

Napoleon's Triumph

ANNOTATED RULES OF PLAY



Оглавление

1. Компоненты	3
2. Введение	3
3. Игровые блоки	3
4. Игровое поле	4
5. Сценарии	5
6. Начальная расстановка в игре	6
7. Порядок игры	6
8. Корпус	7
9. Приказы	7
10. Движение	9
11. Атаки	11
12. Отступление	21
13. Мораль	22
14. Ночь	22
15. Элитные отряды	23
16. Победа в игре	24
17. Игровой баланс (опционально)	24
18. Сантон (опционально)	25
19. Командная игра (опционально)	25
Блок-схема процедуры Атаки	27
Памятка	29
Справочная карта	32
Заметки дизайнера	34

Napoleon's Triumph

Аннотированные правила игры

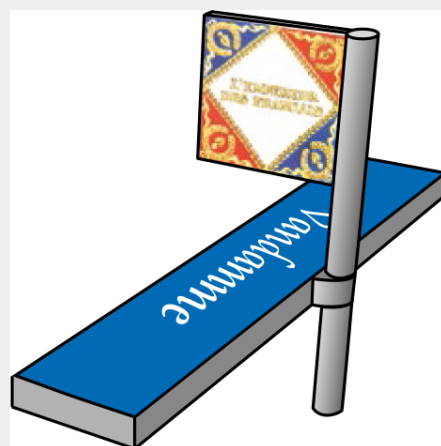
Данный свод правил содержит текст оригинальных правил игры "Триумф Наполеона" дословно, вместе с аннотациями. Он представлен сообществу игроков в качестве помощи для облегчения изучения оригинальных правил, а не для их изменения. Поэтому, если существует противоречие между этим аннотированным сводом правил и оригинальными правилами, оригинальные правила всегда должны иметь приоритет. Дэвид Элс был инициатором идеи аннотированных правил и предоставил множество первоначальных аннотаций. Они были отредактированы, расширены и переформатированы Риком Мэтьюсом. Полезная схема последовательности боя, созданная Брюсом Алленом, включена с его разрешения. Аннотации представлены как **[синий текст в скобках]**, чтобы отличить их от текста оригинальных правил. Это позволит различить аннотации даже при печати на ч/б принтере, хотя рекомендуется цветная печать. Ошибки помечены как таковые и напечатаны **красным** цветом. Эта версия представляет собой новую верстку, выполненную Джейкобом Гамильтоном.

1. Компоненты:

В игру включены:

- ❖ 140 деревянных блоков.
- ❖ 18 металлических блоков-лидеров.
- ❖ 2 листа наклеек.
- ❖ 15 деревянных маркеров.
- ❖ 2 игровых поля.
- ❖ 2 копии правил.

Примечание: Дополнительные компоненты и наклейки приложены для замещения поврежденных или утерянных компонентов.



Командир

2. Введение

Триумф Наполеона основан на битве при Аустерлице, один игрок командует Французской армией, второй – Союзной. Во время своего хода каждый игрок передвигает блоки, атакует вражеские войска. Победа достигается нанесением урона вражеской армии или захватом территории.

3. Игровые блоки

Блоки представляют собой войска – синие (Франция), красные (Союзники).

Могут быть 2 видов – **командиры** и **отряды**. Командиры отмечены поименно, представляют металлическую пластину с именем и флагом страны. Пример командира показан справа:

Перед началом первой игры, наклейки командиров должны быть приклеены.



Пример отрядов

Одна сторона каждой отряда отмечена символом. Эта сторона называется **лицевой**.

Тип символа указывает тип отряда. Есть четыре типа символов:



Гвардия - пехота



Кавалерия



Пехота



Артиллерия

Количество символов на отряде указывает на его силу. Приведенные примеры отрядов выше - это отряд пехоты с силой 3, отряд кавалерии силой 2 и отряд артиллерии силой 1.

Обычно, отряды находятся на игровом поле в скрытом состоянии, чтобы их не видел противник. Это обычное положение называется **лицом вниз**. Примечание: в общем, это не буквально **лицом вниз** - игроки, которые сидят на противоположных сторонах поля, обычно предпочитают держать лица своих отрядов к себе, что удобно и достаточно, чтобы скрыть их от своего противника.

В некоторых игровых ситуациях, игрок должен показать оппоненту отряды – перевернув его лицевой стороной. Это называется **лицом вверх**.

Тогда как командиры видны обоим игрокам. Когда отряд уменьшает свою силу в результате атаки или отступления, отряд заменяется на другой с тем же типом войск и с меньшим количеством отрядов. [Примечание: нет 2 и 1 уровневых гвардейских пехотных отрядов - они заменяются 2 и 1 уровневыми (обычными) пехотными отрядами и, таким образом, теряют все специальные способности пехотных гвардейских отрядов при таком уменьшении. Смотрите раздел 15 - Элитные Отряды.]

Полноценный блок представляет около 2000 пехоты или 1400 кавалерии или 30 орудий и их экипажей.

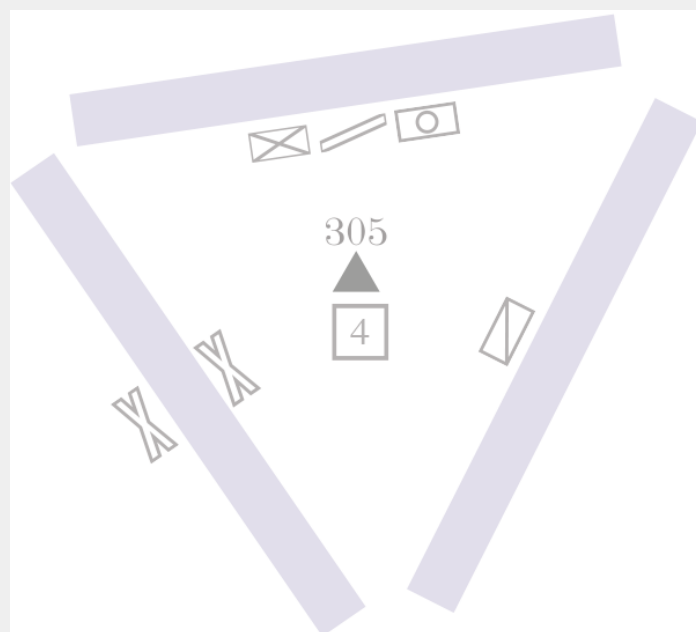
Командиры в игре представляют собой исторических командиров корпусов или их функциональных эквивалентов.

4. Игровое поле

Игровое поле состоит из 2 частей, которые соединяются вместе. Большая часть игрового поля изображает карту поля битвы. Некоторое области по краям отведены игровым подсказкам.

Игровые подсказки объясняются в соответствующих им разделах правил. В этом разделе объясняется, как читать карту.

Карта делится на полигоны, называемые **локациями**. Стороны полигона – **подходы**, середина полигона – **резерв**.



Локация с тремя подходами



это подход. Подходы могут быть или **узкими** (равны длине одного отряда) или **широкими** (по длине равны двум отрядам). Символы штрафа могут быть на любой стороне подхода, чтобы показать влияние ландшафта на движение и атаки через него. **Штрафы имеют направленность: символы внутри локации показывают штрафы за перемещение и атаку в (но не из) локацию.** [Исключение: гвардейские атаки, раздел 15 - Элитные Отряды].



штраф для пехоты



штраф для кавалерии



штраф для артиллерии



затруднено движение



не проходима



вместимость локации [блоки, не символы силы].



холм и его высота (не влияет на игру).

Локация с 3 подходами - холм с высотой 305 вмещает до 4 блоков. Верхний подход – штраф при атаке пехоты и артиллерии по войскам в локации, так же как и при прохождении. Правый подход – штраф при атаке кавалерии по войскам в локации. Левый подход не проходима.

На некоторых локациях есть символы:



начальная расстановка [для Командиров Корпусов и их отрядов]

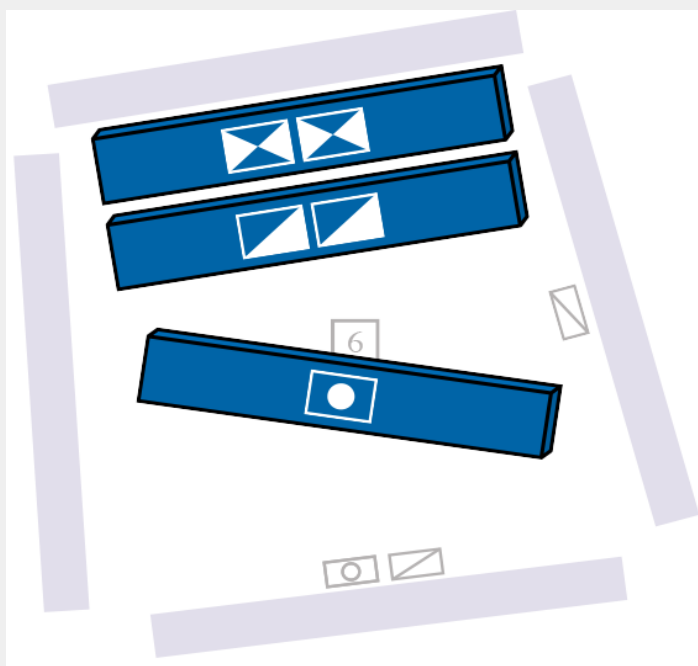


игровая цель



место входа подкреплений

Отряды в локации должны быть расположены в определенной **позиции** внутри локации: на подходе (**перекрывают** данный подход) или в резерве (которая называется находящейся **в резерве**). Например:



В этом примере, пехотный и кавалерийский отряд перекрывают верхнюю подход вместе, тогда как артиллерийский отряд находится в резерве сам по себе. Отряды перекрывающие подход должны быть ориентированы так же, как подход – т.е. расположены вдоль неё. Отряды в резерве могут быть расположены как угодно, так как их расположение не влияет на игровой процесс. (На рисунке блоки показаны лицом вверх только для иллюстрации.)

Важно: отряды считаются находящимися **в той же самой позиции**, когда они находятся в той же самой локации **и** в той же самой позиции в этой локации. Отряд, перекрывающий подход в локации не считается в той же позиции, что и отряд, перекрывающий другой подход в этой локации, и не в той же позиции, что отряд в резерве этой локации.

Игрок не может поместить в локацию больше своих отрядов, чем указано (без учета командующих). Примечание: однако есть специальное правило по ограничениям для корпусов (раздел 8).

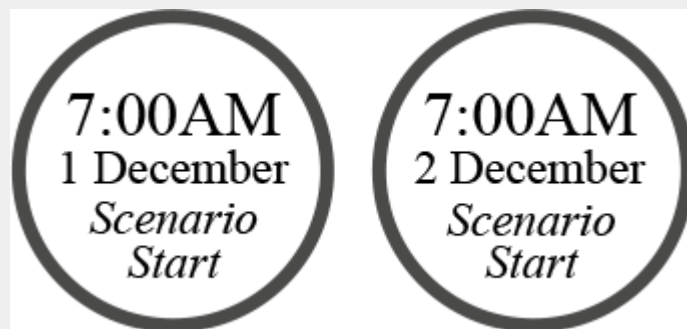
Ограничение действительно для всей локации. Нет дополнительных ограничений для резерва или отдельных подходов.

Локации **соседние**, если они находятся на противоположных сторонах одного и того же подхода. Локации, которые имеют только один угол, не являются соседними.

Красные линии на поле – **основные дороги**, коричневые – **местные дороги**. Дороги влияют на движение – блоки могут пройти дальше, если двигаются по дороге.

Другие отметки на поле показывают – леса, холмы, болота, реки, ручьи и города. Однако они не влияют на игру, эффекты уже вынесены как модификаторы по пересечению подхода и размеру/форме локации.

5. Сценарии



Триумф Наполеона имеет два сценария, которые определяются по дате их начала:

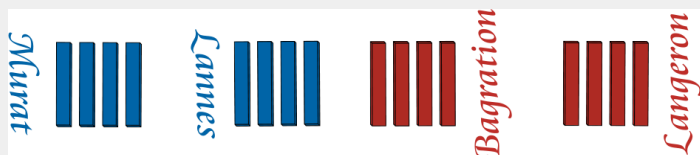
Сценарий 2-ое Декабря

- ❖ Описание: Исторический день битвы. Это основной сценарий игры.
- ❖ Подготовка Союзников. Все отряды Союзников выставляются в начале игры.
- ❖ Время партии – 2 часа.

Сценарий 1-ое Декабря

- ❖ Описание: Историческое наступление Союзников. Больше игровых возможностей, больше игрового времени.
- ❖ Подготовка Союзников. 2 Союзных корпуса на выбор игрока в начале игры. Остальные отряды входят в игру позже.
- ❖ Время партии – 3 часа.

6. Начальная расстановка в игре



Подготовка к игре:

- (1) Выберите сценарий.
- (2) Определите, кто за кого играет.
- (3) Составьте игровое поле.
- (4) Выложите игровые маркеры. Черный для дорожки Хода Времени, красный и синий – Трек Морали. Остальные черные маркеры для Трека Командующих.
- (5) Выберите отряды, которые составят начальную армию и положите их лицом вверх на треках армии Союзников и Франции.
- (6) Первой в темную расставляется Союзная армия, в корпуса управляемые генералами. Минимальное число отрядов, которое должно быть с каждым генералом в начале партии напечатано на треке армии. Максимальное число отрядов у любого генерала – 8. В сценарии 2-ое Декабря, все Союзные корпуса (девять) начинают игру сразу. В сценарии 1-ое Декабря, Союзный игрок выбирает два любых корпуса, чтобы начать игру, остальные начинают игру за пределами игрового поля и войдут в игру в качестве подкрепления (см. раздел 10). *[Двойной движение не допускается для подкреплений Союзного Корпуса, только для Французских подкреплений, в их раунде появления.]* Корпуса, которые начинают игру сразу, должны быть расположены в стартовых локациях с указанными на них именами генералов. Отряды в корпусах могут быть расположены в резерве или перекрывать любые подходы локаций, но все отряды в каждом корпусе должны быть в одной и же позиции.
- (7) Расстановка Французов – после Союзной, все блоки начинают на игровом поле (шесть) в обоих сценариях, кроме Bernadotte's и Davout – они войдут в игру как подкрепление позже. У Bernadotte's и Davout должна быть как

минимум один отряд, которая не является пехотой с силой 2. Предложение: подготовка будет быстрее, если Французский игрок начинает расставлять свои отряды, в то время как игрок Союзников расставляет свои. Это не обязывает Французского игрока ни к чему: он все еще может вносить изменения после того, как игрок Союзников закончит.

- (8) Французский игрок может отсоединить до 6 отрядов от любого командира на поле и выставить их в другой локаций не далее 2 локаций от бывшего командира и не могут располагаться в или соседней локацией с красной, зеленой или черной отметкой. Перемещенные отряды можно поставить как в резерв, так и в подходе. Примечание: корпусу можно назначить больше отрядов, чем вместимость начальной локаций, при условии, что после отсоединения полная вместимость не нарушена. *[Этот отсоединение до 6 отрядов чисто дополнительное для Французского игрока; он может этого не делать.]*
- (9) Французский игрок открывает одну из своих артиллерийских батарей и указывают на неё как на постоянную и не перемещаемую. Если она в резерве, он должен немедленно переместить батарею к одному из подходов этой локаций, чтобы перекрыть при подготовке. Этот блок не может двигаться во время игры. Во всем остальном это обычный артиллерийский блок и может быть указан как передовой атакующий или обороняющийся блок. *[Исключение: см. Сантон, (опционально), Правило 18.]*

7. Порядок игры.

Игра состоит из **раундов [или часов]**. Каждая отметка на треке времени представляет собой раунд **[час]**. Расположение маркера отслеживает текущий раунд.

Каждый раунд состоит из 2 **ходов** - первый Союзного игрока и второй Французского.

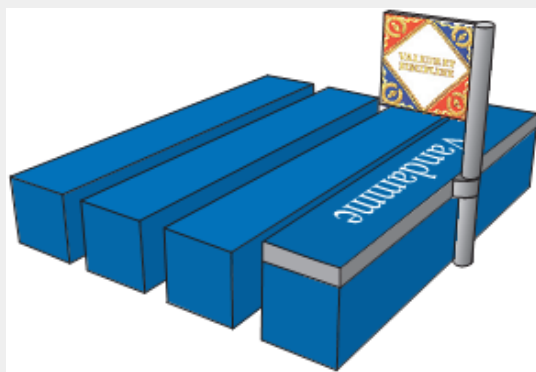
В свой ход игрок может двигать свои отряды и вступать с ними в бой.

Отряды открытые лицевой стороной в течении хода, могут быть перевернуты обратно в закрытое положение в конце каждого хода, а также «перемешаны» внутри своих подразделений находящихся в одной позиции. Отряды в корпусе не могут быть перемешаны с отрядами не входящими в этот корпус.

