

Black & White

Krzysztof Matusik



Wojna wisi w powietrzu. Dwa zwaśnione narody po dekadzie kruchego rozejmu na nowo szykują swoje armie – na zachodzie Jej Wysokość Zuzanna z Thargatonu wraz ze swoją armią w czarnych mundurach, a na wschodzie kardynał Nikodemus z Vesanii i jego oddziały w białe szaty fanatycy religijni. Każdy próbuje zająć jak najdogodniejszą pozycję w 40-kilometrowym pasie ziemi niczyjej. Stare forty, które przetrwały wojnę apostołów, są teraz obiektem zażartych walk. Która ze stron przechytry przeciwnika w polu? Komu uda się najlepiej wykorzystać swoje oddziały w tym śmiertelnym boju? Przekonaj się – podejmij wyzwanie i zagraj w tę dynamiczną grę wojenną!

Zawartość pudełka:

- plansza
- 24 czarne drewniane bloczki
- 24 białe drewniane bloczki
- 96 naklejek
- 2 kostki sześciennie
- 24 kafle terenu
- 12 żetonów terenu
- 9 okrągłych żetonów specjalnych
- 3 okrągłe znaczniki frakcji
- 18 kart jednostek
- 6 kart dowódców
- 22 karty scenariuszy
- 8 kart pomocy
- 1 zasłonka

Cel gry

Black&White jest grą wojenną przeznaczoną dla dwóch osób. Każdy gracz dowodzi jedną z dwóch dostępnych armii. Do dyspozycji graczy są 22 scenariusze. Warunki zwycięstwa określa wybrany scenariusz.



War is in the air. Two warring nations, after a decade of fragile peace, are assembling their armies – on the west Her Highness Susanne of Thargaton with her army in black uniforms, on the east cardinal Nikodemus of Vesania and his religious zealots in white robes. Both of them are trying to capture the best position in a 40 kilometres wide strip of no-man's land. Old forts, which survived war of the disciples, are now objects of fierce fights. Which side is going to outsmart the other in the field? Who will manage to make the best use of their troops in this deadly war? Find for yourself – Accept the challenge and play this dynamic war game!

Box contents:

- board
- 24 black wooden blocks
- 24 white wooden blocks
- 94 stickers
- 2 cube dice (d6)
- 24 terrain tiles
- 12 terrain tokens
- 9 round special tokens
- 3 round faction counters
- 18 unit cards
- 6 commander cards
- 22 scenario cards
- 8 aid cards
- 1 curtain

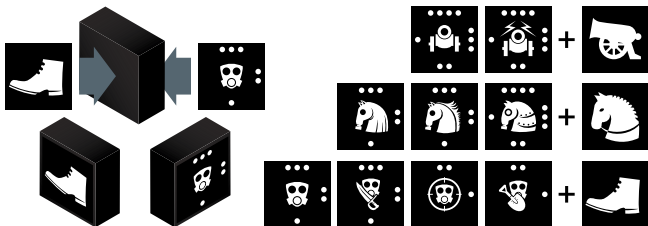
Goal of the game

Black&White is a war game for two players. Each player commands one of two available armies. Players can use 22 included scenarios. Victory conditions are designated by scenario.



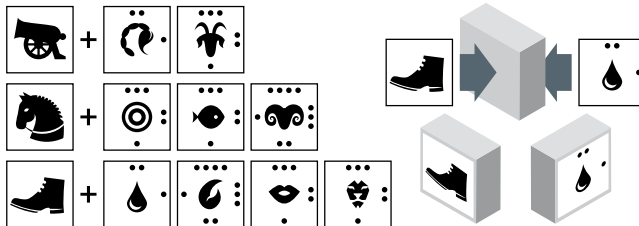
Zanim rozpoczniesz grę

Przed pierwszą rozgrywką należy przygotować grę. W pudełku znajduje się arkusz z naklejkami (po 48 sztuk dla każdej armii). Te naklejki trzeba nakleić na drewniane bloczki według przedstawionego niżej schematu. Gdy wszystkie naklejki znajdują się już na swoich miejscach, można zasiąść do gry.



Before you begin the game

Before first battle you have to prepare the game. There is a sheet with stickers in the box (48 for each army). These stickers have to be stuck on the wooden blocks in a way shown in the picture. When all stickers are in place, you can begin the game.



Przygotowanie do gry

Planszę należy położyć na płaskiej powierzchni pomiędzy graczami. Kolejnym krokiem jest wybór lub wylosowanie jednego ze scenariuszy. Pierwszą rozgrywkę warto przeprowadzić według scenariusza nr 21 lub 22. Są to scenariusze szkoleniowe, dzięki którym gracze szybko poznają zasady gry. Po wybraniu scenariusza trzeba określić, który z graczy będzie dowodził czarną armią Thargatonu, a który – białą armią Vesanii. Następnie każdy gracz wyjmuje z pudełka odpowiednie karty (czarne lub białe) oraz odpowiadające im drewniane bloczki. Ponadto w pudełku dla każdego z graczy znajdują się karty pomocy. Podczas pierwszych gier gracze powinni z nich korzystać, by przyspieszyć poznanie zasad.

Każda rozgrywka składa się z dwóch etapów. Pierwszy to przygotowanie scenariusza oraz stworzenie własnej armii, a drugi – właściwa gra.

Preparing the game

Put the board on a flat surface between players. The next step is choosing one of available scenarios, either by two players consenting to play one of them, or determining it in a random way. It is advised to play the first game with scenario number 21 or 22. They are tutorial scenarios, designed to teach players the basics of the game. After choosing the scenario, you need to decide which player will lead black army of Thargaton and which the white army of Vesania. Then, each player takes appropriate cards (black or white) and corresponding wooden blocks. In addition to them, there are also so called aid cards in the box. Players should refer to them during first games to learn the rules faster.

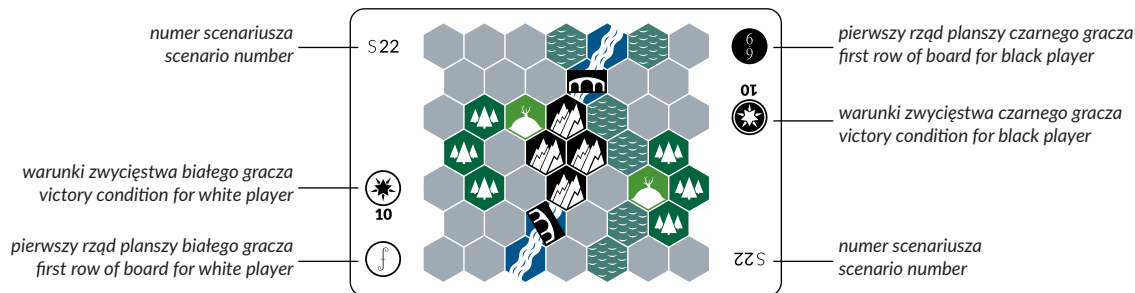
Every game of Black&White consists of two stages. First stage is preparing scenario and building your army, and second – the gameplay.

Przygotowanie scenariusza

Na karcie scenariusza znajduje się schematyczna mapa przedstawiająca miejsce zmagania. Za pomocą kafli terenu znajdujących się w pudełku gracze muszą przygotować planszę do gry. Na karcie scenariusza są przedstawione warunki zwycięstwa dla każdej ze stron. Gra oferuje 4 rodzaje scenariuszy do rozegrania.

Preparing the scenario

On the scenario card there is a schematic map showing the location of strife. Using terrain tiles, players have to prepare the board for the game. Furthermore, there are victory conditions shown for each side. The game offers 4 types of scenarios.



Potyczka (scenariusze 01-05)

Są to najprostsze scenariusze, podczas których gracze starają się wyeliminować jak najwięcej wrogich jednostek. Celem każdej ze stron jest zdobyć 10 punktów zwycięstwa. Punkty są przyznawane za wyeliminowanie jednostek wroga. Ilość zdobytych punktów jest równa wartości wyeliminowanego oddziału. Punkty zwycięstwa gracze zaznaczają na torach punktacji znajdujących się na planszy. Do zaznaczania zdobytych punktów służą znaczniki frakcji.

Obaj gracze otrzymują po 3 znaczniki specjalne.

