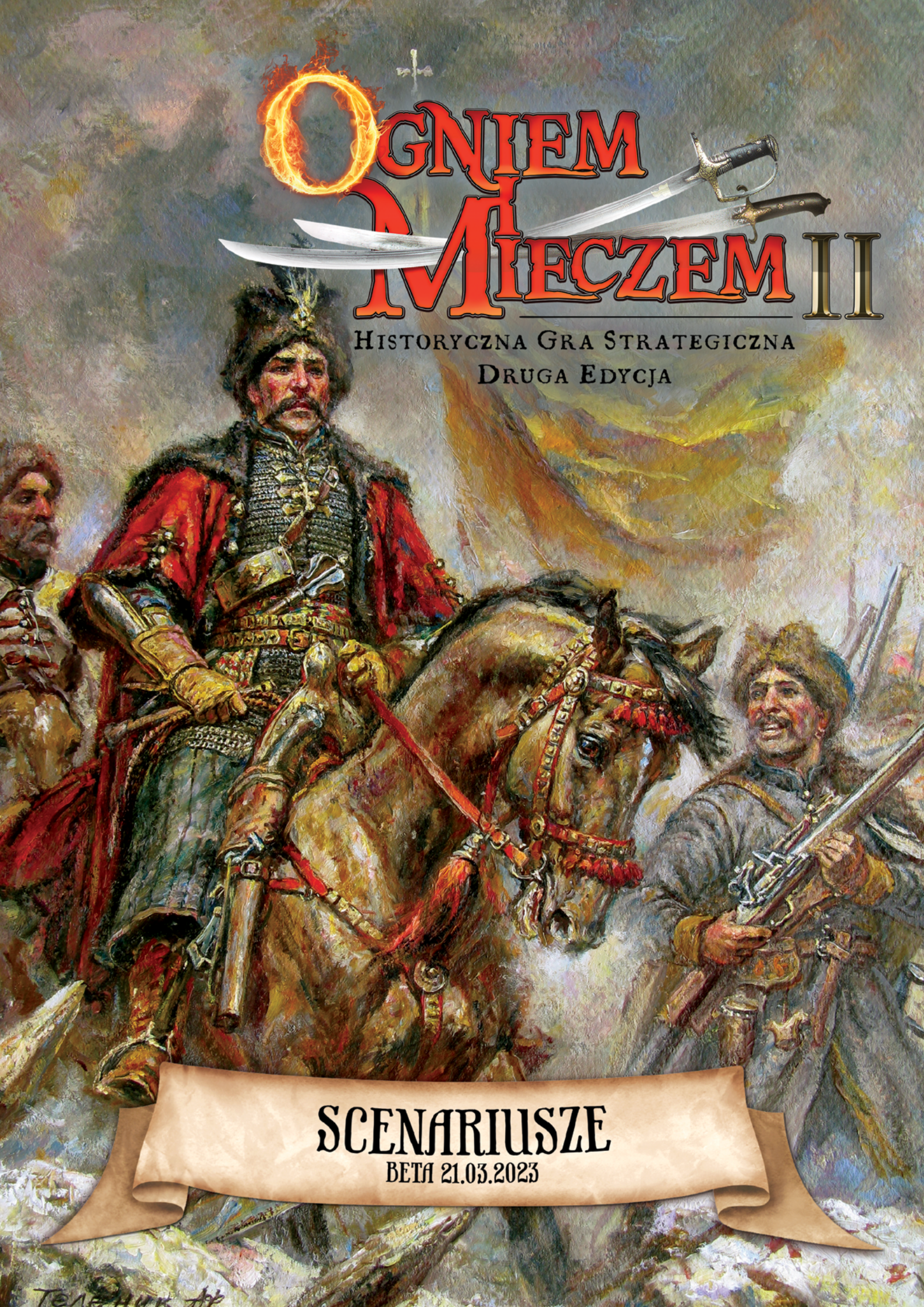
Ogniem Mieczem II

Historyczna Gra Strategiczna

Druga Edycja



SCENARIUSZE

BETA 21.03.2023

Autorzy gry:

Piotr Bartkowiak, Michał Molenda,
Konrad Sosiński, Rafał Szwelicki

Konsultacje historyczne:

Michał Paradowski

Opracowanie graficzne:

Tomasz Niedziński, Tomasz Nowojewski

Skład:

Tomasz Niedziński

Grafiki:

Paweł Głodek, Mariusz Kozik, Piotr Nowojewski,
Marek Szyszko, Tomasz Tworek, Anton Telenik

Modele figurek:

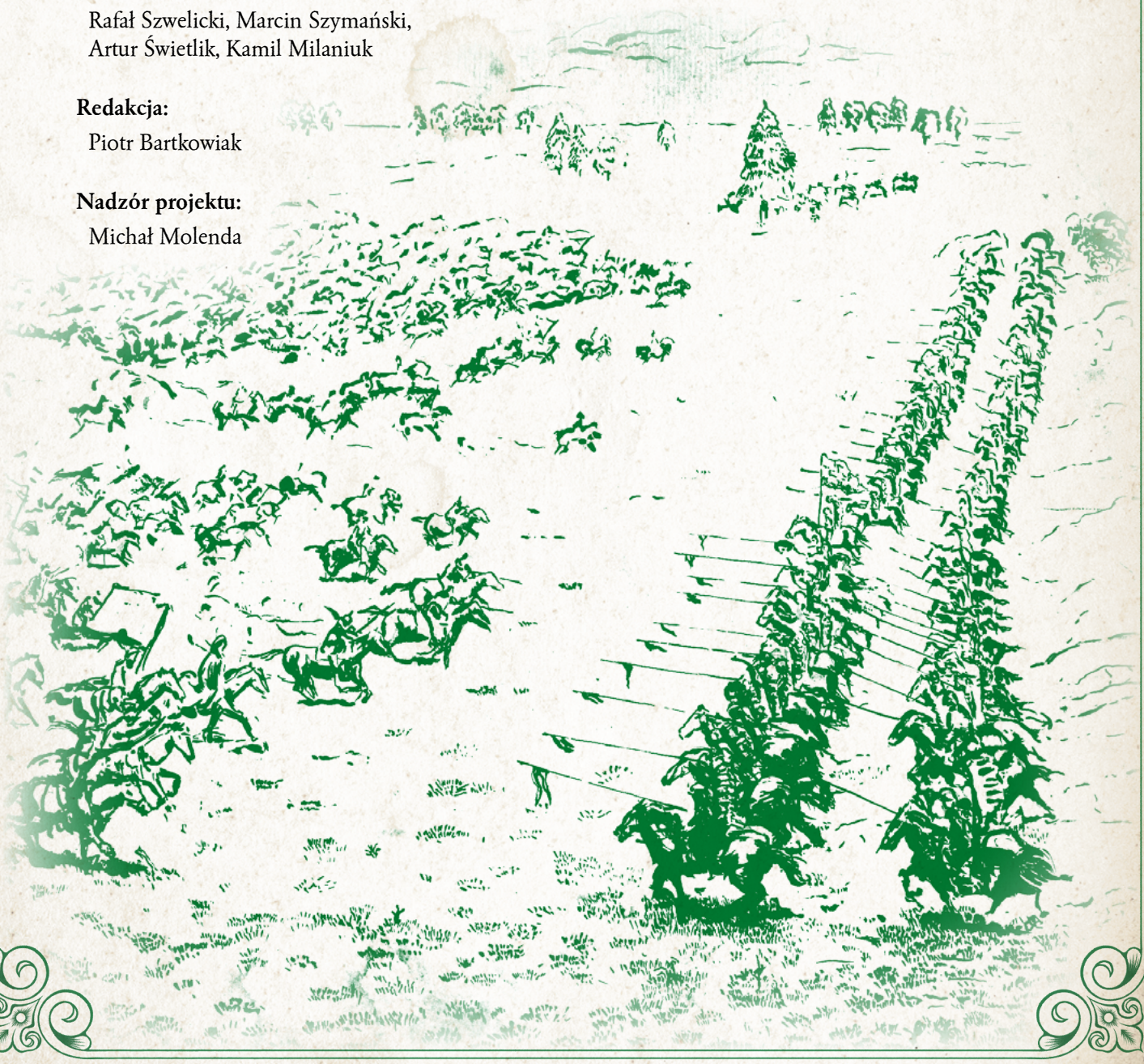
Rafał Szwelicki, Marcin Szymański,
Artur Świetlik, Kamil Milaniuk

