt



moduły uzupełniające - 4 szt

3. Żetony oddziałów

Żetony oddziałów są dwustronne. Strona z dwoma rycerzami oznacza oddział w pełnym składzie, zaś strona z jednym rycerzem oznacza oddział, który poniósł straty w walce.

Kolorowe kropki na krawędziach żetonów oznaczają punkty ruchu w dyspozycji oddziału. Tabor posiada 1 pkt ruchu.



Armia Czerwona



Armia Żółta

4. Znaczniki upływu czasu



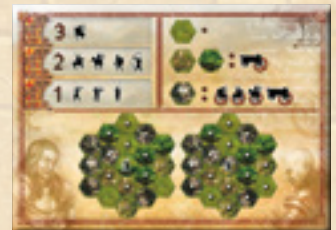
Po 5 szt dla każdego gracza.



5. Znaczniki kontroli flag

6 szt dwustronnych, dla obu graczy

6. Kalkulator starć (2 szt)



7. Karty walki wręcz i ostrzału (2 zestawy po 9 szt)



ROZGRYWKA

I. WYBÓR POLA BITWY

Mapa standardowa



3 moduły zewnętrzne
1 moduł wewnętrzny
3 moduły uzupełniające

Mapa duża



5 modułów zewnętrznych
2 moduły wewnętrzne
4 moduły uzupełniające

Mapa standardowa - Wybierz jeden z modułów wewnętrznych, a następnie umieść wokół niego w sposób dowolny 3 moduły zewnętrzne tak, aby wszystkie były ułożone do góry stroną A lub wszystkie stroną B. W pustych miejscach w modułach zewnętrznych umieść małe moduły uzupełniające (pola z flagami do wewnątrz mapy).

Mapa duża - Jeden z modułów uzupełniających w mapie standardowej zastąp drugim modułem wewnętrznym. Obok tego modułu ułóż 2 pozostałe moduły zewnętrzne. W pustych miejscach w modułach zewnętrznych umieść małe moduły uzupełniające (pola z flagami do wewnątrz mapy).

Rodzaj terenu na planszy:



Góry – teren położony najwyżej; nie mogą go zajmować jednostki konne, ani tabor



Skaliste wzgórza – teren leżący poniżej gór, ale powyżej lasu i równin; teren niekorzystny dla walczących wręcz



Las i równina – położone najniżej; las to teren niekorzystny dla walczących wręcz jednostek konnych, za to korzystny dla wszystkich ukrywających się w nim jednostek ostrzeliwanych; las nie może być zajęty przez tabor.

Koszt wejścia na pole w punktach ruchu:

- równina 1
- pozostałe 2

II. ZACIĄG WOJSKA

Gracze mogą przyrzeć się planszy, a następnie budują swoje armie dokonując w sekrecie wyboru żetonów oddziałów, których chcą użyć w czasie bitwy. Na czas wyboru ustaw na planszy puste pudełko z gry, zasłaniając jej środek. W skład armii, która stoczy bitwę należy dobrać jednostki, które będą sobie dobrze radziły na polu bitwy. Oddziały jazdy najlepiej sprawdzą się na równinach. Z kolei wysokie góry w pobliżu punktów strategicznych, to dobre miejsce dla łuczników, o ile zdołają do nich dotrzeć. Zasoby którymi dysponuje gracz dokonujący zaciągu: mapa standardowa 20 pkt; mapa duża 30 pkt.

Koszt zaciągu poszczególnych jednostek przedstawia tabela:



Przykład:

Gracz Czerwony wybiera do rozgrywki na mapie standardowej:

2 oddziały ciężkiej jazdy - 6 pkt

1 oddział lekkiej jazdy, 1 oddział konnych łuczników, 2 oddziały ciężkiej piechoty,

1 oddział długich łuczników - 10 pkt

1 oddział lekkiej piechoty, 1 oddział pikinierów, 2 oddziały łuczników - 4 pkt

Zaciąg razem - 20 pkt

- 3 PR – ciężka jazda,
- 2 PR – lekka jazda, konny łucznik, ciężka piechota, długi łucznik,
- 1 PR – lekka piechota, łucznik krótki, pikinier



Częścią armii jest tabor.
Koszt zaciągu wynosi 0 PR.
Z taboru nie można zrezygnować

Ograniczenie: na mapie standardowej w armii może się znaleźć co najwyżej 1 długi łucznik.

