

# *Commands & Colors*

## *Napoleonics*

### *Κανόνες Παιχνιδιού*



*Σχεδιαστής Παιχνιδιού: Richard Borg*

*Εταιρεία Παραγωγής: GMT Games*

«Το πεδίο της μάχης είναι μια σκηνή ατελείωτου χάους. Νικητής θα είναι αυτός που θα ελέγξει το χάος, τόσο αυτό της δικής του πλευράς, όσο και αυτό του εχθρού.»

- Ναπολέον Βοναπάρτης

## 1.ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το παιχνίδι «*Commands & Colors: Napoleonic*» δεν είναι ιδιαίτερα πολύπλοκο. Βασίζεται στον επιτυχημένο μηχανισμό της σειράς «*Commands & Colors*», κατά τον οποίο οι κάρτες εντολών καθοδηγούν τις κινήσεις και δημιουργούν κατάσταση άγνοιας για τις δυνατότητες του αντιπάλου. Η μάχη καθορίζεται γρήγορα και αποτελεσματικά με τα ζάρια. Ωστόσο, το «*Commands & Colors: Napoleonic*» εισάγει νέα δεδομένα στο παιχνίδι, τα οποία αναδύουν το ιστορικό υπόβαθρο και προσφέρουν ακόμα και στους έμπειρους παίκτες της σειράς *Commands & Colors* πολλές και νέες προκλήσεις.

Το παιχνίδι έχει κλιμάκωση, επιτρέποντας στους παίκτες να αναβιώσουν τόσο τις επικές μάχες, όσο και τις μικρότερης σημασίας συγκρούσεις της Ναπολεόντειας περιόδου. Σε κάποιες περιπτώσεις, μια μονάδα πεζικού στο ταμπλώ αναπαριστά μια ολόκληρη μεραρχία, ενώ άλλοτε αναπαριστά μόλις ένα τάγμα. Οι τακτικές που θα κληθείτε να εφαρμόσετε για να φτάσετε στη νίκη, προσαρμόζονται εξαιρετικά στα πλεονεκτήματα και τους περιορισμούς των διάφορων εθνικών στρατών της εποχής, ενώ το τοπίο στο πεδίο της μάχης προσομοιάζεται με αυτό στο οποίο έγινε η σύγκρουση.

Οι μάχες που περιέχονται στο βιβλίο scenario book, εστιάζουν στη σύγκρουση μεταξύ Βρετανών και Γάλλων. Δίνεται επίσης έμφαση στο σημαντικό ρόλο του τοπίου, καθώς και στα στρατεύματα που έλαβαν μέρος στη μάχη βάσει της ιστορίας, κατ' αντιστοιχία φυσικά με το μηχανισμό του παιχνιδιού.

## Αξιοσημείωτα στο *Commands & Colors: Napoleonic*:

- Από τη φύση του οπλισμού, έχει αυξημένη ισχύ η μάχη εξ αποστάσεως.
- Καθώς μια μονάδα έχει απώλειες, ο αριθμός των ζαριών που μπορεί να ρίξει μειώνεται. Η προστασία δυνάμεων και η χρήση εφεδρειών την κατάλληλη στιγμή είναι μεγάλης σημασίας πλέον.
- Μονάδες που μειώνεται η δύναμη τους στο ένα μπλοκ λόγω απωλειών, πιθανώς να μη μπορούν να πολεμήσουν εξαιτίας εδαφικών περιορισμών.
- Οι μονάδες υποχωρούν ένα εξάγωνο για κάθε σημαία που φέρνει το ζάρι (εκτός της πολιτοφυλακής).
- Μία ή περισσότερες μονάδες πυροβολικού και μία μονάδα πεζικού ή ιππικού, γίνεται να συνδυάσουν τα ζάρια μάχης τους σε μια συντονισμένη επίθεση.
- Το ιππικό γίνεται να υποχωρήσει και να ανασυνταχθεί όταν δέχεται επίθεση σώμα με σώμα από πεζικό, όχι όμως όταν του επιτίθεται ιππικό ή πυροβολικό.
- Μόνο μετά από επιτυχημένη μάχη σώμα με σώμα είναι δυνατό το ιππικό να προχωρήσει και σε δεύτερη επίθεση.
- Το ελαφρύ ιππικό και πεζικό (όχι όμως το ελαφρύ πεζικό μουσκετοφόρων) κάνουν επιτυχημένη επίθεση σε μάχη σώμα με σώμα όταν έρθουν σπαθιά στα ζάρια.
- Το πεζικό μπορεί να κάνει τετραγωνικό σχηματισμό για να αναχαιτίσει μία επίθεση σώμα με σώμα από εχθρικό ιππικό.
- Η μορφή του εδάφους παίζει σπουδαίο ρόλο σε πολλές μάχες.
- Κάθε υπερδύναμη που πολέμησε κατά την περίοδο των Ναπολεόντειων πολέμων διαθέτει τη δική της κάρτα αναφοράς. Εκεί αναγράφονται οι δυνατότητες των μονάδων και τα ειδικά πλεονεκτήματα που είχε ο κάθε στρατός εκείνη την περίοδο.

Καλή Διασκέδαση! -Richard Borg

## 2.ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

- 5 φύλλα που περιέχουν 56 εξάγωνα Εδάφους διπλής όψευς, 2 Σημειωματάρια για το Πεζικό σε Τετραγωνικό Σχηματισμό, 8 Δείκτες Πεζικού σε Τετραγωνικό Σχηματισμό και 18 Σημεία Νίκης
- 70 Κάρτες Εντολών
- 8 ζάρια
- 6 φύλλα με αυτοκόλλητα για τα ζάρια κα τα μπλοκ
- 6 Καρτέλες για τη βοήθεια των παιχτών
- 1 βιβλίο κανόνων
- 1 βιβλίο μαχών (scenario)

**340 Μπλοκ:** με μπλε τα γαλλικά, με κόκκινο τα βρετανικά και με καφέ τα πορτογαλικά στρατεύματα, αποτελούμενα από:

193 μικρά μπλοκ για το πεζικό

87 μεσαίου μεγέθους μπλοκ για το ιππικό

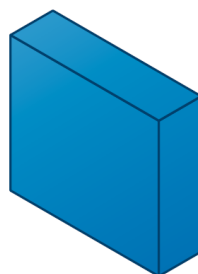
60 μεγάλα μπλοκ για το πυροβολικό και τους ηγέτες



Small Blocks  
18 x 18 x 8 mm



Medium Blocks  
22 x 22 x 8 mm

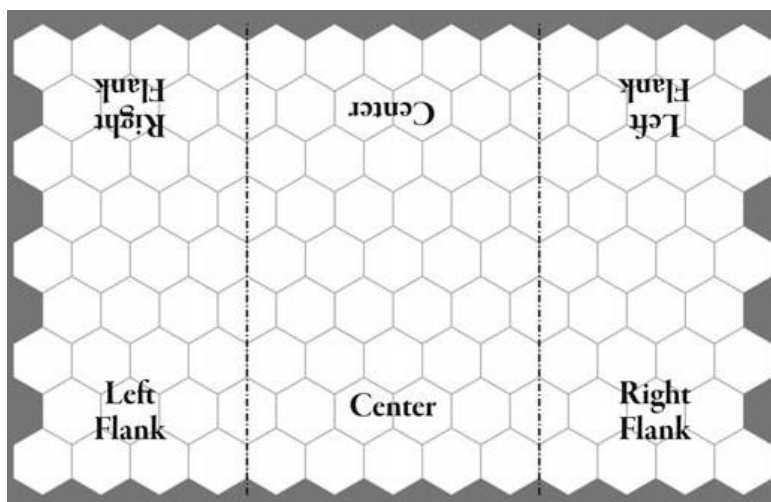


Rectangular Blocks  
22 x 28 x 8 mm

- Όλα τα μπλοκ πεζικού είναι διαστάσεων 18x18x8mm
- Όλα τα μπλοκ ιππικού είναι διαστάσεων 22x22x8mm
- Όλα τα μπλοκ πυροβολικού είναι διαστάσεων 22x28x8mm και τοποθετούνται έτσι ώστε η μεγάλη πλευρά των 28mm να είναι οριζόντια
- Όλα τα μπλοκ ηγετών είναι διαστάσεων 22x28x8mm και τοποθετούνται έτσι ώστε η μεγάλη πλευρά των 28mm να είναι κάθετα

## Ταμπλώ του παιχνιδιού

Το πεδίο της μάχης αποτελείται από εξάγωνα, και οι διαστάσεις του είναι 13 εξάγωνα σε μήκος και 9 σε πλάτος. Χωρίζεται σε τρεις τομείς με τη βοήθεια 2 διακεκομμένων γραμμών, ώστε ο κάθε παίκτης να έχει μπροστά του μια αριστερή πτέρυγα, ένα κεντρικό τομέα και μια δεξιά πτέρυγα. Εκεί όπου μια διακεκομμένη γραμμή χωρίζει στα δύο ένα εξάγωνο, το εξάγωνο αυτό θεωρείται ότι βρίσκεται τόσο στην πτέρυγα όσο και στον κεντρικό τομέα.



## Εξάγωνα Εδάφους

Τα εξάγωνα Εδάφους έχουν μεγάλη ποικιλία εδαφικών χαρακτηριστικών και καθώς τοποθετούνται στο ταμπλώ, δημιουργούν το τοπίο που ιστορικά έγινε η κάθε μάχη. Οι ειδικοί κανόνες για τη μορφή του εδάφους εξηγούνται αναλυτικά στο κεφάλαιο κανόνων Εδάφους

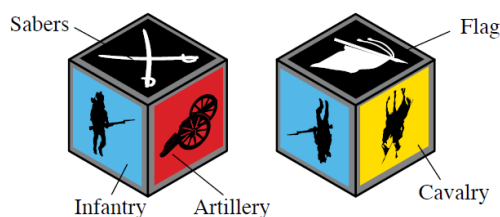
## Κάρτες Εντολών

Οι μονάδες μπορούν μόνο να κινηθούν ή να πολεμήσουν όταν τους δίνεται μια εντολή. Οι Κάρτες Εντολών χρησιμοποιούνται από τον παίκτη για να δώσει εντολή στα στρατεύματά του να κινηθούν, να πολεμήσουν ή να κάνουν κάτι εξειδικευμένο. Για την περιγραφή όλων των Καρτών Εντολών, δείτε την παράγραφο κανόνων για τις Κάρτες Εντολών.

## Ζάρια Μάχης

Κάθε ζάρι μάχης έχει έξι κενές πλευρές όπου θα χρειαστεί να κολληθούν τα αυτοκόλλητα. Κάθε ζάρι πρέπει να έχει τα ακόλουθα αυτοκόλλητα στις πλευρές του:

- 2 σύμβολα πεζικού (γαλάζιο φόντο)
- 1 σύμβολο ιππικού (κίτρινο φόντο)
- 1 σύμβολο προβολικού (κόκκινο φόντο)
- 1 σύμβολο σημαίας (μαύρο φόντο)
- 1 σύμβολο σπαθιών (μαύρο φόντο)



## Κάρτα Αναφοράς εθνικού στρατού

Κάθε μια από τις δυνάμεις της εποχής που πολέμησαν στους Ναπολεόντειους Πολέμους, έχει μια Κάρτα Αναφοράς εθνικού στρατού. Η κάρτα αυτή περιέχει:

- Τον τύπο των μονάδων και κανόνες για το έδαφος
- Σκίτσα που αντιστοιχούν σε κάθε μονάδα στην Κάρτα
- Τον αριθμό των μπλοκ που αποτελούν μια μονάδα  
*Σημείωση: Δεν έχουν απαραίτητα όλοι οι εθνικοί στρατοί τον ίδιο αριθμό μπλοκ στην αρχική στελέχωση κάθε μονάδας.*
- Τη δυνατότητα κίνησης μιας μονάδας σε αριθμό εξαγώνων
- Ειδικές διαφοροποιήσεις για τον αριθμό ζαριών μάχης μιας μονάδας, καθώς και διαφοροποιήσεις στον αριθμό ζαριών μάχης από Κάρτες Εντολών
- Διαφοροποιήσεις λόγω ηθικού
- Σημειώσεις για τις μονάδες κάθε εθνικού στρατού

## Μονάδες και Ηγέτες

Κάθε μονάδα αποτελείται από ένα συγκεκριμένο αριθμό μπλοκ. Ο αριθμός αυτός για μια μονάδα μπορεί να διαφέρει ανάλογα με τον τύπο της μονάδας και του εθνικού στρατού όπου ανήκει, και αναγράφεται στην Κάρτα Αναφοράς.

Ένας Στρατηγός ή ένας Αξιωματικός οπουδήποτε βαθμού (εδώ θα αναφέρεται ως Ηγέτης), στο πεδίο της μάχης αναπαριστάται από ένα μεγάλο μπλοκ. Από μόνο του το μπλοκ ενός Ηγέτη, δε θεωρείται μονάδα.

**Κολλώντας τα αυτοκόλλητα:** Κολλήστε κατάλληλα τα αυτοκόλλητα στις δύο πλευρές των μπλοκ για την κάθε μονάδα. Βάλτε στα κόκκινα μπλοκ τις Βρετανικές αυτοκόλλητες ετικέτες, στα καφέ τις Πορτογαλικές και στα μπλε τις Γαλλικές. Ξεκινήστε με τις Βρετανικές μονάδες. Βγάλτε έξω 36 μικρά κόκκινα μπλοκ. Βρείτε τα αυτοκόλλητα του Βρετανικού Πεζικού Γραμμής (British Line Infantry) στην τρίτη σελίδα με τα αυτοκόλλητα, και κολλήστε τα μπρος – πίσω στα μικρά κόκκινα μπλοκ. Όταν τελειώσετε με αυτά, συνεχίστε με το Βρετανικό Ελαφρύ Πεζικό (British Light Infantry). Βγάλτε 10 μικρά κόκκινα μπλοκ και βρείτε τα αντίστοιχα αυτοκόλλητα στην τέταρτη σελίδα. Όταν τα κολλήσετε μπρος – πίσω στα μπλοκ, συνεχίστε με το Βρετανικό Ελαφρύ Πεζικό με Μουσκέτα (British Rifle Light Infantry) και βγάλτε 6 μπλοκ. Συνεχίστε μ' αυτόν τον τρόπο μέχρι να τελειώσουν όλες οι Βρετανικές Μονάδες. Προχωρήστε μετά στις Πορτογαλικές Μονάδες με τα καφέ μπλοκ, και τέλος στις Γαλλικές με τα μπλε μπλοκ. Θα σας πάρει λίγο χρόνο, αλλά αξίζει τον κόπο! Μερικά επιπλέον μπλοκ και αυτοκόλλητα που υπάρχουν χρησιμεύουν ως ρεζέρβες αντικατάστασης σε περίπτωση απώλειας ή φθοράς.

### **Σημειωματάρια για το Πεζικό σε Τετραγωνικό Σχηματισμό**

Τα 2 Σημειωματάρια για το Πεζικό σε Τετραγωνικό Σχηματισμό και οι αριθμημένοι Δείκτες χρησιμοποιούνται για να εντοπίζουν οι παίκτες στο πεδίο της μάχης τις μονάδες πεζικού σε τετραγωνικό σχηματισμό.



*Σημειωματάριο για τον τετραγωνικό σχηματισμό Πεζικού*



*Γαλλική μονάδα σε τετραγωνικό σχηματισμό*



*Βρετανική μονάδα σε τετραγωνικό σχηματισμό*

### **Σημεία Νίκης**

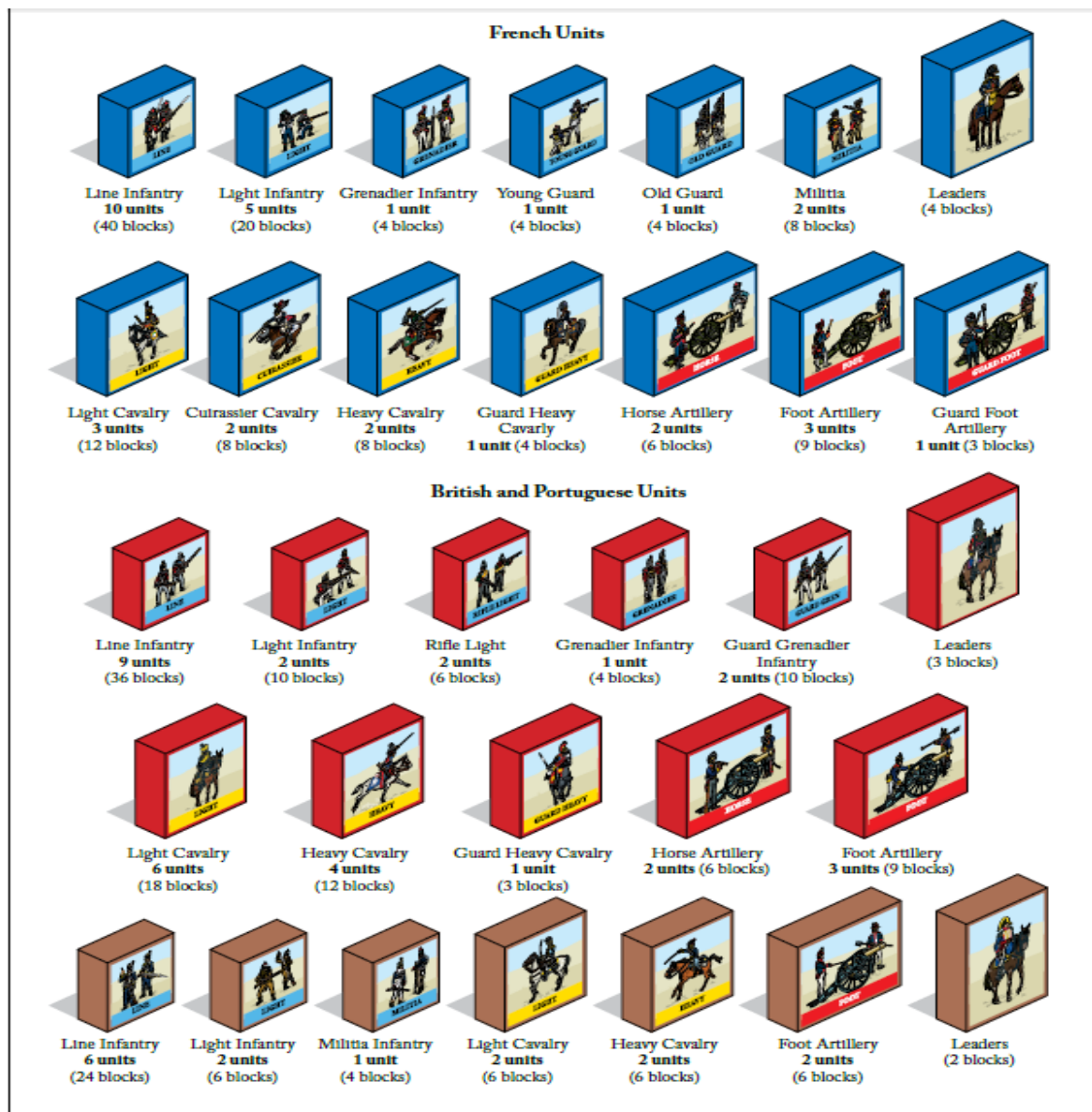
Αυτά τα 18 Σημεία Νίκης αντιπροσωπεύουν συνθήκες νίκης, στην προσπάθεια των παικτών να επιβληθούν.



*Γαλλικό Σημείο Νίκης*



*Βρετανικό Σημείο Νίκης*



Επεξήγηση των μονάδων: Κάτω από το όνομα κάθε μονάδας αναγράφεται ο συνολικός αριθμός αυτών των μονάδων για κάθε στρατό και ο συνολικός αριθμός των μπλοκ

Πεζικό: Line Infantry=Πεζικό Γραμμής, Light Infantry=Ελαφρύ Πεζικό, Rifle Light Infantry= Ελαφρύ Πεζικό Μουσικοφόρων, Grenadier Infantry=Γρεναδιέροι, Guard Grenadier Infantry=Γρεναδιέροι Φρουράς, Young Guard=Νέα Φρουρά, Old Guard=Παλιά Φρουρά (Βετεράνοι), Militia= Πολιτοφυλακή

Ιππικό: Light Cavalry=Ελαφρύ Ιππικό, Cuirassier Cavalry=Θωρακοφόρο Ιππικό, Heavy Cavalry=Βαρύ Ιππικό, Guard Heavy Cavalry=Βαρύ Ιππικό Φρουράς

Πυροβολικό: Horse Artillery=Πυροβολικό με άλογα, Foot Artillery=Πυροβολικό, Guard Foot Artillery=Πυροβολικό Φρουράς

Ηγέτες: Leaders

### 3.ΞΕΚΙΝΗΜΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

1. Διαλέξτε μια ιστορική μάχη από το βιβλίο μαχών (scenario book). Αν αυτό είναι το πρώτο σας παιχνίδι, σας συνιστούμε να ξεκινήσετε με την πρώτη μάχη του βιβλίου – Rolica (Πρώτη Γαλλική Γραμμή Άμυνας) 17 Αυγούστου 1808, η οποία έχει σχεδιαστεί για να σας εισάγει στα βασικά μιας Ναπολεόντειας μάχης και θα σας δώσει την ευκαιρία να εντρυφήσετε σε πολλά από τα βασικά στοιχεία του παιχνιδιού.
2. Τοποθετήστε το ταμπλώ στο κέντρο του τραπέζιού. Κάθε σενάριο μάχης προσδιορίζει ποιός στρατός βρίσκεται σε κάθε πλευρά του πεδίου μάχης, και ο κάθε παίχτης πρέπει να καθίσει από την πλευρά του στρατού που θα διοικήσει. Στη συνέχεια, ο κάθε παίχτης παίρνει την Κάρτα Αναφοράς Εθνικού Στρατού που του αντιστοιχεί, καθώς και το Σημειωματάριο Πεζικού σε Τετραγωνικό Σχηματισμό με τους αντίστοιχους αριθμημένους Δείκτες από 1 έως 4. Τοποθετήστε το Σημειωματάριο και τους Δείκτες δίπλα σας και κοντά στο ταμπλώ.
3. Τοποθετήστε τα εξάγωνα Εδάφους στο ταμπλώ όπως υποδεικνύει το βιβλίο μαχών για να δημιουργήσετε το τοπίο της συγκεκριμένης μάχης.
4. Χωρίστε τα μπλοκ, μπλε για το γαλλικό στρατό, κόκκινα για τον αγγλικό και καφέ για τον πορτογαλικό. Σας συνιστούμε να βάζετε ένα μπλοκ για κάθε απαιτούμενο Ηγέτη ή τύπο μονάδας στο ταμπλώ, χρησιμοποιώντας τα όρια του ταμπλώ και τις διακεκομμένες γραμμές για να εντοπίσετε γρήγορα και εύκολα τα κατάλληλα εξάγωνα. Έπειτα συμπληρώστε κάθε μονάδα Πεζικού, Ιππικού και Πυροβολικού με τον απαιτούμενο αριθμό μπλοκ, όπως αναγράφεται στην Κάρτα Αναφοράς Εθνικού Στρατού. Σημείωση: Κάθε σύμβολο μονάδας στο χάρτη από το βιβλίο μαχών αντιπροσωπεύει ολόκληρη τη μονάδα (με όλα τα μπλοκ της).
5. Ανακατέψτε καλά τις Κάρτες Εντολών και μοιράστε σε κάθε παίκτη τόσες όσες προβλέπουν οι ειδικές σημειώσεις της μάχης στο βιβλίο μαχών. Κρατήστε κλειστές τις κάρτες σας από τον αντίπαλο. Τις υπόλοιπες κάρτες τοποθετήστε τις κλειστές σε μια στοίβα δίπλα στο ταμπλώ ώστε να τις φτάνουν και οι 2 παίχτες.
6. Τοποθετήστε τα 8 ζάρια και τα Σημεία Νίκης σε σημείο ώστε να τα φτάνουν και οι 2 παίχτες.
7. Διαβάστε προσεχτικά τους ειδικούς κανόνες και τις ειδικές συνθήκες νίκης για τη συγκεκριμένη μάχη στο βιβλίο μαχών.
8. Πρώτος παίζει ο παίχτης που ορίζουν οι σημειώσεις για τη συγκεκριμένη μάχη στο βιβλίο μαχών.

## 4.ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να είστε ο πρώτος παίχτης που θα κερδίσει ένα συγκεκριμένο αριθμό Σημείων Νίκης (συνήθως από 5 ως 9), ανάλογα με αυτά που ορίζουν οι σημειώσεις της συγκεκριμένης μάχης.

Ένα Σημείο Νίκης κερδίζεται για κάθε εχθρικό Ηγέτη ή μονάδα που εξοντώνεται. Όταν το τελευταίο μπλοκ μιας αντίπαλης μονάδας ή ενός Ηγέτη εξοντώνεται, κερδίζετε αυτόματα ένα Σημείο Νίκης. Σε μερικές περιπτώσεις μαχών, μπορείτε να κερδίσετε Σημεία Νίκης καταλαμβάνοντας συγκεκριμένα εξάγωνα στο ταμπλώ ή ολοκληρώνοντας συγκεκριμένες αποστολές. Ένας παίχτης νικά αυτόματα, μόλις κερδίσει και το τελευταίο απαιτούμενο Σημείο Νίκης.

Λίγα λόγια για το παιχνίδι με περισσότερους παίχτες: Το *Commands & Colors: Napoleonic*, παρουσιάζεται εδώ ως ένα παιχνίδι για 2 παίχτες (ή 2 ομάδων παιχτών), με την κάθε πλευρά να διοικεί ένα ή περισσότερους μαχόμενους στρατούς. Ενώ κάποια από τα περιεχόμενα έχουν σχεδιαστεί για να λάβουν μέρος σε μεγαλύτερης κλίμακας μάχες, η δυνατότητα για συμμετοχή άνω των 2 παιχτών είναι έξω από τα βασικά πυρήνα αυτού του παιχνιδιού. Σε μια μελλοντική έκδοση, αντικείμενο θα είναι ένα σενάριο *Μεγάλης Μάχης (La Grande Battle)*, με τη χρήση διπλού μεγέθους ταμπλώ και αντίστοιχων Καρτών Εντολών.

