

**Nieoficjalne
zestawienie
zmian między
DBA 2.2 a DBA 3.0**

	Było w. 2.2 i już nie ma, jest inaczej albo czego nie było (BRAK)	Nowe, zmienione lub BRAK w 3.0 (Numery rysunków zgodnie z Diagramami w przepisach)
DBSZAR GRY	kwadrat o bokach 600 mm lub 24" dla figurek w skali 15 mm	kwadrat o bokach od 600mm/24 cali do 800mm/32 cali
SKŁAD ARMII	BRAK.	3 elementy z innej armii wymienionej jako sojusznicza mogą zastąpić dowolne 3 elementy inne niż Generał głównej armii.
SKALA TERENU	Jednostka miary: 100 kroków = 25mm	Jednostka miary: szerokość podstawki elementu (BW) odpowiada ona w przybliżeniu 80 krokom (80 kroków = 40mm)
DEFINICJE WOJSK	BRAK.	Piesze wojska, ze względu na formację, są definiowane jako „Luźne” (w „Szyku Luźnym”) („Fast”) lub „Zwarte” (w „Szyku Zwartym”) („Solid”). Wszystkie piesze wojska poza Sp i Ps są w obu formacjach. Sp są tylko „Zwarte” a Ps tylko „Luźne”. Formacje definiuje liczba figurek. Element tego samego typu z nieparzystą liczbą figurek (lub dubletem nieparzystych w przypadku dużych elementów) to „Luźne” a z parzystą to „Zwarte”. Wyjątek to Hd. 5Hd są „Luźne” a 7Hd „Zwarte”.
	BRAK.	Ciury obozowe (<i>camp followers</i>) oraz mieszkańcy miasta (<i>city denizens</i>) są dodatkowymi elementami bez określonego typu wojska. W przypadku wypadu traktowanymi są jak „Zwarte” wojska piesze na potrzeby ruchu i jako „Luźne” wojska piesze na potrzeby walki.
	Pewne elementy jeźdźców mogą być spieszane (wymieniane) na odpowiednie elementy piechoty jako część ruchu taktycznego. Wymiana może być dokonywana w ramach ruchu grupy i wtedy ruch jest ograniczony do dystansu ruchu piechoty i płacony jest 1 PIP za wszystkie spieszane elementy w grupie.	Pewne elementy jeźdźców, oznaczone jako „/” albo „//”, mogą być spieszane (wymieniane) na odpowiednie elementy piechoty. Wszystkie mogą zostać rozstawione (wystawione) albo jako element konny albo już spieszony zgodnie ze swoim typem pieszych wojsk z tym że tylko te wskazane jako „/” mogą także spieszyc się w trakcie gry poświęcając na to kompletny ruch taktyczny (w miejscu) pojedynczym elementem.
	BRAK.	Konna piechota (dragoni), oznaczona przedrostkiem „Mtd”, to nie nowy typ wojsk lecz dodatkowa definicja obok definicji „Luźne” i „Zwarte”. Wpływa tylko na szybkość ruchu, możliwość kolejnego ruchu i wynik walki. W pozostałych kwestiach element jest definiowany jak inne podstawowego typu (czyli Bw itp.).
	Lit – generał w lektyce (Poczet) był traktowany jako rodzaj WWg który nie strzela.	Trzy rodzaje sztabów/Generałów: Lektyka (Lit), carrocio (CWg) lub stanowisko dowodzenia (CP) to nie nowy typ wojsk lecz dodatkowa definicja wojsk typu „Zwarte” Bd.
	WWg uznają dowolny ze swoich boków, za swój front w walce w zwarciu.	WWg uznają pierwszy ze swoich boków, do kontaktu z którym ruszył się przeciwnik za swój front w walce w zwarciu (<i>close combat</i>) (lecz nie w sytuacji gdy poruszały się po drodze).
UMIESZCZANIE FIGUREK I MODELI	Głębokość elementu 3Kn = 30mm Brak Element 3Sp Głębokość elementu 4Sp = 15mm Brak Głębokość elementu 4Pk = 15mm Głębokość elementu 4Bd = 15mm Element 5Wb Głębokość elementu 4Wb = 15mm Hordy tylko 7Hd Głębokość elementu 7Hd = 30mm Głębokość elementu WWg = 80mm Głębokość elementu Lit = 80mm	3Kn = 30mm/40mm-opcja dla Macedońskich towarzyszy i niektórych Scytów. Głębokość elementu Mtd = 40-60mm.(3-4 pieszych i wierzchowiec) BRAK. 4Sp = 15-20mm Głębokość elementu 8Sp = 30mm 4Pk = 15-20mm 4Bd = 15-20mm Tylko 3Wb i 4 Wb 4Wb = 15-20mm Dwa rodzaje Hord: 5Hd i 7Hd 5Hd i 7Hd = 30-40mm WWg = 40 lub 80mm (zalecana 40mm) Lit, CWg, Cp = 40 lub 80mm
WYBÓR I UMIESZCZANIE ELEMENTÓW TERENU	Nie być więcej elementów niż 1 spośród Arterii Wodnej, Rzeki, Oazy lub BUA lub więcej niż 2 takie same z każdego spośród opcjonalnego rodzaju. Obowiązkowo 1 trudny teren.	Pole bitwy nie może zawierać więcej niż 1 Arterii Wodnej, Rzeki, Oazy, Wąwozu {Rowu} (<i>Gully</i>), BUA, 2 drogi, 3 takie same inne elementy terenu. Jeden musi być TERENEM Złym, Trudnym, Rzeką lub Arterią Wodną.
	Całe dotychczasowe zasady rozstawia terenu.	Plansze dzieli się na 4 ćwiartki, oznaczone zgodnie z ruchem wskazówek zegara, 1 do 4 (wynik na kości określa położenie terenu). Wynik 5 oznacza, że ćwiartka jest wybierana przez obrońcę. Wynik 6 oznacza, że ćwiartka jest wybierana przez najeżdźcę. Arterię wodną rozstawia się pierwszą, potem elementy obowiązkowe i resztę. Tylko Pola uprawne i Łagodne Wzgórza może być w dwóch ćwiartkach, ale w mniejszej części i tylko w dwóch. Przerwa między terenami i między terenem a krawędzią. Nowe tereny to: Pola [uprawne] (<i>Plough</i>), Ogrodzony (<i>Encloseures</i>) [Teren], Zarośla {Chaszczce} (<i>Scrub</i>), Mokradło (<i>Boggy</i>), Wąwóz {Rów} (<i>Gully</i>), Skąły (<i>Rocky</i>).
	BRAK.	Nowe elementy terenów dla rodzajów terenów rodzinnych (obrońcy).