Redakcja:

Piotr Bartkowiak

Nadzór projektu:

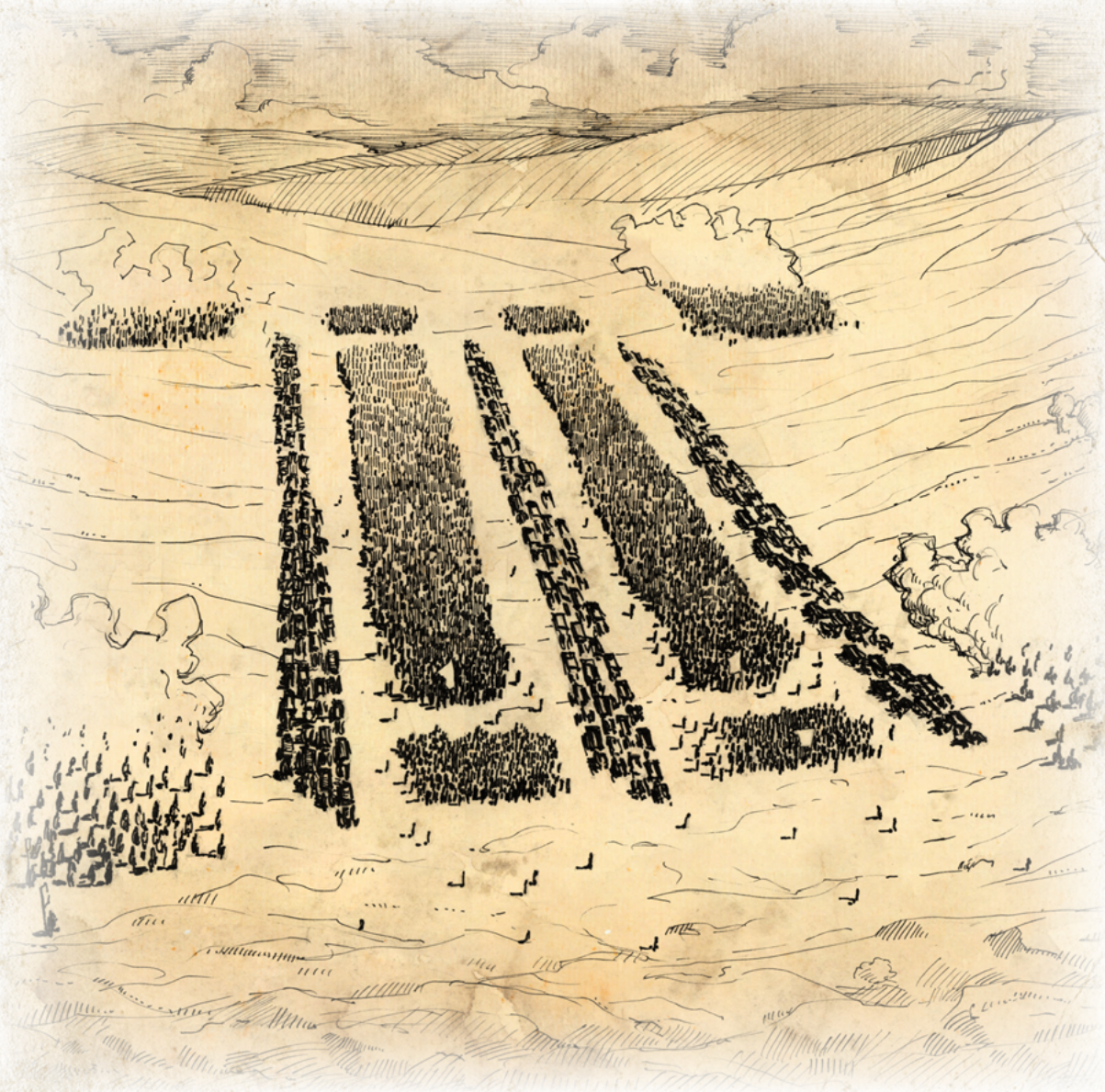
Michał Molenda



Od Autorów

W tej książce znajdziecie scenariusze bitew do rozegrania Waszymi armiami w Ogniem i Mieczem. Zawierają one pozycje początkowe sił oraz cele przed jakimi staną Wasze armie. Ogniem i Mieczem jest grą, która uwzględnia to, że historycznie rzadko stawały naprzeciw siebie armie o równych siłach. Wasze armie mogą mieć różną wartość punktów siły, a przedstawione tutaj zasady zapewnią możliwość zbalansowania rozgrywki poprzez scenariusze promujące jedną ze stron, losowe efekty, czy też specjalnie przygotowane fortele. Dodatkowo szczególną cechą Ogniem i Mieczem jest faza Zwiadu, która ma miejsce jeszcze przed wystawieniem armii na stół. Pozwala ona podjąć próbę dostosowania się do konkretnego scenariusza i przeciwnika. Książka zawiera również wskazówki jak krok po kroku przygotować się do gry oraz odnośnie przygotowania pola bitwy.

Scenariusze przedstawiają przeniesienie do gry typowych sytuacji z jakimi mogły mierzyć się siedemnastowieczne armie i są różne dla poziomów Podjazd i Zgrupowanie. Niektóre są bardzo proste i koncentrują się na zmuszeniu przeciwnika do odwrotu. Inne stawiają bardziej wymagające zadania opisane za pomocą warunków zwycięstwa i zasad specjalnych. Do każdego scenariusza załączona jest mapka przedstawiająca początkowe pozycje armii.