## 5.ΣΕΙΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Οι σημειώσεις της μάχης ορίζουν ποιός παίχτης ξεκινά. Ο ενεργός (επιτιθέμενος) παίχτης, διατάζει τις μονάδες που έχει στον έλεγχο του να κινηθούν και να πολεμήσουν, κατεβάζοντας μία Κάρτα Εντολών από το χέρι του και ακολουθώντας τις οδηγίες της. Ο αντίπαλος θεωρείται αμυνόμενος κατά τη διάρκεια της σειράς του ενεργού παίκτη. Οι παίκτες παίζουν εναλλάξ, μέχρι ένας από τους δύο να φτάσει στον απαιτούμενο αριθμό Σημείων Νίκης που ορίζονται για τη συγκεκριμένη μάχη. Κατά τη διάρκεια της σειράς σας, ακολουθείστε κατά σειρά τις εξής φάσεις:

**1.Φάση Εντολών:** Κατεβάστε από το χέρι σας μια Κάρτα Εντολών

**2.Φάση Διαταγών:** Ανακοινώστε ποιες είναι όλες οι μονάδες που σκοπεύετε να διατάξετε, λαμβάνοντας υπόψιν τους περιορισμούς της Κάρτας που μόλις παίξατε

**3.Φάση Κίνησης:** Κινήστε τις μονάδες και τους Ηγέτες που διατάξατε, λαμβάνοντας υπόψιν τους κανόνες για την κάθε μονάδα, όπως ορίζει η Κάρτα Αναφοράς Εθνικού Στρατού, αλλά και τους περιορισμούς κίνησης λόγω Εδάφους

**4.Φάση Μάχης:** Οποιαδήποτε κίνηση πρέπει να έχει ολοκληρωθεί πριν γίνει οποιαδήποτε μάχη. Κάντε ξεχωριστά και ολοκληρωμένα τη μάχη κάθε μονάδας και τις πιθανές πρόσθετες ενέργειες μάχης, πριν προχωρήσετε σε μάχη άλλης μονάδας

**5.Φάση Κάρτας:** Τραβήξτε από τη στοίβα μια νέα Κάρτα Εντολών και κρατήστε την κλειστή

## ΦΑΣΗ 1.

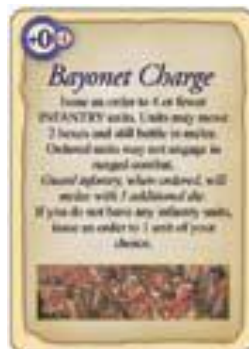
### ΦΑΣΗ ΕΝΤΟΛΩΝ

Στο ξεκίνημα της σειράς σας, κατεβάστε μια Κάρτα Εντολών από το χέρι σας. Τοποθετήστε την ανοιχτή μπροστά σας και διαβάστε τη δυνατά. Μια Κάρτα Εντολών συνήθως υποδεικνύει τον αριθμό των μονάδων ή των Ηγετών που πρέπει να διαταχθούν κατά τη διάρκεια αυτής της σειράς σας, καθώς και τον τομέα (ή τομείς) στον οποίο αυτές οι μονάδες ανήκουν. Εξάγωνα τα οποία χωρίζονται στη μέση από μια διακεκομμένη γραμμή, θεωρούνται ότι ανήκουν τόσο στην αντίστοιχη πτέρυγα όσο και στον κεντρικό τομέα.

Υπάρχουν δύο τύποι Καρτών Εντολών. Οι **Κάρτες Τομέα** (αριστερή πτέρυγα, δεξιά πτέρυγα, κεντρικός τομέας) αναγνωρίζονται από την απεικόνιση των τομέων του πεδίου της μάχης στο κάτω μισό της κάρτας. Χρησιμοποιούνται για να διαταχθεί ένας συγκεκριμένος αριθμός μονάδων που βρίσκονται στους τομείς που απεικονίζονται με βέλη πάνω στην κάρτα. Οι **Κάρτες Τακτικής** έχουν πάνω τους ένα σκίτσο και μια αναλυτική περιγραφή για τον αριθμό και τον τύπο των μονάδων που μπορούν να διαταχθούν με το κατέβασμα αυτής της κάρτας. Όταν δεν προσδιορίζεται η τοποθεσία των μονάδων που θα διαταχθούν, η Κάρτα Τακτικής μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να διαταχθούν μονάδες σε οποιοδήποτε τομέα του πεδίου μάχης.



Κάρτα Τομέα



Κάρτα Τακτικής

Αν υπάρξει περίπτωση κατά την οποία η Κάρτα Εντολών που μόλις παίχτηκε, δε μπορεί να διατάξει καμία από τις μονάδες σας, τότε αγνοήστε τη διαδικασία μεταξύ των φάσεων 2 και 4 και τραβήξτε μια νέα Κάρτα Εντολών (Φάση 5) για να τελειώσει έτσι η σειρά σας.

## ΦΑΣΗ 2.

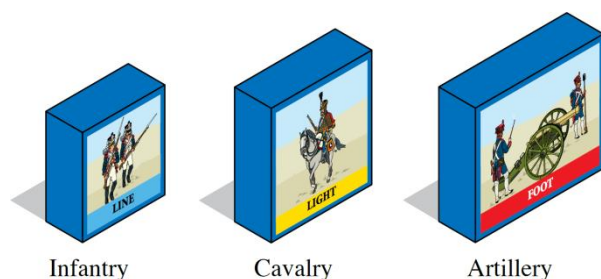
### ΦΑΣΗ ΔΙΑΤΑΓΩΝ

Αφού παίζετε μια Κάρτα Εντολών, ανακοινώστε ποιες μονάδες ή Ηγέτες σας επιλέγετε να δώσετε τη διαταγή.

- Μόνο οι μονάδες και οι Ηγέτες που επιλέχθηκαν γι' αυτήν την Κάρτα Εντολών μπορούν να κινηθούν, να πολεμήσουν ή να κάνουν κάποια ειδική κίνηση κατά τη διάρκεια αυτής της σειράς σας.
- Μπορείτε να δώσετε μία μόνο εντολή σε κάθε μονάδα ή Ηγέτη στη σειρά σας. Ένας Ηγέτης που βρίσκεται στο ίδιο εξάγωνο με μία φιλική μονάδα, θεωρείται ότι είναι συνδεδεμένος με τη μονάδα και πρέπει να κινηθεί μαζί της, εκτός κι αν ο Ηγέτης διαταχθεί να αποσυνδεθεί από τη μονάδα. *Σημειώστε ότι σας κοστίζει μόνο μία διαταγή για να διατάξετε μια μονάδα και το συνδεδεμένο σ' αυτήν Ηγέτη, και όχι μία διαταγή για το καθένα ξεχωριστά.*
- Όταν παίζετε μία Κάρτα Τομέα, την κάρτα *Ηγεσία (Leadership)*, την κάρτα *ο Μεγάλος Ελιγμός (La Grande Manoeuvre)*, ή όταν τα ζάρια φέρνουν μια σημαία τη στιγμή που έχει παιχτεί η κάρτα *Ορμή (Élan)*, ένας Ηγέτης που είναι συνδεδεμένος με μια μονάδα στο ίδιο τετράγωνο, μπορεί να διαταχθεί να αποσυνδεθεί από τη μονάδα και να κινηθεί μόνος του. Σ' αυτήν την περίπτωση, σας κοστίζει μία διαταγή επιπλέον η κίνηση αποσύνδεσης του Ηγέτη από τη μονάδα. Διαβάστε και το σχετικό κομμάτι Κίνηση Ηγέτη. Κάποιες Κάρτες Εντολών έχουν πάνω τους ένα αμφιγώνιο καπέλο για να υπενθυμίζουν στους παίκτες ότι έχουν τη δυνατότητα να αποσυνδέσουν τους Ηγέτες τους από μια μονάδα και να τους κινήσουν ξεχωριστά.
- Κάποιες Επιθετικές Κάρτες Εντολών σας επιτρέπουν να διατάξετε τόσες μονάδες όσες είναι και οι Κάρτες που έχετε στο χέρι σας (μαζί μ' αυτήν που μόλις παίζατε). Οι κάρτες *Ορμή (Élan)* και *Κινητοποίηση (Rally)*, σας επιτρέπουν να ρίξετε με τόσα ζάρια όσα είναι και οι Κάρτες που έχετε στο χέρι σας (μαζί μ' αυτήν που μόλις παίζατε). Σημειώστε ότι για κάθε μονάδα πεζικού που βάζετε σε τετραγωνικό σχηματισμό, μειώνονται κατά μία οι κάρτες που έχετε στο χέρι σας, καθώς μια (τυχαία επιλεγμένη από τον αντίπαλο) κάρτα αφαιρείται από το χέρι σας και τοποθετείται στο Σημειωματάριο για το Πεζικό σε Τετραγωνικό Σχηματισμό. Όταν μια μονάδα εγκαταλείψει τον τετραγωνικό σχηματισμό ή εξοντωθεί, αμέσως επιστρέφει η αντίστοιχη κάρτα από το Σημειωματάριο στο χέρι του παίκτη.
- Μονάδες ή Ηγέτες που βρίσκονται σε εξάγωνο που το διαπερνά διακεκομμένη γραμμή, θεωρείται ότι βρίσκονται ταυτόχρονα και στους δύο διαχωριζόμενους τομείς.
- Αν μια Κάρτα Τομέα σας επιτρέπει να δώσετε εντολές σε περισσότερες μονάδες απ' όσες έχετε σε ένα τομέα, αυτές οι επιπλέον διαταγές χάνονται.
- Αν μια Κάρτα Τακτικής σας επιτρέπει να δώσετε εντολές σε περισσότερες μονάδες απ' όσες έχετε, αυτές οι επιπλέον διαταγές χάνονται.

## Ανάλυση Μονάδων και Ηγετών

Μπλοκ που τοποθετούνται μαζί σε ένα εξάγωνο, σχηματίζουν μια μονάδα. Τα σκίτσα και το κείμενο πάνω στα μπλοκ θα βοηθήσουν και τους δύο παίχτες να προσδιορίσουν εύκολα το είδος της μονάδας. Όλα τα αυτοκόλλητα Πεζικού δείχνουν δύο Πεζικάριους και έχουν μια μπλε λωρίδα στο κάτω μέρος. Όλα τα αυτοκόλλητα Ιππικού δείχνουν δύο Ιππείς και έχουν μια κίτρινη λωρίδα στο κάτω μέρος. Όλα τα αυτοκόλλητα Πυροβολικού δείχνουν δύο Πολυβολητές με ένα κανόνι και έχουν μια κόκκινη λωρίδα στο κάτω μέρος. Τα αυτοκόλλητα των Ηγετών δείχνουν έναν έφιππο στρατηγό και δεν έχουν λωρίδα στο κάτω μέρος.



Στο *Commands & Colors: Napoleonic*, υπάρχουν τέσσερις τύποι μονάδων που χονδρικά αντιστοιχούν στα διακριτά επίπεδα στρατιωτικής εκπαίδευσης και εμπειρίας μάχης για τα στρατεύματα της εποχής:

- Μονάδες Γραμμής (Πεζικού, Ιππικού ή Πυροβολικού) – η ραχοκοκαλιά όλων των στρατών την εποχή του Ναπολέοντα. Αυτές οι μονάδες Πεζικού και Ιππικού, προχωρούσαν στο πεδίο της μάχης και μάχονταν εφαρμόζοντας σχηματισμούς τακτικού στρατού.
- Μονάδες Πολιτοφυλακής (Πεζικού, Ιππικού ή Πυροβολικού) – στρατολογούνται κατευθείαν από τις μάζες. Η στρατιωτική τους εκπαίδευση και ο εξοπλισμός ήταν κατωτάτου ή και ανύπαρκτου επιπέδου.
- Ειδικές μονάδες (Ελαφρύ Πεζικό, Γρεναδιέροι) – έμπειρες στη μάχη, αυτές οι μονάδες Πεζικού είναι επαγγελματικές και εκπαιδευμένες να φέρουν εις πέρας δύσκολους στρατιωτικούς ελιγμούς στο μέτωπο του εχθρού. Συνήθως είναι πολύ καλά εξοπλισμένες και με εμπειρία σε καταστάσεις μάχης.
- Μονάδες Φρουράς (Πεζικού, Ιππικού ή Πυροβολικού) – έχουν προαχθεί στους στρατιωτικούς βαθμούς και αποτελούν τα επιθετικά στρατεύματα ενός στρατού. Συχνά προστατεύονται ως εφεδρείες για να δώσουν τη χαριστική βολή στη μάχη, καθώς έχουν τον καλύτερο εξοπλισμό και τους καλύτερους ιππείς.
- Ένας Ηγέτης δεν αποτελεί μονάδα και αναπαριστάται από ένα και μόνο μπλοκ. Ένας Ηγέτης που βρίσκεται συνδεδεμένος με μια μονάδα, θα την εμπνεύσει για να αποδώσει καλύτερα στη μάχη.

## ΦΑΣΗ 3.

### ΦΑΣΗ ΚΙΝΗΣΗΣ

Οι κινήσεις ανακοινώνονται και εκτελούνται διαδοχικά, μία μία οι μονάδες ή οι Ηγέτες κάθε φορά, με τη σειρά που εσείς επιλέγετε.

- Μία μονάδα ή ένας Ηγέτης μπορεί να διαταχθεί μόνο μία φορά κατά τη διάρκεια μίας σειράς σας.
- Σε μία μονάδα ή ένα Ηγέτη που δίνετε διαταγή, δεν είναι υποχρεωτικό να κινηθεί.
- Η κίνηση μιας μονάδας ή ενός Ηγέτη πρέπει να ολοκληρωθεί πριν ξεκινήσετε την κίνηση άλλης μονάδας ή άλλου Ηγέτη.
- Δύο Ηγέτες δε γίνεται να καταλαμβάνουν το ίδιο εξάγωνο, ωστόσο ένας Ηγέτης μπορεί να διέλθει από ένα εξάγωνο στο οποίο βρίσκεται ένας φιλικός Ηγέτης.
- Δύο διαφορετικές μονάδες δε γίνεται να συνυπάρχουν στο ίδιο εξάγωνο.
- Μία μονάδα δε γίνεται να κινηθεί προς ή να διέλθει από ένα εξάγωνο που καταλαμβάνεται από εχθρική μονάδα, εχθρικό Ηγέτη ή φιλική μονάδα.
- Μία μονάδα μπορεί να κινηθεί σε εξάγωνο που καταλαμβάνεται από φιλικό Ηγέτη, όταν αυτός βρίσκεται μόνος του στο εξάγωνο. Η μονάδα τότε πρέπει να σταματήσει σ' αυτό το εξάγωνο και δε μπορεί να κινηθεί περαιτέρω σ' αυτόν το γύρο. Ο Ηγέτης θεωρείται πλέον συνδεδεμένος μ' αυτήν τη μονάδα.
- Οι μονάδες και οι Ηγέτες που έχουν διαταχθεί, μπορούν να κινηθούν από τον ένα τομέα του πεδίου μάχης σε έναν άλλο. Σημειώστε ότι για συντομογραφία, συχνά θα αναφερόμαστε στην αριστερή πτέρυγα, στον κεντρικό τομέα και τη δεξιά πτέρυγα, με τον όρο Τομείς.
- Μία μονάδα μπορεί να βγει έξω από τα όρια του ταμπλώ και του πεδίου της μάχης, μόνο αν το επιτρέπουν ρητά οι σημειώσεις για τη συγκεκριμένη μάχη στο βιβλίο μαχών.
- Δε μπορείτε να διαχωρίσετε σε ξεχωριστές δυνάμεις τα μπλοκ μιας μονάδας. Οφείλετε να τα κρατήσετε στην ίδια μονάδα και να τα κινείτε μαζί.
- Μία μονάδα που έχει απώλειες (μειώνονται τα μπλοκ της), δεν έχει τη δυνατότητα να ενωθεί με μία άλλη.
- Μερικά Εδαφικά χαρακτηριστικά επηρεάζουν την κίνηση και είναι δυνατό να εμποδίσουν μια μονάδα ή έναν Ηγέτη να εκτελέσουν όλες τις δυνατότητες κίνησής τους ή και να πολεμήσουν. Οι κανόνες Εδάφους περιγράφονται αναλυτικά στο αντίστοιχο κεφάλαιο.
- Μία μονάδα ή Ηγέτης δε μπορεί να κινηθεί ή να διέλθει από ένα εξάγωνο που έχει αδιάβατο έδαφος.

Οι κινήσεις υποχώρησης διαφέρουν ελαφρώς από τις κανονικές κινήσεις. Οι Κανόνες Υποχώρησης περιγράφονται αναλυτικά στο αντίστοιχο κεφάλαιο.

### **Κίνηση Πεζικού**

- Μία μονάδα Πεζικού Γραμμής, Γρεναδιέρων, Παλαιάς Φρουράς, Γρεναδιέρων Φρουράς ή Πολιτοφυλακής που δέχεται διαταγή, μπορεί να κινηθεί μέχρι ένα εξάγωνο και έπειτα να πολεμήσει.
- Μία μονάδα Ελαφρού Πεζικού, Νέας Φρουράς ή Ελαφρού Πεζικού Μουσκετοφόρων που δέχεται διαταγή, μπορεί να κινηθεί μέχρι ένα εξάγωνο και έπειτα να πολεμήσει, ή να κινηθεί κατά δύο εξάγωνα και να μην πολεμήσει.

### **Κίνηση Ιππικού**

- Μία μονάδα Ελαφρού Ιππικού ή Ελαφρού Ιππικού Φρουράς που δέχεται διαταγή, μπορεί να κινηθεί 1, 2 ή 3 εξάγωνα και έπειτα να πολεμήσει.
- Μία μονάδα Βαρέως Ιππικού, Θωρακοφόρου Ιππικού ή Βαρέως Ιππικού Φρουράς που δέχεται διαταγή, μπορεί να κινηθεί 1 ή 2 εξάγωνα και έπειτα να πολεμήσει.

### **Κίνηση Πυροβολικού**

- Μία μονάδα Πυροβολικού ή Πυροβολικού Φρουράς που δέχεται διαταγή, μπορεί να κινηθεί ένα εξάγωνο και να μην πολεμήσει ή να μην κινηθεί και να πολεμήσει.
- Μία μονάδα Πυροβολικού με άλογα που δέχεται διαταγή, μπορεί να κινηθεί ένα εξάγωνο και να πολεμήσει ή να κινηθεί 2 εξάγωνα και να μην πολεμήσει.

*Ειδικές διαφοροποιήσεις για την κίνηση των μονάδων, περιγράφονται στις Κάρτες Αναφοράς Εθνικών Στρατών.*

### **Κίνηση Ηγέτη**

- Ένας Ηγέτης που δέχεται μια διαταγή (είτε είναι μόνος του είτε πρόκειται να αποσυνδεθεί από μια μονάδα), μπορεί να κινηθεί μέχρι και 3 εξάγωνα.
- Ένας Ηγέτης μπορεί να κινηθεί μόνο μια φορά στο γύρο σας. Ένας Ηγέτης που δέχεται μια διαταγή δεν είναι υποχρεωμένος να κινηθεί (εκτός κι αν είναι συνδεδεμένος με μια μονάδα).
- Οι Ηγέτες μετακινούνται από έναν τομέα του πεδίου μάχης σε έναν άλλο, αλλά δε μπορούν να εγκαταλείψουν το ταμπλώ από τα πλάγια όρια.
- Ένας Ηγέτης μπορεί να αποχωρήσει εθελοντικά από τη δική του πλευρά του ταμπλώ για να μην εξοντωθεί. Όταν είναι συνδεδεμένος με μια μονάδα, η αποχώρηση από το ταμπλώ μπορεί να γίνει υποχρεωτική. Διαβάστε το αντίστοιχο κομμάτι για την Υποχώρηση Ηγέτη.
- Ένας Ηγέτης μπορεί να διέλθει από ένα εξάγωνο με μια φιλική μονάδα (με ή χωρίς συνδεδεμένο Ηγέτη), ή από εξάγωνο που βρίσκεται μόνος του ένας φιλικός Ηγέτης, αλλά δε μπορεί να σταματήσει την κίνησή του σε εξάγωνο που βρίσκεται άλλος φιλικός Ηγέτης.

- Ένας Ηγέτης που κινείται σε εξάγωνο όπου βρίσκεται μια φιλική μονάδα, μπορεί να σταματήσει εκεί και να θεωρηθεί συνδεδεμένος μαζί της, αρκεί να μην υπάρχει ήδη κάποιος άλλος συνδεδεμένος Ηγέτης.
- Ένας Ηγέτης δε μπορεί να κινηθεί σε ένα εξάγωνο που βρίσκεται μια εχθρική μονάδα ή ένας εχθρικός Ηγέτης, εκτός κι αν ο Ηγέτης προσπαθεί να ξεφύγει διερχόμενος από τις εχθρικές μονάδες.
- Ένας Ηγέτης δε μπορεί να πολεμήσει όταν είναι μόνος του.

## **ΣΥΝΔΕΔΕΜΕΝΟΙ ΗΓΕΤΕΣ:**

Ένας Ηγέτης που βρίσκεται στο ίδιο εξάγωνο με μια φιλική μονάδα, θεωρείται συνδεδεμένος με αυτήν και πρέπει να κινηθεί μαζί με τη μονάδα, εκτός κι αν ο Ηγέτης διαταχθεί να αποσυνδεθεί. Σημειώστε ότι σας κοστίζει μόνο μια εντολή για να διατάξετε μια μονάδα κι το συνδεδεμένο Ηγέτη να κινηθούν ή/και να πολεμήσουν μαζί.

Όταν παίζετε μία Κάρτα Τομέα, την κάρτα *Ηγεσία (Leadership)*, την κάρτα *ο Μεγάλος Ελιγμός (La Grande Manoeuvre)*, ή όταν τα ζάρια φέρνουν μια σημαία τη στιγμή που έχει παιχτεί η κάρτα *Ορμή (Élan)*, ένας Ηγέτης που είναι συνδεδεμένος με μια μονάδα στο ίδιο τετράγωνο, μπορεί να διαταχθεί να αποσυνδεθεί από τη μονάδα και να κινηθεί μόνος του. Σ' αυτήν την περίπτωση, σας κοστίζει μία διαταγή επιπλέον η κίνηση αποσύνδεσης του Ηγέτη από τη μονάδα.

Η μονάδα από την οποία ένας Ηγέτης αποσυνδέεται, δεν ακολουθεί τη διαταγή που δόθηκε στον Ηγέτη, αλλά θα μπορούσε να διαταχθεί ξεχωριστά με κόστος μια επιπλέον διαταγή. Μία μονάδα και ο Ηγέτης που πρόκειται να αποσυνδεθεί, μπορούν να διαταχθούν ταυτόχρονα ξοδεύοντας 2 διαταγές. Κατά τη διάρκεια της φάσης κίνησης, πρέπει να επιλέξετε αν θα κινήσετε πρώτα τον Ηγέτη ή τη μονάδα από την οποία αποσυνδέεται.

Ο υπολειπόμενος αριθμός διαταγών που αναγράφει η Κάρτα Εντολών, μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να διατάξετε άλλες μονάδες και άλλους Ηγέτες.

Κατά την κίνηση σύνδεσης ή αποσύνδεσης ενός Ηγέτη από μια μονάδα, η μονάδα αυτή δε θεωρείται ότι έχει δεχθεί κάποια διαταγή.

Ένας Ηγέτης μπορεί να αποσυνδεθεί από μια μονάδα, να κινηθεί και να συνδεθεί με μια άλλη, αλλά δε μπορεί να ξανακινηθεί μαζί με τη νέα μονάδα. Για να κινηθεί αυτή η μονάδα, θα πρέπει να έχει διαταχθεί και κινηθεί, πριν συνδεθεί μαζί της ο Ηγέτης.

Ένας Ηγέτης που συνδέεται με μια μονάδα Πεζικού σε Τετραγωνικό Σχηματισμό, δε μπορεί να λάβει διαταγή και να αποσυνδεθεί. Μόνο όταν η μονάδα βγει από το σχηματισμό, θα μπορέσει ο Ηγέτης να αποσυνδεθεί (ακόμα και στον ίδιο γύρο, ξοδεύοντας μια επιπλέον διαταγή).

*ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ο συγχρονισμός είναι μεγάλης σημασίας όταν συνδέετε και αποσυνδέετε Ηγέτες. Όταν ένας Ηγέτης συνδεθεί με μια νέα μονάδα, αυτή δε θα μπορεί να κινηθεί, αλλά θα μπορεί με τον νέο Ηγέτη της να πολεμήσει επιτόπου.*

*Για παράδειγμα, ο επιτιθέμενος παίχτης παίζει την Κάρτα Εντολών «Επίθεση στο Κέντρο» (δίνει δυνατότητα διαταγής σε 3 μονάδες στον κεντρικό τομέα), και κατά τη διάρκεια της φάσης διαταγών, επιλέγει να διατάζει μια μονάδα Γρεναδιέρων, το συνδεδεμένο με τη μονάδα Ηγέτη και μια μονάδα Βαρέως Ιππικού στον Κεντρικό Τομέα.*

*Αφού και η μονάδα Γρεναδιέρων και ο συνδεδεμένος Ηγέτης έλαβαν διαταγή, η μία διαταγή αποσυνδέει τον Ηγέτη από τη μονάδα και η άλλη δίνει τη δυνατότητα στη μονάδα Γρεναδιέρων να κινηθεί και να πολεμήσει. Εδώ διακρίνονται δύο περιπτώσεις:*

*1 – Η μονάδα Βαρέως Ιππικού κινείται πρώτη και σταματά δίπλα σε μια εχθρική μονάδα. Ο αποσυνδεδεμένος Ηγέτης κινείται και συνδέεται με το Βαρύ Ιππικό. Πλέον, μπορούν μαζί να πολεμήσουν. Η μονάδα Γρεναδιέρων μπορεί επίσης να κινηθεί και να πολεμήσει.*

*2 – Ο παίχτης επιλέγει να κινήσει τους Γρεναδιέρους, αφήνοντας πίσω τον αποσυνδεδεμένο πλέον Ηγέτη (Α. είναι επίσης εφικτό να κινήσετε τον Ηγέτη πριν τη μονάδα – Β. αν ο παίχτης είχε διατάζει μόνο τη μονάδα Γρεναδιέρων στη φάση διαταγών, ο Ηγέτης θα ήταν υποχρεωμένος να κινηθεί μαζί με τη μονάδα και δε θα μπορούσε να αποσυνδεθεί). Στη συνέχεια, ο παίχτης κινεί τον Ηγέτη και τον συνδέει με το Βαρύ Ιππικό, ο Ηγέτης δε μπορεί να κινηθεί περαιτέρω και δυστυχώς, ούτε το Βαρύ Ιππικό μπορεί να κινηθεί (μπορεί ωστόσο να πολεμήσει επιτόπου).*

## ΦΑΣΗ 4.

### ΦΑΣΗ ΜΑΧΗΣ

Ο όρος «μάχη» χρησιμοποιείται στο παιχνίδι, τόσο για τη μάχη εξ αποστάσεως όσο και για τη μάχη σώμα με σώμα. Για να πυροβολήσει, μια μονάδα πρέπει να έχει την κατάλληλη εμβέλεια πυρός και την κατάλληλη ορατότητα προς την αντίπαλη μονάδα που στοχεύει. Για να πολεμήσει σώμα με σώμα, μια μονάδα πρέπει να βρίσκεται σε γειτονικό εξάγωνο από την αντίπαλη μονάδα. Μια μονάδα που δέχεται μια διαταγή, μπορεί να εμπλακεί μόνο σε ένα τύπο μάχης εκ των δύο, ακόμα κι αν έχει τη δυνατότητα να πολεμήσει και με τους δύο τρόπους.

