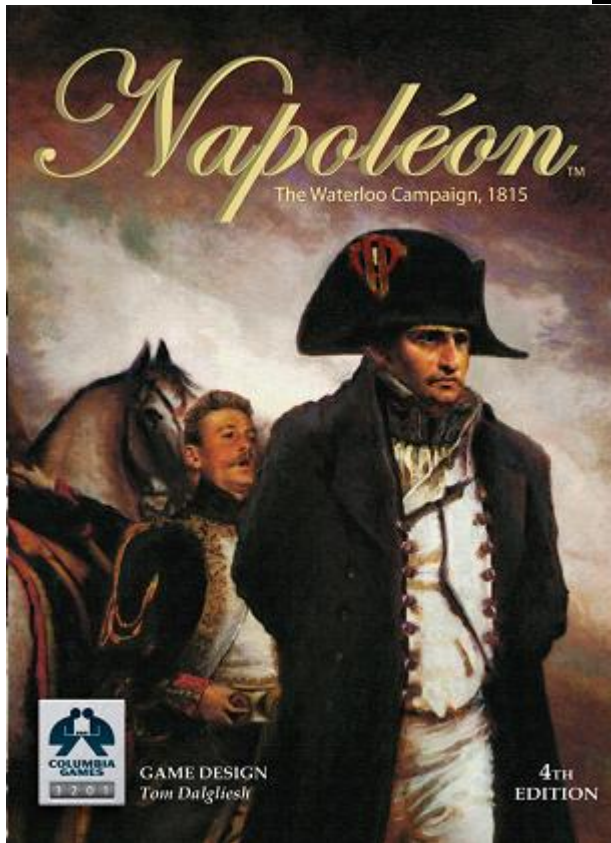


Правила Napoléon



Введение.

Добро пожаловать в увлекательную, быструю игру, имитирующую известнейшую кампанию Ватерлоо 1815 года. Один игрок командует Французской армией, другой Союзной (Англо-Голландской и Прусской) армией. Цель игры - победить противника, уничтожив не менее половины его армии. Примерное время игры около 2 часов.

На игровом поле отражена историческая местность, на которой произошли события. Четыре сражения произошли во время Кампании – сражение при Линьи, Катр-Бра, Вавр и Ватерлоо. Военные части представлены блоками, благодаря которым в игре отражена игровая механика «Гуман войны» и «Шаги восстановления».

В кампании при Ватерлоо приняло участие около 128 000 французских, 94 000 англо-голландских и 123 000 прусских солдат. Кампания началась 15 июня, когда Наполеон вторгся в южные Нидерланды (в настоящий момент – Бельгия), и закончилась поражением французской армии при Ватерлоо 18 Июня.

Компоненты: игровое поле, 2 тактических листа боя, 2 исторические расстановки, деревянные блоки (58 + 12 блоков местности), кубики, правила.

Правила.

Последняя версия правил доступна на сайте по ссылке www.columbiagames.com/napoleon

1.0 Игровое поле

На игровом поле отражены области Бельгии и Франции, на которых происходили события Кампании Ватерлоо. Важные особенности:

Города: 3 больших города (Брюссель, Гент и Льеж) и множество малых городов отображены на поле. Блоки игроков на поле располагаются в этих городах.

Дороги: линии, соединяющие города – дороги. Дороги делятся на 2 типа – основные (толстые линии) и малые (тонкие линии). Блоки перемещаются на игровом поле по дорогам.

Реки: крупные реки в этом регионе отображены синей линией. Реки влияют на движение только при атаке.

Леса: леса на карте отображены на поле для декоративных целей и не влияют на игровой процесс.

Границы: на карте показана Франко-Нидерландская граница. Линия расстановки Англо-Прусской армии – небольшая прерывающаяся коричневая линия.

Дорожка хода: дорожка хода Кампании нанесена на игровое поле и поделена на «F» - (Французский ход) и «A» (Союзный ход), темные квадраты на дорожке ходов – **ночные** ходы, во время которых действуют особые правила.

2.0 Порядок игры

Игра состоит из **Ходов** Кампании, начиная с Французского (F) хода. Игрок, выполняющий свой ход, называется **активным** игроком, его оппонент – **вражеский** игрок. Каждый Ход Кампании состоит из 3 фаз:

2.1 Фаза Движения

Активный игрок проводит свои Движения Кампании согласно квоте (п. 5.1). Квота - Французский игрок может осуществить движения 2 Группами, союзный игрок 1 Группой от каждой армии. Все **форс-марши** осуществляются после движения блоков.

2.2 Фаза Боя

Все бои инициируются движением частей активного игрока в города с вражескими частями и разрешаются на специальном поле для сражения (тактическое поле). Несколько боев могут происходить одновременно в течение одного хода. Каждый бой состоит из неограниченного количества последовательно выполняемых обоими игроками «Боевых раундов», (первым – активный игрок), каждый из которых состоит из следующих фаз:

1. **МОРАЛЬ:** проверьте мораль частей с силой 1, вовлеченных в бой.
2. **БОЙ:** каждая часть может один раз или осуществить движение, или атаковать, или отступить.
3. **ПОДКРЕПЛЕНИЕ:** добавить новые части в *Резерв* из прилегающих городов (если такие есть).

Первым «Боевой раунд» проводит активный игрок, затем его противник, и так до тех пор, пока одна сторона не *отступит* или не будет *уничтожена*.

Важно: если два или более боев проводятся одновременно, то сначала проводится один «Боевой раунд» в каждом бое, а затем только следующий «Боевой раунд».

2.3 Снабжение и поражение

После того, как все бои проведены, игроки определяют снабжение Союзной армии (только во время французского хода); проверьте, разгромлены ли какие-либо войска и выполнены ли условия для Победы.

3.0 Воинские части

3.1 Национальность

В игре 58 блоков (называемых частями). С одной стороны на них наклейка, которая отделяется от приложенного с игрой листа наклеек и самостоятельно наклеивается на блок:

Национальность	Блок
Франция	Синий
Пруссия	Черный
Англо-Голландия	Красный

Голландские части с оранжевым центром. В игре так же 12 Зеленых блоков для создания *Местности* и *Каре*.