Obrona (scenariusze 06-10)

Są to scenariusze podczas, których jedna ze stron broni fortu. Przeciwnik musi go zająć w ciągu 10 lub 12 tur. Gracz atakujący fort zaznacza upływający czas na swoim torze punktacji. Gracz broniący zdobywa punkty zwycięstwa, tak jak w scenariuszu Potyczka. Jeżeli gracz broniący się przed upływem 12 tur zdobędzie 15 punktów zwycięstwa - wygrywa.

Gracz broniący się otrzymuje 3 znaczniki specjalne, gracz atakujący otrzymuje 4 znaczniki specjalne.

Dominacja (scenariusze 11-15)

Podczas tych scenariuszy gracze starają się zająć wskazane na planszy forty. Gracz, który na początku swojej tury kontroluje odpowiednią liczbę fortów, zwycięża. Kontrola fortu oznacza, że gracz posiada tam przynajmniej jedną jednostkę.

Obaj gracze otrzymują po 3 znaczniki specjalne.

Za liniami wroga (scenariusze 16-20)

Są to scenariusze podczas których jeden z graczy stara się przeprowadzić swoje jednostki na drugą stronę planszy. Drugi gracz stara się do tego nie dopuścić. Gracz przebijający się, by wygrać, musi doprowadzić 3 swoje jednostki na pole oznaczone strzałką. Gracz broniący zdobywa punkty zwycięstwa. Jeżeli zdobędzie ich 15, zanim przeciwnik się przebije - wygrywa. Podczas rozmieszczania swoich jednostek gracz broniący się nie może umieszczać swoich jednostek na polach ze strzałką.

Gracz przebijający się otrzymuje 4 znaczniki specjalne. Gracz broniący swoich pozycji otrzymuje 3 znaczniki specjalne.

Szkolenie (scenariusze 21-22)

Są to scenariusze zalecane do pierwszych rozgrywek. Są rozgrywane tak jak scenariusze potyczek.

Skirmish (scenarius 01-05)

They are the simplest scenarios. Each player tries to eliminate as many enemy units as possible. The goal of each side is to obtain 10 victory points. Points are granted for elimination of enemy units. The amount of points a player gets for each unit is equal to its cost. Players mark victory points on the score track located on the board. Faction counters are used for tracking obtained points.

Both players get 3 special tokens.

Defense (scenarios 06-10)

During these scenarios one side is defending the fort. The opponent has to capture it within 10 or 12 turns. The attacking player marks the passing time on his or hers score track. The defending player gets victory points just like in the skirmish scenario. If defending player gets 15 victory points before the end of turn 12 - he or she wins.

The defending player gets 3 special tokens, the attacking player gets 4 special tokens.

Domination (scenarios 11-15)

During these scenarios players try to capture forts marked on the board. The player, who controls adequate number of forts at the beginning of his or her turn wins. Fort is considered captured if a player has at least one unit in it.

Both players get 3 special tokens.

Behind enemy lines (scenarios 16-20)

In these scenarios one player tries to lead his or her units to the opposite end of the board. Second player tries to hinder other player's plans. The advancing player has to move 3 of his or her units to hexes marked with arrows. The defending player must get required amount of victory points. If he or she gets 15 before enemy gets to their positions, the defending player wins. During placing the units, the defending player cannot place his or her units on the hexes with arrows.

The advancing player gets 4 special tokens and the defending player gets 3 special tokens.

Tutorial (scenariusze 21-22)

These scenarios are designed to teach players the basics of the game. They are played just like skirmish scenarios.

Warunki zwycięstwa

zdobycie 10 punktów zwycięstwa
obtain 10 victory points



zajęcie fortu w ciągu 12 tur
capture fort during 12 turns



kontrolowanie 2 fortów z 3
capture 2 of 3 forts



przeprowadź 3 jednostki
lead 3 units

Victory conditions

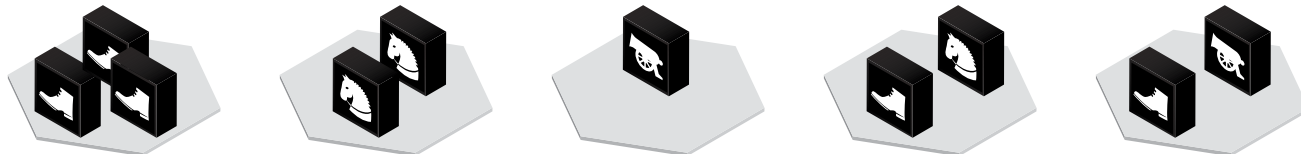
Jednostki

Podczas gry gracze kontrolują swoje jednostki. Jednostka jest reprezentowana przez pojedynczy drewniany bloczek. Na bloczkach znajdują się naklejki, które identyfikują jednostkę. Typ jednostki (piechota, kawaleria, artyleria) jest widoczny dla przeciwnika. Rodzaj jednostki (np. saperzy, ciężka kawaleria, bractwo miecza itp.) jest widoczny tylko dla gracza kontrolującego tę jednostkę. Ponadto wokół naklejki znajdują się punkty określające liczebność jednostki. Na początku gry wszystkie jednostki znajdujące się na planszy posiadają maksymalną dostępną dla siebie liczebność. Zaznacza się to, ustawiając bloczek tak, by na górze była widoczna najwyższa liczebność. Jeżeli podczas gry w wyniku ataku lub innych zdarzeń, jednostka ma zredukować swoją liczebność, należy przekrócić bloczek o 90 stopni w lewo. Jeżeli liczebność jednostki wynosi 1 i ma zostać zredukowana, taka jednostka zostaje wyeliminowana.



Zasada limitu jednostek

Na jednym polu (w dalszej części instrukcji nazywanym heksem) mogą się znajdować tylko jednostki jednego z graczy. Dodatkowo na jednym heksie mogą się znajdować maksymalnie 3 jednostki piechoty lub 2 jednostki kawalerii, lub 1 jednostka artylerii. Ponadto na jednym heksie mogą przebywać jednostki różnych typów: 1 jednostka kawalerii i 1 jednostka piechoty, lub 1 jednostka artylerii i 1 jednostka piechoty.



Oddziały

Oddział składa się z kilku jednostek tego samego typu (piechota lub kawaleria) znajdujących się na jednym polu. Oddział może się składać maksymalnie z 3 jednostek piechoty (bez względu na ich rodzaj) lub 2 jednostek kawalerii (bez względu na ich rodzaj). Należy pamiętać, że znajdujące się na jednym heksie jednostki różnych typów nie tworzą oddziału.

Znaczniki specjalne

Każdy scenariusz określa, ile znaczników specjalnych otrzymują gracze. Znaczniki te są dwustronne. Każdy z graczy kładzie je przed sobą i odwraca swoim kolorem do góry. Znaczniki te pokazują, ile gracz może wykonać aktywacji w swojej turze. Po wykonaniu aktywacji gracz odwraca znacznik specjalny na drugą stronę. W ten sposób zaznacza się wykonane już aktywacje.

Units

During the game players are taking control of their units. The unit is represented by a single wooden block. There are stickers on the blocks, which identify the unit. The type of a unit (infantry, cavalry, artillery) is visible to the enemy. The class of a unit (ex. engineers, heavy cavalry, the Brotherhood of the Sword etc.) is visible only to the player who controls the unit. Furthermore, there are dots on the sticker that show size of unit. At the beginning of the game, all units have maximum size available to them. Players mark this by placing the block in such position, that the highest available size is on the top. If as a result of the attack or other events unit has to reduce its size, the block must be turned 90 degrees to the left. If unit's size is equal to 1 and must be reduced, then such unit is destroyed.

Unit limit rules

Units of only one player may station on a hex. Additionally, on one hex can be a maximum of: 3 infantry units; 2 cavalry units or 1 artillery unit. Furthermore, units of different type can stand on the same hex.: 1 cavalry unit and 1 infantry unit or 1 infantry unit and one cavalry unit.

Squads

The squad consists of more than one units of the same type (infantry or cavalry) standing on the same tile. The squad can consist of 3 infantry units (regardless of class) or 2 cavalry units (regardless of class). Have in mind that different types of units do not make a squad.