Η έκβαση της μάχης καθορίζεται, από μια διατεταγμένη μονάδα κάθε φορά, με τη σειρά που εσείς επιλέγετε. Καθώς προχωράτε από τη μάχη της μιας μονάδας σε αυτήν μιας άλλης, έχετε τη δυνατότητα να εναλλάσσετε τους τύπους μάχης από μάχη εξ αποστάσεως σε μάχη σώμα με σώμα, και αντίστροφα. Ωστόσο, οφείτε να ανακοινώνετε πρώτα ποιά μονάδα θα μπει σε μάχη και σε ποιόν τύπο μάχης, να τελειώσετε ολοκληρωμένα τη μάχη αυτής της μονάδας κι όλων των πιθανών πρόσθετων ενεργειών που μπορεί να προκύψουν από αυτή τη μάχη, και στη συνέχεια να προχωρήσετε στη μάχη μιας άλλης διατεταγμένης μονάδας.

- Μια μονάδα που διατάξατε στη Φάση Διαταγών, δεν υποχρεούται να μπει σε μάχη, ακόμη κι αν βρίσκεται σε γειτονικό εξάγωνο με εχθρική μονάδα.
- Μια μονάδα απαγορεύεται να χωρίσει τα ζάρια της για να πολεμήσει διαφορετικές εχθρικές μονάδες κατά τη διάρκεια της διεξαγωγής μιας μάχης.
- Κάθε μονάδα μπορεί να λάβει μέρος σε μία μόνο μάχη σε κάθε γύρο σας. Σε μερικές περιπτώσεις, μετά από μια επιτυχημένη επίθεση Ιππικού σε μάχη σώμα με σώμα, η μονάδα Ιππικού έχει τη δυνατότητα για μια επιπλέον μάχη σώμα με σώμα. Τις λεπτομέρειες για πρόσθετες επιθετικές ενέργειες θα τις βρείτε στις παραγράφους που αναφέρονται στη Διάσπαση και στην Επιπλέον Επίθεση.
- Ο βασικός αριθμός ζαριών που ρίχνει μια επιτιθέμενη μονάδα, είναι όσος και ο αριθμός των μπλοκ που την απαρτίζουν, λαμβάνοντας υπόψιν και τις απώλειες σε μπλοκ που έχει η μονάδα.

### ΜΑΧΗ ΕΞ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ

Μόνο μονάδες του Πεζικού και του Πυροβολικού μπορούν να πολεμήσουν εξ αποστάσεως. Οι μονάδες Ιππικού και οι Ηγέτες δεν έχουν αυτήν τη δυνατότητα. Μια μονάδα που μπορεί να βάλει με πυροβόλο οπλισμό, όταν επιτίθεται σε εχθρική μονάδα σε απόσταση μεγαλύτερη του ενός εξαγώνου, θεωρείται ότι πολεμά εξ αποστάσεως τη μονάδα που στοχεύει. Στη μάχη εξ αποστάσεως, η μονάδα που δέχεται την επίθεση πρέπει να βρίσκεται και εντός της Εμβέλειας και εντός του Οπτικού Πεδίου της επιτιθέμενης μονάδας.

- Μάχη εξ αποστάσεως δε μπορεί να διεξαχθεί μεταξύ δύο μονάδων που βρίσκονται σε γειτονικά εξάγωνα.
- Μια μονάδα που έχει σε γειτονικό εξάγωνο μια εχθρική μονάδα, δε μπορεί να διαταχθεί να πολεμήσει εξ αποστάσεως μια άλλη πιο απομακρυσμένη εχθρική μονάδα. Αν διαταχθεί να πολεμήσει, πρέπει αναγκαστικά να πολεμήσει τη γειτονική μονάδα σε μάχη σώμα με σώμα.
- Η μονάδα που δέχεται επίθεση εξ αποστάσεως, δεν απαντά με αμυντικά πυρά.
- Μία μονάδα Ιππικού που δέχεται επίθεση εξ αποστάσεως, δε μπορεί να Οπισθοχωρήσει και να Αναδιαταχθεί.

### **Σειρά Διεξαγωγής Μάχης Εξ Αποστάσεως**

- 1.Ανακοινώστε την επιτιθέμενη μονάδα που θα πυροβολήσει
- 2.Ελέγξτε την Εμβέλεια πυρός της επιτιθέμενης μονάδας
- 3.Ελέγξτε το Οπτικό Πεδίο της επιτιθέμενης μονάδας
- 4.Προσδιορίστε την ισχύ της μάχης (βασικός αριθμός ζαριών)
- 5.Προσθέστε ζάρια επίθεσης αν το προβλέπει η Κάρτα Εντολών
- 6.Μειώστε ζάρια επίθεσης εξαιτίας της μορφής του Εδάφους
- 7.Διεξάγετε τη μάχη (με τη ρίψη των ζαριών)
- 8.Ενεργοποιήστε τις απώλειες με αφαίρεση των μπλοκ
- 9.Κάντε τις απαραίτητες υποχωρήσεις

### **1.Ανακοινώστε την επιτιθέμενη μονάδα που θα πυροβολήσει**

Ανακοινώστε μια μονάδα που έχετε διατάξει στη Φάση Διαταγών που θέλετε να πυροβολήσει, και ανακοινώστε ποια εχθρική μονάδα στοχεύει. Κάθε μάχη εξ αποστάσεως ανακοινώνεται και διεξάγεται ξεχωριστά για μία μία επιτιθέμενη μονάδα (ξεχωριστά), με τη σειρά που θα επιλέξετε. Πρέπει να τελειώσετε ολοκληρωτικά με τη μάχη εξ αποστάσεως μιας μονάδας πριν ανακοινώσετε τη μάχη μιας άλλης μονάδας που έχετε διατάξει από τη Φάση Διαταγών. Ανεξάρτητα από τον αριθμό των εχθρικών στρατευμάτων που βρίσκονται στην εμβέλεια πυρός της επιτιθέμενης μονάδας σας, η μονάδα σας αυτή μπορεί να επιτεθεί με μάχη εξ αποστάσεως σε μία μόνο εχθρική, η οποία θα βρίσκεται εντός Εμβέλειας πυρός και Οπτικού Πεδίου. Μάχες εξ αποστάσεως από πολλές φιλικές μονάδες εναντίον μιας εχθρικής, πρέπει να γίνονται με τη σειρά, από κάθε μία μονάδα ολοκληρωτικά πριν περάσετε στη μάχη της επόμενης.

## 2.Ελέγξτε την εμβέλεια πυρός της επιτιθέμενης μονάδας

Επιβεβαιώστε ότι ο στόχος σας είναι εντός εμβέλειας. Η Εμβέλεια καθορίζεται από την απόσταση της επιτιθέμενης μονάδας και της εχθρικής, μετρούμενη σε εξάγωνα. Όταν μετράτε την εμβέλεια, μετρήστε το εξάγωνο της μονάδας που στοχεύετε, αλλά όχι και το εξάγωνο της επιτιθέμενης μονάδας.

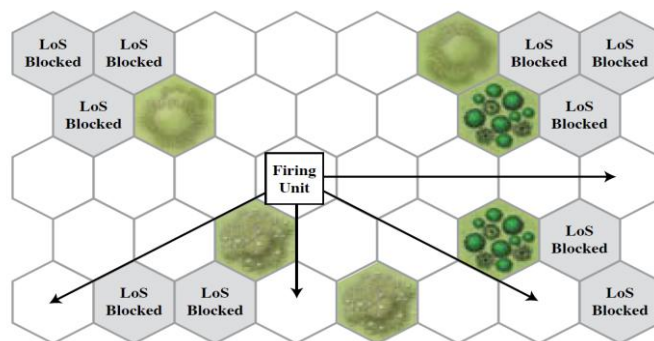
### ΕΜΒΕΛΕΙΑ ΟΠΛΙΣΜΟΥ

Υπάρχουν 4 βασικοί τύποι οπλισμού που βάλουν με πυρά στο παιχνίδι:

- Όλες οι μονάδες Πεζικού έχουν εμβέλεια 2 εξαγώνων. Εξαίρεση αποτελούν οι μονάδες Ελαφρού Πεζικού Μουσκετοφόρων
- Οι μονάδες Ελαφρού Πεζικού Μουσκετοφόρων έχουν εμβέλεια 3 εξαγώνων
- Το Πυροβολικό (και το Πυροβολικό Φρουράς) έχει εμβέλεια 5 εξαγώνων
- Το Πυροβολικό με άλογα έχει εμβέλεια 4 εξαγώνων

## 3.Ελέγξτε το οπτικό πεδίο της επιτιθέμενης μονάδας

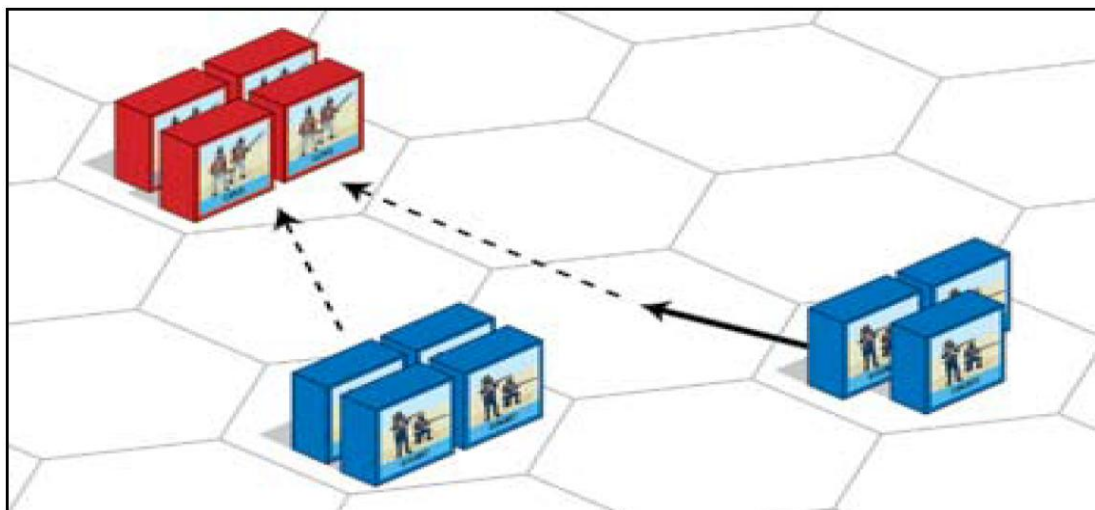
Επιβεβαιώστε ότι ο στόχος σας βρίσκεται μέσα στο πεδίο ορατότητας της επιτιθέμενης μονάδας σας. Μία μονάδα πρέπει να «βλέπει» τον εχθρικό στόχο για να τον πυροβολήσει. Αυτό θα αναφέρεται ως Οπτικό Πεδίο. Φανταστείτε μια γραμμή από το κέντρο του εξαγώνου της επιτιθέμενης μονάδας, μέχρι το κέντρο του εξαγώνου που βρίσκεται ο εχθρικός στόχος. Το Οπτικό Πεδίο μπλοκάρεται, αν η γραμμή αυτή μεταξύ των δύο μονάδων συναντά κάποιο εμπόδιο. Ως εμπόδια ορίζονται είτε μονάδες και Ηγέτες (φιλικοί ή εχθρικοί), ή χαρακτηριστικά του Εδάφους και τα πλάγια όρια του ταμπλώ, αν παρεμβάλλονται σ' αυτήν τη γραμμή μεταξύ επιτιθέμενης μονάδας και στόχου. Το εξάγωνο Εδάφους στο οποίο βρίσκεται ο στόχος δε θεωρείται ότι παρεμβάλλεται στην ευθεία των δύο μονάδων, και άρα, ανεξάρτητα από τον τύπο του εδάφους, δε μπορεί να θεωρηθεί ως εμπόδιο. Αν αυτή η γραμμή διέρχεται από τις πλευρές εξαγώνων που περιέχουν εμπόδια, το Οπτικό Πεδίο δε μπλοκάρεται, εκτός κι αν υπάρχουν εμπόδια και στα δύο εξάγωνα που βρίσκονται εκατέρωθεν της πλευράς αυτής.



*ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Στο σκίτσο φαίνονται 4 πιθανά εξάγωνα που μπορεί να πυροβολήσει η επιτιθέμενη μονάδα. Με γκρι φαίνονται τα εξάγωνα στα οποία μπλοκάρεται το Πεδίο Ορατότητας.*

#### 4. Προσδιορίστε την ισχύ της μάχης (βασικός αριθμός ζαριών)

**Πεζικό:** Μία μονάδα που έχετε διατάξει, μπορεί να στοχεύσει σε οποιαδήποτε εχθρική μονάδα που βρίσκεται μέχρι δύο εξάγωνα μακριά (μέχρι τρία εξάγωνα για το Ελαφρύ Πεζικό Μουσκετοφόρων), σε οποιαδήποτε κατεύθυνση, αρκεί να είναι στο Οπτικό Πεδίο της επιτιθέμενης μονάδας. Ο βασικός αριθμός ζαριών που ρίχνει ο επιτιθέμενος σε μια μάχη εξ αποστάσεως, όταν το επιτιθέμενο Πεζικό δεν έχει κινηθεί προηγουμένως, ισούται με τον αριθμό των μπλοκ της μονάδας Πεζικού. Αν η μονάδα έχει κινηθεί προηγουμένως στη φάση Κίνησης, τότε ο βασικός αριθμός ζαριών που ρίχνει ο επιτιθέμενος είναι ο μισός των μπλοκ της μονάδας, στρογγυλοποιώντας προς τα πάνω για τις βρετανικές και τις γαλλικές μονάδες, και προς τα κάτω για τις πορτογαλικές. Για μονάδες άλλων Εθνικών Στρατών, ανατρέξτε στην αντίστοιχη Κάρτα Αναφοράς Εθνικού Στρατού για να προσδιορίσετε αν θα στρογγυλοποιείτε προς τα πάνω ή προς τα κάτω τα ζάρια επίθεσης μιας κινούμενης μονάδας Πεζικού.



*ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Το γαλλικό Ελαφρύ Πεζικό στα αριστερά (4 μπλοκ), δεν κινείται και επιτίθεται με μάχη εξ αποστάσεως, εναντίον μιας μονάδας βρετανικού Πεζικού Γραμμής. Η γαλλική μονάδα Πεζικού ρίχνει 5 ζάρια (ένα για κάθε μπλοκ της μονάδας και επιπλέον ένα γιατί πρόκειται για Ελαφρύ Πεζικό). Το γαλλικό Ελαφρύ Πεζικό στα δεξιά (3 μπλοκ), κινείται ένα εξάγωνο και επιτίθεται με μάχη εξ αποστάσεως, εναντίον της ίδιας μονάδας. Αυτή η γαλλική μονάδα Πεζικού ρίχνει 3 ζάρια (επειδή κινείται, ο βασικός αριθμός ζαριών μάχης μειώνεται στο μισό του αριθμού μπλοκ της μονάδας, ενάμιση ζάρι δηλαδή, και με τη στρογγυλοποίηση προς τα πάνω γίνονται δύο – κι ένα επιπλέον ζάρι γιατί πρόκειται για Ελαφρύ Πεζικό, τρία ζάρια συνολικά).*

- Οι μονάδες Πεζικού: Ελαφρύ, Νέα Φρουρά και Ελαφρύ Φρουράς, αν κινηθούν 2 εξάγωνα, δε μπορούν να πάρουν μέρος σε μάχη εξ αποστάσεως.
- Οι μονάδες Πεζικού: Ελαφρύ, Ελαφρύ Μουσκετοφόρων, Γρεναδιέροι και Πεζικό Φρουράς, αν πάρουν μέρος σε μάχη εξ αποστάσεως, θα ‘χουν 1 επιπλέον ζάρι.

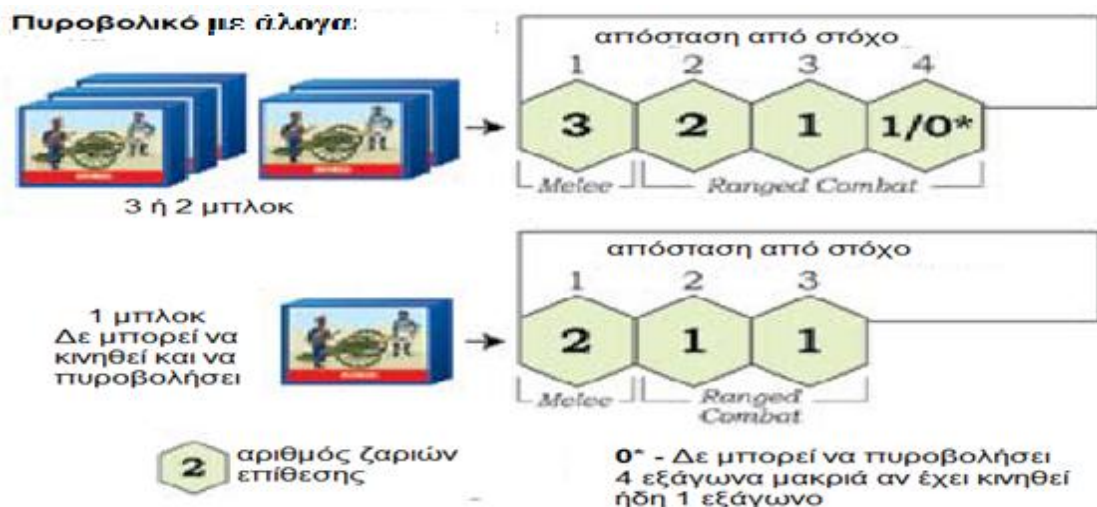
*Οι διαφοροποιήσεις στη μάχη εξ αποστάσεως, αναλύονται στις Κάρτες Αναφοράς.*

**Πυροβολικό:** Μία μονάδα που έχετε διατάξει, αν δεν έχει κινηθεί, μπορεί να στοχεύσει μία εχθρική μονάδα σε απόσταση μέχρι 5 εξάγωνα, αρκεί αυτή να βρίσκεται στο Οπτικό Πεδίο του επιτιθέμενου Πυροβολικού. Ο αριθμός των μπλοκ που απαρτίζουν τη μονάδα Πυροβολικού και η απόσταση από το στόχο καθορίζουν τον αριθμό ζαριών που θα ρίξετε (δείτε το ακόλουθο σχήμα). Μια μονάδα Πυροβολικού που έχει κινηθεί, δε μπορεί να πυροβολήσει.



**Πυροβολικό με άλογα:** Μία μονάδα που έχετε διατάξει, αν δεν έχει κινηθεί, μπορεί να στοχεύσει μία εχθρική μονάδα σε απόσταση μέχρι 4 εξάγωνα, αρκεί αυτή να βρίσκεται στο Οπτικό Πεδίο του επιτιθέμενου Πυροβολικού με άλογα. Ο αριθμός των μπλοκ που απαρτίζουν τη μονάδα Πυροβολικού με άλογα και η απόσταση από το στόχο καθορίζουν τον αριθμό ζαριών που θα ρίξετε (δείτε το ακόλουθο σχήμα).

- Μια μονάδα Πυροβολικού με άλογα, που κινείται 2 ή περισσότερα εξάγωνα, δε μπορεί να πυροβολήσει.
- Μια μονάδα Πυροβολικού με άλογα, που της έχει απομείνει μόνο ένα μπλοκ, δε μπορεί και να κινηθεί και να πυροβολήσει στον ίδιο γύρο.



## 5. Προσθέστε ζάρια επίθεσης αν το προβλέπει η Κάρτα Εντολών

Μερικές Κάρτες Εντολών αυξάνουν τον αριθμό ζαριών του επιτιθέμενου σε μάχη εξ αποστάσεως.

## 6. Μειώστε ζάρια επίθεσης εξαιτίας της μορφής του Εδάφους

Η μορφολογία του Εδάφους στο εξάγωνο πάνω στο οποίο βρίσκεται η μονάδα – στόχος (και σε ορισμένες περιπτώσεις αυτό ισχύει και για την επιτιθέμενη μονάδα), ενδεχομένως να μειώνει τα ζάρια επίθεσης. Μειώστε αναλόγως τον αριθμό των ζαριών, για λεπτομέρειες ανατρέξτε στο κεφάλαιο Εδάφους.

## 7. Διεξάγετε τη μάχη (με τη ρίψη των ζαριών)

Ρίξτε τα ζάρια επίθεσης ενάντια στο στόχο. Πρώτα αφαιρείτε μπλοκ λόγω απωλειών και έπειτα προχωράτε στις υποχωρήσεις.

## 8. Ενεργοποιήστε τις απώλειες με αφαίρεση των μπλοκ

Στη μάχη εξ αποστάσεως, ο επιτιθέμενος καταφέρνει μια απώλεια στα μπλοκ της αντίπαλης μονάδας, για κάθε σύμβολο του ζαριού που ταιριάζει με τη μονάδα-στόχο. Τα υπόλοιπα σύμβολα, αν έρθουν, θεωρείται ότι ο επιτιθέμενος αστόχησε.

### Αποτέλεσμα από τη ρίψη των ζαριών για μάχη εξ αποστάσεως



1 απώλεια σε μπλοκ για μονάδα Πεζικού



1 απώλεια σε μπλοκ για μονάδα Ιππικού



1 απώλεια σε μπλοκ για μονάδα Πυροβολικού



Καμία απώλεια σε μάχη εξ αποστάσεως



Καμία απώλεια σε μάχη εξ αποστάσεως, αλλά ενδεχομένως να οδηγήσει τη μονάδα-στόχο να υποχωρήσει

Για κάθε απώλεια, 1 μπλοκ αφαιρείται από τη μονάδα-στόχο. Όταν αφαιρεθεί και το τελευταίο μπλοκ μιας μονάδας, η μονάδα θεωρείται ότι εξολοθρεύτηκε και παίρνετε ένα Σημείο Νίκης. Αν από τη ρίψη ζαριών προκύψουν περισσότερες απώλειες από τον αριθμό των μπλοκ της μονάδας, οι παραπάνω αυτές απώλειες δεν έχουν κάποια επίδραση.

**Απώλεια Ηγέτη:** Αν μια μονάδα δεχτεί έστω και μια απώλεια σε μάχη εξ αποστάσεως, τότε πρέπει να ελέγξετε αν έχει εξοντωθεί κατά την επίθεση ο συνδεδεμένος Ηγέτης. Ένας Ηγέτης που δεν είναι συνδεδεμένος (βρίσκεται μόνος σε ένα εξάγωνο), δε μπορεί να δεχθεί επίθεση εξ αποστάσεως (μόνο τα σπαθιά στη ρίψη των ζαριών προκαλούν απώλεια Ηγέτη, και στη μάχη εξ αποστάσεως, τα σπαθιά δεν επιδρούν). Για λεπτομέρειες ανατρέξτε στην παράγραφο Ελέγχου Κατάστασης Ηγέτη. *\*\*Εκείνη την εποχή, ενώ πολλοί Ηγέτες έπεφταν στη μάχη μαχόμενοι με τα στρατεύματα, θεωρούνταν ανέντιμο να πυροβοληθεί ένας Ηγέτης που βρισκόταν μόνος.*

### **9.Κάντε τις απαραίτητες υποχωρήσεις**

Η σημαία, στη ρίψη των ζαριών, δεν προκαλεί απώλειες, αλλά ίσως αναγκάσει τη μονάδα-στόχο να υποχωρήσει. Για λεπτομέρειες δείτε την παράγραφο Υποχωρήσεων.

## **ΜΑΧΗ ΣΩΜΑ ΜΕ ΣΩΜΑ**

Όλες οι μονάδες μπορούν να λάβουν μέρος σε μάχη σώμα με σώμα. Ένας Ηγέτης όμως που δεν είναι συνδεδεμένος με μια μονάδα, δεν έχει αυτή τη δυνατότητα. Μία μονάδα που επιτίθεται σε μια εχθρική μονάδα σε γειτονικό εξάγωνο, θεωρείται ότι εμπλέκει αυτήν τη μονάδα σε μάχη σώμα με σώμα. Οι μονάδες που δέχονται επίθεση σώμα με σώμα, θεωρούνται πάντα εντός Εμβέλειας και Οπτικού Πεδίου της επιτιθέμενης. Μια μονάδα που βρίσκεται σε γειτονικό εξάγωνο με μια εχθρική, δε μπορεί να προχωρήσει σε μάχη εξ αποστάσεως μ' αυτή τη μονάδα ούτε και με κάποια άλλη εχθρική μονάδα. Αν η μονάδα πολεμήσει, πρέπει να πολεμήσει σώμα με σώμα.