3.2 Туман войны

Части стоят на поле на одной из граней блока и повернуты к владельцу стороной с несущей информацию наклейкой, тогда как к оппоненту повернуты одинаково окрашенной стороной. Благодаря этому силу и тип вашей конкретной части противник может увидеть, только вступив с ней в бой.

3.3 Сила части

Текущая сила блока – это число, указанное на наклейке в верхней части блока в текущий момент (*при получении урона в бою блок будет нести урон, поворачиваясь на другую грань, и число на наклейке будет изменяться в зависимости от текущего положения блока*). Сила части равна количеству шестигранных кубов, которые игрок бросает за данную часть в бою. Например, если у части текущая сила равна 3, то в бою игрок будет бросать 3 кубика.

3.4 Сокращение силы части

За каждый полученный в бою хит урона сила части сокращается на 1 и блок поворачивается на 90° в сторону уменьшения силы части. На диаграмме ниже показан блок, получающий урон, сила части 4-3-2-1.



3.5 Огневая мощь части

Мощь части – это буква и число в углу блока, например, F1 или F2. Буква – очередь вступления части в бой, число – это максимальное значение, которое засчитывается как хит урона при броске кубиков в бою.

Пример: блок с мощью F2 – сила в атаке 2, т.е. при выпадении 1,2 будет засчитан хит урона, а при 3,4,5,6 – ничего.

3.6 Типы блоков

3.6.1 Лидеры



У каждой армии есть лидер: Франция – Наполеон, Англо-Голландцы – Веллингтон, Пруссия – Блюхер. Лидеры представляют собой командиров, штабных офицеров, курьеров, охрану. Эти блоки, как и остальные, перемещаются, сражаются, снабжаются, но у них есть уникальная командная способность (п. 9.0).

3.6.2 Пехота



Части с перекрещенными ружьями – пехота. Они представляют около 3000 человек в одном шаге (силе части) блока. Англо-Голландская пехота BR (Британцы включают KGL, Ганноверцы), NE (Нидерланды – Голландцы и Бельгийцы), и BK (Брунсвик).

3.6.3 Кавалерия

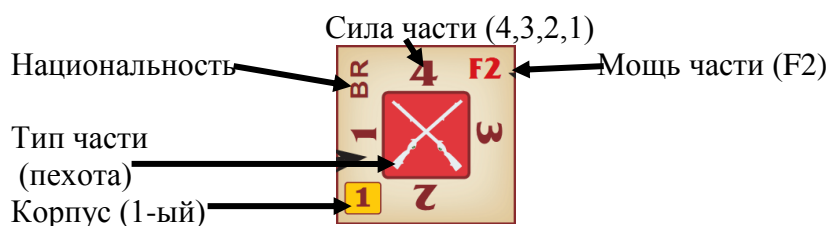


Части с перекрещенными саблями – кавалерия. Они представляют около 1500 человек в одном шаге (силе части) блока. Тяжелая кавалерия преимущественно F3, легкая кавалерия F2.

3.6.4 Артиллерия



Артиллерия представляет собой артиллерийские батареи, в одном шаге (силе части) блока – 16 орудий. В игре 2 типа артиллерии – *Пешая* и *Конная*. Пешая артиллерия движется как пехота. Конная артиллерия передвигается как кавалерийские части, но обладает уникальными особенностями по Движению и Стрельбе.



4.0 Расстановка

Союзники расставляют свои части первыми, затем Французы. После начальной расстановки и начала игры нет лимита на количество частей, расположенных в любом городе, и расстановка на границах игнорируется.

4.1 Расстановка Союзников

Союзные части выставляются в полную силу в городах по решению игрока к северу от Франко-Голландской границы. Англо-Голландские части должны быть расположены к западу от Англо-Прусской линии расстановки, Прусские части должны быть расположены к востоку от этой линии. Не более 4 частей могут быть расположены в любом городе.

4.2 Расстановка Французов

Французский игрок может расположить свои части в любых французских городах, но не более 12 блоков в одном городе.

4.3 Историческая расстановка

Две карточки расстановки армий указывают историческое положение корпусов в начале игры. Используйте эту расстановку, если хотите сыграть «историческую кампанию» или как гид при вашей расстановке. Расположите некоторые части в прилегающих городах к указанным, чтобы избежать превышения лимита группирования.

5. Движение

Игрок не обязан осуществлять движения своими частями. Вы можете не двигать ни одну часть в свой ход, но вы не можете копить движение для последующих ходов. Части во время движения могут проходить через свои части, но должны остановиться для сражения, когда входят в город, в котором находятся вражеские части. Это называется *атака*. Вы не можете Двигаться/Отступить за пределы игрового поля.

5.1 Движение группой

После начальной расстановки максимум количества частей (4 или 12), сосредоточенных в одном городе, отменяется. Все части, расположенные в одном городе, называются **Группа**. Игрок может двигать любое количество частей в группе в любые/все города, прилегающие по дороге.

Например: Из Группы в Брюсселе игрок может двинуть части в любой/все города - Alost, Ninove, Hal, Waterloo, Wavre, Louvain и Malines.

Французский игрок может осуществить движение **2 Группами** за 1 ход. Союзники в 1 ход могут осуществить **1** движение группой Британско-Голландской армии и **1** движение группой Прусской армии.

Помните, если в одном городе находятся Британские и Прусские части, группа из этих частей, двигувшись вместе, израсходует и 1 движение группы Британцев, и 1 движение группы Прусской армии. Союзный игрок не может поменять движение группы британской армии на еще одно движение прусской армии или наоборот.

5.2 Управление

Две группы **не могут** вместе атаковать одну группу до тех пор, пока **обе** атакующие группы **не начнут** свое движение с прилегающих к **обороняющемуся** и не будут **соединены** дорогой друг с другом.



Диаграмма 1: Союзные группы в Ватерлоо и Линьи не могут вместе атаковать Французскую группу в Кватре-Бра; одна группа может атаковать, тогда как другая примет участие в бою как подкрепление по обычным правилам. Французская группа в Кватре-Бра и Ньевиле могут вместе атаковать группу в Ватерлоо, потому что обе французские группы расположены в прилегающих и соединенных дорогах к Ватерлоо. Две французские части в Вавре не могут атаковать Ватерлоо с французскими группами, но могут войти в битву как подкрепление.