SPIS TREŚCI

Wybór poziomu rozgrywki. 5

Podjazdy 7

1. Przygotowanie Armii 8

2. Przygotowanie stołu 8

3. Wybór scenariusza 8

3.1 Znaczniki celu 9

4. Fortele i Efekty Losowe. 9

5. Zwiad 10

5.1 Test Zwiadu. 10

5.2 Wybór Efektów 10

6. Wystawienie armii 10

7. Rozegranie bitwy 10

8. Zakończenie Gry 11

Zgrupowania. 15

1. Przygotowanie Armii 16

2. Przygotowanie stołu 16

3. Wybór scenariusza 16

3.1 Znaczniki celu 17

4. Fortele i Efekty Losowe. 17

5. Zwiad 18

5.1 Straż Przednia. 18

5.2 Test Ryzyka 18

5.3. Test Zwiadu. 18

5.4. Wybór Efektów 18

6. Wystawienie armii 19

7. Rozegranie bitwy 19

8. Zakończenie Gry 20

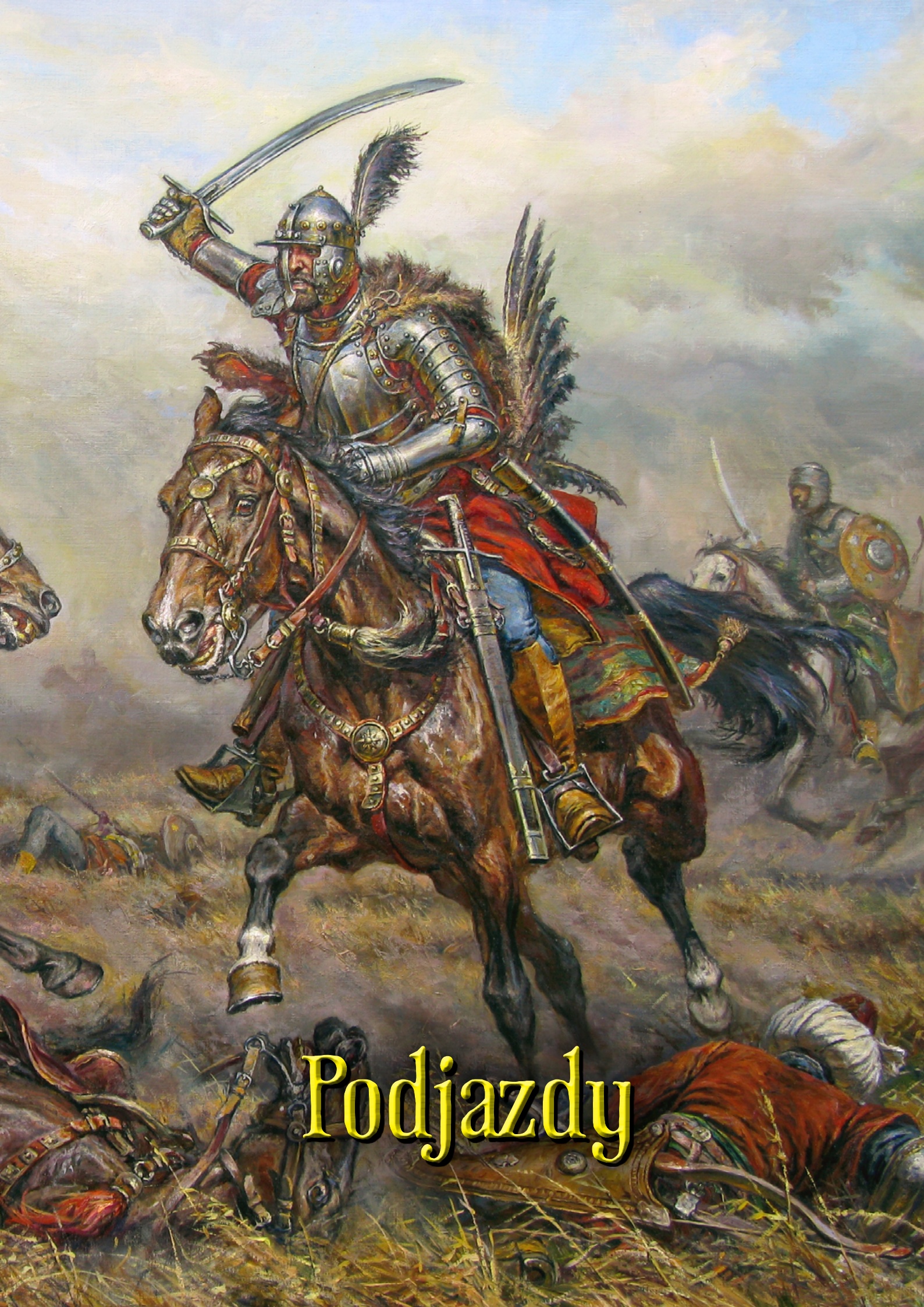
Wybór poziomu rozgrywki

Pierwszym krokiem przed przystąpieniem do gry jest wybranie poziomu, na jakim toczyć się będzie gra. Poziom określa wielkość sił, jakie będą brały udział w starciu, jakie scenariusze będą możliwe do rozegrania oraz stopień zaawansowania zasad.

Podjazd to poziom przeznaczony głównie dla początkujących graczy oraz do rozgrywania szybkich, niewielkich starć. Armie zwykle liczą 3-4 Jednostki, co pozwala na szybkie przyswojenie zasad gry. Ograniczona liczba jednostek wiąże się też jednak z mniejszą ich różnorodnością. Na tym poziomie zasady Zwiadu są ograniczone i nie pojawiają się elitarne oddziały pokroju husarii. Czas przeciętnej gry na poziomie **Podjazd** wynosi trochę ponad godzinę.

Zgrupowanie to docelowy poziom dla graczy już oswojonych z zasadami Ogniem i Mieczem. Armie liczą zwykle 5-6 Jednostek, wspieranych przez kilka innych Elementów armii. Jednostki są też często większe oraz bardziej różnorodne. Gra na poziomie **Zgrupowanie** zajmuje doświadczonym graczom około dwóch godzin.

Теленик А.
2020


Podjazdy

1. Przygotowanie Armii

Po podjęciu decyzji o rozgrywce na poziomie **Podjazd** należy wybrać Listę Armii z odpowiedniego podręcznika. Na podstawie Listy wybiera się Elementy Armii, które wezmą udział w bitwie, rozmiar Jednostek i ewentualne ulepszenia, oraz określa się Siłę armii, a także jej typ (konna, piesza, mieszana). Następnie pozostaje przygotować figurki do gry.

Po przygotowaniu swoich armii, gracze ujawniają, ile Punktów Siły (✊) mają ich armie, oraz jaki typ ma ich armia (konna, mieszana, piesza). Gracz, który ma więcej ✊ zostaje Czerwonym Graczem, a gracz, którego armia ma mniej ✊ zostaje Niebieskim Graczem. Jeżeli ✊ obu stron są równe, wykonuje się test przeciwstawny jedną kością. Zwycięzca zostaje Niebieskim Graczem.

2. Przygotowanie stołu

Gracze wspólnie przygotowują pole bitwy. Stół do gry na poziomie **Podjazd** powinien mieć wymiary około 48” x 48”. Małe odstępstwa od tego rozmiaru nie wpłyną na grę, ale znacząco większy stół będzie dość pusty, a dużo mniejszy utrudni manewrowanie. Jedno i drugie może przechylić szalę na rzecz niektórych armii. Na stole powinno znaleźć około 4-6 elementów terenu. Poniżej prezentujemy przykładowe gotowe pole bitwy.

3. Wybór scenariusza

Jeżeli ✊ armii są równe, gracze rozgrywają scenariusz **Kluczowe Pozycje**. W innym wypadku Niebieski Gracz wybiera scenariusz z poniższej listy. W nawiasie podana jest wartość scenariusza stanowiącą minimalną różnica w ✊, żeby można było wybrać dany scenariusz.

1. Kluczowe Pozycje (0 ✊)
2. Potyczka (0 ✊)
3. Obrona Pozycji (3 ✊)
4. Furaż (5 ✊)

Jeżeli zasady scenariusza nie stanowią inaczej, gracze losują strony stołu.

Jeżeli scenariusz wymaga rozmieszczenia lub wskazania dodatkowych elementów na polu bitwy, należy wykonać to po wybraniu Forteli i Efektów Losowych.

Uwaga: Podręcznik w wersji demonstracyjnej zawiera tylko jeden scenariusz na format Podjazd.

3.1 Znaczniki celu

Jeżeli Znacznik celu znajduje się w Terenie Otwartym Znacznik kontroluje gracz, który w zasięgu 4" od Znacznika ma Jednostki o większym łącznym rozmiarze (liczone jak przy wyniku Walki Wręcz). Kontrolę sprawdza się na koniec każdej Tury.

Jeżeli Znacznik Celu znajduje się w obszarze, żeby kontrolować znacznik należy kontrolować obszar. Kontrolę nad obszarem zdobywa się na koniec Tury jeżeli żadna wroga Jednostka nie znajduje się przynajmniej trzema REF w obrębie obszaru i choć jedna Jednostka sojusznicza znajduje się przynajmniej trzema REF w obrębie obszaru.

Gracz zachowuje kontrolę nad Znacznikiem lub Obszarem dopóki przeciwnik nie zdobędzie nad nim kontroli.

Znacznik celu

4. Fortele i Efekty Losowe

Każdy scenariusz zawiera tabelę Forteli mających wyrównać sytuację armii o różnej wartości ✊. Fortele mają koszt określony w ✊. Łączna wartość wybranych Forteli nie może przekraczać różnicy w ✊, między Czerwonym i Niebieskim Graczem, pomniejszonej o wartość scenariusza. Czasami Fortele mają wskazane, ile razy maksymalnie mogą zostać wybrane. Jeżeli nie ma przy nim podanego ograniczenia, dany Fortel można wybrać dowolną liczbę razy.

Jeżeli wartość Forteli, scenariusza i armii Niebieskiego Gracza jest w dalszym ciągu niższa niż wartość ✊ armii Czerwonego Gracza, na każdy pozostały 1 ✊ różnicy między graczami, Niebieski Gracz może wylosować jeden Efekt Losowy. Nigdy nie mogą mieć zastosowania więcej niż trzy Efekty Losowe. Jeżeli gracz wylosował więcej niż trzy Efekty Losowe, wybiera z nich te trzy, które będą miały zastosowanie. Powtarzające się Efekty należy przerzucić.