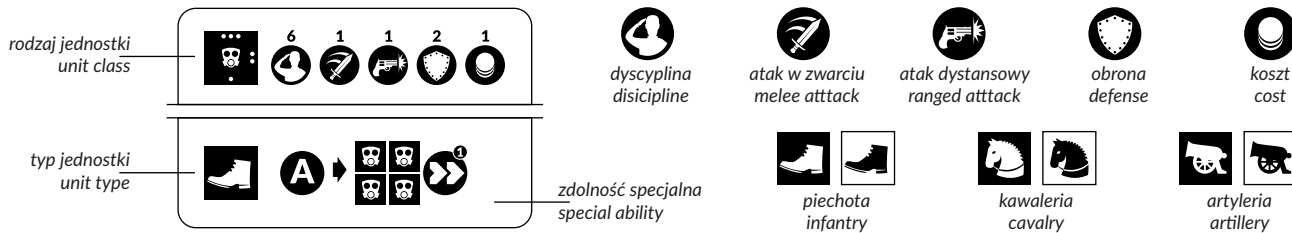
Special tokens

Each scenario defines an amount of special tokens each player gets. The tokens have two sides. Each player puts specified amount in front of them and turns them to their faction's side. The tokens show how many activations a player can make during a turn. After activation, player flips one token to the other side. He or she marks taken action in this manner.

Tworzenie armii

Gdy plansza zostanie już przygotowana, gracze muszą położyć między sobą zasłonkę. Od tego momentu każdy w tajemnicy tworzy własną armię. Gracze otrzymują do dyspozycji 20 punktów. Za te punkty mogą kupować jednostki które są reprezentowane przez drewniane bloczki (ich koszt jest podany na właściwej karcie jednostki).

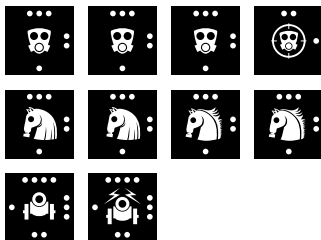
Wszystkie karty jednostek, które będą brały udział w grze, należy trzymać rewersem do góry, tak by przeciwnik nie widział, z kim przyjdzie mu się zmierzyć. Bloczki reprezentujące armię należy ułożyć na heksach pierwszego rzędu w taki sposób, by przeciwnik widział tylko typ jednostki (piechota, kawaleria, artyleria).



Armia potrzebuje dowódcy. Każdy gracz ma do dyspozycji 3 dowódców o określonych cechach determinujących sposób, w jaki walczy dana armia. Wybór odpowiedniego dowódcy jest więc kluczowy. Podczas pierwszych rozgrywek sugerujemy rozgrywkę bez dowódców.

Gdy każdy gracz stworzy swoją armię, wybierze dowódcę i rozmieści jednostki na planszy, należy zdjąć zasłonkę i schować ją do pudełka.

Obok planszy należy jeszcze położyć kartę frakcyjną. Karta ta jest dwustronna i dzięki niej gracze w czytelny sposób widzą, czyją jest teraz tura. Po zakończeniu swojej tury kartę należy obrócić na drugą stronę.



przykładowe armie

Building army

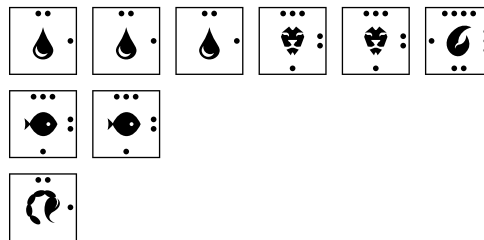
When the board is prepared, players have to place curtain between them. From this moment, players are secretly building their armies. Players have 20 points to distribute. For these points they can buy units, which are represented by wooden blocks (their costs are printed on the unit cards).

Each unit card that takes part in the game should be placed face-down in a way that prevents the other player from knowing what he or she will face. Blocks representing the army should be placed on the first row of hexes facing the opponent with the icon representing type of unit (infantry, cavalry or artillery).

The army needs a leader. Players have 3 commanders per side at their disposal. Each of them determines a way that the army will fight. So, choosing the right commander is vital. During the first games we suggest that players play without the commanders.

When players have finished building armies, choosing commanders and placing units, the curtain has to be removed from the board and placed in a box.

Players have to put a faction card beside the board. This is used for the players to know exactly whose turn this is. At the end of the turn the card must be flipped to the other side.



army examples

Armia Thargatonu

Piechota

Wartość *Obrony* piechoty (bez względu na rodzaj) podczas ataku w zwarciu wzrasta o 1 za każdą sojuszniczą jednostkę piechoty na tym samym heksie. Ponadto *Dyscyplina* piechoty (bez względu na rodzaj) wzrasta o 1 za każdą sojuszniczą jednostkę piechoty na tym samym heksie.



Regularna piechota Poświęcając jedną aktywację, gracz może przesunąć o 1 heks wszystkie swoje jednostki piechoty regularnej.



Piechota liniowa Jednostka może prowadzić ostrzał nawet jeżeli jest w strefie kontroli wrogiej jednostki. Podczas ataku w zwarciu może do cechy *Atak* w zwarciu dodać cechę *Atak dystansowy*.



Strzelcy wyborowi Jeżeli podczas aktywacji jednostka się nie porusza, to może ostrzelać jednostkę wroga oddaloną o 3 heksy.



Saperzy Jeżeli jednostka się nie porusza i nie atakuje, to może zbudować okop lub postawić zasieki.



Regularna kawaleria Brak zdolności specjalnych.



Lekka kawaleria Jednostka może się przemieszczać po bagnach.



Ciężka kawaleria Jednostka może wykonać szarżę z modyfikatorem +2.



Regularna artyleria Brak zdolności specjalnych



Artyleria specjalna Podczas ostrzału gracz ma do wyboru trzy rodzaje amunicji: zwykłą, zapalającą i bombę dymną. Rodzaj amunicji musi być określony przed rzutem na celowanie. Jeżeli gracz używa amunicji specjalnej (zapalającej, bomby dymnej), wykonuje on tylko celowanie. Celować można również w heksy niezajęte przez wrogie jednostki.

Thargaton Army

Infantry

The defense attribute of infantry (regardless of class) during melee fight is raised by 1 for each allied infantry unit located on the same hex. Furthermore, unit's discipline (regardless of class) is raised by 1 for each allied infantry unit located on the same hex.



Regular infantry A player can move all his regular infantry units 1 hex by sacrificing one activation. These units cannot attack..



Line infantry These units can perform ranged attack even when they are standing in the area of hostile influence. During melee fight, they can add its *Ranged attack* attribute to its *Melee attack* attribute.



Marksmen If during an activation this unit did not move, it can perform ranged attack at a unit located 3 hexes away.



Engineers If during an activation this unit did not move, it can build trenches or abatis.



Regular cavalry No special abilities.



Light cavalry This unit can move through swamp.



Heavy cavalry This unit can perform charge with +2 modifier.



Regular artillery No special abilities.



Special artillery During firing, player has three types of ammo at his or her disposal: regular, incendiary and smoke bomb. The type of ammunition is determined before aiming roll. If player uses special ammunition (incendiary, smoke bomb) he or she does only the aiming roll. You can aim at hexes without enemy units.



Armia Protektoratu Vesanii

Piechota

Wartość *Ataku* w zwarcu piechoty (bez względu na rodzaj) podczas ataku w zwarcu wzrasta o 1 za każdą sojuszniczą jednostkę piechoty na tym samym heksie.



Zakon Aquarius Jednostka po wykonaniu pełnego ruchu może wykonać atak w zwarcu.



Bractwo miecza Jednostka może wykonać szarżę z modyfikatorem +1, ponadto jednostka ma obniżoną obronę o 1, jeżeli jest atakowana z dystansu.



Zakon Virgo Jeżeli jednostka nie ruszała się podczas tej aktywacji, może dwukrotnie ostrzelać wroga jednostkę. Jeżeli po pierwszym ataku wroga jednostka wycofa się i wyjdzie z zasięgu Zakonu Virgo, to drugi atak się nie odbędzie.



Lwy Vesanii Podczas walki z wroga kawalerią *Obrona* jednostki wzrasta o 1.



Syreny Vesanii Jednostka nie posiada zdolności specjalnych.