	BRAK.	Dwa rodzaje niedobrego terenu: ZŁY i TRUDNY.
BRAK.	Nowy ZŁY teren to: Wąwozy {Rowy}. Inne tak jak dotychczas.	

	BRAK.	TRUDNE tereny to: Skały, Zarośla lub Mokradła (jako płaski teren (<i>flat ground</i>)) oraz Ogrodzony [Teren] (pola rozdzielone przez kamienne mury, żywopłoty, kanały, a w Azji przez groble).
	BRAK.	Pole [uprawne] jest DOBRYM TERENEM ale zmienia się w TRUDNY TEREN jeśli w pierwszym rzucie w grze na PIP wypadnie 1.
	Powinny się one różnić w rozmiarze, ale każdy powinien być dopasowany do każdego w ramach prostokąta; długość + szerokość łącznie nie może wynieść więcej niż 9 szerokości podstawki elementu. Jeśli nie jest to Bagno lub Nierówności, długość prostokąta nie może być 2 razy dłuższa niż szerokość. Elementy nie mogą mieć mniej niż szerokość podstawki jednego elementu wszerz w jakimkolwiek kierunku. BUA mogą być wielobokami, w innym przypadku wszystkie elementy muszą być mniej więcej owalne.	OBSZAROWE ELEMENTY TERENU obejmują ZŁY, TRUDNY lub DOBRY TEREN oraz BUA. Każdy musi zmieścić się w prostokącie, którego suma szerokości i długości jest nie większa niż 9 BW. Tylko 1 element może mieć długość (maksymalny wymiar) mniejszą niż 3BW. Każdy element musi mieć długość i szerokość (maksymalny wymiar pod kątem prostym do jego długości) co najmniej 1 BW. Długość Wąwozu {Rowu} musi być co najmniej 3 razy większa od jego szerokości. Długość innych elementów nie może przekroczyć ich podwójnej szerokości. BUA i Pola [uprawne] mogą mieć proste krawędzie, wszystkie inne elementy muszą być naturalnego kształtu z zaokrąglonymi krawędziami. Miasto lub fort może być połączone w jeden element z większym, także dozwolonym [przez typ terenu] wzgórzem. (patrz rys. 1b)
	Arteria Wodna rozciąga się na 200-600 kroków do wewnątrz od całej krawędzi pola bitwy i połowa jej długości nie może się rozciągać dalej niż 400 kroków od tej krawędzi. Droga wodna może być otoczona przez plażę lub naturalne zalewy rozciągającą się do 200 kroków dalej; są one dobrymi terenami.	Arteria Wodna rozciąga się na 1-4 BW do wewnątrz od całej krawędzi pola bitwy i połowa jej długości nie może rozciągać się na więcej niż 3 BW od tej krawędzi. Może graniczyć z plażą lub równiną zalewową rozciągającą się do 2 BW dalej, która jest DOBRYM TERENEM.
	BRAK.	Rzeka może przecinać każdy element z wyjątkiem Wzgórza, Wydmy, Oazy lub BUA.
	Rzeka nie może być w odległości 600 kroków od którejkolwiek krawędzi w kierunku wnętrza pola bitwy, z wyjątkiem tej krawędzi na których się kończy.	Rzeka nie może rozpoczynać się ani przebiegać w odległości [równej i/lub większej niż] 4BW od żadnej krawędzi pola bitwy z wyjątkiem 2 krawędzi z których bierze swój początek i koniec.
	BRAK.	Ruch elementu albo grupy w kolumnie liczy się jako wprost do przodu nawet kiedy droga zakręca. Walka na niej odbywa się w terenie, przez który przechodzi.
BUA	BUA muszą być umieszczone w odległości 900 kroków od dwóch krawędzi pola bitwy (w rogu planszy).	Umieszczenie na ogólnych zasadach jak inny teren w wersji 3.0.
	Całe dotychczasowe zasady o BUA zmieniono.	W całości nowe zasady (patrz podręcznik). W szczególności cztery rodzaje BUA: miasto (<i>city</i>), fort (<i>fort</i>), wioska (<i>hamlet</i>) lub gmach (<i>edifice</i>). Jaki rodzaj jest użyty decyduje gracz-obrońca. Element mieszkańców miasta może wyjść z niego i walczyć.
OBÓZ	Obóz nie jest używany jeśli armia ma BUA lub więcej niż 1-den wóz bojowy.	Obóz jest opcjonalny jeśli armia posiada miasto lub więcej niż 2 WWg a obowiązkowy jeśli nie.
	BRAK.	Można zadeklarować że GMACH (usytuowany jak obóz) będzie służył jako obóz.
	BRAK.	Minimalny rozmiar obozu to 1 BWx1/2 BW (<i>4cmx2cm</i>).
	Garnizon obozu poza Ciurami to 1 spośród twoich elementów wojska.	Garnizon obozu poza Ciurami to 1 nie-sojuszniczy element wojsk (oprócz EI lub SCh).
	Brak.	Element Ciurów może wyjść z obozu walczyć.
ROZSTAWIENIE	Rzut kostką na krawędź będzie krawędzią najeżdźcy.	Najeżdźca wybiera bazową krawędź. Jeśli droga przecina pole bitwy musi zostać wybrana jedna z krawędzi przecinanych przez drogę, w innym przypadku musi to być krawędź inna niż leżąca naprzeciwko Arterii Wodnej.
	Wojsko jest rozmieszczane w odległości 600 kroków (<i>15cm</i>) od swojej krawędzi bazy, lub od linii brzegowej jeśli jest Arteria Wodna. Nie umieszcza się żadnego elementu w odległości 300 kroków (<i>7,5cm</i>) od bocznej krawędzi pola walki, chyba że w BUA lub obozie. (<i>Odległość między wojskami=30cm</i>)	Wszystkie wojska, które nie zostają garnizonem muszą zostać rozstawione co najmniej 3 BW (<i>12cm</i>) od linii środka pola bitwy (<i>Odległość między wojskami=24cm</i>) i 1 BW od wrogiego miasta lub fortu. Cv, LH, Cm, Mtd (dragoni), Ax lub Ps muszą zostać wystawione co najmniej 2 BW (<i>8cm</i>) od bocznej krawędzi pola bitwy a inne wojska co najmniej 4 BW (<i>16cm</i>) od niej. (patrz rys. 1a)
ROZSTAWIENIE	Broniący się zmienia pozycję 0-2 par swoich rozmieszczonych elementów.	BRAK.