8. Корпус

Корпус состоит из 1 командира и от 1 до 8 отрядов. Корпус создается во время подготовки к игре. [Корпуса с 2 - 8 отрядами обладают особыми свойствами, касающимися влияния на движение по дороге - см. 10 (Движение), в частности, раздел о движении по дороге].

Отметить корпус можно поставив сверху на один из блоков генерала и совместив в одну группу все отряды входящие в корпус, смотри пример ниже:



Помните: это всего лишь условность чтобы помочь игрокам помнить какие блоки принадлежат к какому корпусу. Помимо этого, физическое расположение блоков в корпусе не оказывает никакого влияния на игру. [Вы можете взять самый последний отряд в корпусе и повернуть его «лицом вниз», с его силой и типом отряда по направлению к карте, чтобы его не было видно; это простая мера безопасности.]

Отряд может выйти из состава корпуса, **покинув** его. Отделившийся блок может действовать самостоятельно, но может в дальнейшем присоединиться к любому корпусу, с помощью приказа “Присоединить” (п. 9.0). Блок может свободно выйти из корпуса по решению игрока или вынужденно во время атак (п. 11.0) или отступлений (п. 12.0).

Максимальное число отрядов в корпусе 8, минимальное – 1. Минимальное количество отрядов, которые должны быть в корпусе на начало игры – правило действует только на начало игры и в дальнейшем количество может меняться.

Командир не может отделить последний отряд. Если уничтожены все отряды в корпусе, то командир гибнет вместе с ними и больше не может войти в игру.

Отряды в корпусе должны быть всегда в одной и той же позиции.

Когда в локации есть несколько корпусов или отсоединенных отрядов, их необходимо сгруппировать, чтобы было понятно, где корпус, где отсоединенные.

Обычно, количество отрядов не может превышать ограничение локации, тем не менее, корпус может двигаться по дороге, проходя любую локацию, которая не заполнена полностью, чем количество подразделений в корпусе, при условии, что он не заканчивает свое движение там. **Обратите внимание, что эта переформулировка сохраняет намерение первоначального правила разрешить корпусу перемещаться по дороге через локацию с пропускной способностью, меньшей, чем количество отрядов в корпусе, в то же время добавляя ограничение, что корпус не может перемещаться по дороге через локацию, которая является уже полностью заполненной.** См. Часть 10 о дорожном движении для ознакомления с дополнительными правилами, касающимися движения корпуса.]

9. Приказы

Ход игрока состоит из отдачи и выполнения **приказов**. Игрок активирует и выполняет приказы в любом порядке, но только после полного выполнения предыдущего приказа, можно выполнять следующий.

Существует 2 вида приказов: **корпусные** и **индивидуальные**.

Корпусной приказ – отдается командиром и действует на отряд или весь корпус. Каждый командир может отдать только 1 корпусной приказ за 1 ход. Помните, что Союзный игрок ограничен 5 корпусными приказами на 1 ход, тогда как у Французского игрока ограничений нет.

Индивидуальный приказ – это приказ, который отдается одному отдельному отряду. **Союзный игрок ограничен 3 индивидуальными приказами в ход, Французский – 4.**

Типы приказов [Есть три приказа корпуса и один независимый приказ]:

- ❖ **Движение Корпусом** (корпусной приказ). Командующий и все его отряды в корпусе двигаются вместе. Непосредственно перед ходом, игрок может отделить отряды от корпуса, отсоединенные отряды не двигаются этим приказом. [Отряд, отсоединенный таким образом как часть Движения Корпуса, впоследствии может быть передвинут с помощью Движения Отряда, как описано

ниже, поскольку само отсоединение отряда не получило приказ через Движение Корпуса, которая «оставила его позади».]

- ❖ **Движение Отсоединения** (корпусной приказ). Командующий отделяет один или более отрядов из корпуса и двигает их вместе. Командующий и оставшиеся с ним в корпусе отряды не двигаются [фактически, не могут быть перемещены]. Отряды, которые осуществляют движение по этому приказу, не могут двигаться по дороге. [Это последнее предложение важно; если отряд в настоящее время является блоком корпуса, он может вместо этого использовать Движение Отряда (см. ниже), чтобы двигаться по дороге (до того, как корпус движется движением корпуса). Посмотрите на приведенный ниже пример корпуса *Dohturov* и 2 кавалерийских отряда, движущихся по дороге. Также обратите внимание, что корпус не может двигаться после того, как он отдает приказ Отсоединения, поскольку каждый командир может давать только один приказ корпуса за ход. Если корпус хочет двигаться после отсоединения отряда, необходимо потратить Движение Отряда, чтобы отделить отряд, потому что Движение Отряда является индивидуальным приказом, а не корпусным приказом.]

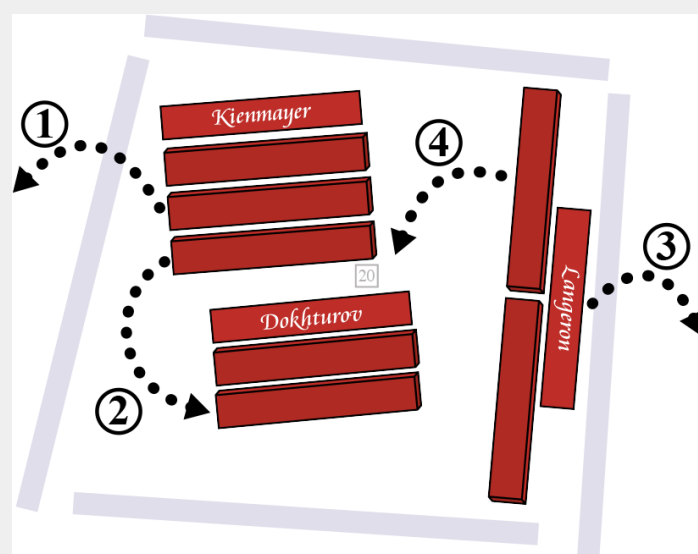
- ❖ **Присоединение** (корпусной приказ) – [Обратите внимание, что слово Движение не является частью названия. Приказ «Присоединение» не является приказом движения.] Командующий может присоединить один отряд к своему корпусу. Командующий и отряд должны быть вместе в одной позиции в одной локации когда отдается приказ. Приказ может быть отдан, как отдельному отряду, так и отряду в другом корпусе. Если приказ отдан отряду в другом корпусе, то он включает в себя также и приказ на движение отсоединения отряда из другого корпуса, как часть данного приказа на присоединение к новому корпусу (т.е. для включения в другой корпус, блоку не требуется в начале отдавать приказ на отсоединение и потом приказ на присоединение, в этом случае отсоединение это часть приказа присоединения). [Последнее предложение означает, что исходный корпус может получить какой-то другой приказ.]

- ❖ **Движение Отряда** (индивидуальный приказ). Один отдельный отряд передвигается. Если

отряд не отсоединен, он может быть отсоединен и продолжит движение, отдельного приказа на отсоединение отряда из корпуса не требуется - он будет частью индивидуального приказа на движение. [Отряд, использующий Движение Отряда, может двигаться по дороге, в отличие от Движения Отсоединения, которое не допускает движения по дороге.]

Никакой отряд не может осуществлять движение дважды за один ход. Игроки должны помнить, что приказ на Присоединение, это не приказ на движение, поэтому отряд может осуществить приказ на движение и затем быть присоединен в этом же ход.

В следующем примере показаны некоторые команды в действии:



В этом примере *Kienmayer* использует приказ на Движение Отсоединения (1), чтобы отделить отряд и двинуться им из локации влево. *Dohturov* использует приказ Присоединение (2) отряда из корпуса *Kienmayer* к собственному корпусу. *Langeron* использует приказ Движение Корпусом (3) чтобы двигаться всем своим корпусом вправо, но до этого, он отделяет верхний отряд. Затем отдается приказ - Движение Отряда, чтобы двинуть этот выбранный отряд обратно в резерв локации (4).

[Таким образом, важна последовательность приказов для отрядов и корпусов. Корпус не может получать приказ отсоединения или присоединения и впоследствии двигаться сам, поскольку для этого потребуется более одного приказа корпуса для этого корпуса. Однако корпус может двигаться после того, как отрядам в корпусе будут выданы приказы Движения Отрядов, поскольку приказы Движения Отрядов являются индивидуальными приказами, а не приказами корпуса.]

Движение Отряда или Движение Отсоединение может быть использовано, чтобы позволить отрядам артиллерии, которые уже перекрывают атакующий подход, выполнить артиллерийскую бомбардировку. Они делают это как движение «в» вражескую локацию, хотя физически они не перемещаются в эту локацию. Они должны быть отсоединены от корпуса, потому что «движение корпуса не может быть осуществлено артиллерией» - Правило 11 (Атаки), Шаг 5 (Объявление Атаки).

Наконец, отдельные отряды и корпуса обычно перемещаются по одному, но два отряда артиллерии, являющиеся частью атаки, могут двигаться вместе (все еще стоит 2 движения отрядов), чтобы они могли атаковать и объединять свои силы. Кроме того, два или более корпуса могут двигаться вместе в одной и той же атаке. См. Правило 11 (Атаки), вводный раздел.]

Трек Командующих – помогает игрокам отслеживать информацию по приказам. Когда игрок выполняет приказ, его оппонент ставит маркер на соответствующую позицию на треке. Игроки должны объявлять командующих вслух, чтобы отслеживать, кто отдал приказ и выбирать место на треке.

10. Движение

Блоки могут двигаться, только получив приказ. Блокидвигающиеся по одному приказу могут двигаться только вместе – в одно и тоже время из одной позиции локации в одну и ту же позицию другой локации.

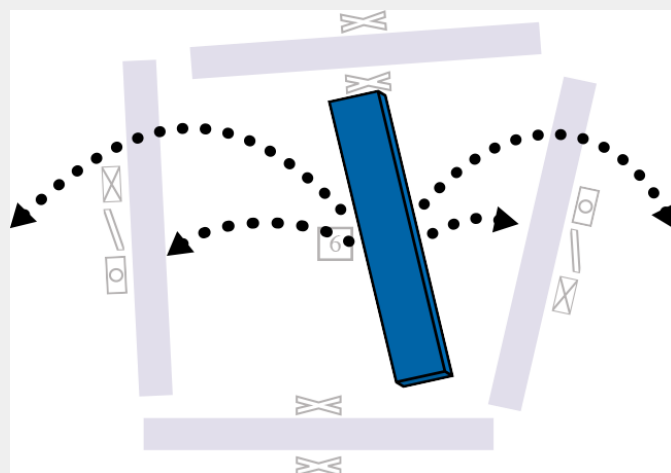
Блоки не могут пересекать или перекрывать непроходимый проход локации.

Блоки могут осуществить попытку движения в локацию занятый противником – это будет атака (п. 11)

Блоки в резерве в начале хода (которые не двигаются по дороге) имеют следующий выбор для движения:

- ❖ В резерв соседней локации.
- ❖ Перекрыть проход локации, в которой находятся.

В следующем примере демонстрируются эти варианты:

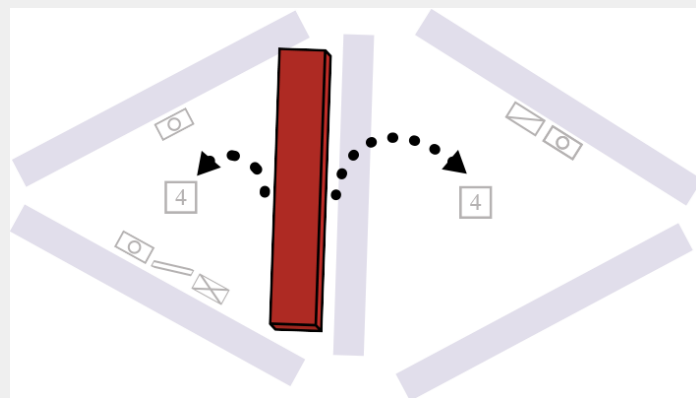


Отряд может двигаться в 4 направлениях – перекрывать подходы локации который занимает - слева и справа, или в резерв соседних локаций расположенных слева и справа. Он не может двигаться вверх или вниз, потому что подходы с этих сторон непроходимы.

Блоки перекрывающие проход локации в начале хода могут осуществить следующее движение:

- ❖ В резерв локации, где находятся.
- ❖ В резерв соседней локации, относительно прохода, который они перекрывают.

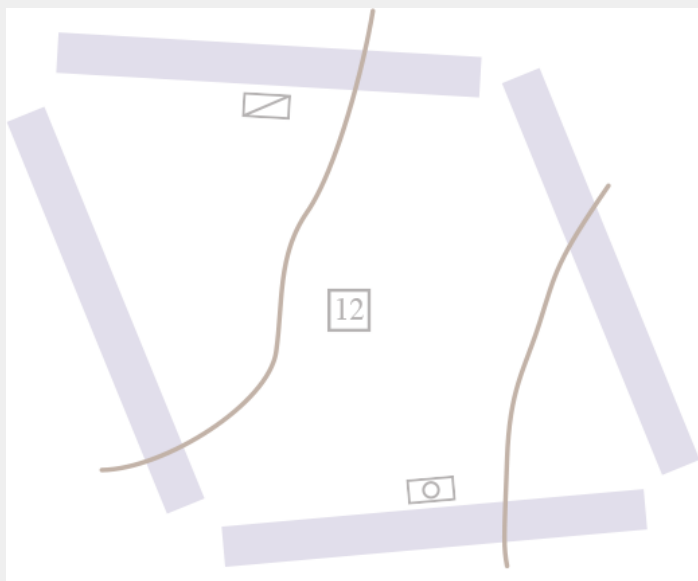
В следующем примере демонстрируются эти варианты:



Отряд может двигаться влево, в резерв локации, которую занимает или двинуться вправо, в резерв соседней локации.

Блок, передвигающийся по дороге, может двигаться дальше, чем при простом движении (т.е. обычно на одну локацию). По основной дороге, блок может пройти до 3 локаций, по местной дороге или комбинации из основной и местной дороги блок может пройти до 2 локаций.

За один ход блок может двигаться только по соединенным дорогам. Дороги в одной локации не обязательно соединяются.



В этой локации есть две не связанные дороги. Блок, движущийся по дороге, не может переместиться с одной дороги на другую за один ход.

Блок, что начинает ход в локации, содержащей несколько несоединенных дорог, может покинуть эту локацию по любой из дорог.

При отдаче приказа на движение по дороге блоки должны начать свое движение в резерве. Они также должны закончить движение в резерве [новой локации], если они не являются кавалерией (в движение может быть включен командир). Кавалерия, передвигающаяся по дороге, может закончить движение, перекрывая проход, но проход должен быть связан дорогой, по которой она двигается. Отряды должны быть перевернуты лицом вверх, чтобы показать, что они являются кавалерией. [Таким образом, отряды кавалерии внутри корпуса смешанных типов отрядов не могут отделиться от движущегося корпуса для перекрывания прохода, чтобы перекрыть его - они должны использовать Движение Отряда, чтобы сделать это. Корпус не может двигаться, а затем отсоединить отряды, которые будут двигаться дальше. См. Предыдущий пример корпуса и двух отрядов кавалерии Dohturov.]

Исторически передвижение крупных войсковых соединений по дорогам было затруднено, если другие дружественные отряды передвигались в той же области в то же время или если большое число войск противника располагалось поблизости. Для симуляции этого, когда корпус из двух или более отрядов движется по дороге [в нужную локацию], применяются следующие правила [немедленно ко

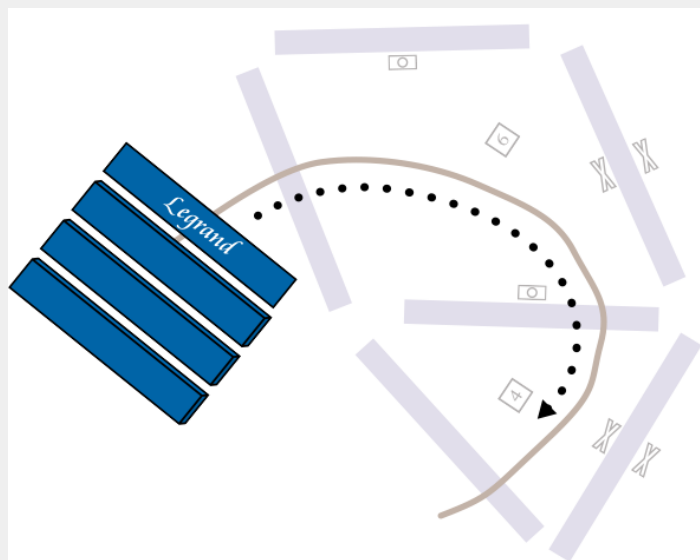
всем отрядам или корпусам в этой локации, независимо от того, движутся они по дороге или нет]:

- ❖ Корпуса не могут войти в локацию, если резервная область этой локации содержит [отряд или] отряды, которые переместились в неё [по любому маршруту] ранее в этот ход. [Корпус может войти, если отряд или отряды прошли через локацию или перешли на проход локации. Помните, однако, что это движение на проход (из-за пределов текущей локации) возможно только для кавалерийских отрядов, использующих движение по дороге, и затем только на проход, пересекаемой той же дорогой, использованной для входа в локацию. Предыдущий пример корпуса Dohturov иллюстрирует это все.]
- ❖ После того, как корпус войдет в локацию (даже если просто пройти через нее), никакие другие отряды не могут двигаться в/через зону резерва локации до конца хода, [даже если эти отряды не движутся по дороге].
- ❖ Корпус должен прекратить свое движение при входе в локацию, если соседняя локация содержит вражеских корпус из 2ух и более отрядов.