Strażniczki Surculus Jeżeli jednostka nie ruszała się podczas tej aktywacji, może dwukrotnie ostrzelać wroga jednostkę. Jeżeli po pierwszym ataku wroga jednostka wycofa się i wyjdzie z zasięgu Strażniczek Surculus, to drugi atak się nie odbędzie.



Żelazny zakon Jednostka może wykonać szarżę z modyfikatorem +1.



Zakon Capricorn Jednostka nie posiada zdolności specjalnych.



Zakon Skorpiona Jednostka może się przemieszczać po bagnach. Może atakować po ruchu. Podczas ataku dystansowego nie wykonuje celowania, zasięg ostrzału wynosi 1 do 3 heksów. Cel ostrzału musi być w zasięgu wzroku.

Vesania Protectorate Army

Infantry

"Melee attack" of infantry unit (*regardless of class*) is raised by 1 for each allied infantry unit on the same hex.



Order of the Aquarius This unit can perform melee attack after making full move.



Brotherhood of the Sword This unit can perform charge with +1 modifier. The defense of this unit is lowered by 1 when it is the target of a ranged attack.



Order of the Virgo If this unit did not move during activation, it can fire at enemy unit twice. If the attacked unit retreats after the first attack and leaves the range of the Order of the Virgo, second attack does not happen.



Lions of Vesania During fight with the cavalry, the defense of this unit is raised by 1.



Sirens of Vesania No special abilities.



Guardians of the Surculus If this unit did not move during activation, it can fire at enemy unit twice. If the attacked unit retreats after the first attack and leaves the range of the Guardians of the Surculus, second attack does not happen.



The Iron Order This unit can perform charge with +1 modifier.



Order of the Capricorn No special abilities.



Order of the Scorpio This unit can move through swamp, can attack after move and skips aiming during firing. It has range of 1-3 hexes. Target of shooting must be in line of sight.





Okopy

Jednostka saperów może wykonać okop na zajmowanym przez siebie heksie, poświęcając na to całą swoją aktywację. Należy to zaznaczyć płytką okopu. Na heks z okopem może wejść tylko piechota. Jednostki znajdujące się w okopie zwiększają swoją Obronę o 1. Ponadto jednostka w okopie może być zmuszona do wycofania się tylko wtedy, gdy przeciwnik podczas ataku wyrzuci krytyczny sukces. Okop nie blokuje linii wzroku.



Zasieki

Jednostka saperów może postawić zasieki na zajmowanym przez siebie heksie, poświęcając na to całą swoją aktywację. Na heks z zasiekami może wejść tylko piechota i musi się zatrzymać, jednak po ruchu nie może wykonać ataku. Piechota znajdująca się na heksie z zasiekami może poświęcić całą swoją aktywację, by je usunąć.



Ogień

Jeżeli graczowi uda się wycelować amunicją zapalającą, kładzie on na docelowym heksie płytkę z ogniem. Jeżeli na tym heksie znajduje się wroga jednostka, musi ona zdać test dowodzenia. Jeżeli test się powiedzie, jednostka może się wycofać z pola objętego ogniem, jeżeli nie, jednostka musi zredukować swoją liczebność o 1 i pozostaje na płonącym heksie. Jeżeli na koniec swojej tury gracz posiada jakiegokolwiek jednostki na płonących heksach, musi zredukować ich liczebność o 1. Ogień nie blokuje linii wzroku. Przez heks z ogniem jednostki mogą się przemieszczać (przy uwzględnieniu płonącego terenu), jednak każdorazowe przejście przez to pole skutkuje redukcją liczebności jednostki o 1.



Dym

Jeżeli graczowi udało się wycelować bombą dymną, kładzie on na docelowym heksie płytkę dymu. Dym blokuje linię wzroku. Jednostka znajdująca się na polu z dymem nie może wykonywać ataków ani akcji specjalnych, ponadto nie może być zaatakowana, może jednak być ostrzelana przez artylerię.



Trenches

The engineer unit can make a trench on the hex it is located on by sacrificing its whole activation. It has to be marked with trench token. Only infantry units can enter hex with a trench. Units in trench have defense raised by 1. Furthermore, units in trench can be forced to retreat only during a critical success. Trench does not block line of sight.



Abatis

The engineer unit can make an abatis on the hex it is located on by sacrificing its whole activation. It has to be marked with abatis token. Only infantry units can enter hex with abatis, but they cannot attack after this move. Unit entering this tile have to stop. Infantry located on hex with the abatis can sacrifice its whole activation to remove it.



Fire

If a player manages to aim with incendiary ammo, he or she puts fire token on the target hex. If enemy units are located on this hex, they must pass the command check. If they pass, they can retreat. Otherwise they remain on this hex and must reduce their size by one. If at the end of turn there are any units standing on burning hexes, they must reduce their size by one. Fire does not block line of sight. Units can move through the fire, but they must reduce their size by one for each passing through the burning tile.



Smoke

If a player manages to aim with smoke bomb, he or she puts smoke token on the target hex. Smoke blocks line of sight. Units located on the tile with smoke cannot perform attacks and use special abilities, also they cannot be attacked. However, smoke can be fired on by artillery.





Wszystko gotowe do rozgrywki

1. karta scenariusza, 2. karta frakcji, 3. karta dowódcy, 4. karty jednostek, 5. znaczniki specjalne, 6. tor punktacji, 7. pierwszy rząd heksów wystawiania jednostek białej armii, 8. pierwszy rząd heksów wystawiania jednostek czarnej armii.

Everything is set-up

1. scenario card, 2. faction card, 3. commander card, 4. unit cards, 5. special tokens, 6. point track, 7. first row of hexes for placing white units, 8. first row of hexes for placing black units.

Przebieg gry

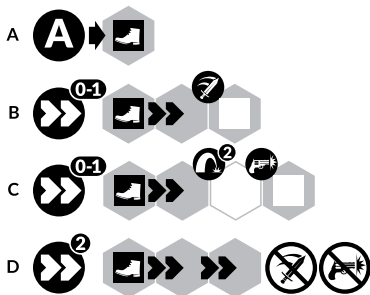
Każdy gracz rzuca jedną kostką. Osoba, która wyrzuci wyższy wynik, rozpoczyna. Gra jest podzielona na tury rozgrywane na zmianę. W każdej turze dany gracz może wykonać tyle aktywacji, ile posiada znaczników specjalnych. Wykonane aktywacje należy zaznaczać za pomocą specjalnych okrągłych znaczników. Rozgrywka trwa tak długo, aż jeden z graczy zrealizuje cel zamieszczony na karcie scenariusza.

Opis aktywacji

Aktywacja polega na aktywowaniu jednostki lub oddziału. Aktywowana jednostka może się przemieszczać po planszy i atakować przeciwnika lub wykonywać akcję specjalną. Oddział może się tylko przemieszczać po planszy, po ruchu jedna z jednostek wchodzących w skład oddziału może wykonać atak pod warunkiem, że oddział nie wykorzystał wszystkich dostępnych punktów ruchu. Jeżeli jednostka lub oddział się porusza, gracz nie zdradza przeciwnikowi rodzaju swoich jednostek. Tylko w momencie ataku lub akcji specjalnej należy ujawnić swoją jednostkę. Wtedy gracz wyklada na stole kartę tej jednostki awerssem do góry. Jeżeli jednostka poruszyła się o maksymalną dostępną dla siebie liczbę heksów, nie może atakować.

Dowódcy

Każdy z graczy dysponuje kartą dowódcy, na której znajdują się 4 rozkazy, które gracz może wydawać swoim jednostkom. Należy pamiętać, że gracz może w swojej turze wydać tylko jeden rozkaz. Jednostka otrzymująca rozkaz musi zdać test dowodzenia. Jeżeli test się powiedzie, rozkaz wchodzi w życie. Rozkaz oznaczony cyfrą 1 jest rozkazem specjalnym. Jego wykonywanie nie wymaga zdawania testu dowodzenia oraz może być wydany dowolną liczbę razy w turze, ponadto nie wlicza się do limitu jednego rozkazu na turę.