Efekty Losowe

	Efekt	Działanie
1-2	Opóźnienie	Podczas wystawiania armii, ostatnia Jednostka wystawiona przez przeciwnika musi być wystawiona tylną krawędzią w kontakcie z krawędzią stołu przeciwnika. Jeżeli jest to niemożliwe, to musi być umieszczona tylną krawędzią jak najbliżej najbliższej krawędzi stołu.
3-4	Braki amunicji	Na początku pierwszej rundy przeciwnik musi usunąć łącznie trzy dowolne ♟ spomiędzy dowolnych swoich Jednostek.
5-6	Panika	Na początku pierwszej rundy, przeciwnik musi jednej, wybranej przez siebie Jednostce zamienić przydzielony rozkaz na odsłonięty ⚑, a następnie zasłonić go.
7-8	Straty marszowe	Przeciwnik musi rozdzielić łącznie 3 swoim Jednostkom. Może przydzielić je jednej Jednostce lub rozdzielić pomiędzy kilka.
9-10	Dobry dzień	Gracz otrzymuje 1 żeton uniwersalny. W dowolnym momencie gry może go odrzucić zamiast wydawać 1 ✉.

5. Zwiad

Przed wystawieniem armii gracze pokazują sobie nawzajem swoje rozpiski i przeprowadzają Zwiad. Pozwala on armii pozyskać Efekty wpływające na wystawienie i początkowy etap gry. Zwiad na poziomie Podjazd składa się z dwóch kroków:

1. Test Zwiadu,
2. Efekty Zwiadu.

5.1 Test Zwiadu

Test Zwiadu to test przeciwstawny. Gracze rzucają tyloma kośćmi, ile wynosi wartość Wywiadu ich armii. Zwycięzca może wybrać 2 Efekty, przegrany 1 Efekt.

Zasada **Zwiadowcy** nie ma zastosowania na tym poziomie gry.

5.2 Wybór Efektów

Zaczynając od zwycięzcy Testu Zwiadu, gracze na przemian wybierają Efekty Zwiadu. Każdą pozycję z tabelki można wybrać tylko raz.

6. Wystawienie armii

Po zakończeniu Zwiadu, gracze wystawiają swoje armie. O ile zasady scenariusza lub inne zasady specjalne nie stanowią inaczej, gracze na przemian wystawiają po jednym Elemencie armii, zaczynając od Czerwonego Gracza.

Jednostka może zostać wystawiona obsadzając Strukturę, o ile ta Struktura znajduje się w całości w strefie rozstawienia Gracza. Jeżeli jakąś Jednostkę można umieścić poza strefą rozstawienia, nie może ona być wystawiona obsadzając Strukturę.

7. Rozegranie bitwy

Po zakończeniu wystawienia, należy przydzielić początkowe Rozkazy i rozpocząć I Rundę gry. Gra trwa pięć rund.

Przebieg rundy:

Runda:

1. Faza początkowa
   a. Odnowienie Punktów Rozkazów
   b. Zakrywanie i zdejmowanie odkrytych Znaczników Rozkazów
2. Faza inicjatywy
   a. Gracze oznaczają w tajemnicy, ile PR Głównodowodzący przeznacza na modyfikację liczby kostek w teście Inicjatywy.
   b. Gracze rzucają test przeciwstawny na Inicjatywę
3. Faza działań
   a. Rozegraj tury graczy
4. Faza końcowa

Efekty Zwiadu	
Forsowny marsz	Podczas wystawienia armii, gracz raz po umieszczeniu Jednostki na polu bitwy może wykonać nią Akcję Ruch.
Pochwycenie języka	Przed rozpoczęciem wystawiania armii, należy wskazać dowolną Jednostkę przeciwnika. Podczas wystawiania musi umieścić ją na polu bitwy jako pierwszą.
Pozoranci	Po zakończeniu wystawienia, gracz może wybrać własną Jednostkę, zdjąć ją ze stołu i ponownie umieścić w strefie wystawienia. Nie może to być Jednostka, która przy wystawieniu podlegała jakiemuś efektowi Zwiadu lub Fortelu.
Udane harce	Po wystawieniu wszystkich Jednostek (i ewentualnym zaaplikowaniu efektu Pozoranci) gracz przydziela 1 wybranej Jednostce przeciwnika. Dodatkowo przeciwnik musi przydzielić 2 innej swojej Jednostce.
Wysunięta pozycja	Podczas wystawiania armii gracz może jedną Jednostkę umieścić w kontakcie tylną krawędzią z krawędzią strefy wystawienia, zamiast w strefie rozstawienia.

8. Zakończenie Gry

Gra kończy się, kiedy jedna z armii wykona Odwrót lub po zakończeniu Fazy końcowej piątej Rundy. Grę wygrywa gracz, który zdobył więcej punktów zwycięstwa (VP).

Punkty otrzymuje się za

1. Realizację celów scenariusza (0-6 punktów).

   Każdy ze scenariuszy pozwala na zdobycie od 0 do 6 punktów za realizację ich celów. Zasady ich zdobycia opisane są w każdym scenariuszu. Jeżeli zasady scenariusza wprost nie mówią inaczej, należy zsumować punkty za każdy spełniony warunek, ale nie można otrzymać więcej niż 6 punktów.

   Jeżeli amia jednego z Graczy wykona Odwrót, przyjmuje się na koniec gry, że drugi Gracz kontroluje wszystkie Znaczniki celów.

2. Straty zadane wrogowi (0-6 punktów).

   Należy zsumować punkty za każdy spełniony z poniższych warunków, ale nie można otrzymać więcej niż 6 punktów.

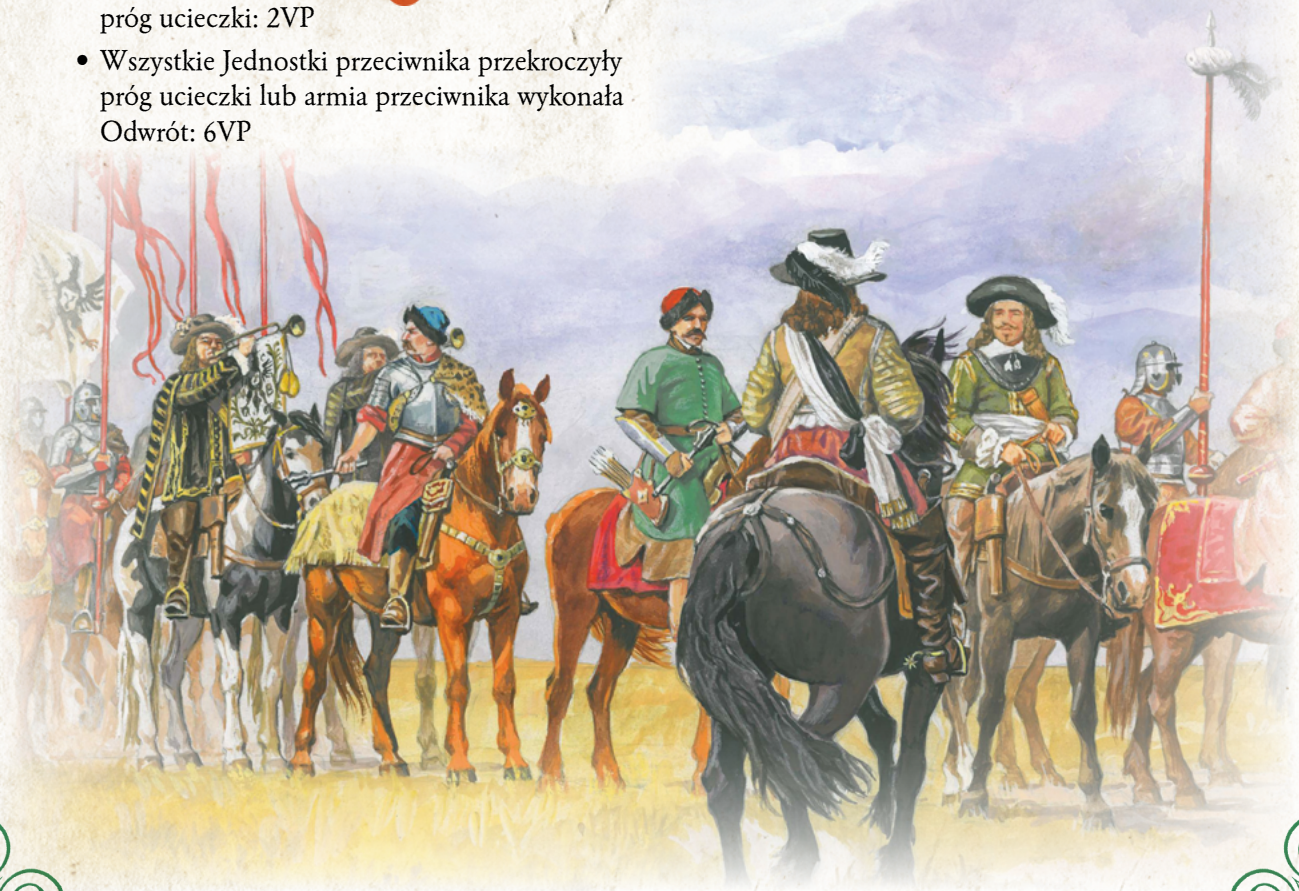
   - Każda Jednostka przeciwnika, która przekroczyła próg ucieczki lub na koniec gry jest w stanie : 1VP
   - Na koniec gry przynajmniej połowa Jednostek przeciwnika jest w stanie lub przekroczyła próg ucieczki: 2VP
   - Wszystkie Jednostki przeciwnika przekroczyły próg ucieczki lub armia przeciwnika wykonała Odwrót: 6VP

Michał i Baśka rozegrali scenariusz Kluczowe pozycje. Na koniec gry Baśka kontrolowała 2 Znaczniki celu, a Michał nie kontrolował żadnego. Baśka straciła dwie z czterech Jednostek. Michał nie stracił żadnej Jednostki, ale dwie z czterech jego Jednostek na koniec gry były w stanie .