[Обратите внимание, что эти три правила применяются только к дружественному корпусу, содержащему два или более отрядов, которые передвигаются или передвигаются вдоль дороги в течение текущего хода. Корпуса, которые проиграли битву, имея, таким образом, только один отряд, и еще не потратили Приказ Присоединения, чтобы добавить хотя бы второй отряд, не применяют эти правила. Корпус, отступающий из атакующего прохода из-за проигранной атаки, не мешает другому корпусу войти в ту же локацию, даже через дорогу, поскольку вывод не считается движением. См. Правила завершения атаки в разделе 11 для получения подробной информации.]

Предыдущие три правила для движения по дороге имеют решающее значение и должны быть тщательно поняты, чтобы скоординированный корпус двигался по дорогам без заторов или путаницы. Например, когда два корпуса расположены вдоль одной и той же дороги в двух соседних локациях, эти правила фактически запрещают второму корпусу следовать за первым «по дороге» в другие локации в том же ходу. См. Также правило 11 (Атаки) - Шаг 11 (Завершение), чтобы увидеть, как сражение связано с ограничением передвижения в данных локациях.]

Пример ниже иллюстрирует движение по дороге:



Корпус Legrand's из 4-ых отрядов движется по двум локациям по дороге. Он начинает свое движение в верхней локации, входит и движется через среднюю локацию и заканчивает свое движение в нижней локации.

Подкрепление – это блоки начинающие игру вне игрового поля и которые выходят на поле во время игры. Правила в этом разделе определяют порядок входа подкреплений (где, когда и как).

Французские подкрепления входят в игру, как указано на дорожке ходов. Если разыгрывается сценарий, в котором блоки должны были войти раньше начала сценария – они выставляются в начале игры [т.е. в первом и любом последующем раунде]. В сценарии 1-ое Декабря подкрепления Союзников имеют право участвовать в первом раунде сценария.

Игрок может добровольно задержать подкрепление. **Важное примечание:** Французской армии [второстепенная/территориальная] победы легче достичь, если они не введут подкрепления во время игры (см. Раздел 16).

Подкрепления входят в игру, в локациях ввода подкреплений (синие для Французов, красные для Союзников). Игрок выбирает, какие локации входа будут использоваться и какими блоками во время их вывода на поле. Разные отряды могут использовать разные локации для ввода.

Подкрепления не могут входить в локацию, если она захвачена противником.

Для входа в игру, подкрепления используют движение по дороге.

Для ввода в игру подкреплений, необходимо отдать приказ. Они могут быть отсоединены до ввода в локацию и войти приказом Движение Отряда или они могут войти корпусом по приказу – Движение Корпусом. Отряды входящие как корпус, должны входить вместе в одну локацию используя одну дорогу.

Исторически Союзники были в заблуждении относительно Французских подкреплений. Для имитации этого, Французскому подкреплению можно отдать сразу 2 приказа на движение, в первый ход, когда оно только входит на поле, а также 2 приказа командующим входящим на поле. Второй приказ не может быть отдан, пока первый будет не завершен, но второй приказ не обязательно должен быть сразу отдан после первого, (т.е. Davout может войти на поле Движением Корпуса, затем другие командиры могут отдать и выполнить приказы, а в конце корпус Davout может осуществить движение еще раз. Примечание: Французские подкрепления обязаны двигаться по дороге по первому приказу, но не по второму. [Вышеупомянутые правила («... когда корпус с двумя или более отрядами движется по дороге, применяются следующие правила:...») также применяются к двойному передвижению, включая двойное движение по дороге (основной или местной), так что до 4 локаций (местная дорога) или 6 локаций (основная дорога) будут зависеть от этих правил.]

11. Атаки

Атака происходит, когда блоки осуществляют попытку войти в локацию захваченную противником. Атака происходит во время движения и является частью движения.

Приказ на движение, которое приведет к атаке, называется **приказ на Атаку**. Локация в которую происходит атака – обороняющиеся локацией. Соседняя локация, из которого осуществляется атака – **локация атаки**. Обороняемый проход локаций между двумя локациями называется **проход защиты** со стороны защитника, а проход локаций, через которую происходит атака – **проход атаки**, со стороны атакующего. Резерв защищаемой локации – **защищаемый резерв**, резерв атакующей локации – **атакующий резерв**.

[Возможно, будет полезно рассматривать правила атаки как набор инструментов или как набор строительных блоков, из которых можно создавать различные виды атак. Этот «набор инструментов» обеспечивает значительную гибкость, но эта гибкость может усложнить изучение правил. Тот факт, что атаки являются движениями, добавляет еще один уровень

сложности, поскольку игрок также должен учитывать ограничения, накладываемые правилами передвижения на его атаки. Следовательно, в этом разделе намного больше аннотаций, чем в любой другой части этого набора правил. Давайте начнем с нескольких понятий:

- ❖ В отличие от большинства варгеймов, атаки в «Триумфе Наполеона» редко бывают причиной отправки всех отрядов в одной локации против всех отрядов в другой. Нападающий может попробовать это, но обычно в конечном итоге задается вопросом, почему все эти отряды из его когда-то могущественного корпуса теперь рассеяны по локации атаки, как множество заблудших овец. Вместо этого, отдельная атака обычно включает только часть отрядов в локации атаки.
- ❖ Обычно требуется время для маневрирования таким образом, чтобы запускать последовательные атаки с использованием более чем одного прохода, чтобы вызвать потери у защитника и отвести обороняющиеся отряды от «основного фронта» в конкретной обороняющейся локации.
- ❖ Отряды могут выполнять различные роли и занимать различные позиции в одной локации. Это очень отличается от большинства военных игр и требует некоторого привыкания. Кроме того, вы обнаружите, что отряды могут выполнять довольно много действий, таких как финты, атаки из резерва, становиться «передовыми отрядами» и даже контратаковать без физического движения вообще!

Правила описывают, что отряды могут и не могут делать в атаке и защите, но не описывают, как эти возможности взаимодействуют. Правила атаки сложны, так что большинство новичков находят игровой помощник или полезную схему, такая блок-схема включена в этот набор правил. Чтобы помочь игроку понять, как правила атаки могут взаимодействовать для создания определенных сценариев атаки, приведены следующие примеры для описания некоторых видов атак, которые могут быть построены с использованием набора инструментов, предоставляемого правилами атаки. Они не являются исчерпывающими, и вы вообще не найдете их, в первоначальных правилах, но, надеюсь, они обеспечат представление о возможностях, которые помогут читателю разобраться. Вот некоторые из возможных атак:

- ❖ **Атака Маневра:** Это атака, при которой атакующие отряды или отряды, начинающие из резерва, атакуют обороняющиеся отряды в соседней локации. Атаки Маневра предлагают гибкость и возможную неожиданность, но никакие артиллерийские подразделения не могут быть частью атак из резерва.
- ❖ **Подготовленная Атака:** Атакующий в течение одного хода движется на проход атаки, для подготовки к атаке в следующем ходу, позволяя артиллерии участвовать. Однако это также позволяет защитнику переходить на зазимаемый проход в свой ход, что дает защитнику определенные преимущества, такие как способность использовать артиллерию, использование преимуществ местности и снижение силы атакующей пехоты.
- ❖ **Артиллерийский Обстрел:** Движение Отрядов (или Движение Отсоединения) используются артиллерийскими отрядами, которые уже находятся на проходе атаки, для проведения артиллерийского обстрела. Обстрел наносит ущерб защитнику, а атакующий не понесет никаких потерь, но артиллерийский обстрел не может заставить защитника отступить.
- ❖ **Артиллерийский Обстрел, Сопровождаемый Атакой:** Атакующий использует Движение Отрядов (или Движение Отсоединения), чтобы Артиллерия атаковала защитника. Затем, в том же ходу, атакующий может провести вторую (последующую) атаку на том же проходе, не артиллерийскими отрядами, используя Движение Корпуса или Отряда. Это единственный случай, когда две атаки допускаются на одном и том же проходе в один и тот же ход.
- ❖ **Атака Финтом:** «Реальная» атака вообще не проводится, но вы производите достаточно шума, чтобы заставить защитника передвинуть хотя бы один отряд на проход, через который производится финт. Это может ослабить его от атак с других проходов.

Надеемся, что эти примеры некоторых способов взаимодействия правил обеспечат основу, которая поможет понять правила. Вы найдете аннотации, которые относятся к последующим правилам. Предполагается, что все правила атаки будут прочитаны сразу, не слишком заботясь о этих уточнениях. Во время второго чтения или при уточнении правил во время игры читатель увидит, как

эти уточнения проясняют и связывают различные части правил атаки.]

Обычно, отряды перемещаются выполняя по одному приказу. В следующих случаях, тем не менее, несколько приказов могут быть выполнены одновременно, чтобы провести совместную атаку общим движением:

- ❖ 2 или более Движений Корпуса могут быть объединены, если несколько корпусов начинают свое движение в одной позиции и атакуют через один и тот же проход локации. [Вы по-прежнему платите за обе активации отдельно - это правило гласит, что вы можете перемещать «два или более корпуса» вместе, чего вы обычно не можете делать. Обычно каждый приказ (Движение Корпуса, Движение Отсоединения, Присоединение и Движение Отряда) выполняется независимо, и новый приказ не может быть выполнен до тех пор, пока предыдущий не будет завершен.]
- ❖ 2 Движения Отрядов, могут быть объединены, если оба отряда являются артиллерией и перекрывают один проход атаки. [для целей атаки через проход к локации противника. Это сделано для того, чтобы два артиллерийских отряда могли объединить свои силы в такой атаке. См. Шаг 5 (Объявление Атаки): артиллерия не может провести атаку используя приказ «Движение Корпуса». Также см. Шаг 11 (Завершение): После атаки применяются следующие правила: Если атака была проведена артиллерией, второе движение для атаки может быть сделано по тому же проходу атаки в тот же ход, но при втором движении, атака артиллерии не может быть объявлена передовой.]

Совместное движение позволяет отрядам проводить совместную атаку, используя разные приказы, но каждая приказ учитывается отдельно в лимите приказов для каждой стороны [например, не более 5 корпусных приказов и 3 индивидуальных приказов для игрока Союзников. Таким образом отряды движутся вместе, но все же оплачиваются активациями приказов.]

Хотя атакующий должен тратить приказы движения для атаки, никаких лишних приказов тратить не требуется.

Защитник не тратит никаких приказов.

Атака может быть осуществлена движением по дороге, если все атакующие отряды – кавалерия (атака может быть вместе с командиром). Для проведения этой атаки, отряды должны быть показаны оппоненту, что они все кавалерия. [Это должны быть атаки финтом по дороге (см. Шаг 3 ниже), в которых может участвовать 1 кавалерийский отряд или корпус, к которому прикреплено 2–8 кавалерийских отрядов.]

Кавалерийские отряды не могут возглавить атаку, защиту или контратаковать, если защищаемый проход в локации **затруднен**. (Передовые отряды и контратаки объясняются в процедуре атаки ниже.) [Кавалерийские отряды могут по-прежнему использовать финт (потому что при финтах нет передовых отрядов) и атаковать затрудненные защищаемые проходы, пока они не выбраны в качестве передовых отрядов. Смотрите Шаг 5.]

Атака происходит по следующей процедуре:

- (1) **Угроза Атаки.** Атакующий называет проход для атаки. Он покуда не объявляет приказ и блоки, которые он будет использовать для атаки. Это объявление делается позже в этой процедуре [в Шаге 5] и называется объявлением атаки. [Если атака будет гвардейской атакой (с использованием отрядов гвардейской пехоты), она должна быть объявлена сейчас - см. Правило 15 (Элитные Отряды).] [Важно: атакующий не объявляет, какие приказы и/или отряды будут задействованы в атаке, только проход, через который будет направлена атака. Ему не нужно раскрывать больше информации на этом шаге или предоставлять какие-либо данные по отрядам.]
- (2) **Вариант Отступления.** Защитник может защищаться или отступить. Он защищается, если называет один или несколько **защитных блоков** в этой локации. Если он не имеет блоков для защиты, он отступает. [Таким образом, отряды, названные здесь «Защитные Блоки» (см. Ниже), не могут отступать.] Блоки, обороняющие перекрытый проход, должны быть названы защитными блоками. [Таким образом, если на проходе есть какие-либо отряды, все они должны быть названы в качестве защитников, и выбор отступления не является опцией.] Блоки, перекрывающие другие проходы, не могут быть названы защитными. Любые или все блоки в резерве обороняющейся локации могут быть названы как защитные, со следующими ограничениями:

- ❖ Блоки в резерве не могут быть названы защитными, если имеются блоки перекрывающие защищаемый проход.
- ❖ Защитные блоки в резерве могут включать любое число блоков из любого числа корпусов, но не более одного отсоединенного отряда.
- ❖ Командир не может быть защитником самостоятельно, только хотя бы с одним отрядом в составе корпуса.
- ❖ Блоки не могут быть названы защитными, если они были до этого названы защитными против атак с других проходов локации ранее в этот ход.
- ❖ Блоки не могут быть названы защитными, если они отступали после боя ранее в тот же ход (но могут, если отступали до боя).

Объявление блоков в качестве защитных не меняет их позицию, не поворачивает их лицевой стороной вверх.

Если никакие защитные блоки не названы, защитник должен отступить (п. 12). Затем атакующий игрок объявляет атаку и двигает блоки в защитную локацию (**Исключение:** если атакующий показывает, что атака произведена артиллерийским отрядом, который мог бы возглавить атаку согласно Шагу 5 этой процедуры, если бы защитник не отступил, артиллерийское отряд не должен двигаться.) Отступление перед боем заканчивает атаку [но не движение - см. Шаг 11 (Завершение), «После атаки»]: остальные шаги в процедуре атаки игнорируются.

[Обратите внимание, что Защитные Блоки не являются синонимами Передовых Отрядов Защиты - см. Шаг 4 (Объявление Защиты).]

(3) Обманный Финт. Если атакующий так решил, он может объявить свою атаку финтом. (Помните: если атака происходит при движении по дороге [только кавалерийскими отрядами, начиная с резерва], это обязательно финт). Если объявлен финт:

- ❖ Атакующий игрок объявляет приказ на атаку, но атакующие отряды не входят в обороняющуюся локацию и будут

заканчивать свое движение в атакующей локации. Если атакующие отряды начинают движение, перекрывая проход, они должны остаться на месте. Если они находятся в резерве (или, в случае блоков, которые движутся по дороге, в другой локации), они могут или закончить движение в резерве атакующей локации или перекрыть проход, через который происходит атака. Это не позволяет разделять блоки, выполняющие движение атаки и перекрывать проход, пока другие остаются в резерве.

[Примечание: атаки, совершаемые кавалерийскими отрядами, движущимися по дороге (которые по определению должны быть из резерва и являться финтами), не останавливают свое движение (как указано выше), если противник отступает из локации, находящейся под угрозой. Вместо этого они входят в освободившуюся локацию защитника. Такие атакующие подразделения могут затем продолжать движение вдоль дороги и проводить атаки до тех пор, пока они не переместятся во вторую (местную дорогу) или третью (основную дорогу) локацию, если защитник продолжит отступление из каждой локации. Это делается на Шаге 11 (Завершение - после атаки): атакующие отряды, движущиеся по дороге, могут продолжать свое движение (и совершать дополнительные атаки), если защитник отступил, но не могут продолжать свое движение, если защитник не отступил.]

- ❖ если все обороняющиеся блоки находятся в резерве, защитник может передвинуть один или все из них для защиты прохода из названных в Шаге 2, но не должен передвинуть хотя бы один отряд. Корпуса могут быть частично двинуты на проход, а частично остаться, но блоки, которые не находятся вместе с командиром отсоединяются от корпуса. [Примечание: названные защитные блоки (не только передовые) не могут быть снова использованы для защиты от последующей атаки с другого прохода.]

Финт заканчивает атаку: оставшиеся шаги в процедуре атаки игнорируются.

(4) Объявление Защиты. Защитник выбирает **обороняющиеся передовые отряды**. Выбор обороняющихся передовых отрядов ограничен следующими правилами:

- ❖ Отряды должны быть из тех, которые были указаны в **Шаге 2** этой процедуры.
- ❖ Ноль, один или два отряда могут быть выбраны, если защищаемый проход широкий, ноль или один, если узкий.
- ❖ Отряды в резерве не могут быть соединены, как передовые отряды, если эти отряды не одного типа и не из одного корпуса.
- ❖ Отряд в резерве с силой 1 не может быть указана как передовой отряд.

