

Состав игры:

- Игровое поле
- 103 деревянных блока, воинских части: 47 Французских (синие), 56 русских (зеленые)
- Памятка (воинские части)
- Порядок подчинения частей штабам (2)
- 4 шестигранных кубика
- Правила

1.0 Общие правила

Бородинское сражение можно разделить на два отдельных сражения – 5 сентября произошел встречный бой между авангардом французской армии и левым крылом русской армии, и основное сражение, произошедшее 7 сентября. Игра позволяет как сыграть каждый бой отдельно, так и объединить их в общей трехдневной битве.

1.1 Порядок подчинения частей

Игра включает в себя две памятки по подчинению частей штабам - одна для французского игрока и одна для русского. На этих листах перечислены все воинские части и их подчиненность штабам. Выберите сторону (русская или французская) и сценарий. Русский игрок расставляет свои войска первым, затем французский игрок, как это указано в пункте 9.0 Сценарии.

Важно: Войска начинают игру в полную силу, кроме случаев, указанных в пункте 9.2.

1.2 Размещение войск на поле

Штабы размещаются в областях, указанных на карте, так, например, русский штаб 7-го корпуса размещается в области Большого Редута. Войска, управляемые данным штабом, размещаются на усмотрение игрока в пределах дальности командования (п.5 .21) своего штаба и лимита частей в области (см. табл. в конце правил). Ополчение, егеря, и французские вольтижеры размещаются в пределах дальности командования любого дружественного штаба.

2.0 Игровой ход

Бородино 1812 состоит из последовательно отыгрываемых ходов, каждый из которых примерно равен одному часу реального времени. Каждый игровой ход состоит из четырех фаз: Инициатива, Действие, Сражение и Снабжение.

2.1 Фаза инициативы

Перед началом каждого игрового хода оба игрока бросают два шестигранных кубика. Игрок с наибольшей суммой броска - первый осуществляет действия в этот ход. При равенстве броска победил Французский игрок.

Исключение: в первый ход любого сценария - французский игрок всегда первый.

2.2 Фаза действий

Первый игрок осуществляет все свои действия в 3 раунда, после этого второй игрок делает то же самое:

[1]Раунд активации управления: все или несколько штабов на выбор игрока поворачиваются лицевой стороной вверх и считаются активированными для отдачи приказов частям, принадлежащим к этому штабу в пределах дальности командования. Штабы могут быть вначале перемещены в соседнюю дружественную или вакантную область и только затем активированы.

[2]Раунд артиллерийского огня – все артиллерийские части, находящиеся в пределах командования своего штаба, могут, получив приказ, открыть огонь в соседние области; сила атаки артиллерии может быть изменена из-за типа местности.

[3]Раунд движения - перемещение любых/всех дружественных юнитов в дальности командования своего штаба (за исключением артиллерийских частей, осуществивших стрельбу в предыдущей фазе). Войска перемещаются из одной области на карте в прилегающую область, но так же могут продвигаться дальше при движении по дороге (5.41). После осуществления всеми частями движения активированный штаб теряет один шаг (поворот), и может осуществить движение по общим правилам.

Примечание: в зависимости от броска на отставшие части (5.7), части могут двигаться без команды от своего активированного штаба.

2.3 Сражение/бой

После того, как оба игрока закончили свою фазу действий, части противников, оказавшиеся в одной области, всту-

пают в бой. Все бои проводятся в последовательности, определённой первым игроком. Атакующий игрок (который ввел свои части в область, где уже были войска противника) должен победить в бою до конца 3 раунда боя, или будет вынужден отступить в начале 4го раунда боя, неся потери от огня по отступающим частям (6.73).

2.4 Снабжение

После того как все бои будут проведены, наступает фаза снабжения. Это фаза имитирует такие события, как пополнение боеприпасов, сосредоточение и приведение в порядок войск.

В ходе игры ваши части будут нести потери, но войска можно восстанавливать с помощью очков снабжения (7.0). Поэтому крайне важно защищать свои линии снабжения.

Введение

Добро пожаловать в захватывающую военную игру, имитирующую известное Бородинское сражение между Великой армией Наполеона и Русской Императорской армией 5 и 7 сентября 1812 года. Цель игры - набрать больше победных очков, чем ваш оппонент. Победные очки преимущественно даются за уничтожение вражеские частей.

Игровое поле охватывает историческое поле боя и разделено на области. Воинские части представлены блоками, которые обеспечивают элегантную механику «тумана войны» и постепенную утрату боеспособности частей.

Организация правил

Правил сформированы так, чтобы крайний столбец справа содержал примеры и разъяснения, опциональные правила и заметки разработчиков, которые помогут понять и получить удовольствие от игры.

Поддержка и обсуждение правил

Мы оказываем поддержку игрокам, и последнюю версию правил можно скачать по адресу:

www.columbiagames.com/borodino

Масштаб игры

В Бородинском сражении участвовало около 135 000 французских и 150 000 русских войск. Основное сражение, произошедшее 7 сентября, стало самым кровавым однодневным сражением в истории 19 века.

Военные части (блоки) представляют собой пехотные дивизии, кавалерийские корпуса, дивизии или артиллерийские бригады. Каждая точка силы (в основном сторона) блока равна 1600 человек пехоты или 1200 кавалеристов, или 24 орудия.

Карта охватывает около 110 км² - 7,1 мили (11,5 км) на 6,2 мили (10 км).

Туман войны

Туман войны – основная особенность всех блочных игр. За исключением боя, блоки расположены наклейкой с обозначением типа и силы войска к владельцу. Противник видит блоки с одинаковой покрашенной стороны без обозначений. Этот блеф способствует оригинальным, неожиданным и смелым стратегиям действий, потому что оба игрока никогда не уверены в силе и типе вражеских частей и в их расположении. Вы должны быть смелыми и решительными в царящей на поле атмосфере сомнения и обмана.

Случайная инициатива

Случайная инициатива имитирует неопределенность в битве. Игрок 1 ходит первым и определяет последовательность проведения сражений, но Игрок 2 может реагировать на движение противника. Хаос, вызванный случайным переходом инициативы, является более реалистичным отражением хода сражения, чем фиксированная смена перехода хода.

Сведения о разработчиках

Дизайнер: Tom Dalglish и Carl Willner

Авторы: Fred Bauer, Grant Dalglish, Ron Draker, Stan Hilinski, Nina Willner

Art: Mark Churms (обложка) и Tom Dalglish (игровое поле)

3.0 Игровое поле

3.1 Области

Карта разделена на области, которые влияют на расположение, максимальное количество и движение частей. Области игрового поля отмечены границами, которые ограничивают движение.

Стартовая линия: пунктирная зеленая линия, которая проходит с северо-востока на юго-запад через всю карту и указывает на доступные области для начальной расстановки в сценариях.

Французский игрок располагается с западного края карты, русский игрок с восточного (дороги на Москву).

3.2 Местность

На игровое поле присутствуют различные типы местности. Некоторые виды местности оказывают влияние при пере-

сечение границ области частями, некоторые влияют на части, находящиеся в области, некоторые и на то и на то.

Влияние местности на движение и боевые свойства блоков сведено в таблицу на стр. 21

Пустая местность (CLEAR): поля и пастбища.

Лес (WOODS): небольшие лесные насаждения, артиллерия и кавалерия имеют штрафы к боевой силе. Лесные массивы непроходимы для артиллерии, кроме как при движении по дороге.

Болото (SWAMP): болотистая местность с кустарниками и деревьями, артиллерия и кавалерия имеют штрафы к боевой силе. Болото непроходимо для артиллерии, кроме как при движении по дороге.

Редут (REDOUBT): На пол есть пять областей-редутов - Шевардино, Большой редут, Флеша, Горки и Маслово. Редуты дают русскому игроку преимущество в обороне.

Деревня (VILLAGE): по полю разбросаны многочисленные небольшие деревни. Атакующие части несут штраф в бою.

Реки и ручьи (RIVER&STREAM): Реки Москва и Колоча непроходимы, за исключением мостов, плотин и бродов. Все остальные водные преграды – ручьи, которые можно пересечь в любом месте, но при этом неся штраф, поэтому лучше их проходить через Мосты, Плотины, или Броды.

Мосты, Плотины и Броды (BRIDGE, DAM, FORD): все три типа обладают одинаковыми свойствами – дают возможность переправить армию через водные преграды. Уникальный Французский мост присутствует только в сценарии Бородино (7 сентября - п. 9.2).

Склон холма (SLOPE): Верхняя часть склона отмечена темной линией. Склоны влияют на артобстрел и лимит на прохождение частей (3.32).

Дорога (ROAD): дороги не меняют местность, склон, пройденный по дороге, так же остается склоном. Правила движения по дороге – 5.41.

3.3 Влияние местности

Движение, сила боя и лимит группирования частей в области зависят от местности. Границы области могут влиять иначе, чем сама область, из-за того, что область (например с лесом) может иметь границы с лесом, пустой областью, рекой и т.д..

3.31 Лимит группирования частей (стекование)

Лимит группирования частей - максимальное количество частей, которые могут вместе находиться в области. Правила по группированию в разных типах областей сведены в таблицу на стр.21.

Лимит группирования распространяется не на все блоки в области, а на войска каждого игрока, так, например, во время боя в пустой области у каждого игрока не может быть более 4 частей, во время боя в области с лесом не может быть больше 3 частей у каждого из игроков. Лимит ограничения распространяется на все подразделения, независимо от их боевой силы. Однако эти ограничения не действуют во время движения, т.к. проверка на лимит группирования происходит только в конце Фазы Действия игрока. И хотя части не могут превышать лимит группирования, но при отступлении подобное возможно с несением штрафа и дальнейшего отступления (см. 6.75).

3.32 Лимит ввода войск

Границы областей не ограничивают передвижение войск, кроме случаев, которые приведут к сражению, вводу подкреплений, резервов, перегруппировке или отступлению. Во всех этих случаях действует правило лимита ввода/вывода войск в область через каждую границу, (которые так же указаны в таблице на стр. 21) во время каждой фазы действий.

Фаза артогня: лимит ввода войск не распространяется на артиллерию, прошедшую артобстрел, то есть в независимости от того, была ли область подвергнута артобстрелу, лимит количества блоков, вводимых в область, не меняется.

3.33 Совместный эффект от местности.

