

1815

WATERLOO 200

2nd
Edition

HISTORICAL BACKGROUND

"The sun rises on the morning of Sunday, 18th June, 1815. Napoleon Bonaparte breakfasts with his generals at Rossomme on the Brussels' road. The conversation returns to the weather; It has poured rain throughout the night and Drouot, the commander of the Emperor's artillery is worried about the effect on his guns. Napoleon acquiesces to a delay in starting the attack. This is the first of many fateful decisions to be made on that day..."

Since he crowned himself Emperor of the French in 1804, Napoleon Bonaparte's shadow (or radiance, depending on which side of the fence you sit) spread over Europe. In the ten years following his coronation, he found himself at war with nearly all the major powers at one time or another: Britain, Spain, Austria, Prussia and Russia were to pit their might against him.

Six Coalitions waged war on him with the support of Britain's gold. Britain, although having only a small army (but a mighty navy), turned out to be his most implacable foe and financed each of the Coalitions against him. As Metternich sarcastically remarked, "Britain is prepared to fight to the last Austrian." It was not until 1813, after the debacle of the previous year in Russia, that Napoleon's enemies finally had his measure. He was defeated at Leipzig in the three-day Battle of the Nations and forced back into France with many of his old allies changing sides.

In 1814 Napoleon was required to abdicate and was exiled to the island of Elba in the Mediterranean, being replaced with King Louis XVIII of France.

This small island could not contain him and he escaped from there landing on the south coast of France on 1st March, 1815. He arrived in Paris on 20th to a triumphant reception and was once more proclaimed Emperor of the French. Louis XVIII had escaped the day before. What followed is now known as the "Hundred Days". The Emperor quickly reassembled an army as France was about to be invaded by the combined forces of the newly-formed Seventh Coalition. His strategy was to strike north into Belgium where a Prussian army under Blücher and a polyglot army consisting of British, Dutch, Belgians, Hanoverians, Brunswickers, Saxons and Nassauers under Wellington were bivouacked. Using the manoeuvre of the Central Position, Bonaparte would attempt to come between them and defeat each one in detail.

The campaign got off to a good start and he managed to interpose his forces betwixt the British and the Prussians by crossing the border at Charleroi on 15th June, 1815. On the 16th, Napoleon defeated Blücher at Ligny and Ney, the Commander of his left wing, attacked Wellington at Quatre Bras. Wellington fell back to a ridge astride the farm of Mont St Jean just south of the village Waterloo and, importantly, Blücher fell back to Wavre from where he could reinforce the Allied position. The stage was thus set on the 18th June for the climactic battle of the Napoleonic Wars at which the Emperor was finally defeated.

"...later, at 11.30, the Emperor looks at the lines of Allied troops facing him. He says to his entourage: "We have ninety chances in our favour and ten against." Napoleon then orders the signal guns to fire three shots. With this command, the struggle that would decide France and Europe's fate begins."



АРМИИ

Французы

Armee du Nord (Napoleon) – 54 части

-1ый корпус – 12 частей (D'Erlon) – оранжевый

-2ой корпус - 10 частей (Relie) - зеленый

-6ой корпус – 8 частей (Lobeau) - желтый

-3й кав.корпус – 6 частей (Kellerman) - розовый

-4й кав.корпус – 6 частей (Milhaud) = коричневый

-Императорская гвардия – 11 частей (Drout) - голубой

Союзники

Британско-Голландская Армия (Wellington) – 42 части

-1ый корпус – 11 частей (Prince of Orange) – оранжевый

-2ой корпус - 6 частей (Hill) - зеленый

-Резерв.корпус – 11 частей (Picton) – св.голубой

-Кав.корпус – 6 частей (Uxbridge) - красный

Прусская Армия (Blucher) – 20 частей

-1ый корпус – 4 части (Ziethen) – голубой

-2ой корпус - 6 частей (Pirch) - зеленый

-4й корпус – 9 частей (Bulow)-красный

СОКРАЩЕНИЯ НАЗВАНИЯ ЧАСТЕЙ

G=Гвардия

GG=Гвардейские Гренадеры

CG=Гвардейская Кавалерия

GMG=Средняя Гвардия, Гренадеры

CMG= Средняя Гвардия, Кавалерия

GJG=Молодая гвардия, Гренадеры

CJG= Молодая гвардия, Кавалерия

L= Легкие

H=Тяжелые

Nsu=Нассау

D=Бельгийце-Голландцы

KGL=Королевский Германский Легион

СОКРАЩЕНИЯ

(X.Y.) = Смотри правила, главу X.Y

A3=Артиллерийское Значение

БЧ=Боевые Части

ЛС=Линия Связи

ОА=Огонь Атакующего

ОД=Очки Движения

ОО=Огонь обороняющегося

ОП=Опциональное Правило

ОР=Окончательный результат

|ОР|=Окончательный результат, абсолютное значение

ПО=Победное Очко

ПП=Понесенные Потери

СД=Стратегическое Действие

СЛ=Стратегический Лидер

СЗ=Стратегические Значение

ТД=Тактическое Действие

ТЛ=Тактический Лидер

ТЗ=Тактическое Значение

ЧП=Часть Поддержки

ПРЕДМЕТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

Активация	3.9.1
Артиллерийское Значение (АЗ)	3.3; 3.4; 3.10.1
Артиллерия	3.10
Боевые Части (БЧ)	3.4
Бой	6.2.3
Брунсвик	4.1
Группирование	1.3
Деактивация	6.2.4
Движение	1.2;3.7; 3.7.1; 3.9.5.3;6.2.2
Изолированные части	6.4.1
Контроль Области	1.5
Ландшафт	1.1
Линия Связи (ЛС)	6.4.1
Мораль	3.6
Огневая Мощность	6.2.3.1.4
Окончательный результат (ОР)	6.2.3.1.5
Очередность игры	6.0
Победная область	1.6
Подкрепление	5.0
Понесенные Потери (ПП)	6.2.3.1.6
Расположение Ставки ГК	6.4
Резервный фонд	4.0; 5.0; 6.4
Реорганизация	6.4
Стратегическое Действие (СД)	6.1
Стратегический Лидер (СЛ)	3.9.4
Стратегические Значение (СЗ)	3.9
Тактическое Действие (ТД)	6.2
Тактический Лидер (ТЛ)	3.9.5
Тактический Радиус (ТР)	3.9.5.1
Тактическое Значение (ТЗ)	3.9
Урон	3.5
Часть Поддержки (ЧП)	3.4
Chemin Creux (Дорога в канаве)	1.7; 6.2; 3.1.2
Uxbridge	3.9.5.2

ВСТУПЛЕНИЕ

Бла-Бла

ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Бла-Бла.

