

Napoléon wydanie 4

Designers: Tom Dalgliesh

Ron Gibson

Lance Gutteridge

Contributors: Jeffrey Cornett

Grant Dalgliesh

Ron Draker

Joe Geistwhite

Stan Hilinski

Mark Kwasny

Paul Regulski

Carl Willner

Cover Art: Howard David Johnson

Map: Tom Dalgliesh

Columbia Games, Inc

POB 1600, Blaine

WA 98231 USA

Tłumaczenie zasad gry: Tomasz Czerwiński / PzKpww II

Wprowadzenie:

Gra odtwarza kampanię, która zakończyła się w czerwcu 1815 roku bitwą pod Waterloo. Jeden z graczy wciela się w dowódcę wojsk francuskich, drugi w dowódcę wojsk sprzymierzonych. Głównym celem gry jest wyeliminowanie przynajmniej połowy armii przeciwnika. Przeciętny czas rozgrywki wynosi około dwóch godzin. Mapa odzwierciedla historyczne miejsca, gdzie toczyła się cała kampania i poszczególne jej bitwy. Najważniejsze z nich miały miejsce pod Ligny, Quatre Bras, Wavre i Waterloo. Oddziały w grze są reprezentowane przez drewniane bloczki, które zapewniają maskowanie sił i łatwe obliczanie strat. Pudełko z grą zawiera:

1 mapę oraz 2 mapy bitewne (taktyczne),
70 drewnianych bloczków, z czego 12 to bloczki terenu,
2 karty schematów organizacyjnych wojsk,
4 kości oraz instrukcję.

Mapa:

Mapa odwzorowuje tereny Belgii i Francji, gdzie miały miejsce wydarzenia tej kampanii:

miasta – na mapie są trzy główne miasta, Bruksela, Gent i Liege, oraz wiele mniejszych, w których można ustawiać oddziały,

drogi – linie łączące ze sobą poszczególne miasta. Drogi główne są zaznaczone grubszą linią niż drogi poboczne. Oddziały poruszają się między miastami po drogach,

rzeki – główne rzeki są zaznaczone na niebiesko, mają one wpływ na ruch tylko w czasie ataku,

lasy – zaznaczone na mapie tylko jako dekoracja, nie mają wpływu na rozgrywkę,

granice – na mapie widoczna jest granica niderlandzko-francuska oraz strefy rozstawienia wojsk sprzymierzonych, rozgraniczone przerywaną linią w kolorze brązowym,

tor etapów – został podzielony na tury francuskie (F), sprzymierzonych (A) oraz czarne nocne.

Sekwencja gry:

Gracze w czasie kolejnych tur wykonują konkretne czynności, począwszy od gracza aktywnego. Gracz aktywny, to ten, którego tura trwa, drugi to obrońca. Każda tura dzieli się na trzy fazy:

fazę ruchu – w tej fazie można poruszyć konkretną liczbę grup oddziałów, także marszem forsownym. Po wykonaniu wszystkich ruchów sprawdza się straty wojsk po forsownych marszach,

fazę walki – do walki dochodzi, gdy gracz aktywny wjedzie do miasta, w którym znajduje się przeciwnik. Bitwy rozstrzyga się na mapie taktycznej. Bitwa to dowolna ilość tur bitewnych, w których gracze wykonują poniższe czynności, zaczynając od gracza atakującego:

- określenie morale dla zaangażowanych oddziałów o sile 1,
- walka, w czasie której każdy oddział może poruszyć się, strzelać lub wykonać odwrót,
- uzupełnienia, czyli dodanie nowych jednostek na pole rezerwy z sąsiednich miast.

Następnie te same czynności wykonuje obrońca. Tury bitewne powtarza się dopóty, dopóki któryś z graczy nie wykona odwrotu, albo nie zostanie rozбитo,

fazę zaopatrzenia i spełnienia warunków zwycięstwa – po zakończeniu wszystkich walk sprawdza się zaopatrzenie sprzymierzonych (tylko we francuskich turach). Następnie sprawdza się, czy któraś z armii nie została pokonana na skutek poniesionych przez nią strat.