	Jeśli topografia terenu Obróńcy jest Nadbrzeżna rezerwuje on 0-4 elementy aby były umieszczone razem gdziekolwiek na istniejącej krawędzi drogi wodnej (przynajmniej 2 muszą jej dotyczyć) jako 1 PIP ruchu grupy w jego pierwszej turze.	Jeśli umieszczono Arteria Wodna, każda ze stron może pozostawić w rezerwie 2-3 elementy (z armii, której teren ojczysty jest NADBRZEŻNY) by zostały rozstawione na początku jej tury (przed rzutem na PIP) jako jedna grupa gdziekolwiek wzdłuż Arterii Wodnej. Co najmniej 1 element z grupy musi dotyczyć Arterii Wodnej. Nie mogą to być elementy EI, WWg ani Art.
SEKWENCJA ROZGRYWKI	Atakujący ma pierwszą turę. BRAK.	Obróńca pierwszy rozgrywa turę. W przypadku sporu o kolejność strzałów o kolejności decyduje gracz wykonujący ruch.
	BRAK.	W każdej turze pierwszy ruch każdego pojedynczego elementu lub kolumny po Drodze zużywa 0 PIP jeśli jest wykonywany: w całości po drodze, trwa do chwili napotkania wroga lub przyjaciół lub wykonany jest na pełną odległość ruchu taktycznego i nie jest wykonywany po odwróceniu się.
RZUTY NA PIP	Całe dotychczasowe zasady użycia dodatkowych PIP na ruch.	Za wyjątkiem pierwszej tury strony ruch, który zużywa PIP zużywa dodatkowy PIP w każdej z dwóch następujących sytuacji: a) Jeśli poruszany element to, lub grupa zawiera jakiekolwiek SCh nie wykonujące ruchu do kontaktu z wrogiem, EI, Hd, WWg, Art, mieszkańców lub ciury obozowe, lub jest to element będący obecnie garnizonem miasta, fortu lub obozu. b) Jeśli poruszany element nie jest elementem generała, a element generała został utracony lub znajduje się w całości w BUA, obozie, Lesie, Oazie, na Bagnie lub w Wąwozie {Rowie}, lub jeśli element lub grupa mająca być poruszona rozpoczyna ruch dalej niż wynosi zasięg dowodzenia od jej generała.
	Zasięg dowodzenia 1200 kroków (30cm) i 600 kroków (15cm).	Zasięg dowodzenia to 20BW (80cm) tylko dla LH. W innym przypadku to 8 BW (32cm) ale zostaje zredukowany do 4 BW (16cm) dla wojsk w całości za zwieńczeniem dowolnego Wzgórza, w całości za BUA lub obozem, w całości na Stromym Wzgórzu, w całości lub za Lasem, Oazą lub Wydmami.
RUCHY TAKTYCZNE	Odrywanie się od walki.	BRAK.
	Element lub grupa, która wykonuje ruch zawierający „zsiadanie z wierzchowców”, wykonuje ruch na odległość piechoty (przemieszcza się jak piechota) i kończy jako piechota. Nie może kończyć ruchu w kontakcie z krawędzią lub rogami z wrogiem.	Element Kn, Cv, Cm lub LH, który użył swojego ruchu do spieszenia jest zamieniany (ze swoją przednią krawędzią w tym samym miejscu) na element pieszego typu, a w następnych turach porusza się jak pieszy. Nie może spieszyć się będąc w kontakcie z wrogiem albo w Strefie Zagrożenia wroga (TZ).
	Pojedynczy element może w ruchu ścinać róg innego własnego elementu stojącego przed nim.	Element może w ruchu ścinać róg innego własnego elementu stojącego przed nim tylko jeśli może przenikać (przechodzić) przez ten element. Jeśli nie musi go obejść. (patrz rys. 2b)
	Pojedynczy element może przechodzić przez jakąkolwiek przerwę, która jest tak szeroka jak jego przednia krawędź.	Pojedynczy element może przechodzić przez jakąkolwiek przerwę, która jest tak szeroka jak jego przewodnia krawędź (niekoniecznie jego front).
	BRAK.	Grupa nie musi być kolumną ruszając się tylko w trudnym terenie.
	BRAK.	Grupa składająca się w całości z Ps nie musi być kolumną ruszając się w złym terenie.
	Zwężenie grupy umożliwiające wejście w przerwę między terenami lub terenem a własnym elementem.	BRAK.
	BRAK.	Szczegółowe zasady tworzenia kolumny: Wiodący element porusza się naprzód, potem inne kolejno dołączają za nim poruszają się jakby wykonywały ruch pojedynczego elementu. Żaden element nie może skończyć z przednią krawędzią [położoną] dalej do tyłu od startowej pozycji swojego tyłu {tylnej krawędzi}. Elementy, które nie dołączają do ogona kolumny w tej turze nie stanowią dalej części tej samej grupy. (patrz rys. 4)
	Ciury i Mieszkańcy nie mogą wychodzić z Obozu lub terenu zabudowanego (BUA)	Ciury mogą wychodzić z Obozu ale nie mogą do niego wrócić a Mieszkańcy mogą wychodzić z miasta ale nie dalej niż na 3 BW i mogą wracać do niego.

ODLEGŁOŚCI RUCHU TAKTYCZNEGO	Całe dotychczasowe odległości ruchu.	<p>4BW (16cm) LH, Cv lub SCh i tylko w dobrym terenie.</p> <p>3 BW (12cm) Kn, El, Cm lub dowolna Mtd i tylko w dobrym terenie, lub jeśli „Luźne” piesze wojsko w dowolnym terenie.</p> <p>2BW (8cm) jeśli „Zwarte” Ax lub „Zwarci” Wb w dowolnym terenie, lub jeśli inne „Zwarte” piesze wojska i tylko w dobrym terenie.</p> <p>1BW (4cm) jeśli wszystkie inne wojska niż „Luźne” piesze, Ax lub Wb i w złym lub trudnym terenie przez jakąkolwiek część ruchu (z wyjątkiem, że Art i WWg nie mogą zostać rozstawione lub w ogóle poruszać się poza drogą w złym terenie).</p> <p>1BW (4cm) jeśli przednia krawędź dowolnego pojedynczego elementu lub grupy znajduje się w rzece innej niż płytką przez jakąkolwiek część ruchu.</p>
KOLEJNE RUCHY W TEJ SAMEJ TURZE	Dowolna ilość ruchów Ps w pierwszej turze aż do walki.	Ps wykonuje tylko drugi ruch: a) w pierwszej turze rozgrywki swojej strony (bez dodatkowych ograniczeń). b) jeśli element (każdy jeśli grupa) rozpoczyna w całości w dobrym terenie a kończy co najmniej częściowo w złym lub trudnym terenie.
	Dowolna ilość ruchów LH jeśli ruch nie zaczyna się i nie kończy w odległości szerokości podstawki elementu od wroga	LH lub Mtd wykonującą drugi lub trzeci ruch w całości w dobrym terenie.