5.3 Скорость передвижения

Пехота и пешая артиллерия может двигаться только в прилегающий город. Кавалерия, конная артиллерия и Лидеры могут двигаться до 2 городов в свой ход – например, из Ватерлоо в Кватре-Бра, а затем в прилегающий город, например, Ньевелл или Линьи. При движении можно пройти через свои части, но не через вражеские.

5.4 Предел по движению по дорогам

Максимальное количество частей, которые могут двигаться по дороге между двумя городами за 1 Ход Кампании, зависят от типа дороги: **по основным дорогам (толстые линии) до 8 блоков, по малым (тонкие линии) до 6 блоков**. Как только по дороге прошло максимальное количество частей, она закрыта для дальнейшего движения в этот Ход, за исключением отступления, подкрепления или перегруппировки.

5.5 Реки

При пересечении рек атакующими частями предел по максимальному движению блоков уменьшится в два раза: по основным дорогам (толстые линии) до 4 блоков, по малым (тонкие линии) до 3 блоков.

Пример: 8 блоков французского игрока могут пройти по основной дороге из Laneffe в Charleroi. Однако, если бы в Charleroi стояла прусская часть, то французский игрок смог бы пройти по дороге и атаковать только 4 блоками из Laneffe в Charleroi.

При прохождении за 1 ход нескольких мостов никаких дополнительных штрафов не накладывается, учитывается только последний из пройденных перед атакой мостов.

5.6 Форсированный марш

Игроки могут осуществлять форсированный марш любыми своими частями, добавляя им к продвижению один дополнительный город. Таким образом, **пехотные части и пешая артиллерия могут пройти до 2 городов, лидеры, кавалерия и конная кавалерия до 3 городов**. За каждую часть, которая будет двигаться форсированным маршем, бросается 1 кубик d6:

- при выпадении 1,2,3 часть после завершения движения теряет 1 шаг (из-за отставших частей), гибель возможна.
- при выпадении 4,5,6 часть осуществляет форсированный марш без штрафов.

Внимание: отметьте все части, которые будут осуществлять форс-марш (например, положите на них монету), так как до броска на форс-марш необходимо осуществить движение по обычным правилам.

Лидеры дают модификатор +1 к броску на форс-марш блокам, находящимся с ними в одном городе, покажите оппоненту лидера перед броском на форс-марш. Часть будет нести штраф при выпадении 1,2.

Двигаясь форсированным маршем, можно начать бой, но нельзя отступить или перегруппироваться, используя форсированный марш.

5.7 Ночной ход

Игроки могут осуществить движение по обычным правилам, но не могут **атаковать и двигаться форсированным маршем.**

6.0 Бой

6.1 Атака

Бой начинается, когда Активный игрок вводит 3 (три) и более блоков в занятый противником город. Исход боя определяется путем проведением нескольких раундов боя. Активный игрок - Атакующий, Пассивный игрок – Обороняющийся.

При атаке менее чем 3 блоками происходит **стычка (п. 6.6)**.





В один ход может проводиться несколько боев. Бои проводятся симуляционно в порядке, определяемом Атакующим. Оба игрока проводят один полный раунд в одном бою, затем в другом бою и т.д..

6.2 Порядок проведения боя

Бои проводятся на отдельном тактическом листе боя, перенеся на него все участвующие блоки (для необходимости можете отметить на игровом поле город, где проходит сражение).

6.21 Местность на поле боя

До того, как расположите свои части, перемешайте маркеры местности «втемную». **Атакующий** тащит **один (1) маркер местности** и в открытую располагает его в любой из 3 своих секций позиций. **Обороняющийся** тащит **два (2) маркера местности** и в открытую располагает их в любых 2 из 3 своих секций позиций. Модификаторы местности:

	<p>Лес: Пехота по обычным правилам. Кавалерия – сила атаки F1, не может провести шок-атаку и должна остановиться, когда входит в лес. Артиллерия не может располагаться в лесу, входить или стрелять в лес. Не вовлеченные в бой блоки могут стоять в закрытой позиции (с «туманом войны»).</p>
	<p>Ферма: одна (1) пехотная часть увеличивает силу атаки +1 (F2= F3). Никакие другие части не могут занимать ферму. Кавалерия не может атаковать ферму, то есть нанесенные кавалерией хиты не могут быть применены к части, расположенной на ферме.</p>
	<p>Речка: положите маркер речки посередине линии между двумя позициями оппонентов, чтобы показать влияние данного препятствия на обоих игроков. За один Боевой Ход не более двух (2) частей могут пересечь речку, чтобы вступить в бой или выйти из боя, или и то и другое по одному юниту. Юниты сверх этого предела, обязанные отступить или провалившие моральный тест – уничтожаются. Артиллерия может стрелять через речку, но конная артиллерия не может её пересечь.</p>
	<p>Холм: одна обороняющаяся Артиллерийская часть получает +1 к силе атаки (F1= F2) при стрельбе на длинной дистанции.</p>

Лес влияет на все части в позиции, **Ферма** и **Холм** – оказывают влияние только на одну часть. Положите маркер местности на часть. Часть, защищающаяся на Ферме и на Холме, может свободно меняться позицией с другим своим блоком в той же позиции, но не когда данная часть только вошла или стреляла в это ход. Игроки могут захватить (или отбить) вражескую Ферму или Холм после уничтожения обороняю-

щейся части. Занятие местности занимает 1 Боевой Ход, т.е. это не могут осуществить части, которые в этот ход ходили или стреляли.

6.22 Расположение частей на поле боя

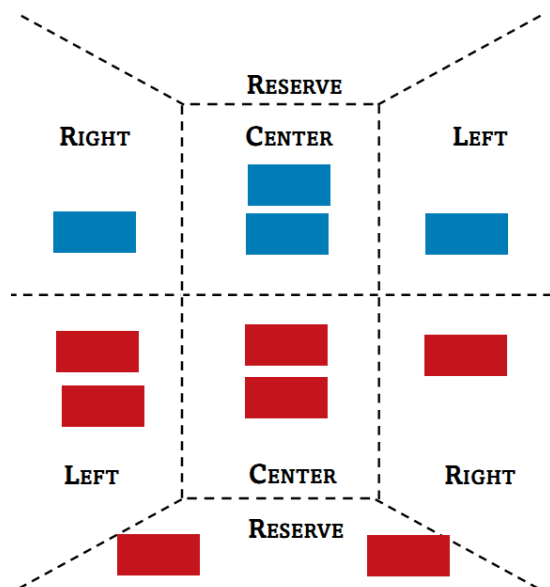
Обороняющийся игрок располагает свои части на тактическом листе боя в трех секциях/позициях – Левый фланг, Центр и Правый фланг.