Oddziały:

Oddziały w grze to 58 drewnianych bloczków z odpowiednimi naklejkami. Bloczki niebieskie symbolizują wojska francuskie, czarne pruskie, a czerwone angielsko-niderlandzkie. 12 bloczków zielonych symbolizuje teren i są one używane na mapie taktycznej. Oddziały na mapie są zamaskowane, czyli skierowane stroną z naklejką w kierunku gracza, który nimi dowodzi. Aktualna siła oddziału jest widoczna na górze naklejki. Określa ona iloma kośćmi oddział posługuje się w czasie walki, np. siła 3 oznacza 3K6. Utrata poziomu siły oznacza konieczność odwrócenia bloczka o 90 stopni w stronę przeciwną do ruchu wskazówek zegara. Siła ognia oznaczona jest literą F i liczbą, np. F2. Liczba ta oznacza maksymalną wartość na kości, która powoduje zadanie strat przeciwnikowi, np. F1 zadaje straty przy wartości rzutu 1, a F2 przy wartości 1 i 2.

Oddziały dzielą się na 4 grupy:

dowódców – każda armia ma swojego dowódcę, Francuzi Napoleona, Anglicy Wellingtona, Prusacy Blüchera, posiadają oni dodatkowe możliwości wpływania na rozgrywkę,

piechotę – jej symbolem są skrzyżowane muszkiety, każdy stopień liczebności to 3000 ludzi. Piechota angielsko-niderlandzka dzieli się na angielską oznaczoną literami BR (w jej składzie są hanowerczycy oraz Królewski Legion Niemiecki), holenderską i belgijską oznaczoną literami NE, oraz brunszwicką oznaczoną literami BK,

kawalerię – jej symbolem są skrzyżowane szable, każdy stopień liczebności to 1500 ludzi. Lekka kawaleria ma przeważnie siłę F2, ciężka natomiast F3,

artylerię – każdy poziom artylerii to 16 armat, artyleria dzieli się na pieszą i konną. Piesza porusza się tak, jak piechota, konna natomiast jak jazda, w bitwie mogą ruszać się i atakować.



rys. 1 – ogólny opis oddziału



rys. 2 - sposób oznaczania utraty siły przez oddział

Rozstawienie początkowe:

Pierwsi rozstawiają się sprzymierzeni, następnie Francuzi. W trakcie rozgrywki nie obowiązują limity oddziałów znajdujących się w jednym mieście, tak więc warunki ustawienia początkowego są ignorowane po rozpoczęciu rozgrywki. Oddziały sprzymierzonych należy rozstawić na północ od granicy francusko-niderlandzkiej, w maksymalnej sile, maksymalnie 4 oddziały w mieście. Oddziały angielsko-niderlandzkie należy ustawić na zachód od brązowej przerywanej linii, pruskie na wschód od niej. Francuzi rozstawiają się w dowolnych miastach na terenie Francji, w maksymalnej sile, do 12 oddziałów w mieście. Historyczne OdB znajduje się na schematach organizacyjnych wojsk dołączonych do gry. Przy tym wariacie w celu uniknięcia łamania zasad rozstawienia początkowego należy niektóre oddziały rozstawić w sąsiednich miastach.

Ruch:

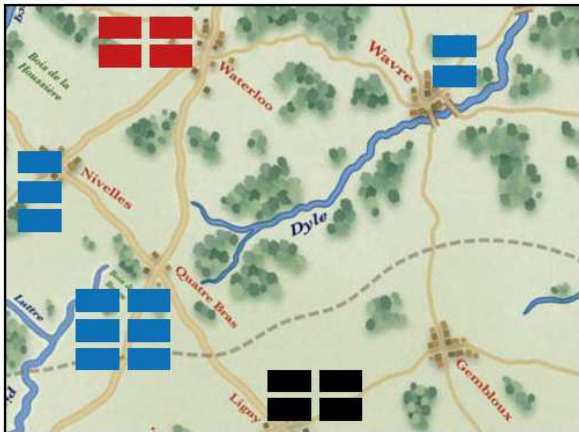
Nie ma obowiązku wykonywania ruchu, ale ruch niewykorzystany nie może zostać przeniesiony do przyszłych tur. Oddziały mogą przechodzić przez miasta zajęte przez inne własne jednostki, ale muszą się zatrzymać i walczyć po wkroczeniu do miasta zajętego przez oddziały przeciwnika. Oddziały nie mogą ruszać się i wykonać odwrotu poza planszę. Oddziały zgrupowane w jednym mieście to grupa. Oddziały z jednej grupy, jeden lub kilka mogą poruszyć się do jednego lub kilku sąsiadujących miast połączonych drogami. Francuz może wykonać dwa takie ruchy w swojej turze, sprzymierzeni natomiast mogą poruszyć jedną grupę oddziałów angielsko-niderlandzkich i jedną grupę oddziałów pruskich w każdej własnej turze. Jeżeli wojska angielsko-niderlandzkie i pruskie zajmują jedno miasto, to każda z grup rusza się oddzielnie, korzystając ze swojego limitu ruchu. Nie można wykorzystać ruchu grupowego jednej nacji do ruszenia grupy oddziałów innej nacji.