30 x Деревянных кубиков контроля областей

1 x Желтый Деревянный Маркер Ходов

НАКЛЕИВАНИЕ

Стратегические Лидеры (три) и диск инициативы – наклейки с двух сторон. Бла-бла.

МАСШТАБ

В Waterloo 200, 1см примерно равен 70 метрам, ход это 2 часа исторического времени и жетон в полной силе отображает основное военное соединение, обычно бригадного уровня, артиллерийские батареи и лидеров.

ТУМАН ВОЙНЫ

Разместите поле в центре стола. Игрок за союзников садится с Северного края и Французский игрок располагается с противоположного, южного края. Игра играется с «Туманом Войны», то есть части размещаются на столе вертикально,

наклейкой расположенной к игроку. Во время определенных игровых ситуаций, некоторые части могут быть вскрыты.



Активированный Французский Тактический лидер (открытый) на заднем плане.

ДВЕ СТОРОНЫ-ТРИ ФРАКЦИИ

В игре две противоборствующие стороны:

-Французы (Светло-синие наклейки и голубые блоки) и

- Союзники (Светло-красные наклейки и красные блоки у Британской фракции; Желтые наклейки и черные блоки у Прусской фракции)

Две союзные фракции могут контролироваться одним игроком (в игре для двух человек) или двумя различными игроками (в игре для троих). Однако они должны выбирать одинаковые типы *действий* во время одного и того же импульса (2.0 и пример в 6.2.1)

Британцы и Пруссаки – союзники, в связи с чем они считаются дружественными по отношению друг другу в игре.

Однако:

1. Только Прусские части могут входить в черные области
 2. Британские и Прусские части никогда не могут быть сгруппированы вместе в одной области (но могут пересекать область без остановки),
 3. Не могут поддерживать друг друга в любом отношении.
- Если Прусские части входят в пустую область контролировавшийся Британцами, она становится областью под Прусским контролем и наоборот.

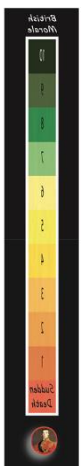
КАК ПОБЕДИТЬ В ИГРЕ

Игра выиграна в одном из следующих случаев, который случился раньше:

А. Внезапная смерть (это Решающая победа и игра заканчивается немедленно) если:

1. Веллингтон/Наполеон убит или
2. Десять частей одной стороны (Бриты/Французы не Пруссаки) были уничтожены или
3. Сторона контролирует все 7 Победных областей (*Mont St.Jean, La Haie Sainte, Chateau de Goumont, Papelotte, la Belie Alliance, Plancenoit и Rossomme*).

Б. Либо на конец игры побеждает игрок контролирующий наибольшее количество победных областей (**Небольшая победа**).



1.0 КАРТА

Карта разделена на зоны называемые **Областями**. Каждая Область имеет уникальный номер (от 1 до 115) и большой круг (зеленый, желтый, красный или черный) с щитом и номером напечатанным поверх него, отображающим Защитный Бонус местности (от 0 до 7)

1.1 ЛАНДШАФТ

Имеется 4 различных типа (цвета) ландшафта:



1.2 СТОИМОСТЬ В ОЧКАХ ДВИЖЕНИЯ

Цвет круга влияет на количество ОД необходимых для входа в область:

-**Зеленый**: чистый ландшафт, 1 ОД

-**Желтый/Красный**: сложный ландшафт, 2 ОД

-**Черный**: запрещено – Область размещения Пруссаков.

Заметка: Лес, холм и область укрепленной фермы считаются сложным ландшафтом.

1.3 ГРУППИРОВАНИЕ

Цвет круга влияет на максимальное количество частей, которые могут группироваться в области:

-**Зеленый**: 4 части

-**Желтый**: 2 части

-**Красный** (область 52 – Chateau de Goumont): 1 часть

-**Черный**: неограниченно Пруссакам.

Предел группирования для одной стороны, то есть зеленая область может максимально вмещать 8 частей, 4 от каждой стороны.

Прусские и Британские части никогда не могут группироваться вместе.

1.4 ЧЕРНЫЕ ОБЛАСТИ

Три черные области (10, 50 и 79) на восточной границе поля запрещены Французов/Британцев как районы где Пруссаки расставляются с хода 3 и дальше. Группирование игнорируется в *черных* районах. Однажды вышедшие из *черного* района Прусские части не могут снова войти в них.

1.5 КОНТРОЛЬ ОБЛАСТИ

- игрок контролирует область если он единственный, кто имеет части в этой области.

-если область пустая, игрок, чьи части были последними в этой области, контролирует область. Часть не обязана останавливаться в области для того чтобы сменить контроль.

-если область содержит части двух сторон, область *оспаривается*, но относится к *оригинальному* Обороняющемуся.

1.5.1 НАЧАЛЬНАЯ ЛИНИЯ

Голубая/Красная линия (и ручей *Ohaim*) делят карту на две части. На начало игры, все *области* в северной части контролируются британцами, все *области* в южной части – Французами.

1.5.9 ОБОЗНАЧЕНИЕ КОНТРОЛЯ ОБЛАСТИ



Поместите куб соответствующего цвета, когда область меняет контроль. Если

возвращается к своему оригинальному владельцу, просто уберите куб.

- голубой для французов
- красный для британцев
- черный для пруссаков.

1.6 ПОБЕДНЫЕ ОБЛАСТИ



Победная область имеет иконку звезды и считается для определения победителя на конец игры.

Контролирования всех семи дает результат *Внезапная смерть*.

1.7 CHEMIN CREUX

Веллингтон разместил большую часть своих частей скрытыми позади обратного ската так называемого *Chemin Creux*, или *дороги в канаве*.



Эти пять областей (38, 39, 27, 28 и 17) имеют красную границу и несут особую функцию в игре (6.2.3.1.2).

2.0 БАЗОВЫЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ

Следующие термины используются во всех различных импульсах и фазах хода. Они сгруппированы здесь для предотвращения повтора и также приведены в **кратких правилах и памятке игрока**.

Игра разделена на *Ходы*, которые грубо отражают 2 часа исторического времени. *Ход* разделен на *импульсы*. Во время своего импульса, *Сторона* может выбрать **один** из следующих вариантов:

- А.** играть *Тактическое действие*,
- Б.** играть *Диск Инициативы* (*Стратегическое действие*)
- В.** *Пасс*.

После этого другая *сторона* выполняет свой импульс. После двух последующих *пассов* (один за каждую сторону), игроки выполняют фазу *реорганизации*, после которой ход завершается (маркер *Ходов* передвигается вперед, на одно деление). Игра немедленно заканчивается при выполнении **одного** из трех условий *Внезапной смерти* или длится до двух последовательных *пассов* на ходе 5.