### **Σειρά διεξαγωγής μάχης σώμα με σώμα**

- 1.Ανακοινώστε την επιτιθέμενη μονάδα που θα πολεμήσει σώμα με σώμα
- 2.Το αμυνόμενο Ιππικό Οπισθοχωρεί και Αναδιατάσσεται
- 3.Το αμυνόμενο Πεζικό κάνει Τετραγωνικό Σχηματισμό
- 4.Προσδιορίστε την ισχύ της μάχης (βασικός αριθμός ζαριών)
- 5.Προσθέστε ζάρια επίθεσης αν το προβλέπει η Κάρτα Εντολών
- 6.Μειώστε ζάρια επίθεσης εξαιτίας της μορφής του Εδάφους
- 7.Διεξάγετε τη μάχη (με τη ρίψη των ζαριών)
- 8.Ενεργοποιήστε τις απώλειες με αφαίρεση των μπλοκ
- 9.Κάντε τις απαραίτητες υποχωρήσεις
- 10.Προχωρήστε στις Πρόσθετες Ενέργειες μάχης: Κατάληψη Εδάφους, Διάσπαση, Επιπλέον Επίθεση
- 11.Αντεπίθεση (για την αμυνόμενη μονάδα)

## **1.Ανακοινώστε την επιτιθέμενη μονάδα που θα πολεμήσει σώμα με σώμα**

Ανακοινώστε μια μονάδα που έχετε διατάξει στη Φάση Διαταγών που θέλετε να πολεμήσει σώμα με σώμα, και ανακοινώστε σε ποια εχθρική μονάδα θα επιτεθεί. Οι δύο μονάδες πρέπει να βρίσκονται σε γειτονικά εξάγωνα για να εμπλακούν σε μάχη σώμα με σώμα. Κάθε μάχη σώμα με σώμα ανακοινώνεται και διεξάγεται ξεχωριστά για μία μία επιτιθέμενη μονάδα (ξεχωριστά), με τη σειρά που θα επιλέξετε. Πρέπει να τελειώσετε ολοκληρωτικά με τη μάχη σώμα με σώμα μιας μονάδας (συμπεριλαμβανομένων και των πρόσθετων ενεργειών: Κατάληψη Εδάφους, Διάσπαση, Επιπλέον Μάχη, αλλά και με την Αντεπίθεση του αμυνόμενου) πριν ανακοινώσετε τη μάχη μιας άλλης μονάδας που έχετε διατάξει από τη Φάση Διαταγών. Αν ο αμυνόμενος έχει την κάρτα *Πρώτο Χτύπημα (First Strike)* και θέλει να τη χρησιμοποιήσει, τότε πρέπει να το δηλώσει πριν ο επιτιθέμενος ρίξει τα ζάρια. Μάχες σώμα με σώμα από πολλές φιλικές μονάδες εναντίον μιας εχθρικής, πρέπει να γίνονται με τη σειρά, από κάθε μία μονάδα ολοκληρωτικά πριν περάσετε στη μάχη της επόμενης (Εξαιρέση: Επιθέσεις Συνδυασμένων Πυρών).

## **2.Το αμυνόμενο Ιππικό Οπισθοχωρεί και Αναδιατάσσεται**

Αν μία μονάδα Ιππικού δεχθεί επίθεση σώμα με σώμα από μονάδα Πεζικού, μπορεί να επιλέξει να Οπισθοχωρήσει και να Αναδιαταχθεί αντί να κρατήσει τη θέση της και να πολεμήσει σώμα με σώμα. Για λεπτομέρειες ανατρέξτε στην παράγραφο Οπισθοχώρηση και Ανασύνταξη Ιππικού.

## **3.Το αμυνόμενο Πεζικό κάνει Τετραγωνικό Σχηματισμό**

Το τετράγωνο είναι ένας αμυντικός σχηματισμός Πεζικού, που χρησιμοποιείται για την αντιμετώπιση εχθρικής επίθεσης σώμα με σώμα από Ιππικό. Μια μονάδα Πεζικού μπορεί να επιλέξει να μπει σε τετραγωνικό σχηματισμό κατά τη διάρκεια της σειράς του αντιπάλου, και μόνο όταν δέχεται επίθεση σώμα με σώμα από μονάδα Ιππικού. Για λεπτομέρειες ανατρέξτε στην παράγραφο Τετραγωνικός Σχηματισμός Πεζικού.

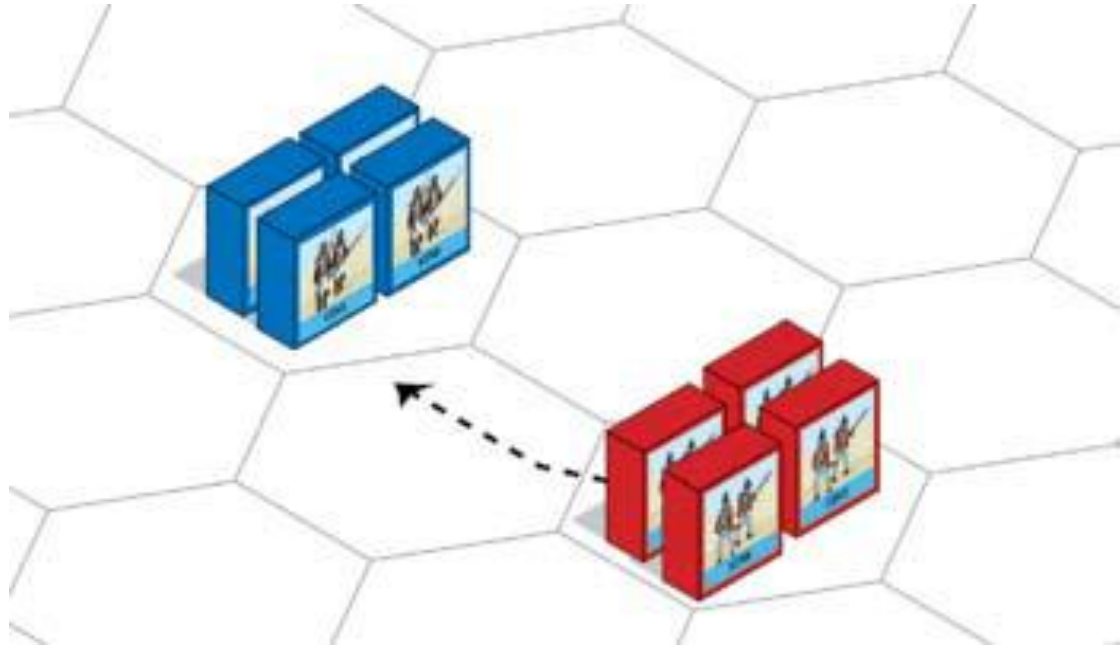
## **4.Προσδιορίστε την ισχύ της μάχης (βασικός αριθμός ζαριών)**

**Πεζικό:** Μία μονάδα Πεζικού που έχετε διατάξει, μπορεί είτε να παραμείνει στη θέση της ή να κινηθεί κατά ένα εξάγωνο, πριν μπει σε μάχη σώμα με σώμα με μια εχθρική μονάδα που βρίσκεται σε γειτονικό εξάγωνο. Στη μάχη σώμα με σώμα, ο βασικός αριθμός ζαριών επίθεσης είναι ίσος με τον αριθμό των μπλοκ της επιτιθέμενης μονάδας, ανεξαρτήτως αν η μονάδα Πεζικού κινήθηκε ή όχι κατά τη Φάση Κίνησης.

- Οι μονάδες Πεζικού: Ελαφρύ, Ελαφρό Φρουράς, Νέας Φρουράς και το Ελαφρό Μουσκετοφόρων, μπορούν να κινηθούν μέχρι και δύο εξάγωνα πριν μπουν σε μάχη σώμα με σώμα.
- Οι Γρεναδιέροι και οι περισσότερες μονάδες Πεζικού Φρουράς, μάχονται με ένα επιπλέον ζάρι. Το γαλλικό Πεζικό Παλιάς Φρουράς μάχεται με δύο επιπλέον ζάρια.

- Το Ελαφρό Πεζικό Μουσκετοφόρων και η Πολιτοφυλακή, δε φέρουν απώλειες στον εχθρό όταν φέρουν σπαθιά στα ζάρια σε μάχη σώμα με σώμα.

*Διαφοροποιήσεις για τη μάχη σώμα με σώμα μονάδων Πεζικού περιγράφονται αναλυτικά στις Κάρτες Αναφοράς Εθνικού Στρατού.*



*ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Το βρετανικό Πεζικό Γραμμής με τα 4 μπλοκ, κινείται ένα εξάγωνο και μπαίνει σε μάχη σώμα με σώμα με το γαλλικό Πεζικό Γραμμής. Ο βασικός αριθμός ζαριών επίθεσης για το βρετανικό Πεζικό είναι 4 ζάρια (όσα και τα μπλοκ του).*

**Ιππικό:** Μία μονάδα Ελαφρού Ιππικού μπορεί να παραμείνει στη θέση της ή να κινηθεί κατά τρία εξάγωνα, πριν μπει σε μάχη σώμα με σώμα με μια εχθρική μονάδα που βρίσκεται σε γειτονικό εξάγωνο. Μία μονάδα Βαρέως Ιππικού μπορεί να παραμείνει στη θέση της ή να κινηθεί κατά δύο εξάγωνα, πριν μπει σε μάχη σώμα με σώμα με μια εχθρική μονάδα που βρίσκεται σε γειτονικό εξάγωνο. Κατά κανόνα, ο βασικός αριθμός ζαριών επίθεσης είναι ίσος με τον αριθμό των μπλοκ της επιτιθέμενης μονάδας Ιππικού.

- Οι μονάδες Ιππικού: Βαρύ, Θωρακοφόρο, Βαρύ Φρουράς, έχουν ένα επιπλέον ζάρι στις μάχες σώμα με σώμα.
- Το Ιππικό Πολιτοφυλακής δε φέρει απώλειες στον εχθρό όταν φέρει σπαθιά στη ρίψη των ζαριών.

*Διαφοροποιήσεις για τη μάχη σώμα με σώμα μονάδων Ιππικού περιγράφονται αναλυτικά στις Κάρτες Αναφοράς Εθνικού Στρατού.*

**Πυροβολικό:** Μία μονάδα Πυροβολικού που έχετε διατάξει και δεν έχει κινηθεί, μπορεί να μπει σε μάχη σώμα με σώμα με μια εχθρική μονάδα που βρίσκεται σε γειτονικό εξάγωνο. Στη μάχη σώμα με σώμα, ο βασικός αριθμός ζαριών επίθεσης μονάδας Πυροβολικού είναι 4.

- Μία μονάδα Πυροβολικού που έχετε διατάξει και έχει κινηθεί, δεν μπορεί να μπει σε μάχη σώμα με σώμα.
- Μία μονάδα Πυροβολικού που έχει ένα μόνο μπλοκ, έχει 3 ζάρια ως βασικό αριθμό ζαριών σε μάχη σώμα με σώμα.
- Μία μονάδα Πυροβολικού Φρουράς θα έχει ένα επιπλέον ζάρι επίθεσης σε μάχη σώμα με σώμα.
- Μία μονάδα Πυροβολικού Πολιτοφυλακής δε φέρει απώλειες στον εχθρό όταν φέρει σπαθιά στη ρίψη των ζαριών στη μάχη σώμα με σώμα.

**Πυροβολικό με άλογα:** Μία μονάδα Πυροβολικού με άλογα που έχετε διατάξει, μπορεί να μπει σε μάχη σώμα με σώμα με μια εχθρική μονάδα που βρίσκεται σε γειτονικό εξάγωνο. Στη μάχη σώμα με σώμα, ο βασικός αριθμός ζαριών επίθεσης μονάδας Πυροβολικού με άλογα, είναι 3.

- Μία μονάδα Πυροβολικού με άλογα που έχει ένα εξάγωνο απόσταση από τον εχθρό, έχει 3 ζάρια ως βασικό αριθμό ζαριών.
- Μία μονάδα Πυροβολικού Φρουράς με άλογα, θα έχει ένα επιπλέον ζάρι επίθεσης σε μάχη σώμα με σώμα.
- Μία μονάδα Πυροβολικού με άλογα που έχετε διατάξει και έχει κινηθεί 2 εξάγωνα, δεν μπορεί να μπει σε μάχη σώμα με σώμα.
- Μία μονάδα Πυροβολικού με άλογα που έχετε διατάξει και έχει κινηθεί 1 εξάγωνο, μπορεί να μπει σε μάχη σώμα με σώμα. Εξαίρεση: Μία μονάδα Πυροβολικού με άλογα που έχει ένα μόνο μπλοκ, δε μπορεί και να κινηθεί και να μπει σε μάχη σώμα με σώμα.

*Διαφοροποιήσεις για τη μάχη σώμα με σώμα μονάδων Πυροβολικού και Πυροβολικού με άλογα, περιγράφονται στις Κάρτες Αναφοράς Εθνικού Στρατού.*

## **5. Προσθέστε ζάρια επίθεσης αν το προβλέπει η Κάρτα Εντολών**

Μερικές Κάρτες Εντολών αυξάνουν τον αριθμό ζαριών του επιτιθέμενου σε μάχη σώμα με σώμα.

## **6. Μειώστε ζάρια επίθεσης εξαιτίας της μορφής του Εδάφους**

Η μορφολογία του Εδάφους στο εξάγωνο πάνω στο οποίο βρίσκεται η μονάδα – στόχος (και σε ορισμένες περιπτώσεις αυτό ισχύει και για την επιτιθέμενη μονάδα), ενδεχομένως να μειώνει τα ζάρια επίθεσης. Μειώστε αναλόγως τον αριθμό των ζαριών, για λεπτομέρειες ανατρέξτε στο κεφάλαιο Εδάφους.

## 7. Διεξάγετε τη μάχη (με τη ρίψη των ζαριών)

Ρίξτε τα ζάρια επίθεσης ενάντια στο στόχο. Πρώτα αφαιρείτε μπλοκ λόγω απωλειών και έπειτα προχωράτε στις υποχωρήσεις.

## 8. Ενεργοποιήστε τις απώλειες με αφαίρεση των μπλοκ

Στη μάχη σώμα με σώμα, ο επιτιθέμενος καταφέρνει μια απώλεια στα μπλοκ της αντίπαλης μονάδας, για κάθε σύμβολο του ζαριού που ταιριάζει με τη μονάδα-στόχο, και μια απώλεια στα μπλοκ της αντίπαλης μονάδας, για κάθε σύμβολο σπαθιών, ανεξαρτήτως του τύπου της μονάδας-στόχου. Τα υπόλοιπα σύμβολα, αν έρθουν, θεωρείται ότι ο επιτιθέμενος αστόχησε.

### Αποτέλεσμα από τη ρίψη των ζαριών για μάχη σώμα με σώμα



1 απώλεια σε μπλοκ για μονάδα Πεζικού



1 απώλεια σε μπλοκ για μονάδα Ιππικού



1 απώλεια σε μπλοκ για μονάδα Πυροβολικού



1 απώλεια σε μπλοκ μονάδας ή Ηγέτη που βρίσκεται μόνος (όχι συνδεδεμένος με μονάδα) στη μάχη σώμα με σώμα. Οι Μονάδες Πολιτοφυλακής και Ελαφρού Πεζικού Μουσκετοφόρων αποτελούν εξαίρεση, καθώς δε φέρουν απώλειες στον εχθρό με τα σπαθιά στη ρίψη των ζαριών, ωστόσο με τα σπαθιά μπορούν να εξοντώσουν έναν Ηγέτη που είναι μόνος του σε μάχη σώμα με σώμα.



Καμία απώλεια σε μάχη σώμα με σώμα, αλλά ενδεχομένως να οδηγήσει τη μονάδα-στόχο να υποχωρήσει

Για κάθε απώλεια, 1 μπλοκ αφαιρείται από τη μονάδα-στόχο. Όταν αφαιρεθεί και το τελευταίο μπλοκ μιας μονάδας, η μονάδα θεωρείται ότι εξολοθρεύτηκε και παίρνετε ένα Σημείο Νίκης. Αν από τη ρίψη ζαριών προκύψουν περισσότερες απώλειες από τον αριθμό των μπλοκ της μονάδας, οι παραπάνω αυτές απώλειες δεν έχουν κάποια επίδραση.

**Απώλεια Ηγέτη:** Αν μια μονάδα δεχτεί έστω και μια απώλεια σε μάχη σώμα με σώμα, τότε πρέπει να ελέγξετε αν έχει εξοντωθεί κατά την επίθεση ο συνδεδεμένος Ηγέτης. Ένας Ηγέτης που δεν είναι συνδεδεμένος (βρίσκεται μόνος σε ένα εξάγωνο), μπορεί να δεχθεί κανονικά επίθεση σώμα με σώμα. Για λεπτομέρειες ανατρέξτε στην παράγραφο Ελέγχου Κατάστασης Ηγέτη.

## 9.Κάντε τις απαραίτητες υποχωρήσεις

Η σημαία, στη ρίψη των ζαριών, δεν προκαλεί απώλειες, αλλά ίσως αναγκάσει τη μονάδα-στόχο να υποχωρήσει. Για λεπτομέρειες δείτε την παράγραφο Υποχωρήσεων. Μία μονάδα που δε μπορεί να υποχωρήσει για οποιονδήποτε λόγο, θα έχει απώλειες σε μπλοκ, οι οποίες πιθανώς να επιφέρουν μαζί και την απώλεια Ηγέτη.

## 10.Προχωρήστε στις Πρόσθετες Ενέργειες μάχης: Κατάληψη Εδάφους, Διάσπαση, Επιπλέον Επίθεση

Για λεπτομέρειες ανατρέξτε στις παραγράφους Κατάληψη Εδάφους, Διάσπαση από Ιππικό, Επιπλέον Επίθεση.

## 11.Αντεπίθεση (για την αμυνόμενη μονάδα)

Στη μάχη σώμα με σώμα, η αμυνόμενη μονάδα μπορεί να αντεπιτεθεί εναντίον της επιτιθέμενης, αν ένα ή περισσότερα μπλοκ της μονάδας έχουν επιβιώσει από την επίθεση και ταυτόχρονα δεν έχουν υποχωρήσει από το αρχικό εξάγωνο. Σε περίπτωση Αντεπίθεσης, η μονάδα που έκανε την αρχική επίθεση, είναι τώρα αμυνόμενη. Κατά τη διάρκεια μιας Αντεπίθεσης, η αντεπιτιθέμενη μονάδα υπολογίζει την ισχύ της σε ζάρια, πιθανές μειώσεις στον αριθμό ζαριών λόγω Εδάφους, ρίχνει τα ζάρια και προσδιορίζει τις απώλειες και τις υποχωρήσεις που επιφέρει, ακριβώς όπως στην περίπτωση που έκανε κανονική επίθεση σώμα με σώμα. Μετά την Αντεπίθεση του αμυνόμενου παίκτη, η συγκεκριμένη μάχη σώμα με σώμα σταματά. Δε γίνεται ποτέ αντεπίθεση στην Αντεπίθεση.

- Αν η αμυνόμενη μονάδα υποχωρήσει από το αρχικό της εξάγωνο, δε μπορεί να αντεπιτεθεί, ακόμα κι αν η υποχώρηση την τοποθετεί σε εξάγωνο που είναι γειτονικό στη μονάδα που της επιτέθηκε.
- Αν η αμυνόμενη μονάδα δεν είναι σε θέση να εκπληρώσει μια Υποχώρηση που προέκυψε από τη ρίψη των ζαριών, μπορεί να Αντεπιτεθεί, αρκεί να της έχει απομείνει ένα ή περισσότερα μπλοκ, μετά και από την αφαίρεση των μπλοκ εξαιτίας του γεγονότος ότι δε μπόρεσε να υποχωρήσει.
- Μία αμυνόμενη μονάδα που Αντεπιτίθεται, δε μπορεί να προχωρήσει στις Πρόσθετες Ενέργειες μάχης (Κατάληψη Εδάφους, Διάσπαση από Ιππικό, Επιπλέον Επίθεση).
- Η κάρτα *Πρώτο Χτύπημα (First Strike)* δε μπορεί να χρησιμοποιηθεί εναντίον μιας μονάδας που αντεπιτίθεται.

## ΕΛΕΓΧΟΣ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ ΗΓΕΤΗ

Πάντα ο παίκτης που προκαλεί τις απώλειες σε μια μονάδα ρίχνει τα ζάρια για τον Έλεγχο της Κατάστασης ενός Ηγέτη. Όταν ένας Ηγέτης σκοτώνεται, αφαιρέστε το μπλοκ του από το πεδίο της μάχης και ο επιτιθέμενος κερδίζει ένα Σημείο Νίκης.



**Συνδεδεμένος Ηγέτης:** Όταν ένας Ηγέτης είναι συνδεδεμένος με μια μονάδα και η μονάδα αυτή χάνει ένα ή περισσότερα μπλοκ χωρίς όμως να εξοντωθεί πλήρως, τότε υπάρχει πιθανότητα ο Ηγέτης να έχει εξοντωθεί. Ο επιτιθέμενος ρίχνει σ' αυτήν την περίπτωση 2 ζάρια. Αν φέρει 2 σπαθιά, ο Ηγέτης σκοτώνεται. Έλεγχος Κατάστασης Ηγέτη γίνεται λοιπόν, όταν μια μονάδα χάνει τουλάχιστον ένα μπλοκ σε:

- Μάχη εξ αποστάσεως
- Μάχη σώμα με σώμα
- Αδυναμία Υποχώρησης.

Μόνο ένας Έλεγχος Κατάστασης Ηγέτη χρειάζεται κατά τη διάρκεια μιας επίθεσης. *Για παράδειγμα, αν μια μονάδα με συνδεδεμένο Ηγέτη, δεχθεί επίθεση και χάσει ένα ή περισσότερα μπλοκ, μετά την αφαίρεση των μπλοκ, θα γίνει Έλεγχος Κατάστασης Ηγέτη. Αν η μονάδα είναι υποχρεωμένη και να υποχωρήσει και δε μπορεί, θα χάσει και επιπλέον μπλοκ, ωστόσο δε χρειάζεται να γίνει και άλλος Έλεγχος Κατάστασης Ηγέτη, επειδή η ίδια μάχη επέφερε και τις απώλειες λόγω της αδυναμίας Υποχώρησης.*



**Εξόντωση της μονάδας που είναι συνδεδεμένος ο Ηγέτης:** Αν μια μονάδα χάσει και το τελευταίο μπλοκ της σε μια μάχη, αρχικά ο Ηγέτης μένει μόνος του στο εξάγωνο. Σ' αυτήν την περίπτωση, χρειάζεται να γίνει Έλεγχος Κατάστασης Ηγέτη με τη ρίψη μόνο ενός ζαριού. Αν έρθουν σπαθιά, ο Ηγέτης εξοντώνεται. Αν δεν εξοντωθεί και επιβιώσει από τον Έλεγχο, είναι υποχρεωμένος να υποχωρήσει από ένα έως τρία εξάγωνα. Αν ο Ηγέτης βρίσκεται σε εξάγωνο στην άκρη του ταμπλώ από τη δική του πλευρά, είναι υποχρεωμένος να εγκαταλείψει το πεδίο της μάχης.

Αν ένας Ηγέτης είναι συνδεδεμένος με μια μονάδα που χάνει και το τελευταίο μπλοκ από αδυναμία Υποχώρησης, ο Ηγέτης πρέπει να υποχωρήσει ξεκινώντας την κίνηση υποχώρησης από το εξάγωνο όπου αφαιρέθηκε το τελευταίο μπλοκ της μονάδας.

Όταν δεν είναι δυνατή η υποχώρηση μιας μονάδας και χάνει και το τελευταίο μπλοκ της, ο Ηγέτης πρέπει να διαφύγει μέσα από τις μονάδες του εχθρού, κάνοντας χρήση των κανόνων «Διαφυγής», ώστε να φτάσει σε ένα ελεύθερο ή φιλικό εξάγωνο.

Αν μια μονάδα χάσει και το τελευταίο μπλοκ της και βρίσκεται στην άκρη του ταμπλώ από τη δική της πλευρά, ο Ηγέτης πρέπει να εγκαταλείψει το πεδίο μάχης. Η διαφυγή Ηγέτη εκτός ταμπλώ, δε δίνει στον αντίπαλο Σημείο Νίκης.

Αν μια μονάδα χάσει το τελευταίο μπλοκ της επειδή το μονοπάτι υποχώρησής της εμποδίζεται από απροσπέλαστο Έδαφος, τότε και ο Ηγέτης εξοντώνεται αν δε μπορεί να υποχωρήσει, και ο αντίπαλος κερδίζει Σημείο Νίκης από την εξόντωσή του.

Αν μια μονάδα εξοντωθεί, οι σημαίες στη ρίψη των ζαριών δεν έχουν καμία επίδραση στον Ηγέτη, αν ωστόσο επιβιώσει από τον Έλεγχο, θα πρέπει να υποχωρήσει από 1 έως 3 εξάγωνα.

Αν σε μάχη σώμα με σώμα, εξοντωθεί μια μονάδα που έχει συνδεδεμένο Ηγέτη, η επιτιθέμενη μονάδα έχει τη δυνατότητα να καταλάβει Έδαφος μετά την υποχώρηση του Ηγέτη.

**Μη συνδεδεμένοι Ηγέτες:** Ένας Ηγέτης που βρίσκεται μόνος του σ' ένα εξάγωνο, δε μπορεί να δεχθεί πυρά σε μάχη εξ αποστάσεως, μπορεί ωστόσο να δεχθεί επίθεση σώμα με σώμα. Σ' αυτήν την περίπτωση, η επιτιθέμενη μονάδα ρίχνει κανονικά τα ζάρια επίθεσής της. Ένα ή περισσότερα σύμβολα σπαθιών χρειάζονται για να εξοντωθεί ο Ηγέτης, ακόμα και από μονάδες που κανονικά δε φέρουν απώλειες με τα σπαθιά στη μάχη σώμα με σώμα. Αν ο Ηγέτης δεν εξοντωθεί, πρέπει να υποχωρήσει από ένα έως τρία εξάγωνα. Τα σύμβολα σημαίας δεν έχουν επίδραση σε μη συνδεδεμένους Ηγέτες. Μετά από υποχώρηση Ηγέτη, η επιτιθέμενη μονάδα μπορεί να προχωρήσει σε Κατάληψη Εδάφους.