Zasięg ruchu:

Piechota i artyleria piesza mogą poruszyć się drogą do sąsiedniego miasta. Dowódcy, konna artyleria oraz kawaleria mogą przebyć drogami jedno miasto więcej niż artyleria piesza i piechota.

Koordinacja dowodzenia:

Dwie grupy nie mogą zaatakować jednocześnie jednej grupy jeśli nie zaczynają ruchu w miastach z nią sąsiadujących i nie ma drogi bezpośrednio łączącej oddziały zamierzające prowadzić atak.



rys. 3 – grupy oddziałów sprzymierzonych w Waterloo i Ligny nie mogą wspólnie zaatakować Francuzów w Quatre Bras. Grupy oddziałów francuskich w Quatre Bras i Nivelles mogą zaatakować wspólnie Anglików w Waterloo.

Limity dróg i wpływ rzek:

Limit oddziałów, które mogą poruszyć się w obydwu kierunkach w jednej turze, drogą łączącą dwa sąsiednie miasta wynosi łącznie 8 oddziałów dla dróg głównych i 6 dla dróg pobocznych. Droga, którą poruszy się maksymalna liczba oddziałów jest wyłączona z użytku w tej turze za wyjątkiem odwrótów, uzupełnień i przegrupowań. Jeżeli atakujący wykonuje atak ruszając oddziały przez rzekę limit ostatniego pokonywanego odcinka drogi zmniejsza się o połowę i wynosi 4 oddziały dla dróg głównych i 3 dla dróg pobocznych, np. atak z Lanefte na Charleroi może zostać wykonany maksymalnie przez połowę oddziałów wynikającą z limitu drogi, czyli przez 4 jednostki. Jeżeli w Charleroi nie byłoby przeciwnika można wykorzystać pełen limit tej drogi wynoszący 8.

Marsze forsowne:

Gracz może przeprowadzić marsz forsowny, co zwiększa zasięg wybranych do tego oddziałów o dodatkowe miasto. Po wykonaniu forsownego marszu każdy oddział poruszający się w ten sposób wykonuje test 1K6, gdzie wynik 1-3 oznacza utratę jednego poziomu liczebności z możliwością wyeliminowania oddziału, jeśli był to ostatni poziom, a wynik 4-6 oznacza marsz bez strat. Test wykonuje się po wszystkich ruchach gracza w danej turze. Dowódca modyfikuje wynik tego testu. Oddziały mogą maszerować forsownie aby wykonać atak, ale nie przy odroście i przegrupowaniu.

Faza nocna:

Wojska ruszają się zgodnie z ogólnymi zasadami, ale nie mogą atakować i maszerować forsownie.

Początek bitwy i teren:

Do bitwy dochodzi gdy gracz, którego tura trwa, wejdzie do miasta zajętego przez oddziały przeciwnika. Bitwa jest rozstrzygana jako seria naprzemiennych tur bitewnych. Gracz, którego tura trwa jest graczem atakującym, jego przeciwnik jest obrońcą. Jeżeli którykolwiek z graczy ma mniej niż 3 oddziały, to bitwa zamienia się w potyczkę. Kolejność rozgrywania bitew ustala atakujący. Po skończeniu jednej bitwy można rozpocząć kolejną. Bitwy rozgrywa się na mapach taktycznych. Przed bitwą atakujący losuje jeden bloczek terenu i kładzie odkryty na jednym z trzech pól mapy taktycznej, na swoim lewym lub prawym skrzydle bądź w centrum. Broniący się losuje dwa takie bloczki i kładzie odkryte na dwóch z trzech tych samych pól po swojej stronie mapy taktycznej.