	Drugi ruch do walki Wb i SCh. BRAK.	BRAK. Wszystkie dodatkowe ruchy Ps, LH i Mtd nie mogą rozpoczynać się lub nie mogą się zbliżyć na odległość 1BW od wroga. Wojska poruszające się na całej długości po drodze wykonujące drugi lub kolejne ruchy (ile jest PIP) na całej długości po drodze. Mogą zacząć mniej niż 1BW od wroga i dojść do kontaktu z wrogiem.
PZREKRACZANIE RZEKI	Całe dotychczasowe zasady rzutu na rodzaj rzeki i zasady jej przekraczania.	Wynik 1 lub 2 oznacza, że rzeka jest zbyt płytka i z łagodnymi brzegami by wspomagać obronę i może być przekraczana jak dobry teren, 3 lub 4 że spowalnia przekraczanie (ruch o 1BW) a jej brzegi wspomagają obronę, 5 lub 6 że spowalnia przekraczanie (ruch o 1BW), jej brzegi wspomagają obronę i że tylko pojedyncze elementy lub elementy w kolumnie lub formujące kolumnę mogą przez nią przechodzić podczas rozgrywki, szersze grupy zatrzymują się na bliższym jej brzegu.
PRZENIKANIE SIĘ WOJSK	BRAK oficjalnych zapisów.	Dodane szczegółowe zasady przenikania ruchem: Przenikający element a) rozpoczyna co najmniej częściowo bezpośrednio z przodu i kończy ruch wyrównany z tyłu, lub b) rozpoczyna równoległe z tyłu i kończy wyrównany z przodu.
	Całe dotychczasowe zasady przenikania odrzuconych wojsk.	Konne wojska odrzucone w dowolnych przyjaciół przenikają wszystkie typy wojska z wyjątkiem Pk, Hd lub El, Odrzucone Bd przenikają tylko Bd lub Sp, Odrzucone Pk lub Bw przenikają tylko Bd, Odrzuceni Ps przenikają dowolnych przyjaciół z wyjątkiem Ps.
	BRAK.	Jeden tylny narożnik może przejść przez inny element lub wrogą TZ lub element terenu podczas gdy front elementu obraca się lub skręca i porusza się do przodu. (patrz rys. 6c)
STREFA ZAGROŻENIA	BRAK oficjalnych zapisów.	Strefa zagrożenia to obszar głęboki na 1 BW: a) przed przednią krawędzią każdego elementu innego niż WWg, b) przed frontem każdej krawędzi WWg (tworzy krzyż), (patrz rys. 7e) c) od dowolnego punktu obozu, miasta lub posiadającego garnizon fortu (tworzy otok). (patrz rys. 7d)
	Dowolna odległość wyjścia z TZ (ZOC) pojedynczego elementu bezpośrednio do tyłu.	Wyjścia z TZ (ZOC) pojedynczego elementu bezpośrednio do tyłu o cały jego ruch .
	TZ (ZOC) jest blokowany (rolowany) przez wrogi element.	TZ (ZOC) NIE jest blokowany (rolowany) przez wrogi element. (patrz rys. 7b)
RUCH DO KONTAKTU Z WROGIEM	Kontakt z wrogiem jest prawidłowy tylko wtedy gdy pojedynczy element lub przynajmniej jeden element z grupy kończy zarówno przednią krawędzią i przednimi rogami do przednich rogów w kontakcie z wrogiem wykorzystując ruch taktyczny elementu poruszanego. (Cały ruch do kontaktu jest mierzony i wyjątkiem jest tylko atak na bok z pozycji zachodzącej wojsk mających 200k ruchu) i walka jest tylko przy takim kontakcie.	Tylko przy ataku na bok lub tył nadal jest wymagane aby do prawidłowego kontaktu, tak jak było to w w.2.2, doszło tylko z wykorzystaniem ruchu taktycznego. (Jeśli nie wystarcza ruchu nie dochodził do walki). Zmiana dotyczy tylko ruchu do kontaktu przedniej krawędzi z przednią krawędzią wroga . (Nie dotyczy ruchu z kontaktem frontem z przednim rogiem wroga, ale odwrotnie już tak - porównaj rys. 10 i 12a z 13d). Obecnie wystarczy żeby ruch taktyczny doprowadził tylko do jakiegokolwiek kontaktu przednich krawędzi (porównaj rys. 9b, 12a i 13d z 10). Po takim kontakcie albo dochodzi do darmowego (nie mierzonego w ramach ruchu) przesunięcia w celu wyrównania elementów (róg do rogu), nazywanego „wyrównaniem linii” i „dostosowaniem”, albo do walki bez takiego wyrównania (w częściowym kontakcie)! (Co do wyrównania, dostosowania i walki tylko w częściowym kontakcie patrz poniżej.)

RUCH DO KONTAKTU Z WROGIEM - WYRÓWNIANIE	Pojedynczy elementem LH (w każdym terenie) lub Ps w dobrym terenie dostosowują się do grupy która skontaktowała się z nimi wykonując ruch. We wszystkich innych przypadkach to ruszający musi się dostosować (wyrównać) i robi to mierząc ruch.	Trzy zasady dostosowania się po kontakcie z wrogiem: Pojedynczy element dochodzący do kontaktu z pojedynczym elementem dostosowuje się do niego. Pojedynczy element lub grupa dochodząca do kontaktu z grupą dostosowuje się do tej grupy Każdy pojedynczy element, do kontaktu z którym doszła grupa dostosowuje się do niej chyba że sam jest w całości w złym lub trudnym terenie w którym to przypadku grupa dostosowuje się do pojedynczego elementu. Jeśli dostosowanie się do przedniej krawędzi przez element dochodzący do kontaktu jest uniemożliwione przez odstęp na tylko część elementu lub fizycznie zablokowane przez elementy, teren lub krawędź stołu [pola bitwy], elementy lub grupy do kontaktu z którymi doszło muszą albo dostosować się [do atakującego wroga] albo walczyć jak w pełnym kontakcie i [dodatkowo] zachodzone {dające boczne wsparcie, okrążane}.(patrz rys. 13a, 13b, 13c, 13d i 13e)
	Ruszający się do kontaktu z frontem wroga element przesuwa się w bok żeby się dostosować nie więcej niż o połowę podstawki i jest to ruch mierzony w ramach limitu ruchu atakującego.	Jedna ze stron rusza się na minimalną odległość by dopasować się po kontakcie z frontem wroga. Z tym że „minimalna odległość” może również oznaczać odległość do 1 BW jeśli jest to konieczne. Najpierw taki ruch może zrobić atakujący a jeśli tego nie robi robi to atakowany.(Przesunięcie minimum, nie więcej niż ½ BW patrz rys. 12b i 12d) (Przesunięcie minimum, ale do 1 BW patrz rys. 13a, 13b i 13e) Ruch dostosowania się po kontakcie frontów jest darmowy (patrz rys. 12a-A2).