2.1 СТОРОНА С ИНИЦИАТИВОЙ



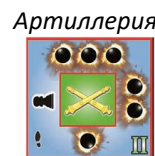
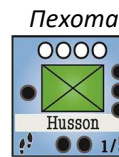
Сторона, начинающая ход с *Диском Инициативы* имеет инициативу и ввиду этого играет первый *Импульс*.

2.2 ФАЗОВАЯ/НЕ-ФАЗОВАЯ СТОРОНА

Фазовая сторона - *Сторона* в текущий момент выполняющая фазы для своей *стороны* во время своего *Импульса*. То есть *Союзный* игрок является *фазовой стороной* во время *союзных* фаз своего импульса, и *Французский* игрок – *фазовая сторона* во время *французских* фаз своего импульса. Другая сторона – *Не-фазовая сторона*.

3.0 ЧАСТИ

В игре четыре типа частей:



Каждая часть имеет своё историческое имя и **уникальный** цветовой код отличающий все части, которые относятся к одному Армейскому Корпусу и **тактическому лидеру**. На приведенном выше примере, Французский II Корпус под командованием Reille (R) и цвет корпуса – **зеленый**.

3.1 РАЗМЕР И НАЗВАНИЕ ЧАСТИ

Пехота и *Кавалерия* представлены бригадами, кроме Французской 3й и 5й Кав. Дивизий (которые были не



достаточно большие, чтобы быть разделены в две бригады) и *Императорская*

Гвардия (была организована в полки).

Артиллерия представляет части, грубо, по 30-80 орудий.

Лидер представляет собой не только Командующего, но также его Штаб и солдат прикомандированных к нему. Название части это имя Генерала командующего частью. Цифры в нижнем-правом углу блока – номер части (т.е. 1/20 это 1я Бригада 20й Дивизии). И название части и его номер указаны исключительно для исторического интереса – они не имеют эффекта в игре.

Заметка: Прусская пехотная бригада было эквивалентна Французской или Британской Дивизии; однако Пруссаки прибыли к полю боя у Ватерлоо после долгого марша, поэтому их сила была отрегулирована, чтобы отразить накопленную усталость.

3.2 СИЛА

Сила части отображается числом *точек*, *звезд* или *пушечных ядер* на блоке. *Пешка* (артиллерийская) и *Сердце* (Лидера) считаются как «1».

То есть четыре части приведенные в 3.0 имеют силу 4-3-2-1, 2-1, 3-2-1-1 и 4-3-2-1 соответственно, здесь первый и последний сильнее части.

3.3 СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗНАЧЕНИЯ

Лидеры и *Артиллерия* также имеют специальное значение обозначенное *звездами* и *пушечными ядрами* соответственно. Специальное значение *Лидера* называется *Тактическим значением* или *Стратегическим значением* (3.9), в то время как спец. значение *артиллерии* – *Артиллерийским значением*. (3.10.1)

3.4 БОЕВЫЕ ЧАСТИ И ЧАСТИ ПОДДЕРЖКИ

Все части способные к атаке в одиночку являются **Боевыми частями** (БЧ): *Пехота* и *Кавалерия*. Только **Боевые части** могут сражаться в *области*, которую они занимают посредством объединения их сил.

Лидеры и *Артиллерия* это **Части Поддержки** (ЧП), и они никогда не могут атаковать (но могут обороняться) без БЧ. **Части Поддержки** могут:

- А. Сражаться в *области* которую они занимают посредством добавления их силы (включая **пешку** и **сердце**),
- Б. поддерживать *Бой* в соседних *областях* посредством добавления своего **Тактического значения** и **Артиллерийского значения** соответственно (3.9 и 3.10.1)

3.5 ПОПАДАНИЯ И УРОН

За каждый **Урон** полученный в *бою*, **Сила** Части понижается посредством поворота блока части по часовой стрелке на 90°. Некоторые части имеют способность выдерживать попадания без получения урона. Определяется по цветной кодировке **силы**:

- черные точки, пешки, пушечные ядра: 1 попадание = 1 урон
- белые точки: 2 попадания = 1 урон
- Красные точки и сердце лидера: 3 попадания = 1 урон

3.6 УНИЧТОЖЕННЫЕ ЧАСТИ – МОРАЛЬ

Если часть, которая уже была уменьшена до минимального уровня получает еще урон, она уничтожается. Уничтоженные части убираются с карты и не могут быть восстановлены. Французские и Британские (но не Прусские) уничтоженные части влияют на **Мораль** соответствующей стороны (6.2.3.1.9).

3.7 НОРМА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ



Каждая часть может двигаться вплоть до своей **нормы передвижения**, которая выражается в **Очках Движения** (ОД). ОД напечатана на фишках, как **отпечаток ноги/копыта**, как напоминание:

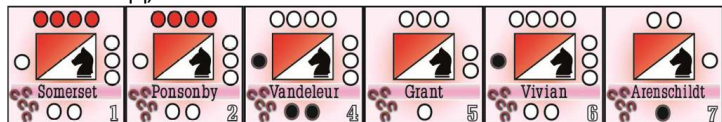
- Пешая Артиллерия*, передвигаются пешим порядком, 1 ОД
- Пехота*, передвигаются пешим порядком, 2 ОД
- Кавалерия*, *Конная Артиллерия* и *Лидеры*, все имеют конный уровень из 4 ОД

3.7.1 УЛУЧШЕННАЯ ПОДВИЖНОСТЬ АНГЛИЙСКОЙ КАВАЛЕРИИ



Английская Армия имела лошадей лучшего качества, поэтому 6 Английских Кавалерийских – показанных ниже с именем генерала, напечатанным черным поверх розовой метки – и

5 их **Лидеров** имеют +1 ОД, эти 5 ОД напечатаны красным, вместо 4 ОД;



Заметьте, что только 5 Британских Лидеров и 6 Английских Кавалерийских Бригад имеют 5 ОД, в то время как *Конная Артиллерия*, *Голландская*, *ГанOVERская* и *Брунсвикская Кавалерия* имеют 4 ОД, как указано черным на фишках.

3.8 ВСТУПЛЕНИЕ И ВЫХОД ИЗ БОЯ

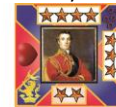
Вход или выход из *области* занимаемой вражескими частями (вступление и выход из боя) стоит +1 ОД. Когда части

вступают в *бой*, они должны остановиться. Когда выходят из боя, части должны войти в дружественно-контролируемую область. *Кавалерия* (и *Конная Артиллерия*) могут выйти из боя в дружественно-контролируемую область и затем вступить в *бой* в оспариваемой области или войти в область, контролируемую врагом в том же импульсе, при условии достаточного количества ОД.