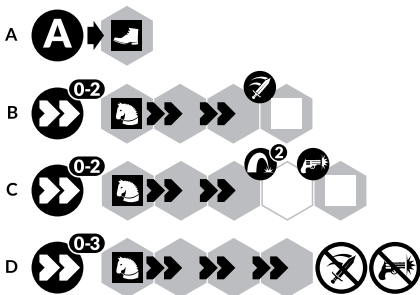


Piechota podczas swojej aktywacji może:

- wykonać akcję specjalną,
- wykonać ruch do 1 heksa i wykonać atak,
- wykonać ruch do 1 heksa i wykonać ostrzał,
- wykonać ruch o 2 heksy.

During its activation an infantry unit can:

- perform special action,
- move up to 1 hex and perform melee attack,
- move up to 1 hex and perform ranged attack,
- move 2 hexes.



Kawaleria podczas swojej aktywacji może:

- wykonać akcję specjalną,
- wykonać ruch do 2 heksów i wykonać atak w zwarciu,
- wykonać ruch do 2 heksów i wykonać ostrzał,
- wykonać ruch o 3 heksy.

During its activation an cavalry unit can:

- perform special action,
- move up to 2 hexes and perform melee attack,
- move up to 2 hexes and perform ranged attack,
- move 3 hexes.

Playing the game

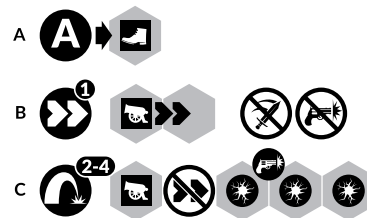
Each player rolls a die. Player who gets the highest result begins. The game is played in turns. In each turn, player can take a maximum of activations equal to the amount of special counter he or she possess. Taken activations should be marked using round special tokens. The game continues until either player accomplishes the goal printed on scenario card.

Description of activation

Activation means activating a unit or squad. Activated unit can move through the board, attack the enemy or perform special actions. The squad can only move through the board, however one unit in this squad can attack, if this squad did not use all of its movement points. If a unit or squad moves, player does not reveal the class of units to his or her opponent. Only during the attack or special action player reveals the unit, and also flips the corresponding card face-up on the table. If a unit moved through a maximum amount of hexes available, it cannot attack.

Commanders

Each player has a commander card with 4 orders that can be given to units at his or her disposal. One has to have in mind that each player can give only one order per turn. Unit receiving the order has to pass the command check. If it passes, the order is entering into force. The order with number one is a special order, and as such does not require passing of the command check and does not count against the limit of orders that can be given in a turn. Additionally, it can be issued any number of times.



Artyleria podczas swojej aktywacji może:

- wykonać akcję specjalną,
- wykonać ruch do 1 heksa,
- wykonać ostrzał ostrzał wrogiej jednostki.

During its activation an artillery unit can:

- perform special action,
- move 1 hex,
- open fire at the enemy.



Baron Maximilian

1. **Rozkaz specjalny:** Dyscyplina jednostki wzrasta o 1.
2. **Motywacja:** podczas walki w zwarciu atak jednostki wzrasta o 1.
3. **Dobić ich:** jeżeli podczas ataku wypadł krytyczny sukces, wroga jednostka otrzymuje 2 obrażenia (musi zredukować swoją liczebność dwukrotnie).
4. **Unik:** podczas wrogiego kontrataku jednostka kawalerii nie doznaje obrażeń.

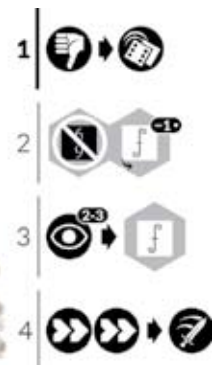
1. **Special order:** unit's *Discipline* is raised by 1.
2. **Motivation:** during melee fight, the unit's attack is raised by 1.
3. **Finish them:** if during a fight player rolls a critical success, the enemy unit is dealt twice the damage (it must drop its size by two).
4. **Dodge:** during an enemy counterattack, cavalry units do not take damage.



Lord Alexandrus

1. **Rozkaz specjalny:** gracz może powtórzyć rzut podczas celowania, musi jednak zaakceptować ten wynik.
2. **Forsowny marsz:** jednostka piechoty lub kawalerii może przesunąć się o dodatkowe pole, po tym rozkazie jednostka nie może atakować.
3. **Obrona:** podczas wrogiego kontrataku obrona jednostki wzrasta 1.
4. **Jatowy ruch:** jednostka przed swoją aktywacją może przesunąć się o jedno pole do tyłu lub na boki.

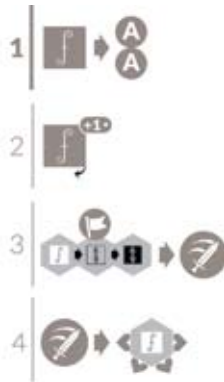
1. **Special order:** a player can reroll the dice during aiming, but only once.
2. **Strenuous march:** infantry and cavalry units can move one additional tile. After this order this unit cannot attack.
3. **Defense:** during an enemy counterattack, the unit's defense is raised by 1.
4. **Empty move:** a unit before its activation can move one hex back or sideways.



Vlad Kristofferson

1. **Rozkaz specjalny:** gracz może jeszcze raz rzucić kostkami, jeżeli wypadnie krytyczna porażka, drugi rzut musi zaakceptować,
2. **Za królową!:** jednostka będąca w zwarciu z wrogą jednostką może się poświęcić (należy ją zdjąć z planszy) i skutecznie zaatakować sąsiednią wrogą jednostkę (należy zredukować jej liczebność o jeden).
3. **Rozpoznanie:** jeżeli jednostka ma w zasięgu wzroku wrogą jednostkę oddaloną o 2 do 3 heksów, to może sprawdzić jej rodzaj.
4. **Przytływ sił:** jednostka może zaatakować w zwarciu po wykonaniu pełnego ruchu.

1. **Special order:** in the event of critical failure, you can reroll the dice once.
2. **For the Queen!:** unit in melee fight can sacrifice itself (it must be taken off board) to successfully attack the enemy unit (its size must be reduced by 1).
3. **Recon:** if a unit has an enemy unit in line of sight in range of 2-3 hexes, it can check class of this unit.
4. **Power surge:** unit can attack after making a full move.



Inkwizytor Dominic / Inquisitor Dominic

- Rozkaz specjalny:** gracz może dwa razy aktywować tę samą jednostkę, jednak tylko raz może skorzystać ze specjalnych zdolności tej jednostki. Rozkaz nie działa na artylerię.
- Odzyskiwanie sił:** jednostka, której wydano ten rozkaz, musi poświęcić całą aktywację i zwiększyć swoją liczebność o 1 (należy przekręcić bloczek o 90 stopni w prawo).
- Pościg:** jeżeli w wyniku ataku w zwarciu jednostka wroga się wycofa, to gracz może przesunąć swoją jednostkę na opuszczony właśnie heks i ponownie ją zaatakować.
- Odwrót:** jednostka po wykonaniu ataku w zwarciu może się wycofać.

- Special order:** during a turn, player can activate one unit twice. However, player can use special abilities of activated unit only once. This order does not work on artillery.
- Restoring strength:** unit performing this order must sacrifice an activation to raise its size by one (block must be spun 90 degrees to the right).
- Pursuit:** if during a melee attack an enemy unit retreats, player can move his or hers unit on the hex that was left and perform an additional attack on retreating unit.
- Tactical retreat:** Unit can retreat after performing a melee attack.



Kardynał Rafael / Cardinal Rafael

- Rozkaz specjalny:** jeżeli w strefie kontroli jednostki znajduje się wroga jednostka, gracz może sprawdzić jej rodzaj.
- Szał bitewny:** jednostka piechoty może podczas tej aktywacji wykonać dwa ataki w zwarciu, jednostka może zaatakować tę samą jednostkę dwa razy lub dwie różne.
- Unik:** podczas wrogiego kontraktu jednostka kawalerii nie otrzymuje obrażeń.
- Paraliż:** jeżeli w strefie kontroli znajduje się wroga jednostka, to ta jednostka w najbliższej turze przeciwnika nie może być aktywowana, dodatkowym warunkiem powodzenia rozkazu jest niezdanie testu dowodzenia przez wrogą jednostkę.

- Special order:** you can check enemy unit class in your area of influence.
- Berserk:** an infantry unit can perform two melee attacks during this activation. It can attack two different targets or one target twice.
- Dodge:** during an enemy counterattack, cavalry units do not take damage.
- Crippling:** unit in your area of influence can not be activated during the next turn. This unit must perform a command check. If it passes, ignore this effect.