Блоки выставляются вертикально лицом к владельцу, чтобы скрыть силу и тип части. Любое количество блоков можно расположить в секции, НО обязательно, чтобы в каждой из секций была, как минимум, одна часть. Так же любое количество блоков можно расположить в Резерве за секциями.

После этого атакующий игрок располагает свои блоки по тем же правилам. Обороняющийся игрок не может изменить положение блоков после того, как атакующий начал выкладывать свои блоки.

6.23 Единство корпусов

Кроме Резерва, игроки ограничены в стартовой расстановке частей - части одного корпуса в одной позиции. Части двух разных корпусов могут быть расположены вместе только в позиции с Лидером. После начала битвы части могут находиться в любых позициях без ограничений.



6.24 Туман войны

Блоки кладутся лицевой стороной вверх, открывая противнику тип и силу части до начала боя. Части, находящиеся в *Резерве* или *Лесу* (если есть) – не открываются. Блоки, которые больше не участвуют в бою (входят в Лес или Резерв), могут быть поставлены в закрытую позицию с «туманом войны» текущей силой вверх.

Опционально: Игроки открывают свои блоки, только когда они стреляют или вступают в бой.

Диаграмма 2 Пример боевого построения.

Четыре обороняющихся (синие) блока расставлены – по одному блоку на флангах и два в центре. Семь атакующих (красные) блоков расставлены игроком – 2 слева, 2 в центре, 1 справа и 2 части в резерве.

6.3 Боевой раунд

Атакующий первым выполняет Боевой раунд. Каждый боевой раунд состоит из трех (3) фаз в следующем порядке:

- **МОРАЛЬ**: проверьте мораль частей с силой 1, вовлеченных в бой.
- **БОЙ**: каждая часть может в раунд или осуществить движение, или атаковать, или отступить.
- **ПОДКРЕПЛЕНИЕ**: добавить новые части в *Резерв* из прилегающих городов (если такие есть)

6.31 Мораль

Проверка морали – это первая фаза боевого раунда. За каждую часть, вовлеченную в бой с силой 1, бросьте кубик:

1-3: часть обладает плохой моралью. Она должна принудительно выйти из боя в боевой ход и не может осуществить любое иное движение или стрельбу в этот Боевой раунд. Если часть в каре или пешая артиллерия обладает плохой моралью, часть уничтожена.

4-6: часть обладает хорошей моралью и может осуществлять любые действия в этот Боевой раунд.

Лидеры, расположенные в той же позиции на поле, дают бонус +1 к морали дружественным частям (п. 9.2). Лидеры и спрятанные части (п. 6.52) не проходят тест на мораль.

6.32 Боевое движение

Возможно 3 вида движения - **Вступление в бой**, **Выход из боя**, **Передислокация**. Движение по диагонали невозможно.

Вступление в бой: передвиньте части, не участвующие в бою, в локацию с противником. Пешая артиллерия не может осуществить подобное движение; конная артиллерия - может.

Выход из боя: передвижение частей, выходящих из боя, в локацию без вражеских частей. Части не могут выйти из боя вперед – в сторону вражеских позиций. Части никогда не могут войти и выйти из боя в течение одного движения.

Передислокация: движение не участвующих в бою частей в локации, не содержащие части противника. Боковое движение в бою не допускается.

Пехота и пешая артиллерия могут выполнить только одно боевое движение во время Боевогохода, но Кавалерия, Конная артиллерия и Лидеры могут осуществить до двух движений в Боевой раунд. Части не могут двигаться форсированным маршем во время Боевого Движения. Части могут пройти через свои части, но не могут пройти через части противника.

6.33 Боевая стрельба

Каждая часть, которая осуществляла движение в Боевойход, не может открывать огонь. Части, находящиеся в Резерве, никогда не могут стрелять и не могут быть обстреляны. Части, которые могут открыть стрельбу, могут стрелять только раз в течение Боевогохода, в любом порядке по выбору игрока.

Порядок проведения стрельбы - бросьте количество кубиков, равное текущей силе блока. Хит урона засчитывается за каждый результат, выпавший на кубиках, равный или меньший огневой силе части.

Пример: Часть с огневой мощностью F1, хит урона засчитывается при выпадении «1»; если часть с огневой мощностью F2, хит урона засчитывается при выпадении «1» или «2»; если часть с огневой мощностью F3, хит урона засчитывается при выпадении «1», «2» или «3».

Части, модифицированные с силой атаки $F=0$, не могут вести стрельбу, но получают урон от атак противника.

- **Пехота** – для того, чтобы открыть огонь, должна вступить в бой, войдя в локацию с противником.

- **Кавалерия** – для того, чтобы открыть огонь, должна вступить в бой, войдя в локацию с противником. Для того, чтобы симулировать шок-атаку кавалерии, они имеют бонус +1 к мощи ($F2=F3$) в первой атаке, после того, как они вошли в локацию с противником. Каре и местность так же влияют на силу атаки.

Пример: 3F3 и 3F2 кавалерийские части двигаются из Резерва в локацию с британской пехотной частью 4F2 и кавалерийской частью 4F1. Британская пехотная часть атакует 4 кубами с точностью 2 (4F2), кавалерия 4 кубами с точностью 1 (4F1) без шок-атаки. В результате атаки нанесено 2 хита, и французская кавалерия атакует с шок-атакой 2 кубами с точностью 4 (2F4) и 2 кубами с точностью 3 (2F3).