	Ruch do kontaktu z bokiem lub tyłem zależny tylko od długości ruchu.	Każdy element może ruszyć się do kontaktu krawędzią z boczną krawędzią wroga tylko jeśli rozpoczyna [ruch] w całości po przeciwnej stronie linii przedłużającej tę krawędź albo jeśli częściowo po przeciwnych stronach linii przedłużających zarówno krawędzie boku {flanki} [jak] i tyłu. Może ruszyć się do kontaktu z tylną krawędzią wroga tylko jeśli rozpoczyna [ruch] w całości po dalszej stronie linii przedłużającej tę krawędź.(patrz rys. 8)
	Art lub WWg nie mogą wykonywać ruchu aby być w kontakcie z krawędzią lub z rogiem elementu wroga, lub z BUA kontrolowaną przez wroga bądź z obozem wroga.	CP, Lit, CWg, Art lub WWg nie mogą ruszyć się do żadnego kontaktu z wrogiem, z wyjątkiem że ruchoma wieża zakwalifikowana jako WWg może ruszyć się do kontaktu z utrzymywanym przez wroga miastem, fortem lub obozem. Inne elementy z wyjątkiem SCh mogą ruszyć się do kontaktu swoją przednią krawędzią z miastem, fortem lub obozem.
ZWROT DO KONTAKTU Z BOKU LUB TYŁU	Elementy nie będące w kontakcie od frontu z elementem wroga ale będące w kontakcie własną boczną lub tylną krawędzią z przednią krawędzią przeciwnika muszą na koniec fazy ruchu odwrócić się i ustawić przodem do przedniej krawędzi wroga.	Po fazie ruchu elementy, do kontaktu z których bokiem lub tyłem doszła przednia krawędź wroga zwracają się {wykonują zwrot, obracają się} (turn) przodem w kierunku pierwszego wrogięgo elementu, który poruszył się do kontaktu z nimi, chyba że już znajdują się w pełnym kontakcie z przednią krawędzią innego wrogięgo elementu lub zapewniają tylne wsparcie . (patrz rys. 14a do 14d)
	BRĄK oficjalnych zapisów.	Drugi z elementów wroga dochodzący do kontaktu z tą samą krawędzią WWg jest traktowany jak w pozycji zachodzącej najbliższy bok {flankę}.
ODRYWANIE SIĘ OD WALKI	Element odrywa się od walki odchodząc przynajmniej 200 kroków bezpośrednio na swoje tyły i kończy twarzą do tego od którego się oderwał.	BRĄK takiej zasady.
STRZELANIE	Całe dotychczasowe zasady zasięgu ognia i strzelającej krawędzi.	Zasięg ognia: Art = 5 BW Bw i WWg = 3 BW Zasięg jest mierzony między najbliższymi punktami strzelającej krawędzi i krawędzi celu. (patrz rys. 15a) Strzelającą krawędzią jest albo (a) przednia krawędź elementu Bw lub Art, lub (b) każda długa na 1 BW część obwodu miasta, fortu lub obozu którego garnizonem jest strzelający element lub [taka część] dowolnej krawędzi WWg.
	Krawędzią celu jest tylko cała krawędź.	Krawędzią celu jest albo (a) cała krawędź elementu lub dowolny nieprzerwany szeroki na 1/2 BW jej odcinek lub (b) dowolny szeroki na 1/2 BW odcinek obwodu miasta, fortu lub obozu. Musi znajdować się całkowicie dokładnie przed frontem lub częścią krawędzi ostrzału rozciągającą się [na boki] w odległości 1 BW. Ostrzał jest zablokowany jeśli pomiędzy nieskrzyżowanymi liniami łączącymi końce krawędzi ostrzału i celu znajduje się część dowolnego elementu. (patrz rys. 15c)
	Nie strzela się z lub do elementów, które są w pozycji zachodzącej .	Nie strzela się jeśli albo strzelcy albo cel są w walce w zwarcu albo dostarczają tylnego wsparcia, ale strzela się do lub z elementów, które są w pozycji zachodzącej i nie w walce w zwarcu . (patrz rys. 15c)
	BRĄK oficjalnych zapisów.	Cel odsłonięty w efekcie ruchów wynikowych może zostać ostrzelany.
	BRĄK	Bw i WWg nie mogą strzelać jeśli poruszyły się dalej niż 1 BW w tej turze.

	Szczyt wzgórza, krawędź Lasu lub Oazy blokują strzelanie od i do elementu, którego przód podstawki jest całkowicie za nimi. Element całkowicie znajdujący się w Lesie lub Oazie nie może strzelać i być celem ostrzału (zapis w opisie elementów terenu).	Zwieńczenie (grzbiet) wzgórza, miasto lub fort lub głęboki na 1/2 BW [odcinek] stromych wzgórz, lasu, oaz, wydm, wioski lub gmachu blokuje ostrzał z i do krawędzi podstawki elementu w całości za każdym z nich.
	BRAK	Element znajdujący się przynajmniej częściowo w rzece lub bagnie nie może strzelać.
	BRAK	Element w całości w wąwozie {rowie} nie może strzelać ani zostać ostrzelany.
	Elementy różnych (wrogich) stron które mogą strzelać do siebie muszą to zrobić.	Bw i WWg muszą strzelać do celu w swojej TZ. Jeśli nie ma takiego, muszą strzelać do celu, który strzela do nich. Jeśli nie ma ani jednego ani drugiego takiego mogą wybrać dowolny spełniający warunki cel. (patrz rys. 15b)
	Dla każdego ostrzału osobny rzut kostką.	Jeśli strzelec, którego cel nie odpowiada ostrzałem jest ostrzeliwany przez inną stronę [element], najpierw należy rozstrzygnąć ten ostrzał a potem strzela on używając tego samego wyniku rzutu kostką. (patrz rys. 15b)
	BRAK	Art może zawsze wybierać swój cel w swojej turze i może strzelać przez lub nad wrogą Ps.
	Dowolność wyboru elementu któremu drugi i trzeci pomaga w strzelaniu.	Drugi lub trzeci element strzelający do tego samego celu pomaga strzelającemu z najbliższej odległości.
