



Napoleonic Battleboard

Faza dowodzenia

Zdarzenia
Zbieranie punktów dowodzenia.
Wydawanie rozkazów

Otrzymywanie PD

Standardowy dowódca armii 10 p
Bateria artylerii 1 p
Szwadron kawalerii 1 p
Zwiadowca* 1-5 p
Oddział rozpoznawczy 3 p
Modyfikator za umiejscowienie na wzgórzu +1 p
Eliminacja, Zmuszenie oddziału do ucieczki lub wycofania 1p/f

Faza ruchu

Licytacja inicjatywy
Ucieczki i Pościgi
Pierwszy ruch kawalerii
Ruch piechoty
Drugi ruch kawalerii
Ruch artylerii

Piechota

czworobok 10 cm
kolumna, linia, wielka kolumna 20 cm
W formacji **rozproszonej** 40 cm

Artyleria

Ruch wynosi 10 z ostrzałem lub 20 cm (konna 90)

Kawaleria

W formacji **zwartej** 2 x 45 cm
W formacji **rozproszonej** 2 x 60 cm

Oddziały związane w walce nie mogą się poruszać w tej fazie!

Szarża koszt w PD (zależny od ilości figurek)

Działania defensywne przed szarżą:

- test ucieczki - ucieka na 5 lub 6
- sprawdzanie szlusowania kawalerii 5,6
- kontrakcja możliwa, jeśli wypadnie 5 lub 6

Szlusowanie: rozpad szyku na 5,6

Faza ostrzału

Ostrzał artylerii
Ostrzał piechoty
Ostrzał kawalerii

ostrzał artylerii (trafienie na 1-3):

Cel w zasięgu 50 cm +1
Cel w zasięgu 30 cm +1
Strzał do formacji rozproszonej -1
Strzał do innej baterii artylerii -1
Artyleria strzelająca ze wzgórza +1
Cel znajduje się na wzgórzu -1
Cel ufortyfikowany -1
Działa ciężkie +1

Ostrzał kawalerii i piechoty (trafienie na 1-3):

Cel znajduje się dalej niż połowa zasięgu -1
Za strzał do formacji rozproszonej -1
Strzelanie w lesie (i z lasu) -1
Cel za dymem -1
Cel ufortyfikowany -1
Strzelają strzelcy, strzelcy konni, dragoni +1

Ostrzał kulami (zasięg 100 cm)

Oddzielne straty otrzymują wszystkie oddziały (także własne) w linii strzału - dla każdego należy je ustalić oddzielnie. Kula zatrzymuje się jednak na oddziale w szyku zwartym (z wyjątkiem linii). W przypadku, gdy celem kuli jest bateria artylerii i otrzymuje ona straty należy wykonać dodatkowy rzut kostką dla każdego punktu strat. Wynik 6 oznacza, że zniszczone zostają działa i bateria zostaje usunięta z gry. Inny wynik oznacza utratę figurki obsługi.

Ostrzał kartaczami (zasięg 60 cm)

Strzelając kartaczami podnosimy skuteczność o 1. Straty otrzymuje tylko oddział będący celem strzału.

Zasięg broni ręcznej:

Karabinek kawaleryjski, strzelcy konni, karabinierzy 20 cm
Muszkiet, karabin piechoty, dragoni 30 cm
Sztucer, strzelcy 40 cm

Faza walki

Walka w zwarcu.
Przesunięcia

straty w walce:

Większa liczebność +/- 1
Liczebność dwukrotnie większa +/- 2

Szarża/szturm +2
Szarża lansjerów +1
Kontrszarża -1
Atak na bok oddziału w szyku +1
Atak na tył oddziału w szyku +2
Cel szarży ufortyfikowany/w lesie -1

Obrona piechoty w czworoboku p. kawal. -3
Formacja zwarta +/- 1
Szyk kolumny +/- 1
Wielka kolumna +/- 2

Kawaleria +/- 1
Jazda ciężka +/- 1
Piechota ciężka +1

Po walce szyk jest rozproszony.

Szyk wielkiej kolumny i czworoboku zmienia się w rozproszony na 5 lub 6

Zwycięzca może dokonać przesunięć figurek walczących oddziałów (jeśli ich formacje są rozproszone) o 5 cm.

Pokonany wykonuje test ucieczki.

Ustalanie ucieczek
Zbieranie oddziałów

Ucieczka następuje w momencie wykulania 6

Zwycięzca liczebniejszy +1
Zwycięzca dwukrotnie liczebniejszy +2
Zwycięzca posiada konnicę +1
Przeegrany posiada konnicę -1
Przeegrany za przeszkodą -1
Walka w lesie -1
Przeegrany jest oddziałem gwardii -2
Przeegrany liczebniejszy -1

Deklaracja wycofania: liczba figurek=koszt w PD

Maruderzy (nie stosuje się do oddziałów wycofanych!!!)

Piechota - k6 figurek
Kawaleria - k6-3 figurek

Zebanie oddziału udaje się, gdy zostanie wyrzucona liczba 6

W lesie/oddział nie posiada kontaktu wzrok. z wrogiem +1
Własna artyleria w odległości 30 cm od oddziału +1
Oddział gwardii +1
Kawaleria +1
Dowódca w odległości 30 cm od oddziału +1
Kozacy +1
Poświęcenie na ten cel 1 PD/figurkę +1
Wycofane oddziały kawalerii zbierają się bez rzutu testowego.

Minimalne oddziały

Piechota 7 figurek.
Kawaleria 4 figurki

Stabilność armii

Stabilność armii

Armia, której ponad 50% jednostek artylerii, piechoty i kawalerii znajduje się w stanie ucieczki musi otrzymać rozkaz odrotu w następnej turze. Rozkaz "ruch" nie może zostać wydany dopóki armia nie osiągnie 50% sprawności.

Dodatkowe

Pokonanie murów:

- tylko piechota na 6
Tworzenie przyczółka na murach
- przechodzi 3k6 figurek

Pożar lub zniszczenie budynku przez artylerię:

- cel drewniany 5,6
- cel kamienny na 6
Jednostka będąca w środku otrzymuje 2k6 obrażeń

Opcjonalne

Wykrywanie brodu

- wykrywanie przez jednostkę na 6
- jednostki rozpoznawcze i zwiadowcy 5,6