Za cele scenariusza Baśka zdobyła 4VP. 1VP za kontrolowanie przynajmniej jednego Znacznika, 2VP za kontrolowanie przynajmniej dwóch znaczników i 1VP za to, że jej przeciwnik nie kontroluje żadnego znacznika. Michał nie spełnił żadnego warunku, więc za realizację celów scenariusza nie zdobył żadnych punktów.

Za straty zadane wrogowi Baśka zdobyła 4VP. 2VP za dwie Jednostki przeciwnika, które na koniec gry były w stanie i 2VP za to, że na koniec gry połowa jednostek przeciwnika była w stanie lub przekroczyła próg ucieczki. Michał za straty zadane wrogowi zdobył 4VP. 2VP za to, że dwie jednostki przeciwniczki przekroczyły próg ucieczki i 2VP za to, że na koniec gry połowa jednostek przeciwniczki była w stanie lub przekroczyła próg ucieczki.

Końcowy wynik to 8 do 4 dla Baśki.



Kluczowe pozycje (0 ✊)

Cele

Zaczynając od Czerwonego, gracze umieszczają łącznie trzy Znaczniki celów (mogą umieszczać je w Obszarach). Znaczniki ani Obszary, w których się znajdują, nie mogą znajdować się w obrębie 4" od stref rozstawienia i krawędzi stołu, oraz 8" od innego znacznika lub Obszaru, w którym znajduje się znacznik. Najpierw Czerwony Gracz umieszcza jeden znacznik na połowie Niebieskiego Gracza. Potem Niebieski Gracz umieszcza jeden znacznik na swojej połowie. Następnie Czerwony Gracz umieszcza jeden znacznik na swojej połowie. Znacznik może zostać umieszczony w Obszarze Terenu, tylko jeżeli cały Obszar spełnia warunki miejsca, w jakim może być umieszczony Znacznik.

Punkty zwycięstwa

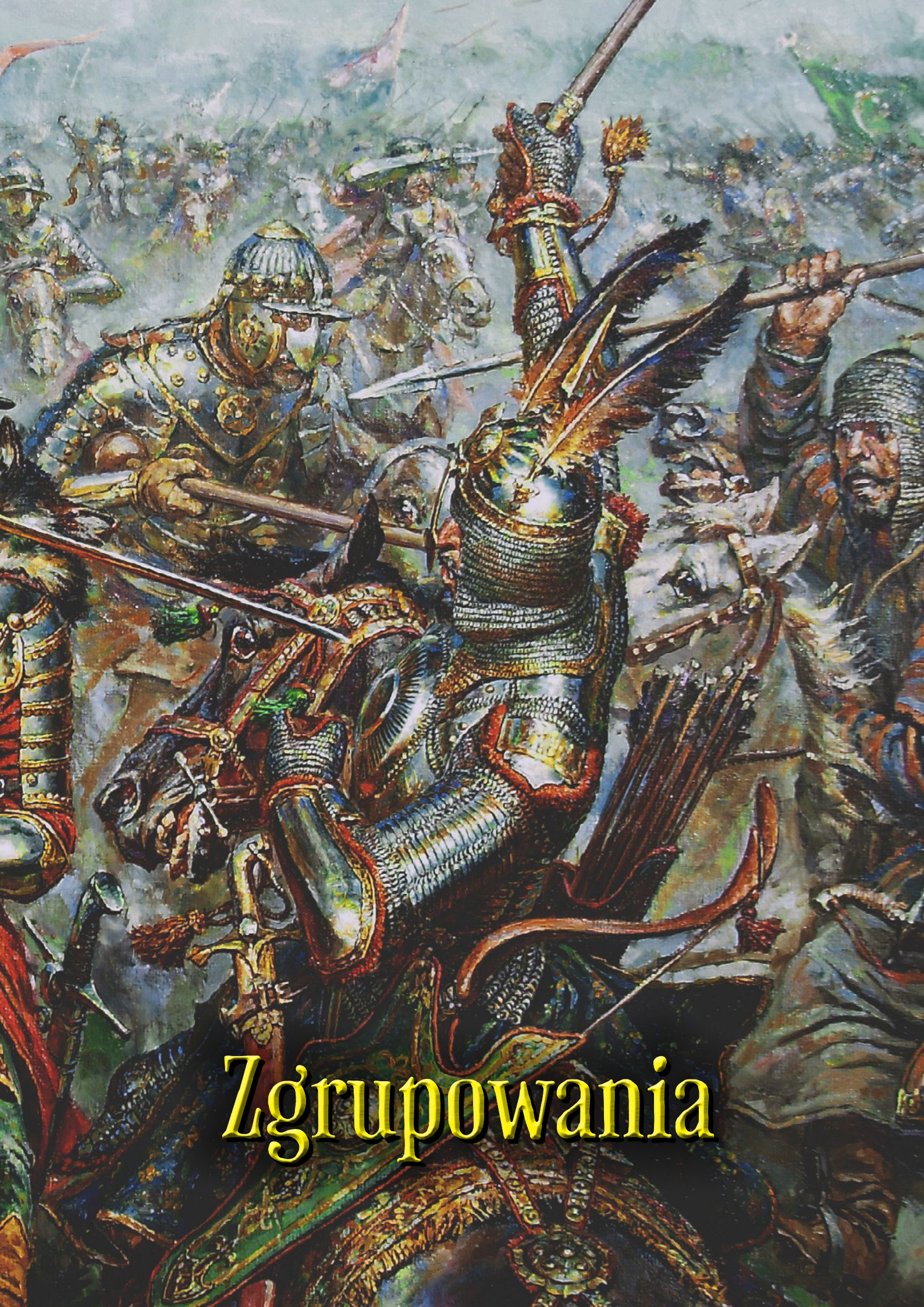
- Kontrola przynajmniej 1 Celu: 1VP
- Kontrola przynajmniej 2 Celów: 2VP
- Kontrola wszystkich Celów: 2VP
- Przeciwnik nie kontroluje żadnego celu: 1VP

Ze scenariusza można otrzymać maksymalnie **6** punktów zwycięstwa.

Zasady specjalne

Gra kończy się jeżeli jedna z armii wykona Odwrót lub po zakończeniu piątej rundy.

Fortel	Maks.	✊	Działanie
Wyrachowanie	1	1	Niebieski gracz dostaje 1 żeton uniwersalny. W dowolnej swojej turze, zamiast wykonać aktywację, może go odrzucić, po czym natychmiast kończy turę.
Staranne rozpoznanie	3	3	Niebieski gracz może przemieścić jeden Znacznik celu o 4". Każdy znacznik może być przemieszczony tylko raz.
Determinacja	1	4	Motywacja armii Niebieskiego gracza wzrasta o 1.
Zabezpieczona pozycja	1	5	Czerwony Gracz jeden Znacznik celu umieszcza w Strefie rozstawienia Niebieskiego Gracza.
Dogodne pozycje	1	7	Czerwony gracz oba Znaczniki celów umieszcza na połowie Niebieskiego gracza.



Zgrupowania

1. Przygotowanie Armii

Po podjęciu decyzji o rozgrywce na poziomie **Zgrupowanie** należy wybrać Listę Armii z odpowiedniego podręcznika. Na podstawie Listy wybiera się Elementy Armii, które wezmą udział w bitwie, rozmiar Jednostek i ewentualne ulepszenia oraz określa się Siłę armii. Następnie pozostaje przygotować figurki do gry.