WALKA W ZWARCIU OD FRONTU I FLANKI LUB TYŁU	Atak z flanki lub tyłu jest liczony jako wsparcie elementu atakującego od frontu tylko jeśli atak z flanki/tyłu jest na element w walce od frontu. Atak z flanki/tyłu na element wspierający od tyłu inny element jest osobną walką, element wspierający od tyłu odwraca się po ruchach frontem do atakującego go z flanki/tyłu.	Kontakt z bokiem {flanką} lub tyłem elementu dostarczającego tylne wsparcie jest traktowany jak [kontakt] ze wspieranym elementem a nie nowa walka powodująca że na koniec ruchu element wspierający od tyłu odwraca się po ruchach frontem do atakującego go z flanki/tyłu. (porównaj rys. 20a i 20e z rys. 20c i 20d)
ZACHODZENIE	Wszystkie elementy nie w walce w zwarcu od frontu ale w kontakcie z tym samym [np. prawy z prawym] przednim narożnikiem wrogiego elementu dają zachodzenie (w NPP DBA nazywane „Okrażaniem” a w tłumaczeniu DBA w2 „bocznym wsparciem”) każdemu wrogiemu elementowi.	Ps i SCh nie są zachodzeni spełniając kryteria „Element nie w walce w zwarcu od frontu ale we wzajemnym kontakcie prawym przednim narożnikiem do prawego przedniego narożnika lub lewym przednim narożnikiem do lewego przedniego narożnika wrogiego elementu” są natomiast zachodzone w każdym wzajemnym kontakcie bokami niezależnie czy zachodzący jest w walce w zwarcu czy nie.(patrz rys. 16c)
	BRAK	Element inny niż LH lub Cv, [znajdujący się] w dobrym terenie i który nie poruszył się w tej turze i ma jakikolwiek przedni narożnik mniej niż 1 BW od krawędzi pola bitwy jest uznawany za zachodzony na tym narożniku chyba że ten [narożnik] jest w kontakcie z przyjaznym elementem. (tzw. Zachodzenie fantomowe) (patrz rys. 17)
WALKA W ZWARCIU Z MIASTEM, FORTEM, OBOZEM	BUA może być atakowany przez do 3 elementów wroga walczących oddzielnie, walki ustają jeśli jego obrońcy są zniszczeni. Obóz może być zaatakowany tylko przez 1-den element wroga. BUA lub obóz nie mogą być atakowane z bocznym wsparciem lub dawać bocznego wsparcia.	Miasto, fort lub obóz może być w kontakcie z przednimi krawędziami [maksymalnie] do 3 szturmujących elementów. Obrońca walczy z każdym ze szturmujących elementów osobno po kolei, w każdej walce uwzględniając inne wciąż w kontakcie jako czynnik taktyczny. EI mogą szturmować miasto lub fort tylko przez bramy i są zniszczone jeśli wynikiem szturmowania {walki} będzie odrzucenie. EI i WWg - ruchome wieże nie mogą wkroczyć do miasta więc atakują jako pierwsze a jeśli wygrają wchodzi inny szturmujący element (patrz rys. 18)
	Do walki używa się czynnika walki właściwego dla przeciwnika (jeśli Cv broni Obozu to atakujący walczy z współczynnikiem przeciw konnym), a atakując garnizon BUA można używać tylnego wsparcia jeśli ma ono zastosowanie przeciwko broniącemu elementowi.	Wojska szturmujące lub broniące Miasta, Fortu lub Obozu używają swojego czynnika walki przeciwko pieszym [wojskom] i nie uwzględniają zachodzenia ani wsparcia z boku {flanki} lub tylnego wsparcia.
	Czynniki taktyczne: +3 jeśli piechota garnizonująca w BUA lub jej mieszkańcy, zarówno w zwartej walce i kiedy do nich strzelają.	Czynniki taktyczne: +4 Jeśli garnizon miasta lub fortu, i albo w walce w zwarcu albo będąc ostrzeliwanym.
WALKA W ZWARCIU Z MIASTEM, FORTEM	+2 jeśli Czeladź obozowa lub inna piechota zajmująca swój obóz, zarówno w zwartej walce i kiedy do nich strzelają -2 jeźdźcy atakujący BUA, chyba że są to EI	+2 Jeśli ciury obozowe lub inne piesze [wojska] broniące własnego obozu lub mieszkańcy swojego miasta i albo w walce w zwarcu albo będąc ostrzeliwanym. -1 za każdy z do dwóch {za każdy ale nie więcej niż za dwa z} dodatkowych wrogich elementów także wciąż szturmujących miasto, fort lub obóz.

	Do Piechocie	Do Konnych	Do Piechocie	Do Konnych		
CZYNNIKI WALKI	EI	+4	+5	EI	+5	+4
	BRAK			Bd jeśli ostrzeliwane	+4	+4
	BRAK			Art. jeśli nie w Miasto lub Fort	+4	+4
	SCh	+4	+4	SCh	+3	+4
	Cm	+2	+4	Cm	+3	+3
	Ax	+3	+2	Ax	+3	+3
	BRAK			Art. w Miasto lub Fort	+2	+2
	Art. w walce	+2	+2		BRAK	
Ciury i BUA	+1	+1	Ciury i Mieszkańcy Miasta	+2	+0	
CZYNNIKI TYLNEGO WSPARCIA	Pk dodają +3 przeciw Bd, EI, Sp, Art, Kn, Pk, WWg, Ax, Wb, Hd, Cm.		Pk dodają +3 przeciw Pieszym innym niż Ps.			
	Wb dodają +1 przeciw Bd, EI, Sp, Art, Kn, Pk, WWg, Ax, Wb, Hd, Cm.		Wb dodają +1 przeciw Pieszym innym niż Ps.			
	Sp dodają +1 przeciw Kn, Sp.		BRAK			
	BRAK		Pk dodają +1 przeciw Kn, EI, SCh.			
	BRAK		LH +1 przeciw każdemu wojsku.			
	BRAK		Podwójne elementy (6Kn, 6Cv, 8Sp, 6Bd, 8Bw) nie w mieście, forcie lub obozie dodają +1 w walce w zwarciu frontem przeciwko wrogim pieszym [wojskom] i jeśli podwójny element jest w całości w dobrym terenie.			
CZYNNIK WSPARCIA Z BOKU	BRAK		Niektóre elementy „Zwarte” dodają +1 w walce w zwarciu frontem w dobrym terenie przeciwko wrogim pieszym [wojskom] jeśli co najmniej jedna boczna krawędź {krawędź flanki} jest we wzajemnym kontakcie boczną krawędzią i przednim narożnikiem [do] przyjaznego elementu. Sp dodają +1 jeśli wspierane przez „Zwarte” Sp lub [„Zwarte”] Bd. „Zwarte” Bw dodają +1 jeśli wspierane przez „Zwarte” Bd. Elementy „Luźne” nie dają ani nie otrzymują wsparcia z boku {flanki}. [Wsparcie z boku jest niezależne od zachodzenia, jeden i ten sam element może dawać czynnik wsparcia z boku i czynnik taktyczny zachodzenia.]			