Pozostałe jednostki nie biorą udziału w grze.

III. ROZMIESZCZENIE WOJSKA NA POLU BITWY

Odpowiednie rozmieszczenie jednostek na polu bitwy przed jej rozpoczęciem jest jeszcze ważniejsze niż wybór składu armii. Już w tej fazie gracze rywalizują o kontrolę terytorium, a właściwe ustawienie początkowe zwiększa szanse na późniejsze zajęcie pól strategicznych (o polach strategicznych czytaj dalej w rozdziale „Zakończenie bitwy. Warunki zwycięstwa”).

Jednostki rozmieszcza się na polu bitwy w odległości nie mniejszej niż:

- 3 hexy od pól strategicznych oznaczonych chorągiewkami
- 3 hexy od taboru przeciwnika

Gracze umieszczają na polu bitwy swoje jednostki począwszy od taborów. Tabor może zostać umieszczony wyłącznie na równinie i w dalszej części gry tylko na takim terenie może się poruszać. Rozstawianie jednostek rozpoczyna gracz dowodzący Armią Czerwoną.



Miejsce zajmowane przez gracza Czerwonego

Zwróć uwagę, iż brak na polu bitwy taboru Żółtego oznacza, że gracz Czerwony ograniczony jest przy wyborze miejsca dla swojego taboru jedynie położeniem pól z chorągiewkami. Gracz Żółty w swoim ruchu musi już uwzględnić położenie taboru gracza Czerwonego.

Po wybraniu miejsca na tabory gracze rozmieszczaają na planszy kolejne oddziały na przemian po 1 oddziale, zachowując dystans 3 hexów od pól z chorągiewkami i taboru przeciwnika. Przed rozpoczęciem bitwy gracze mogą umieścić na planszy wszystkie swoje jednostki, jeśli znajdą dla nich korzystne miejsce, względnie tylko część z nich, a pozostałe wprowadzić do gry później, podczas przegrupowania wojsk (patrz Przegrupowanie).

Rozmieszczając jednostki na planszy należy pamiętać o układaniu ich w taki sposób, żeby na wierzchniej stronie żetonu znajdowały się symbole 2 rycerzy (oddział w pełnym składzie) oraz żeby krawędź żetonu z maksymalną liczbą kolorowych kropek (punktów ruchu) skierowana była w stronę gracza dowodzącego tym oddziałem. Takie ułożenie oddziału oznacza, że jego punkty ruchu nie zostały jeszcze wykorzystane.

IV. BITWA

Podczas bitwy gracze wykonują posunięcia na przemian, przy czym pierwsze posunięcie wykonuje gracz Żółty. Możliwe zagrania w czasie bitwy to:

- przemieszczenie jednego oddziału na planszy, w ramach posiadanych przez ten oddział punktów ruchu i ograniczeń wynikających z położenia stref kontroli jednostek przeciwnika, zakończone opcjonalnie:
 - atakiem wręcz na jednostkę przeciwnika (tj. deklaracją zamiaru wejścia na pole planszy, zajmowane przez wrogi oddział),
 - ostrzałem,
 - połączeniem dwóch jednostek tego samego rodzaju, które poniosły wcześniej straty w walce, w jednostkę o pełnym składzie,
- ostrzał bez wykonywania ruchu,
- wycofanie oddziału na „z góry upatrzoną pozycję” (jest to wtrącona akcja przeciwnika, gdy ty atakujesz; przeciwnik wykonuje ją poza swoją turą)
- przegrupowanie (przywraca punkty ruchu)
- spasowanie (gracz nie wykonuje żadnego działania)

1. Punkty ruchu

Przemierzająca się jednostka zużywa punkty ruchu w zależności od rodzaju terenu, na który chce wkroczyć.

Oddział wykonujący manewr może w jednym ruchu zużyć wszystkie lub część posiadanych punktów ruchu, przemierzając się o 1 lub kilka pól na planszy.

Jednostka atakująca wręcz zużywa punkty ruchu odpowiadające terenowi, na którym stoi atakowana jednostka przeciwnika, także wtedy, gdy w wyniku starcia jednostka atakowana obroni swoją pozycję. Jednostka, która przyjmuje starcie broniąc pola nie zużywa punktów ruchu.