В случае, если в области есть несколько типов местности, то эффекты не суммируются, а учитываются только от местности, которая преобладает в данной области. В случае, если эффект от границы области и местностью в области отличаются, главенствующим является эффект, который дает минимальный лимит ввода войск в фазе движения, НО остальные ограничения применяются в зависимости от типа местности в области, где будет сражение.

Область Писаревского леса включает в себя три деревни, но их наличие не дает какого-либо дополнительного эффекта обороняющемуся. Некоторые границы областей реки или ручьи имеют несколько бродов или других переходов, НО это не увеличивает лимит ввода войск.

3.34 Артобстрел и местность

Леса, болота и склоны влияют на артобстрел. Модификаторы применяются к артобстрелу при стрельбе как сверху, так и снизу холма, из леса на пустую местность (и наоборот), и более сильный штраф при стрельбе из леса в лес. См. таблицу на стр.21.

3.4 Движение вне игрового поля

Военные части не могут двигаться или перегруппироваться вне игрового поля, но могут отступать за пределы поля.

В этом случае при отступлении за пределы поля эти части не могут вернуться в игру в дальнейшем, однако они так же не дают победных очков оппоненту.

Местность на Бородинском поле

Для такой крупной битвы местность достаточно сильно разнилась на разных участках, это был хороший выбор для русской армии, так как давал ей преимущество в обороне, но хотя так же подталкивал французов к проведению атак.

Леса

Изображенные на игровом поле леса были преимущественно не густыми. Поэтому они легко проходимы для пехотных частей, но препятствуют артиллерийским обстрелам и кавалерийским шок-атакам.

Болота

Изображены как болотистая и слегка лесистая местности с некоторыми заросшими прудами.

Артиллерия не может двигаться по болоту вне дорог, так же невозможен артобстрел, так как пушечные ядра практически не наносят вреда, попадая на мягкий грунт.

Деревни

Бородино, Ельня и Утица были большими деревнями, остальные поселения были небольшими хуторами, состоящими из срубов, называемых в России избами.

Реки и ручьи

Москва-река, расположенная в северо-восточном углу поля, в дальнейшем протекает через Москву. В месте сражения она около 12 метров в ширину и до 2 метров глубиной. На месте реки в настоящий момент находится озеро - Можайское водохранилище.

Большинство из ручьев было всего 0,5-1,5 метра в ширину и были обмелевшими в это время года (сентябрь) в связи с жарким летом 1812 года. Но продвижение дивизии из 5000-8000 человек через эти маленькие ручьи было затруднено крутыми берегами, заросшими густым кустарником. Существовало также большое количество мельничных запруд, созданных плотинами.

Редуты

Редуты был оборонительным рубежом в поле, спешно построенным за несколько дней до сражения. Они состояли из земляных стен с амбразурами для пушек, по периметру были вырыты канавы, устроены волчьи ямы и ловушки для атакующих. Редуты были защищены в основном артиллерией, но так же защищались войсками на флангах и сзади.

Дороги

Все дороги обладают одинаковым эффектом. Три основные дороги пересекают игровое поле с востока на запад. Они так же являются линиями снабжения.

Влияние нескольких местностей дает мультиэффект, например:

Ручей+Лес: Лимит сражения (ручей), но боевые эффекты (Лес)

Пустая местность + склон холма: Лимит сражения (Склон холма), но боевые эффекты (пустая местность)

Болото+Лес: Лимит сражения (болото), но боевые эффекты зависят от локации сражения.

4.0 Воинские части

Воинские части представлены в игре французскими (синие) и русскими (зеленые) блоки. Один лист этикеток-наклеек прилагается в коробке. Каждая этикетка наклеивается на отдельный блок – синие на синие и зеленые на зеленые блоки.

4.1 Разъяснение по частям

4.11 Сила части

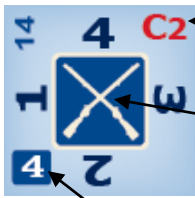
Текущая сила части указана цифрой сверху, когда блок находится в вертикальном положении. Значение Силы определяет количество шестигранных кубиков, бросаемых в бою за данный блок. Например, при силе части 3 бросается 3 кубика.

4.12 Шаг уменьшения силы части

За каждый полученный хит урона в бою (успешное попадание при броске оппонента) блок теряет 1 единицу силы и поворачивается на 90 градусов в сторону уменьшения. Так, например, при получении 1 хита урона блок с силой 3 становится блоком с силой 2, при следующем получении хита урона сила снижается до 1.



Некоторые крупные подразделения обладают максимальной силой 5 или 6, но при получении 1 урона и повороте блока сила части снижаетсякратно 2-ум, например 6-4-2-1, т.е. 1 хит будет уменьшить силу блока с 6 до 4.



Огневая мощь (C2)

Тип (пехота)

Корпус штаба (4ый)

4.13 Огневая мощь

Огневая мощь отображается буквой и числом в углу блока, например А1 или С2. Буква определяет порядок вступления в сражение (сначала атакуют блоки А, затем В, затем С) цифра указывает значение, выпавшее на кубиках, меньше или равное которому означает нанесение хита. Например – значение С2 означает, что блок будет атаковать после блоков А и В и попадание противнику будет засчитано при выпадении результатов 1 или 2 на кубиках.

результатов 1 или 2 на кубиках.

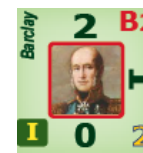
Пример: Блок С2 обладает текущей силой 4, при атаке он будет кидать 4 кубика и попадание будет засчитано при выпадении только «1» или «2». При получении урона блок перевернется на сторону с цифрой 3 и будет в свою очередь атаки бросать уже только 3 кубика (попадание так же засчитывается на 1, 2) и т.д.

4.2 Типы войск

4.21 Штаб



Блок штаба представляет собой командиров, личный состав, курьеров и охрану. Данные блоки должны рассматриваться не как иные военные части для движения, боя, снабжения, но обладают уникальной Командной способностью. Штабы имеют минимальную силу - ноль (0).



У французов есть один армейский штаб (АНQ) - Наполеон и семь штабов корпусов (СНQs).

У русских есть три армейских штаба (АНQs) : Барклай – командующий 1-й армии (зеленый цвет квадрата армии на блоке), Багратион – командующий 2-й армии (красный цвет квадрата армии на блоке) и Кутузов - главнокомандующий всеми армиями. У русских так же есть девять штабов корпусов (СНQs).



4.22 Пехота

Части с перекрещенными ружьями – пехотные. Они представляют собой дивизии, примерно 1600 человек в каждом повороте/шаге. В обеих армиях были отдельные полки легкой пехоты, называемые егеря или вольтижеры. Они были проворными солдатами, часто вооруженные винтовками, наиболее полезными в стычках, ударах на флангах и захватах форпостов. Исторически сложилось так, что русские расположили егерей (jäger) в селе Бородино и в Утицком лесу в начале боя.

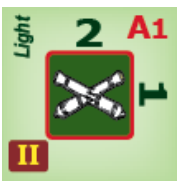


Гвардейские части – пехотные, кавалерийские и артиллерийские части были в обеих армиях и отмечены буквой «G» золотого цвета в квадрате армии на блоке.



4.23 Кавалерия

Части со скрещенными саблями – кавалерийские. Они представляют собой корпуса или дивизии, примерно 1200 человек в каждом повороте/шаге.



4.24 Артиллерия

Части со скрещенными стволами представляют собой сборные батареи из 24 орудий. Есть три типа артиллерии в игре: легкая, тяжелая и конная. Все типы могут вести артиллерийский обстрел, но только легкая и конная артиллерия может войти в область и принять участие в бою. Тяжелая артиллерия не может войти в область для участия в бою, но может принять участие в бою, если защищается (т.е. была атакована).

UNIT TYPES		
UNIT	FRENCH	RUSSIAN
HQs	8	12
Infantry	19	21
Cavalry	9	9
Artillery	11	14
TOTAL	47	56
NOTE: light infantry voltigeurs and jägers, and Russian militia are <i>included</i> in the Infantry totals.		

Французская императорская гвардия

У Наполеона была элитные Императорские гвардейские корпуса – пехотный, кавалерийский и артиллерийский, от-

мечены буквой "G". Это были лучшие части французской армии, и, вероятно, во всей Европе. Иностранные гвардейские части, например, польский легион Вистула и итальянская гвардия также рассматриваются как Гвардия. Наполеон не хотел вводить в сражение эти элитные гвардейские части, так как этим ветеранам невозможно было найти замену.

Русская гвардия

В Русской армии также были элитные гвардейские части, некоторые начали свою историю со времен Петра Великого. Это были лучшие солдаты в армии, специально отобранные по росту. В Бородино русская гвардия была представлена 5-ым корпусом, первоначально находящемся в резерве, но вступившем в сражение во второй половине дня и сильно пострадавшим от французской артиллерии.

Русские еще имеют четыре дивизии гренадеров - Гренадерская 1, Гренадерская 2, Сводно-гренадерская 1 и Сводно-гренадерская 2. Это были элитные регулярные части, хотя и не Гвардия.

Русские казаки

Казаки были нерегулярной легкой кавалерией, собранной из русских и украинских казаков с территории южной России и Сибири, вместе с которыми были некоторые азиатские войны (калмыки, башкиры и т.д.). Их маленькие, проворные лошади позволяли им эффективно вести разведку, рейды и преследовать отступающие части.

Русское ополчение (Militia)

Русское ополчение состояло из новобранцев и нерегулярных войск. Они имели мало опыта и были вооружены ружьями и пиками. Исторически они использовались для защиты леса к югу от Старой Смоленской дороги под командованием штаба 3-го корпуса.

5.0 Фазы действий

5.1 Контроль областей

Контроль над областями определяется текущим наличием частей в данной области, области могут дружественными, вражескими, оспариваемыми или свободными:

Дружественная область – содержит одну или более ваших частей.

Вражеская область – содержит одну или более частей противника.

Оспариваемая область – содержит части обоих игроков, ожидая результата сражения. Эти области не дружественны ни одному из игроков.

Свободные области - нейтральные, никто не контролирует данную область – в ней нет частей игроков.

Важно: Изменение контроля над областью происходит немедленно. Дружественный район сразу же становится свободным, как только последняя ваша часть покинула его. Точно так же, нападая на вражескую область, она сразу же становится оспариваемой.