Pole z lasem oddziałuje na wszystkie oddziały, farma i wzgórze, tylko na jeden konkretny, który umieszcza się przed bloczkiem terenu. Oddział broniący wzgórze lub farmy można zamienić na inny znajdujący się na tym samym polu mapy taktycznej, ale pod warunkiem, że żaden z nich w tej turze nie poruszał się ani nie prowadził ognia. Przeciwnik po wyeliminowaniu wrogiego oddziału, który zajmował farmę lub wzgórze, może zająć jego pozycję. Zajęcie kosztuje jeden ruch bitewny, nie może więc zostać wykonane przez oddział, który już się poruszał lub prowadził ogień.

las – piechota walczy i rusza się normalnie, kawaleria walczy jako F1 bez efektu zaskoczenia i musi się zatrzymać wchodząc na pole z lasem. Żadna artyleria nie może rozstawić się, wchodzić i strzelać na pole z lasem. Niezaangażowane oddziały w lesie są niewidoczne dla przeciwnika,

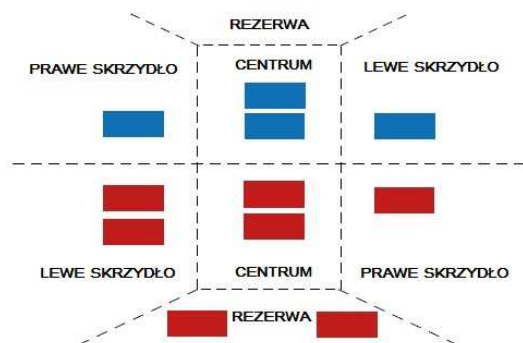
farma – jeden oddział piechoty zwiększa siłę ognia o 1, np. F1 w farmie to F2. Tylko piechota może znajdować się w farmie. Kawaleria nie może atakować farmy, a straty zadane przez kawalerię nie mogą być ponoszone przez oddziały w farmie,

strumień – bloczek oznaczający strumień kładzie się na jednej z trzech linii, które oznaczają granice pól bitewnych przeciwników. Jest to przeszkoda dla obydwu graczy. W każdej turze bitwy łącznie tylko dwa oddziały mogą pokonać strumień, przerywając zaangażowanie lub angażując się. Oddziały, które przekroczą ten limit na skutek negatywnego testu morale, są eliminowane. Przez strumień może strzelać każda artyleria, ale artyleria konna nie może go przekraczać,

wzgórze – jedna artyleria broniącego gracza zwiększa siłę ognia o 1 w ostrzale na daleki zasięg.

Rozstawienie oddziałów do bitwy:

Oddziały rozstawia się na trzech pozycjach mapy taktycznej (lewym i prawym skrzydle oraz centrum), przynajmniej po jednym na każdym z nich, pozostałe muszą zostać umieszczone na polu rezerwy. Rozstawianie zaczyna gracz broniący się. Na każdym jednym polu mapy taktycznej, poza polem rezerwy, gracze muszą rozstawić oddziały należące do tego samego korpusu. Na polu z dowódcą można rozmieścić oddziały należące do dwóch korpusów. Na polu rezerwy można rozmieścić oddziały należące do różnych korpusów. Po rozpoczęciu bitwy ograniczenia te nie obowiązują. Oddziały są rozstawiane jako niewidoczne dla przeciwnika i pozostają niewidoczne dopóki stoją na polu z lasem, nie prowadzą ognia lub są niezaangażowane.



rys. 4 – schemat pól/pozycji pola bitwy

Tura bitewna i jej fazy:

Fazy tury bitewnej pierwszy wykonuje atakujący. Tura bitewna składa się z trzech kolejnych faz:

fazy morale – sprawdzenie morale dla wszystkich zaangażowanych oddziałów o sile 1. Podczas tej fazy każdy taki oddział wykonuje test 1K6. Wynik 1-3 oznacza konieczność wykonania ruchu przerywającego zaangażowanie, z możliwością spowodowania rozbicia. Artyleria piesza i oddziały w czworobokach po nieudanym teście są eliminowane. Wynik 4-6 oznacza, że oddział ma dobre morale i może w fazie walki dowolnie wykonać ruch, odwrót lub prowadzić ogień,

fazy walki – oddziały mogą wykonać ruch, odwrót lub prowadzić ogień, w dowolnej kolejności,