Oddział może przejść przez pole, na którym znajduje się inna jednostka tego samego gracza. W takiej sytuacji oba oddziały zużywają dodatkowo po 1 punkcie ruchu. Brak punktów ruchu oznacza, że taki manewr jest niemożliwy. Akcji tej nie można wykonać w strefie kontroli jednostki przeciwnika.

Ostrzał oznacza zużycie 1 punktu ruchu.



Przykład:

Oddział ciężkiej jazdy przejeżdża przez 2 pola równin zużywając po 1 punkcie ruchu na wejście na każde z tych pól, a następnie kończy swój ruch na polu z terenem skalistym zużywając pozostałe 2 punkty ruchu na wejście na to pole.

Przykład:

Oddział długich łuczników wchodzi na górę zużywając 2 z 3 posiadanych punktów ruchu. W tej samej rundzie może, wykorzystując ostatni posiadany punkt ruchu, ostrzelać oddział przeciwnika znajdujący się w jego zasięgu

Oddział wycofujący się na „z góry upatrzoną pozycję” zużywa punkty ruchu w ilości zależnej od terenu, na który chce się wycofać. *Jeśli oddział posiada 1 punkt ruchu, a za sobą ma las (skały, góry), to nie może się wycofać!*

Za każdym razem gdy jednostka zużywa punkty ruchu należy obrócić żeton w taki sposób, żeby jego krawędź z liczbą kropek odpowiadającą punktom ruchu, jeszcze przez tę jednostkę niewykorzystanym, skierowana była w stronę gracza, który dowodzi tą jednostką.

2. Strefa kontroli

Strefa kontroli to pola sąsiadujące z oddziałem, które ten oddział mógłby zająć.



Pole wysokich gór, na którym znajduje się oddział długich łuczników Armii Czerwonej jest poza strefą kontroli ciężkiej jazdy Armii Żółtej (jednostki konne nie mogą poruszać się w górach)

Strefa kontroli może rozciągać się także poza planszę. Obszary poza planszą uważa się za równiny.

Oddział wkraczający do strefy kontroli jednostki przeciwnika może kontynuować przemieszczanie się podczas tej samej tury tylko atakując wręcz tę jednostkę (dowolną z nich, jeśli znajduje się w strefie kontroli kilku wrogich jednostek). Oddział, który rezygnuje z ataku musi się zatrzymać, także wtedy gdy posiada jeszcze niewykorzystane punkty ruchu, a w sąsiedztwie jest wolne pole. Oddział łuczników (konných lub pieszych) może dokonać ostrzału. Oddział, który przed rozpoczęciem ruchu znajdował się już w strefie kontroli jednostki przeciwnika, może się przemieszczać w jej granicach, ale nie więcej niż o 1 pole na turę.



W tym przykładzie oddział kawalerii może wykonać swój manewr tylko wtedy, gdy wykonuje go jako pierwszy. Jeśli oddział łuczników wcześniej zająłby pozycję na górze, to oddział ciężkiej jazdy Armii Żółtej musiałby zatrzymać się już na pierwszym z pól pierwotnie planowanej trasy.

3. Wycofanie oddziału na z góry upatrzoną pozycję

Atakowany oddział przeciwnika może ustąpić pola oddziałowi atakującemu. Po deklaracji ataku (zamiaru wejścia na pole na którym stoi jednostka atakowana) obrońca może przemieścić swoją jednostkę na sąsiednie wolne leżące poza strefą kontroli któregokolwiek z oddziałów gracza atakującego.



Atak kawalerii na łuczników i miejsca, w które łucznicy mogą się wycofać (zużywając punkty ruchu).



Możliwe jest wycofanie oddziału poza planszę (ucieczka z pola bitwy) oraz jego późniejszy powrót na nią (patrz: Przegrupowanie). Poza planszę może wyjść wyłącznie oddział atakowany.

Po wycofaniu przeciwnika oddział atakujący może kontynuować ruch dalej atakując oddział, który się właśnie wycofał albo inny oddział w strefie kontroli. Pościg może trwać tak długo jak oddziały posiadają punkty ruchu.

Jeśli gracz nie chce lub nie może wycofać oddziału, dochodzi do walki wręcz.