## ΥΠΟΧΩΡΗΣΕΙΣ

Αφού αφαιρέσετε μπλοκ από τις απώλειες που προέκυψαν, προχωράτε στις υποχωρήσεις. Για κάθε σημαία στη ρίψη των ζαριών, η μονάδα πρέπει να υποχωρήσει κατά ένα εξάγωνο προς τη δική της πλευρά του πεδίου μάχης. Αν έρθουν δύο σημαίες, η μονάδα πρέπει να υποχωρήσει δύο εξάγωνα, κοκ. (Εξαιρέση: Μονάδες Πολιτοφυλακής υποχωρούν τρία εξάγωνα για κάθε σημαία). Ο παίκτης που ελέγχει τη μονάδα αποφασίζει πώς θα γίνει η υποχώρηση, με τους εξής κανόνες:

- Μια μονάδα πρέπει πάντα να υποχωρεί προς τη δική της πλευρά, ανεξάρτητα από το πού έγινε η επίθεση. Οι μονάδες δηλαδή δεν μπορούν να υποχωρήσουν προς την πλευρά του αντιπάλου, ούτε και πλάγια.
- Έδαφος το οποίο δεν είναι απροσπέλαστο, δεν επιδρά στην υποχώρηση, οπότε μια μονάδα μπορεί να υποχωρήσει σε/μέσα από εξάγωνο δάσους, προσβάσιμου ποταμού κλπ, χωρίς να σταματήσει. Απροσπέλαστα Εδάφη εμποδίζουν την υποχώρηση. Σε περιπτώσεις αδυναμίας υποχώρησης, αυτό οδηγεί σε απώλεια μπλοκ, πιθανής εξόντωσης και πιθανής απώλειας Ηγέτη.
- Μία μονάδα δε μπορεί να υποχωρήσει σε/μέσα από εξάγωνο που υπάρχει ήδη φιλική μονάδα, εχθρική μονάδα ή εχθρικός Ηγέτης.
- Ένας συνδεδεμένος Ηγέτης πρέπει να υποχωρήσει μαζί με τη μονάδα του, όταν αυτή αναγκάζεται να υποχωρήσει.
- **Οι Ηγέτες σταματούν τις Υποχωρήσεις:** Μία μονάδα χωρίς συνδεδεμένο Ηγέτη, μπορεί να υποχωρήσει σε εξάγωνο που υπάρχει ένας φιλικός Ηγέτης (μόνος του). Ο Ηγέτης τότε συνδέεται με τη μονάδα και σταματά την υποχώρησή της σ' αυτό το εξάγωνο. Σ' αυτήν την περίπτωση η μονάδα αγνοεί οποιαδήποτε επιπρόσθετη υποχώρηση προέκυψε από τη μάχη.
- Αν η μονάδα δε μπορεί να υποχωρήσει, επειδή το μονοπάτι υποχώρησής της είναι μπλοκαρισμένο ή επειδή βρίσκεται στα όρια του ταμπλώ, ένα μπλοκ πρέπει να αφαιρεθεί για κάθε εξάγωνο που δε μπόρεσε να υποχωρήσει.
- Μία μονάδα Πολιτοφυλακής πρέπει να υποχωρεί τρία εξάγωνα προς την πλευρά της για κάθε σημαία στα ζάρια.

*Ειδικές Διαφοροποιήσεις Υποχωρήσεων για κάθε μονάδα περιγράφονται στην Κάρτα Αναφοράς Εθνικού Στρατού.*

## Ενίσχυση Ηθικού

Σε μερικές περιπτώσεις, επιτρέπεται μια μονάδα να αγνοήσει μία ή περισσότερες σημαίες που φέρνουν τα ζάρια εναντίον της. Αυτό είναι πάντα προαιρετικό, και ο παίκτης που ελέγχει την αμυνόμενη μονάδα, μπορεί να επιλέξει να υποχωρήσει και να μην αγνοήσει τις σημαίες που έφεραν τα ζάρια. Αν ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να αγνοήσει περισσότερες από μια σημαίες, έχει τη δυνατότητα να αγνοήσει μερικές από αυτές και να υποχωρήσει τόσα εξάγωνα όσες είναι και οι σημαίες που δεν αγνόησε. Μία μονάδα μπορεί να επιλέξει να αγνοήσει σημαίες μόνο όταν δέχεται επίθεση. Όταν συμβαίνουν ταυτόχρονα περισσότερες από μία από τις ακόλουθες περιπτώσεις, οι επιπτώσεις είναι αθροιστικές.

- Μία μονάδα μπορεί να αγνοήσει μία σημαία όταν υπάρχει σ' αυτήν συνδεδεμένος Ηγέτης. Αν η μονάδα χάσει ένα ή περισσότερα μπλοκ κατά τη διάρκεια της μάχης, ο Ηγέτης πρέπει να επιβιώσει από τον Έλεγχο Κατάστασης Ηγέτη, για να μπορέσει η μονάδα να αγνοήσει σημαίες.
- Μία μονάδα μπορεί να αγνοήσει μία σημαία όταν υποστηρίζεται από δύο ή περισσότερες φιλικές μονάδες. Υποστηρικτικές μονάδες θεωρούνται αυτές που βρίσκονται σε γειτονικά εξάγωνα.
- Μία μονάδα Πεζικού σε Τετραγωνικό σχηματισμό μπορεί να προσφέρει υποστήριξη σε γειτονική μονάδα, αλλά δε μπορεί να δεχτεί υποστήριξη από γειτονικές φιλικές μονάδες ή Ηγέτες.
- Ένας Ηγέτης που είναι μόνος σε εξάγωνο, μπορεί να προσφέρει υποστήριξη σε μια γειτονική φιλική μονάδα, όπως ακριβώς κάνει και μια φιλική μονάδα.
- Κάποιες μορφές Εδάφους επιτρέπουν στην αμυνόμενη μονάδα που βρίσκεται εκεί, να αγνοήσει μια σημαία. Ανατρέξτε στην παράγραφο Εδάφους.
- Οι Γρεναδιέροι μπορούν να αγνοούν μια σημαία.
- Το Θωρακοφόρο Ιππικό μπορεί να αγνοεί μια σημαία.
- Μία μονάδα Φρουράς μπορεί να αγνοήσει μία ή δύο σημαίες (Δείτε την Κάρτα Αναφοράς για λεπτομέρειες).
- Το επιτιθέμενο Ιππικό, σε καμιά περίπτωση δεν μπορεί να αγνοήσει σημαία στη ρίψη των ζαριών που φέρει μια αμυνόμενη μονάδα Πεζικού σε Τετραγωνικό σχηματισμό, ανεξάρτητα από το πόσες σημαίες μπορεί να αγνοήσει υπό φυσιολογικές συνθήκες αυτή η μονάδα Ιππικού.

*Ειδικές Διαφοροποιήσεις για κάθε μονάδα περιγράφονται στην Κάρτα Αναφοράς Εθνικού Στρατού.*

## Υποχώρηση Ηγέτη

Οι Ηγέτες υποχωρούν διαφορετικά απ' ότι οι μονάδες. Η υποχώρηση ενός Ηγέτη είναι 1, 2, ή 3 εξάγωνα προς τη δική του πλευρά του ταμπλώ, κατ' επιλογήν του παίκτη στον οποίο ανήκει.

- Ένας Ηγέτης που είναι συνδεδεμένος με μια μονάδα, είναι υποχρεωμένος να υποχωρήσει στο ίδιο εξάγωνο με τη μονάδα του.
- Όταν μια μονάδα χάσει και το τελευταίο μπλοκ της από επίθεση εξ αποστάσεως, από μάχη σώμα με σώμα ή εξαιτίας αδυναμίας υποχώρησης, αν ο Ηγέτης δε σκοτωθεί και μετά τον Έλεγχο Κατάστασης Ηγέτη, ο Ηγέτης πρέπει να υποχωρήσει 1, 2, ή 3 εξάγωνα.
- Όταν ένας μη συνδεδεμένος Ηγέτης δέχεται μια μάχη σώμα με σώμα, αν δε σκοτωθεί, πρέπει να υποχωρήσει 1, 2, ή 3 εξάγωνα.

Όταν ένας Ηγέτης υποχωρεί, πρέπει να ακολουθήσει τους παρακάτω κανόνες:

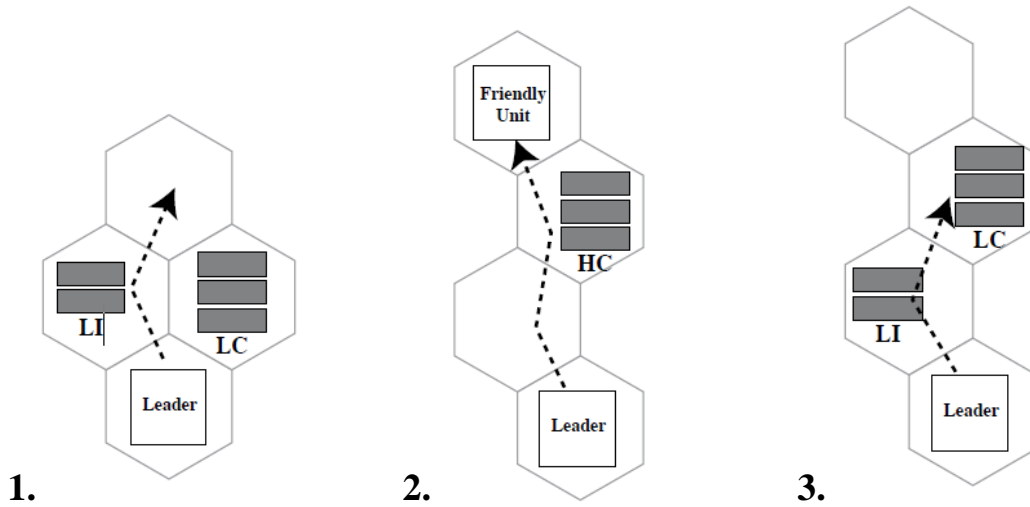
- Η υποχώρηση ενός Ηγέτη είναι 1, 2, ή 3 εξάγωνα προς τη δική του πλευρά του ταμπλώ, και ο παίκτης που τον ελέγχει αποφασίζει τον αριθμό των εξαγώνων που θα υποχωρήσει και το μονοπάτι υποχώρησης που θα ακολουθήσει.
- Έδαφος το οποίο δεν είναι απροσπέλαστο, δεν επιδρά στην υποχώρηση, οπότε ένας Ηγέτης μπορεί να υποχωρήσει σε/μέσα από εξάγωνο δάσους, προσβάσιμου ποταμού κλπ, χωρίς να σταματήσει. Απροσπέλαστα Εδάφη που εμποδίζουν την υποχώρηση και δεν επιτρέπουν στον Ηγέτη να υποχωρήσει ούτε κατά ένα εξάγωνο, οδηγούν στην εξόντωση του Ηγέτη. Ο αντίπαλος κερδίζει τότε ένα Σημείο Νίκης.
- Ένας Ηγέτης δε μπορεί να σταματήσει την υποχώρησή του σε εξάγωνο όπου υπάρχει ήδη άλλος φιλικός Ηγέτης, εχθρική μονάδα ή εχθρικός Ηγέτης.
- Ένας Ηγέτης μπορεί να υποχωρήσει μέσα από ένα εξάγωνο όπου υπάρχει μια φιλική μονάδα, ή μπορεί και να επιλέξει να σταματήσει εκεί και να συνδεθεί με τη μονάδα αυτή.
- Ένας Ηγέτης μπορεί να υποχωρήσει μέσα από ένα εξάγωνο όπου υπάρχει μια φιλική μονάδα με άλλον συνδεδεμένο Ηγέτη, ή και μέσα από εξάγωνο που υπάρχει άλλος φιλικός Ηγέτης.
- Ένας Ηγέτης που υποχωρεί μέσα από ένα εξάγωνο που υπάρχει φιλική μονάδα εκεί, δεν επηρεάζει τη μονάδα αυτή.
- Μπορείτε να επιλέξετε να υποχωρήσετε τον Ηγέτη σας εκτός ταμπλώ, από τη δική σας πλευρά. Αυτό θα στερήσει από τον αντίπαλο ένα Σημείο Νίκης (σε περίπτωση που εξόντωνε τον Ηγέτη), ωστόσο χάνετε ένα ισχυρό κομμάτι πράττοντας κατ' αυτόν τον τρόπο.
- Ένας Ηγέτης μπορεί να υποχωρήσει μέσα από εχθρικές μονάδες, γι' αυτήν την περίπτωση ανατρέξτε στους κανόνες Διαφυγής Ηγέτη.

## Διαφυγή Ηγέτη

Όταν εχθρικές μονάδες εμποδίζουν την υποχώρηση ενός Ηγέτη, αυτός πρέπει να επιχειρήσει να διαφύγει διαμέσου των εξάγωνων που καταλαμβάνονται από τον εχθρό.

**Διαδικασία Διαφυγής Ηγέτη:** Μετακινείτε τον Ηγέτη στο εξάγωνο που βρίσκεται η εχθρική μονάδα, η οποία και θα επιτεθεί στον Ηγέτη. Η μονάδα θα πρέπει να ρίξει το βασικό αριθμό ζαριών επίθεσης μάχης σώμα με σώμα. Ο Ηγέτης δεν ευνοείται από κάποια μορφή Εδάφους σ' αυτήν την περίπτωση. Ένα ή περισσότερα σπαθιά στα ζάρια θα οδηγήσουν στην απώλεια του Ηγέτη, *ακόμα και στην περίπτωση που η συγκεκριμένη μονάδα δεν επιφέρει απώλειες με τα σπαθιά στη μάχη σώμα με σώμα.* Ο αντίπαλος κερδίζει Σημείο Νίκης αν εξοντωθεί ο Ηγέτης.

Αν ο Ηγέτης δεν εξοντωθεί, η διαφυγή του είναι επιτυχής και συνεχίζει την υποχώρησή του. Αν ο εχθρός καταλαμβάνει και το επόμενο εξάγωνο στην υποχώρησή του, ο Ηγέτης πρέπει να ξαναπεράσει από τη διαδικασία διαφυγής. Αν και τα τρία εξάγωνα στο μονοπάτι υποχώρησής του είναι κατειλημμένα από τον εχθρό, ο Ηγέτης εξοντώνεται χωρίς αυτή τη διαδικασία και ο αντίπαλος κερδίζει Σημείο Νίκης.



1. Μία μονάδα Πεζικού Γραμμής (με 2 μπλοκ) και μία μονάδα Ελαφρού Ιππικού (με 3 μπλοκ) του εχθρού, καταλαμβάνουν τα εξάγωνα πίσω από τον Ηγέτη που πρέπει να υποχωρήσει. Τα εξάγωνα πίσω από αυτές τις μονάδες, είναι κενά. Ο Ηγέτης επιλέγει να υποχωρήσει μέσα από το εξάγωνο με τα 2 μπλοκ Πεζικού Γραμμής, γιατί ο αντίπαλος θα ρίξει 2 ζάρια αντί για 3 που θα έριχνε αν υποχωρούσε από το εξάγωνο του Ιππικού. Ο αντίπαλος ρίχνει τα ζάρια και φέρνει ένα σύμβολο πεζικού και ένα πυροβολικού. Αφού δεν ήρθαν σπαθιά, ο Ηγέτης διέφυγε επιτυχημένα και τελειώνει την υποχώρησή του κινούμενος 1 ή 2 εξάγωνα ακόμα.

2. Το εξάγωνο ακριβώς πίσω από τον Ηγέτη είναι κενό. Το επόμενο καταλαμβάνεται από εχθρική μονάδα Βαρέως Ιππικού (με 3 μπλοκ). Μια φιλική μονάδα χωρίς Ηγέτη είναι αμέσως πιο πίσω. Ο Ηγέτης θα μπορούσε να υποχωρήσει ένα εξάγωνο και να σταματήσει, διαλέγει όμως να υποχωρήσει 3 εξάγωνα και να συνδεθεί με τη φιλική μονάδα. Μπαίνοντας στο δεύτερο εξάγωνο υποχώρησης με την εχθρική μονάδα Ιππικού, η υποχώρηση σταματά και αρχίζει η διαδικασία Διαφυγής. Ο αντίπαλος ρίχνει 4 ζάρια (το Βαρύ Ιππικό ρίχνει 1 παραπάνω ζάρι), φέρνοντας 2 σημαίες και 2 σύμβολα πεζικού. Αφού δεν ήρθαν σπαθιά, ο Ηγέτης διέφυγε επιτυχημένα και τελειώνει την υποχώρησή του στο εξάγωνο με τη φιλική μονάδα.

3. Το μοναδικό μονοπάτι εφικτής υποχώρησης περιέχει μία μονάδα Πεζικού Γραμμής στο πρώτο εξάγωνο και μία μονάδα Ελαφρού Ιππικού στο δεύτερο. Ο Ηγέτης υποχωρεί στο πρώτο εξάγωνο και ο αντίπαλος ρίχνει 2 ζάρια (το Πεζικό του έχει 2 μπλοκ), και φέρνει μία σημαία και 1 σύμβολο Ιππικού. Η διαφυγή πετυχαίνει, αλλά ο Ηγέτης πρέπει να κάνει άλλη μια προσπάθεια να διαφύγει και από το Ιππικό στο δεύτερο εξάγωνο. Ο αντίπαλος ρίχνει 3 ζάρια και φέρνει 2 σπαθιά και 1 σημαία. Ένα σπαθί χρειαζόταν ούτως ή άλλως, ο Ηγέτης εξοντώνεται και ο αντίπαλος κερδίζει Σημείο Νίκης.

## **ΠΡΟΣΘΕΤΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΜΑΧΗΣ**

Μετά το τέλος μιας μάχης σώμα με σώμα, κατά τη διάρκεια της Φάσης Μάχης, μια επιτιθέμενη μονάδα μπορεί να προχωρήσει σε Πρόσθετες Ενέργειες, όπως αυτές περιγράφονται παρακάτω.

### **Κατάληψη Εδάφους από Πεζικό**

Αν μια μονάδα Πεζικού επιτεθεί σε μάχη σώμα με σώμα και εξοντώσει ή αναγκάσει την αμυνόμενη εχθρική μονάδα (ή Ηγέτη) να υποχωρήσει από το αρχικό της εξάγωνο, τότε έχει τη δυνατότητα να κινηθεί και να καταλάβει αμέσως το εξάγωνο που μόλις έμεινε κενό. Αυτό αναφέρεται ως Κατάληψη Εδάφους από Πεζικό.

- Η Κατάληψη Εδάφους από Πεζικό δεν είναι υποχρεωτική, είναι στην επιλογή του παίκτη.
- Η Κατάληψη Εδάφους από Πεζικό υπόκειται κανονικά στους περιορισμούς κίνησης λόγω μορφής του Εδάφους.
- Μία μονάδα Πεζικού που επιτίθεται σε μια μονάδα Ιππικού, μπορεί να προχωρήσει σε Κατάληψη Εδάφους, αν το Ιππικό επέλεξε πρώτα να Αποσυρθεί και να Ανασυνταχθεί.
- Μία μονάδα Πεζικού που επιτίθεται σε Ηγέτη που βρίσκεται μόνος σε εξάγωνο, μπορεί να προχωρήσει σε Κατάληψη Εδάφους αν ο Ηγέτης υποχωρήσει ή εξοντωθεί.
- Μία μονάδα Πεζικού σε Τετραγωνικό Σχηματισμό, δε μπορεί να προχωρήσει σε Κατάληψη Εδάφους μετά από μια πετυχημένη μάχη σώμα με σώμα.

**Μονάδες Πυροβολικού δεν προχωρούν σε Κατάληψη Εδάφους.**

## **Διάσπαση από Ιππικό**

Όταν μια μονάδα Ιππικού επιτεθεί σε μάχη σώμα με σώμα και εξοντώσει ή αναγκάσει την αμυνόμενη εχθρική μονάδα (ή Ηγέτη) να υποχωρήσει από το αρχικό της εξάγωνο, τότε έχει τη δυνατότητα να κινηθεί και να καταλάβει αμέσως το εξάγωνο που μόλις έμεινε κενό, και επιπροσθέτως να κινηθεί ένα επιπλέον εξάγωνο. Αυτό αναφέρεται ως Διάσπαση (από το Ιππικό).

- Η Διάσπαση από Ιππικό δεν είναι υποχρεωτική, είναι στην επιλογή του παίκτη.
- Η κίνηση κατά ένα επιπλέον εξάγωνο, μετά την κατάληψη του πρώτου εξαγώνου (που μόλις έμεινε κενό από τον εχθρό), δεν είναι υποχρεωτική, είναι στην επιλογή του παίκτη. Μια μονάδα Ιππικού που κινείται και καταλαμβάνει μόνο το πρώτο εξάγωνο, θεωρείται και τότε ότι προχωρά σε Διάσπαση.
- Μια μονάδα Ιππικού που κινείται και καταλαμβάνει το πρώτο εξάγωνο και στη συνέχεια επιστρέφει στο αρχικό της εξάγωνο, θεωρείται και τότε ότι προχωρά σε Διάσπαση.
- Η Διάσπαση από Ιππικό υπόκειται κανονικά στους περιορισμούς κίνησης λόγω μορφής του Εδάφους.
- Μία μονάδα Ιππικού που επιτίθεται σε Ηγέτη που βρίσκεται μόνος σε εξάγωνο, μπορεί να προχωρήσει σε Διάσπαση αν ο Ηγέτης υποχωρήσει ή εξοντωθεί.

Στις παρακάτω περιπτώσεις, δεν επιτρέπεται μια επιτιθέμενη μονάδα να προχωρήσει σε Κατάληψη Εδάφους ή σε Διάσπαση:

- Η μάχη εξ αποστάσεως δε δίνει τη δυνατότητα στην επιτιθέμενη μονάδα να προχωρήσει σε Κατάληψη Εδάφους
- Μονάδες Πυροβολικού δεν προχωρούν σε Κατάληψη Εδάφους μετά από μάχη σώμα με σώμα.
- Μία αμυνόμενη μονάδα που Αντεπιτίθεται, δε μπορεί να προχωρήσει σε Κατάληψη Εδάφους ή Διάσπαση.
- Μία αμυνόμενη μονάδα που χρησιμοποιεί την κάρτα *Πρώτο Χτύπημα (First Strike)* εναντίον της επιτιθέμενης μονάδας, δε μπορεί να προχωρήσει σε Κατάληψη Εδάφους ή Διάσπαση.

## **Επιπλέον Επίθεση Ιππικού**

Μετά από μια επιτυχημένη μάχη σώμα με σώμα, μία μονάδα Ιππικού, αφού προχωρήσει σε Διάσπαση, έχει τη δυνατότητα να πολεμήσει σώμα με σώμα και δεύτερη φορά στον ίδιο γύρο. Αυτό αναφέρεται ως Επιπλέον Επίθεση (Ιππικού).

- Μόνο μονάδες Ιππικού μπορούν να κάνουν Επιπλέον Επίθεση μετά από μάχη σώμα με σώμα, όχι οι μονάδες Πεζικού και Πυροβολικού.

- Αν μια μονάδα Ιππικού δεν προχωρήσει εξάγωνο με τη διαδικασία της Διάσπασης, χάνει τη δυνατότητα Επιπλέον Επίθεσης, ακόμα κι αν έχει εχθρική μονάδα σε γειτονικό εξάγωνο.
- Η Επιπλέον Επίθεση είναι προαιρετική. Το ιππικό, μετά από επιτυχημένη μάχη σώμα με σώμα, δεν είναι αναγκασμένο να προχωρήσει σε Διάσπαση και Επιπλέον Επίθεση.
- Η μονάδα-στόχος της Επιπλέον Επίθεσης δεν είναι απαραίτητα η ίδια με αυτήν που δέχτηκε την αρχική επίθεση σώμα με σώμα, ακόμα κι αν η αρχική μονάδα-στόχος βρίσκεται και αυτή σε γειτονικό εξάγωνο.
- Η κίνηση στις μορφές Εδάφους και οι περιορισμοί μάχης κατά την Επιπλέον Επίθεση, υπόκεινται κανονικά στους κανόνες που ισχύουν για τις μάχες σώμα με σώμα.
- Μία μονάδα Ιππικού μπορεί να κάνει μόνο μία Επιπλέον Επίθεση ανά γύρο.
- Μία επιτιθέμενη μονάδα Ιππικού που εξοντώνει ή αναγκάζει τον εχθρό να υποχωρήσει κατά τη διάρκεια της Επιπλέον Επίθεσης, μπορεί να προχωρήσει στο κενό εξάγωνο, όχι όμως περισσότερο όπως γίνεται στη Διάσπαση, ούτε να κάνει κι άλλη Επιπλέον Επίθεση.
- Η μάχη σώμα με σώμα, η Διάσπαση και η Επιπλέον Επίθεση μιας μονάδας Ιππικού, πρέπει να γίνουν ολοκληρωτικά πριν προχωρήσετε σε μάχη άλλης μονάδας.

## **Αντεπίθεση Αμυνόμενης Μονάδας**

Στη μάχη σώμα με σώμα, η αμυνόμενη μονάδα μπορεί να αντεπιτεθεί εναντίον της επιτιθέμενης, αν ένα ή περισσότερα μπλοκ της μονάδας έχουν επιβιώσει από την επίθεση και ταυτόχρονα δεν έχουν υποχωρήσει από το αρχικό εξάγωνο. Κατά τη διάρκεια μιας Αντεπίθεσης, η αντεπιτιθέμενη μονάδα υπολογίζει την ισχύ της σε ζάρια, πιθανές μειώσεις στον αριθμό ζαριών λόγω Εδάφους, ρίχνει τα ζάρια και προσδιορίζει τις απώλειες και τις υποχωρήσεις που επιφέρει, ακριβώς όπως στην κανονική επίθεση σώμα με σώμα. Μετά την Αντεπίθεση του αμυνόμενου παίκτη, η μάχη σώμα με σώμα σταματά. Δε γίνεται ποτέ αντεπίθεση στην Αντεπίθεση.

- Αν η αμυνόμενη μονάδα υποχωρήσει από το αρχικό της εξάγωνο, δε μπορεί να αντεπιτεθεί, ακόμα κι αν η υποχώρηση την τοποθετεί σε εξάγωνο που είναι γειτονικό στη μονάδα που της επιτέθηκε.
- Αν η αμυνόμενη μονάδα δεν είναι σε θέση να εκπληρώσει μια Υποχώρηση που προέκυψε από τη ρίψη των ζαριών, μπορεί να Αντεπιτεθεί, αρκεί να της έχει απομείνει ένα ή περισσότερα μπλοκ, μετά και από την αφαίρεση των μπλοκ εξαιτίας του γεγονότος ότι δε μπόρεσε να υποχωρήσει.
- Μία αμυνόμενη μονάδα που Αντεπιτίθεται, δε μπορεί να προχωρήσει στις Πρόσθετες Ενέργειες μάχης (Κατάληψη Εδάφους, Διάσπαση από Ιππικό, Επιπλέον Επίθεση).
- Η κάρτα *Πρώτο Χτύπημα (First Strike)* δε μπορεί να χρησιμοποιηθεί εναντίον μιας μονάδας που αντεπιτίθεται.