После того как блоки указаны, они поворачиваются лицевой стороной вверх.

(5) Объявление Атаки. Атакующий игрок должен отдать приказ на атаку, ширину атаки, атакующие передовые отряды. Атакующий игрок отдает приказ на атаку (или несколько приказов на атаку, если это возможно). **Атакующие блоки** – это блоки, которые двинулись по приказу для атаки. Атакующие блоки остаются на месте, пока результат атаки не будет решен. [Примечание: атакующему не нужно определять состав своей атакующей силы до этого момента!]

Ширина фронта атаки определяется количеством передовых отрядов, которые могут быть указаны (для обеих сторон). Если проход атаки – узкий (ширина прохода = 1 отряд), то и атака узкая. Если проход атаки широкий (ширина прохода = 2 отряда), то атакуемый игрок может объявить атаку узкой или широкой. Если атакующий игрок объявляет узкую атаку и есть 2 защитных передовых отряда, атакующий игрок выбирает, какой из них он атакует, оставшийся защитный отряд больше не считается передовым отрядом и переворачивается лицом вниз [и может использоваться в Шаге 7 (Контратака)]

[Разъяснение: у атакующего есть отряды на проходе атаки, противоположные локации защитника, а также есть отряды в резерве, он

может использовать любой набор отрядов, но не оба.]

Выбор атакующих передовых отрядов ограничен следующими правилами:

- ❖ Отряды должны быть из атакующих отрядов названных ранее.
- ❖ Ноль, один или два отряда могут быть указаны, если атака широкая; ноль или один отряд, если атака узкая.
- ❖ Отряды должны быть одного типа (пехота, кавалерия или артиллерия).
- ❖ Отряд пехоты или кавалерии с силой один, не может быть указан как передовой отряд.
- ❖ Движение на Атаку корпуса не может быть возглавлено артиллерией.
- ❖ Артиллерия не может возглавлять атаку, если она находится в резерве, она должна перекрывать атакуемый проход.
- ❖ Атаки, разыгрываемые в виде финтов или отступлений до завершения боя (которые не учитываются, поскольку в таких атаках нет передовых отрядов), передовые атаки артиллерии не могут быть выполнены в 2 раундах подряд через один проход, кроме случаев, когда атакующая локация **холм**, а обороняющийся локация нет.

Как только передовые отряды указаны, они поворачиваются лицом вверх.

(6) Начальный Результат. Начальный результат рассчитывается следующим образом:

- ❖ Сложите вместе силу атаки передовых отрядов.
- ❖ Если передовые атакующие отряды пехота, а обороняющиеся передовые отряды перекрывающие проход, через который происходит атака – отнимите единицу.
- ❖ Если на защищаемом проходе есть штраф, который действует на типы атакующих передовых отрядов, и

защитные отряды перекрывают проход – отнимите единицу.

- ❖ Если атакующие передовые отряды пехота или кавалерия (но не артиллерия), вычтите общую силу передовых обороняющихся отрядов. [Таким образом, если передовым атакующим отрядом является артиллерия, то вычтите только артиллерийский штраф при защите прохода (только если защищаемый проход перекрыт) и переходите к Шагу 8 (Итоговый Результат).]

Первоначальный победитель определяется следующим образом:

- ❖ Если результат больше нуля, атакующий выигрывает.
- ❖ Если результат меньше нуля, защитник выигрывает.
- ❖ Защитник выигрывает при результате ноль, если он перекрывает защищаемый проход.
- ❖ Если результат ноль и обороняющиеся отряды в резерве, выигрывает сторона с большим числом отрядов, участвующих в атаке (атакующие блоки против защитных блоков). Если обе стороны имеют равное число отрядов в бою, то выигрывают Французы.

[Эта последняя ситуация важна для любого атакующего - она позволяет ему выиграть, выставив больше отрядов на поле, чем защитник (если он может достичь «магического нуля» после сравнения силы передовых отрядов), тогда как защита обычно предпочтительнее в бою из-за способности контратаковать и/или защищаться в благоприятной местности.

Поскольку результат атаки определяется в первую очередь судьбой передовых отрядов, маловероятно, что позиция будет преодолена силой чисел в одной атаке. Это по замыслу, учитывает плотные формирования войск того времени. Большие цифры позволяют атакующему ослаблять защитников, угрожая атакам с нескольких проходов, а также позволяет повторными атаками в течение

нескольких ходов медленно истощать оборону, пока атака окончательно не достигнет прорыва.]

(7) Контратака. Если атакующие передовые отряды не артиллерия, обороняющийся игрок может назначить отряды для контратаки. [Таким образом, артиллерийская атака не позволяет защитнику контратаковать.] Выбор отрядов для проведения контратаки ограничен следующими правилами:

- ❖ Отряды должны быть из защитных блоков названных ранее в Шаге 2 этой процедуры и не должны быть из числа передовых отрядов (помните, что передовые отряды, которые были перевернуты в закрытое состояние в Шаге 5 процедуры, больше не считаются передовыми отрядами и могут принять участие в контратаке, если есть на это право). [Защитные Блоки здесь являются важным термином, который определяет, кого можно назначить в контратаку; см. Шаг 2 (Вариант Отступления).]
- ❖ Может быть указан 1 или 2 отряда, но 2 отряда могут быть указаны, только если они одного типа и из одного корпуса. [Обратите внимание, что несколько корпусов могут быть указаны в качестве защитных отрядов на Шаге 2 (Вариант Отступления); это правило ограничивает контратакующие отряды «одним и тем же корпусом», и это может быть тот же корпус, чьи подразделения объявлены передовыми (если таковые имеются), или это может быть совершенно другим корпусом. Внимательно прочитайте шаг 2 (Вариант Отступления).]

Помните, что два отряда могут быть указаны даже если атака узкая. [Это потому, что узкие защищаемые проходы естественным образом благоприятствуют защитнику и, следовательно, позволяют до 2 отрядов контратаковать по сравнению с широкими защищаемыми проходами.]

- ❖ Пехотные отряды могут контратаковать только, если атакующий выиграл результат начальной атаки. Кавалерийские отряды могут контратаковать независимо от

первоначального результата атаки. Артиллерийские блоки не могут контратаковать.

После того как контратакующие отряды указаны, они поворачиваются лицом вверх. Каждая контратакующий отряд немедленно теряет 1 очко силы. [Важно: контратакующие отряды (каждый) получают эту потерю силы в 1 очко перед расчетом окончательной силы в Шаге 8 ниже.]

(8) Итоговый Результат. После потери контратакующими отрядами очка силы, оставшаяся сумма силы отрядов вычитается из первоначального результата (шаг 6), а затем те же проверки, которые были применены к начальному результату для определения начального победителя, повторно применяются к итоговому результату, чтобы определить победителя.

(9) Потери Атакующего. [Примечание: потери могут быть только среди названных атакующих отрядов. Никакие другие отряды в локации атаки не затрагиваются, даже если они находятся на атакующем проходе. Разработчик заявляет: «Если отряды не атакуют, результат их не затрагивает».] Если передовые атакующие отряды артиллерия, атакующий игрок не несет потерь. В других случаях, потери атакующего подсчитываются по следующим правилам:

- ❖ Добавьте одно очко за каждый обороняющийся передовой отряд.
- ❖ Добавьте количество очков итогового результата, которые ниже нуля (т.е. если итоговый результат -2, добавьте 2). Если итоговый результат выше нуля, то это значение игнорируется, а не вычитается из потерь. Рассчитанные потери применяются к атакующим отрядам по следующим правилам:
- ❖ Потери в первую очередь применяются, как можно равномернее к передовым отрядам. Обороняющийся игрок выбирает к кому применить нечетные потери.
- ❖ Если передовые отряды уничтожены, оставшиеся очки урона применяются к другим атакующим отрядам указанным

в Шаге 5 по выбору атакующего игрока.

- ❖ если все атакующие отряды указанные в Шаге 5 уничтожены, все оставшиеся очки урона пропадают/игнорируются.

(10) Потери Защитника. Потери защитника подсчитываются следующим образом:

- ❖ Добавьте одно очко за каждый кавалерийский или пехотный (но не артиллерийский) атакующий передовой отряд, указанные в Шаге 5. (Помните: что это действует, даже если отряды были уничтожены в Шаге 9).
- ❖ Добавьте количество очков итогового результата выше нуля (т.е. если итоговый результат +2, добавьте 2). Не вычитайте любой результат, если результат ниже нуля.
- ❖ Если передовыми отрядами атаки является пехота или кавалерия, отнимите одно очко за каждый обороняющийся артиллерийский отряд. Подсчитанные потери защитника, применяются к обороняющимся отрядам, согласно следующим правилам:
- ❖ Потери в начале равномерно распределяются между передовыми отрядами пехоты и кавалерии (но не артиллерии). Атакующий игрок распределяет нечетные потери. [Передовые артиллерийские отряды не несут потерь, если в их позиции на защищаемом проходе нет других отрядов.]
- ❖ Если передовые отряды пехоты и кавалерии уничтожены, оставшиеся очки потерь равномерно распределяются между контратакующими отрядами. Атакующий игрок распределяет нечетные потери.
- ❖ Если передовые отряды пехоты и кавалерии, а также контратакующие отряды уничтожены, оставшиеся очки потерь равномерно распределяются между обороняющимися отрядами указанными в Шаге 2, по выбору

обороняющегося игрока. [Если обороняющиеся артиллерийские отряды являются единственными оставшимися отрядами, которые несут потери, то они должны делать это из-за этого правила.]

- ❖ Если уничтожены все отряды указанные в Шаге 2, оставшиеся очки потерь игнорируются.

(11) Завершение. Как атака завершится зависит от конечного результата:

- ❖ Если атакующие передовые отряды – **артиллерия**, то все отряды обеих сторон остаются на месте. Атакующие блоки не продвигаются, а обороняющиеся блоки не отступают. [Таким образом, «артиллерийский обстрел» атакующего сам по себе не может заставить защитника отступить. Он может только ослабить оборону и подготовиться ко второй атаке через тот же проход с не артиллерийскими отрядами. Также и защитник не может сдвинуть блоки в сторону защиты прохода.]
- ❖ Если атакующий выиграл и атакующие передовые отряды не **артиллерия**, тогда *все* обороняющиеся отряды в обороняющемся локации должны отступить (глава 12) и атакующие отряды завершают свое движение в резервной позиции в обороняющемся локации (атакующие отряды не имеют права оставаться на месте).
- ❖ Если обороняющийся выиграл, любые атакующие отряды перекрывающие проход атаки, должны отступить в резерв атакующей локации (формально это не считается отступлением и не подпадает/не регулируется правилами на отступление). Все атакующие отряды отсоединяются от своих корпусов, кроме одного отряда на каждый корпус указанных атакующим игроком. Другие отряды в атакующей локации принадлежащие атакующему игроку не отступают и не зависят от этого результата. Если защитные отряды в резерве, защитник может выбрать из названных в Шаге 2 и продвинуть некоторые или все из них

для перекрытия защищаемого прохода, но должен продвинуть хотя бы один отряд. Если корпуса разделяются таким продвижением, отряды, что не остаются в корпусе отсоединяются. [Если (победившие) защитные отряды находятся на защищаемом проходе, то они остаются там, не перемещаясь в свой резерв.]

В конце, все отряды повернутые лицом вверх, переворачиваются лицом вниз.

Этим завершается процедура атаки.

После атаки применяются следующие правила:

Если атака закончилась тем, что атакующие отряды остались в атакующей локации, приказ(ы) по-прежнему считаются израсходованными на атаку и отряды считаются, как двигавшиеся в этот ход (т.е. отряды не могут получить еще один приказ на движение в этом ходу).

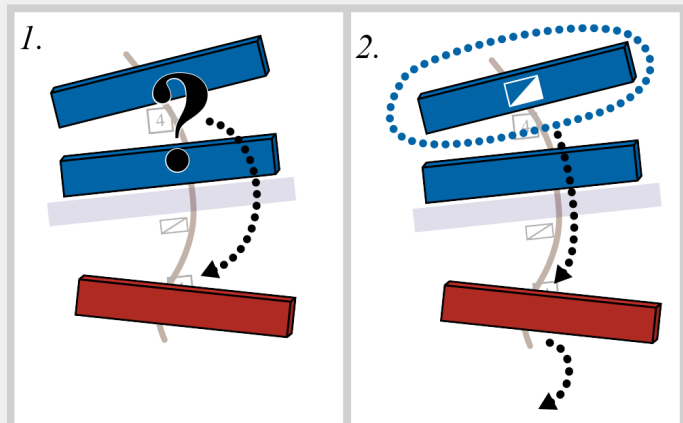
Атакующие отряды, двигавшиеся по дороге, могут продолжить свое движение (и провести дополнительные атаки), если обороняющийся отступил, но не могут продолжить свое движение, если обороняющийся не отступил.

Если атака проводилась во главе с **артиллерией**, **второе движение с атакой** [Корпус или Отряда Движение] может быть проведено через этот же атакующий проход в этом ходу, но второе движение с атакой не может быть возглавлено артиллерией. Помните: атакующий не может использовать любые одинаковые отряды в обеих атаках. Это связано с тем, что одинаковые отряды не могут двинуться по двум разным приказам в один ход. Защитник может использовать одинаковые отряды в обеих атаках. [Это про то, как атаковать локацию артиллерийской бомбардировкой в качестве первой атаки, а затем следом за ней второй не артиллерийской атакой через тот же проход. Защитник может выбирать различные Передовые Отряды для каждой из двух атак. Правило запрещающее одинаковым блокам защищать разные проходы в один ход не применимо в этом случае, потому что обе атаки происходят через один проход.]

Если атака была проведена как финт или с потерями (проигрыш) для атакующего, ни одно другое движение в атаку не может быть осуществлено **через тот же проход** в этом ходу [но атаки через другие проходы в ту же обороняющуюся локацию разрешены и могут быть полезны для атакующего.]

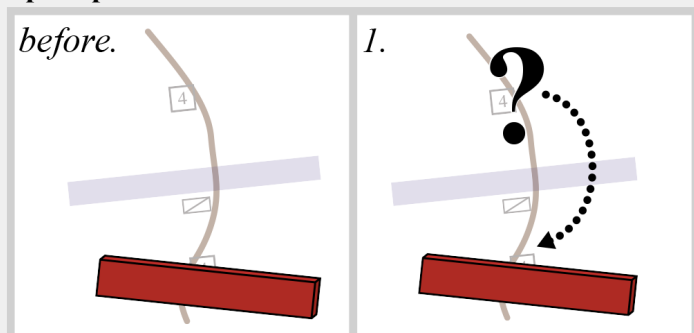
Если атака была выиграна атакующим (за исключением отступлений до боя и атаки где передовыми отряды были артиллерийские), ни один отряд, кроме атакующих отрядов не может войти в обороняющуюся локацию в этот ход.

Пример атаки 1:

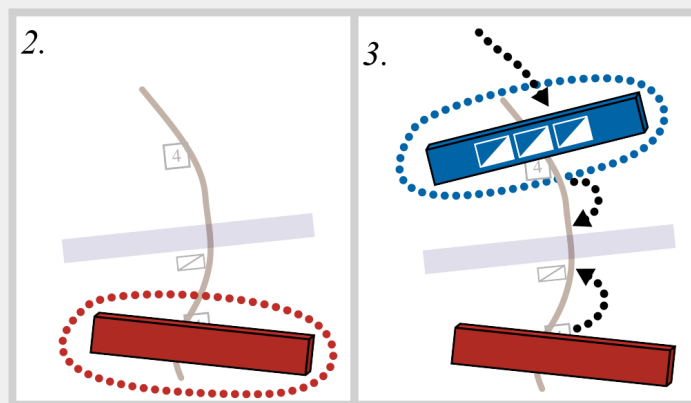


В этом примере, верхняя локация занята 2 Французскими отрядами. Одна в резерве и другая – перекрывает проход. Нижняя локация занята Союзным отрядом в резерве. В первом Шаге, Французский игрок заявляет об угрозе атаки. В Шаге 2, Союзный игрок выбирает отступление и проводит его (см. Шаг 12 правил отступления). Французский игрок затем объявляет что отряд из резерва проведет атаку двигаясь по дороге используя приказ на Движение Отряда. Отряд поворачивается лицом вверх, чтобы подтвердить, что это кавалерия и движется в обороняющийся резерв локации. Из-за того, что обороняющийся отступил из локации до боя, атакующий отряд может продолжить движение по дороге после атаки.

Пример атаки 2:

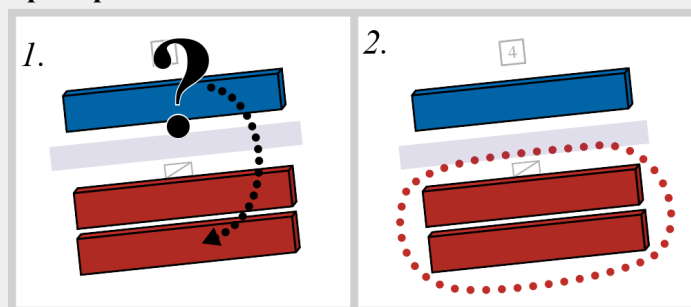


В этом примере, до атаки верхняя локация пуста и нижняя локация занята Союзной отрядом в резерве. В Шаге 1 Французский игрок объявляет об угрозе атаки.