- **Артиллерия** – имеет две дистанции для атаки. **Дальняя дистанция** – позволяет вести огонь по вражеским частям в противоположной боевой позиции/локации, но не тогда, когда дружественная часть осуществила движение и вошла в бой для немедленного стрелкового огня. Когда часть осуществила движение вступить в бой в ту же секцию, артиллерия стреляет на **короткой дистанции** и получает бонус +1 к мощи ($F1=F2$) в первой атаке, это отражает стрельбу картечью, но при последующих атаках сила атаки нормальная.

- **Конная артиллерия** – может пройти одну позицию и стрелять, или стрелять и потом пройти одну позицию. Также могут пройти дважды без стрельбы, но не могут стрелять дважды за один ход.

Пример: Конная артиллерия может пройти, вступить в ближний бой и затем стрельнуть с +1 модификатором ($F1=F2$) за стрельбу с ближней дистанции. Как и все части артиллерии, вовлеченные в ближний бой, эта часть получает бонус +1 только в первой атаке.

6.34 Подкрепление

Последняя фаза в Боевом раунде – Подкрепление. Вы можете ввести в продолжающийся бой подкрепления с прилегающих городов, в которых нет боев. Подкрепления входят в бой и ставятся в резерв, откуда они могут быть распределены на любое направление по обычным правилам, как любые другие части в резерве во время вашего следующего Боевого раунда.

В каждый Боевой раунд до двух частей могут быть введены в резерв по основной и 1 часть по каждой вспомогательной дороге. Реки не оказывают влияния на ввод подкреплений.

Победившие в бою части могут согласно общим правилам лимита подкреплений (2/1) войти в качестве подкрепления в любой **прилегающий** бой, даже части, которые **Перегруппировались (7.5)**.

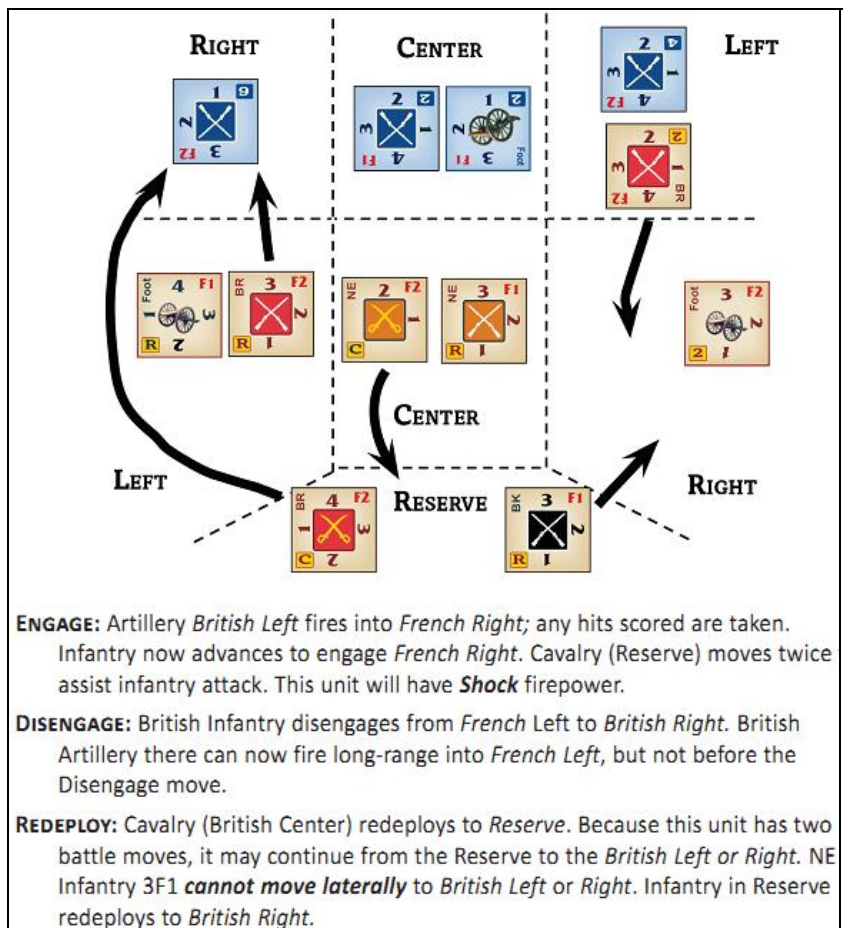


Диаграмма 3 - пример Боевого движения Атакует Красный игрок.

Вступление в бой: Артиллерия Британская на левом фланге открыла огонь по Французским частям на правом фланге, любые нанесенные хиты будут применены немедленно. Британская пехота продвинулась и вступила в бой на Правом фланге Французского игрока. Кавалерия из Резерва двигается дважды и вступает в бой так же, на Правом фланге Французского игрока с шок-атакой.

Выход из боя: Британская пехота выходит из боя с Левого фланга Французского игрока. Артиллерия британского игрока на правом фланге теперь может открыть дальний огонь по частям противника на Левом фланге (но только после того, как часть вышла из боя).

Передислокация: Кавалерия британского игрока в центре переходит из позиции в центре в резерв, а так как у части два движения, кавалерия может из резерва перейти на левый или правый фланг. NE пехотная часть 3F1 не может двигаться вбок – Влево или Вправо, только назад. Пехота из резерва - BK F1 движается на правый фланг.

6.4 Потери в бою

Бой не проходит симуляционно, все хиты применяются немедленно. **Каждый нанесенный хит применяется отдельно к сильнейшей части** противника, которая связана боем в настоящий момент. Когда две или более частей вражеских частей обладают одинаково высокой силой, владелец определяет, какая из них понесет урон. Части с силой 1, получившие 1 хит урона, **уничтожаются**.

Важно: артиллерия не может уничтожить блок при стрельбе с дальней дистанции, только с близкой.

6.5 Каре



Пехотные части могут сформировать каре или расформировать каре как специальное боевое движение. Части могут сформировать или расформировать каре во время **Вступления в бой**, но не могут сформировать каре на трех позициях противника. Части в каре не могут выйти из боя или двигаться иным образом. Каре нельзя сформировать в лесу или ферме. Пехота в каре получает +1 к морали. Используйте какой-либо маркер, чтобы отметить часть в каре.