4. Walka wręcz

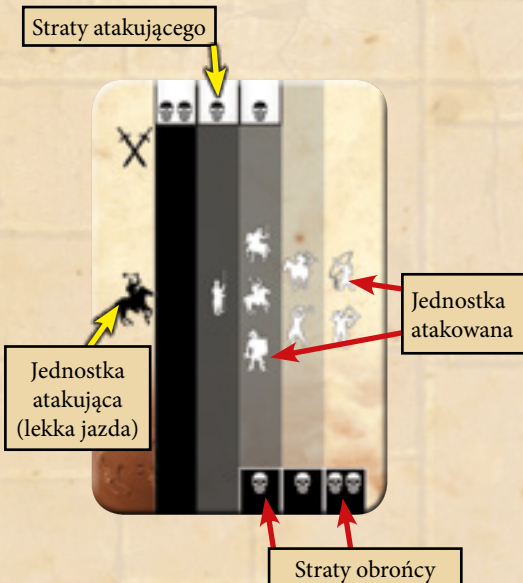
Wynik walki wręcz zależy od:

- potencjału bojowego walczących jednostek oraz
- czynników przewagi, które mogą występować podczas danego starcia.

Potencjał bojowy każdego z typów jednostek przedstawiony jest na **kartach walki wręcz**. Określa on wielkość strat oddziału atakującego oraz strat obrońców w ujęciu zależnym od rodzaju uzbrojenia i opancerzenia walczących jednostek.

Potencjał bojowy opisuje sytuację, w której jednostki walczą w pełnym składzie osobowym (2 rycerzy w jednostce) i żaden z walczących oddziałów nie ma przewagi wynikającej z charakterystyki terenu, na którym dochodzi do starcia.

Wielkość strat należy odczytać w kolumnach na karcie. U góry kolumny straty atakującego, zaś na dole straty obrońcy.



Atakująca lekka jazda:

- przegrałaby starcie z pikinierami (ginie 1 atakujący jeździec i żaden z przeciwników)
- stoczyłaby wyrównany pojedynek z lekką jazdą przeciwnika, ciężką jazdą lub jego ciężką piechotą (straty po 1 rycerzu po obu stronach)
- pokonałaby lekką piechotę lub konnych łuczników (ginie 1 rycerz przeciwnika przy braku strat własnych)
- rozgromiłaby oddziały pieszych łuczników (oddział przeciwnika ginie w całości; brak strat własnych)

Czynniki przewagi podczas walki wręcz



a) przewaga liczebna – w składzie jednego z walczących oddziałów jest 2 rycerzy, a w drugim tylko jeden rycerz,



b) przewaga wysokości – jeden z walczących oddziałów znajduje się przez rozpoczęciem starcia w terenie położonym wyżej niż oddział przeciwnika (bez znaczenia jest czy różnica wysokości wynosi 1, czy 2 poziomy)



c) walka odbywa się w terenie niesprzyjającym dla manewrów kawalerii (skaliste wzgórza lub las)

Ustalenie wyniku walki wręcz odbywa się przy użyciu kalkulatora starć. Na środku planszy kalkulatora umieść kartę walki wręcz właściwą dla atakującego oddziału. Kartę należy ułożyć w taki sposób, aby kolumny z liczbą czaszek oznaczających straty na karcie znalazły się w sąsiedztwie podobnych oznaczeń na planszy kalkulatora.

Następnie sprawdź, czy podczas starcia występują czynniki przewagi na korzyść jednej lub drugiej strony. Jeśli tak, to odrębnie w odniesieniu do każdego z czynników, przesun kartę starcia o jedną kolumnę w prawo, jeśli przewaga jest po stronie atakującego albo w lewo, jeśli przewaga jest po stronie obrońcy. Po rozpatrzeniu wszystkich czynników przewag odczytaj wynik starcia wyrażony liczbą czaszek **na planszy kalkulatora** (nie na karcie!), nad i pod kolumną karty, w której znajduje się ikona oddziału atakowanego



Przykład:

Lekka piechota atakuje z gór ciężką kawalerię znajdującą się na skalistych wzgórzach. Obie jednostki są w pełnym składzie po 2 rycerzy.