5.2 Отдача приказов

Штабы отдают приказы на артобстрел, движение и сражения частям под своим управлением. Первое действие Игрока в свой ход – активация (перевернуть лицевой стороной вверх) любое количество выбранных для активации штабов. Активированные штабы (или те, которые будут в дальнейшем обязательно активированы) могут перейти в соседнюю дружественную область (без учета лимита) или в свободную область, а затем быть активированы.

Активированный штаб всегда по окончании отдачи всех приказов теряет 1 шаг и может, согласно дальности командования:

- Активировать артиллерийские части данного корпуса для осуществления артобстрела.
- Отдать приказ на движение всем частям данного корпуса (вне зависимости от силы штаба), КРОМЕ артиллерийских частей, активированных ранее и проводивших артобстрел.

После окончания движения частей каждый активированный штаб может сам двигаться по обычным правилам, в том числе по дороге, даже если двигался по ней перед активацией, и затем (вне зависимости от того, двигался штаб или нет) штаб теряет один шаг.

Важно: штаб с силой ноль (0) не может быть активирован.

5.21 Дальность командования

Штабы обладают дальностью командования от 1 до 3. Это максимальное количество областей, в пределах которых штаб может отдавать приказы своим частям. Дальность командования может быть прослежена через свои или свободные области, но никогда через вражеские области или непроходимые реки. Дальность командования может проходить в/из оспариваемую область, но не через неё.

5.22 Штаб корпуса (CHQs)

CHQs может отдать приказ только частям, входящим в состав данного корпуса радиусе командования.

Исключение: Мюрат может отдать приказ любой французской части кавалерии или кавалерийской артиллерии в пределах текущей дальности командования. Платов может отдать приказ любым частям казаков в пределах текущей дальности командования.

5.23 Штаб армии (AHQs)

Французский штаб армии (АНQ) - Наполеон.

Русские имеют три штаба армий (АНQs) - Кутузов, Барклай и Багратион.

Штаб армии не командует аналогично штабу корпуса (СНQs). Штабы армии отдают приказы любым дружественным частям согласно текущей силе штаба блока в пределах дальности командования. Наполеон и Кутузов могут отдать приказ любым дружественным частям на поле (Наполеон с текущей силой 3 – может отдать приказ 3 любым блокам на поле в пределах дальности). Барклай может отдать приказы только частям 1ой Армии, Багратион может отдать приказы только частям 2-й Армии

Дальность командования

Штаб с дальностью командования 1 (CR1) может отдать приказ в той же или прилегающей области. Штаб с дальностью командования 2 (CR2) может отдать приказ на расстоянии в 2 области от текущего расположения, штаб с дальностью командования 3 (CR3) может отдать приказ на расстоянии в 3 области от текущего расположения.

Пример отдачи приказа штабом армии. Барклай с текущей силой блока 2 может отдать приказ 2 любым частям в радиусе командования 3, если у Барклая текущая сила блока равна 1, то он может отдать приказ одной любой части в радиусе командования 3, при текущей силе 0 – ни одной части нельзя отдать приказ. Во время отдачи приказа из штаба также можно отдать приказ на артиллерийский обстрел, следовательно, Наполеон с текущей силой блока 3 может отдать приказ двум артиллерийским частям на артобстрел и одной части приказ на движение, все в пределах его дальности командования 3.

Совместное командование корпусов СНQs

Только штаб армии (АНQs) может отдать приказ частям из разных корпусов. Когда два штаба корпусов СНQs находятся в одной области, оба штаба должны быть активированы, чтобы отдать приказы своим частям. Части вне командования могут двигаться как Отставшие части (п. 5.7).



ДИАГРАММА 1

Игрок 2 (француз): активизирует штаб 4-го корпуса HQ с дальностью командования 2.

- Тяжелая артиллерия в Беззубово производит артобстрел русских частей в Логиново. Из-за того, что артобстрел ведется по области с холмом снизу вверх, сила атаки снижается на 1 и равна не А3, а только А2. На кубиках выпала 1 хит, часть 2-ой Армии - 4 корпус С2 с текущей силой 3, получил хит, поворачивается и становится с текущей силой 2
- Французская конная артиллерия проводит артобстрел с силой А2; мимо.
- 14 пехотная атакует Логиново через брод. Лимит на передвижение – 1 часть, т.к. болото.
- 13-й пехотная атакует Логиново через ручей/склон на границе области
- Кавалерия атакует Логиново, подымаясь вверх по холму.
- Итальянская гвардия движется по дороге в Беззубово, затем поворачивает на север в область, занятую конной

артиллерией.

- Штаб (HQ) деактивируется, и, потеряв один шаг, движется в Беззубово.

Раунд 1: русская пехота не построена в каре (не строится по решению игрока). Все французские части имеют модификатор -1 к атаке в 1 раунде за деревню (Village).

- Русский бросает за 2А3, 1 попадание на 5С2.
 - Француз бросает за 3В2 (-1 за деревню=3В1); промах.
 - Русский за 2С2 отступает на восток.
 - Француз бросает за 4С2 (-1 за деревню=4С1), 1 попадание на русскую часть 2А3
 - Француз бросает за 4С2 (-1 за деревню=4С1), 1 попадание на русскую часть 1А3, уничтожая её и завершая бой.
- Французский игрок проводит перегруппировку по своему усмотрению.

5.24 Отдельно управляемые войска

Егеря, вольтижеры и ополчение могут быть управляемы путем отдачи приказа любым штабом (как армии, так и корпуса) в пределах дальности командования штаба.

5.3 Артиллерийский обстрел

Все артиллерийские части могут вести артобстрел. Активный игрок может указать любую артиллерийскую часть под командованием штаба корпуса (СНҚ) или штаба армии (АНҚ), и отдать приказ на артобстрел соседней прилегающей области. Урон, нанесенный артобстрелом применяется как обычно, но у войск, находящихся в редутах, нет двойной защиты. Игрок, понесший потери, не обязан показывать части, получившие и понесшие урон. Только одно (1) артиллерийское подразделение может вести артобстрел через одну (каждую) границу области. Это не влияет на лимит ввода войск в область (п. 3.32). Реки и ручьи не влияют на артиллерийский обстрел, но модификаторы и ограничения распространяются на некоторые типы местности. (См. таблица эффектов местности (стр. 21). Игроки могут вести артобстрел в соседние спорные области (где битва еще не произошла, но войска обоих игроков находятся там), в этом случае каждый результат броска «б» наносит урон по обычным правилам дружественным войскам.

5.4 Движение

Активный игрок может перемещать любые/все части своим командованием, кроме артиллерии, которая только что осуществляла артиллерийский обстрел. Части, входящие в области с вражескими войсками, обладают лимитом прохождения границ областей в зависимости от местности (3.32). Войска могут атаковать (входить как подкрепление/резерв), вступая в бой только с прилегающей территории. Тяжелая артиллерия не может двигаться и входить в бой. Войска могут двигаться только один раз в ход, за исключением отступления или перегруппировки после победы.

5.41 Движение по дороге

Части могут двигаться по дороге дальше, чем при обычном движении. Большинство частей могут пройти 2 области по дороге, но штабы, кавалерийские части (в том числе конная артиллерия) могут пройти до 3 областей по дороге. Дороги для движения должны быть соединены между собой. Лимит ввода войск в область (п. 3.32) не изменяется из-за дорог.

Важно: Части никогда не могут атаковать, входить как подкрепление/резерв, отступить или перегруппироваться, используя бонусы от движения по дороге.

Мосты, плотины и броды не препятствуют движению по дороге. Например, пехота может двигаться по дороге из Бородино в Горки, пересекая мост. Кавалерия может пройти по дороге из Бородино в Малое Село, пройдя в движение два брода.

5.5 Задержка/блокирование частей

Войска игрока, зашедшего в область с блоками соперника, предотвращают возможный уход/движение блоков соперника в количестве, равном количеству блоков вошедшего игрока. Обороняющийся игрок выбирает, какие блоки остаются/задержаны в области. Другие блоки (превышающие количество вошедших блоков противника) могут уйти из области, не принимая участия в бое (все ограничения действуют), но они не могут уйти из области через границы, с которых вошел атакующий игрок, также эти части не могут начать атаку или принять участие в другом бое.

Штабы (НҚ): не заблокированный штаб может начать бой или уйти в прилегающую область (свободную или дружественную) и только затем быть активированным для отдачи приказов. Ограничения на движение и пр. также распространяются на штаб в этом случае. Заблокированный штаб не может быть активирован.

5.6 Действия Игрока 2

После того, как игрок 1 осуществил всеми/выбранными частями артиллерийский огонь и движение, Игрок 2 может активировать любые свои штабы по обычным правилам для осуществления :

- артиллерийского огня - выбранными частями в пределах дальности командования

- движение частей как для перемещения, так и для инициации боев. Части, которые входят из области, где уже иницирован бой – считаются резервными (6.4).

5.7 Отставшие части

Войска без командования могут двигаться, используя бросок на отставшие части. Незаблокированные части в спорных областях могут выйти из боя после броска кубика. Бросок на отставшие части делается после движения всеми дружественными частями, но до начала боя.

Бросок на отставшие части. За каждую часть бросьте 1 д6:

1-3 – часть двигается/отступает, но теряет один шаг, в результате броска часть может быть уничтожена.

4-6 – часть двигается/отступает без потерь.

Атака: Части, которые атакуют или входят как подкрепление в бой с использованием броска отставших частей, отнимают 1 от броска, (результат 1-4 вызывает потери). Потери немедленно применяются - до боя.

Построение в каре: части, построенные в каре, требуют бросок на отставшие части при отступлении.

Артиллерийский огонь: бросок на отступление никогда не может быть использован для иницирования артобстрела.

Атака с флангов (опционально)

При атаке через две или более границ, одна граница на выбор атакующего игрока объявляется Главной Атакой. Части, входящие в бой через иные границы, находятся в резерве. Резервные части входят с бой с задержкой на один раунд, но имеют модификатор +1 к огневой мощи (например $C2 = C3$) только на время их вступления в бой - первого раунда боя для них (общий второй раунд для всех остальных). Этот бонус за фланговую атаку не применяется, если все основные части атакующего (Главная Атака) были уничтожены в первом раунде.

Правило флангового удара тоже применяется, когда Игрок 2 вводит в бой подкрепления. Основные части подкреплений Игрока 2 подходят во 2 раунде, но подкрепления с флангов подходят в третьем раунде.