CZYNNIKI TAKTYCZNE	+3 jeśli piechota w BUA lub jej mieszkańcy, zarówno w zwartej walce i kiedy do nich strzelają		+4 Jeśli garnizon miasta lub fortu, i albo w walce w zwarciu albo będąc ostrzeliwanym.			
	+2 jeśli Ciury lub inna piechota zajmująca swój obóz, zarówno w zwartej walce i kiedy do nich strzelają.		+2 Jeśli ciury obozowe lub inne piesze [wojska] broniące własnego obozu lub mieszkańcy swojego miasta i albo w walce w zwarciu albo będąc ostrzeliwanym.			
	+1 jeśli element generała, zarówno w zwartej walce i kiedy do niego strzelają.		+1 Jeśli element generała; i albo w walce w zwarciu albo będąc ostrzeliwanym.			
	+1 jeśli w zwartej walce, zarówno na wzgórzu lub broniąc cokolwiek oprócz bronienia z drogi brzegu łatwej rzeki.		+1 Jeśli w walce w zwarciu; i albo wyżej na wzgórzu albo broniąc brzegu rzeki innej niż płytką.			
	-1 dla każdego elementu wroga, niezależnie czy dającego boczne wsparcie czy w kontakcie frontową krawędzią i przednim rogiem do frontowego rogu z boczna krawędzią lub w pełni przednią krawędzią z tylną, albo za 2 lub 3 wrogie elementy strzelający do tego samego elementu.		-1 Za każdy wrogi element albo zachodzący albo w kontakcie przednią krawędzią i przednim narożnikiem do przedniego narożnika [i] z bokiem {flanką} [atak z boku] albo w kontakcie pełną przednią krawędzią z tyłem, lub za każdy drugi lub trzeci wrogi element wspomagający (aiding) ostrzał nieprzyjawnego elementu, albo za każdy z do dwóch {za każdy ale nie więcej niż za dwa z} dodatkowych wrogich elementów także wciąż szturmujących miasto, fort lub obóz.			
	- 2 jeśli jakiegokolwiek wojska oprócz Ax, Bw, Wb lub Ps i w walce w zwarciu stojąc, lub jeźdźcy w walce w zwarciu z wrogiem stojącym na trudnym terenie poza drogą, lub jeźdźcy atakujący BUA, chyba że są to EI.		-2 Dla każdego wojska oprócz Ax, Bw, Wb lub Ps i w walce w zwarciu w złym (nie w trudnym) terenie.			
WYNIK WALKI	Element, którego wynik całkowity jest mniejszy niż jego przeciwnika, musi wykonać natychmiast ruch wynikowy.		Element, którego całkowity wynik jest równy lub mniejszy od [wyniku] jego przeciwnika być może będzie musiał wykonać natychmiast ruch wynikowy.			
	Element, który dodał +1 (ale nie +3) w tylnym wsparciu zniszczonemu elementowi będącemu bezpośrednio przed nim jest również zniszczony.		BRAK			
	Jeśli całkowity wynik daje Remis skutek tylko dla SCh.		Jeśli całkowity wynik daje Remis skutki dla wszystkich wojsk poza tymi które atakują lub bronią miasta, fortu lub obozu.			
	Całe dotychczasowe wyniki walk		Nowe wyniki przy zwykłej przewadze i przy podwójnej przewadze.			

ZNISZCZENIE PRZY ODRZUCENIU LUB ODEPCHNIĘCIU W TYŁ	<p>Element wykonujący ruch odrzucenia jest zniszczony jeśli:</p> <ul style="list-style-type: none"> -zaczyna w kontakcie z jakąkolwiek krawędzią wroga z jego flanką lub tyłem, -od strzelania całkowicie za swojej tylnej krawędzi chyba że z BUA, -spotyka wroga, teren nieprzekraczalny, przyjaciół przez których nie może przeniknąć lub odepchnąć, lub jakiegokolwiek BUA lub obóz, -jest w BUA lub obozie, 	<ul style="list-style-type: none"> - Element, który ma wrogą przednią krawędź w kontakcie z jego boczną lub tylną krawędzią jest zniszczony w przypadku odrzucenia, bycia odepchniętym w tył ucieczki lub bycia w kolumnie, której frontowy element zostaje zniszczony. - Element odrzucony w wyniku ostrzału, który nastąpił przynajmniej częściowo w tylną krawędź obraca się frontem do swojego tyłu przed odrzuceniem (Nie ginie). - Element odrzucony lub odepchnięty w tył, którego tylna krawędź lub tylny narożnik napotyka teren, do którego nie jest w stanie wkroczyć, krawędź pola bitwy, przyjaciół przez których nie może przejść lub ich odepchnąć, wroga lub miasto, fort lub obóz kończy tam swój ruch. Element uprzednio w takim kontakcie z którymkolwiek z tych [wyżej wymienionych] nie może wykonać odrzucenia i zostaje zamiast tego zniszczony. <p>Obecnie taki sam efekt ale jako Wynik Walki.</p>
	<p>Wróg, który został „skontaktowany” na swojej tylnej krawędzi przez tylną krawędź lub tylni róg elementu cofniętego w wyniku ruchu odrzucenia lub odpychanego w tył (trzeci z kolumny), lub na tylnej krawędzi przez tylny róg, lub na tylnym rogu przez tylną krawędź jest również zniszczony.</p>	BRAK
	<p>Jeśli EI wykonując ruch odrzucenia spotyka przyjaciół, przyjaciele są zniszczeni. Jeśli EI spotyka innego swojego EI oba są zniszczone.</p>	<p>Jeśli odrzuconym elementem są EI, wszyscy napotkani przyjaciele lub wrogowie nie znajdujący się w BUA lub obozie zostają zniszczeni. EI odrzucone od walki w zwarcu przeciwko obrońcom miasta lub fortu zostają zniszczone. Jeśli napotkają się 2 elementy EI obydwa zostają zniszczone. EI, które przeżyły, kontynuują swój ruch odrzucenia.</p>
ODRZUCENIE LUB ODEPCHNIĘCIE W TYŁ	<p>Element wykonujący ruch „odrzucenia” porusza się na odległość głębokości (szerokości jeśli jest mniejsza niż głębokość) swojej własnej podstawki do swojego tyłu bez odwracania się.</p>	<p>Odrzucony element pieszy zawsze rusza się na głębokość swojej podstawki lub 1/2 BW jeśli jest to mniej niż głębokość jego podstawki.</p> <p>Odrzucony element konnych [wojsk] może wybrać albo ruch na 1 BW albo ruch na głębokość swojej podstawki jeśli jest to mniej niż 1 BW. (patrz rys. 19a)</p>