Siostra Anastasia / Sister Anastasia

- Rozkaz specjalny:** gracz może przerzucić wynik rzutu kostkami podczas ataku dystansowego, gracz musi zaakceptować wynik drugiego rzutu.
- Póki śmierć:** jeżeli jednostka ma zostać wyeliminowana podczas kontraktu, to może wykonać jeszcze jeden atak w zwarciu.
- Wycelowanie:** podczas ataku wartość Ataku dystansowego jednostki wzrasta o 1.
- strach:** jeżeli jednostka posiada w swojej strefie kontroli wrogą jednostkę, może ją zmusić do odwrotu, dodatkowym warunkiem powodzenia rozkazu jest niezdanie testu dowodzenia przez wrogą jednostkę.

- Special order:** player can reroll the dice during ranged attack once.
- Till death:** if a unit is going to be destroyed as a result of counterattack, it can perform one additional melee attack.
- Steady aim:** during ranged attack, raise the "ranged attack" attribute by 1.
- Fear:** if a unit has an enemy unit in its area of influence it can force the opposing unit to retreat. This unit must perform a command check. If it passes, ignore this effect.

WAŻNE!

W danej turze można aktywować wybraną jednostkę tylko raz. Podczas swojej tury można aktywować tylko jedną jednostkę artylerii. Ponadto w turze można wydać tylko jeden rozkaz z karty dowódcy.

IMPORTANT!

Each turn, a unit can be activated only once. During a turn only one artillery unit can be activated. Furthermore, player can give only one commander order a turn.

Ruch jednostek i oddziałów

W grze występują 3 typy jednostek: piechota, kawaleria oraz artyleria. Każda z nich ma wspólne cechy odnoszące się do ruchu oraz sposobu, w jaki atakuje. Zatem dla przeciwnika nie ma znaczenia, czy przesuwa się saperów czy snajpera. Obie te jednostki są częścią piechoty i w ten sam sposób się poruszają. Jednostki mogą przechodzić przez hexy zajęte przez sojusznice jednostki, pod warunkiem, że nie zostanie naruszona zasada limitu jednostek na hexsie. Sposób poruszania się oraz możliwości ataku są przedstawione na dołączonych kartach pomocy. Podczas kilku pierwszych rozgrywek warto jak najczęściej do nich zaglądać.

Szarża

Niektóre jednostki posiadają zdolność wykonania szarży. By wykonać szarżę, jednostka musi na nią poświęcić całą swoją aktywację. szarża jest to ruch dokładnie o 3 hexy w linii prostej. Przy czym ruch ten nie może przebiegać przez las, dym oraz tereny niedostępne przez daną jednostkę. Po wykonaniu tego ruchu jednostka atakuje wroga jednostkę w zwarciu i otrzymuje dodatni modyfikator do tego ataku.

Moving the units

There are 3 types of units: infantry, cavalry and artillery. Each of them has shared attributes regarding moving and attacking. So, for the enemy there is no distinction between you making a move with engineers or marksmen. Both units are infantry units and move the same way. Units can pass through hexes occupied by allied units, but only if they do not violate unit limit rules. A manner of moving and possibilities of attack are presented on attached aid cards. During first games it is advised that players look at them to avoid making mistakes.

Charge

Certain units possess the ability to charge. To perform a charge, unit must sacrifice the whole activation. Charge is a move through exactly 3 hexes in a straight line. This move cannot be made through forest, smoke or terrains unavailable to the unit. After this move, unit performs melee attack on enemy unit with positive modifiers to the attack.



1. Jednostka nie wykonuje ruchu, ale ostrzeliwuje wrogą jednostkę.
2. Jednostka wykonuje ruch o 1 hex i atakuje wrogą jednostkę w zwarciu.
3. Jednostka wykonuje ruch o 2 hexy i kończy swoją aktywację.
4. Szarża.

1. Unit doesn't move, but opens fire at the enemy.
2. Unit makes a move through 1 hex and melee attacks enemy unit.
3. Unit makes a move through 2 hexes and ends its activation.
4. Charge.

Teren

Ruch jednostek jest ograniczony terenem, po którym się przemieszczają. Ponadto teren ma znaczenie przy rozstrzygnięciu ataków oraz określaniu pola widzenia.

Las: teren dostępny tylko dla piechoty i kawalerii. Po wejściu do lasu jednostka musi się zatrzymać. Las blokuje pole widzenia. Jednostki w lesie zwiększają swoją wartość Obrony o 1. Ten bonus nie działa jednak, jeśli obie jednostki znajdują się na sąsiadujących polach lasu.



Terrain

The move of units is restricted by terrain they are moving through. Furthermore, terrain is significant in resolving attacks and determining line of sight.



Forest: only cavalry and infantry can enter this tile. After entering the forest, unit must stop. Forest blocks line of sight. Units located in forest have +1 defense bonus. This bonus does not work if both units are located on adjacent tiles of forest.

Pagórki: teren dostępny dla wszystkich jednostek. Blokuje pole widzenia. Jeżeli jednostka znajdująca się na pagórku jest atakowana w zwarciu, to jednostka atakująca zmniejsza swój atak o 1.



Hill: this terrain is available to all types of units. It blocks line of sight. If unit on the hill is being melee attacked, the attacking unit gets -1 attack penalty.

Bagno: teren dostępny tylko dla piechoty. Nie blokuje pola widzenia.



Swamp: this terrain is available only for infantry. It does not block line of sight.

Góry: teren niedostępny dla wszystkich jednostek. Blokuje pole widzenia.



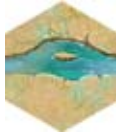
Mountains: this terrain is unavailable to all units. It blocks line of sight.

Strumień: piechota i artyleria wchodzące na ten kafel muszą się zatrzymać. Strumień nie blokuje pola widzenia.



Stream: infantry and artillery entering this tile must stop. Stream does not block line of sight.

Rzeka: teren niedostępny dla wszystkich jednostek. Nie blokuje pola widzenia.



River: this terrain is unavailable to all units. It does not block line of sight.

Fort: obiekt dostępny tylko dla piechoty. Cecha Obrona piechoty wzrasta o 2. Podczas obrony, jednostki są zmuszone do odwrotu tylko wtedy, gdy podczas ataku przeciwnik wyrzuci krytyczny sukces. Fort blokuje pole widzenia.



Fort: object available only for infantry. Defense attribute of unit inside is raised by 2. During the defense of the fort, the stationing unit is forced to retreat only on critical success. Fort blocks line of sight.

Bunkier: obiekt dostępny tylko dla piechoty. Cecha *Obrona* oraz *Atak dystansowy* piechoty wzrasta tu o 1. Podczas obrony, jednostki są zmuszone do odwrotu tylko wtedy, gdy podczas ataku przeciwnik wyrzucił krytyczny sukces. Bunkier nie blokuje pole widzenia.



Bunker: object available only for infantry. *Defense* and *Ranged attack* attributes of unit inside are raised by 1. During the defense of the bunker, the stationing unit is forced to retreat only on critical success. Bunker does not block line of sight.

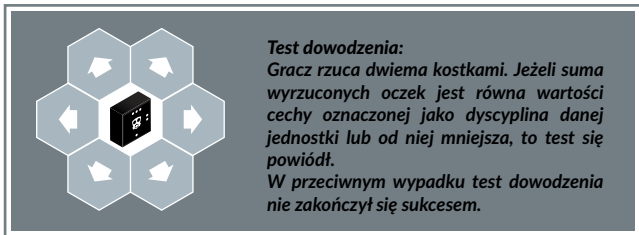
Most: obiekt, który umożliwia przejście przez rzekę lub strumyk. Most nie blokuje pola widzenia.



Bridge: object that makes passing through river or stream possible. Bridge does not block line of sight.