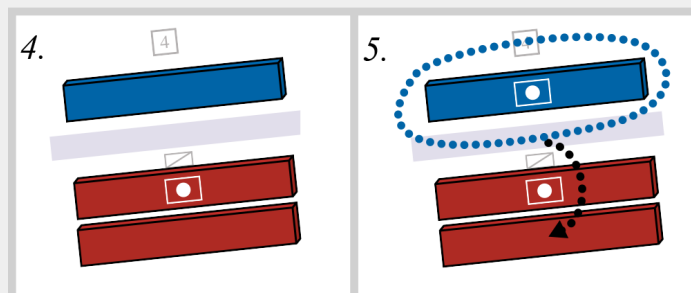


В Шаге 2, Союзный игрок выбирает обороняться, и объявляет отряды в резерве как обороняющуюся. В Шаге 3 Французский игрок объявляет свою атаку финтом (если обороняющийся не отступил до боя, атака по дороге должна всегда объявляться финтом). Атакующий выбирает продвижение своего атакующего отряда вперед, чтобы перекрыть проход, через который происходит атака. Его отряд также кратко поворачивается лицом вверх для подтверждения, что этот отряд – кавалерия, перед тем как повернуть его опять лицом вниз. Затем защитник должен двинуть отряд, чтобы перекрыть защищаемый проход, что он и делает.

Пример атаки 3:

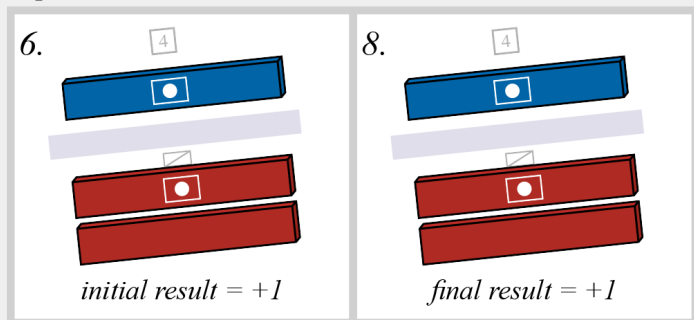


В этом примере верхняя локация занята 1 Французским отрядом перекрывающим проход, нижняя локация занята 2 отрядами Союзников, перекрывающие противоположный проход. В Шаге 1, атакующий объявляет об угрозе атаки. В Шаге 2 Союзный игрок должен защищаться с отрядами, перекрывающими проход, в качестве обороняющихся блоков.

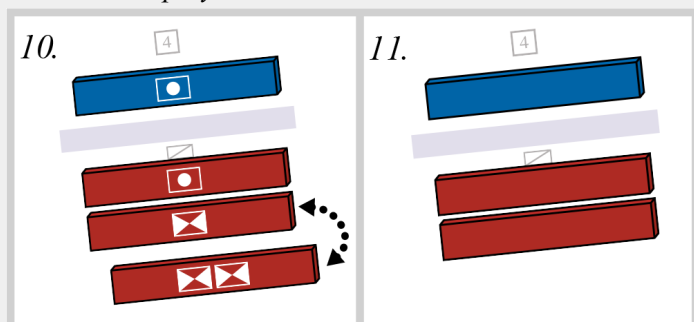


В Шаге 3 (не показан), атакующий объявляет, что атака не является финтом. В Шаге 4 Союзный игрок объявляет свои передовые отряды и переворачивает их лицом вверх, показывая, что это артиллерийский

отряд. В Шаге 5 – Французский игрок объявляет свой передовой отряд и переворачивает его лицом вверх, который также оказывается артиллерийским отрядом.

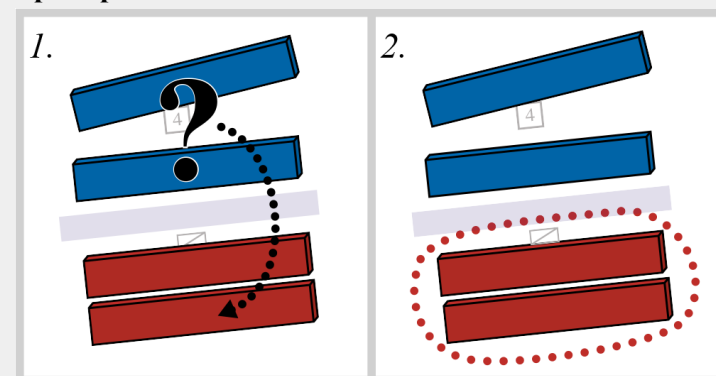


В Шаге 6, начальный результат подсчитывается как +1, который является не модифицированной силой атакующего передового отряда, т.к. в данных локациях нет штрафа от местности для артиллерии и сила обороняющегося артиллерийского отряда не вычитается из общего результата, т.к. атакующий отряд – артиллерия. В Шаге 7 (не показан), обороняющийся не может провести контратаку, потому что атака возглавлена артиллерией. В Шаге 8 – начальный результат становится итоговым.

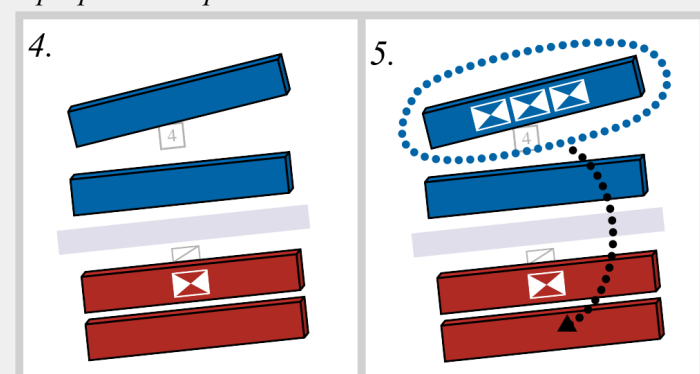


В Шаге 9 (не показан) атакующий не несет потерь, т.к. атака возглавлена артиллерией. В Шаге 10, обороняющийся подсчитывает полученные потери: обороняющийся несет урон за каждый итоговый результат выше 0, и выбирает понести потери находящемуся в резерве отряду (он не должен применять полученный урон против передового отряда, потому что передовой отряд – артиллерия). Отряд в резерве открывается - это пехота с силой 2, которая теряет 1 силу и заменяется на пехотный отряд с силой 1. В Шаге 11 все отряды остаются на тех же местах, потому что атака возглавлялась артиллерией и все отряды переворачиваются на «скрытую» сторону.

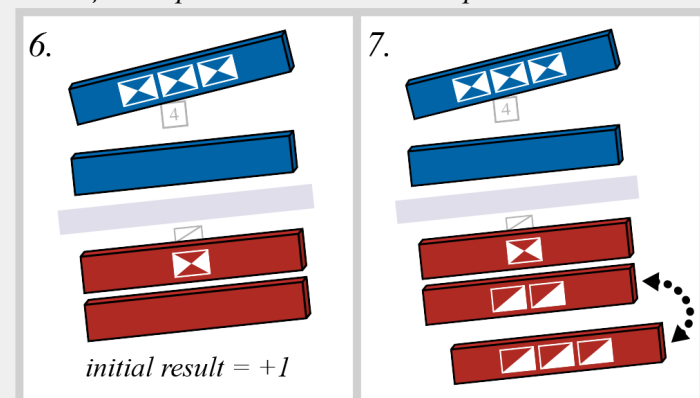
Пример атаки 4:



В этом примере, в верхней локации 2 Французские отряда – один в резерве, другой перекрывает проход. В нижней локации два Союзных отряда, перекрывающих проход. В Шаге 1, Французский игрок объявляет угрозу атаки. В Шаге 2 Союзный игрок должен защищаться двумя отрядами, которые перекрывают проход.

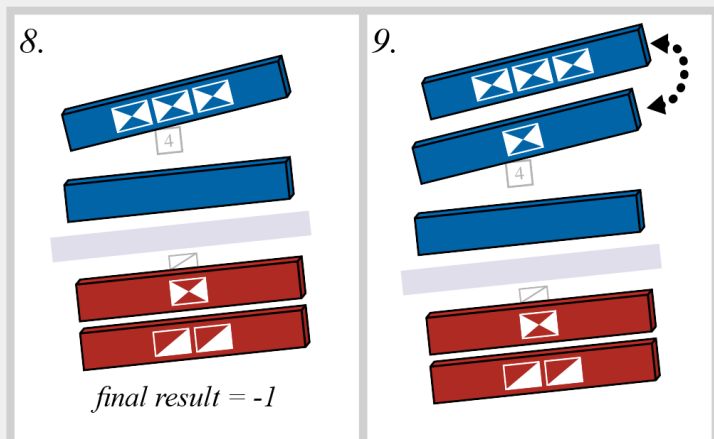


В Шаге 3 (не показан) Французский игрок объявляет, что атака не будет финтом. В Шаге 4, Союзный игрок объявляет свой передовой отряд и поворачивает его лицом вверх – это пехотный отряд с силой 1. В Шаге 5 Французский игрок объявляет, что его атака будет по приказу Движение Отряда из резерва. Он указывает передовой отряд в атаке и переворачивает его лицом вверх – это пехотный отряд с силой 3.

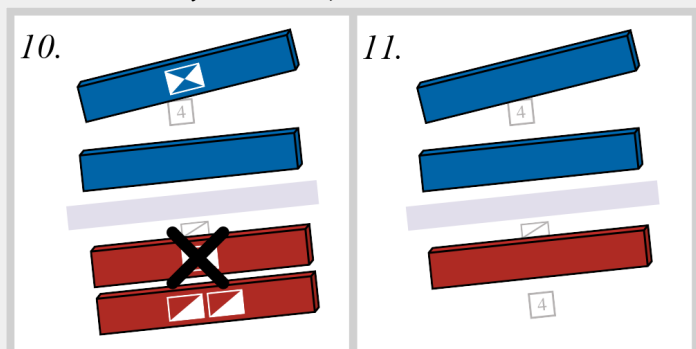


В Шаге 6, подсчитывается начальный результат: сила передового отрядов (3), за вычетом штрафа для пехоты за атаку через перекрытый противником проход (-1), за вычетом силы обороняющегося передового блока (-1), с итоговым результатом +1, который является победой для атакующего. В Шаге 7, Союзный игрок объявляет контратаку отрядом.

находящимся в резерве, отряд поворачивается лицом вверх – это кавалерия с силой 3, которая немедленно теряет 1 силу и заменяется на отряд кавалерии с силой 2.



В Шаге 8 подсчитывается конечный результат: начальный результат (+1) снижается на силу контратакующего отряда (-2), итоговый результат -1, что говорит о победе защитника. В Шаге 9, подсчитываются потери атакующего игрока: количество защищающихся передовых отрядов (1) + итоговый результат ниже нуля (1) дает уровень потерь 2 для атакующего игрока. Потери применяются к атакующему передовому отряду, снижая его силу до единицы.



В Шаге 10, подсчитываются потери обороняющегося игрока, как количество атакующих передовых отрядов (1). Более никакие модификаторы и штрафы не применяются в данном случае. Потеря применяется к обороняющемуся передовому отряду, уничтожая его. В Шаге 11, все отряды остаются на месте (атакующая отряд не отступает в резерв, потому что он уже находится в резерве), и все отряды переворачиваются лицом вниз.

12. Отступление

Отступление происходит, когда обороняющиеся блоки покидают локацию в результате атаки противника.

Отступление технически это не движение и правила регулирующие движение не применяются при отступлении.

Когда блоки игрока отступают из локации, **все** блоки игрока в данной локации должны отступить: ни один блок игрока не может остаться в локации.

Отступающие отряды поворачиваются лицом вверх в начале отступления и переворачиваются лицом вниз в конце отступления.

Отступающие отряды несут потери по следующим правилам:

- ❖ Артиллерийские отряды погибают.
- ❖ За каждый проход, кроме защищаемого, занятый пехотной или кавалерийским отрядом, игрок теряет одну силу, если проход узкий или 2 силы, если проход широкий. Отступающий игрок выбирает, какие пехотные и/или кавалерийские отряды несут потери.
- ❖ Если в резерве есть пехотные отряды, которые не были объявлены как защитные отряды, то они теряют одну силу [для группы, а не за каждый отряд], если защищаемый проход узкий и две если широкий [независимо от ширины фактической атаки]. Отступающий игрок выбирает пехотную отряд/отряды в резерве, который понесет потери. **Важное замечание:** кавалерийские отряды в резерве не несут потерь при отступлении. [Пояснение: отступления затрагивают только защитников, но не атакующих. Иными словами, отступления затрагивают только локации защиты, но никогда не атакующие локации. Вся артиллерия в обороняющейся локации уничтожается при отступлении независимо от позиции, но ни один из названных отрядов обороняющейся пехоты или кавалерии не несет потерь при отступлении. Только отряды в той же локации, которые не участвовали в битве (но теперь должны отступить из-за поражения защитника), должны нести потери при отступлении.]

Отряды защитника, которые проиграли битву, уже понесли потери и не были оштрафованы во второй раз во время последующего отступления.]

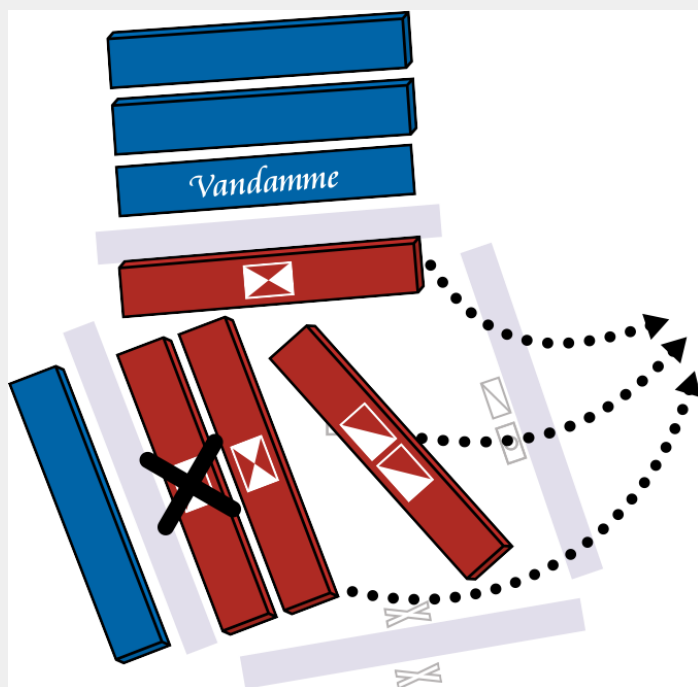
Отступающие отряды двигаются в резерв в одну или несколько соседних локаций. Отступающий игрок выбирает какие его отряды отступают в какие локации, со следующими ограничениями:

- ❖ Отступление невозможно в атакующую локацию.
- ❖ Отступление невозможно через непроходимый проход.
- ❖ Отступление невозможно в локацию с отрядами противника.
- ❖ Отступление не может привести к тому, что общее количество отрядов игрока в локации превысит вместимость. Если в доступные для отступления локации могут отступить не все отряды игрока, игрок может отступить в локации только максимальным количеством вмещаемых отрядов по его выбор.

Отряды которые не могут отступить – уничтожаются.

Когда отступает корпус, все отряды кроме одного отделяются от корпуса. Отступающий игрок может выбрать [один] отряд, который остается в корпусе.

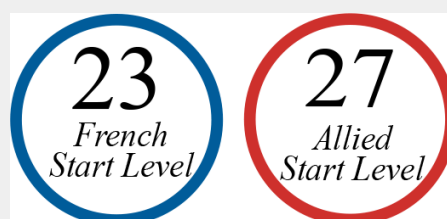
Пример отступления показан ниже:



В этом примере, пехотный отряд в верхнем проходе локации потерпел поражение в атаке от корпуса Vandamme's, что привело к отступлению всех Союзных отрядов игрока из локации. Никакие потери не наносятся отряду, перекрывшему верхний проход локации, потому что он защищаемый. 1 единица урона наносится находящимся на левом проходе локации отрядам и этот урон уничтожает один из двух пехотных отрядов. Отряд в резерве – кавалерия, поэтому она не несет никаких потерь при отступлении. Отступающие отряды не могут

отступить через верхний проход, т.к. это локация с атакующими отрядами. Отряды не могут отступить через левый проход т.к. там находятся отряды противника, и не может отступить через нижний проход – т.к. он не проходим. Единственный доступный для отступления проход – справа. Отступающие отряды поворачиваются лицом вверх в начале отступления и переворачиваются лицом вниз в конце отступления.

13. Мораль



Каждая армия обладает уникальным уровнем морали отмечаемая маркером на треке Морали.