Po przygotowaniu swoich armii, gracze ujawniają, ile Punktów Siły (✊) mają ich armie, oraz jaki typ ma ich armia (konna, mieszana, piesza). Gracz, który ma więcej ✊ zostaje Czerwonym Graczem, a gracz, którego armia ma mniej ✊ zostaje Niebieskim Graczem. Jeżeli ✊ obu stron są równe, wykonuje się test przeciwstawny jedną kością. Zwycięzca zostaje Niebieskim Graczem.

2. Przygotowanie stołu

Gracze wspólnie przygotowują pole bitwy. Stół do gry na poziomie **Zgrupowanie** powinien mieć wymiary około 72" x 48". Małe odstępstwa od tego rozmiaru nie wpłyną na grę, ale znacząco większy stół będzie dość pusty, a dużo mniejszy utrudni manewrowanie. Jedno i drugie może przechylić szalę na rzecz niektórych armii. Na stole powinno znaleźć około 7-10 elementów terenu. Poniżej prezentujemy przykładowe gotowe pole bitwy.

Uwaga: Podręcznik w wersji demonstracyjnej zawiera tylko jeden scenariusz na format Zgrupowania.

3. Wybór scenariusza

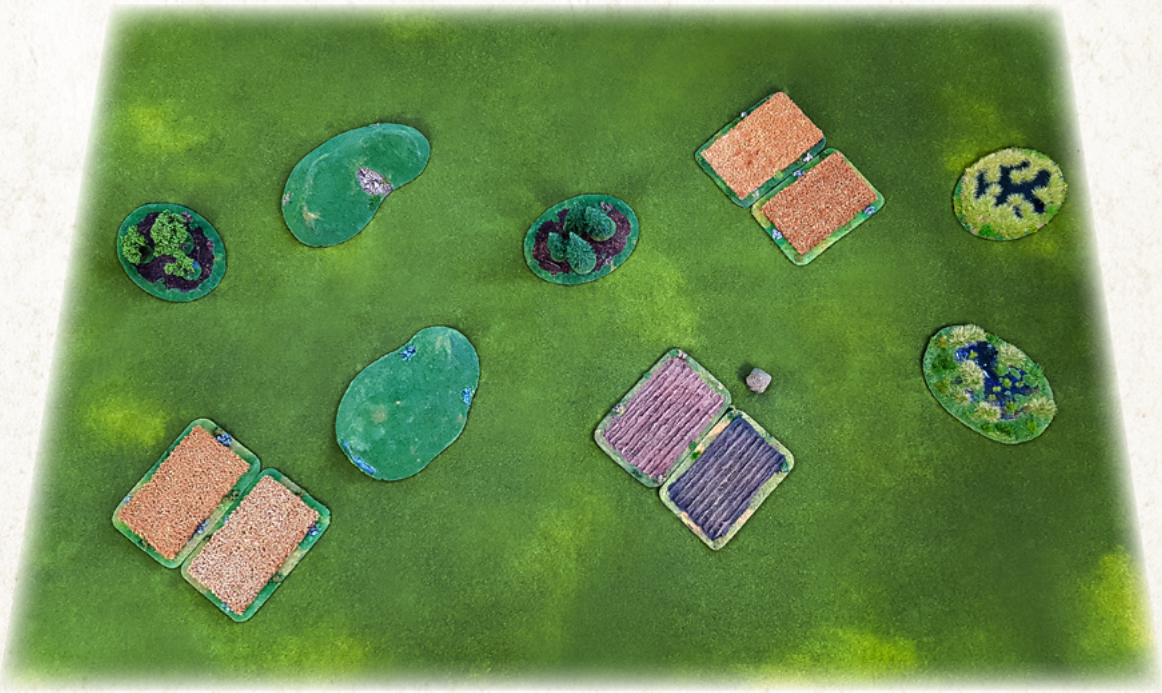
Gracze w tajemnicy decydują, czy ich armia przyjmuje postawę Agresywną czy Ostrożną po czym ujawniają ją przeciwnikowi. To, jaka jest postawa Czerwonego, a jaka jest postawa Niebieskiego gracza określa, z której puli wybiera się scenariusz. Scenariusz wybiera Niebieski gracz.

Postawę można wybrać kładąc przed sobą zakryty Żeton Rozkazu: Natarcie jako postawę Agresywną, Obronę jako postawę Ostrożną.

Jeżeli zasady scenariusza nie stanowią inaczej, gracze losują strony stołu.

Jeżeli scenariusz wymaga rozmieszczenia lub wskazania dodatkowych elementów na polu bitwy, należy wykonać to po wybraniu Forteli i Efektów Losowych.

	Agresywna	Ostrożna
Agresywna	Kluczowe pozycje Rajd Potyczka	Dziel i rządź Hufiec Straceńców Na bakier
Ostrożna	Przedmurze Rajd Hufiec Straceńców	Eskalacja Na bakier Potyczka



3.1 Znaczniki celu

Jeżeli Znacznik celu znajduje się w Terenie Otwartym Znacznik kontroluje gracz, który w zasięgu 4" od Znacznika ma Jednostki o większym łącznym rozmiarze (liczone jak przy wyniku Walki Wręcz).

Jeżeli Znacznik Celu znajduje się w obszarze, żeby kontrolować znacznik należy kontrolować obszar. Kontrolę nad obszarem zdobywa się na koniec Tury jeżeli żadna wroga Jednostka nie znajduje się przynajmniej trzema REF w obrębie obszaru i choć jedna Jednostka sojusznicza znajduje się przynajmniej trzema REF w obrębie obszaru.

Gracz zachowuje kontrolę nad Znacznikiem lub Obszarem dopóki przeciwnik nie zdobędzie nad nim kontroli.

Znacznik celu

4. Fortele i Efekty Losowe

Każdy scenariusz zawiera listę Forteli, mających wyrównać sytuację armii o różnej wartości ✊. Fortele mają koszt określony w ✊. Łączna wartość wybranych Forteli nie może przekraczać różnicy w ✊ między Czerwonym i Niebieskim Graczem. Czasami Fortele mają wskazane, ile razy maksymalnie dany Fortel może zostać wybrany. Jeżeli nie ma przy nim podanego ograniczenia, dany Fortel można wybrać dowolną ilość razy.

Jeżeli wartość w ✊ Forteli i armii Niebieskiego Gracza jest niższa niż wartość w ✊ armii Czerwonego gracza, na każdy pozostały ✊ różnicy między graczami, Niebieski gracz może wylosować jeden Efekt Losowy. Nigdy nie mogą mieć zastosowania więcej niż trzy Efekty Losowe. Jeżeli gracz wylosował więcej niż trzy Efekty, wybiera z nich te trzy, które będą miały zastosowanie. Powtarzające się Efekty należy przerzucić.

Jedna jednostka może być pod wpływem działania jednego Efektu na raz.

	Efekt	Działanie
1-2	Opóźnienie	Podczas wystawiania armii, ostatnia Jednostka wystawiona przez przeciwnika musi być wystawiona tylną krawędzią w kontakcie z krawędzią stołu przeciwnika. Jeżeli jest to niemożliwe, to musi być umieszczona tylną krawędzią jak najbliżej najbliższej krawędzi stołu.
3-4	Braki amunicji	Na początku pierwszej rundy przeciwnik musi usunąć łącznie trzy dowolne ♟ spomiędzy dowolnych swoich Jednostek.
5-6	Panika	Na początku pierwszej rundy, przeciwnik musi jednej wybranej przez siebie Jednostce zamienić przydzielony rozkaz na odsłonięty 🚩, a następnie zasłonić go.
7-8	Straty marszowe	Przeciwnik musi rozdzielić łącznie 3 swoim Jednostkom. Może przydzielić je jednej Jednostce lub rozdzielić pomiędzy kilka.
9-10	Dobry dzień	Gracz otrzymuje 1 żeton uniwersalny. W dowolnym momencie gry może go odrzucić zamiast wydawać 1 ✉.