Это правило имитирует трудности в координации отдельных атак, но дает бонус за эффект неожиданного обхода и удара во фланг.

Ограничения перед боем

Движение частей, входящих в бой или выходящих из боя, не могут превышать лимит ввода частей в область (3.32) через любую границу. Таким образом, через границу с ограничением 2 только две части могут вступить в битву, или только две части могут уйти из боя, или одна часть может войти и одна часть может выйти из боя перед его началом. Только незаблокированные части могут отступить из боя в ход Игрока 2.

Штабные части в бою

Штаб должен быть незаблокированным, чтобы быть активированным в битве. Незаблокированный штаб может так же пройти в прилегающую свободную или дружественную область, чтобы в дальнейшем быть активированным и отдать приказы в нормальном порядке, в том числе отдавая приказы частям войти/выйти в/из покинутую штабом область для сражения. Движение частей в/из боя всегда происходит с учетом ограничений/лимита на количество частей для движения. Штаб, который вышел из района боя для активации, считается как 1 часть, пересекая границу области для дальнейшего определения ограничений на пересечение использованной штабом границы.

6.0 Сражения/Бои

6.1 Атакующие части

Части, вошедшие во вражескую область – атакующие, части в области – обороняющиеся.

Части могут атаковать или входить как подкрепление в сражение из граничащих областей с учетом правил командования (5.2), стекования (3.31) и лимит ввода частей (3.32).

6.2 Порядок проведения сражений

Сражения проводятся последовательно по одному, после окончания движения всеми частями. Игрок 1 определяет последовательность проведения сражений. Положите блоки, принимающие участие в первом бою, лицевой стороной вверх – так, чтобы текущая боевая сила части была сверху. По окончании сражения поставьте блоки вертикально, лицевой стороной к себе с текущим положением боевой части блока вверх, проведите при желании перегруппировку (п. 6.8). После этого Игрок 1 выбирает место проведения следующего боя.

6.3 Раунды боя

Бои ведутся в течении четырех раундов или меньше. Если после окончания трех раундов боя в области остались обороняющиеся части, атакующий должен отступить всеми частями во время 4 раунда. (п. 6.73)

6.31 Ход боя

Каждый блок в течение одного раунда может сделать один ход – сражаться или отступить. Последовательность ходов определяется рейтингом частей. В начале все части «А», затем все части «В», и в конце «С» части. Из частей с одинаковым рейтингом первыми ходят обороняющиеся части.

6.4 Резервы в бою

Все части, которые Игрок 2 вводит с бой, инициированный Игроком 1 - Резервные части. Резервные части не могут атаковать, отступать или нести потери в первом раунде боя. Они принимают участие/входят в бой со второго раунда. Если все части обороняющегося игрока, находящиеся в области, были уничтожены до подхода частей во втором раунде, атакующий игрок становится обороняющимся в этом бою. Это отражается на порядке хода боя и тем, кто должен отступить в 4ом раунде.

Важно: Некоторые штрафы в атаке действуют только на первый раунд боя, которым для подходящих резервных частей является второй раунд боя.

6.5 Урон в бою

За каждый блок в свой ход игрок бросает количество кубиков, равное текущей силе части. Урон (хит) наносится при выпадении значения на кубике, которое равно или меньше значения огневой мощи данной части.

Пример: пехотная часть В2 с силой три кидает 3 кубика в очередь частей «В», каждый выпавший результат 1,2 считается как один хит урона.

За каждый нанесенный хит урона часть противника ослабляется и поворачивается на 90°. Каждый нанесенный хит урона распределяется отдельно – всегда на самую сильную часть в этот момент боя. Когда необходимо нанести урон, а в области две или более частей с одинаковым значением силы части, владелец частей выбирает часть, которая понесет урон, и поворачивает её. Части с минимальным значением силы при следующем получении хита урона при повороте уничтожаются.

Примечание: бой происходит не одновременно, все нанесенные хиты распределяются немедленно.

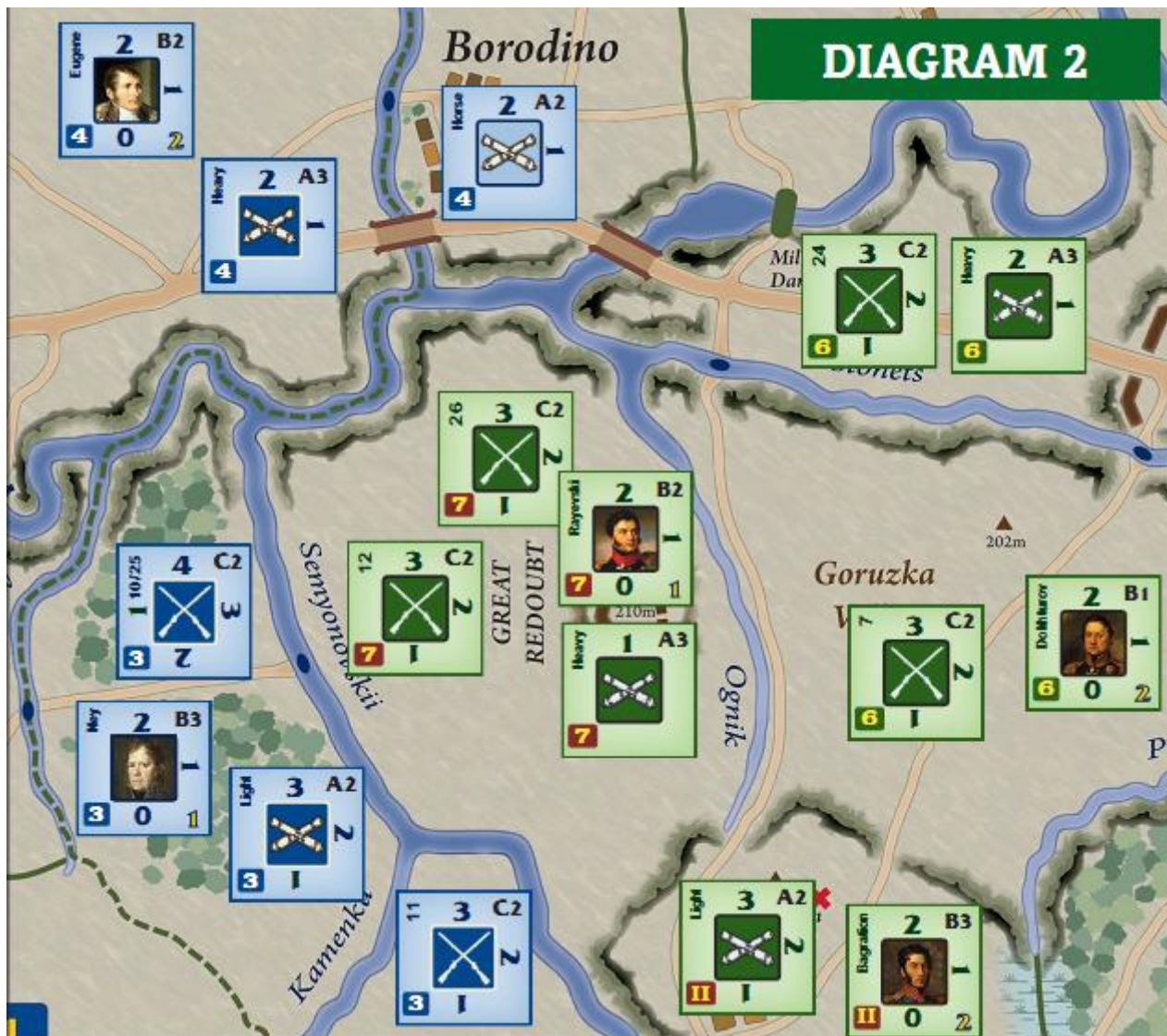
Порядок битвы

Последовательность проведения боев определяется Игроком 1, и изменения в контроле над областью вступают в силу немедленно. Рассмотрим влияние инициированного Игроком 1 боя в области с 1 вражеской частью. Все части Игрока 1, вошедшие с разных сторон (если не используете опциональное правило фланговой атаки), атакуют вместе с 1го раунда. Часть Игрока 2 в области становится заблокированной и не может выйти из области, также область становится оспариваемой и до определения результатов боя в неё не могут отступать или двигаться при перегруппировке любые части игроков. Подобную тактику, мешающую отступлению и продвижению при перегруппировке, может использовать и игрок 2 в свой ход, однако эффективность от этого меньше - т.к. последовательность проведения боев определяет игрок 1.

Пример нанесения урона в бою

Французская часть 3 С2 бросает 3 кубика в свою очередь «С», выпало 1,2,3. Хитами урона считаются выпавшие результаты 1,2, которые распределяются между наиболее сильными русскими частями (в бою 2 русские части 2 С2 и 3 С2). Первый хит должно быть нанесен части 3 С2, теперь на поле обе части с одинаковой силой 2 С2. Русский игрок может выбрать, кому из них нанести второй выпавший хит.

ДИАГРАММА 2



Русские защищаются в районе Большого редута 4 частями.

Игрок 1 Француз.

- Активирует штабы корпусов (CHQ) Евгений и Ней.

- 4-й корпус: артиллерийский обстрел области Большого редута тяжелой артиллерией 2A3 и конной артиллерией 2A2. Нет никаких модификаторов к артобстрелу, так как граница области проходит как вверх, так и вниз по склону холма. По результатам бросков нанесено 2 хита урона, которые русский игрок отнес к пехотным частям 3C2. При отсутствии D2, два хита сократить как русская пехота 2C2.

- 3-й корпус: атака Большого редута через брод частями 3A2 и 4C2, 3C2 и 11 (пехотная) через ручей.

Игрок 2 Русский.

Русские могут активировать штаб 6-го корпуса (CHQ) и II армии (ANQ) для открытия артиллерийского огня по наступающим на Большой редут французским частям, но это может привести к получению потерь собственными войсками в этой же области, поэтому артобстрела не проводят.