## ΦΑΣΗ 5. ΦΑΣΗ ΚΑΡΤΑΣ.

### ΤΕΛΟΣ ΓΥΡΟΥ & ΤΕΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Αφού ολοκληρώσετε με όλες τις κινήσεις, τις απώλειες μάχης, τις υποχωρήσεις και τις πρόσθετες ενέργειες μάχης για όλες τις μονάδες που διατάξατε, ξεσκαρτάρετε την Κάρτα Εντολών που παίζατε και τραβήξτε μία νέα από τη στοίβα, βάζοντάς την κλειστή στο χέρι σας. Η σειρά σας τελειώσε.

Αν ο αμυνόμενος παίκτης είχε χρησιμοποιήσει την κάρτα “*Πρώτο Χτύπημα*” (*First Strike*), τραβάει στο τέλος της σειράς του επιτιθέμενου παίκτη μια Κάρτα Εντολών για να την αναπληρώσει, πριν τραβήξει κάρτα ο επιτιθέμενος παίκτης.

Αν η στοίβα με τις κλειστές Κάρτες Εντολών τελειώσει, ανακατέψτε τη στοίβα με τα σκάρτα και δημιουργήστε μια νέα στοίβα. Νέα στοίβα θα φτιάχεται και κάθε φορά που παίζεται η κάρτα “*Ορμή*” (*Élan*), με την οποία οι ξεσκαρταρισμένες κάρτες ανακατεύονται με τις κλειστές για να δημιουργήσουν μια νέα στοίβα.

### Τέλος παιχνιδιού και Συνθήκες Νίκης

Οι παίκτες παίζουν εναλλάξ, μέχρι ένας παίκτης να φτάσει τον αριθμό των απαιτούμενων Σημείων Νίκης που ορίζει το βιβλίο μαχών για τη συγκεκριμένη μάχη. Οι παίκτες κερδίζουν Σημεία Νίκης, όχι μόνο με την εξόντωση εχθρικών μονάδων και Ηγετών, αλλά σε μερικά σενάρια μαχών και με την κατάληψη συγκεκριμένων εξαγώνων ή με την ολοκλήρωση άλλων αποστολών που περιγράφονται στο βιβλίο μαχών για τη συγκεκριμένη μάχη. Το παιχνίδι τελειώνει τη στιγμή που ένας παίκτης φτάνει τον απαιτούμενο αριθμό Σημείων Νίκης, ανεξάρτητα από το αν αυτό συμβαίνει στη μέση της σειράς του ή του αντιπάλου του. Αυτό μπορεί να συμβεί δηλαδή και κατά τη διάρκεια μιας επιτυχημένης αντεπίθεσης, και ο αμυνόμενος να κερδίσει τότε το τελευταίο Σημείο Νίκης.

## 6.ΝΑΠΟΛΕΟΝΤΕΙΕΣ ΤΑΑΚΤΙΚΕΣ ΜΑΧΗΣ

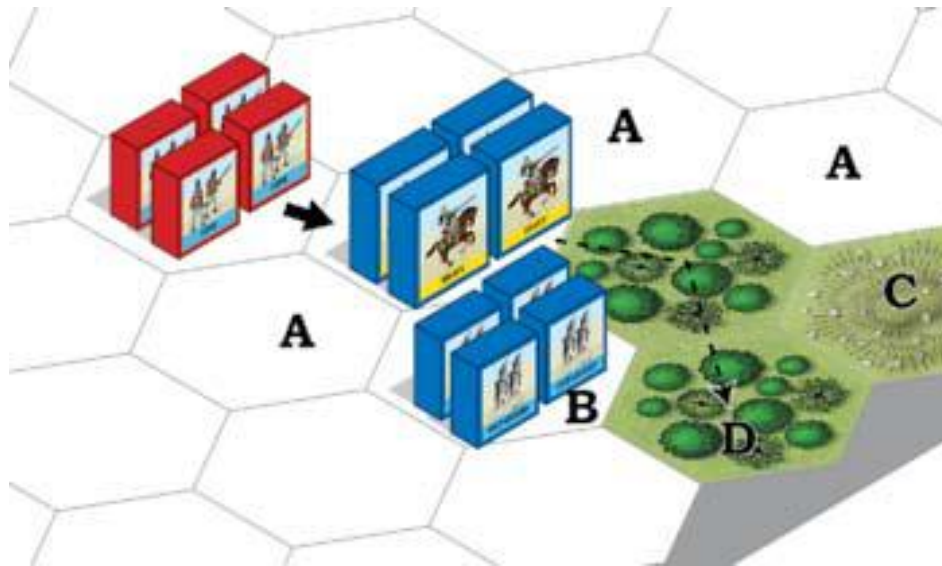
### ΟΠΙΣΘΟΧΩΡΗΣΗ ΚΑΙ ΑΝΑΣΥΝΤΑΞΗ ΙΠΠΙΚΟΥ

Μία μονάδα Ιππικού, όταν δέχεται επίθεση σώμα με σώμα από μονάδα Πεζικού (και στην περίπτωση μάχης Συνδυασμένων Πυρών), μπορεί να Οπισθοχωρήσει και να Ανασυνταχθεί, αντί να παραμείνει στη θέση της και να πολεμήσει σώμα με σώμα. Πριν την επίθεση του Πεζικού, ο επιτιθέμενος πρέπει να ρωτήσει τον αμυνόμενο αν θέλει να Οπισθοχωρήσει και να Ανασυντάξει το Ιππικό του. Τότε, ο αμυνόμενος πρέπει να δηλώσει την επιλογή του, πριν ξεκινήσει η επίθεση. Μία μονάδα Ιππικού δε μπορεί να Οπισθοχωρήσει και να Ανασυνταχθεί, αν δε μπορεί να οπισθοχωρήσει 2 εξάγωνα προς την πλευρά της. Κατειλημμένα εξάγωνα από μονάδες, απροσπέλαστο Έδαφος και οι άκρες του ταμπλώ, εμποδίζουν το Ιππικό κατά την Οπισθοχώρησή του. Βατό Έδαφος που κανονικά σταματά την κίνηση, δεν εμποδίζει την Οπισθοχώρηση και Ανασύνταξη του Ιππικού. Αν το Ιππικό επιλέξει να μην Οπισθοχωρήσει και Ανασυνταχθεί (ή αν δε μπορεί), τότε η μάχη σώμα με σώμα γίνεται κανονικά.



Πριν γίνει μια Οπισθοχώρηση και Ανασύνταξη Ιππικού, το επιτιθέμενο Πεζικό προσδιορίζει τον αριθμό ζαριών επίθεσης και ρίχνει τα ζάρια. Ζάρια επίθεσης από Πυροβολικό σε περίπτωση μάχης Συνδυασμένων Πυρών, ρίχνονται και αυτά πριν Οπισθοχωρήσει το Ιππικό. Μόνο τα σύμβολα ιππικού στα ζάρια προκαλούν απώλειες στη μονάδα Ιππικού. Όλα τα άλλα σύμβολα, δηλαδή και τα σπαθιά και η σημαία, αγνοούνται. Αν προκύψει απώλεια στο Ιππικό και υπάρχει συνδεδεμένος Ηγέτης, γίνεται κανονικά ο Έλεγχος Κατάστασης Ηγέτη. Μετά και από τη ρίψη των ζαριών, ολοκληρώνεται η Οπισθοχώρηση και Ανασύνταξη της μονάδας Ιππικού προς τη δική της πλευρά του ταμπλώ, κατά 2 εξάγωνα.

- Το επιτιθέμενο Πεζικό μπορεί να προχωρήσει σε Κατάληψη Εδάφους, αφού το Ιππικό εγκαταλείψει το εξάγωνό του για Οπισθοχώρηση και Ανασύνταξη.
- Μία μονάδα Ιππικού δε μπορεί να Αντεπιτεθεί αφού προχωρήσει σε Οπισθοχώρηση και Ανασύνταξη, ακόμα κι αν καταλήγει σε εξάγωνο που είναι γειτονικό με τη μονάδα Πεζικού που της επιτέθηκε.
- Μία μονάδα Ιππικού δε μπορεί να κάνει Οπισθοχώρηση και Ανασύνταξη, όταν η εχθρική μονάδα Πεζικού Αντεπιτίθεται.



*ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Η γαλλική μονάδα Ιππικού δέχεται επίθεση από το βρετανικό Πεζικό και ο παίκτης ανακοινώνει ότι επιλέγει να Οπισθοχωρήσει και να Ανασυνταχθεί. Ο Βρετανός παίκτης αρχικά ρίχνει 4 ζάρια (για τα 4 μπλοκ του), και θέλει μόνο σύμβολα ιππικού για να επιφέρει απώλειες. Αν το γαλλικό ιππικό επιβιώσει από την επίθεση, πρέπει να Οπισθοχωρήσει 2 εξάγωνα προς την πλευρά του. Στα εξάγωνα με το γράμμα A δεν μπορεί να Οπισθοχωρήσει, επειδή αντιστοιχούν σε πλάγια κίνηση και το Ιππικό πρέπει να Οπισθοχωρήσει προς τα πίσω. Στα εξάγωνα με το γράμμα B και C δεν μπορεί να Οπισθοχωρήσει, επειδή το B είναι κατειλημμένο και το C απροσπέλαστο Έδαφος. Η μόνη δυνατή Οπισθοχώρηση είναι στο εξάγωνο D.*

## ΠΕΖΙΚΟ ΣΕ ΤΕΤΡΑΓΩΝΙΚΟ ΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟ



Ο Τετραγωνικός Σχηματισμός, είναι μια αμυντική τακτική του Πεζικού για να αναχαιτίσει μια επίθεση σώμα με σώμα από Ιππικό. Όταν μια μονάδα Πεζικού είναι σε Τετραγωνικό Σχηματισμό, δεν μπορεί να κινηθεί, αλλά μπορεί να πολεμήσει. Όσο βρίσκεται σε Τετραγωνικό Σχηματισμό, το Πεζικό μπορεί να ρίξει το πολύ 1 ζάρι, είτε σε μάχη εξ αποστάσεως, είτε σε μάχη σώμα με σώμα. Σε καμία περίπτωση δε μπορεί να αυξηθεί ο αριθμός ζαριών Πεζικού σε Τετραγωνικό Σχηματισμό, ωστόσο, μπορεί να μειωθεί εξαιτίας περιορισμών του Εδάφους και το Πεζικό να μην μπορεί να ρίξει κανένα ζάρι. Ο επιτιθέμενος πρέπει να ρωτήσει τον αμυνόμενο αν θέλει το Πεζικό του να μπει σε Τετραγωνικό Σχηματισμό. Ο αμυνόμενος επιλέγει αν θα μπει το Πεζικό σε Τετραγωνικό Σχηματισμό ή αν θα δεχθεί την επίθεση με όλη την ισχύ του εχθρικού Ιππικού.

## Τετραγωνικός Σχηματισμός και Μάχη

Μία μονάδα Πεζικού οποιουδήποτε αριθμού μπλοκ, μπορεί να επιλέξει να μπει σε Τετραγωνικό Σχηματισμό κατά τη διάρκεια της σειράς του αντιπάλου, πριν το Ιππικό του εχθρού επιτεθεί σε μάχη σώμα με σώμα στη μονάδα Πεζικού. Μία μονάδα Πεζικού δε μπορεί να μπει σε Τετραγωνικό Σχηματισμό στις εξής περιπτώσεις:

- Όταν έχετε στο χέρι σας 2 ή λιγότερες Κάρτες Εντολών.
- Όταν το Πεζικό βρίσκεται σε κάποιες συγκεκριμένες μορφές Εδάφους. Ανατρέξτε στην ενότητα Εδάφους για λεπτομέρειες.
- Όταν το εχθρικό Ιππικό Αντεπιτίθεται.
- Όταν η μονάδα Πεζικού επιτίθεται σε εχθρικό Ιππικό σε μάχη σώμα με σώμα, και αυτό επιτίθεται πρώτο με την Κάρτα *‘‘Πρώτο Χτύπημα’’* (First Strike).

Αν η μονάδα Πεζικού δεν επιλέξει να μπει σε Τετραγωνικό Σχηματισμό, η μάχη σώμα με σώμα από το εχθρικό Ιππικό διεξάγεται κανονικά. Όταν το Πεζικό επιλέγει να μπει σε Τετραγωνικό Σχηματισμό, ο επιτιθέμενος παίκτης διαλέγει τυχαία μια Κάρτα Εντολών από το χέρι του αμυνόμενου. Ο επιτιθέμενος δεν επιτρέπεται να δει ποιά κάρτα επέλεξε. Η κάρτα αυτή τοποθετείται κλειστή στο Σημειωματάριο για τον Τετραγωνικό Σχηματισμό Πεζικού του αμυνόμενου, και ο αντίστοιχος αριθμημένος δείκτης Πεζικού σε Τετραγωνικό Σχηματισμό τοποθετείται στο εξάγωνο της μονάδας Πεζικού που έκανε το σχηματισμό. Οι παίκτες έχουν τη δυνατότητα, οποιαδήποτε στιγμή, να κοιτάζουν τις δικές τους κάρτες στο Σημειωματάριο για τον Τετραγωνικό Σχηματισμό Πεζικού, αλλά αυτές οι κάρτες δεν μπορούν να αλλάξουν θέση πάνω στο Σημειωματάριο. *ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ένας αριθμημένος δείκτης Πεζικού σε Τετραγωνικό Σχηματισμό δε μετράει σαν μπλοκ, και άρα δε μπορεί να αφαιρεθεί σε περίπτωση απωλειών της μονάδας αυτής.*



*ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Ο αντίπαλος επιλέγει μια Κάρτα από το χέρι του αμυνόμενου και την τοποθετεί στο Σημειωματάριο για τον Τετραγωνικό Σχηματισμό Πεζικού. Ο αντίστοιχος αριθμημένος δείκτης τοποθετείται στο εξάγωνο της μονάδας Πεζικού.*

Όταν η επίθεση μιας μονάδας Ιππικού αναγκάζει το εχθρικό Πεζικό να μπει σε Τετραγωνικό Σχηματισμό, το Πεζικό θα πολεμήσει πρώτο ρίχνοντας 1 ζάρι, παρόλο που ο αντίπαλος είναι ο επιτιθέμενος παίκτης (εξαίρεση στη συνήθη διαδικασία μάχης σώμα με σώμα). Ο μέγιστος αριθμός ζαριών που μπορεί να ρίξει το Πεζικό σε Τετραγωνικό Σχηματισμό, είναι 1. Οι Κάρτες Εντολών και ο τύπος της μονάδας δεν αυξάνουν τον αριθμό ζαριών. Ωστόσο, οι εδαφικοί περιορισμοί, μπορούν να “κόψουν” το 1 και μοναδικό ζάρι του Πεζικού σε Τετραγωνικό Σχηματισμό.



**Σημαία Αναχαίτισης:** Αν το Πεζικό που βρίσκεται σε Τετραγωνικό Σχηματισμό, φέρει σημαία με τη ρίψη του ζαριού ενάντια σε μονάδα Ιππικού, θα καταφέρει να το αναχαίσει. Η σημαία αναχαίτισης ενάντια στο Ιππικό, δε μπορεί να αγνοηθεί σε καμιά περίπτωση (συνδεδεμένος Ηγέτης, ειδικός τύπος μονάδας Ιππικού, υποστήριξη από γειτονικές μονάδες) και το Ιππικό πρέπει να υποχωρήσει. Αν η μονάδα Ιππικού δεν μπορεί να υποχωρήσει, θα χάνει ένα μπλοκ για κάθε εξάγωνο που αδυνατεί να υποχωρήσει.

Αν η μονάδα Ιππικού δεν εξοντωθεί ή δεν υποχωρήσει από το εξάγωνό της, μπορεί να πολεμήσει σώμα με σώμα το Πεζικό σε Τετραγωνικό Σχηματισμό, με το πολύ ένα ζάρι. Οι Κάρτες Εντολών και ο τύπος της μονάδας δεν αυξάνουν τον αριθμό ζαριών. Ωστόσο, οι εδαφικοί περιορισμοί, μπορούν να “κόψουν” το 1 και μοναδικό ζάρι του επιτιθέμενου Ιππικού. Στην περίπτωση μάχης Συνδυασμένων Πυρών, μπορούν να προστεθούν τα ζάρια επίθεσης του Πυροβολικού με το ζάρι του Ιππικού, ενάντια στο Πεζικό σε Τετραγωνικό Σχηματισμό (Δείτε την ενότητα Συνδυασμένων Πυρών).

Η Κάρτα Εντολών “Πρώτο Χτύπημα” (*First Strike*), μπορεί να παιχθεί από μία μονάδα Ιππικού που δέχεται επίθεση σώμα με σώμα από εχθρικό Πεζικό σε Τετραγωνικό Σχηματισμό. Το Ιππικό και σ’ αυτήν την περίπτωση θα ρίξει 1 ζάρι.

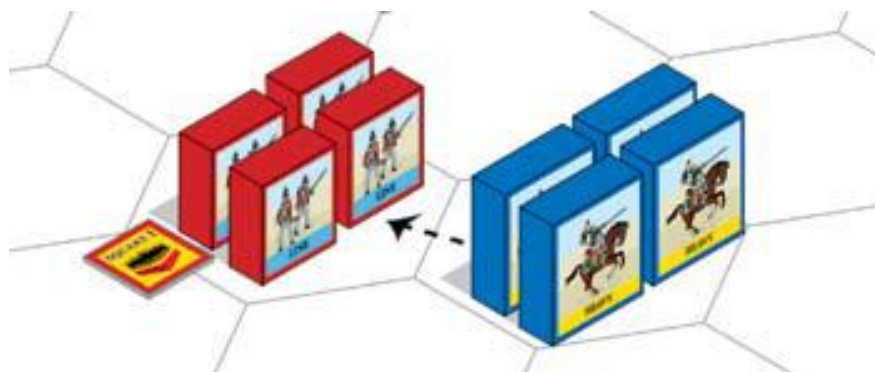
**Τετραγωνικός Σχηματισμός Εναντίον Μονάδων Πεζικού και Πυροβολικού:** Μονάδες Πεζικού ή Πυροβολικού, μπορούν να επιτεθούν κανονικά με μάχη εξ αποστάσεως σε μια μονάδα Πεζικού σε Τετραγωνικό Σχηματισμό. Επίσης, μπορούν να επιτεθούν σε Τετραγωνικό Σχηματισμό με μάχη σώμα με σώμα, και να ρίξουν κανονικά πρώτες τα ζάρια επίθεσής τους. Αν το Πεζικό σε Τετραγωνικό Σχηματισμό επιβιώσει της επίθεσης, τότε μπορεί να αντεπιτεθεί με 1 ζάρι.

**Πεζικό σε Τετραγωνικό Σχηματισμό και Υποχωρήσεις:** Το Πεζικό σε Τετραγωνικό Σχηματισμό δεν μπορεί να κινηθεί. Κάθε φορά που δε θα εκτελεί Υποχώρηση, θα υφίσταται απώλειες, χάνοντας ένα μπλοκ για κάθε εξάγωνο που δεν υποχωρεί. Αν μια μονάδα (πχ Πολιτοφυλακή) έχει περισσότερα εξάγωνα υποχώρησης για κάθε σημαία στα ζάρια, θα χάνει τον αντίστοιχο αριθμό μπλοκ για κάθε σημαία εναντίον της. Μία μονάδα Πεζικού μπορεί να αγνοεί σημαίες (όπως ορίζει η αντίστοιχη ενότητα), αν έχει συνδεδεμένο Ηγέτη ή το επιτρέπει ο τύπος της μονάδας.

**Υποστήριξη:** Πεζικό σε Τετραγωνικό Σχηματισμό μπορεί να ενεργήσει υποστηρικτικά προς άλλες γειτονικές φιλικές μονάδες που δεν είναι σε Τετραγωνικό Σχηματισμό. Η ίδια η μονάδα σε τετραγωνικό σχηματισμό δεν μπορεί να δεχθεί υποστήριξη από γειτονικές φιλικές μονάδες ή Ηγέτες.

**Τετραγωνικός Σχηματισμός και Συνδεδεμένοι Ηγέτες:** Ένας Ηγέτης που είναι συνδεδεμένος με μονάδα Πεζικού σε Τετραγωνικό Σχηματισμό, δεν μπορεί να αποσυνδεθεί. Μόνο όταν η μονάδα βγει από τον Τετραγωνικό Σχηματισμό, ο Ηγέτης μπορεί να διαταχθεί να αποσυνδεθεί (ξοδεύοντας μία επιπλέον διαταγή, εκτός από αυτήν που δόθηκε στη μονάδα).

**Επιτιθέμενο Πεζικό σε Τετραγωνικό Σχηματισμό:** Το Πεζικό σε Τετραγωνικό Σχηματισμό μπορεί να διαταχθεί να πολεμήσει. Μπορεί να επιτεθεί με μάχη εξ αποστάσεως, μόνο όταν δεν υπάρχει καμιά εχθρική μονάδα σε γειτονικό εξάγωνο. Ο μέγιστος αριθμός ζαριών επίθεσης σε μάχη εξ αποστάσεως είναι 1. Το Πεζικό σε Τετραγωνικό Σχηματισμό μπορεί να πολεμήσει και σώμα με σώμα. Ο μέγιστος αριθμός ζαριών επίθεσης σε μάχη σώμα με σώμα είναι 1. Ο Τετραγωνικός Σχηματισμός δεν επιτρέπει στο Πεζικό να προχωρήσει σε Κατάληψη Εδάφους μετά από μια επιτυχημένη επίθεση σώμα με σώμα.



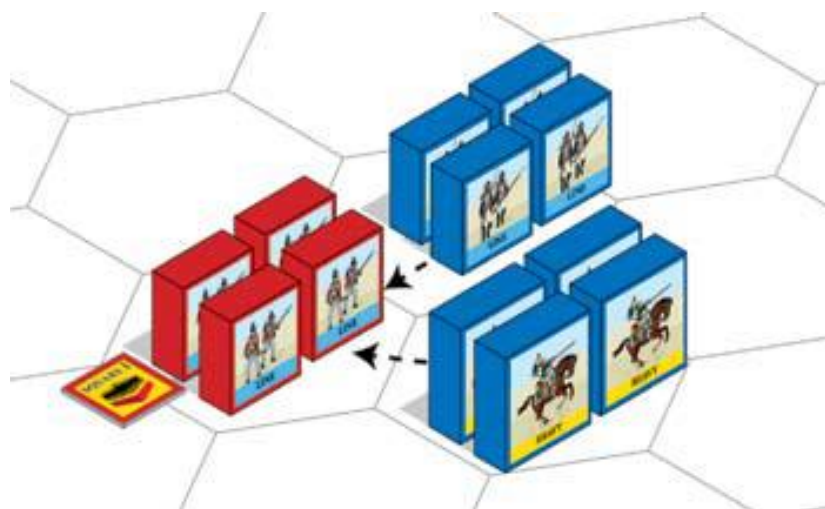
**ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΕΠΙΘΕΣΗΣ ΣΕ ΠΕΖΙΚΟ ΤΕΤΡΑΓΩΝΙΚΟΥ ΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟΥ:**

**Γαλλική σειρά:**

1. Το γαλλικό Ιππικό επιτίθεται στο βρετανικό Πεζικό, το οποίο επιλέγει να σχηματίσει Τετράγωνο.
2. Ο Γάλλος παίκτης διαλέγει τυχαία από το χέρι του Βρετανού μια Κάρτα Εντολών, η οποία τοποθετείται κλειστή στο Σημειωματάριο Πεζικού σε Τετραγωνικό Σχηματισμό. Αντίστοιχος αριθμημένος δείκτης τοποθετείται στο εξάγωνο του βρετανικού Πεζικού.
3. Το βρετανικό Πεζικό ρίχνει πρώτο 1 ζάρι εναντίον του γαλλικού Ιππικού. Αν έρθει σημαία (εδώ αναφέρεται ως σημαία αναχαίτισης), το γαλλικό Ιππικό πρέπει να υποχωρήσει.
4. Αν το γαλλικό Ιππικό δεν εξοντώθηκε ούτε και υποχώρησε, τότε θα επιτεθεί με 1 ζάρι εναντίον του βρετανικού Πεζικού σε Τετραγωνικό Σχηματισμό.

### **Βρετανική σειρά:**

1. Το βρετανικό Πεζικό σε Τετραγωνικό Σχηματισμό διατάσσεται να πολεμήσει σώμα με σώμα με το γαλλικό Ιππικό.
2. Το γαλλικό Ιππικό μπορεί να επιλέξει να Οπισθοχωρήσει και να Ανασυνταχθεί, αλλά αφού το Πεζικό θα ρίξει 1 μόνο ζάρι, επιλέγει να μείνει και να πολεμήσει.
3. Το βρετανικό Πεζικό σε Τετραγωνικό Σχηματισμό ρίχνει 1 ζάρι. Αν φέρει σημαία, το γαλλικό Ιππικό θα πρέπει να υποχωρήσει.
4. Αν το γαλλικό Ιππικό δεν εξοντώθηκε ούτε και υποχώρησε, τότε θα επιτεθεί με 1 ζάρι εναντίον του βρετανικού Πεζικού σε Τετραγωνικό Σχηματισμό.