Strefa kontroli

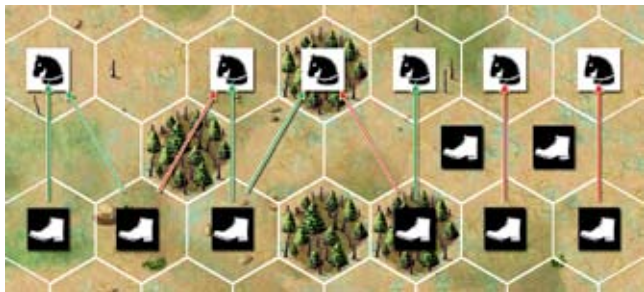
Każda jednostka ma własną strefę kontroli. Są nią objęte wszystkie heksy sąsiadujące z heksem zajmowanym przez tę jednostkę. Jeżeli oddział znajduje się we wrogiej strefie kontroli i chce ją opuścić, musi wcześniej zdać test dowodzenia.



Jeśli test się nie powiedzie, to jednostka nie może podczas tej aktywacji się ruszyć. Może jednak zaatakować wrogiej oddział.

Pole widzenia

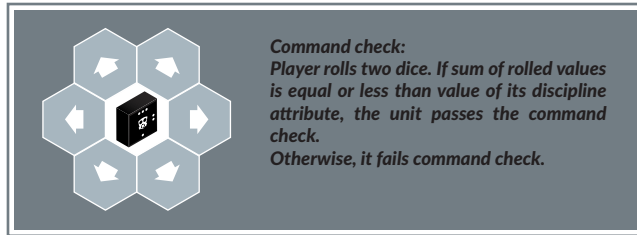
W trakcie rozgrywki gracze muszą często sprawdzać, czy ich jednostki widzą wrogie jednostki. Aby to było możliwe, warto sobie wyobrazić linię, która biegnie ze środka heksa, na którym znajduje się dany oddział, do środka heksa, na którym znajduje się wroga jednostka. Jeżeli ta linia nie przecina pól, które blokują pole widzenia – oddziały widzą się nawzajem. Jednostki własne oraz jednostki wrogie również blokują pole widzenia.



→ Jednostka widzi wrogą jednostkę.
→ Jednostka nie widzi wrogiej jednostki.

Area of influence

Every unit has its own area of influence. All adjacent hexes are incorporated into it. If a unit is located in hostile area of influence and wants to leave it, it has to pass command check.



If the check is failed, unit cannot move during this activation. However, it can attack the enemy unit.

Line of sight

During the game, players will have to frequently check, if their units see the enemy units. To do this, it's advised to imagine a line which begins at the centre of hex occupied by the unit, and ends on a hex with the enemy unit. If this line does not cross tiles that block line of sight, then both units see each other. Enemy and allied units also block the line of sight.



→ Unit is in the line of sight.
→ Unit isn't in the line of sight.

Atak

Jeżeli jednostka kończy lub zaczyna swój ruch i znajduje się na heksie obok wrogiej jednostki, może ją zaatakować wręcz. Jeśli jednostka po ruchu lub przed nim ma w polu widzenia jednostki wroga i znajdują się one w jej zasięgu, gracz kontrolujący tę jednostkę może zdecydować o otwarciu ognia do wroga. Należy jednak pamiętać, że po wykonaniu ataku aktywacja danej jednostki się kończy.

Atak w zwarciu

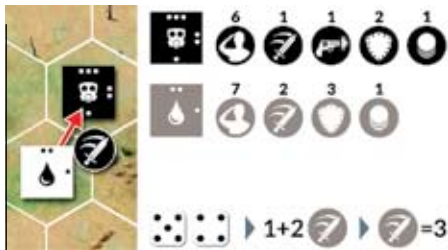
Wrogie jednostki znajdujące się na sąsiednich heksach są w swoich strefach kontroli. Takie oddziały mogą ze sobą walczyć.

By wykonać atak, gracz rzuca dwiema kostkami. Od wyższego wyniku odejmuje niższy. Otrzymałą różnicę dodaje do cechy *Walka w zwarciu* jednostki atakującej. By atak zakończył się sukcesem, otrzymany wynik musi być wyższy od cechy *Obrona* jednostki, która się broni. Jeśli atak zakończy się powodzeniem, broniący się musi zredukować liczebność swojego oddziału o 1. Po redukcji liczebności gracze broniący może wycofać swoją jednostkę. Jeżeli nie chce wycofywać swojej jednostki, musi tą jednostką zdać test dowodzenia. Jeżeli ten test się powiedzie, jednostka może przejść do kontrataku, a jeśli nie – jednostka musi się wycofać.

Kontratak może zostać przeprowadzony tylko wtedy, gdy walczące jednostki są w zwarciu i jednostka broniąca się nie została zmuszona do odwrotu. Przeprowadza się go podobnie jak atak, jednak z tą różnicą, że tym razem graczem broniącym się jest gracz aktywny. Bez względu na to, czy kontratak się powiedzie czy nie, gracz aktywny nie musi się wycofywać ani zdawać testu dowodzenia.

Wycofywanie się

Jeżeli jednostka zostaje zmuszona do wycofania się, to musi ona wyjść ze strefy kontroli gracza atakującego. Nie może jednak wejść do strefy kontroli innej wrogiej jednostki. Jednostka może się wycofać na pola zajmowane przez własne jednostki należy jednak pamiętać o limicie jednostek na jednym heksie. Jeśli jednostka nie może się wycofać, pozostaje na zajmowanej wcześniej pozycji, lecz jej liczebność musi zostać zredukowana o 1.



Gracz atakuje w zwarciu i wykonuje rzut dwoma kostkami. Wynik to: 5 i 4 więc do wartości ataku doda 1.

Unit performs melee attack and rolls two dice. The dice results are: 5 and 4, so player will add 1 to his or hers attack value.



Obrona jednostki broniącej się wynosi 3. Obronca redukuje liczebność swojej jednostki.

The defense of defending player is equal to 3. The attacker wins the fight. The defending player reduces size of his or hers unit.



Gracz broniący się zdaje test dowodzenia i przechodzi do kontrataku.

Then, he or she performs a command check. The defender can perform a counterattack.



Obronca wyrzuca: 5 i 3. Końcowa wartość kontrataku to 3.

The results are 5 and 3. Final value of the counterattack is 3.

Attack

If the unit begins or ends its move and is located next to the hex with enemy unit, it can perform melee attack at it. If a unit, after the move or before it, has enemy in the line of sight and in range, a player controlling this unit can decide to open fire at the enemy. One has to remember that attacking ends the activation of unit.

Melee attack

Enemy units standing on neighboring hexes are incorporated into each other's areas of influence. Such units can fight each other.

To perform an attack, a player rolls two dice. Player subtracts lower value from higher value. Then, he or she adds obtained result to the *Melee attack* attribute of attacking unit. To successfully attack, it must exceed the *Defense* attribute of defending unit. If attack succeeds, the defending player must reduce size of his or her unit by one. After reducing the unit size, the defending player can retreat his or her unit. If player does not want to retreat his or her unit, he or she must take command check with this unit. If it passes the command check, it can perform counterattack, otherwise it has to retreat.

Counterattack can only be performed if units are in melee range and the defending unit was not forced to retreat. It is performed similarly to attack, with the distinction that the active player is now the defending player. No matter if the counterattack succeeds or not, active player does not have to retreat and pass command check.

Retreating

If a unit is forced to retreat, it has to leave area of influence of the enemy. However, it cannot retreat into another enemy unit's area of influence. Unit can retreat into the tile with another friendly unit, having in mind limit of units on each hex. If unit cannot retreat, it remains on the hex, but its size must be lower by one.

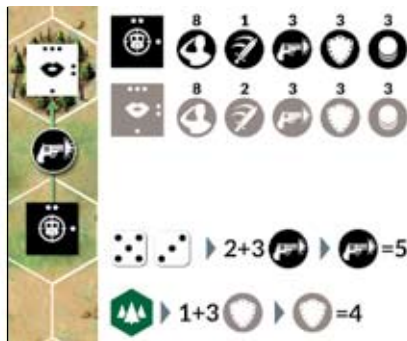
Atak dystansowy

Jednostki posiadające cechę *Ataku dystansowego* mogą prowadzić ostrzał wrogich jednostek. Ostrzał taki ma zasięg dokładnie 2 heksów. Może zostać wykonany, jeżeli jednostka ma w swoim zasięgu wrogi oddział i nic nie blokuje pola widzenia oraz nie znajduje się w strefie kontroli jednostki wroga. Procedura wykonywania takiego ataku jest podobna do ataku w zwarciu. Różnica polega jednak na tym, że jednostka atakująca używa cechy *Atak dystansowy* zamiast cechy *Atak w zwarcu*. W wypadku sukcesu jednostka broniąca się może się wycofać, jeżeli nie chce musi zdać test dowodzenia. Jeżeli test się nie powiedzie, jednostka broniąca się musi się wycofać. Podczas ataku dystansowego przeciwnik nie może przeprowadzić kontrataku.