Potencjał bojowy lekkiej piechoty walczącej z ciężką kawalerią jest niekorzystny. W zwykłych warunkach piechota przegrałaby starcie tracąc 1 rycerza i nie zadając żadnych strat.

Uwzględnienie przewag leżących po stronie piechoty zmienia sytuację. Atak z góry skutkuje przesunięciem karty starcia o 1 kolumnę w prawo na planszy kalkulatora, podobnie jak fakt, iż starcie rozgrywa się w terenie trudnym dla kawalerii (skaliste wzgórza)

Dzięki 2 czynnikom przewag na korzyść piechoty i przesunięciu karty łącznie o 2 kolumny starcie kończy się wygraną piechoty, która sama nie ponosząc strat zadaje straty atakowanej kawalerii (ginie 1 konny; zeton ciężkiej jazdy należy odwrócić na drugą stronę).

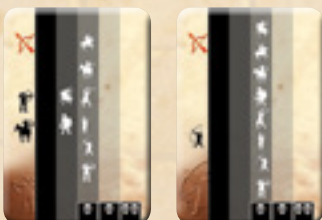
Zwróć uwagę, że atakowana kawaleria nie musiała przyjmować starcia w niekorzystnej pozycji. Posiadając punkty ruchu oddział ten mógł się udać na „z góry upatrzoną pozycję”, ustępując pole skalistych wzgórz atakującej piechocie.

Jeżeli oddziały ponoszą straty częściowe, to po starciu utrzymują swoje pozycje.

Jeżeli w wyniku starcia oddział atakowany ginie w całości, to oddział atakujący (jeśli sam przetrwał starcie) zajmuje jego miejsce na polu bitwy. Pomimo tego, że oddział atakujący zwyciężył musi zakończyć ruch. Walka wręcz kończy turę gracza.

5. Ostrzał

Karty ostrzału. Zwróć uwagę, że jednostki łuczników mogą także brać udział w walce wręcz, której wynik ustala się przy użyciu kart walki wręcz. Nie pomył tych kart. Podczas ostrzału jednostka strzelająca nie ponosi żadnych strat.



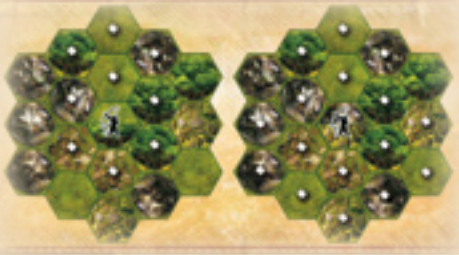
Karty ostrzału



Karty walki wręcz

Ostrzału mogą dokonywać jednostki:

- długich łuczników; duża siła rażenia, zasięg strzału 2 pola
- krótkich łuczników i łuczników konnych; mała siła rażenia, zasięg strzału 1 pole (pole sąsiadujące)



Zasięg strzału długich łuczników może być ograniczony przeszkodą terenową skraca-
jącą pole widzenia (łucznicy nie widzą przeciwnika ukrytego za górą lub lasem, jeśli
nie stoją w terenie położonym wyżej)

Podobnie jak w przypadku walki wręcz, skutek ostrzału zależy od:

- potencjału bojowego jednostek
- czynników przewagi, które mogą występować podczas danego ostrzału.

Wynik ostrzału ustala się przy pomocy kalkulatora starć oraz karty ostrzału, właściwej dla danej jednostki strzelającej, analogicznie do wyniku walki wręcz, z uwzględnieniem czynników przewagi:



- przewaga liczebna – w składzie oddziału ostrzeliwującego lub ostrzeliwanego jest 2 rycerzy, a w drugim tylko jeden rycerz,



- przewaga wysokości – oddział ostrzeliwujący lub ostrzeliwany znajduje się w terenie położonym wyżej niż oddział przeciwnika (bez znaczenia jest czy różnica wysokości wynosi 1, czy 2 poziomy)



- oddział ostrzeliwany chroni się w lesie – czynnik korzystny dla obrońcy, także gdy jest to jednostka konna; to w jakim terenie stoi oddział strzelający nie ma w tym przypadku znaczenia.

Przykład: Dowolna jednostka w pełnym składzie 2 rycerzy, stojąca wyżej niż strzelający łucznicy albo ukrywająca się w lesie, gdy łucznicy znajdują się na tej samej wysokości, jest niezagrożona stratami.