3.9 ЛИДЕРЫ

Лидеры – нервный центр каждой вооруженных сил. Они являются конными частями и имеют 4 ОД – 4 черных копыта нанесено на фишке (Британские лидеры имеют 5 ОД – и 5 красных копыт).

Их **Сила** называется **Стратегическим Значением** (для **Стратегических Лидеров**) и **Тактическим Значением** (для **Тактических Лидеров**) и отображена звездами (от 4 до 2) и сердцем (минимальная Сила) вместо точек.



Каждая Фракция имеет одного **Стратегического Лидера (СЛ)**:

- Наполеон** у Французов
- Веллингтон** у Британцев
- Блюхер** у Пруссаков

Дополнительно каждая фракция имеет некоторое количество **Тактических Лидеров**, командующих корпусами:

- Французы имеют 6 **Тактических Лидеров**
- Британцы имеют 4 **Тактических Лидера**
- Пруссаки имеют 3 **Тактических Лидера**

3.9.1 АКТИВАЦИЯ ЛИДЕРА

Активация **Лидера** означает, что контролирующий игрок может передвинуть его до 3 ОД (4 ОД для Британцев) и затем вскрыть его (положить плашмя так, чтобы он был видим всем игрокам). **Лидер** не может быть вскрыт в области содержащей вражеские части. Вскрытие **Лидера** стоит 1 ОД. **Лидеры** могут быть активированы только:

- в **Фазу Реорганизации** (**Стратегический Лидер**) или
- в **Фазу Активации** (**Тактический лидер**).

Активированный **Лидер** сначала должен передвинуться, а затем быть вскрыт, не наоборот, но может быть вскрыт без передвижения совсем.

3.9.2 ДЕАКТИВАЦИЯ ЛИДЕРА

Активированные **Лидеры** должны быть деактивированы:

- в конце **Фазы Реорганизации** (**СЛ**)
- в **Фазе Деактивации** (**ТЛ**).

Деактивируясь, **Лидер** ослабляется посредством поворота его фишки на 90° по часовой стрелке и затем скрывается.

3.9.3 УРОВЕНЬ СЕРДЦА



На уровне сердца, **Лидер** (**ТЛ** и **СЛ**) все еще могут быть активированы, но с ограниченными возможностями.

1. Во время деактивации он не ослабляется
2. Если атакован, Сердце имеет силу «1» но требует три попадания для его уничтожения.
3. **Стратегические Лидеры** имеют Стратегическое Значение 1.
4. **Тактические Лидеры** имеют их тактическое Значение (3.9) снижено до 0 и их **Тактический Радиус** (3.9.5.1) снижается на 1 (Следовательно 1 у Французов и 0 у Союзников – означая что Союзники могут командовать только частями в той же самой области, которую занимает активированный ТЛ).



3.9.4 СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ЛИДЕРЫ (СЛ)



Стратегические Лидеры - главнокомандующие фракции. Они имеют наклейку на обеих сторонах блока (одна с персональным гербом,

обращенная к контролирующему игроку, другая повернута к врагу). В максимальной Силе СЛ имеет Стратегическое Значение (и силу) 4, а то время как минимальная сила (уровень сердца) и Стратегическое Значение (и сила) равна 1. СЛ может быть активирован только в Фазу реорганизации.

3.9.5 ТАКТИЧЕСКИЕ ЛИДЕРЫ (ТЛ)



Тактический Лидер командует только частями своего корпуса (цвета) и только если они в Тактическом Радиусе. Во время Тактического Действия, Фракция может активировать

определенное количество ТЛ, не больше, чем Стратегическое значение их СЛ. За каждого активированного ТЛ, может быть проведен один бой в фазе боя.

3.9.5.1 Тактический Радиус (ТР)

Тактический Радиус это дистанция в пределах которой Тактический Лидер может отдавать приказы. Тактический радиус равен 1 области (все окружающие области) для союзников и 2 области для Французов. Тактический радиус попадает под те же ограничения, что и Линия Связи (ЛС) (6.4.1).

То есть Тактический Лидер – будучи активированным – может командовать только частями своего корпуса (такого же цвета) и в пределах Тактического Радиуса.

3.9.5.2 Uxbridge



Uxbridge (U) это Лидер британской Кавалерии. Он имеет 5 ОД и специальное умение: в отличие от других ТЛ, Uxbridge имеет тактический радиус равный его ТЗ:

- 4 области в полной силе
- 3 области на 3 звездах
- 2 области на 2 звездах
- 0 областей на уровне сердца – может командовать только частями в области, которую занимает, будучи активированным.

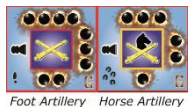
3.9.5.3 Ускорение Передвижения

Все части относящиеся к активированному ТЛ и в его Тактическом Радиусе на начало своего передвижения имеют 1 дополнительное ОД.

3.9.5.4 Поддержка Тактического Лидера

Активированный Тактический Лидер автоматически добавляет свое Тактическое значение к любому бою в соседних районах, и любой Лидер (Тактический или Стратегический) добавляет свою Силу к бою в области, которую он занимает.

3.10 АРТИЛЛЕРИЯ



Имеется два типа артиллерии:
-Пешая артиллерия – обычно сильнее, но медленнее (1ОД)

-Конная артиллерия-быстрее (4ОД), но обычно слабее. Артиллерия может быть ускорена при передвижении (3.9.5.3) Артиллерия автоматически добавляет свою силу в бою случившемся в области, которую она занимает. В этом случае артиллерия не будет ослаблена после стрельбы.



3.10.1 АРТИЛЛЕРИЙСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Альтернативно артиллерия может быть активирована в фазу движения, посредством ее вскрытия (1 ОД) и заявлена ее поддержка в фазу боя, путем добавления **Артиллерийского Значения (АЗ)** к боям в соседних областях.

Артиллерия осуществляющая поддержку будет ослаблена после боя поворотом блока против часовой стрелки на 90°. Следовательно, Пешая Артиллерия, если была активирована Тактическим Лидером и в тактическом радиусе, имеет 1+1 ОД (ускорение передвижения – 3.9.5.3), но все еще не может продвинуться в желтую область (2 ОД) и быть вскрытой (1 ОД) для того чтобы стрелять с соседнюю область, но она может:

А. Продвинуться в свободную зеленую область (1ОД) и быть активирована (1ОД), чтобы стрелять с соседнюю область, путем добавления ее АЗ (это ослабит ее после боя) или **Б.** войти в оспариваемый зеленый район (не может атаковать в одиночку) из соседней области (1+1 ОД), и добавить свою силу (даже на минимальной силе – уровне пешки) без ослабления после боя.