Проигравшая армия при атаке (защитника или атакующего), теряет одну единицу морали за каждую единицу силы, потерянную в этой атаке. А также за каждую единицу силы, потерянное при отступлении.

Пример: Если атакующая армия выигрывает в атаке и теряет два очка силы, в то время как обороняющаяся армия теряет три, боевой дух атакующей армии не изменится, а боевой дух обороняющейся армии уменьшится на три. Если обороняющаяся армия потеряет дополнительное очко силы в последующем отступлении, она также потеряет дополнительное очко морали.

Как только мораль доходит до «1», то следующая потеря морали приводит к деморализации, если только эта атака не была проведена артиллерией (окончательно деморализующие потери не могут быть нанесены атакой артиллерии).

Французская армия получает 4 очка морали к их текущему уровню морали, когда ее первое подкрепление вступает в игру.

14. Ночь



Между 1 и 2 Декабря есть раунд – Ночь.

В ходе ночного раунда, блоки не могут атаковать.

В начале ночного раунда, каждая сторона восстанавливает половину (с округлением вниз) потерянных очков морали, но максимум 4 очка морали.

15. Элитные блоки

Есть 2 типа элитных блоков: **Тяжелая кавалерия** и **Гвардейская пехота**.



[Примечание: нет 2-х и 1-х ступенчатых Гвардейских пехотных Отрядов - они заменяются 2-х и 1-х ступенчатыми (обычными) пехотными отрядами и, таким образом, теряют все специальные возможности пехотных Гвардейских отрядов после такого уменьшении.]

Тяжелая кавалерия – отряд кавалерии с тремя силы.

Армия несет потерю 2-х очков морали, когда впервые в игру вступает тяжелая кавалерия. Это происходит при использовании в атаке и обороне, контратаке, отступлении или несении потерь. Этот штраф применяется перед и в дополнение к любому другому понижению морали. Этот штраф может понизить мораль армии, но не деморализовать ее.



Гвардейская пехота – это пехотный отряд с тремя силы отмеченный символом Гвардии. Гвардейский пехотный отряд подчиняется обычным правилам для пехоты, если не указано иное:

Армия несет потерю 4-х очков морали, когда впервые в игру вступает гвардейская пехота. Это происходит при использовании в атаке и обороне, контратаке, отступлении или несении потерь. Этот штраф применяется перед и в дополнение к любому другому понижению морали. Этот штраф может понизить мораль армии, но не деморализовать ее. [т.е. уменьшите его до 0 (ноль); вместо этого он остается на 1 (один)].

Гвардейские пехотные отряды не могут быть состыкованы с не Гвардейскими пехотными отрядами в передовых отрядах в атаке или контратаке.

[Если для контратаки используются отряды гвардейской пехоты, они, конечно, получают 1 уровень потерь за отряд и, следовательно, перестают быть отрядами Гвардейской пехоты (которые в противном случае обладают особыми способностями нападения на отряды защиты 1 и 2 сил) во время Шага 8.]

Если в атаке участвует гвардейский пехотный отряд, то в **Шаге 1** процедуры атаки, атакующий игрок может объявить **Гвардейскую Атаку** [если он хочет использовать в этой атаке отряды гвардейской пехоты]. В этот момент атакующий игрок должен отдать приказ на атаку и показать оппоненту, что есть как минимум один гвардейский отряд среди атакующих отрядов, повернув его лицом вверх (сразу после этого отряд поворачивается лицом вниз).

[Примечание: объявление Гвардейской Атаки на Шаге 1 технически не приводит к тому, что гвардейцы «совершают», и, таким образом, вызывают начальный штраф в 4 очка морали для атакующего; если защитник решает отступить на Шаге 2, то Гвардейская атака не считается совершенной. Однако, если атакующий объявляет Гвардейскую Атаку на Шаге 1, а защитник не отступает на Шаге 2, атакующий должен выбрать Гвардейские Пехотные отряды как свои передовые отряды, даже если/когда у него есть другие доступные отряды и они могут быть передовыми.]

Гвардейская Атака не может быть объявлена **атакой**, если проход для атаки [не защиты] затруднен, она не может быть объявлена финтом и атакующие передовые отряды должны быть Гвардейскими пехотными отрядами.

Во время Гвардейской Атаки, вычитается единица из силы каждого **одно-** или **двухуровневого** обороняющегося передового отряда. Гвардейские пехотные отряды могут возглавить атаки, которые не были объявлены Гвардейскими Атаками (и могут быть передовыми отрядами в обороне или контратаке), однако в этих случаях для вражеских отрядов не будет штрафов.

Если Гвардейская атака терпит поражение, атакующая армия теряет 3 дополнительных очка морали, свыше и после любых моральных потерь и не может более объявлять Гвардейские Атаки до конца игры.

16. Победа в игре



Как только одна из армий становится деморализованной, игра немедленно заканчивается. Не деморализованная армия побеждает и это является – **решительной победой**.

Если ни одна из армий не достигает решительной победы, [а] **незначительная победа** присуждается после окончания последнего раунда. Незначительная победа зависит от контроля целевых локаций, которые отмечены на игровом поле красными, черными, зелеными и синими звездами. Помните о том, что некоторые локации отмечены несколькими звездами и контроль над одной из таких локаций дает контроль над **тремя** разными по цвету целями.

Армия считается контролирующей локацию, если выполняются оба следующих условия:

- ❖ В локации находятся отряды корпуса, как минимум с одним пехотным и/или артиллерийским отрядом. Отряды переворачиваются лицом вверх после игры, для подтверждения контроля над локацией.
- ❖ Путь по дороге может быть проведен из локации в локацию на главной **[красной]** дороге, из которой прибывает подкрепление Армии (у Союзников есть 2 таких локации, у Французов – 1). Локация входа не может быть занят вражескими отрядами, и путь не может проходить через занятые противников локации.

Условия для незначительной победы зависят от того, вводил ли Французский игрок какие-либо подкрепления в игру. К ним относятся следующие:

Без Подкреплений Французского Игрока: Союзный игрок одерживает незначительную победу, если:

- ❖ Союзники контролируют, как минимум 1 локацию с синей звездой, **И**
- ❖ Французский игрок не контролирует ни одну локацию с зеленой, красной или черной звездой.

Французский игрок одерживает незначительную победу, если Союзный игрок не выполнил вышеуказанное условие.

С Подкреплениями Французского Игрока: Французский игрок одерживает незначительную победу, если:

- ❖ Союзный игрок не контролирует хоть одну локацию с синей звездой, **И**
- ❖ Французский игрок контролирует одну локацию с зеленой, одну локацию с красной и одну локацию с черной звездой.

Союзный игрок одерживает незначительную победу, если Французский игрок не выполнил вышеуказанные условия.

17. Игровой Баланс (опционально)

Это опциональное правило дает игрокам возможность изменить игровой баланс за счет снижения стартового количества морали одной из сторон. Это может быть сделано произвольно, по договоренности между игроками или это может быть сделано путем проведения аукциона. **Аукцион морали** проводится следующим образом:

- ❖ Аукцион проводится во время Шага 2 стартовой расстановки.
- ❖ Игроки проводят торги по очереди. Предложением является число, большее или равное нулю, и большее, чем любое предыдущее предложение. Итоговое число является штрафом к начальному уровню морали, который игрок принимает за право выбора стороны. Кто первый делает ставку определяется случайно.
- ❖ Когда наступает очередь игрока делать ставку, он может выбрать пасс, в этом случае оппонент выигрывает и аукцион заканчивается. Затем победитель в аукционе выбирает сторону которой хочет играть и уменьшает начальное количество очков морали на свою ставку. Проигравший в аукционе начинает игру с оставшейся армией, с начальным уровнем очков морали без какого-либо штрафа.

18. Сантон (опционально)



Сантон был высоким холмом на левом фланге Французской армии. Исторически, Французы развернули там батарею. Стороны холма были настолько круты, что рабочие бригады должны были втягивать пушки на вершину холма веревками. Правила в этом разделе позволяют лучше смоделировать эту уникальную особенность ландшафта.

Другие артиллерийские отряды, кроме Французской развернутой батареи, занимающие локацию Сантон не могут возглавлять атаку или оборону.

Если Французская развернутая батарея начинает в Сантоне, то применяются следующие правила:

- ❖ Отряд должен начинать в резерве.
- ❖ Отряд может возглавить атаку из резерва. Отряд может возглавить атаку через любой из трех проходов локации.
- ❖ Штрафы за проход применяются к атакам в локацию, даже когда обороняющийся отряд находится в резерве.

19. Командная Игра (опционально)

Не смотря на то, что **Триумф Наполеона** это игра для 2 игроков, возможно играть командами по 2-4 человека с каждой стороны.

Команды формируются по взаимному соглашению. Командам не обязательно иметь одинаковое количество игроков.

После Шага 2 начальной расстановки, каждая команда проводит конференцию за пределами игрового поля.

Данная конференция приватна - игроки противоположной команды не могут присутствовать/слушать. Во время этой конференции, игроки должны:

- ❖ Прийти к взаимной договоренности о **ранжировании** внутри команды от старшего к младшему. Старший игрок объявляется **главнокомандующим**.
- ❖ Составить план. Игроки могут свободно обсуждать, что они намерены делать.
- ❖ Распределить корпус. Главнокомандующий назначает каждому игроку, включая его самого, один или несколько корпусов.

Распределение корпусов и игроков внутри команды должно быть рассказано противоположной стороне, после проведения конференции, но планы не озвучиваются.

В сценарии 1-ое Декабря, игроки могут провести вторую конференцию до начала их следующего хода во время Ночного раунда. Во время этой конференции, ранжированность внутри команды не может быть изменена, но планы могут свободно обсуждаться и подчиненность корпусов может быть изменена. Любое переподчинение корпусов должно быть озвучено оппонентам после проведения конференции. Во время конференции, игроки отходят от игрового поля.

Игроки из обеих команд должны прийти к взаимному согласию – разрешено ли вести записи во время конференции.

Находясь вне конференции, единственное взаимодействие между игроками – отдача приказов/пасование. (помните: это не запрещает игрокам делать разные заявления, требуемые во время игры).

Отдача приказов/пасование делается в начале каждого хода, до того как будут сделаны какие-либо движения. Главнокомандующий может написать 1 приказ для каждого игрока в команде. Приказ состоит из глагола и 0 или более существительных. Глаголы – **атаковать** или **обороняться**.

Существительные – любое наименование местности на игровом поле. Пример подобных приказов: «атаковать», «атаковать Тельниц», «обороняться», «оборонять Пратц, Пратцберг». Получивший приказ не может прочитать приказ, до начала своего **следующего** командного хода. Другие игроки не могут читать приказы вообще.

Правила командной игры **не требуют** от получателя приказа повиноваться ему.

Приказы должны означать именно то, что в них написано, приказы не могут содержать секретные послания согласованные в конференции.

Приказы должны сохраняться до конца игры, чтобы оппоненты могли проверить их законность после партии.

Игроки в команде должны заботиться о том, чтобы не дать случайно сигнал друг другу посредством выражения лица, телодвижением и т.д.

Процедура начальной расстановки изменяется для командной игры следующим образом:

- ❖ Назначение отрядов в корпус выполняется главнокомандующим.
- ❖ В сценарии 1-ое Декабря, Союзный главнокомандующий принимает решение, какие Союзные корпуса начнут игру.
- ❖ Каждый игрок выставляет свои корпуса на игровое поле. Расстановка происходит по старшинству в команде – старший начинает первым, младший последним.
- ❖ При отсоединении Французских отрядов, игроки могут отсоединять отряды только из своих корпусов. Игроки отдают приказы по старшинству – от старшего к младшему. Отсоединение отрядов ограничено лимитом для всей команды – каждый отсоединенный игроком отряд, уменьшает количество возможных для отсоединения отрядов для следующего за ним – младшего по званию игрока.
- ❖ Французская развернутая батарея выбирается Французским главнокомандующим.

В дружественный ход, игра происходит согласно старшинству: первым ходит самый старший игрок в команде, последним – младший. Каждый игрок должен сделать все движения своими отрядами, прежде чем начнет действовать следующий по старшинству игрок. Независимый лимит на приказы и ограничение на командование корпусами у Союзников при командной игре действует следующим образом: каждый приказ отданный игроком, уменьшает возможное количество приказов на 1 для младшего по

старшинству игрока, вплоть до того, чтобы оставить их без приказов (нуля).

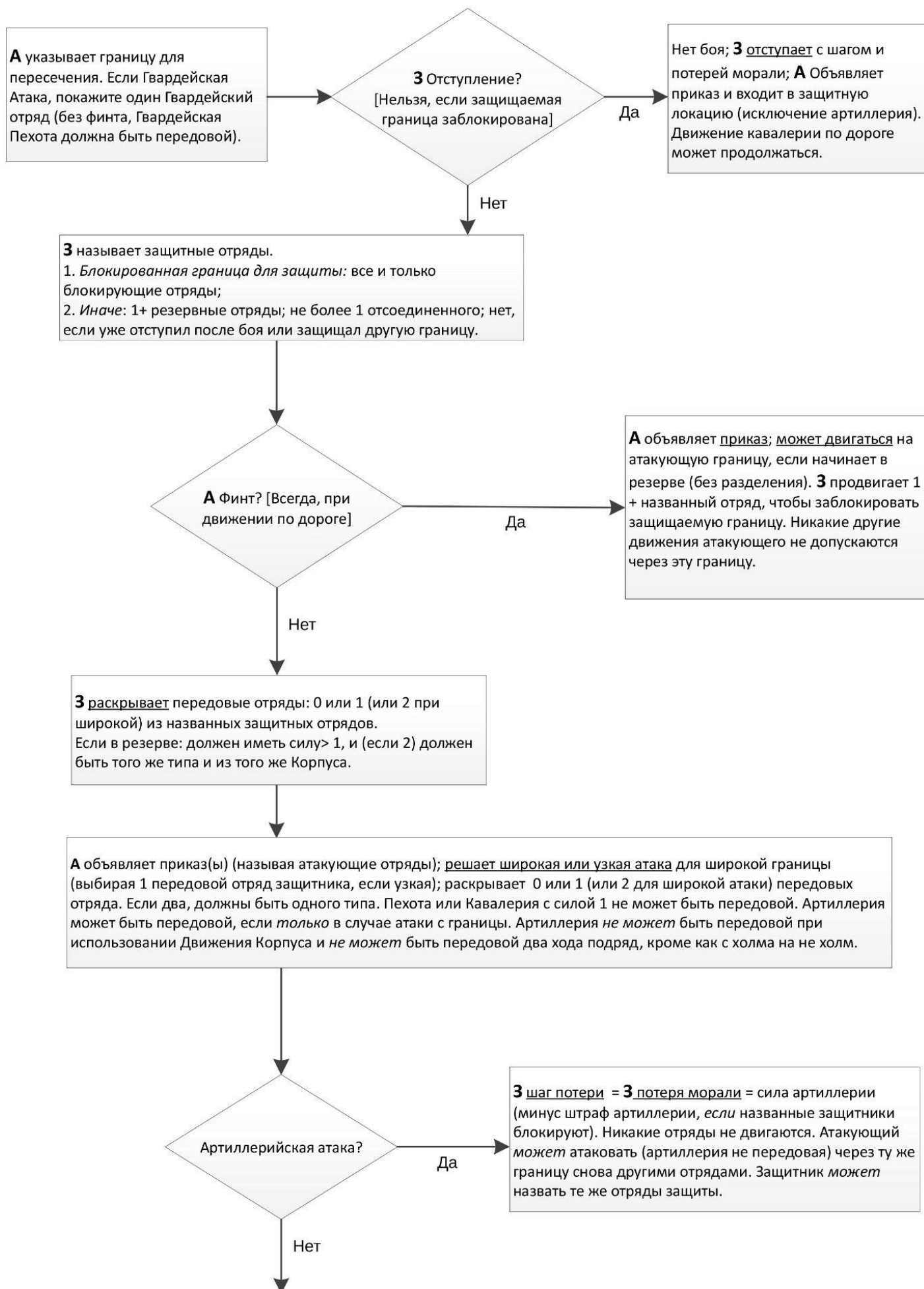
Игрок может отдать приказ только корпусам под своим командованием. Игрок может отдать приказ отдельному отряду, только если в момент отдачи приказа, его корпус ближайший к этому отряду (в случае равенства с корпусом другого игрока, игрок более высокий по старшинству выигрывает).