### **Γαλλική σειρά:**

1. Μία γαλλική μονάδα Πεζικού διατάσσεται να κινηθεί και να πολεμήσει το βρετανικό Πεζικό σε Τετραγωνικό Σχηματισμό. Το γαλλικό Ιππικό επίσης επιτίθεται στο βρετανικό Πεζικό.
2. Το γαλλικό Πεζικό επιτίθεται με μάχη σώμα με σώμα στο βρετανικό Πεζικό, έχοντας τον κανονικό αριθμό ζαριών επίθεσης.
3. Αν το βρετανικό Πεζικό σε Τετραγωνικό Σχηματισμό δεν εξοντώθηκε, μπορεί να Αντεπιτεθεί με 1 ζάρι εναντίον του γαλλικού Πεζικού.
4. Το γαλλικό Ιππικό ανακοινώνει την επίθεση του στο βρετανικό Πεζικό.
5. Το βρετανικό Πεζικό σε Τετραγωνικό Σχηματισμό ρίχνει 1 ζάρι. Αν φέρει σημαία, το γαλλικό Ιππικό θα πρέπει να υποχωρήσει.
6. Αν το γαλλικό Ιππικό δεν εξοντώθηκε ούτε και υποχώρησε, τότε θα επιτεθεί με 1 ζάρι εναντίον του βρετανικού Πεζικού σε Τετραγωνικό Σχηματισμό.

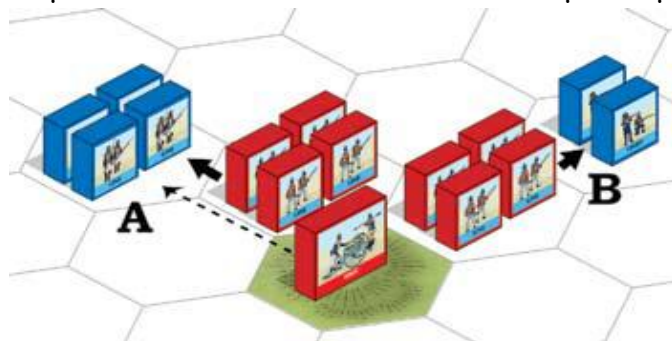
## Έξοδος από Τετραγωνικό Σχηματισμό

Μία μονάδα Πεζικού σε Τετραγωνικό Σχηματισμό δεν μπορεί να βγει από το σχηματισμό, όταν υπάρχει μονάδα εχθρικού Ιππικού σε γειτονικό εξάγωνο. Το Ιππικό εμποδίζει την έξοδο Πεζικού από Τετραγωνικό Σχηματισμό. Αν δεν υπάρχουν μονάδες Ιππικού στα γειτονικά εξάγωνα, μία μονάδα Πεζικού σε Τετραγωνικό Σχηματισμό, μπορεί να διαταχθεί να βγει από το τετράγωνο. Ο αντίστοιχος Δείκτης Τετραγωνικού Σχηματισμού αφαιρείται από το εξάγωνο της μονάδας, και η Κάρτα Εντολών που βρίσκεται στο Σημειωματάριο για Πεζικό σε Τετραγωνικό Σχηματισμό, επιστρέφει στο χέρι του παίκτη. Αμέσως μετά, η μονάδα μπορεί να κινηθεί και/ή να πολεμήσει κανονικά. Μονάδα Πεζικού που βγαίνει από Τετραγωνικό Σχηματισμό, μπορεί να επιτεθεί εξ αποστάσεως χωρίς μείωση στα ζάρια, αν δεν κινηθεί. Η έξοδος από το τετράγωνο θεωρείται αλλαγή σχηματισμού και όχι κίνηση. Αν εξοντωθεί και το τελευταίο μπλοκ μιας μονάδας Πεζικού σε Τετραγωνικό Σχηματισμό, ο αντίστοιχος Δείκτης αφαιρείται από το ταμπλώ και επιστρέφεται στο Σημειωματάριο για Πεζικό σε Τετραγωνικό Σχηματισμό, απ' όπου βγαίνει και η αντίστοιχη κλειστή Κάρτα Εντολών και επιστρέφει στο χέρι του παίκτη.

## ΕΠΙΘΕΣΗ ΣΥΝΔΥΑΣΜΕΝΩΝ ΠΥΡΩΝ

Όταν μια μονάδα Πεζικού ή Ιππικού επιτίθεται σε εχθρική μονάδα με μάχη σώμα με σώμα, μία ή περισσότερες μονάδες Πυροβολικού που έχετε ήδη διατάξει, μπορούν να συνδυάσουν τα ζάρια επίθεσής τους με την επιτιθέμενη μονάδα. Τότε, πρέπει να ανακοινώσετε επίθεση Συνδυασμένων Πυρών, πριν ρίξετε τα ζάρια.

Όλες οι μονάδες Πυροβολικού που έχετε διατάξει, πρέπει να είναι εντός Εμβέλειας και να έχουν καθαρό Οπτικό Πεδίο προς τον εχθρό που δέχεται την επίθεση. Το Πυροβολικό που βρίσκεται πάνω σε λόφο, δεν μπορεί να συνδυάσει τα πυρά του, αν έχει να πυροβολήσει πάνω από τα κεφάλια φιλικής μονάδας, που βρίσκεται σε χαμηλότερο γειτονικό εξάγωνο. Το Πυροβολικό πρέπει να έχει ένα εντελώς ανεμπόδιο Οπτικό Πεδίο σε μια μάχη Συνδυασμένων Πυρών.



*ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Το Πυροβολικό πάνω στο λόφο μπορεί να συνεισφέρει με Συνδυασμένα Πυρά στην επίθεση σώμα με σώμα που γίνεται στη γαλλική μονάδα A, γιατί το Οπτικό του Πεδίο δεν εμποδίζεται από μονάδες ή έδαφος. Δεν μπορεί να συνεισφέρει με Συνδυασμένα Πυρά εναντίον της γαλλικής μονάδας B, γιατί δεν μπορεί να πυροβολήσει πάνω από τη φιλική μονάδα που επιτίθεται σώμα με σώμα στο B.*

## Διαδικασία Διεξαγωγής Μάχης Συνδυασμένων Πυρών

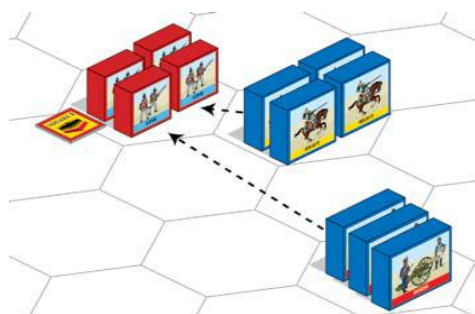
Το Πεζικό ή το Ιππικό προσδιορίζει τον αριθμό των ζαριών που θα ρίξει στη μάχη σώμα με σώμα, συμπεριλαμβανομένων και των μειώσεων λόγω Εδάφους. Το Πυροβολικό προσδιορίζει τον αριθμό των ζαριών που θα ρίξει πυροβολώντας, συμπεριλαμβανομένων και των μειώσεων λόγω Εδάφους. Τα ζάρια του Πυροβολικού προστίθενται σε αυτά της φιλικής μονάδας που κάνει την επίθεση σώμα με σώμα. Όλα τα ζάρια ρίχνονται ταυτόχρονα. Μπορεί να προκύψει περίπτωση όπου τα ζάρια του Πεζικού ή του Ιππικού είναι 0 σε αριθμό. Τότε, η εμπλεκόμενη μονάδα Πυροβολικού μπορεί να ρίξει τα δικά της ζάρια.

Όταν μια μονάδα Πυροβολικού εμπλέκεται σε μάχη Συνδυασμένων Πυρών μαζί με μια φιλική μονάδα που δε φέρει απώλειες με τα σπαθιά, τότε ούτε και τα ζάρια του Πυροβολικού θα φέρουν απώλειες στον εχθρό με τα σπαθιά.

Όταν η μονάδα Πυροβολικού και η φιλική επιτιθέμενη μονάδα, βρίσκονται και οι δύο σε γειτονικό εξάγωνο με το στόχο τους στη μάχη Συνδυασμένων Πυρών, αν ο εχθρός Αντεπιτεθεί, τότε πρέπει να αντεπιτεθεί εναντίον του Πεζικού ή του Ιππικού, όχι εναντίον του Πυροβολικού.

Αν το Πυροβολικό εμπλακεί σε μάχη Συνδυασμένων Πυρών, μαζί με φιλική μονάδα Ιππικού που επιτίθεται σε εχθρικό Πεζικό σε Τετραγωνικό Σχηματισμό, είναι δυνατό να χαθούν τα ζάρια Συνδυασμένης επίθεσης. Αυτό θα συμβεί αν το Πεζικό σε Τετραγωνικό Σχηματισμό, καθώς ρίχνει πρώτο το 1 ζάρι του, εξοντώσει ή αναγκάσει σε υποχώρηση τη μονάδα Ιππικού. Τα ζάρια του Πυροβολικού για τη Συνδυασμένη επίθεση χάνονται, γιατί το Ιππικό αποκρούστηκε πριν ξεκινήσει η επίθεση.

Αν ο αμυνόμενος παίξει την κάρτα ‘‘Πρώτο Χτύπημα’’ (*First Strike*) εναντίον μιας Συνδυασμένης επίθεσης, και είτε εξοντώσει είτε αναγκάσει σε υποχώρηση το επιτιθέμενο Ιππικό, τα ζάρια του Πυροβολικού χάνονται από την επίθεση Συνδυασμένων Πυρών, γιατί η επίθεση σώμα με σώμα δεν μπορεί να γίνει.



**ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ:** Το γαλλικό Ιππικό επιτίθεται στο βρετανικό Πεζικό σε Τετραγωνικό Σχηματισμό, με Συνδυασμένα Πυρά από μια μονάδα Πυροβολικού. Το βρετανικό Πεζικό Γραμμής ρίχνει πρώτο το ένα ζάρι του και φέρνει σημαία αναχαίτισης. Το Ιππικό αναγκάζεται να υποχωρήσει και τα Συνδυασμένα Πυρά χάνονται. Αν δεν είχε έρθει σημαία, ο Γάλλος παίχτης θα έριχνε ένα ζάρι για το Ιππικό του και ένα ζάρι για το Πυροβολικό με τα άλογα (3 μπλοκ σε απόσταση 3 εξαγώνων από το στόχο).

## 7.ΕΛΑΦΟΣ

Τα εξάγωνα εδάφους τοποθετούνται πάνω στο πεδίο της μάχης όταν στήνεται μια καινούρια παρτίδα, και θα παραμένουν πάνω στο ταμπλώ επιδρώντας στη μάχη, μέχρι η παρτίδα να λήξει οριστικά.

### ΔΑΣΟΣ



**Κίνηση:** Μια μονάδα ή ένας Ηγέτης που εισέρχεται σε εξάγωνο Δάσους, πρέπει να σταματήσει την κίνηση και να μην προχωρήσει άλλο σ' αυτό το γύρο. Το Πεζικό μπορεί να μπει σε Τετραγωνικό Σχηματισμό στο Δάσος.

**Μάχη:** Μία μονάδα δεν μπορεί να πολεμήσει στο γύρο που εισέρχεται σε Δάσος. Το Ελαφρύ Πεζικό, το Ελαφρύ Πεζικό Μουσकेτοφόρων και οι άλλες μονάδες Πεζικού τύπου Ελαφρού, αποτελούν εξαίρεση. Αυτές οι μονάδες μπορούν να κινηθούν σε εξάγωνο Δάσους και να πολεμήσουν.

Όταν στοχεύετε μία εχθρική μονάδα ή Ηγέτη που βρίσκεται σε Δάσους:

- Το Πεζικό σας μειώνει κατά 1 τα ζάρια επίθεσης
- Το Ιππικό σας μειώνει κατά 2 τα ζάρια επίθεσης
- Το Πυροβολικό σας μειώνει κατά 1 τα ζάρια επίθεσης

Όταν κάνει επίθεση μια μονάδα σας που βρίσκεται σε εξάγωνο Δάσους:

- Το Πεζικό σας δε μειώνει τα ζάρια επίθεσης
- Το Ιππικό σας μειώνει κατά 2 τα ζάρια επίθεσης
- Το Πυροβολικό σας μειώνει κατά 1 τα ζάρια επίθεσης

**Οπτικό Πεδίο:** Τα Δάση μπλοκάρουν το Οπτικό Πεδίο των μονάδων.

### ΛΟΦΟΣ



**Κίνηση:** Κανένας περιορισμός στην κίνηση. Το Πεζικό μπορεί να μπει σε Τετραγωνικό Σχηματισμό πάνω σε λόφο.

### Μάχη:

Όταν στοχεύετε μία εχθρική μονάδα ή Ηγέτη που βρίσκεται πάνω σε Λόφο:

- Το Πεζικό σας μειώνει κατά 1 τα ζάρια επίθεσης
- Το Ιππικό σας μειώνει κατά 1 τα ζάρια επίθεσης
- Το Πυροβολικό σας δε μειώνει τα ζάρια επίθεσης

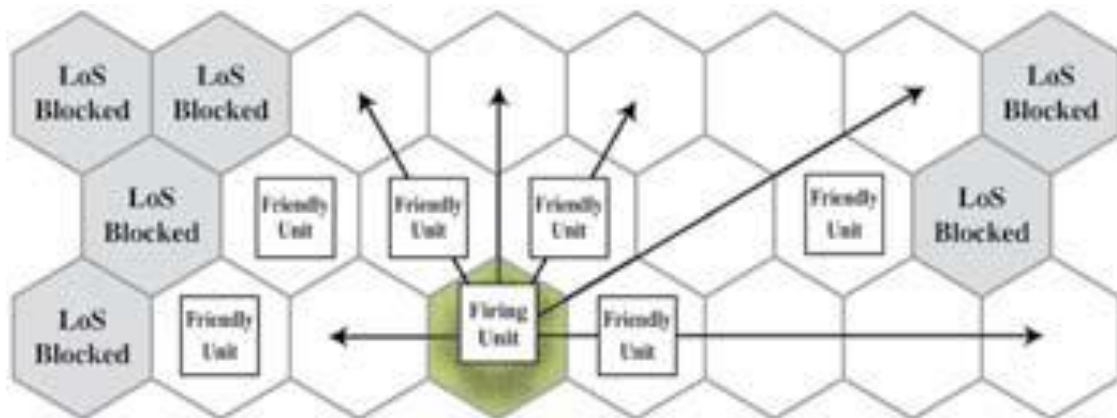
Όταν στοχεύετε μία εχθρική μονάδα ή Ηγέτη που βρίσκεται κάτω από Λόφο:

- Το Πεζικό σας δε μειώνει τα ζάρια επίθεσης
- Το Ιππικό σας μειώνει κατά 1 τα ζάρια επίθεσης
- Το Πυροβολικό σας δε μειώνει τα ζάρια επίθεσης

Μία μονάδα Πυροβολικού που βρίσκεται πάνω σε εξάγωνο Λόφου, μπορεί να πυροβολήσει πάνω μία φιλική μονάδα ή φιλικό Ηγέτη που βρίσκεται σε γειτονικό χαμηλότερο εξάγωνο, με την προϋπόθεση ότι αυτό το εξάγωνο δεν περιέχει άλλα εδαφικά εμπόδια για το Οπτικό Πεδίο του Πυροβολικού. Ωστόσο, Πυροβολικό πάνω σε Λόφο, δεν μπορεί να εμπλακεί σε μάχη Συνδυασμένων Πυρών, αν πρέπει να πυροβολήσει πάνω από τα κεφάλια μιας φιλικής μονάδας σε γειτονικό χαμηλότερο εξάγωνο. Ανατρέξτε και στην ενότητα Συνδυασμένων Πυρών.

Όταν κάνει επίθεση μια μονάδα σας που βρίσκεται σε εξάγωνο Λόφου και στοχεύει εχθρική μονάδα ή Ηγέτη που βρίσκεται σε άλλο εξάγωνο Λόφου:

- Το Πεζικό σας μειώνει κατά 1 τα ζάρια επίθεσης
- Το Ιππικό σας δε μειώνει τα ζάρια επίθεσης
- Το Πυροβολικό σας δε μειώνει τα ζάρια επίθεσης



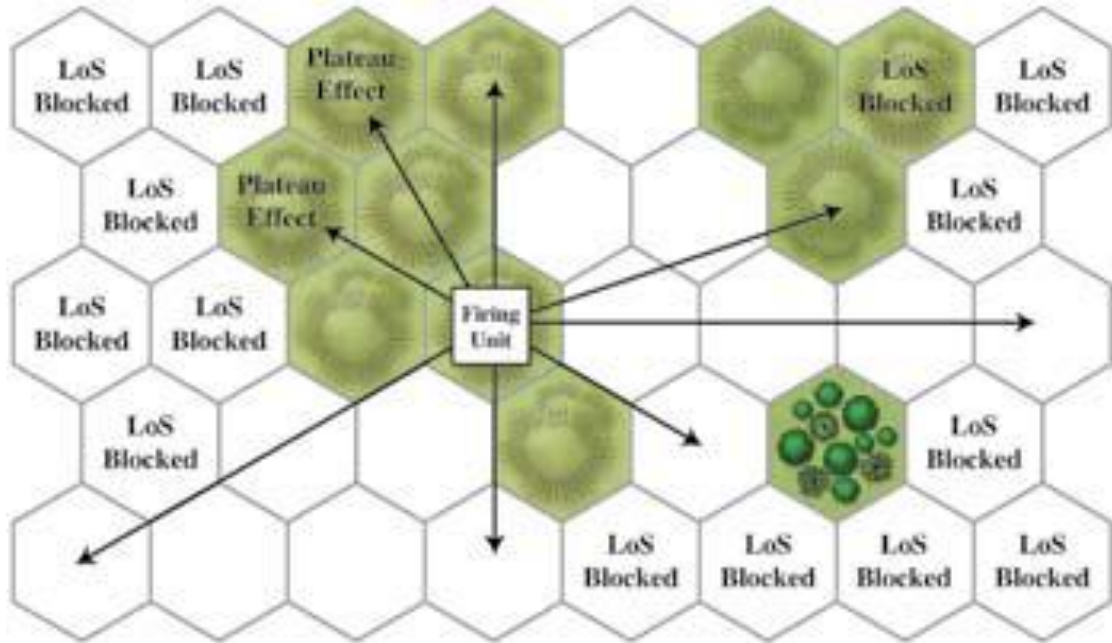
*ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Όταν βρίσκεται σε Λόφο, το Πυροβολικό μπορεί να πυροβολήσει πάνω από φιλικές μονάδες που βρίσκονται σε γειτονικό χαμηλότερο εξάγωνο. Εξαιρέση; Δε μπορούν να εμπλακούν σε επίθεση Συνδυασμένων Πυρών.*

**Οπτικό Πεδίο:** Εξάγωνα Λόφου μπλοκάρουν το Οπτικό Πεδίο μονάδων που βρίσκονται πίσω από τέτοια εξάγωνα.

Μία μονάδα σε χαμηλότερο επίπεδο, έχει Οπτικό Πεδίο μέχρι και πάνω στο πρώτο εξάγωνο Λόφου που συναντά η ευθεία της, και το αντίστροφο. Αν παρεμβάλλεται και ένα δεύτερο εξάγωνο Λόφου, δεν έχει οπτική επαφή με την άλλη μονάδα, και το αντίστροφο (η άλλη μονάδα δε μπορεί να τη δει).

Το Οπτικό Πεδίο δεν μπλοκάρεται μεταξύ μονάδων πάνω στον ίδιο Λόφο που δημιουργείται από πολλά συνεχόμενα εξάγωνα Λόφου. Οι μονάδες θεωρούνται ότι βρίσκονται σε υψίπεδο.

Το Οπτικό Πεδίο δεν μπλοκάρεται μεταξύ μονάδων πάνω σε Λόφους, οι οποίοι χωρίζονται από ένα ή περισσότερα εξάγωνα χαμηλότερου υψομετρικού επιπέδου, εκτός κι αν αυτά τα εξάγωνα περιέχουν μονάδα ή μορφή εδάφους που μπλοκάρει το Οπτικό Πεδίο.



*ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Η μονάδα στο Λόφο έχει καθαρό Οπτικό Πεδίο προς όλα τα εξάγωνα που δε γράφουν "LOS Blocked" (Οπτικό Πεδίο μπλοκαρισμένο).*

## ΑΠΟΚΡΗΜΝΟΣ ΛΟΦΟΣ

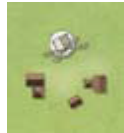


**Κίνηση:** Απαγορευμένη. Καμιά μονάδα δεν περνά από Απόκρημνο Λόφο.

**Μάχη:** Απαγορευμένη.

**Οπτικό Πεδίο:** Οι Απόκρημνοι Λόφοι μπλοκάρουν το Οπτικό Πεδίο σε μονάδες που βρίσκονται πίσω από το εξάγωνό τους.

## ΠΟΛΗ Ή ΑΝΕΜΟΜΥΛΟΣ (Κτίρια)



**Κίνηση:** Μία μονάδα ή ένας Ηγέτης που μπαίνει σε εξάγωνο Πόλης/Ανεμόμυλου, πρέπει να σταματήσει την κίνηση και να μην προχωρήσει άλλο σ' αυτό το γύρο. Το Πεζικό δεν μπορεί να μπει σε Τετραγωνικό Σχηματισμό όταν βρίσκεται σε εξάγωνο Πόλης/Ανεμόμυλου.

**Μάχη:** Μία μονάδα δεν μπορεί να πολεμήσει στο γύρο που εισέρχεται σε Πόλη/Ανεμόμυλο.

Όταν στοχεύετε μία εχθρική μονάδα ή Ηγέτη που βρίσκεται σε Πόλη ή Ανεμόμυλο:

- Το Πεζικό σας μειώνει κατά 2 τα ζάρια επίθεσης
- Το Ιππικό σας μειώνει κατά 3 τα ζάρια επίθεσης. Μία μονάδα Ιππικού που διατάζετε με την Κάρτα Εντολών "Επίθεση Ιππικού" (*Cavalry Charge*), όταν επιτίθεται σε μονάδα που βρίσκεται σε Πόλη/Ανεμόμυλο, δε θα κερδίζει τα επιπλέον ζάρια επίθεσης που αναγράφει η συγκεκριμένη κάρτα
- Το Πυροβολικό σας μειώνει κατά 1 τα ζάρια επίθεσης

Όταν κάνει επίθεση μια μονάδα σας που βρίσκεται σε εξάγωνο Πόλης/Ανεμόμυλου:

- Το Πεζικό σας δε μειώνει τα ζάρια επίθεσης
- Το Ιππικό σας μειώνει κατά 3 τα ζάρια επίθεσης. Μία μονάδα Ιππικού που διατάζετε με την Κάρτα Εντολών "Επίθεση Ιππικού" (*Cavalry Charge*), όταν επιτίθεται από εξάγωνο Πόλης/Ανεμόμυλου, δε θα κερδίζει τα επιπλέον ζάρια επίθεσης που αναγράφει η συγκεκριμένη κάρτα
- Το Πυροβολικό σας μειώνει κατά 1 τα ζάρια επίθεσης

**Οπτικό Πεδίο:** Η Πόλη/Ανεμόμυλος μπλοκάρει το Οπτικό Πεδίο των μονάδων.

## ΟΧΥΡΩΜΑΤΙΚΑ ΕΡΓΑ



**Κίνηση:** Μία μονάδα ή ένας Ηγέτης που μπαίνει σε εξάγωνο Οχυρωματικών Έργων, πρέπει να σταματήσει την κίνηση και να μην προχωρήσει άλλο σ' αυτό το γύρο. Το Πεζικό δεν μπορεί να μπει σε Τετραγωνικό Σχηματισμό όταν βρίσκεται σε εξάγωνο Οχυρωματικών Έργων.

**Μάχη:** Τα Οχυρωματικά Έργα προσφέρουν προστασία από τις οχυρωμένες πλευρές του εξαγώνου.

Όταν στοχεύετε μία εχθρική μονάδα ή Ηγέτη που βρίσκεται σε Οχυρωματικά Έργα:

- Το Πεζικό σας μειώνει κατά 1 τα ζάρια επίθεσης. Το αμυνόμενο Πεζικό σε εξάγωνο Οχυρωματικών Έργων, μπορεί να αγνοήσει μία σημαία
- Το Ιππικό σας μειώνει κατά 2 τα ζάρια επίθεσης. Το αμυνόμενο Ιππικό σε εξάγωνο Οχυρωματικών Έργων, δεν μπορεί να αγνοήσει σημαία
- Το Πυροβολικό σας δε μειώνει τα ζάρια επίθεσης. Το αμυνόμενο Πυροβολικό σε εξάγωνο Οχυρωματικών Έργων, μπορεί να αγνοήσει μία σημαία

- **Οχρωματικά Έργα σε Λόφο:** Όταν επιτίθεστε στον εχθρό από μια πλευρά του εξαγώνου και αυτός προστατεύεται από τα Οχρωματικά Έργα αυτής της πλευράς, παραλείψτε τους εδαφικούς περιορισμούς λόγω της παρουσίας του Λόφου και κάντε τις μειώσεις στα ζάρια όπως παραπάνω, λόγω Οχρωματικών Έργων
- Μία αμυνόμενη μονάδα δε θα έχει προστασία Οχρωματικών Έργων και δε θα μπορεί να αγνοήσει μία σημαία, αν ο εχθρός δεν κάνει επίθεση από πλευρά του εξαγώνου που υπάρχουν Οχρωματικά Έργα (δηλαδή από πλάγια ή από πίσω)

Όταν κάνει επίθεση μια μονάδα σας που βρίσκεται σε εξάγωνο Οχρωματικών Έργων:

- Το Πεζικό και το Πυροβολικό σας δε μειώνουν τα ζάρια επίθεσης
- Μία μονάδα Ιππικού που ξεκινά την επίθεσή της από πλευρά του εξαγώνου που υπάρχουν Οχρωματικά Έργα, μειώνει κατά 2 τα ζάρια επίθεσης

**Οπτικό Πεδίο:** Εξάγωνα Οχρωματικών Έργων δεν μπλοκάρουν το Οπτικό Πεδίο.

## ΠΟΤΑΜΟΣ



**Κίνηση:** Κανονικά, οι Ποταμοί αντιμετωπίζονται ως απροσπέλαστο Έδαφος και μπορούν να διασχισθούν μόνο με διαβάσεις ή γέφυρες.

**Μάχη:** Μάχη σώμα με σώμα απαγορεύεται.

**Οπτικό Πεδίο:** Οι Ποταμοί δεν μπλοκάρουν το Οπτικό Πεδίο.

## ΒΑΤΟΣ ΠΟΤΑΜΟΣ (Ρεύμα)



**Κίνηση:** Μια μονάδα ή ένας Ηγέτης που εισέρχεται σε εξάγωνο Βατού Ποταμού, πρέπει να σταματήσει την κίνηση και να μην προχωρήσει άλλο σ' αυτό το γύρο (θεωρείται ότι η μονάδα ανασυντάσσεται στην όχθη του ποταμού μόλις τον περάσει). Το Πεζικό μπορεί να μπει σε Τετραγωνικό Σχηματισμό σε Βατό Ποταμό.