- **ruch** – nie może być wykonywany na skos. Kawaleria, artyleria konna i dowódcy mogą wykonać dwa ruchy bitewne. W turach bitewnych nie można maszerować forsownie. Dozwolone jest przechodzenie przez pola z własnymi oddziałami, ale nie przez pola z oddziałami przeciwnika. Ruch bitewny dzieli się na trzy rodzaje:

- I. zaangażowanie, czyli przesunięcie niezaangażowanego oddziału na pozycję z oddziałem przeciwnika. Takiego ruchu nie może wykonać artyleria piesza,
- II. przerwanie zaangażowania to przesunięcie zaangażowanego oddziału na pozycję wolną od oddziałów przeciwnika. Oddział w jednej turze bitwy może się albo zaangażować albo przerwać zaangażowanie,
- III. przemieszczenie, czyli przesunięcie oddziału z pozycji niezaangażowanej na inną pozycję bez przeciwnika. Nie można przemieszczać się na boki, np. z prawego skrzydła do centrum, czy z centrum na lewe skrzydło,

- **prowadzenie ognia** – inaczej atakowanie. Oddziały, które ruszały się w danej turze, nie mogą prowadzić ognia w tej samej turze. Oddziały na polu rezerwy nie mogą prowadzić ognia ani być atakowane. Oddziały w danej turze bitewnej mogą prowadzić ogień tylko jeden raz. Oddział atakując rzuca tyłoma kośćmi, ile wynosi jego aktualna siła, zadając straty przy wyniku rzutu równym bądź niższym niż jego siła ognia. Oddziały z siłą ognia po modyfikacji wynoszącą 0 nie mogą atakować, ale mogą ponosić straty. Piechota i jazda by prowadzić ogień muszą być zaangażowane. Kawaleria otrzymuje bonus +1 do siły ognia, ale tylko jeśli to ona wykona ruch prowadzący do zaangażowania. Bonus ten, zgodnie z zasadą, że oddziały, które ruszały się w danej turze, nie mogą prowadzić już w niej ognia, jest przyznawany w kolejnej turze bitewnej gracza dowodzącego daną kawalerią. Teren i czworoboki modyfikują siłę ognia jazdy. Artyleria piesza i konna mają dwa rodzaje zasięgu, daleki i krótki. Daleki zasięg pozwala prowadzić ogień na sąsiednie pole bitewne, ale nie w chwili, gdy znajduje się na nim inny własny i zaangażowany oddział. Jeżeli artyleria jest zaangażowana, to prowadzi ogień na krótki zasięg i wtedy przy pierwszym strzale na takim polu otrzymuje bonus +1 do siły ognia. W kolejnych turach, jeżeli stoi dalej na tym samym polu i prowadzi ogień strzela już zgodnie z posiadaną siłą ognia. Żadna artyleria nie może wyeliminować oddziału prowadząc ogień na daleki zasięg. Artyleria konna w jednej turze bitwy może ruszyć się o jedno pole i prowadzić ogień albo prowadzić ogień i poruszyć się o jedno pole, może także poruszyć się o dwa pola, ale nie może dwukrotnie prowadzić ognia,
- **odwrót** – oddziały, które nie ruszały się i nie prowadziły ognia w danej turze mogą wrócić na mapę główną. Oddziały zaangażowane otrzymują w czasie wykonywania odwrotu dodatkowe straty. Atakujący może wykonać odwrót do miast, które stanowiły podstawę do ataku lub do miast, z których wprowadzał uzupełnienia. obrońca może wykonać odwrót do dowolnych miast niedostępnych dla atakującego, ale tylko do tych, które nie są przez niego zajęte. Żaden gracz nie może wykonać odwrotu na pole innej bitwy. We własnej turze bitewnej gracz może wykonać odwrót 2 oddziałami po każdej drodze głównej i 1 oddziałem po każdej drodze pobocznej. Rzeki nie mają wpływu na ten limit. Oddziały po wykonaniu odwrotu stają się zdeorganizowane i nie mogą uzupełnić żadnej bitwy w tej turze bitewnej danego gracza. Oddziały powracają do pełnej sprawności na końcu tej samej tury bitewnej danego gracza.

fazy uzupełnień – dodanie oddziałów z sąsiednich miast na pole rezerwy. Przesunięcie wojsk z sąsiednich miast, w których nie ma przeciwnika, czyli nie toczą się w nich bitwy, na własne pole rezerwy na mapie bitewnej. Uzupełnienia mogą być wykorzystane w kolejnych turach bitewnych gracza. Oddziały uzupełniają się zgodnie z limitem dróg, jeden oddział po drodze pobocznej i do dwóch oddziałów po drodze głównej na turę. Rzeki nie wpływają na limit. Zwycięskie oddziały mogą uzupełnić inne sąsiednie bitwy, mogą to zrobić także oddziały przegrupowujące się.