	<p>Jeśli to nie są EI, przyjaciele ustawieni twarzą w tym samym kierunku są przenikani jeśli jest to dozwolone, inaczej odpychani są do tyłu chyba że EI lub WWg.</p>	<p>Jeśli odrzucony jest element inny niż EI, przyjaciele obróceniem frontem w tym samym kierunku mogą być przenikani jeśli jest to dozwolone (patrz przenikanie). Jeśli nie, zostają odepchnięci w tył wystarczająco daleko by zrobić miejsce chyba że są to EI lub WWg. Elementy odepchnięte w tył nie mogą przenikać lub odpychać w tył innych.</p>
UCIECZKA	<p>Element wykonujący ucieczkę jest odepchnięty na głębokość swojej własnej podstawki, później obraca się o 180 stopni i wykonuje dodatkową, pełną odległość ruchu taktycznego w kierunku swego oryginalnego tyłu. Zmienia on kierunek jedynie minimalnie tak aby uniknąć wroga, przyjaciół przez których nie może przejść, zgarnizowane BUA lub obóz, teren nieprzekraczalny lub, oprócz Ps i LH, trudny teren z wyjątkiem Bagien i Nierówności. Zatrzymuje się on jeśli nie może wykonać ruchu w ogóle. Nie może on uniknąć rzeki, która go niszczy – z wyjątkiem rzeki „płytkiej”.</p>	<p>Element uciekający obraca się w miejscu o 180 stopni i potem rusza się bezpośrednio do przodu bez [dokonywania] zwrotów na odległość swojego pełnego ruchu taktycznego dla terenu, w którym rozpoczyna. Zatrzymuje się po tym do chwili wykonania ruchu taktycznego lub dostawienia się do kolejnego kontaktu [wywołanego] przez wroga. Jeśli napotka boczną krawędź pola bitwy obraca się w oparciu o narożnik i kontynuuje ruch wzdłuż tej krawędzi w kierunku jego [swojej] tylnej krawędzi pola bitwy. Jeśli jakkolwiek jego część przetnie każdą inną krawędź pola bitwy jest on usuwany jako zniszczony. (patrz rys. 21a i 21b)</p> <p>Zatrzymuje się przed ukończeniem swojego ruchu i wyrównuje linię jeśli jego przednia krawędź (lub tylko przedni narożnik) napotka dowolny z poniższych: (a) wroga (z którym będzie walczyć w następnej turze), (b) przyjaciół przez których nie może przejść, (c) miasto, fort lub obóz, (d) arterię wodną, lub (e) dla wojsk innych niż Ps lub LH, każdy zły teren z wyjątkiem bagna jeśli nie jest już przynajmniej częściowo w nim {tym terenie}.</p> <p>Element zostaje zniszczony, jeśli rozpoczyna z przednią krawędzią wroga w kontakcie z jego boczną lub tylną krawędzią, lub jeśli po zwrocie [w tył] {obróceniu się} nie może się wcale ruszyć, lub jeśli wkracza do jakiegokolwiek rzeki. Jeśli przyjazny lub wrogie elementy powstrzymuje dalszy ruch uciekających EI lub SCh, obydwa elementy zostają zniszczone.</p>

POŚCIG	<p>Element Kn, SCh, Wb lub Hd, którego przeciwnik walki w zwarciu jest odrzucony, odrywa się od walki w zwarciu, wykonuje ucieczkę lub jest zniszczony i jakikolwiek element który dawał zwycięzcy tylne wsparcie, natychmiast ściga na odległość głębokości (szerokości jeśli jest mniejsza niż głębokość) swojej własnej podstawki, chyba że obecnie w BUA lub obozie, lub musiałby przekroczyć krawędź pola bitwy, lub wejść na trudny teren inny niż Bagna i Nierówności. Element, który niszczy obrońców BUA lub obozu w walce w zwarciu natychmiast zajmuje je.</p>	<p>Element w mieście, forcie lub obozie lub w złym terenie (innym niż bagno lub wąwóz {rów}), lub którego ruch pościgu przeciąłby krawędź pola bitwy lub wkroczył do takiego złego terenu, nie wykonuje pościgu. W innym przypadku element (i wszystkie elementy w kolumnie za takim elementem), którego przeciwnik w walce w zwarciu zostaje odepchnięty, ucieka lub zostaje zniszczony musi natychmiast wykonać pościg, lecz tylko jeśli {gdy}: (a) Obrońcy miasta, fortu lub obozu są zniszczeni w walce w zwarciu, wówczas jeden szturmujący element natychmiast wkracza do niego. (b) Element Kn (inny niż 4Kn), SCh, EI lub Hd wykonuje pościg na 1 BW bezpośrednio do przodu. (c) Element Pk, Bd (lecz nie CP, Lit lub CWg) lub Wb, i który walczył przeciwko dowolnym pieszym [wojskom] z wyjątkiem Ps wykonuje pościg na 1/2 BW bezpośrednio do przodu. Jeśli przednia krawędź ścigającego elementu wejdzie w kontakt z wrogiem, lub jego przedni narożnik wejdzie w kontakt z przednią krawędzią wrogiego elementu, natychmiast wyrównują linię {się} tak jakby kontakt nastąpił wskutek ruchu taktycznego, ale wynikająca z tego walka jest rozstrzygana w następnej turze.</p>
ZWYCIĘSTWO I PRZEGRANA	<p>Ta strona, która jako pierwsza na koniec którejkolwiek tury straciła generała lub 4 elementy – nie włączając w to SCh, Czeladzi obozowej lub mieszkańców i również, która straciła więcej takich elementów niż wróg, przegrywa walkę. Obóz lub BUA zajęte przez wroga podczas walki i będące ciągle pod kontrolą wroga liczy się jako dodatkowa strata 2 elementów.</p>	<p>Pierwsza ze stron, która na koniec dowolnej tury ma łącznie 4 utracone elementy nie wliczając SCh, Hd, ciur obozowych lub mieszkańców i ma także więcej takich elementów utraconych niż wróg, przegrała bitwę. Pierwszy utracony podwójny element liczy się jak 2 elementy utracone. Generał utracony podczas bitwy liczy się jak 1 dodatkowy element utracony. Obóz, który został splądrowany przez wroga liczy się jak 1 element utracony. Miasto zajęte przez wroga podczas bitwy, które nie zostało odbite lub nie zbuntowało się liczy się jak 2 elementy utracone jeśli zostało użyte bez obozu albo 1 jeśli zostało użyte z obozem.</p>