**Μάχη:** Μία μονάδα μπορεί να πολεμήσει στον ίδιο γύρο που σταματά σε ένα Βατό Ποταμό. Όταν στοχεύετε μία εχθρική μονάδα ή Ηγέτη που βρίσκεται σε Βατό Ποταμό, όλες οι μονάδες σας έχουν ένα ζάρι λιγότερο στη μάχη σώμα με σώμα, αλλά σε μάχη εξ αποστάσεως δε μειώνονται τα ζάρια των μονάδων σας. Όλες οι μονάδες που βρίσκονται σε εξάγωνο Βατού Ποταμού και επιτίθενται, χάνουν 1 ζάρι επίθεσης και στη μάχη εξ αποστάσεως και στη μάχη σώμα με σώμα.

**Οπτικό Πεδίο:** Οι Βατοί Ποταμοί δεν μπλοκάρουν το Οπτικό Πεδίο.

## ΓΕΦΥΡΑ



**Κίνηση:** Μία Γέφυρα ακυρώνει τους περιορισμούς κίνησης που ισχύουν στις περιπτώσεις Απροσπέλαστων και Βατών Ποταμών. Το Πεζικό μπορεί να μπει σε Τετραγωνικό Σχηματισμό όταν είναι πάνω σε εξάγωνο Γέφυρας.

**Μάχη:** Μία Γέφυρα ακυρώνει τους περιορισμούς μάχης που ισχύουν στις περιπτώσεις Απροσπέλαστων και Βατών Ποταμών.

**Οπτικό Πεδίο:** Οι Γέφυρες δεν μπλοκάρουν το Οπτικό Πεδίο.

## ΑΜΜΟΣ



**Κίνηση:** Μια μονάδα ή ένας Ηγέτης που εισέρχεται σε εξάγωνο Άμμου, πρέπει να σταματήσει την κίνηση και να μην προχωρήσει άλλο σ' αυτό το γύρο. Η Άμμος θεωρείται απροσπέλαστο Έδαφος για μονάδες Πυροβολικού. Το Πεζικό μπορεί να μπει σε Τετραγωνικό Σχηματισμό σε Άμμο.

**Μάχη:** Όταν στοχεύετε μία εχθρική μονάδα ή Ηγέτη που βρίσκεται σε Άμμο:

- Το Πεζικό σας μειώνει κατά 1 τα ζάρια επίθεσης σε μάχη σώμα με σώμα, αλλά σε μάχη εξ αποστάσεως το Πεζικό δε μειώνει τα ζάρια του
- Το Ιππικό σας μειώνει κατά 2 τα ζάρια επίθεσης
- Το Πυροβολικό σας μειώνει κατά 1 τα ζάρια επίθεσης

Όταν κάνει επίθεση μια μονάδα σας που βρίσκεται σε εξάγωνο Άμμου:

- Το Πεζικό σας μειώνει κατά 1 τα ζάρια επίθεσης, και σε μάχη εξ αποστάσεως και σε μάχη σώμα με σώμα
- Το Ιππικό σας μειώνει κατά 2 τα ζάρια επίθεσης
- Το Πυροβολικό σας δε μπορεί να βρεθεί πάνω σε Άμμο

**Οπτικό Πεδίο:** Τα εξάγωνα Άμμου δεν μπλοκάρουν το Οπτικό Πεδίο των μονάδων.

## 8.ΚΑΡΤΕΣ ΕΝΤΟΛΩΝ

### Κάρτες Τομέα (48)

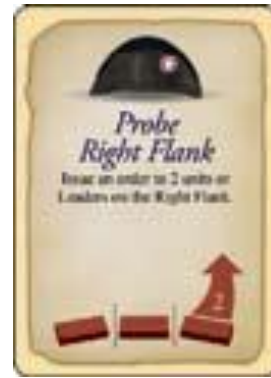
Οι Κάρτες Τομέα χρησιμοποιούνται για να διαταχθούν μονάδες σε ένα συγκεκριμένο τομέα του πεδίου της μάχης, ώστε να κινηθούν και/ή να πολεμήσουν. Αυτές οι κάρτες δείχνουν σε ποιο τομέα του πεδίου μπορείτε να διατάξετε μονάδες ή Ηγέτες, και πόσες μονάδες ή Ηγέτες μπορείτε να διατάξετε. Ένας συνδεδεμένος Ηγέτης, με τη χρήση μιας κάρτας Τομέα μπορεί να αποσυνδεθεί από τη μονάδα του και να κινηθεί μόνος του. Κάρτες Εντολών που γράφουν: “διατάξτε μονάδες ίσες με τον αριθμό Διοίκησης”, εννοούν ότι μπορείτε να δώσετε εντολές σε τόσες μονάδες όσες είναι και οι Κάρτες Εντολών που έχετε στο χέρι σας, συμπεριλαμβανομένης και αυτής της κάρτας που μόλις παίζατε. Κάρτες που βρίσκονται στο Σημειωματάριο για Πεζικό σε Τετραγωνικό Σχηματισμό, δε μετρώνται στις κάρτες του χεριού σας.



**SCOUT LEFT FLANK / ANIXNEYSH THS ARISTERHS ΠΤΕΡΥΓΑΣ (x2 κάρτες):** Δώστε μια εντολή σε 1 μονάδα ή Ηγέτη στην Αριστερή Πτέρυγα. Όταν θα τραβήξετε νέα Κάρτα Εντολών στο τέλος του γύρου σας, τραβήξτε 2, διαλέξτε τη μία και ξεσκαρτάρτε την άλλη.

**SCOUT CENTER / ANIXNEYSH TOY KENTPOY (x2 κάρτες):** Δώστε μια εντολή σε 1 μονάδα ή Ηγέτη στο Κέντρο. Όταν θα τραβήξετε νέα Κάρτα Εντολών στο τέλος του γύρου σας, τραβήξτε 2, διαλέξτε τη μία και ξεσκαρτάρτε την άλλη.

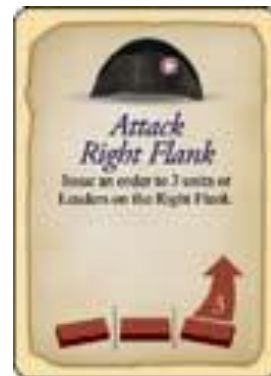
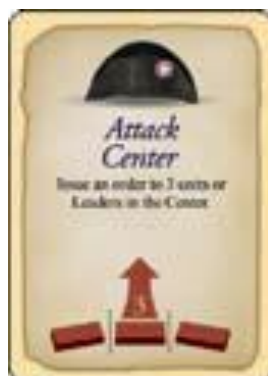
**SCOUT RIGHT FLANK / ANIXNEYSH THS ΔΕΞΙΑΣ ΠΤΕΡΥΓΑΣ (x2 κάρτες):** Δώστε μια εντολή σε 1 μονάδα ή Ηγέτη στη Δεξιά Πτέρυγα. Όταν θα τραβήξετε νέα Κάρτα Εντολών στο τέλος του γύρου σας, τραβήξτε 2, διαλέξτε τη μία και ξεσκαρτάρτε την άλλη.



**PROBE LEFT FLANK / ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗ ΤΗΣ ΑΡΙΣΤΕΡΗΣ ΠΤΕΡΥΓΑΣ (x4 κάρτες):** Δώστε μια εντολή σε 2 μονάδες ή Ηγέτες στην Αριστερή Πτέρυγα

**PROBE CENTER / ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗ ΤΟΥ ΚΕΝΤΡΟΥ (x6 κάρτες):** Δώστε μια εντολή σε 2 μονάδες ή Ηγέτες στο Κέντρο.

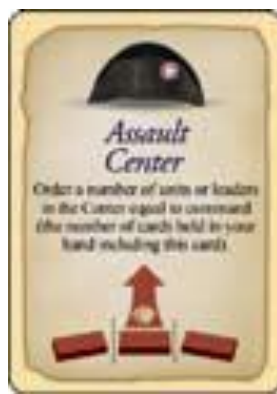
**PROBE RIGHT FLANK / ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗ ΤΗΣ ΔΕΞΙΑΣ ΠΤΕΡΥΓΑΣ (x4 κάρτες):** Δώστε μια εντολή σε 2 μονάδες ή Ηγέτες στη Δεξιά Πτέρυγα.



**ATTACK LEFT FLANK / ΕΠΙΘΕΣΗ ΣΤΗΝ ΑΡΙΣΤΕΡΗ ΠΤΕΡΥΓΑ (x4 κάρτες):** Δώστε μια εντολή σε 3 μονάδες ή Ηγέτες στην Αριστερή Πτέρυγα

**ATTACK CENTER / ΕΠΙΘΕΣΗ ΣΤΟ ΚΕΝΤΡΟ (x6 κάρτες):** Δώστε μια εντολή σε 3 μονάδες ή Ηγέτες στο Κέντρο.

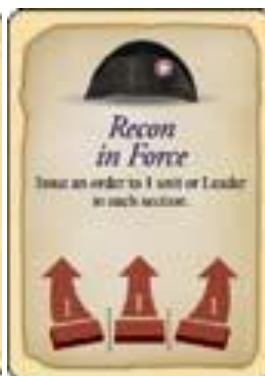
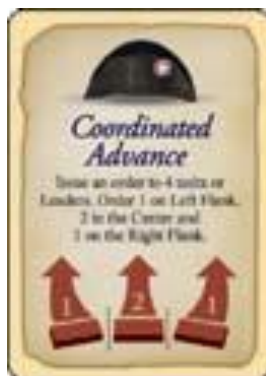
**ATTACK RIGHT FLANK / ΕΠΙΘΕΣΗ ΣΤΗ ΔΕΞΙΑ ΠΤΕΡΥΓΑ (x4 κάρτες):** Δώστε μια εντολή σε 3 μονάδες ή Ηγέτες στη Δεξιά Πτέρυγα.



**ASSAULT LEFT FLANK / ΕΠΕΛΑΣΗ ΣΤΗΝ ΑΡΙΣΤΕΡΗ ΠΤΕΡΥΓΑ (x2 κάρτες):** Δώστε μια εντολή σε τόσες μονάδες ή Ηγέτες στην Αριστερή Πτέρυγα, ίσες με τον αριθμό Διοίκησης (κάρτες στο χέρι σας μαζί μ' αυτήν την κάρτα).

**ASSAULT CENTER / ΕΠΕΛΑΣΗ ΣΤΟ ΚΕΝΤΡΟ (x2 κάρτες):** Δώστε μια εντολή σε τόσες μονάδες ή Ηγέτες στο Κέντρο, ίσες με τον αριθμό Διοίκησης (κάρτες στο χέρι σας μαζί μ' αυτήν την κάρτα).

**ASSAULT RIGHT FLANK / ΕΠΕΛΑΣΗ ΣΤΗ ΔΕΞΙΑ ΠΤΕΡΥΓΑ (x2 κάρτες):** Δώστε μια εντολή σε τόσες μονάδες ή Ηγέτες στη Δεξιά Πτέρυγα, ίσες με τον αριθμό Διοίκησης (κάρτες στο χέρι σας μαζί μ' αυτήν την κάρτα).



**COORDINATED ADVANCE / ΣΥΓΧΡΟΝΙΣΜΕΝΗ ΕΠΕΛΑΣΗ (x2 κάρτες):** Δώστε μια εντολή σε 4 μονάδες ή Ηγέτες: 1 στην Αριστερή Πτέρυγα, 2 στο Κέντρο και 1 στη Δεξιά Πτέρυγα.

**FLANK ATTACK / ΠΛΑΓΙΟΚΟΠΗΣΗ (x2 κάρτες):** Δώστε μια εντολή σε 2 μονάδες ή Ηγέτες σε κάθε μία από τις δύο πτέρυγες.

**FORWARD / ΕΜΠΡΟΣ (x2 κάρτες):** Δώστε μια εντολή σε 2 μονάδες ή Ηγέτες σε κάθε τομέα.

**RECON IN FORCE / ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ ΙΣΧΥΟΣ (x2 κάρτες):** Δώστε μια εντολή σε 1 μονάδα ή Ηγέτη σε κάθε τομέα.

## Κάρτες Τακτικής (22)

Οι κάρτες Τακτικής επιτρέπουν στις μονάδες που διατάζετε, να κινούνται ή να μάχονται με τρόπο διαφορετικό από όσα προβλέπουν οι βασικοί κανόνες. Εδαφικοί περιορισμοί κίνησης και μάχης συνεχίζουν να ισχύουν όταν οι ενέργειες της κάρτας μπαίνουν σε εφαρμογή και επηρεάζουν του βασικούς κανόνες.



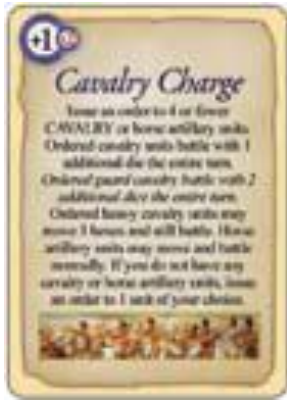
### **BAYONET CHARGE / ΕΠΙΘΕΣΗ ΜΕ ΞΙΦΟΛΟΓΧΗ (x2 κάρτες):**

Δώστε μια εντολή σε 4 ή λιγότερες μονάδες ΠΕΖΙΚΟΥ. Οι μονάδες αυτές μπορούν να κινηθούν 2 εξάγωνα και μετά να πολεμήσουν σώμα με σώμα. Οι μονάδες που θα διατάζετε, δεν μπορούν να πολεμήσουν σε μάχη εξ αποστάσεως. Μονάδες Πεζικού Φρουράς, όταν τις διατάζετε, θα επιτίθενται με 1 επιπλέον ζάρι. Αν δεν έχετε καμία μονάδα Πεζικού, δώστε μια εντολή σε 1 άλλη μονάδα της επιλογής σας.



### **BOMBARD / ΒΟΜΒΑΡΔΙΣΜΟΣ (x2 κάρτες):**

Δώστε μια εντολή σε 4 ή λιγότερες μονάδες ΠΥΡΟΒΟΛΙΚΟΥ. Οι μονάδες αυτές μπορούν να κινηθούν μέχρι 3 εξάγωνα και μετά να μην πολεμήσουν, ή να μην κινηθούν και μετά να πολεμήσουν με 2 επιπλέον ζάρια. Το Πυροβολικό Φρουράς, όταν το διατάζετε, μάχεται με 3 επιπλέον ζάρια. Αν δεν έχετε καμία μονάδα Πυροβολικού, δώστε μια εντολή σε 1 άλλη μονάδα της επιλογής σας.



**CAVALRY CHARGE / ΕΠΙΘΕΣΗ ΙΠΠΙΚΟΥ (x3 κάρτες):** Δώστε μια εντολή σε 4 ή λιγότερες μονάδες ΙΠΠΙΚΟΥ ή μονάδες Πυροβολικού με άλογα. Οι μονάδες του Ιππικού θα επιτίθενται με 1 επιπλέον ζάρι. Μονάδες Ιππικού Φρουράς θα επιτίθενται με 2 επιπλέον ζάρια . Μονάδες Βαρέως Ιππικού μπορούν να κινηθούν 3 εξάγωνα και να πολεμήσουν. Το Πυροβολικό με άλογα μπορεί να κινηθεί και να πολεμήσει ως συνήθως. Αν δεν έχετε καμία μονάδα Ιππικού ή Πυροβολικού με άλογα, δώστε εντολή σε 1 άλλη μονάδα της επιλογής σας.



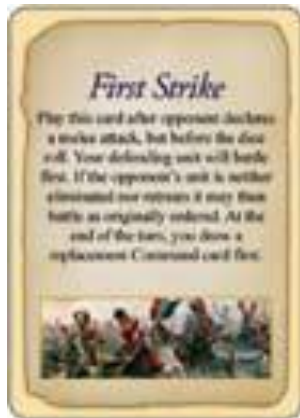
**COUNTER ATTACK / ΑΝΤΕΠΙΘΕΣΗ (x2 κάρτες):** Δώστε την ίδια εντολή με αυτήν της Κάρτας Εντολών που μόλις έπαιξε ο αντίπαλός σας. Όταν παίζετε αυτήν την κάρτα, γίνεται αντίγραφο της κάρτας που έπαιξε ο αντίπαλος στον τελευταίο γύρο του. Ακολουθήστε τις οδηγίες της κάρτας αυτής σα να την παίζατε εσείς, εκτός από την περίπτωση που είναι Κάρτα Τομέα. Τότε, η δεξιά πτέρυγα γίνεται αριστερή, και η αριστερή πτέρυγα γίνεται δεξιά.



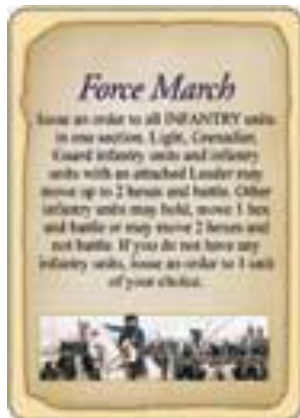
**ELAN / ΟΡΜΗ (x1 κάρτα):** Ρίξτε τόσα ζάρια όσος είναι και ο αριθμός Διοίκησης (κάρτες στο χέρι σας μαζί με αυτήν). Για κάθε σύμβολο που φέρνετε, 1 μονάδα αυτού του τύπου μπορεί να λάβει διαταγές. Μία μονάδα της επιλογής σας ή ένας Ηγέτης μπορεί να λάβει εντολή για κάθε σημαία που έρχεται. Τα σπαθιά δε δίνουν τη δυνατότητα για διαταγή σε κάποια μονάδα. Όλες οι μονάδες που διατάζατε έχουν ένα επιπλέον ζάρι επίθεσης για όλο το γύρο. Ανακατέψτε ξανά τη στοίβα των κλειστών Καρτών Εντολών με αυτήν των σκάρτων.



**FIRE AND HOLD / ΣΤΑΤΙΚΑ ΠΥΡΑ (x2 κάρτες):** Δώστε μια εντολή σε 4 ή λιγότερες μονάδες ΠΕΖΙΚΟΥ ή ΠΥΡΟΒΟΛΙΚΟΥ. Οι μονάδες αυτές θα πολεμήσουν σε μάχη πυρών εξ απόστασεως με 1 επιπλέον ζάρι. Οι μονάδες αυτές δεν πρέπει να βρίσκονται σε γειτονικό εξάγωνο με εχθρικές μονάδες. Επίσης, απαγορεύεται να κινηθούν πριν ή μετά τη μάχη, μπορούν όμως να βγουν από Τετραγωνικό Σχηματισμό. Αν δεν έχετε καμία μονάδα Πεζικού ή Πυροβολικού, δώστε μια εντολή σε 1 άλλη μονάδα της επιλογής σας.



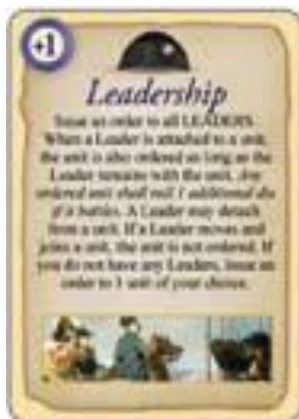
**FIRST STRIKE / ΠΡΩΤΟ ΧΤΥΠΗΜΑ (x2 κάρτες):** Παίξτε αυτήν την κάρτα αφού ο αντίπαλος ανακοινώσει ότι επιτίθεται με μάχη σώμα με σώμα, αλλά πριν ρίξει τα ζάρια. Η αμυνόμενη μονάδα σας θα επιτεθεί πρώτη. Αν η αντίπαλη μονάδα δεν εξοντωθεί ή υποχωρήσει, θα επιτεθεί με τη συνήθη διαδικασία. Στο τέλος του γύρου, τραβάτε πρώτος μια κάρτα αναπλήρωσης.



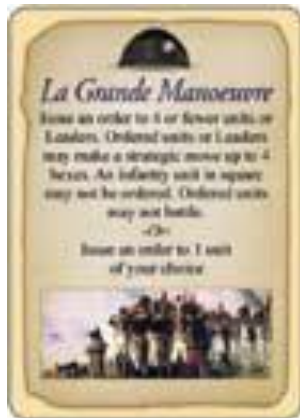
**FORCE MARCH / ΠΟΡΕΙΑ ΔΥΝΑΜΕΩΝ (x2 κάρτες):** Δώστε μια εντολή σε όλες τις μονάδες ΠΕΖΙΚΟΥ σε έναν τομέα. Οι τύποι Πεζικού: Ελαφρό, Ελαφρό Μουσκετοφόρων, Γρεναδιέρων, Φρουράς και μονάδες με συνδεδεμένο Ηγέτη, μπορούν να κινηθούν 2 εξάγωνα και να πολεμήσουν. Άλλες μονάδες Πεζικού μπορούν να κινηθούν μέχρι 1 εξάγωνο και να πολεμήσουν, ή να κινηθούν 2 εξάγωνα και να μην πολεμήσουν. Αν δεν έχετε καμία μονάδα Πεζικού, δώστε μια εντολή σε 1 άλλη μονάδα της επιλογής σας.



**GIVE THEM THE COLD STEEL / ΚΑΡΦΩΣΤΕ ΤΟΥΣ ΤΟ ΑΤΣΑΛΙ (x1 κάρτα):** Δώστε μια εντολή σε όλες τις μονάδες σας που είναι γειτονικές με τον εχθρό. Όλες οι μονάδες που διατάζετε επιτίθενται σε μάχη σώμα με σώμα με 1 επιπλέον ζάρι. Οι μονάδες αυτές δεν μπορούν να πολεμήσουν εξ αποστάσεως. Επίσης δεν μπορούν να κινηθούν πριν επιτεθούν. Μετά όμως από μια επιτυχημένη μάχη σώμα με σώμα,, το Πεζικό μπορεί να προχωρήσει σε Κατάληψη Εδάφους και το Ιππικό σε Διάσπαση και Επιπλέον Επίθεση, με τον αριθμό ζαριών που προκύπτει από τη συνήθη διαδικασία. *Σημείωση: Όλες οι μονάδες που είναι σε γειτονικό εξάγωνο με εχθρικές πρέπει να διατάζονται. Αυτό μπορεί να οδηγήσει σε λάθη, ιδίως όταν γίνεται μάχη σώμα με σώμα και οι εχθρικές μονάδες αναγκάζονται να υποχωρήσουν. Προτείνουμε να σημειώνετε όλες τις μονάδες που ήταν αρχικά δίπλα σε εχθρικές, και μετά να αρχίσετε τις μάχες.*



**LEADERSHIP / ΗΓΕΣΙΑ (x2 κάρτες):** Δώστε μια εντολή σε όλους τους ΗΓΕΤΕΣ. Αν ένας Ηγέτης είναι συνδεδεμένος με μια μονάδα, η μονάδα επίσης διατάζεται, με την προϋπόθεση ότι ο Ηγέτης παραμένει μαζί της. Όλες οι μονάδες που ενεργοποιούνται μπορούν να ρίξουν 1 επιπλέον ζάρι όταν επιτίθενται. Ένας Ηγέτης μπορεί να αποσυνδεθεί από μια μονάδα. Αν ένας Ηγέτης κινηθεί και συνδεθεί με μια μονάδα, η μονάδα αυτή δε δέχεται διαταγή μαζί με τον Ηγέτη. Αν δεν έχετε κανέναν Ηγέτη, δώστε μια εντολή σε 1 άλλη μονάδα της επιλογής σας.



**LA GRANDE MANOEUVRE / Ο ΜΕΓΑΛΟΣ ΕΛΙΓΜΟΣ (x1 κάρτα):** Δώστε μια εντολή σε 4 ή λιγότερες μονάδες ή Ηγέτες. Αυτές οι μονάδες ή οι Ηγέτες μπορούν να κάνουν κίνηση ελιγμού μέχρι και 4 εξάγωνα. Πεζικό σε Τετραγωνικό Σχηματισμό δεν μπορεί να διαταχθεί. Οι μονάδες που διατάχθηκαν δεν μπορούν να πολεμήσουν. Εναλλακτικά, μπορείτε να διατάξετε μια μονάδα της επιλογής σας.



**RALLY / ΚΙΝΗΤΟΠΟΙΗΣΗ (x1 κάρτα):** Ρίξτε τόσα ζάρια όσος είναι και ο αριθμός Διοίκησης (κάρτες στο χέρι σας μαζί με αυτήν). Για κάθε σύμβολο που φέρνετε, 1 μπλοκ αυτού του τύπου μονάδας επιστρέφεται σε οποιαδήποτε αποδυναμωμένη μονάδα στο πεδίο της μάχης. Μια μονάδα δε γίνεται να αποκτήσει περισσότερα μπλοκ απ' όσα είχε αρχικά. Όσες μονάδες κερδίσουν τουλάχιστον 1 μπλοκ, διατάσσονται.



**SHORT SUPPLY / ΕΛΛΕΙΨΗ ΕΦΟΔΙΩΝ (x1 κάρτα):** Μία εχθρική ή φιλική μονάδα (επιλογή του παίκτη που έχει την κάρτα) μένει από εφόδια και επιστρέφει σε κάποιο από τα εξάγωνα (επιλογή του παίκτη που του ανήκει η μονάδα) στην πρώτη γραμμή του ταμπλώ της δικής της πλευράς, στον ίδιο τομέα του πεδίου της μάχης. Αν δεν υπάρχουν διαθέσιμα εξάγωνα στην πρώτη γραμμή, τότε πρέπει να τοποθετηθεί στην αμέσως επόμενη σειρά. Αν η μονάδα έχει συνδεδεμένο Ηγέτη, ο Ηγέτης γυρνάει πίσω μαζί με τη μονάδα. Αν η μονάδα με έλλειψη εφοδίων ανήκει σε εσάς που παίξατε την κάρτα, δεν μπορεί να πολεμήσει για αυτόν το γύρο. Μία μονάδα Πεζικού σε Τετραγωνικό Σχηματισμό, δε γίνεται να έχει έλλειψη εφοδίων.

*Μετάφραση: Γιάννης Σκαλτσάς*