Ostrzał kończy turę gracza.

6. Połączenie jednostek

Dwa oddziały tego samego rodzaju, które poniosły wcześniej straty w walce, mogą się połączyć w jednostkę o pełnym składzie. Aby do tego doszło jeden z tych oddziałów wykonuje ruch na planszy, zgodnie z ogólnymi zasadami, kończąc go na polu, na którym znajduje się drugi oddział. Jeden z żetonów jest zdejmowany z planszy, zaś drugi odwracany jest na stronę z rysunkiem 2 rycerzy. Oddział powstający w wyniku połączenia dysponuje punktami ruchu w ilości takiej, jaką posiadał ten z oddziałów łączących się, który miał ich mniej. Połączenie jednostek kończy turę gracza.

7. Przegrupowanie

Wydając żetonem upływu czasu gracz dokonuje przegrupowania wojsk. Wszystkie oddziały jego armii odzyskują punkty ruchu do ich maksymalnej wartości. Należy obrócić żetony oddziałów w ten sposób, aby ich krawędzie z największą liczbą kropek ponownie były skierowane w stronę miejsca, które zajmuje gracz, do którego należą. Przegrupowanie oznacza też odwrócenie żetonu taboru na stronę taboru ufortyfikowanego.

Podczas przegrupowania jednostki, które uciekły z pola bitwy mają szansę powrotu na planszę. Moment powrotu jednostki na planszę zależy od tego w jakiej odległości od taboru została ona zmuszona do jej opuszczenia. Odległość ta wyrażana jest w ilości modułów zewnętrznych planszy dzielących moduł, na którym znajduje się tabor, od modułu, na którym jednostka

powracająca się znajdowała przed jej opuszczeniem.

Przy każdym przegrupowaniu oddział pozostający poza planszą przemieszcza się o 1 moduł w stronę modułu, na którym znajduje się tabor gracza. Jeśli oddział ten znajdował się już w sąsiedztwie modułu, na którym stoi tabor, to przy kolejnym przegrupowaniu może być umieszczony z powrotem na planszy, na jednym z pól bezpośrednio sąsiadujących z taborem.

Przykład:

Lekka piechota Armii Czerwonej atakuje łuczników Armii Żółtej, którzy zgodnie z wyborem gracza Żółtego uciekają z pola bitwy (pozycja a).

Podczas następnego przegrupowania oddział łuczników przemieszcza się w stronę modułu planszy z własnym taborem, ciągle zajmując pozycję poza planszą (pozycja b).

Kolejne przegrupowanie pozwala graczowi na ponowne umieszczenie oddziału na planszy w bezpośrednim sąsiedztwie taboru (pozycja c).

Przegrupowanie pozwala również umieścić na planszy w bezpośrednim sąsiedztwie taboru jednostki, które nie zostały rozlokowane przed rozpoczęciem bitwy. Odległość od pola z chorągiewką nie ma w tym przypadku znaczenia.

Przegrupowanie kończy turę gracza.



Tabor



Tabor ufortyfikowany



Tabor w ruchu lub tabor zaatakowany.

Na początku gry należy ułożyć żeton taboru na polu bitwy w ten sposób, żeby u góry znajdował się rysunek taboru ufortyfikowanego. Tabor ufortyfikowany posiada 1 punkt ruchu co oznacza, że może poruszać się tylko po równinach. Tabor w ruchu lub tabor zaatakowany nie może się dalej przemieszczać.

Gracz może wykonać ruch taborem ufortyfikowanym tak jak każdym innym oddziałem, przy czym po ruchu odwraca żeton na drugą stronę. Żeton taboru odwraca się na drugą stronę także wtedy, gdy został zaatakowany.

Każdy atak na tabor jest skuteczny.

Tabor zostaje zniszczony, jeśli został zaatakowany w sytuacji, gdy symbolizujący go żeton znajdował się w pozycji wskazującej, iż był on w ruchu lub został zaatakowany. Inaczej mówiąc, żeby zniszczyć tabor należy zaskoczyć go po ruchu lub zaatakować dwukrotnie.

Tabor nie ma potencjału bojowego, ale posiada strefę kontroli. Nie może zatem atakować oddziałów przeciwnika, ale może im utrudniać lub uniemożliwiać wycofanie. Tabor nie może wycofać się na z góry upatrzoną pozycję.