6.51 Прицеливание в каре

Части в каре создают отдельную целевую группу в позиции. Если в одной локации некоторые вражеские части в каре, а некоторые не в каре, атакующий игрок должен указать, какие части атакует (в каре или не в каре) перед каждой своей атакой. Полученный урон распределяется только внутри указанной группы. Хиты, нанесенные в большем количестве, чем сила группы – теряются. Так же каре меняет мощь атаки следующими модификаторами:

- Кавалерия, атакующая каре, не получает бонус от шок-атаки, а несет штраф -1 (F2=F1).
- Пехота в каре стреляет по обычным правилам. Вражеская пехота стреляет по каре с модификатором +1 (F2=F3).
- Артиллерия стреляет в каре с модификатором +1 (F2=F3) на длинной дистанции.
- Конная артиллерия стреляет в каре на короткой дистанции в первой атаке F3, а в последующих F2.

6.52 Укрытие

Лидеры и Артиллерия могут укрыться в каре, при условии, что они не двигались или не стреляли в этом раунде. Одна часть может укрыться в одной пехотной части, сформировавшей каре. Укрывшиеся части не проходят тест на мораль, не могут стрелять, но несут урон от нанесенных хитов по обычным правилам, если они сильнейшие части в группе каре. Бонус к морали от укрывшегося в каре лидера так же

действует по обычным правилам в этой позиции. Уничтожение пехотного кара приводит к уничтожению части, укрывшейся в нем.

6.6 Стычка

Если при столкновении войск у любого игрока менее трех (3) частей в городе, вместо боя происходит стычка. Все стычки проводятся до боев в последовательности, определенной Атакующим игроком.

В каждой стычке игроки выставляют до 4-х блоков (атакующий и обороняющийся). Другие блоки остаются скрытыми и не принимают участия в стычке. Нет никакого боевого движения. Сначала стреляет обороняющийся игрок своими блоками, затем атакующий игрок. После этого более слабая армия отходит. Стычка состоит всего из 1 раунда.

Для каждой стычки игроки выставляют до 4 (четырёх) единиц на 1 (один) раунд боя. Защитник стреляет первым, затем атакующие части. Резервные части не могут стрелять или принять хиты урона.

Помните: в стычках кавалерия, конная артиллерия и лидеры атакуют по F2, пехота и пешая артиллерия атакуют по F1.

После боевого раунда игрок с меньшим количеством частей (включая части в Резерве) должен отступить по обычным правилам; если ничья, то отступает атакующий. Части, которые отступают - дезорганизованы (7.3). Части, которые победили, могут входить в качестве подкрепления в прилегающие бои. Перегруппировка (7.5) после стычки не проводится.

Примечание: стычки заменили огонь преследования из более ранних изданий.

6.7 Позиционный тупик в бою

Битва заходит в тупик, если атакующий после подхода всех подкреплений отказывается стрелять, входить в бой или отступать на протяжении 2 своих раундов. В этом случае атакующий должен немедленно отступить всеми частями по обычным правилам.

7. Отступление

Части, которые не двигались и не стреляли в Боевом раунде, могут отступить из боя на игровое поле. Части, которые вовлечены в бой во время отступления, разгромлены и несут потери при разгроме. (7.41)

7.1 Предел отступления по дорогам

Атакующий может отступить только в прилегающие к бою города, через которые части вступили в бой. Обороняющийся может отступить в любой город, недоступный для атакующего, но никогда в город, содержащий вражеские части. Ни один из игроков не может отступить и войти в другой бой.

7.2 Предел отступления по дорогам

За один боевой раунд игрок может отступить 2 частями по основной дороге или 1 частью по малой дороге. Отступление через реки не оказывает влияния.

Пример: Обороняющийся игрок (5 частей) хочет отступить. Есть 2 возможные для отступления дороги – основная и малая. 2 части могут отступить по основной и 1 часть по малой дороге, итого 3 части могут отступить в один боевой раунд.

Советы по боевой тактике:

- Вступайте в бой на ваших условиях. Постарайтесь просчитать, какие города станут в будущем ареной боев, и подведите туда максимальное количество войск для будущего ввода как подкреплений.

- Заманчиво ввести в бой сразу все свои войска, но лучше оставить часть войск в резерве. Они дадут возможность не только избежать разгрома на критичном участке боя, но и ввести дополнительные войска на слабом участке противника для прорыва.

- Вступите в бой на двух вражеских участках с минимально необходимой силой для сдерживания войск противника, а основной удар нанесите на третьем участке. Это может сработать, только если резерв был введен в бой и нет войск для укрепления позиции, которую вы выбрали для прорыва.

- Кавалерия очень ценна, чтобы использовать её как пехоту. Её лучше держать в резерве и использовать шок-атаку при вводе в бой. Помните, что кавалерия не может провести шок-атаку по пехоте в кара, которую лучше обстреливать артиллерией. Если нет артиллерии, то обязательно надо поддержать кавалерию пехотой, имеющей преимущество перед пехотой в кара.

- Заманчиво сосредоточить свои орудия в одной позиции на поле боя, урон от сосредоточенной артиллерии может стать решающим в бою, если они откроют огонь несколько раз в течение боя. Тем не менее, этот мощный потенциал, безусловно, вызовет на себя атаку частей противника, в том числе и из резерва для нейтрализации вашей артиллерии. Если у вас нет пехоты, чтобы прикрыть сосредоточенную артиллерию, то лучше распределить орудия между 2-3 позициями.

- Если у вас возникли сомнения по поводу вашей победы – не оставляйте артиллерию на поле боя, так как при поражении, отступлении и бегстве они несут потери. В действительности, если у вас есть сомнения по поводу

результата боя – не вступайте в него. Помните, что отступление частей из ближнего боя несет обязательные потери, старайтесь отступить, когда ваши части не вступили в столкновение, или отступайте из Резерва.

- Последствия разгрома могут быть очень тяжелыми. Разгромленные части теряют шаги, а так же в случае малого количества дорог – уничтожены. Для перегруппировки рассеянной армии требуется много времени, особенно если вы играете против наступающей и преследующей вас армии агрессивного игрока.

7.3 Дезорганизация

Части, которые отступали - дезорганизованы и переворачиваются лицом вниз. Дезорганизованные части не могут быть введены в любой другой бой во время этого хода игрока. В конце текущего хода игрока они переворачиваются обратно.