Раунд 1:

1. Русская часть 1A3, бросает 1 куб = 2, нанесено 1 попадание на 4C2 (после поворота сила части 3 C2).
2. Французская часть 3A2, бросает 3 куба = 1,4,5. 1 попадание на 2C2 (для поворота русской части в редуте надо 2 хита, поэтому часть остается 2 C2 до следующего попадания).
3. Русский штаб Раевский (CHQ Rayevski) 2 B2, бросает 2 куба = 2,3. 1 попадание на французский блок 3A2 (после поворота сила части 2 A2).
4. Русская часть 2C2, бросает 2 куба = 2,6. 1 попадание на французский блок 3C2 (после поворота сила части 2 C2).
5. Русская часть 2C2, бросает 2 куба = 4,6. Все промахи, ни одного попадания.
6. Французская часть 3C2, бросает 3 куба, 2,3,4. 1 попадание на часть 2C2 (т.к. ранее имелось одно попадание, то часть поворачивается на 1C2).
7. Французская часть 2C2, бросает 2 куба = 4,6. Все промахи, ни одного попадания.

Раунд 2:

1. Русская часть 1A3, бросает 1 кубик = 3. 1 попадание на блок 3C2, поворачивается на 2 C2.
2. Французский блок 2A2, бросает 2 кубика = 3,5. Все промахи, ни одного попадания.
3. Русский штаб Раевский (CHQ Rayevski) 2 B2, бросает 2 куба = 2,3. 1 попадание на 2A2, блок поворачивается на 1

A2.

4. Русская часть 2C2, бросает 2 куба = 3, 3. Все промахи, ни одного попадания.

4. Русская часть 1C2, бросает 1 куб = 5. Промах, нет попадания.

6. Французский блок 2C2, бросает 2 куба = 3, 1. 1 полупопадание (свойство редута) по части 2 C2.

7. Французский 2C2, бросает 2 куба = 3, 3. Все промахи, ни одного попадания.

Раунд 3: французский игрок понимает, что уже не может победить в этом бою, и отступает в 3-м раунде.

1. Русский блок 1A3, бросает 1 куб = 3. 1 попадание на блок 2C2 (поворачивается на 1 C2).

2. Французский блок 1 A2 отступает.

3. Русский штаб Раевский (CHQ Rayevski) 2 B2, бросает 2 куба = 2,3. 1 попадание на 2C2 (поворачивается на 1 C2).

4. Русская часть 1C2, бросает 1 куба = 4. Промах, нет попадания.

4. Русская часть 2C2, бросает 2 куба = 164. 1 попадание на 1C2 (блок поворачиваться не может, т.к. уже в минимальном положении – поэтому он уничтожен и снимается с игрового поля)

6. Французская часть 1C2; отступает.

Русская часть 2C2 восстанавливает 1/2 удара, т.к. бой закончен и часть не была повернута.

6.51 Бой за Редут

Все обороняющиеся русские части в области с редутом (п. 3.2) имеют двойную защиту (D2). Французские части не получают двойной защиты (D2), так как редуты были ориентированы на запад. Войскам с двойной защитой (D2) для одного поворота на ослабленную сторону (потери одного шага) необходимо нанести два хита урона. Каждый «полу-хит» не имеет никакого эффекта, кроме того, что следующие «пол-хита» урона должны быть применены к этому же блоку для одного поворота на ослабленную сторону. Нанесенные «полу-хиты» сохраняются на протяжении всего боя, но снимаются после его окончания.

Важно: Двойная защита «D2» не распространяется на урон, понесенный в результате артобстрела.

6.52 Штыковая атака

Пехота в линейном построении (не в каре) имеет возможность объявить штыковую атаку во время своего хода в бою. Это повышает огневую мощь +1 (C3 = C4), но каждое выпавшее значение "6" наносит урон своей части, проводящей штыковую атаку.

6.6 Построение в каре

В начале каждого раунда боя, в том числе и в первом, после того, как резервные части открыты, пехотные части могут построиться в каре или выйти из каре. Каре не может быть построено в области с лесом или на болоте. Часть, построившуюся в каре, отметьте, положив на неё монету. Оба игрока (обороняющийся первый) могут построиться в каре в одном и том же бою. Объявив построение или выход из каре, нельзя его изменить после начала раунда.

6.61 Укрытие

Построившись в каре, часть может "укрыть" одну не пехотную часть с силой равной или меньшей пехотной части, сформировавшей каре. Укрывшаяся часть получает все преимущества и недостатки нахождения в каре. (п. 6.62)

6.62 Прицеливание в каре

Прицеливание происходит, когда некоторые части противника находятся в каре, а некоторые нет. Пехотные части не могут прицеливаться, хиты урона распределяются как обычно. Кавалерия, артиллерия и штабные части должны прицеливаться и атаковать ИЛИ части в каре, ИЛИ иные части по обычным правилам. Хиты урона наносятся и распределяются в каждой целевой группе по обычным правилам. Хиты урона, нанесенные в большом количестве по выбранной цели, не переходят, а теряются.

6.63 Эффекты построения в каре

- Все атакующие кавалерийские или штабные части обладают силой огневой мощи только B1. Казаки, которые уже B1, несут штраф по силе части -1 (например 3B1=2B1).
- Артиллерийская часть, атакующая каре обладают силой огневой мощи +1 (A2 = A3).
- Пехота в каре обладает силой огневой мощи -1 (C2=C1). Ополчение в каре, которые уже C1, получают штраф по силе части -1 (3C1 =2C1).
- Все защищенные части внутри каре имеют огневую мощь C1.
- Части в каре и/или защищенные части при отступлении делают бросок на отставших (5.7).

Артиллерийская рейтинг

Артиллерийские части обладают рейтингом «А», чтобы отразить их превосходные параметры в бою, но тяжелая и легкая артиллерия не может отступить в первом раунде боя.

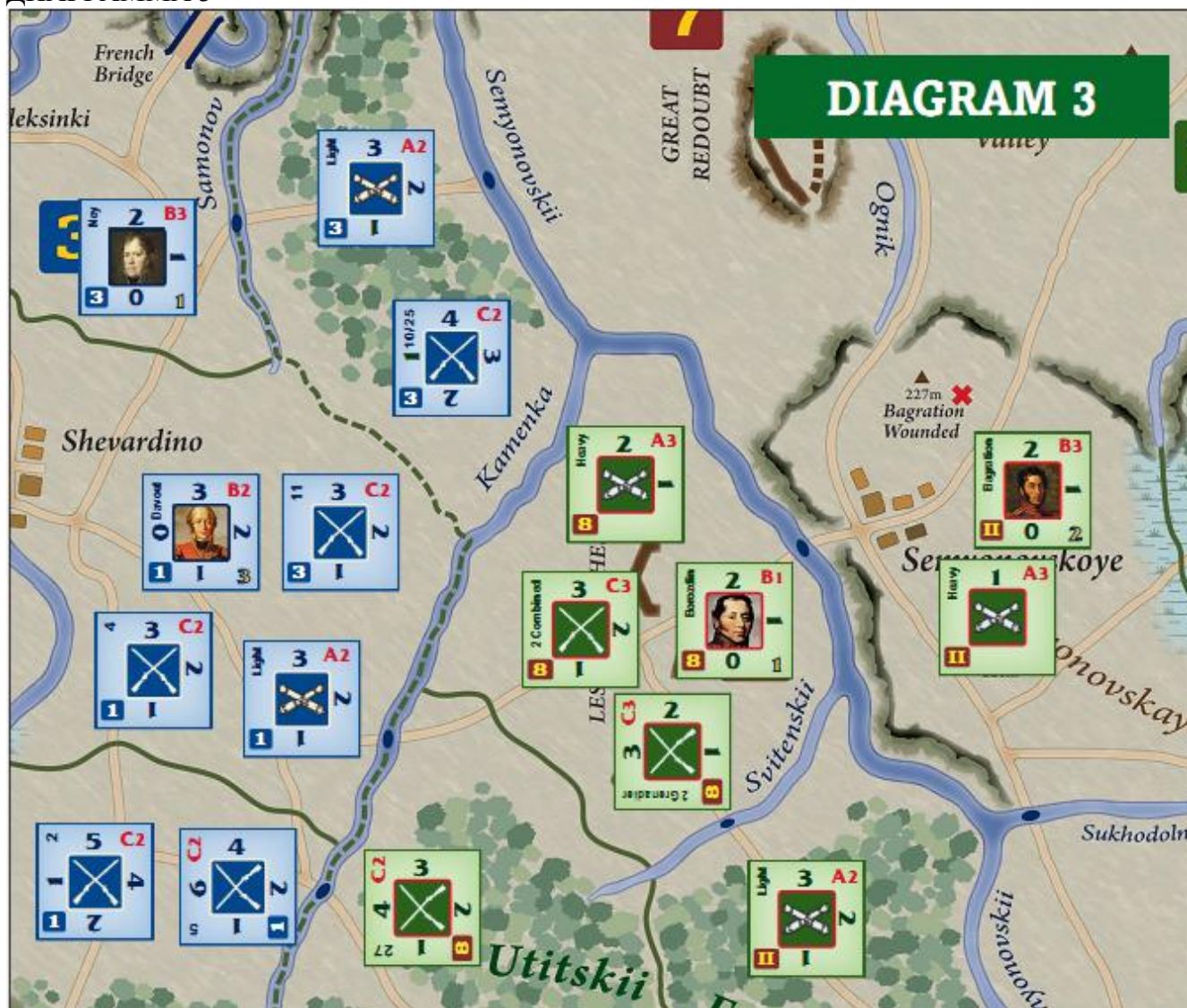
Штраф к Огневой мощи

Штраф к Огневой мощи может уменьшить огневую мощь до 0, так, например, атакуя пехоту в каре с мощностью B1, огневая мощь части становится B0. (B1 = B0). В этих случаях части не могут вести Огонь в этом раунде.

Штыковая атака

Русские использовали штыковые атаки с большим эффектом, но они же могут привести к собственным потерям. Модификатор +1 оправдан как "оружие террора", а сама атака с подобным модификатором (при «б» - хит своей части) отражает высокие жертвы, к которым часто приводила штыковая атака.

ДИАГРАММА 3



Боевые резервы

Игрок 1 (Француз): активирует штаб Даву и Нея (CHQ). Нея отдает приказ на артобстрел Флешей артиллерией 3 A2 (модификатор -1 для леса), и отдает приказ пехотной части 4C2 и 3C2 атаковать Флешу. Даву отдает приказ на артобстрел Флешей 3A2, нанеся 1 хит урона части 3C3. Даву также отдает приказ на атаку Утицкого Леса (стекование не более 3) пехотными частями 5C2, 4C2, и 3C2 через два брода. Уменьшите силу каждого штаба, отдавшего приказы, на 1 шаг, повернув на 90°.