5. Zwiad

Przed wystawieniem armii, gracze przeprowadzają Zwiad. Pozwala on armii uzyskać Efekty wpływające na wystawienie i początkowy etap gry. Zwiad na poziomie Zgrupowanie składa się z czterech kroków:

1. Straż Przednia;
2. Test Ryzyka;
3. Test Zwiadu;
4. Wybór Efektów.

5.1 Straż Przednia

W kroku Straży Przedniej gracze kładą zakryte Żetony Rozkazu określające, jakie działania podejmuje ich Straż Przednia. Następnie odkrywają je w tym samym momencie i zaczynając od Czerwonego Gracza rozpatrują działania Straży Przedniej, które definiują przebieg kolejnych kroków zwiadu.

5.2 Test Ryzyka

Każda Jednostka Straży Przedniej wykonuje test Ryzyka, tyloma kośćmi, ile wynosi wartość Ryzyka. Poziom trudności testu określony jest przy wartości Wywiadu armii (*liczba w nawiasie*). Każda porażka w teście oznacza, że Jednostka Straży Przedniej otrzymuje 1.

Postawa		Wystawienie			Efekty
	Nie wysyłać!	Gracz wystawia Straż Przednią w swojej strefie rozstawienia.	-	0	1
	Ostrożny zwiad.	Gracz wystawia Straż Przednią w kontakcie tylnym punktem referencyjnym z granicą Strefy Wystawienia.	+1	2	2
	Agresywny zwiad	Gracz wystawia Straż Przednią w kontakcie tylnym punktem referencyjnym ze strefą wystawienia. Następnie Jednostka wykonuje Akcję Przemieszczenie.	+2	4	2
	Bardzo agresywny zwiad	Gracz wystawia Straż Przednią w kontakcie tylnym punktem referencyjnym ze strefą wystawienia. Następnie Jednostka wykonuje Akcję Ruch.	+3	6	2

5.3. Test Zwiadu

Przed wykonaniem Testu Zwiadu gracze pokazują sobie rozpiski swoich armii. Test Zwiadu to test przeciwstawny. Gracze rzucają tyloma kośćmi, ile wynosi wartość ich armii zmodyfikowana o działania Straży Przedniej. Zwycięzca może wybrać +1 Efekt.

Zasada **Zwiadowcy** nie ma zastosowania jeżeli Straż Przednia podjęła działanie *Nie wysyłać!*

5.4. Wybór Efektów

Zaczynając od zwycięzcy Testu Zwiadu, gracze na przemian wybierają Efekty Zwiadu. Gracze mogą wybrać tyle efektów Zwiadu, ile wynika z działania Straży Przedniej i wyniku Testu Zwiadu. Każdą pozycję z listy można wybrać tylko raz. (*Jeżeli Efekt występuje na liście dwa razy można wybrać go dwa razy, raz za każdą pozycję na liście.*)

Zgrupowanie Michała ma Wywiad: 2. Nie decyduje się on na wysłanie Straży Przedniej, więc kładzie . Zgrupowanie Baśki ma Wywiad:1. Decyduje się on na Agresywny zwiad i kładzie . Następnie oboje odsłaniają Żetony Rozkazów. Baśka wykonuje test Ryzyka rzucając 4 kośćmi. Następnie wykonują przeciwstawny Test Zwiadu. Michał rzuca dwoma kostkami (Wywiad: 2+0). Baśka trzema kostkami (Wywiad 1+2).

Michał wyrzucił 2, 8, a Baśka 3,6,9. Straż przednia Baśki ma zasadę Zwiadowcy (1), więc przerzuca 9 i uzyskuje wynik 2. Oboje mają taki sam najniższy wynik (2), więc odrzucają go. Następny najniższy wynik Michała to 8, a Baśki 3. Baśka wygrywa Zwiad.

Baśka wybiera 3 Efekty (Agresywny zwiad – 2 Efekty +1 za wygraną w Teście Zwiadu). Michał wybiera 1 Efekt (Nie wysyłać! - 1 Efekt). Jako pierwsza wybiera Baśka, ponieważ wygrała Test Zwiadu.

Efekty Zwiadu	
Flankowanie	Podczas wystawienia armii, gracz zamiast w strefie rozstawienia może wystawić jedną Jednostkę jazdy lub dragonów w kontakcie z boczną krawędzią pola bitwy na własnej połowie pola bitwy, nie bliżej niż 12 cali od dowolnej wrogiej Jednostki.
Forsowny marsz	Podczas wystawienia armii, gracz raz po rozstawieniu Jednostki Gracz może natychmiast wykonać nią Akcję Ruch.
Pochwycenie języka	Przed rozpoczęciem wystawiania armii, należy wskazać dowolną Jednostkę przeciwnika. Podczas wystawiania musi umieścić ją jako pierwszą.
Pozoranci	Po zakończeniu wystawienia, gracz może wybrać własną Jednostkę, zdjąć ją ze stołu i ponownie umieścić w strefie wystawienia. Nie może to być Jednostka, która przy wystawieniu podlegała jakiemuś efektowi Zwiadu lub Fortelu.
Wysunięta pozycja	Podczas wystawiania armii gracz może jedną Jednostkę umieścić w kontakcie tylną krawędzią z krawędzią strefy wystawienia, zamiast w strefie rozstawienia.
Udane harce	Po wystawieniu wszystkich Jednostek (i ewentualnym zaaplikowaniu efektu Pozoranci) gracz przydziela 1 wybranej Jednostce przeciwnika. Dodatkowo przeciwnik musi przydzielić 2 innej swojej Jednostce.
Udane harce	Po wystawieniu wszystkich Jednostek (i ewentualnym zaaplikowaniu efektu Pozoranci) gracz przydziela 1 wybranej Jednostce przeciwnika. Dodatkowo przeciwnik musi przydzielić 2 innej swojej Jednostce.

6. Wystawienie armii

Po zakończeniu Zwiadu, gracze wystawiają swoje armie. O ile zasady scenariusza lub inne zasady specjalne nie stanowią inaczej, gracze na przemian wystawiają po jednym Elemencie armii zaczynając od Czerwonego Gracza.

7. Rozegranie bitwy

Po zakończeniu wystawienia, należy przydzielić początkowe Rozkazy i rozpocząć I Rundę gry. Gra trwa pięć rund.

Przebieg rundy:

Runda:

1. Faza początkowa
   a. Odnowienie Punktów Rozkazów
   b. Zakrywanie i zdejmowanie odkrytych Znaczników Rozkazów
2. Faza inicjatywy
   a. Gracze oznaczają w tajemnicy ile PR Głównodowodzący przeznacza na modyfikację liczby kostek w teście Inicjatywy.
   b. Gracze rzucają test przeciwstawny na Inicjatywę.
3. Faza działań
   a. Rozegraj tury graczy
4. Faza końcowa

8. Zakończenie Gry

Gra kończy się, kiedy jedna z armii wykona Odwrót lub z końcem Fazy końcowej piątej Rundy. Scenariusz wygrywa gracz, który zdobył więcej punktów.

Scenariusz wygrywa gracz, który zdobył więcej punktów.

Punkty otrzymuje się za

1. Realizację celów scenariusza (0-6 punktów).

   Każdy ze scenariuszy pozwala na zdobycie od 0 do 6 punktów za realizację ich celów. Zasady ich zdobycia opisane są w każdym scenariuszu. Jeżeli zasady scenariusza wprost nie mówią inaczej, należy zsumować punkty za każdy spełniony warunek, ale nie można otrzymać więcej niż 6 punktów.

   Jeżeli amia jednego z Graczy wykona Odwrót, przyjmuje się na koniec gry, że drugi Gracz kontroluje wszystkie Znaczniki celów.

2. Straty zadane wrogowi (0-6 punktów).

   Należy zsumować punkty za każdy spełniony z poniższych warunków, ale nie można otrzymać więcej niż 6 punktów.

   - Każda Jednostka przeciwnika, która przekroczyła próg ucieczki: 1VP
   - Każde dwie Jednostki przeciwnika, które na koniec gry są w stanie : 1VP
   - Na koniec gry przynajmniej połowa Jednostek przeciwnika jest w stanie lub przekroczyła próg ucieczki: 1VP
   - Wszystkie Jednostki przeciwnika przekroczyły próg ucieczki lub armia przeciwnika wykonała Odwrót: 6VP

3. Niskie straty własne (0-4 punkty)

   Należy zsumować punkty za każdy spełniony z poniższych warunków, ale nie można otrzymać więcej niż 4 punkty.