7.4 Разгром (бегство)

Бегство - обязательное вынужденное отступление частей, которое происходит немедленно, как только любая дружественная позиция будет занята войсками противника, а ваших частей там нет. Это может быть вызвано как вражеским огнем, так и провалом теста на мораль, или выходом частей из боя. Разгромленный игрок должен немедленно (в момент разгрома) отступить всеми частями.

Важно: лимит отступления по дорогам (основная-2/малая-1) применим к разгрому. Так как все части должны отступить одновременно, может произойти гибель многих частей. Части, которые не могут отступить по любой причине, уничтожаются (на выбор владельца).

7.41 Потери при разгроме

Все части, включая находящиеся в Резерве, несут потери при разгроме:

-1 шаг – и пехотные части, и конная артиллерия

-2 шага – пехотная артиллерия

-1 шаг – кавалерия, но только если вовлечена в бой с кавалерией противника.

Исключение: Лидеры не несут потерь при разгроме.

7.5 Перегруппировка

После окончания боя (не стычки!) Победитель может провести перегруппировку. Победитель может присоединить прилегающие части к городу, в котором победил, и/или двинуть части из города, где победил, в прилегающий город с дружественными частями. Части должны провести перегруппировку сразу после победы. Части могут войти в другие соседние битвы, если возможно. При перегруппировке так же действует лимит на движение по дорогам 2/1. (7.2)

Пример: Французы победили в битве при Ligny. Пруссаки отступили в Gembloux и Namur. Французы занимают Quatre Bras с 4 частями. У французов есть возможность перегруппироваться – 2 из Ligny в Quatre Bras, это максимум для этой дороги.

9.0 Лидеры

Лидеры – это 1-шаговые части, которые представляют командующих, штабы и их охрану. Блюхер может командовать только прусскими частями, Веллингтон только Англо-Голландскими частями.

Лидеры могут пройти 1 или 2 города, при форсированном марше + 1 дополнительный город. Лидеры учитываются при подсчете всех лимитов, включая стартовую расстановку, дороги, отступления, разгром и подкрепления.

9.1 Бонус при форсированном марше (ФМ)

Показав лидера, части в этом же городе получают бонус +1 к броску на форсированный марш. Лидеры так же дают самим себе бонус +1 к броску на проверку форсированного марша (есть риск уничтожения лидера).

9.2 Бонус морали в битве

Показав лидера, все дружественные части в бою в той же позиции получают бонус +1 к броску на проверку морали. Лидеры не проходят проверку на Мораль до тех пор, пока они останутся единственной частью в позиции, они проходят тест на мораль с бонусом +1.

9.3 Уничтожение лидера

Лидеры могут вступить в бой и сражаться с вражескими частями по обычным правилам; однако т.к. это 1-шаговая часть – это рискованно. Если лидер уничтожен, то больше он не дает бонусов и считается как уничтоженная часть при подсчете и определении Победных условий.

10.0 Снабжение союзников

Союзники имеют три города снабжения. Если Французы оккупируют союзный город снабжения хотя бы одной частью, указанная союзная армия уменьшается, как это указано ниже:

Brussels: Англо-Голландцы (-1 часть)

Ghent: Англо-Голландцы (-1 часть)

Liège: Пруссаки (-2 части)

Союзные части выбывают из игры (по выбору владельца армии) в конце каждого Французского Хода (пока город снабжения занята французами), после того, как будут проведены все бои.

Занятие города снабжения происходит, если там находится хотя бы одна французская часть. Если в городе снабжения никого нет или он был отбит союзными частями, истощение союзной армии прекращается до тех пор, пока французы не захватят город снабжения вновь. Французская армия не имеет проблем с городами снабжения.

Стратегия французского игрока

Цель французского игрока – уничтожить обе союзные армии. Из-за того, что совместная союзная армия превышает французскую, необходимость победить союзников по частям очевидна. Французский игрок разворачивает армию после союзного и ходит первым, поэтому он может маневрировать против любого союзника в более выгодном положении. Время в игре является важным фактором, давая союзным частям время для сосредоточения и объединения. Француз должен быстро продвигаться, несмотря на стратегию, выбранную союзниками. Есть три основные стратегии для французского игрока, а так же множество комбинаций из них.

Маневр слева: продвижение против Англо-Голландских сил, маневр, которого Веллингтон опасался больше всего. Основная задача – отрезать от снабжения в Ghent и Brussels и заставить этого союзника заключить мир на ваших условиях до переключения внимания на Пруссаков. Французское разворачивание войск будет сосредоточено в Conde, Maubeuge и Valenciennes с продвижением через Mons или дороги слева, или оба варианта. Эта стратегия, возможно, наименее легкая для Французов, но союзные войска, разгадавшие данный маневр, могут сорвать ваш замысел.

Маневр справа: движение против Прусской армии, угрожая через Leige и уничтожая эту союзную армию первой. Французское разворачивание будет сосредоточено на Phillippeville и Givet с продвижением через Dinant к Namur или движение по флангу через Ciney и Marche. Основная проблема с этой стратегией - это пройти через реку Meuse между Liege и Namur. Река почти наверняка будет защищена мощными силами Пруссаков.

Центральная позиция: стратегия, которую использовал Наполеон. Цель - пройти между двумя союзными армиями и разбить их по очереди. Французские войска будут развернуты в Philippeville и Beaumont с продвижением через Charleroi. Цель в том, чтобы контролировать основную центральную дорогу восток-запад из Leige в Brussels через Namur, вдоль которой союзники предпочитают маневрировать. Как и в истории, Французы могут победить в начале Пруссаков и затем Англо-Голландскую армию. Эта стратегия рекомендуется, только когда союзники расставляются и позволяют быстро продвигаться через Charleroi.