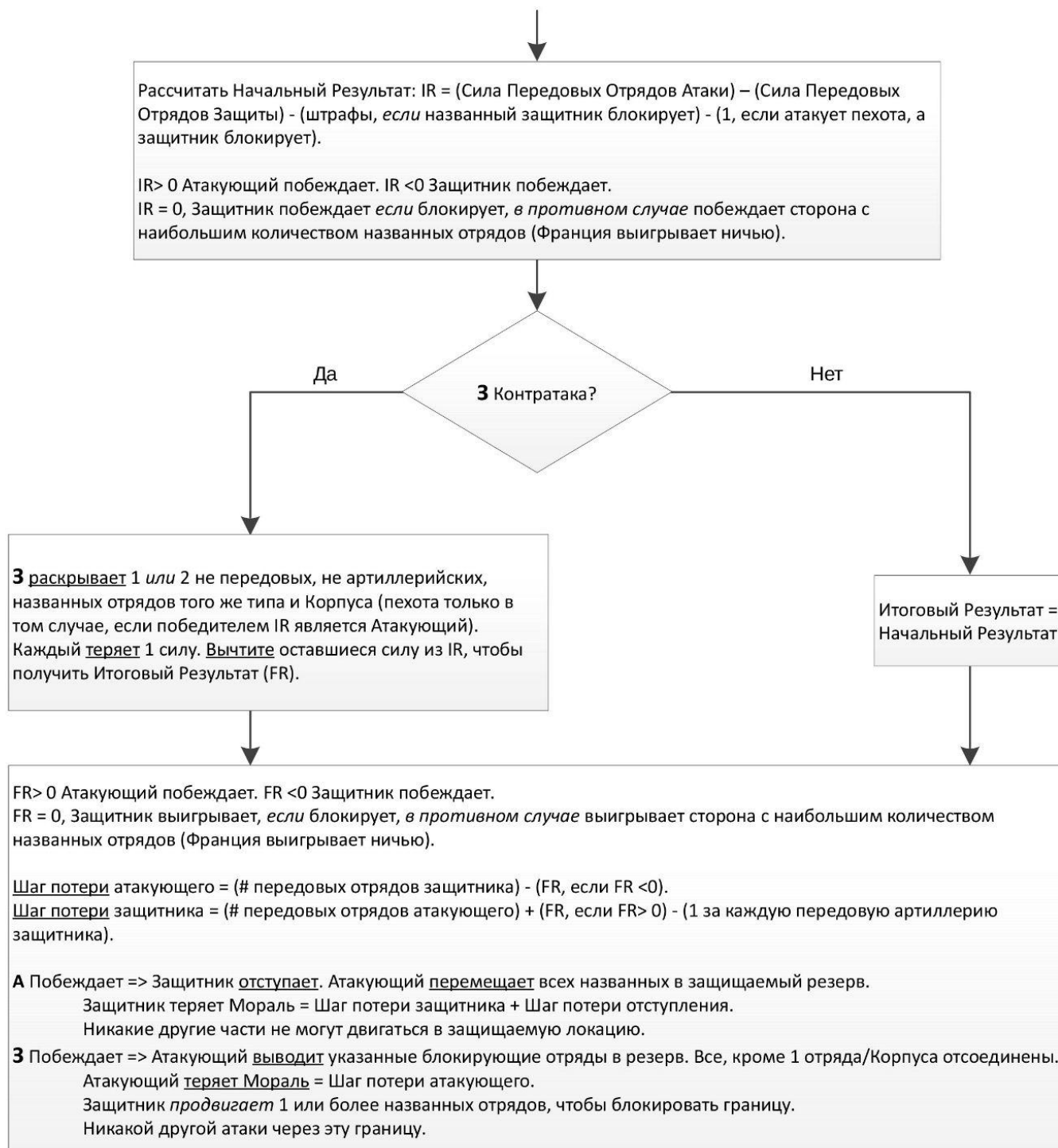
Для целей управления, дистанция между блоками определяется нахождением пути между ними через ближайшие локации. Этот путь может пересекать локацию с блоками противника, но не может пересекать непроходимые локации. Если блоки в той же локации – расстояние ноль; если блоки в ближайшей локации (несоединенные непроходимым проходом) – расстояние 1, и так далее.

Игрок может отдать приказ на присоединение к корпусу - выделение отдельного отряда из корпуса иного игрока и присоединение к своему корпусу только в случае своего старшинства по отношению к игроку у которого забирает отряд.

Во время атаки, игрок обороняющейся стороны, который принимает решение об отступлении - это игрок командующий корпусом и находящийся в ближайшей локации к обороняющейся локации (в случае равенства, игрок более высокий по старшинству принимает решение). Если решение – обороняться, то этот же игрок решает, какие отряды будут обороняться. После указания обороняющихся отрядов, управление может перейти к другому игроку, согласно следующим правилам:

- ❖ Если нет ни одного командира корпуса среди обороняющихся отрядов, контроль не изменяется.
- ❖ Если среди обороняющихся блоков есть командиры корпусов, контроль переходит к старшему командующему игроку среди этих корпусов. Корпуса управляемые разными игроками не могут осуществлять совместные действия и вместе двигаться в атаку. Нет Индивидуальных победных условия для игроков команды. Команда вместе проигрывает или выигрывает. Если совместно используется опциональное правило – аукцион за выбор стороны на мораль и командная игра, члены каждой команды должны договориться об одном представителе в этом аукционе от команды.





ЗАМЕТКИ:

Приоритет боевых потерь:

Атакующий	Передовые отряды (равномерно, Защитник выбирает нечетные), затем другие названные (выбор Атакующего).
Защитник	Передовые не артиллерийские отряды защитника (выбор атакующего на нечетные); контр-атакующие отряды (выбор атакующего нечетный); названные (выбор защитника).

Потери при отступлении:

Артиллерия уничтожена.
 С не защищаемой границы: 1 (или 2, если широкая) потери для пехоты или кавалерии.
 Из резерва: 1 для всей неназванной пехоты (или 2, если широкая граница).
 Отступающий Корпус: все, кроме 1 отряда, отделены.

Штрафы за препятствия:

Кавалерия не может быть передовой в атаке, передовой в защите или в контратаке, если защищаемая граница затруднена. Нет Гвардейской Атаки, если атакующая граница затруднена.

Гвардия:

Пехотная Гвардия не может быть объединена в передовые отряды атакующего или контратаки с другой пехотой. Гвардейская Атака приводит к тому, что вычитается 1 из силы каждого одно- или двухуровневого защитного передового отряда.

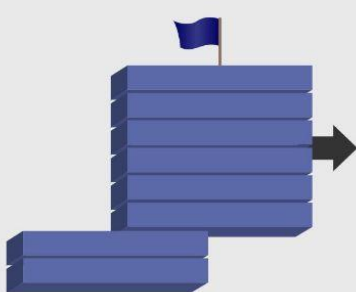
Napoleon's Triumph

Передвижение

Приказы Корпусам		Приказы Отрядам		Штрафы:		 Корпуса: командир + 1-8 отрядов  Отряд: 1 отряд	
 French  Allies	Unl. 5	4 3	 Пехота  Кавалерия  Артиллерия	 Пехота  Кавалерия  Артиллерия	 затруднено движение  не проходимы  вместимость локации  холм и его высота		

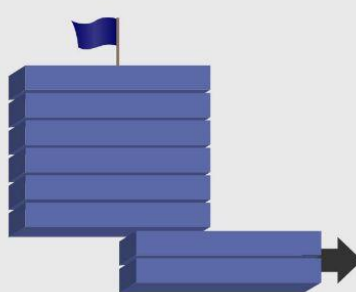
Приказы корпусам

Движение Корпусом



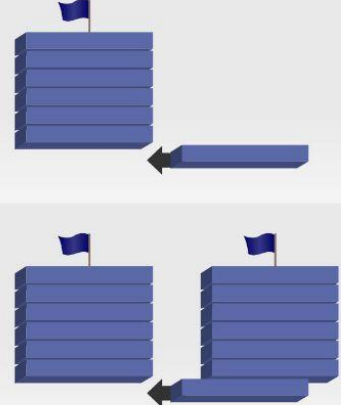
Движение любых или всех отрядов + командир

Движение Отсоединения



Движение одного или более отрядов из корпуса

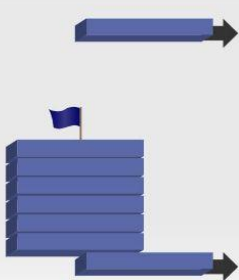
Присоединение



Присоедини один отряд в одной позиции
Отряд не считается передвинутым

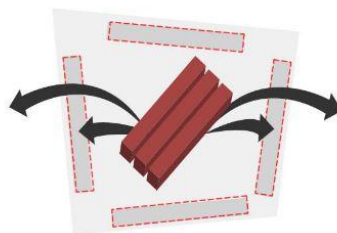
Приказы отряду

Движение Отрядом



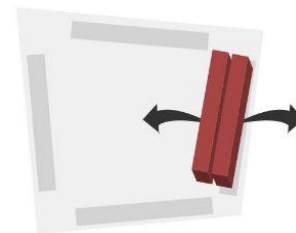
Движение (и отсоединение) 1 отряда

ДВИЖЕНИЕ / АТАКА



Резерв ► Граница Локации
Резерв ► Соседний Резерв

 АТАКА

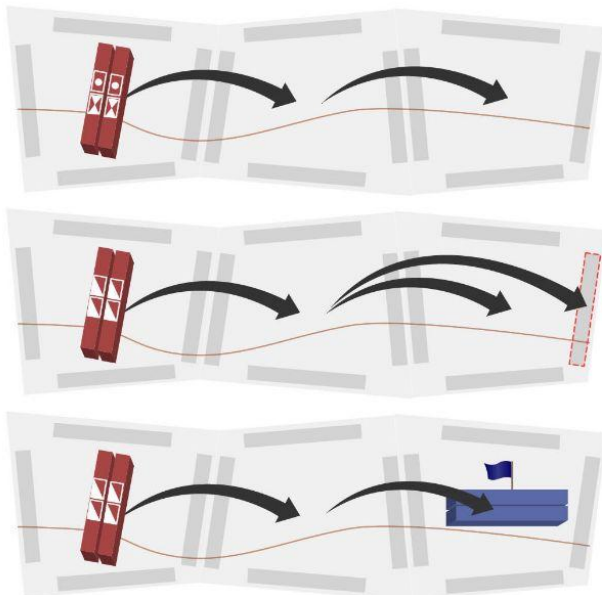


Граница ► Резерв Локации
Граница ► Соседний Резерв

 АТАКА

ДВИЖЕНИЕ / АТАКА ПО ДОРОГЕ

— главная дорога: 3 локации — местная дорога/смешанная: 2 локации



 или  двигаются в резерв

 двигаются в резерв или на границу

 АТАКА

атака по дороге всегда финт
не могут провести атаку в 

Дорожное ограничение

другие отряды также двигаются в локацию

использование дороги предотвращает дальнейшее движение в локацию

соседние вражеские корпуса из 2ух и более отрядов останавливают движение по дороге

Napoleon's Triumph

Сражение 1/2



IR Начальный Результат
FR Итоговый Результат

Атакующий
Защитный

Штрафы:



затруднено движение
не проходимая
вместимость локации

305 холм и его высота

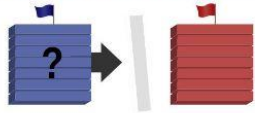
- 1 Угроза Атаки
- 2 Защищаться или Отступить
- 3 Вариант Финта

- 4 Выбор 0-2 Защитных Передовых Отрядов
- 5 Выбор 0-2 Атакующих Передовых Отрядов
- 6 Сила Атакующих - Сила Защитных - модиф. = **IR**

- 7 Контратака
- 8 **IR** - Сила Контратаки = **FR**
- 9 Подсчет Потерь

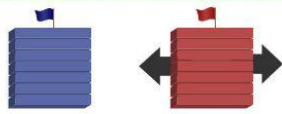
- 11 Финальное движение

1 Угроза Атаки



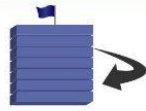
Назовите границу атаки
Не надо ещё называть приказ и блоки

2 Защищаться или Отступить



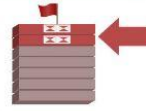
Назовите защитные отряды или
отступите всеми отрядами

3 Вариант Финта



Вариант атаки финтом

4 Защитные Передовые Отряды



Раскройте 0-2 передовых отрядов из защитных отрядов

5 Объявление Атаки



Назовите приказ(ы) атаки
Назовите атака широкая или узкая
Раскройте 0-2 передовых отрядов из движущихся отрядов

6 Начальный Результат

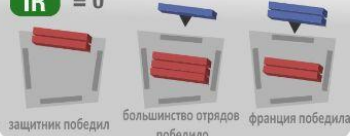
IR = - - Mod.

Передовая атака - передовая защита - модификаторы

IR > 0 успех начальной атаки

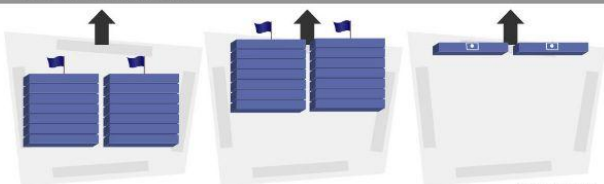
IR < 0 провал начальной атаки

IR = 0



www.simmonsgames.com

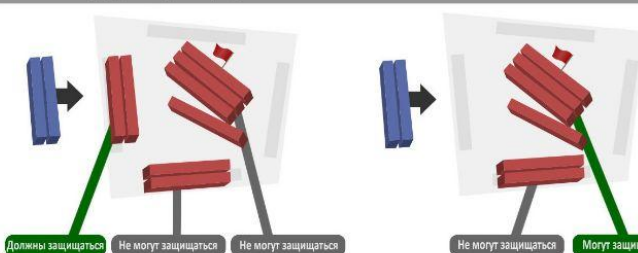
1 Несколько атакующих



2 Корпуса Двигаются Из Резерва 2 Корпуса Двигаются с Границы 2 Отряды Двигаются с Границы

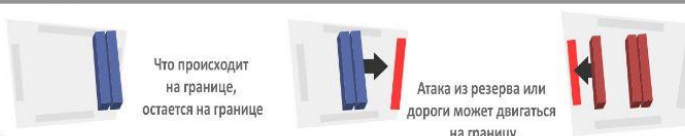
только

2 Какие отряды могут защищаться?



- Если не использовались
в другой защите
- Если не отступали
- Максимально
1 отсоединенный отряд

3 Когда Финт...



Что происходит
на границе,
остается на границе

Атака из резерва или
дороги может двигаться
на границу

Когда защитник
в резерве, передвиньте
минимум 1 отряд
на границу

4 Какие защитные отряды являются Передовыми?



Граница: Любая комбинация
Без кавалерии если

Резерв: Один тип, Один корпус, Сила 2+

5 Какие движущиеся отряды являются Передовыми?



сила 2 или 3
или Без кавалерии если

- только с границы
- исп. движ. отряда(ов) или движ. отсоед.
- следующая атака только с

Атака по дороге



Атака по дороге должна быть Финтом
- Только кавалерия
- Должна начинать в резерве
- Отступление невозможно в
середине движения

6 Начальный результат



Если защитник блокирует границу:

-1

Атака пехоты

-1

Штрафы местности

designed by Erik Katerborg 2007 www.eerkmans.nl

Napoleon's Triumph

Сражение 2/2

Пехота	Кавалерия	Артиллерия	IR Начальный Результат	FR Итоговый Результат	Атакующий	Защитный	Штрафы:	Пехота	Кавалерия	Артиллерия	затруднено движение	не проходимая	вместимость локации	холм и его высота
--------	-----------	------------	-------------------------------	------------------------------	-----------	----------	---------	--------	-----------	------------	---------------------	---------------	---------------------	-------------------

- 1 Угроза Атаки
- 2 Защищаться или Отступить
- 3 Вариант Финта
- 4 Выбор 0-2 Защитных Передовых Отрядов
- 5 Выбор 0-2 Атакующих Передовых Отрядов
- 6 Сила Атакующих - Сила Защитных - модиф. = **IR**
- 7 Контратака
- 8 **IR** - Сила Контратаки = **FR**
- 9 Подсчет Потерь
- 10 Финальное движение

7 Контратака

Выберите не передовые защитные отряды

8 Финальный Результат

FR = **IR** -

Начальный результат - Контратака

9 Потери

Подсчитайте потери атакующего и защитника

FR > 0 ПОБЕДА
FR < 0 ПОРАЖЕНИЕ (-1 мораль)
FR = 0

защитник победил | больше отрядов победило | франция победила

10 Финальное движение

Победитель / Проигравший перестраивает отряды

Отступление

Сразу раскрываются все защитные отряды

-2 за широкие границы

Артиллерия уничтожается

Кавалерия в резерве: без потерь

Передвиньте в соседние локации Все отряды-1 и отсоединены

7 Какие отряды могут контратаковать?

Не контратакуют

Выберите 1-2 отряда одного типа не из передовых защитных отрядов

только если атакующий выиграл **IR**

Потери Контратакующего

Уменьшить Силу

9 Потери Атакующего

Без потерь

защитных передовых отрядов

сумма ниже 0

Без изменений

2-й вариант атаки с разными отрядами

Атакующий победил

Двигаются все отряды

Отступают все отряды и отсоедините их

Защитник победил

Граница > Резерв

Все атакующие отряды отсоединяются

Резерв > Граница (мин. 1 отряд)

9 Потери Защитника

передовые атаки или

сумма выше 0

защитных передовых

Армия считается контролирующей локацию, если выполняются оба следующих условия:

- В локации находятся отряды корпуса, как минимум с одной пехотным и/или артиллерийским отрядом. Отряды переворачиваются лицом вверх после игры, для подтверждения контроля над локацией.
- Путь по дороге может быть проведен из локации к локации на главной [красной] дороге, в который прибывает подкрепление Армии (у Союзников есть 2 таких локации, у Французов - 1). Локация входа не может быть занят вражескими отрядами, и путь не может проходить через занятые противников локации.