Только Конная артиллерия может зайти в оспариваемую желтую область, так как это стоит 3 ОД.

3.10.2 УРОВЕНЬ ПЕШКИ



На уровне пешки артиллерия не может стрелять в соседние области. Если случится бой в области, которую она занимает, она будет иметь силу «1» и уничтожена, получив одно попадание.

3.10.3 МАССИРОВАННЫЙ ОГОНЬ ФРАНЦУЗСКОЙ АРТИЛЛЕРИИ

Французская артиллерия может поддерживать одни и те же бои без ограничений. Британская и Прусская может поддержать максимум один бой одной артиллерией.

Окончательные примечания о ТЛ и Артиллерии

ЧП могут добавить свое ТЗ – звезды (ТЛ) или свое АЗ – пушечные ядра – (артиллерия) к бою в соседних областях только если:

- 1.они не находятся в одной области с вражескими частями
- 2.они активированы
- 3.они были заявлены осуществлять поддержку в фазе боя (только артиллерия)

Тактические лидеры активируются во время Фазы Активации, в то время как артиллерия активируется во время фазы движения. Активация (открытие) стоит 1 ОД. ТЛ и артиллерия не ослабляются если они в области где происходит бой

Заявленная артиллерия ослабляется после стрельбы в соседнюю область. Артиллерия может быть заявлена для более чем 1 боя, будучи ослабленной в конце каждого боя, до тех пор, пока имеет АЗ (выше уровня пешки).

Тактические Лидеры могут добавить свое ТЗ (выше уровня сердца) в соседние области и будут ослаблены во время Фазы Деактивации.

4.0 РАССТАНОВКА

В начале игры **Британцы** контролируют все области к северу от *красной линии* и ручья Ohaim.

Три черных области контролируются **Пруссакими** и никакой другой игрок не может зайти в них.

Французы контролируют все области к югу от красной линии и ручья Ohaim.

Расстановка проводится одновременно Французами и Британцами. Первоначально части сортируются по цвету блока, затем по цвету корпуса, затем случайным образом выбираются и размещаются на карте в областях с подходящим цветом и типом иконки, 1 часть на иконку.

Пример: Британские светло-голубые части (R корпус) размещены как следует:



-Лидер (Picton), в области 15



-Артиллерия и 1 пехота в области 27



-Пехота в области 28



-Пехота в области 17



-Пехота в области 3



-Брунсвикская Кавалерия и 1 Брунсвикская пехота (светло-голубая/черная иконка) в области 13

Оставшиеся 2 светло-голубых и Брунсвикская пехота добавляются в Британский резерв.

Веллингтон выставляется в области 3. Всего **33** союзных (все британские) части выставляются в полной силе, в то время как 9 оставшихся частей размещаются лицом вниз в Британском резерве (держите их в коробке от игры).

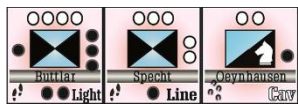
Наполеон размещается в области 100. Всего **35** французских частей выставляются в полной силе, оставшиеся 19 частей (18 пехотных и 1 гвардейская артиллерия) размещаются лицом вниз во Французском резерве (держите их в крышке от коробки с игрой).

Желтый Цилиндр (маркер ходов) помещается в ячейку «1» на дорожке ходов.

Французы начинают игру с диском инициативы и играют Первый Импульс.

Заметьте, что Прусские части прибывают с хода 3.

4.1 БРУНСВИКСКИЕ ЧАСТИ



Во время расстановки, **Брунсвикская Кавалерия** и **1 пехота** – случайно выбранная из 2 – должны быть размещена в

области 13, оставшаяся пехота добавляется в Британский резерв. Эта часть может войти в игру как Подкрепление, но только в область 13 (не в Chemin Creux).

5.0 ПОДКРЕПЛЕНИЕ

Части могут прибыть как подкрепление во время любого хода, но только если СЛ в находится в области ставки и не сражается с вражескими частями, в одном из двух случаев:

А. Во время Фазы Реорганизации, активируя Стратегического Лидера (6.4)

Б. Разыгрывая Диск Инициативы во время хода (6.1)
Подкрепления выбираются случайным образом из соответствующего Резерва в количестве равном СЗ Стратегического Лидера Фракции. Прусские подкрепления размещаются в специальных черных областях. Британские и Французские подкрепления входят в игру в контролируемых областях с соответствующим символом и цветом Корпуса, 1 часть на иконку, без превышения пределов группирования. Если Подкрепление не может быть выставлено, потому что не удовлетворяет вышеуказанным условиям, оно должно быть возвращено в Резерв (другое не выбирается).

5.1 ЗАПЛАНИРОВАННОЕ ПРИБЫТИЕ ПРУССАКОВ.

На начало 3го, 4го и 5го ходов соответственно, Союзный игрок размещает Прибывших Пруссаков как указано:

3й ход – IV Корпус: Blucher, Bulow (В), Красная артиллерия, 1 Красная Кавалерия и 1 Красная пехота (последние две выбранные случайно) в области 50; другие Прусские красные части становятся частью прусского резерва.

4й ход – II Корпус: Pirch (Р), Зеленая артиллерия плюс 1 зеленая кавалерия и 1 зеленая пехота (последние две выбранные случайно) в области 79; другие Прусские зеленые части становятся частью прусского резерва.

5й ход – I Корпус: Zieten (Z) и три голубые части в области 10.



6.0 ОЧЕРЕДНОСТЬ ИГРЫ

Ход состоит из переменного количества импульсов, от 2 до бесконечного. Сторона с инициативой играет первый импульс, затем следующая сторона и так далее. Во время Импульса сторона может:

1. Выполнить **Стратегическое Действие (СД)** – только разыгрывая Диск Инициативы, если имеется – или
2. Выполнить **Тактическое Действие (ТД)** или
3. **Пасс**

После 2 последовательных пассивов (обоими сторонами, по одному на сторону), проводится Фаза Реорганизации, в которой игроки могут восстановить Тактических Лидеров и запросить подкрепление. Затем Ход заканчивается.

Запланированное Прибытие Пруссаков (ход 3, 4 и 5)

Импульсы (сторона с Диском Инициативы первая)

1. Фаза Активации (только ТД)
2. Фаза Передвижения
3. Фаза Боя (только ТД и СД)

Фаза Реорганизации

6.1 СТРАТЕГИЧЕСКОЕ ДЕЙСТВИЕ

Если Фазовая сторона владеет Диском Инициативы, вместо активации Тактического Лидера, она может объявить Стратегическое Действие, разыгрывая Диск Инициативы. Затем она может:

А. Передвинуть части, количеством не больше Стратегического Значения Лидера Фракции – выполняя, что эти части должны иметь ЛС до Стратегического Лидера и без

вступления в более чем 1 новый бой – и затем отыграть максимум 1 бой на фракцию в Фазе Боя.