Straty w bitwie:

Straty oddziałów w bitwie są zaznaczane natychmiast począwszy od najsilniejszego oddziału na danym polu bitewnym. W przypadku jeżeli kilka oddziałów na polu ma taką samą siłę, o sposobie rozpisania strat decyduje gracz nimi dowodzący. Strata ostatniego poziomu siły to eliminacja.

Formowanie czworoboków i ich cechy:

Czworobok może formować lub rozformować tylko zaangażowana piechota, co jest ruchem bitewnym. Nie mogą być formowane na polach bitewnych przeciwnika. Oddziały w czworoboku nie mogą przerywać zaangażowania i ruszać się. Czworobok nie może być formowany na farmie lub w lesie. Piechota w czworoboku ma morale zwiększone o 1. Oddziały w czworoboku stanowią oddzielną grupę. Oddział prowadzący ogień musi określić, która grupa jest celem ataku. Trafienia są rozpisywane od najsilniejszego oddziału w atakowanej grupie. Nadwyżkowe przepadają. Jazda atakująca czworobok nie korzysta z zaskoczenia i ma siłę ognia zmniejszoną o 1, czyli np. F2 to F1, piechota w czworoboku atakuje normalnie, atakująca czworobok ma siłę ognia zwiększoną o 1, czyli np. F2 to F3, artyleria piesza strzela do czworoboku na daleki zasięg z siłą ognia większą o 1,

artyleria konna na krótki zasięg strzela za pierwszym razem z siłą F3, następne już z siłą F2. Dowódcy i artyleria mogą się schronić w czworoboku, ale pod warunkiem, że nie ruszały się i nie prowadziły ognia w tej samej turze bitwy. Oddział chroniący się w czworoboku jest przydzielany do jednego z oddziałów piechoty tworzącego czworobok na danej pozycji bitewnej. Oddziały, które schroniły się w czworoboku nie wykonują testów morale, ale nie mogą prowadzić ognia i mogą ponosić straty jeżeli są najsilniejszymi oddziałami w grupie. Dowódca w czworoboku daje bonus do morale wszystkim oddziałom na danej pozycji bitewnej. Eliminacja oddziału piechoty, do którego przypisano oddział chroniący się w czworoboku, powoduje eliminację chroniącego się oddziału.

Potyczki:

Jeżeli którykolwiek z graczy rozpoczyna bitwę z mniej niż 3 oddziałami, to zamiast rozgrywania bitwy rozgrywa się potyczkę. W pierwszej kolejności rozgrywa się potyczki, potem bitwy. Kolejność potyczek również ustala gracz atakujący. Do potyczki można wystawić maksymalnie 4 oddziały. Potyczka trwa jedną turę bitewną. Obrońca atakuje pierwszy, potem to samo robi atakujący. W potyczkach kawaleria, artyleria konna i dowódcy mają siłę ognia F2, piechota i artyleria piesza F1. Gracz, który ma mniejszą liczbę oddziałów po rozegraniu potyczki, wliczając w to oddziały ponad limit 4 pozostające w rezerwie, musi wykonać odwrót. Przy remisie odwrót wykonuje atakujący. Oddziały wykonujące odwrót zostają zdeorganizowane. Oddziały zwycięskie mogą uzupełniać sąsiednie bitwy, ale przegrupowania po potyczce nie są możliwe.

Pat:

Jeżeli atakujący, po wprowadzeniu wszystkich możliwych do uzupełnienia bitwy oddziałów, nie wykonuje ataków, nie angażuje oddziałów lub nie wykonuje odwrotu przez kolejne dwie własne tury bitwy, to bitwa kończy się patem, a on musi wykonać odwrót na normalnych zasadach.