Без Подкреплений Французского Игрока:

Союзный игрок одерживает незначительную победу, если:

- Союзники контролируют, как минимум 1 локацию с синей звездой, и
 - Французский игрок не контролирует ни одну локацию с зеленой, красной или черной звездой.
- Французский игрок одерживает незначительную победу, если Союзный игрок не выполнил вышеуказанное условие.

С Подкреплениями Французского Игрока:

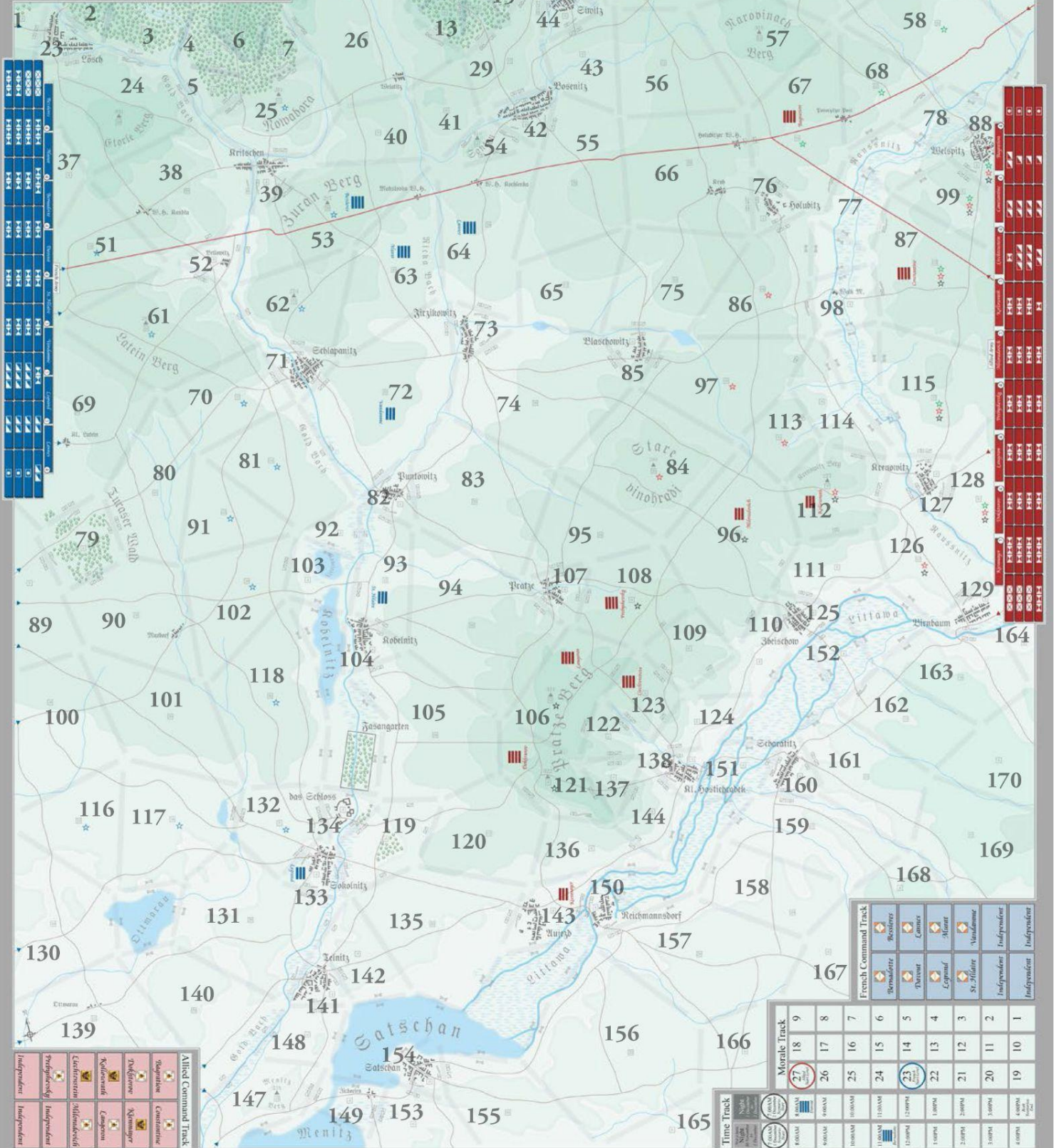
Французский игрок одерживает незначительную победу, если:

- Союзный игрок не контролирует хоть одну локацию с синей звездой, и
- Французский игрок контролирует одну локацию с зеленой, одну локацию с красной и одну локацию с черной звездой.

Союзный игрок одерживает незначительную победу, если Французский игрок не выполнил вышеуказанные условия.

NAPOLEON'S TRIUMPH

THE BATTLE OF AUSTERLITZ, 2 DECEMBER 1805





Заметки дизайнера

Игра Триумф Наполеона является продолжением игры Бонапарт при Маренго. Основной дизайн блоков, карты и игровая механика взяты из предыдущей игры.

Бонапарт при Маренго был успешным проектом, и продолжение было очевидной вещью. Выбор Аустерлица в качестве темы был обусловлен привлекательностью разработки простого, большого и быстро играемого варгейма - атрибуты, которые, как мне казалось, никогда не были успешно объединены в варгейме. Аустерлиц, возможно, был более крупным сражением, чем Маренго, но он был и более коротким. Даже если в новой игре потребуется в два раза больше блоков, ей потребуется в два раза меньше ходов. Эти два различия, казалось бы, должны были нивелировать друг друга, и в результате получилась игра, которая была в два раза больше своей предшественницы, но с примерно таким же временем игры.

Хотя сочетание большого размера и короткого времени игры было главной целью дизайнера, это была не единственная цель. Любой разработчик надеется улучшить свою предыдущую работу, и я тоже.

Одной из конкретных областей, которую планировалось улучшить, было командование и управление. В Бонапарт при Маренго были только очень абстрактные правила командования; целью новой игры было внести изменения, которые привели бы к более богатому моделированию этого аспекта Наполеоновской войны. Первоначальный план состоял в том, чтобы нанести обозначения корпусов на блоки и добавить в игру несколько правил целостности корпусов. Эта идея была привлекательной с точки зрения сложности, но, к сожалению, она не сработала. Обозначения корпусов замедляли подготовку к игре, портили ограниченную разведку, выдавая слишком много информации при раскрытии, и, самое главное, не давали никакого реального ощущения того, что армии состоят из восьми или девяти корпусов, а не пятидесяти или шестидесяти бригад и полков.

После долгого периода раздумий и уныния, я наконец, решил добавить в игру командные блоки. Это сработало очень хорошо и придало игре сильное ощущение "двухуровневого командования": при взгляде на всё поле боя игроки думают как командующие армиями и принимают решения по корпусам; при взгляде на локальные ситуации игроки думают как командующие корпусами и принимают решения по полкам и бригадам (которые в целом соответствуют блокам).

Хотя этот подход решил проблему, которую должен

был решить (и я думаю, что игроки в Бонапарт при Маренго найдут это самым ярким и наибольшим различием в том, как играют эти две игры), это решение не обошлось без издержек. Во-первых, количество времени, которое потребовалось на разработку правил командования и физический дизайн, прототипирование и расчет стоимости блоков командования нарушило график производства игры. Во-вторых, добавление командиров потребовало двух полных разделов правил и превысило сложность игры.

Кроме того, командование было не единственной проблемой, возникшей при адаптации правил игры Бонапарт при Маренго к Аустерлицу. Второй серьезной проблемой был способ ведения боя. В Маренго не было столкновений крупных сил, характерных для Аустерлица, а правила штурма оказались слишком легковесными. Они быстро разрешали штурм, но при высокой плотности войск работали плохо: слишком сильно склоняли преимущество в сторону обороны, не были достаточно жесткими и имели слишком мало точек принятия решений, чтобы быть интересными.

Очевидным решением было усилить правила штурма, но сложность уже испытывала серьезную нагрузку от проблемы командования, и было ясно, что нужно что-то делать: Я должен был либо полностью отказаться от сложных целей в игре, либо сильно сократить сложность в других местах.

Как общее наблюдение, проблемы дизайна легко исправить, добавляя правила, но сокращение правил - очень тяжелая работа; старый комментарий "Извините, что это письмо такое длинное, но у меня не было времени написать короткое" применимо к написанию правил даже сильнее, чем к написанию в целом. Правила игры представляют собой взаимосвязанную систему: сокращения вызывают изменения в остальной части игры, требуя изменений в других местах. Если сделать много сокращений, изменения распространяются повсюду, и становится очень трудно понять, что вы делаете; сокращения для уменьшения сложности часто могут создать столько проблем в других местах, что правила для их исправления могут фактически добавить больше сложности, чем сэкономили первоначальные сокращения.

Это заняло много времени, но, наконец, новая боевая система была разработана. Новая система уменьшила сложность, объединив три формы атаки в Бонапарт при Маренго (маневр, бомбардировка и штурм) в единую боевую систему. Хотя каждый, кто играл в

Бонапарт при Маренго, поймет родственность систем, изменения слишком обширны, чтобы считать их простой модификацией старой системы, и представляют собой совершенно новую систему розыгрыша боя.

Хотя новая система сократила достаточное количество сложности в игре, что особенно радует меня, так это то, что она добавляет новое качество, которое я действительно хотел получить от игры. Ранней мантрой дизайна новой игры было "Меньше шахмат, больше покера". Мне нравится в Бонапарт при Маренго то, что это очень интеллектуальная игра, но я действительно хотел, чтобы Триумф Наполеона проверял нервы игроков, а также их интеллект. Новая боевая система имеет такой характер, потому что она чрезвычайно жестока: поражение в одной атаке может сломить целый корпус. Чтобы увеличить шансы на победу в бою, вы можете задействовать больше сил, но чем больше сил вы задействуете для победы, тем большая катастрофа произойдет в случае поражения. В игре Бонапарт при Маренго осторожный и расчетливый подход может нивелировать большую часть риска, но в игре Триумф Наполеона игрокам часто придется просто успокоить свои нервы и действовать, прекрасно понимая, что результаты могут быть катастрофическими.

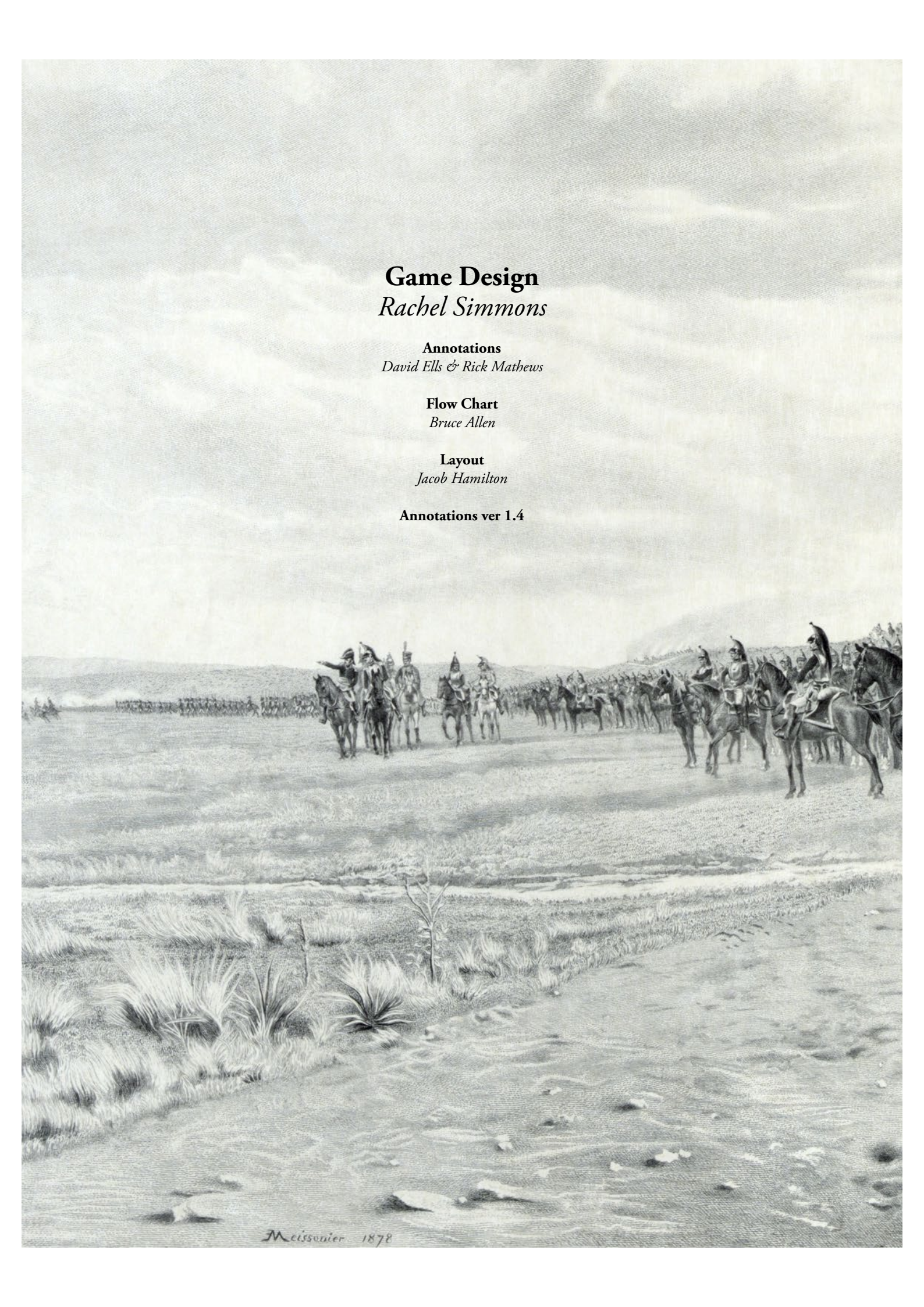
Хотя изменения в правилах командования и боя можно было бы внести, адаптируя игровую систему для любого крупного Наполеоновского сражения, существовала также серьезная проблема дизайна, специфичная для битвы при Аустерлице.

Суть исторического сражения при Аустерлице заключается в том, что это была ловушка, расставленная Наполеоном. Он скрыл свои силы и намерения и заманил армию Союзников в ловушку. Однако смоделировать это в игре очень сложно. Хотя можно создать условия победы, которые заставят союзников атаковать, очень маловероятно, что такая атака будет успешной и, следовательно, очень маловероятно, что игрок Союзников победит. В то же время, если условия победы не вынуждают Союзников атаковать и позволяют им победить, стоя в обороне, результат просто не будет похож на Аустерлиц.

Эта проблема долгое время не давала мне покоя. Была опробована бесконечная серия идей (переменные условия победы, секретные условия победы, случайные условия победы и т.д.), но все они потерпели неудачу. Только благодаря разработке условий победы, которые менялись после прибытия Французских подкреплений, проблема была наконец решена. Эта система заставляет Союзников попытаться атаковать, но как только Французы приводят свои подкрепления (тем самым раскрывая ловушку Наполеона), Союзники получают гораздо более легкие условия победы и просто должны держаться, чтобы победить. Перед тем как закончить, я хочу обсудить два последних момента - сценарий 1-ое Декабря и возможность командной игры.

Сценарий 1-ое Декабря позволяет игрокам начать игру за день до сражения. Хотя игра может занять больше времени, я считаю, что сценарий 1-ое Декабря во многих отношениях интереснее сценария 2-ое Декабря: в нем больше маневров и больше игровых линий, доступных для обеих сторон. В тестовых отзывах я видел определенное предубеждение против сценария 1-ое Декабря на том основании, что он "гипотетический", а сценарий 2-ое Декабря - "исторический", но я думаю, что это необоснованно: оба сценария одинаково исторические и одинаково гипотетические. Они оба берут историческую ситуацию, как она существовала в определенное время, и позволяют игрокам исследовать гипотетические варианты развития событий.

Возможность командной игры никогда не входила в первоначальную концепцию дизайна, и была добавлена только в самом конце процесса разработки. Отчасти мотивом послужило то, что если у Бонапарта при Маренго был хороший одиночный режим, то одиночный режим для Триумфа Наполеона был труден в разработке. С другой стороны, я думаю, что Триумф Наполеона хорошо адаптируется к командной игре. Хотя я знаю, что многим геймерам трудно найти хотя бы одного соперника, я надеюсь, что люди смогут в какой-то момент попробовать этот увлекательный вариант.



Game Design

Rachel Simmons

Annotations
David Ells & Rick Mathews

Flow Chart
Bruce Allen

Layout
Jacob Hamilton

Annotations ver 1.4