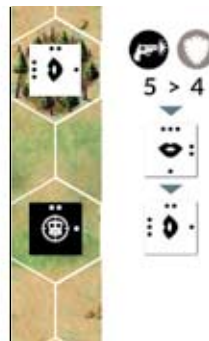
Zasięg strzału jednostki posiadającej cechę *Atak dystansowy*.

Range of a unit with *Ranged attack* attribute.



Gracz atakujący prowadzi ostrzał i wykonuje rzut dwoma kostkami. Rezultat to: 5 i 3 więc do wartości ataku dystansowego doda 2. Obrońca ma zwiększoną Obronę o 1 ponieważ jego jednostka znajduje się w lesie.

Unit performs ranged attack and rolls two dice. The dice results are: 5 and 3, so player will add 2 to his or hers attack value. Defender has increased by 1 Defense because his unit is located in the forest.



Obrona jednostki broniącej wynosi 4. Obrońca redukuje liczebność swojej jednostki.

The defense of defending player is equal to 4. The attacker wins the fight. The defending player reduces size of his or hers unit.



Obrońca zdał test dowodzenia i nie musi się wycofywać.

Then, he or she passes a command check and he or she don't have to retreat.

Ostrzał artyleryjski

Ostrzał artyleryjski jest to specjalny rodzaj ataku, który może być wykonany tylko przez jednostki artylerii. Jednostki lub heksy ostrzeliwane przez artylerię nie muszą się znajdować w polu widzenia prowadzącej go artylerii. Ostrzał artyleryjski składa się z dwóch etapów: celowania i zadawania obrażeń. Jeżeli celowanie się nie powiedzie, to drugi etap należy pominąć. Artyleria może strzelić na odległość od 2 do 4 heksów. Im dalej gracz chce strzelić, tym trudniej mu wycelować.

Celowanie

Aby wycelować w wybrany heks, trzeba określić jego odległość i wyrzucić na jednej kostce odpowiednią wartość.

Jeżeli celowanie się nie powiedzie, gracz kładzie na docelowym heksie jeden z dodatkowych znaczników specjalnych. W ten sposób zaznacza miejsce, do którego celował. Jeśli w następnej turze znów będzie próbował ostrzelać to

Artillery fire

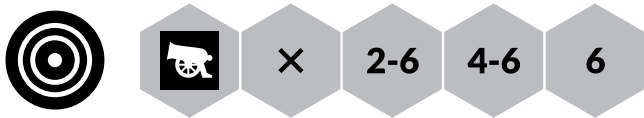
Artillery fire is a special kind of attack, which can be performed only by artillery units. Units or hexes under artillery fire do not have to be in performing unit's line of sight. Artillery fire consists of two stages: aiming and damage dealing. If aiming fails, the second stage is ignored. Artillery can fire 2-4 hexes away. The further player wants to shoot, the more difficult aiming is.

Aiming

To aim at chosen hex, player has to determine the range and roll adequate result on the die.

If aiming failed, player puts one of the additional special tokens on that hex. This way player marks the spot he or she was aiming at. If in the next turn player will aim at the exact same place, he or she adds 1 to the die roll for every token

samo pole, to do rzutu kostką przy celowaniu może dodać 1 za każdy taki znacznik znajdujący się na heksie docelowym. Jeżeli uda się mu wówczas wycelować, to zdejmuje te znaczniki z planszy. Jeżeli celowanie się powiodło, gracz przechodzi do etapu zadawania obrażeń.



Zadawanie obrażeń wygląda dokładnie tak, jak podczas walki dystansowej opisanej powyżej. Dodatkowo, jeżeli artyleria ostrzeliwuje heks, na którym znajduje się kilka jednostek wroga, to dla każdej z nich rozpatruje się redukcję liczebności oraz ewentualne wycofanie się. Przy czym gracz atakujący rzuca kostkami tylko raz.

Zniszczenie oddziału

Jeżeli liczebność oddziału spadnie do zera, to oddział zostaje zniszczony. Reprezentujący go bloczek należy zdjąć z planszy. Przeciwnik otrzymuje wówczas tyle punktów zwycięstwa, ile wynosi wartość tego oddziału.

Krytyczny sukces i krytyczna porażka

Podczas ataku w zwarciu lub dystansowego może się zdarzyć, że na obu kostkach wypadną te same wartości (dublet). Taki rzut jest nazywany krytyczną porażką i oznacza, że atak się nie powiodł bez względu na to, jak wysoka była jego cecha w stosunku do obrony przeciwnika. Jeżeli zaś suma oczek na wyrzuconych kostkach wynosi 7 (1 + 6, 2 + 5, 3 + 4), to taki rzut jest nazywany krytycznym sukcesem. Oznacza on, że atak zakończył się powodzeniem bez względu na to, jak wysoka była cecha ataku w stosunku do obrony przeciwnika.

Należy pamiętać, że zawsze podczas ataku trzeba rzucić kostkami, nawet wtedy, gdy wydaje się, że jednostka atakująca wygra lub atak nie ma szans powodzenia.

Dodatkowe zasady podczas walki

1. Jeżeli gracz atakuje heks, na którym znajduje się więcej jednostek przeciwnika, sam decyduje, która z nich będzie celem ataku. Jednak przeciwnik nie ujawnia rodzaju tej jednostki (gracz atakujący wie tylko, że zaatakował np. piechotę lub kawalerię). Dopiero po rzuceniu kostkami przeciwnik ujawnia broniącą się jednostkę.
2. Jeżeli gracz atakuje w zwarciu pole, na którym znajduje się artyleria i piechota, to najpierw musi zaatakować piechotę. Dopiero gdy piechota zostanie zniszczona lub zmuszona do odwrotu, będzie mógł zaatakować artylerię.
3. Jeśli gracz prowadzi atak dystansowy, a na heksie, z którego strzela, znajduje się więcej jednostek, to nie pokazuje przeciwnikowi, która jednostka strzela. Informuje jedynie, z którego heksa prowadzi ostrzał i pokazuje właściwą kartę jednostki.

lying on this hex. If he or she manages to hit, they remove all tokens from it. If aiming succeeded, the player goes to the damage dealing stage.



Damage dealing looks exactly as ranged attack described above. Additionally, if artillery is firing at hex with more than one enemy units, the size reduction and possible retreat is resolved individually for every unit, with the distinction that the attacking player rolls the dice only once.

Destruction of unit

If unit's size drops to zero, it is destroyed. A block representing it must be removed from the board. Then, enemy gets victory points equal to the cost of destroyed unit.

Critical success and critical failure

During melee or ranged attack, there is a chance that both dice roll the same number. Such roll is considered a critical failure and means that attack failed, regardless of how high the attack attribute of attacking unit is in relation to defender's defense attribute. If sum of rolled dice is 7(1+6, 2+5, 3+4), then such roll is considered critical success. It means that the attack succeeded regardless of how high was your attack attribute in relation to defender's defense attribute.

The dice always have to be rolled, no matter how high or low the odds are.

Additional fight rules

1. If player performs melee attack at hex that is occupied by more than one enemy units, he or she decides which will be the target of attack. However, the opponent does not show what unit it is exactly (the attacker knows only the type of unit). After the roll, opponent shows what unit was attacked.
2. If player wants to attack hex with both infantry and artillery, he or she has to attack infantry first. The artillery can be attacked only after infantry is destroyed or forced to retreat.
3. If ranged attack is performed from hex with more than one unit, the attacking player does not show which unit is shooting. He or she just shows the hex from which attack is performed, and then reveals appropriate unit card.

Wydawca / Publisher

TO_DESIGN

Pomysk Wielki 61

77-121 Bytów

Poland

Autor / Author

Krzysztof Matusik

Ilustracje / Illustrations

Roman Kucharski

Projekt / Design

Przemysław Fornal

Tłumaczenie / Translation

Adam Izdebski



2



12+



60 min