   - Żadna Jednostka Gracza nie przekroczyła Progu Ucieczki: 2VP
   - Mniej niż połowa Jednostek Gracza przekroczyła Próg Ucieczki: 1VP
   - Gracz nie stracił żadnej grupy ani : 1VP

Michał i Baśka rozegrali scenariusz Kluczowe pozycje. Na koniec gry Baśka kontrolowała 2 Znaczniki celu, a Michał nie kontrolował żadnego. Baśka straciła trzy z pięciu Jednostek, ale nie straciła żadnego Dowódcy ani Głównodowodzącego. Michał nie stracił żadnej Jednostki, Dowódcy, ani Głównodowodzącego, ale dwie z czterech jego Jednostek na koniec gry były w stanie .

Za cele scenariusza Baśka zdobyła 4VP. 1VP za kontrolowanie przynajmniej jednego Znacznika, 2VP za kontrolowanie przynajmniej dwóch znaczników i 1VP za to, że jej przeciwnik nie kontroluje żadnego znacznika. Michał nie spełnił żadnego warunku, więc za realizację celów scenariusza nie zdobył żadnych punktów.

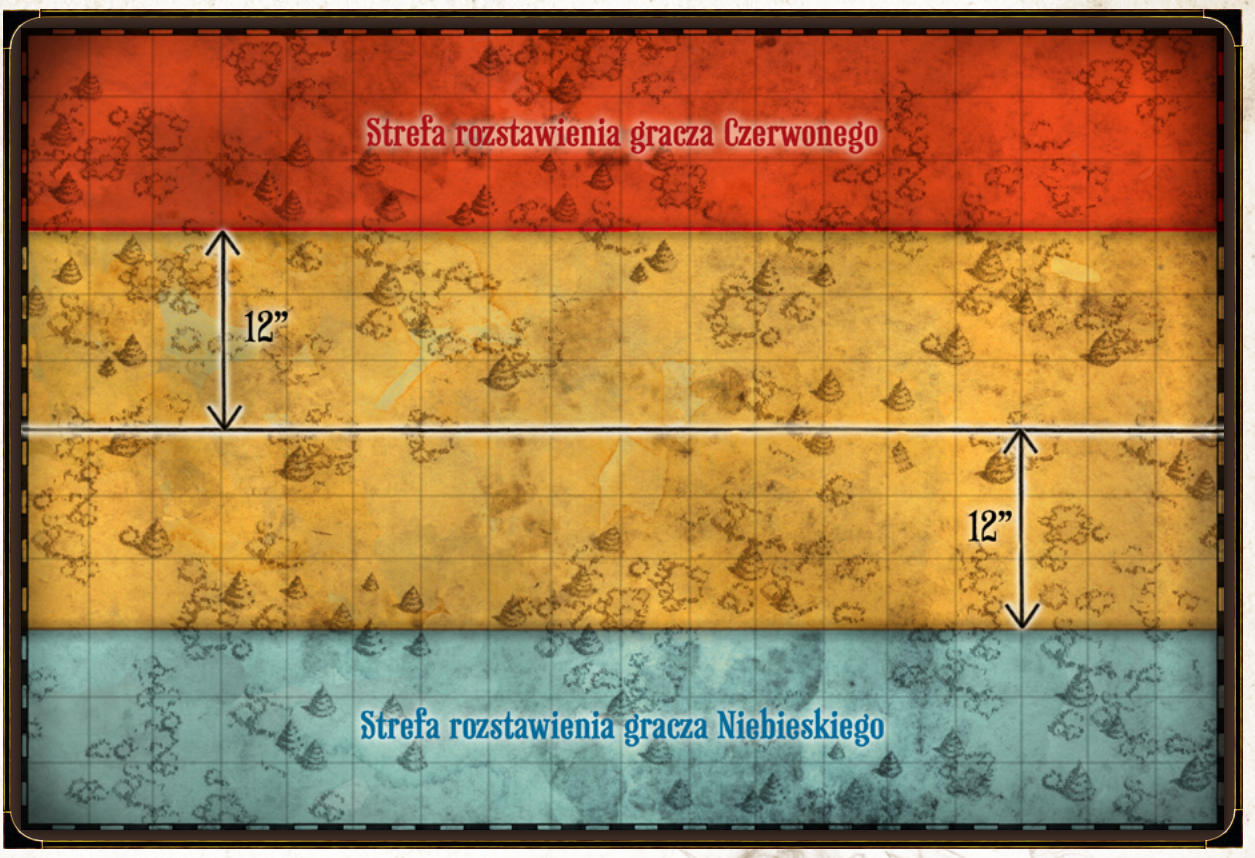
Za straty zadane wrogowi Baśka zdobyła 2VP. 1VP za dwie Jednostki przeciwnika, które na koniec gry były w stanie i 1VP za to, że na koniec gry połowa jednostek przeciwnika była w stanie lub przekroczyła próg ucieczki. Michał za straty zadane wrogowi zdobył 5VP. 3VP za to, że trzy jednostki przeciwniczki przekroczyły próg ucieczki, 1VP za to, że na koniec gry połowa jednostek przeciwniczki była w stanie lub przekroczyła próg ucieczki i 1VP za to, że na koniec gry połowa Jednostek przeciwniczki przekroczyła próg ucieczki.

Za niskie straty własne Baśka zdobyła 1VP - za to, że nie straciła żadnego Dowódcy, ani Głównodowodzącego. Michał nie stracił żadnej Jednostki, żadnego Dowódcy, ani Głównodowodzącego. Spełnił więc wszystkie trzy warunki, co dało mu łącznie 4VP.

Końcowy wynik to 9 do 7 dla Michała.

2019 Теленик

Kluczowe pozycje (0 ✊)



Cele

Zaczynając od Czerwonego Gracze umieszczają łącznie trzy Znaczniki Celu. Znaczniki ani obszary w których się znajdują nie mogą znajdować się w obrębie 4" od stref rozstawienia i krawędzi stołu oraz 8" od innego znacznika lub obszaru w którym znajduje się znacznik. Najpierw Czerwony gracz umieszcza znacznik w połowie Niebieskiego gracza. Potem Niebieski gracz umieszcza znacznik w swojej połowie. Potem Czerwony gracz umieszcza znacznik w swojej połowie. Znacznik może zostać umieszczony w Obszarze Terenu, tylko jeżeli cały Obszar spełnia warunki miejsca, w jakim może być umieszczony Znacznik.

Punkty zwycięstwa

- Kontrola przynajmniej 1 Celu: 1VP
- Kontrola przynajmniej 2 Celów: 2VP
- Kontrola wszystkich Celów: 2VP
- Przeciwnik nie kontroluje żadnego celu: 1VP

Maksymalnie **16** punktów zwycięstwa

Zasady specjalne

Gra kończy się jeżeli jedna z armii wykona Odwrót lub po zakończeniu piątej rundy.

Fortel	Maks.	✊	Działanie
Dogodne pozycje	1	7	Czerwony gracz oba Znaczniki celów umieszcza na połowie Niebieskiego gracza.
Staranne rozpoznanie	-	5	Niebieski gracz może przemieścić jeden Znacznik celu o 4". Każdy znacznik może być przemieszczony tylko raz.
Determinacja	1	3	Motywacja armii Niebieskiego gracza wzrasta o 1.
Wyrachowanie	1	1	Niebieski gracz dostaje 1 żeton uniwersalny. W dowolnej swojej turze zamiast wykonać aktywację może go odrzucić po czym natychmiast kończy turę.
Agresywne wystawienie	-	S - 3 M - 4 L - 5	Podczas wystawienia Niebieski gracz może wystawić jedną Jednostkę w 8" od swojej strefy rozstawienia, nie bliżej niż 12" od krótkich krawędzi. +1 ✊ jeżeli Jednostka jest ●
Wypoczęci	-	3	W pierwszej rundzie wszystkie Jednostki Niebieskiego gracza za wyjątkiem artylerii i Straży Przedniej dostają +1" do Szybkości.
Posterunek	-	6	Podczas wystawienia Niebieski gracz może umieścić jedną Jednostkę piechoty albo jazdy w rozmiarze S/M w obrębie terenu kluczowego lub w promieniu 4" od Znacznika Celu.
Zabezpieczona pozycja	1	8	Czerwony gracz jeden Znacznik celu umieszcza w Strefie rozstawienia Niebieskiego gracza.