Стратегия союзников

Поскольку бремя атаки лежит на Французах, лучшая стратегия для союзников – оставаться в обороне до тех пор, пока не сосредоточат необходимое количество войск. Очевидно, что необходимо защищать Ghent, Brussels и Leige, но не чрезмерно. Так же сильная защита Leige и Ghent позволит Французам продвигаться к одной из союзных армий и разбить её до того, как другая союзная армия сможет вмешаться. Немного об ошибках. Французский игрок может занять город снабжения, пока вы собираете свои войска для мощной контратаки. «Безопасное» союзное разворачивание – это небольшая концентрация войск в середине поля для удержания под контролем основных дорог - Mons–Brussels, Charleroi–Brussels и Braine le Compté–Leige. Также могут быть успешными попытки задержать французское наступление кавалерийскими заслонами, при условии использования лишь нескольких конных частей. Эти части почти наверняка будут уничтожены французами, но время, которое они вам дадут, может стать решающим. Ключевые города разворачивания союзных армий, кроме городов снабжения - Hal, Quatre Bras, Ligny, Namur и Ciney.

10.0 Снабжение союзников

Союзники имеют три города снабжения:

Brussels: Британцы (-1 часть)

Ghent: Британцы (-1 часть)

Liège: Пруссаки (-2 части)

Если Французы оккупируют союзный город снабжения хотя бы одной частью, указанная союзная армия уменьшается, как это указано выше. Союзные части выбывают из игры (по выбору владельца армии) в

конец каждого Французского Хода Кампании (пока город снабжения занята французами), после того, как будут проведены все бои.

Пример: Французы заняли *Liege* и *Brussels*. Одна британская и две прусские части будут уничтожаться в конце каждого французского хода кампании до тех пор, пока части французов находятся в городах снабжения.

Занятие города снабжения происходит, если там находится хотя бы одна французская часть. Если в городе снабжения никого нет или он был отбит союзными частями, истощение союзной армии прекращается до тех пор, пока французы не захватят город снабжения вновь. Французская армия не имеет проблем с городами снабжения.

11.0 Победа

Определение Победных условий происходит после проведения всех боев и снабжения в текущем ходе. Все оставшиеся части на поле боя – уничтожены и убираются с игрового поля.

11.1 Французская победа

- Француз выигрывает, если обе союзные армии были разгромлены до окончания партии. Англо-Голландская армия разгромлена и разбегается при уничтожении восьми (8) или более частей. Прусская армия разгромлена и разбегается при уничтожении девяти (9) или более частей.

- Француз выигрывает, если он не разгромлен и занимает любые 2 из 3 союзных городов снабжения (*Brussels*, *Ghent*, *Liège*) в конце любого Хода после 22 июня.

- Француз выигрывает в случае одновременного разгрома всех трех армий.

11.2 Победа союзников

- Союзники побеждают, если Французская армия разгромлена и разбегается при уничтожении двенадцати (12) или более частей.

- Союзники побеждают, если французский игрок не победил до конца игровых ходов.

12.0 Игра на трех участников

2 игрока командуют союзными армиями – Прусской и Британской. Союзные игроки следуют обычным правилам, кроме того, что каждый игрок может командовать только своими частями. Союзным игрокам запрещено общаться между собой, кроме как во время начальной расстановки и союзных ночных ходов.

13.0 Торги на турнире

При проведении турнира игроки должны устроить торги, предложив ставку. Бросьте монетку для определения первого предлагающего ставку. Ставки должны быть сделаны с шагом 1 (первое предложение 0 - возможно). Ставка показывает количество степов (шагов), которые игрок снимет со своих сил в начале игры. Например, игрок, победивший со ставкой «союзники 2» будет играть союзными частями, но при стартовой расстановке должен убрать 2 степа (шага) со своей армии. Ни один блок не может понести более 1 шага потерь при стартовой расстановке.

История выпуска игры:

1974: первое издание от Gamma Two Games

1977: второе издание от Avalon Hill

1993: третье издание от Columbia Games.

2013: четвертое издание от Columbia Games.



COLUMBIA GAMES, INC

Для обсуждения, скачивания обновленных правил и материалов: www.columbiagames.com

Создатели

Разработчики - Tom Dalgliesh, Ron Gibson, Lance Gutteridge. Авторы - Jeffrey Cornett, Grant Dalgliesh, Ron Draker, Stan Hilinski, Mark Kwasny, Joe Geistwhite, Paul Regulski, Carl Willner. Дизайн - Howard David Johnson (коробка), Tom Dalgliesh (поле/наклейки).

Содержание	
Артиллерия, 3.64	Игровое поле, 1.0
Боевое движение, 6.32	Боевая мораль, 6.31
Боевая стрельба, 6.33	Моральный Бонус Лидера, 9.2
Атака, 6.1	Движение, 5.0
Бой, 6.0	Управление, 5.2
Боевое движение, 6.32	Движение группой, 5.1
Порядок боя, 6.2	Фаза Движения, 2.1
Боевая стрельба, 6.33	Скорость передвижения, 5.3
Боевая мораль, 6.31	Национальность, 3.1
Местности на поле боя 6.21	Ночной ход, 5.7
Боевой ход, 6.3	Стрельба по отступающим, 6.6
Кавалерия, 3.63	Перегруппировка, 7.5
Движение кавалерии, 6.32	Подкрепление, 6.34
Боевая стрельба, 6.33	Отступление, 7.0
Скорость передвижения, 5.3	Направление отступления, 7.1
Потери в бою, 6.4	Дезорганизация, 7.3
Единство корпусов, 6.23	Лимит на отступление по дорогам, 7.2
Расстановка, 4.0	Разгром (бегство), 7.4
Расстановка Союзников, 4.1	Реки, 5.5
Расстановка Французов, 4.2	Предел движения по дорогам, 5.4
Вход/выход в/из боя, 6.32	Разгром (бегство), 7.4
Туман войны, 3.2	Порядок игры, 2.0
Туман битвы, 6.24	Каре, 6.5
Форсированный марш, 5.6	Сокращение силы части, 3.4
Ночной ход, 5.7	Снабжение союзников, 10.0
Бонус лидера, 9.1	Боевая местность, 6.21
Пехота, 3.6.2	Игра на трех участников, 12.0
Боевое движение, 6.32	Торги на турнире, 13.0
Боевая стрельба, 6.33	Воинские части, 3.0
Лидеры, 3.61, 9.0	Победа, 11.0
Бонус при форсированном марше, 9.1	Французская победа, 11.1
Моральный Бонус, 9.2	Победа союзников, 11.2