Или

Б. Запросить подкрепление посредством случайного выбора частей из Резерва, в количестве не большем, чем СЗ Лидера Фракции и разместить их (все в полной силе) в областях под контролем и на конкретных цветных иконках на карте (1 часть на иконку), без превышения пределов группирования.

Никакие бои не могут быть отыграны.

Никакие Лидеры не активируются, чтобы выполнить это действие. После этого Диск Инициативы переходит к другой стороне.

6.2 ТАКТИЧЕСКОЕ ДЕЙСТВИЕ

Чтобы выполнить Тактическое действие, Фазовая сторона должна активировать хотя бы одного тактического лидера с тактическим значением больше чем «0».

Поэтому Фазовая сторона не может выполнить тактическое действие активируя только тактических лидеров на уровне сердца.

6.2.1 ФАЗА АКТИВАЦИИ

Фазовая сторона активирует не изолированных (6.4.1) Тактических лидеров в количестве не большем, чем СЗ Фракции (включая тех, у кого уровень сердца, но как минимум один должен иметь ТЗ больше чем «0»).

Пример: Веллингтон ну уровне сердца, Блюхер на 2. Союзная сторона решает выполнить Тактическое Действие, он может активировать до 1 Британского ТЛ и до 2 Прусских ТЛ, но как минимум один из этих трех должен иметь ТЗ больше нуля.

Лидеры не могут превышать пределы группирования и не могут быть открыты в областях содержащих вражеские части.

6.2.2 ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

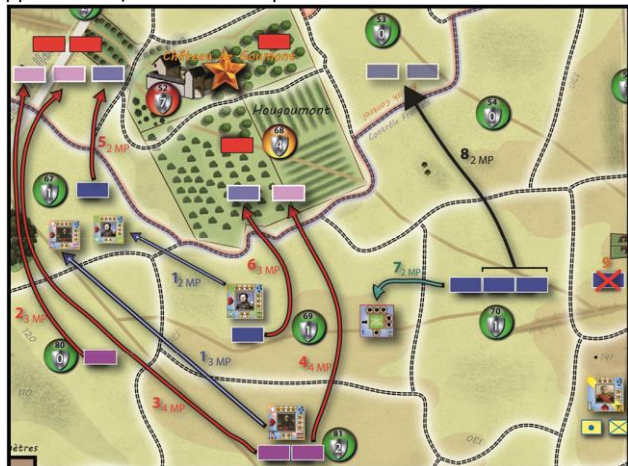
Части могут передвигаться, если они не изолированы (6.4.1):

А. 1 часть в пасс (без ускорения передвижения)

Б. Части, в количестве, не превышающем СЗ в СД (без ускорения передвижения)

В. Любую часть в ТР их активированного ТЛ в ТД.

Когда часть передвигается, она должна потратить ОД за каждую область, в которую входит (1 за зеленую, 2 за желтую/красную). Вход или выход из области оккупированной врагом (вход/выход из боя) стоит +1 ОД. Вскрытие артиллерии стоит +1 ОД. Все модификаторы складываются. Если часть не имеет достаточного количества ОД для выполнения передвижения, она не может его сделать. Части могут превышать пределы группирования во время движения, но не в конце.



В приведенном примере Французы объявляют Тактическое действие. Так как Наполеон имеет полную силу (4 звезды), его СЗ равно 4 и можно активировать до 4 ТЛ. Однако он решает активировать только (1) Reille (командующий 2м Корпусом) и Kellerman (3й Кав.Корпус). Они могут пройти до 3 ОД и затем активироваться (1ОД): они тратят 2 ОД и 3 ОД соответственно и активируются в области 67. Из области 67, все Французские части двух корпусов в тактическом радиусе их соответствующих лидеров и могут пройти (и получить ускоренное движение), кроме пехоты в области 71 (9), не в тактическом радиусе. Кавалерия (5ОД) в области 80 продвигается и вступает в бой (2) в зеленой области (2+1) вместе с Конной Артиллерией (5ОД) из области 81 (3) и пехотой (3ОД) из области 67 (5). Другая Кавалерия в области 81 (4) вступает в бой в области 68 (3+1ОД) вместе с пехотой (6) из области 69 (2+1ОД). Артиллерия в области 70 передвигается и активируется (7) в области 69 (1+1ОД). Две пехоты (8) передвигаются в область 53 (2ОД).

6.2.3 ФАЗА БОЯ

Происходит, когда область содержит части обеих сторон (оспариваемая) и отыгрывается в Фазу Боя. **Бой обязателен только когда область подверглась оспариванию (новому) в текущем Импульсе.** Фазовый Игрок решает отыгрывать ли или нет бой в области, которая уже была оспариваемая на начало импульса. Части не могут атаковать, если они изолированы (6.4.1).

Максимальное количество новых боев, которые атакующий может сыграть:

-1 (если выбрано сыграть Диск Инициативы)

-1 (за каждого активированного ТЛ)

То есть, в Фазу Передвижения, Фазовый Игрок не может оспорить больше новых областей, чем разрешено отыграть новых боев в фазу боя.

Когда происходит несколько битв, игроки не обязаны вскрывать части до момента *Вскрытия*. В Фазу боя атакующий выбирает порядок в котором бой будут отыграны, область за область. Затем атакующий заявляет поддержку его активированной артиллерии в соседних областях, если есть, и затем оба игрока одновременно вскрывают свои части в области.

6.2.3.1 Общая Очередность Боя

1.Объявление артиллерийской поддержки

2.Chemin Creux эффект

3.Вскрытие

4.Подсчет окончательного результата

5.Применение потерь

6.2.3.1.1 Оъявление Арт.Поддержки

Атакующий объявляет какая (если будет) из его активированных артиллерий в соседних областях стреляет (заявлена) в область. Союзники могут заявить только одну артиллерию, Французы могут заявить больше, чем одну (3.10.3).

6.2.3.1.2 Le Chemin Creux

Если Французский игрок объявляет бой в одной из пяти Chemin Creux областей – и эта область контролируется Британцами и не оспаривается на начало импульса – Британцы могут случайным образом взять 1 часть из британского резерва – если не будет превышен лимит группирования и если доступны подходящего цвета (оранжевый для областей 38 и 39, светло-голубой для областей 27,28 и 17) – и выставить ее в область до *вскрытия*.

6.2.3.1.3 Вскрытие

Во время вскрытия, все части вовлеченные в бой должны быть открыты, размещением их лицом вверх.