Игрок 2 (Русский): активирует штаб армии (АНQ) Багратиона с силой/шагом части 2. Он отдает приказ артиллерии занять Флешу, и пехотной части 2 C3 (Незаблокированной) выйти из Флешей и войти в область Утицкого леса как подкрепление. Эта часть примет участие в бою в Утицком лесу только во 2 раунде. Уменьшите силу штаба Багратиона (АНQ) на один шаг/поворот.

Раунд 1: французский игрок выбирает первым проведение боя в Утицком лесу.

- Русская пехота 3C2 стреляет 3 куба, нанеся 1 попадание на блок 5C2.

- Французская вторая пехотная 4С2 кидает 4 куба; все промахи.
- Французская пятая пехотная 4С2 кидает 4 куба, 1 попадание на 3С2.
- Французская четвертая пехотная 3С2 кидает 3 куба, 1 попадание на 3С2.

Раунд 2: Русский резерв 2С3 прибывает и вступает в бой.

- Русская пехота 2С3 кидает 2 куба, 1 попадание.
- Русская пехота 1С2 кидает 1 куб; промах.
- Французская вторая пехотная 2С2 кидает 2 куба; все промахи..
- Французская четвертая пехотная 2С2 кидает 2 куба, 1 попадание на 2С3.
- Французская пятая пехотная 2С2 кидает 2 куба, 1 попадание на 1С2 (часть уничтожена).

Раунд 3:

- Русский отступает последней пехотной частью на восток в лес.
- Французский игрок теперь может перегруппировать любые/все части, принявшие участие в бою с учетом пределов границ областей и лимита на группирование частей в области. Но не может перейти в область Флеши, т.к. там еще не произошел бой, или в лес, куда отступила русская пехотная часть. Затем происходит бой за Флеши.

6.7 Отступление

Каждый блок может в бою отступить в любом раунде в свой ход вместо стрельбы, за исключением легкой и тяжелой артиллерии, которая не может отступить в 1 раунде. Части, построенные в каре, должны провести бросок на отставших при отступлении.

6.71 Ограничения при отступлении

Лимит прохождения частей через границу области (3.32) применяется к отступающим частям каждый раунд заново. Части никогда не могут отступить во вражескую или оспариваемую область.

6.72 Атакующий отступает

Атакующие части должны отступить через границы, используемые для начала атаки и/или в дружественные прилегающей области, но никогда через границы, используемые обороняющимся частями, в т.ч. подкреплениями.

6.73 Огонь по отступающим

Когда битва длится до 4-го раунда, атакующие части в 4ом раунде вместо стрельбы должны отступить в свой ход. Обороняющийся игрок стреляет по обычным правилам, но Кавалерия имеет +1 к огневой мощи ($B2 = B3$), и казаки +2 ($B1 = B3$).

Пример: На начало 4го раунда у атакующего 2 части - артиллерийская А2 и пехотная С2. У обороняющегося пехотная часть С2 и казачья В1. Последовательность 4го раунда:

Артиллерийская часть атакующего игрока А2 отступает (без несения урона от огня по отступающим).

Казачья часть обороняющегося игрока стреляет с силой атака В3 (+2 к обычной силе).

Пехотная часть обороняющегося игрока стреляет с силой атака С2.

Пехотная часть атакующего игрока С2 отступает (если выжила после проведенной атаки казаков и пехоты обороняющегося игрока).

Атакующие части, которые не могут отступать в 4ом раунде – уничтожаются.

6.74 Обороняющийся отступает

Обороняющиеся части отступают в любую дружественную или свободную область, но никогда через границы, по которым в область вошли части атакующего игрока.

6.75 Отступление в область с превышением максимального числа частей

Часть может отступить в область, в которой уже находится максимально разрешенное число блоков, в этом случае отступающая часть теряет немедленно 1 шаг (вплоть до уничтожения), и должна немедленно двинуться в любую прилегающую дружественную (если позволяет лимит группирования) или свободную область, если это невозможно - часть уничтожается.

6.8 Перегруппировка

Когда бой заканчивается, победитель может провести перегруппировку. Все части, участвовавшие в бою (в том числе резервы), могут пройти в любую смежную дружественную или свободную область. Лимит ввода войск в область (3.32) действует при перегруппировке.

Важно: части никогда не могут пройти во вражескую или оспариваемую область. Таким образом, перегруппировка частей не может начать новое сражение, или войти подкреплением в следующий бой. Лимит ввода войск (3.32) применяется при перегруппировке.

6.9 Уничтоженные части

Уничтоженные части не входят впоследствии в игру и считаются уничтоженными полностью. Уберите их с игрового поля, расположив отдельно, не показывая лицевую сторону для дальнейшего подсчета победных очков.

6.91 Уничтожение штаба (HQ)

Штаб, находясь с силой/шагом 0 в бою, получая урон, уничтожается, как и любая другая часть. Уничтоженный штаб дает противнику дополнительные победные очки (п. 8.3)

6.92 Уничтожение штаба корпуса (CHQ)

Уничтоженный штаб корпуса не заменяется. Любые части, входящие в корпус уничтоженного штаба, могут двигаться после броска на отставших (п. 5.7) или осуществлять действия при получении приказа из штаба армии (АНQ)

6.93 Уничтожение штаба армии (АНQ)

Если уничтожен штаб армии, командование принимает наиболее старший из уцелевших генералов. Последовательность старшинства генералов обеих армий приведена далее.

Исключение: Если погиб Барклай или он заменил Кутузова, Дохтуров становится командующим 1ой Армией. Если погиб Багратион, Дохтуров замещает его. Если другой штаб русской армии погибнет, Тучков становится командующим и т.д. Платов никогда не может стать командующим Армии.

Новый штаб армии в течение одного хода может выполнять функции или штаба армии (отдавая приказ любым частям в армии, в т.ч. и своего корпуса согласно дальности командования и текущей силе) или штаба корпуса (отдавая приказ всем частям в корпусе), но никогда и то и то другое в один ход.

Порядок старшинства генералов

ФРАНЦИЯ

Наполеон - Император

Мюрат - Маршал, Король Неаполя.

Евгений - Вице-король Италии, Дивизионный генерал

Мортье - Маршал

Ней - Маршал

Даву - Маршал

Жюно - Дивизионный генерал

Понятовский - Дивизионный генерал

РОССИЯ

Кутузов – Генерал, Главнокомандующий

Барклай - Генерал, военный министр

Багратион - Генерал

*Платов - Генерал, атаман донских казаков

Дохтуров - Генерал

Тучков - Генерал -лейтенант

Бороздин - Генерал -лейтенант

Голицын - Генерал -лейтенант

Остерман-Толстой - Генерал -лейтенант

Багговут - Генерал -лейтенант

Раевский - Генерал -лейтенант

Лавров - Генерал -лейтенант

*Платов, самый старший из командиров корпусов, командовал казачьими нерегулярными частями. У него была репутация сильно пьющего человека, поэтому он не считался подходящим кандидатом для высшего руководства Армией. Дохтуров – командующий 6 корпусом 1ой Армии, принял командование 2ой Армией после смертельного ранения Багратиона в Бородинском сражении.

На портрете блока Лаврова нарисован портрет Великого Князя Константина (брат царя Александра I), командовавшего 5-ым корпусом. Лавров командовал 5ым корпусом в отсутствие Великого Князя, однако ни одного портрета Лаврова не сохранилось.

Отступление

Атакуя или вводя подкрепления в бой через границу области, вы тем самым делаете возможным использовать данную границу для отступления любых своих дружественных частей, но не в занятые противником или оспариваемые области. Не нужно точно помнить границу, через которую прошла ваша часть для начала боя.

Игроки должны быть внимательно к ограничениям, накладываемым местностью при отступлении. Возможна ситуация, при которой ваши войска прошли через границу области, впоследствии занятую войсками Игрока 2 во время его движения. Помните, что ограничения на вхождения/выход из битвы действуют каждый раунд, а не на весь бой, то есть части могут пересекать одну и ту же границу области несколько раз за бой – каждый раунд.

Отступления и перегруппировка.

Контроль над областью меняется немедленно после вхождения, отступления или перегруппировки частей.

Игрок 1 выбирает порядок проведения боев. Отступления и перегруппировки после каждого боя могут изменить возможности по отступлению и перегруппировке для последующих боев.

Перегруппировка

Перегруппировка имитирует два эффекта. Во-первых, преимущество от преследования отступающего противника. Во-вторых, высокий моральный дух от победы.

7.0 Фаза Снабжения

7.1 Очки снабжения

После того, как все бои проведены, оба игрока получают 3 или 4 очка снабжения. Игрок 1 тратит очки снабжения первым.

7.2 Шаг/поворот снабжения

Тратя 1 очко снабжения, вы можете восстановить одну дружественную часть (в том числе и штабы), повернув её на 1 шаг/поворот. В случае 1 поворота у некоторых частей возможно удвоение силы части (например, 5 пехотная французская дивизия), в данном случае восстановление 1 поворота/шага также стоит 1 очко снабжения.

Важно: максимальное количество очков снабжения, которые могут быть потрачены в 1 области – 1. Все неиспользованные очки снабжения пропадают.

Уничтоженные части не могут быть восстановлены по очкам снабжения.

7.3 Источник снабжения

Источник снабжения каждого игрока расположен на дружественном крае игрового поля и отмечен зеленым (Русская армия) или синим (Французская армия) символом снабжения.

На одной из областей 2 символа (общий источник снабжения), все остальные области отмечены одним символом.

7.31 Линии снабжения

Для получения очков снабжения ваша часть должна находиться или в области, соединенной дорогой с областью, в которой находится источник снабжения, или в прилегающей области к области, соединенной дорогой с источником снабжения. Для получения очков снабжения дорога до источника снабжения может проходить только через свободные или дружественные области.

Важно: Каждая часть должна получать снабжение от разных источников снабжения.

7.32 Потеря снабжения

Когда область с источником снабжения захвачена противником во время фазы снабжения, снабжение с этого источника заблокировано до момента освобождения области. Помните, что один общий источник снабжения дает 2 очка снабжения, остальные – 1 очко снабжения каждый.