Zauważ, że gdy utracisz tabor, to jednostki znajdujące się poza planszą (uciekły z pola bitwy lub nie zostały jeszcze wprowadzone do walki) nie będą się już mogły na niej pojawić.

V. ZAKOŃCZENIE BITWY. WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Podczas bitwy Gracze rywalizują o punkty strategiczne znajdujące się na planszy, oznaczone chorągiewkami. Pola centralne (chorągiewka podwójna) mają wartość **2 punktów zwycięstwa**, a pola przy krawędziach planszy **1 punkt**.

Punkt strategiczny zostaje przejęty przez Gracza, gdy po zakończeniu tury oddział jego armii znajduje się na polu planszy z chorągiewką. Oddział może jeszcze w czasie tej samej tury prowadzić ostrzał lub walkę wręcz, ale jeśli zginie w jej trakcie, to nie przejmuje kontroli nad punktem strategicznym.

Gdy oddział przejeżdża przez punkt strategiczny, ale w czasie tej samej tury kontynuuje swój ruch opuszczając to pole, to do przejęcia punktu nie dochodzi.

Gracz, który zdobył punkt strategiczny nie musi utrzymywać na nim swojej jednostki. Punkt strategiczny kontrolowany jest do czasu zajęcia go przez jednostkę przeciwnika.

Równie istotna, albo nawet ważniejsza od zajmowania punktów strategicznych jest obrona własnego taboru. Jego zniszczenie przez przeciwnika daje mu bowiem aż **3 punkty zwycięstwa**.



2 PZ



1 PZ

Gra kończy się gdy:

- jeżeli jeden z Graczy wygrywa zdobywając 5 punktów zwycięstwa na mapie standardowej lub 6 PZ na mapie dużej (np. niszcząc tabor przeciwnika i kontrolując pole centralne na mapie standardowej),
- obaj Gracze zużyli wszystkie posiadane żetony upływu czasu, a ich oddziały nie posiadają już punktów ruchu,
- obaj Gracze kolejno po sobie spasowali podczas swoich tur.

W przypadkach b) i c) zwycięzcą zostaje ten Gracz, który w chwili zakończenia gry posiada więcej zdobytych punktów zwycięstwa. Jeśli ilość punktów zwycięstwa jest równa, zwycięzcą zostaje gracz który utrzymał na polu bitwy oddziały o większej wartości, liczonej wg kosztów zaciągu, niezależnie od tego czy są to oddziały w pełnym składzie osobowym, czy też oddziały, które poniosły straty.

VI. ZASADY OPCJONALNE

Spieszenie oddziału.

Oddziały jazdy mogą w czasie tury gracza, który nimi dowodzi, zostać spieszone przed lub po wykonaniu ruchu (oddział nie może wykonać części ruchu jako konny i części jako pieszy). Żetony ciężkiej jazdy, lekkiej jazdy i konnych łuczników zastąp odpowiednio żetonami ciężkiej piechoty, lekkiej piechoty i krótkich łuczników.

Liczba punktów ruchu oddziału spieszonego wynosi:

- 0 – jeśli oddział konny miał ich 0 lub 1
- 1 – jeśli oddział konny miał ich 2 lub 3
- 2 – jeśli oddział konny miał ich 4 lub 5

Autor gry: Andrzej Kurek

Grafiki, DTP: Radosław Jaszczuk

Megatester: Wojciech Jarek

Testerzy: "Mishire", Radosław Jaszczuk, Grzegorz Rachwał, Stefan Misztela, Michał Ringwelski, Krzysztof Jankowiak, "Qbi", Barbara Nowak, Artur Kmera, Grzegorz Dębski, Tomasz Rachwał, Michał Drożdżiak, Jan Leski, Sławomir Kakietek, Michał Lipko, Patryk Graczyk, Piotr Herla i "Naplet".

Inni: R.W.: "You must take a wagon".

Wydanie I

Tychy 2014

Wyprodukowano w Polsce

Dystrybucja: Alchemicus.pl

Business 24 Sp. z o.o.,

Al. Piłsudskiego 40 lok. 131, 43-100 Tychy

info@alchemicus.pl

Tel.: 502-516-766

© Andrzej Kurek