6.2.3.1.4 Огневая Мощь

Наступательная Огневая Мощь (НОМ) атакующего подсчитывается складывая:

- силу его частей в районе
- Тактическое Значение его активированных Тактических Лидеров и Артиллерийское значение его заявленной артиллерии из соседних районов

Оборонительная Огневая Мощь (ООМ) обороняющегося подсчитывается складывая:

- силу его частей в районе
- Бонус ландшафта в области

6.2.3.1.5 Определение Победителя (ОР)

Отнимите ООМ от НОМ для получения **Окончательного Результата (ОР)**

ОР=0 Боевая Ничья, потерь нет ОР>0 Атакующий победил ОР<0 Обороняющийся победил
--

6.2.3.1.6 Подсчет Потерь

Проигравшая в бою сторона получает некоторое количество урона (попаданий) называемые Понесенные Потери (ПП) равное Абсолютному Значению Окончательного Результата: **|ОР|**.

Количество попаданий которая сторона может получить ограничено общей силой всех его частей (точки/звезды/сердца/пешки) в области.

Победившая сторона получает урон (попадания) зависящий от Понесенных потерь (ПП) проигравшей стороны и от **|ОР|**.

Дробные части округляются вверх.

 ОР =1 до 5 (Незначительная Победа) Победитель получает ПП/2 потерь ОР =6 до 10 (Решающая Победа) Победитель получает ПП/4 потерь ОР >10 (Исключительная Победа) Победитель получает 1 попадание

6.2.3.1.7 Применение Потерь

Сначала Проигравшая сторона и затем Победившая сторона должны немедленно применить потери. Контролирующий игрок выбирает как применить потери на его собственных частях (попадания), ослабляя их согласно таблице ниже:

Черный (точки/пешки/пушечные ядра/звезды: 1 попадание Белый (точки): 2 попадания Красный (точки/сердца лидера): 3 попадания
--

Сильнейшая часть должна быть ослаблена первой Сердца Лидера и белые/красные точки могут быть использованы для «защиты» других частей одинаковой силы

6.2.3.1.8 Распределение Избыточных попаданий

Если все части Стороны, участвующие в бою, в области были уничтожены и не все попадания были размещены, избыточные попадания не применяются и игнорируются.

6.2.3.1.9 Уничтоженные Части

Уничтоженные Французские и Британские части убираются из игры и кладутся лицом вверх на соответствующий трэк морали, начиная с ячейки «10».

Как только 10 Французский или 10 Британских частей было уничтожено, Французская или Британская мораль

соответственно падает до «0» и игра немедленно заканчивается *Решающей Победой* для другой стороны. Уничтоженные Прусские части просто убираются из игры и не влияют на британскую мораль.

6.2.3.1.10 Дополнительные Раунды Боя

Бой длится только один раунд. Скрой все обороняющиеся части в области, когда бой закончен. Если область все еще оспаривается, то атакующие части остаются вскрыты. Запрошенная артиллерия атакующего ослабляется, но еще не скрывается (так как может предоставить арт. огонь в другие соседние области). Лидеры и Артиллерия внутри области не ослабляются.

6.2.4 ФАЗА ДЕАКТИВАЦИИ

Когда все бои отыграны:

-каждый активированный Тактический Лидер должен быть ослаблен (повернут против часовой стрелки на 90°) и деактивирован, возвращением его в вертикальное положение, для скрывать и

-каждая активированная артиллерия должна быть деактивирована, возвращением ее в вертикальное положение, для скрывать.

6.3 ПАСС

Когда сторона пасует, она может передвинуть максимум 1 часть (вплоть до максимальной нормы передвижения, но без ускорения передвижения – 3.9.5.3). Эта часть не может войти в бой (может выйти из боя) и Бой также не разрешен. Ход заканчивается после двух последовательных пассивов (6.0).

6.4 ФАЗА РЕОРГАНИЗАЦИИ

Фаза реорганизации выполняется в конце каждого хода (после двух последовательных пассивов).

Во время этой фазы Стороны, Сторона без инициативы первая, может решить, хочет ли она реорганизовать армию, восстановлением Тактических Лидеров и выставлением подкреплений. Для выполнения этого, она должна активировать своего СЛ – в области ставки ГК, которая должна быть под дружественным контролем и свободна от вражеских частей:

-Rossomme для Наполеона (область 100)

-Mont St/Jean для Веллингтона (область 3)

-Bois de Paris для Блюхера (область 50)

Если Стратегический Лидер не в области ставки ГК, он может пройти до 3 ОД (4 для Веллингтона), чтобы достичь ее и потратить 1 ОД на вскрытие.

Так только Стратегический Лидер активирован в Фазу Реорганизации в области ставки ГК, он может:

1. Восстановить своих Тактических Лидеров вплоть до своего СЗ и

2. Призвать подкрепление (5.0 и 6.1.Б).

Тактический Лидер восстанавливается (только в ЛС – 6.4.1) поворотом фишки против часовой стрелки-общее количество доступных поворотов равно Стратегическому Значению.

После этого Стратегический Лидер деактивируется (ослабляется и размещается вертикально).

На уровне сердца Стратегический Лидер имеет Стратегическое Значение 1, **но он не ослабляется** во время деактивации.

То есть Французский игрок имеет Инициативу, поэтому Союзный игрок должен реорганизоваться первым.

Он решает активировать Блюхера (СЗ 3) и реорганизовать одного прусского ТЛ – с сердца до 4 звезд – и Веллингтона (СЗ 2) для реорганизации двух британских ТЛ с 3 до 4 звезд, и с 2 до 3 звезд соответственно.

Дополнительно Блюхер может выставить 3 части случайно выбранные из его резерва и Веллингтон только 2.

Затем Французский игрок решает не активировать Наполеона, поэтому не может реорганизовать никакого ТЛ ни выставить подкрепление.

6.4.1 ЛИНИЯ СВЯЗИ (ЛС)

Линия связи (ЛС) это путь неограниченной длины, который можно проследить через неоспариваемые области под дружественным контролем от части до СЛ. ЛС может начинаться и/или закончиться – но не пересекать – оспариваемую область (неважно контролируемую врагом или другом).

Части, не могущие проследить ЛС - Изолированы.

Изолированные части не могут передвигаться/атаковать/быть активированными/быть восстановленными.

Пример: Бой в области 27 (Chemix Creux)

1.Обороняющийся (Британец) имеет две части, в то время, как атакующий (Француз) имеет 4 части в области плюс два активированных лидера и одну активированную артиллерию в соседней области. Атакующий заявляет использование артиллерии 2го Корпуса из соседней области.

Эта одна из 5 Chemix Creux областей и она не была оспариваема в начале Импульса. Поэтому, до вскрытия – т.к. обороняющийся имел две светло-голубые пехоты доступные в резерве – (Брунсуикские **не** могут появиться в Chemix Creux) он решает добавить одну выбранную случайно.