7.33 Захват снабжения

Когда вражеский источник снабжения впервые вами захвачен, 2 очка снабжения вы получаете за каждый нарисованный символ снабжения. Эти очки снабжения должны быть немедленно вами потрачены на свои дружественные части с учетом линии снабжения, в случае невозможности эти очки теряются.

7.34 Истощение снабжения

Части вне снабжения управляются, перемещаются и сражаются по обычным правилам, но не могут получить очки снабжения до момента восстановления линии снабжения. Любая часть, находящаяся вне снабжения на 8 часов вечера, получает штраф и теряет 1 шаг вплоть до уничтожения, если оставался только 1 шаг у части.

7.4 Горящие мосты

В конце фазы снабжения любой игрок может поджечь 1 мост. Если по обе стороны моста области дружественные, то мост поджигается автоматически. Если только по одну сторону моста дружественная область, то бросайте кубик, при выпадении 1,2,3 – мост подожжен. Отметьте горящий мост, наложив на него монету до конца игры. Граница области становится ручьем или рекой и перемещение происходит по обычным правилам. Помните - плотины не могут быть уничтожены во время игры.

Фазы снабжения

Добавление шага/степа частям – это не пополнение войск, это имитирует подвоз боеприпасов, вооружения и приведение в порядок (сплочение) потрепанных частей.

Уничтоженные части

Когда часть теряет свой последний шаг/шаг и становится уничтоженной, выходя из игры, это не значит, что все солдаты погибли. Военские части редко могли оставаться эффективным войсковым соединением в бою после того, как 25% личного состава выбывало из строя, тем не менее во время Бородинского сражения многие части понесли потери более 50%. Части, уничтоженные и выбывшие из игры, на самом деле разбиты или рассеяны.

Изоляция снабжения

Очки снабжения должны быть распределены на части, каждая из которых имеет свой путь снабжения до источника снабжения. Например, если три французские части находятся на юге, но они могут проследить линию снабжения только до источника, расположенного в Ельня, то только одна из этих частей может получить очко снабжения и может быть восстановлена на 1 шаг. Три других очка снабжения на севере не могут быть использованы этими частями до тех пор, пока не будет восстановлена их линия снабжения.

Диаграмма 4

ЛИНИИ СНАБЖЕНИЯ И ПОТЕРИ СНАБЖЕНИЯ



Из-за того, что кавалерийские части могут пройти по дороге 3 области, всегда сохраняется опасность их прорыва в тыл.

Казачи Платова, проскакав вдоль северной дороги от Логиново, изолировали французский источник снабжения, расположенный в области Грязь от всех французских частей, несмотря на то, что сами они не вошли в область с источником – дорога снабжения перекрыта, проходя через область с казаками. Очки снабжения с данного источника в этот ход потеряны для французов. Последующая оккупация (ввод русских войск) в область Грязь не только продолжит перекрывать линию снабжения для французов, но и так же даст 2 очка снабжения русским, которые необходимо будет немедленно потратить.

Французский игрок в свой ход двигается к северу от Бородино, перерезая линию снабжения казакам Платова. Это дает только то, что казаки Платова не могут восстанавливаться в этот ход. Русские все равно получают все очки снабжения, но не смогут потратить очко снабжения на казаков Платова, находящихся вне снабжения.

Французам необходимо защищать основную линию снабжения и попытаться отбить Грязь.

8.0 Победа

8.1 Победные очки

Победа всегда определяется после последнего сыгранного игрового хода, согласно условиям сценария. Победные очки подсчитываются за контроль над редутами и уничтоженными вражескими частями. Игрок с большим количеством победных очков – победитель, в случае ничьей – победа русского игрока.

8.2 Победные очки за части

За исключением случаев, указанных ниже, каждая уничтоженная французская часть стоит 2 ПО, каждая уничтоженная русская часть – 1 ПО.

Примечание: Уничтоженные части игроки должны держать в скрытом состоянии до конца сценария. Таким образом, до момента подсчета очков игроки будут не уверены в результате сражения.

8.3 Победные очки за штаб (HQ)

Французский штаб армии - Наполеон: 6 ПО

Французский штаб корпуса (CHQ): 4ПО

Русский штаб армии (AHQ): 3ПО

Русский штаб корпуса (CHQ): 2ПО

8.4 Победные очки за гвардейские части



- уничтоженные части Французской Императорской Гвардии (G) и Итальянской Гвардии стоят по 4 ПО каждая.



Уничтоженные части русской гвардии (5-й корпус, кроме 1-го смешанного) стоят по 2 ПО каждый. Гвардейский штаб корпуса (CHQs) стоит столько же, сколько и обычный штаб корпуса: Франция - 4 ПО, а Россия - 2ПО (п. 8.3)

8.5 Победные очки за редут

Каждый контролируемый редут стоит 2 ПО для французов и 1 ПО для русских. Для контроля над редутом в нем должна находиться хотя бы 1 часть.

9.0 Сценарии

9.1 Шевардино, 5 сентября

После нескольких недель отступления из Смоленска Русская Армия остановились, чтобы бороться за Москву. Полем боя было выбрано место у деревни Бородино, через которую протекает река Колоча. Шевардинский редут был построен как опорный пункт на крайней западной части оборонительной линии. Исторически французы захватили Шевардинский редут к 19 вечера, и сумели удержать его во время русского контрнаступления.

Русские потери превысили французские.

Время: с 14-00 до 20-00 вечера (7 ходов).

Русский игрок: размещайте штабы в областях, как это указано на игровом поле, кроме случаев, указанных ниже. Части, прикрепленные к штабам, размещайте в областях со штабом или в пределах дальности командования штабов с учетом лимитов стекования войск.

- CHQ Тучков(3-й корпус) в Горках. Этот корпус был на тот момент с 1ой Армией.
- CHQ Платов (кавалерия) в Новом Селе.
- CHQ Бороздин (8-й корпус) в Шевардинском редуте. Прилагаются две части егерей (Jäger B2). Часть егерей (Jäger B3) должна быть развернута с 1-й армии (исторически в Бородино).
- CHQ Голицын (кавалерия) на Флешах (Les Fleches).
- Ополчение развернуто на Старой Смоленской дороге, на вершине Утицкого кургана.
- Все штабы 1-й армии (CHQs) начинают игру ослабленными, уменьшите их 1 шаг (кроме AHQ Barclay).

Французский игрок: Уберите 3-й и 8-й корпус, и Мюратовский ЗСС, 4СС, его же конную артиллерию (2) из игры. Они придут только на следующий день (6 сентября).

- Расположите части одного корпуса в одной области (игнорируя лимит стекования): 4-ый корпус в Грязь,

5-ый корпус в Ельне, и части кавалерийского корпуса Мюрата с Наполеоном на Новой Смоленской дороге в начальной области (отмечена 2 символами снабжения). Вольтижеры (Voltigeurs) выставляются по одной части в начальных областях.

- Французский игрок в первый ход (14-00) ходит первым. Активируйте развернутые штабы корпусов (CHQs) и отдавайте приказы с учетом пределов передвижения и стекования войск.
- В каждый последующий французский ход прибывает по 1 корпусу, который входит в любой начальной области (игнорируя лимит на стекование) и движется нормально в этот же ход.

Французский мост: в этот день их нет.

Снабжение: Оба игрока имеют только по 3 очка снабжения в ход. Область с двумя источниками снабжения так же дает только 1 очко снабжения.

Победа: Определите победителя после последней фазы снабжения. Победные очки подсчитываются по обычным правилам. (п. 8.1).

Победные очки

Победа в основном базируется на количестве уничтоженных частей, потому что поле сражения имело незначительное стратегическое положение для обеих сторон. Французы хотели навязать бой и уничтожить Русскую армию, сохранив свою собственную. Тем не менее победные очки также даются за контроль над редутами, приковавшими к себе основные силы армий, и тысячи людей погибли, атакуя или защищая их.

В западной историографии считается, что французы выиграли битву при Бородине. Через неделю они заняли Москву. Тем не менее, французские потери в Бородинском сражении были высоки и не могли быть восполнены, а Русская армия, как рассчитывал Наполеон, не понесла столь серьезных потерь, чтобы заставить Россию подписать мирное соглашение. Через пять недель после занятия Москвы французская армия начала зимнее отступление, которое вскоре закончится практически её полным уничтожением обновленной Русской армией. Французский игрок должен провести сражение лучше, чем это сложилось исторически, нанеся более тяжелое поражение Русской армии

Сбалансированный вариант игры

В идеале игроки должны сыграть за обе стороны по разу и определить победу по результатам обеих партий, сложив набранные победные очки и подведя итог.

Опционально игроки могут играть той стороной, которую предпочитают, предложив за это дополнительные победные очки оппоненту. Например, «Играю за французов и предлагаю тебе по окончании партии + 2 победных очка».

Пример определения победителя в сценарии Шевардино

Французский игрок захватил Шевардинский редут (+2ПО) и уничтожил 5 русских частей. Русский игрок удержал остальные 4 редута (+4ПО) и уничтожил 1 французскую часть.

Французский игрок: $2 + 5 = 7$ ПО

Русский игрок: $4 + 2 = 6$ ПО

Французский игрок победил с перевесом в 1 ПО.

9.2 Бородино, 7 сентября

Французская армия пытается прорвать или обойти русскую оборонительную линию, в то время как Русская армия стремится удержать свои позиции.

Разместите штабы в областях, указанных на игровом поле. Части, прикрепленные к штабам, размещайте в областях со штабом или в пределах дальности командования штабов с учетом лимитов стекования войск.

Время: с 6-00 до 20-00 вечера (15 ходов).

Русский игрок: размещает войска первым, ходит вторым.

Разместите все части в полную силу, кроме 27-го пехотного и 2-го гренадерского – эти 2 подразделения ослаблены на 1 шаг каждый. Егеря и ополчение расположены в пределах командной дальности любого штаба корпуса или армии (CHQ/АНQ). Все русские части размещаются к востоку от стартовой линии (п. 3.1)

Французский игрок: размещает войска вторым, двигается в первый ход первым. Все части размещаются в полную силу, кроме 5-ой дивизии, ослабленной на 1 шаг. Вольтижеры (Voltigeurs) размещаются в пределах дальности командования любого штаба корпуса или армии (CHQ/АНQ).