Rozbicie:

Rozbicie jest przymusowym odwrotem, który należy przeprowadzić natychmiast, w momencie gdy którakolwiek z własnych pozycji bitewnych jest zajęta tylko i wyłącznie przez oddziały przeciwnika. Może to zostać spowodowane prowadzeniem ognia, testami morale lub ruchami bitewnymi. Gracz w takim momencie musi wycofać wszystkie oddziały z bitwy na mapę główną. Obowiązują limity dróg. Oddziały, które nie mogą przeprowadzić przymusowego odwrotu są eliminowane, wybiera je gracz nimi dowodzący. Oddziały, które się przymusowo wycofały ponoszą dodatkowe straty:

- piechota i artyleria konna – 1 poziom siły,
- artyleria piesza – 2 poziomy siły,
- kawaleria – 1 poziom siły, ale tylko w przypadku jeśli była zaangażowana z wroga kawalerią,
- dowódcy – nie ponoszą strat.

Przegrupowanie:

Po bitwie zwycięzca może przegrupować własne oddziały, które brały w niej udział. Można przesunąć oddziały z przyległych miast do miasta, gdzie toczyła się bitwa, albo z miasta gdzie toczyła się bitwa, do przyległych miast, w których stacjonują własne jednostki. Przegrupowania można dokonać tylko i wyłącznie natychmiast po wygranej bitwie. Można w ten sposób przegrupować oddziały do miast, w których rozegrają się kolejne bitwy. W czasie przegrupowań obowiązuje limit dróg, jeden oddział po drodze pobocznej i do dwóch oddziałów po drodze głównej.

Dowódcy:

Mogą poruszyć się o jedno lub dwa miasta, forsownie o trzy, liczą się do wszystkich limitów w grze. Dowódca dodaje 1 do rzutu wykonywanego po forsownym marszu wszystkim oddziałom w tym samym mieście, także sobie. Dodaje również 1 do rzutu na morale wszystkim oddziałom na tej samej pozycji bitewnej, ale sami nie wykonują testu morale, dopóki nie są jedynym oddziałem na danej pozycji bitewnej. Wykonując test na morale również dodają 1 do rzutu. Wyeliminowany dowódca liczy się do limitu zwycięstwa jak każdy inny oddział.

Zaopatrzenie:

Sprzymierzeni mają 3 główne miasta, z których dostają zaopatrzenie. Jeżeli Francuz okupuje co najmniej jednym oddziałem takie miasto, to armia sprzymierzonych redukuje się odpowiednio:

- zajęty Gent – 1 oddział angielsko-niderlandzki,
- zajęta Bruksela – 1 oddział angielsko-niderlandzki,
- zajęte Liege – 2 oddziały pruskie.

Oddziały eliminowane wybiera gracz reprezentujący sprzymierzonych na koniec każdej tury francuskiej, jeżeli dane miasto jest okupowane. Francuzów ten przepis nie dotyczy.

Warunki zwycięstwa:

Sprawdza się je na końcu każdej tury, czyli po walkach i kontroli wpływu zaopatrzenia. Wszystkie oddziały pokonanej armii są w przypadku ich spełnienia eliminowane. Francuzi wygrywają, jeśli do końca ostatniej tury pokonają obydwie armie, angielsko-niderlandzką i pruską. Armia pruska zostaje pokonana jeśli straci co najmniej 9 oddziałów, angielsko-niderlandzka jeśli straci ich 8. Francuzi wygrywają także, jeśli po 22 czerwca nie zostaną pokonani i kontrolują co najmniej dwa z trzech miast, z których zaopatrują się sprzymierzeni. Francuzi wygrywają także jeśli wszystkie trzy armie zostają pokonane jednocześnie. Sprzymierzeni wygrywają jeżeli wyeliminują minimum 12 oddziałów francuskich, lub jeśli grający Francuzami nie spełni swoich warunków wygranej.

Trzech graczy:

Dwóch graczy dzieli jednostki sprzymierzonych, jeden dowodzi Prusakami, drugi oddziałami angielsko-niderlandzkimi. Gra przebiega zgodnie ze wszystkimi zasadami, gracze mogą dowodzić tylko i wyłącznie oddziałami swoich armii. Sprzymierzeni nie mogą się ze sobą porozumiewać, ani niczego uzgadniać, poza momentem początkowego rozstawienia i swoich nocnych tur.