2.Теперь наступает Вскрытие:

Французы имеют 4 части в области боя: 2-сильную кавалерию, две 4-сильных пехоты и одну 1-п.ядерную артиллерию: всего 11 очков силы. Дополнительно он активировал 2 Лидеров (но один на уровне сердца, поэтому только 2 звезды может быть добавлены) и 1 артиллерию (2 пушечных ядра) в соседних районах. **AOM = 15** Британцы имеют 3 части: одну 4-сильную пехоту, одну 3-сильную пехоту и одну 3-п.ядерную артиллерию, всего 10 очков силы. Дополнительно он добавляет Бонус местности (3) и имеет **OOM=13**

3. **OP = +2: Незначительная победа** атакующего.

Обороняющийся получает 2 попадания (ПП=|OP|); ослабление сильнейшей части белого уровня достаточно.

Атакующий получает половину ПП обороняющегося (потому что Незначительная победа), но так как его сильнейшая часть может вынести 1 попадание без ослабления, он не получает урона.

Артиллерия в области боя не ослабляется после стрельбы, в то время как заявленная артиллерия за пределами области должна быть ослаблена (с 2 до 1).

4.обороняющийся сохраняет контроль района, его части скрываются после боя, в то время как атакующий остается видимый.

5.В Фазу Деактивации Атакующий должен скрыть зеленую артиллерию 2го Корпуса (без ослабления еще раз), зеленого Лидера (Reilie)-без ослабления, т.к. уже уровень сердца – и Розового Лидера (Kellermana)должен скрыть и ослабить (с 2х звезд до сердца).

1.



2.



3.



4.



5.



ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Опциональные Правила (ОП) добавляют реализм и исторический дух; но игроки должны уверенно освоить базовые механики игры перед добавлением некоторых или всех Опциональных Правил

ОП 1.0 СВОБОДНАЯ РАССТАНОВКА

Вместо случайного выбора частей для расстановки, Игроки могут выбирать части по своему собственному усмотрению. Это касается также Прусских Запланированных Подкреплений и Резерва

Это Правило может быть изменено игроками в таком образом, чтобы сбалансировать игру, *например опытный игрок должен случайно выбирать свои части, в то время как его оппонент может использовать это правило.*

ОП 2.0 КАВАЛЕРИЙСКАЯ АТАКА

Кавалерийская атака УДВАИВАЕТ АОМ кавалерийских частей, если выполняются следующие два условия:

- 1.Бой проходит в зеленом районе
- 2.Атакующий имеет как минимум одну кавалерийскую часть, а обороняющийся не имеет.

Лидеры и Конная Артиллерия не считаются при применении этого опционального правила

ОП 3.0 РАЗВЕДКА

Во время Фазы Движения Кавалерийская часть, вместо участия в битве, может пройти до 3 ОД (4ОД для Британской Кавалерии) в область не содержащую вражеские части и затем может быть активирована (так же как и Лидер – тратой 1ОД) для разведки количества вражеских частей в **соседнем зеленом районе**, равное количеству своих точек.

Разведанные части случайным образом выбираются Фазовой стороной и должны быть немедленно вскрыты. Разведывательная кавалерийская часть не может атаковать в этом импульсе и деактивируется в фазу деактивации.

ОП 4.0 ПРОРЫВ

Если Кавалерийская часть участвовала в бою и область была полностью очищена от вражеских частей, тогда Кавалерия может немедленно пройти до 1 ОД, до того как будет проведен любой следующий бой.

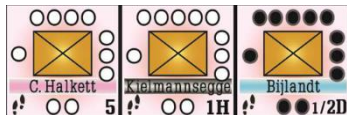
ОП 5.0 ГРАНД БАТАРЕИ

Французский игрок может разыграть диск инициативы для бомбардировки одной неоспариваемой вражеской области, всей артиллерией в пределах дальности стрельбы, по желанию, числом не более своего СЗ. Каждая артиллерия должна:

- 1.Иметь ЛС до Наполеона
- 2.быть активированной (вскрытой) без передвижения
- 3.быть в радиусе двух областей от целевой области.

Как исключение к стандартным правилам, этот бой проводится как обычно, но атакующий не получает никаких потерь и защитник не может добавить бонус ландшафта. Вся стрелявшая артиллерия **не** ослабляется.

ОП 6.0 ЯЗЫКИ



Британская Армия была крайне неоднородна, состоявшая не только из англо-говорящих солдат (розовые

метки), но также из немецких (черные метки) и голландских (голубые метки).

Если части говорящие на разных языках находятся в одном бою, то Британский игрок получает -1 к своей Огневой Мощи (ОМ) за каждый отличный язык (максимум -2)

Британские Лидеры и артиллерия полностью англо-говорящие.

ОП 7.0 ОТСТУПЛЕНИЕ

Если обороняющийся имеет диск инициативы, он может сыграть его для отступления ВСЕХ своих частей из области, если бой объявляется в этой области.

Диск инициативы должен быть сыгран (и потрачен) до вскрытия. Отступающие части должны отступить в соседние контролируемые области, уже занятые частями той же Фракции (Британцы не могут отступить в контролируемые области Пруссаками и наоборот) без превышения лимитов группирования. Отступление может быть проведено в больше, чем одну соседнюю область, по выбору обороняющегося. Части неспособные отступить уничтожаются по выбору обороняющегося.

ОП 8.0 ОБЪЕДИНЕННАЯ АТАКА

Если атакующий объявил атаку в область и как минимум одна часть каждого типа участвует в бою (Лидер, Артиллерия, Пехота и Кавалерия), то Понесенные Потери атакующего снижаются на 1.

ОП 9.0 МОРАЛЬ

Когда отыгрывается бой, атакующий добавляет свою мораль к своему АОМ и обороняющийся добавляет свою мораль к ООМ. Пруссаки считаются Британцами, но только, для этого правила.

Деморализация

Дополнительно, во время Фазы Реорганизации, любая часть, не находящаяся в бою с вражескими частями и неспособная отследить ЛС к Стратегическому Лидеру (Изоляция – 6.4.1), несет один уровень потерь, поворотом блока части против часовой стрелки на 90°.

ОП 10.0 ПРИБЫТИЕ ПРУССАКОВ

Запланированное Прибытие Пруссаков может варьироваться. Начиная с хода 3, Союзный игрок случайным образом выбирает одного из трех Прусских Лидеров и размещает его силы в соответствующих районах: Bulow в области 50, Pirch, в области 79, Zhieten в 10.

Блюхер всегда прибывает на ходе 3 в области 50.