Все французские части размещаются к западу от стартовой линии (п. 3.1)

Помните: 1-ая и 3-ья пехотные дивизии 1-го корпус а (Даву) были закреплены за 4-ым корпусом (Евгений) на протяжении всего сражения. Эти две дивизии имеют символ 4-го корпус а поверх своего изображения 1-го корпуса. Французский игрок должен закрепить эти дивизии (вместе или отдельно) за одним или за другим штабом на весь день.

Французский мост: мост к западу от Бородино представляет собой несколько небольших мостов, которые были построены в этой области французскими инженерами 6 сентября, чтобы перевезти повозки и оружие через речку Колоча. Мост может использоваться любым игроком, пока не будет сожжен.

Победа: Определите победителя после последней фазы снабжения. Победные очки подсчитываются по обычным правилам. (п. 8.1).

Пример определения победителя в сценарии Бородино

Французы захватили Шевардино, Флешы и Большой Редут (в общей сложности + 6 ПО). Они также уничтожили 12 русских частей и 1 гвардейскую часть. Русские удержали редуты в Горках и Маслово (+2ПО), уничтожили 7 французских частей и один штаб корпуса Даву.

Французский игрок: $6 + 12 + 2 = 20$ ПО

Русский игрок: $2 + 14 + 4 = 20$ ПО

Количество победных очков равное, русский игрок в случае ничьей побеждает.

9.3 Кампания, 5-7 сентября

5 сентября: Разыграйте Шевардинский сценарий по обычным правилам до 20-00 вечера. Подсчет победных очков за этот сценарий не ведется.

6 сентября: разместите французские части, которые не ввели в бой 5 сентября. Два кавалерийские части, 1 часть конной артиллерии размещается в радиусе командования Мюрата. Штабы корпусов (СНҚ) Нея и Жюно разместите в любой дружественной области в радиусе командования Наполеона, с учетом соблюдения правил стекования, части, входящие в корпуса Нея и Жюно, разместите в пределах радиуса командования данных штабов.

Французский мост построен, только если области с обеих сторон моста контролировались французским игроком к концу 5 сентября. Мост построен 6 сентября и может быть использован любым Игроком с 7 сентября, если не будет сожжен.

- Русский игрок теперь может переместить 2 любых штаба в любую дружественную область с учетом лимитов стекования, части, входящие в состав этих корпусов, располагаются в радиусе командования этих штабов.

- Каждый игрок получает удвоенное количество очков снабжения (но только 6 сентября!) и может тратить на восстановление по 2 очка снабжения на 1 область.

7 сентября: продолжать сражение. Определите Игрока 1 на 6 утра броском кубиков.

Победа: Определите победителя после последней фазы снабжения. Победные очки подсчитываются по обычным правилам. (п. 8.1).

Тактические варианты

Бремя атаки лежит на французском игроке, с учетом того, что русские имеют преимущество, располагаясь в редутах. Французы имеют три основные стратегии действий.

Атака на севере

Русские опасались, что французы совершат маневр на север и переправятся через реку Колочу в тылу основных русских позиций. Наполеон поддержал эти опасения, отправив на север 4-ый корпус, усиленный двумя большими дивизиями 1-го корпуса и 3-й Кавалерийского корпуса (Груши). Атака русской армии здесь могла иметь хорошие шансы на успех, если бы французские атаки в центре и на юге захлебнулись. Исторически русские провели большую кавалерийскую атаку на севере, которая была отбита французами, построившимися в каре у деревни Валуево.

Атака по центру

Этого тактического варианта придерживался Наполеон, создав видимость атаки на севере и юге. Атака началась с массивной артиллерийской бомбардировки, за которой последовала атака на флешы, деревню Семеновскую и Большой редут. Флешы были захвачены около 10:30, деревня к полудню, а Большой Редут после 15-00. Это был чрезвычайно кровавый день, и закончился с занятием французами деревни Бородино, но общее продвижение составило всего 2-3 километра от начальной позиции.

Атака на юге

Наполеон поручил своему 5ому польскому корпусу продвигаться вдоль Старой Смоленской дороги, и затем, выйдя в тыл русской армии, повернуть на север, поймав в ловушку части русской армии вдоль реки Колоча. Русские развернули на юге достаточно сил, и день закончился кровавым и тупиковым противо-

стоянием за Утицкий курган даже после того, как 8 корпус Жюно был брошен в помощь на этом направлении.

Маршал Даву настоятельно призывал Наполеона отказаться от кровавых атак по центру и провести сильный фланговый маневр на юге. Наполеон отверг этот вариант, поскольку это могло спровоцировать к дальнейшему отступлению всей Русской Армии и окончанию столь давно ожидаемого им генерального сражения, в котором он хотел разгромить русскую армию. Местность на юге довольно сложная для атаки, но успех предполагает отличные перспективы по блокированию русской линии снабжения.

Возможности

Любые два из вышеописанных тактических вариантов могут быть проведены вместе как с выделением равных сил, так и в пользу доминирования одного из вариантов. Например, Французское наступление на севере и юге и занятие ими обороны в центре может привести к окружению русской армии.

ПОРЯДОК ХОДА

[1]**ИНИЦИАТИВА**: бросьте два кубика. Выбросивший больший результат игрок 1, при ничьей – француз игрок 1.

[2]**Игрок 1**: Три фазы

- **Командная**: Активируйте штабы (перед активацией может прийти в соседнюю область свободную/дружественную)
 - **Артиллерийский обстрел**: укажите и отдайте приказ артиллерийским частям
 - **Движение**: переместить любые части под своим управлением, которые не участвовали в артобстреле
- Части, входящие в области с вражескими войсками, останавливаются.

[3]**Игрок 2**: Те же фазы, что и игрок 1, за исключением - артиллерийские части не могут вести артобстрел из областей, в которые вошли части противника. И нельзя осуществлять движение частями, заблокированными в областях, в которые вошли части игрока 1.

[4]**Провести все бои**, один за другим в последовательности, определяемой Игроком 1. Атакующий должен отступить во время 4го раунда, если не победил в конце 3-го раунда.

[5]**Снабжение**: Игрок 1 и Игрок 2 используют свои очки снабжения (SP), чтобы добавить шаг любым частям, находящимися в снабжении. (1 очко снабжения на 1 область).

ТАБЛИЦА ЭФФЕКТОВ

Эффект/ Местность	Область		Границы области	
	Стекование	Боевой эффект	Лимит пересечения	Артобстрел
Пустая	4	-	3	-
Лес*	3	Кавалерия -1f (B3=B2) Артиллерия -1f (A2=A1)	2	Из Пустой в Лес -1f Из Леса в Пустую -1f Из Леса в Лес -2f
Болото*	2	Кавалерия -1f (B3=B2) Артиллерия не стреляет	1	Нет артобстрела из/в болото
Редут	4	Двойная защита (у Русских)	При артобстреле нет бонуса двойной защиты.	
Деревня	Другой тип	Атакующий -1f (B3=B2) в 1ом раунде.	Нет эффекта	
Река	Москва и Колоча реки могут быть пройдены только через мосты, дамбы или броды в местах, нарисованных на поле.			
Ручей	-	-	1	Артиллерия не может пройти
Мост, дамба, брод	-	-	2	Артиллерия может пройти
Холм (вверх)	-	-	1	Артиллерия -1f (A2=A1)
Холм (вниз)	-	-	2	Артиллерия +1f (A2=A3)
Дорога	Пехота и артиллерия имеет +1 к движению, но штабы, кавалерия и конная артиллерия +2. Этот бонус нельзя использовать, чтобы начать/войти в бой.			
* Штраф действуют во всех раундах боя (для обеих сторон), кроме как на Казаков не распространяется кавалерийский штраф. Штраф на артобстрел показан кроме случая стрельбы из Пустой в Пустую, НО через границу Леса так же штраф -1f. Все штрафы к артобстрелу суммируются, например, стрельба из Леса в Лес снизу холма: -1-2=-3, что сразу же делает невозможным артобстрел в большинстве случаев. Артобстрел из Леса в Лес с вершины холма: -2+1=-1; Из Леса в Пустую с вершины холма: -1+1=0				

Оглавление

Область 3.1	Движение 5.4
Контроль области 5.1	Атакующий 6.1
Артиллерия 4.24	Ограничение на движение 3.32

Сражения/бои 6.0	Движение за пределы игрового поля 3.4
Атакующий 6.1	Игрок 2 5.6
Лимит пересечения 3.32	Отступление 6.7
Подкрепления 5.41, 6.4	Перегруппировка 6.8
Раунды сражения/боя 6.3	Движение по дороге 5.41
Отступление 6.7	Блокирование 5.5
Последовательность сражения/боя 6.2	Огонь по отступающим 6.73
Ход в сражении/бою 6.31	Редуты 3.2, 6.51, 8.5
Штыковая атака 6.52	Перегруппировка 6.8
Артиллерийский огонь 3.34, 5.3	Подкрепление 6.4
Границы области 3.3, 5.11	Резервы 5.41, 6.4
Мосты 3.2, 7.4	Отступление 6.7
Кавалерия 4,23	Движение по дороге 5.41
Командование 5.2	Сценарии 9.0
Командование армии 5.23, 5.24	Построение в каре 6.6
Командование корпусом 5.22	Лимит группирования частей 3.31
Дальность командования 5.21	Потеря шага 4.12
Описание 1.0	Отставшие 5.7
Порядок подчинения частей в сражении 1.1	Сила части 4.11
Расположение штабов 1.2	Снабжение 7.0
Двойная защита 6.61	Очки снабжения 7.1
Уничтожение частей 6.9	Источники снабжения 7.3
Огневая мощь 4.13	Линии снабжения 7.31
Штабы 4.21, 5.2	Местность 3.2
Активация 5,3	Совместный эффект от нескольких местностей 3.33
Управление 5.2	Ограничения местности 3.3
Уничтожение 6.9	Победа 8.0
Главенство 6.9 (справа)	Победные очки 8.1
Пехота 4.22	Деревни 3.2
Инициатива 2.1	

Игровое поле

BORODINO

© 2012 Columbia Games, Inc.

0 0.25 0.5 0.75 1

MILES



- 6 AM
- 7 AM
- 8 AM
- 9 AM
- 10 AM
- 11 AM
- 12 AM
- 1 PM
- 2 PM
- 3 PM
- 4 PM
- 5 PM
- 6 PM
- 7 PM
- 8 PM
- NIGHT