

Bitwa o fortece

Werdox

(planszowa gra taktyczna)



Spis treści:

Zasady ogólne.....	3
Wymagania.....	3
Rozpoczęcie rozgrywki.....	3
Ruch-walka.....	3
Zakończenie gry.....	3
Siły zbrojne.....	4
Teren.....	4
Czysty.....	4
Wzgórze	4
Dolina	4
Las.....	4
Droga.....	5
Most.....	5
Rzeka.....	5
Kanał.....	5
Fortyfikacje.....	5
Brama.....	5
Jednostki.....	6
Piechota.....	6
Strzelcy.....	7
Kawaleria.....	8
Strzelcy konni.....	9
Artyleria.....	10
Barki (jednostka specjalna).....	11
Zapowiedzi.....	12
Nowe gry.....	12
Nowe jednostki bojowe i specjalne.....	12

Jeśli masz zapytania lub uwagi co do gry lub też jesteś zainteresowany nowościami napisz na adres:

gra24h@gra24h.pl

lub wejdź na stronę:

<http://www.gry-www.pl>

Zasady ogólne

Wymagania

- 1 kostka sześciokątna;
- mapa bitwy;
- żetony reprezentujące jednostki;
- dwóch graczy;

Rozpoczęcie rozgrywki

Na początku gry gracze losują kto ma pierwszy rozstawić swoje jednostki. Jednostki rozstawiają obrońcy Askanowie (kolor czerwony jednostek) za linią umocnień atakujący, Hasbergowie (kolor niebieski jednostek) w odległości ponad siedmiu pól od linii fortyfikacji. Żetony reprezentujące jednostki bojowe są rozstawiane niezarysowanymi polami do góry tak aby nie były widoczne reprezentowane przez nie rodzaje jednostek. Gracz który pierwszy rozstawiał swoje jednostki rozpoczyna bitwę. Barki należą do Hasbergów.

Ruch-walka

Podczas gry gracze wykonują swoje ruchy oraz prowadzą walkę. Najpierw działania rozpoczyna gracz, który pierwszy rozstawiał swoje jednostki. Gracz ten dokonuje ruchów swoich wojsk oraz ataków. Jednostka w tym czasie może dokonać tylko ataku lub wykonać ruch. Nie może dokonywać obu tych czynności nawet częściowo. Kolejność wyboru jednostek dokonujących akcji jest dowolna. Jednostka może nie dokonać ruchu lub walki. Dwie jednostki nie mogą znajdować się na jednym polu chyba, że są do tego specjalnie przeznaczone. Drugi gracz może dokonać ruchów i walk swoich jednostek dopiero wówczas kiedy przeciwnik zakończy działania wszystkich swoich jednostek lub oznajmi koniec swoich akcji. Przed dokonaniem pierwszego swojego ruchu lub walki jednostka odwracana jest rysunkiem do góry. Jednostka może przemieścić się jedynie na pole bezpośrednio sąsiadujące. Nie można poruszać się na ukos.

Podczas ataku gracz wybiera jednostkę atakującą i cel, następnie oceniana jest możliwość ataku ze względu na ukształtowanie terenu i właściwości jednostek. Jeśli istnieje możliwość ataku następuje rzut kostką i zgodnie z wylosowaną ilością oczek i tabelą trafień charakterystyczną dla atakowanego celu następuje odpowiednia akcja lub jej brak.

Nie można prowadzić ognia poprzez jednostki własne i wroga o ile znajdują się na tym samym poziomie terenowym co jednostka prowadząca ogień. Można prowadzić ogień nad jednostkami jedynie wykorzystując przewagę wysokości.

Szczegółowe zasady ruchów i walk są przedstawione w opisach jednostek i terenu.

Zakończenie gry

Gra może zakończyć się kiedy zajdzie jeden z poniższych warunków:

1. Jeden z graczy zajmie kwaterę dowódcy przeciwnej strony (czerwone pole Askanów, niebieskie pole dla Hasbergów). Wygrywa wówczas ten, który dokonał zajęcia kwatery.
2. Jeden z graczy straci wszystkie swoje jednostki. Wówczas wygrywa ten gracz, którego jednostki pozostały na polu walki.
3. Gracze ustalili wcześniej czas rozgrywki. Po jego zakończeniu gra zostaje przerwana i następuje zsumowanie dla każdej ze stron wartości pozostałych na polu walki jednostek. Dodatkowo wartość obrońcy mnożona jest przez współczynnik o wartości 1.5. Wygrywa ten gracz, który ma większą sumaryczną wartość swoich sił.

Siły zbrojne

Ilości jednostek posiadanych w momencie rozpoczęcia gry

<i>Jednostka</i>	<i>Hasbergowie</i>	<i>Askanowie</i>
piechota	30	10
strzelcy	15	20
kawaleria	10	5
strzelcy konni	5	5
artyleria	5	5
barki	2	-

Teren

Czysty

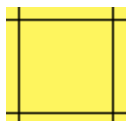
Stanowi większość obszaru na planszy. Nie posiada większych wzniesień i obniżen terenu ani bardzo zalesionych terenów. Nie ma on szczególnego wpływu na ruch i walkę.

Wzgórze



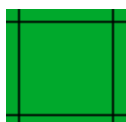
Obszar charakteryzujący się znacznym wzniesieniem terenu. Jednostki wchodząc na wzniesienie lub schodząc z niego zużywają wszystkie dostępne dla siebie punkty ruchu. Jeśli jednostka ma zużyte już część punktów ruchu i chce wejść lub zejść na teren tego typu nie może tego zrobić. Jednostki będące na terenie tego typu prowadzące walkę ogniową z jednostkami będącymi na niższym terenie mają o 1 większy zasięg. Ogień na teren o niższym ukształtowaniu terenu można prowadzić tylko z jednostek rozmieszczonych na krawędzi wzgórza, również ogień z niższego terenu można prowadzić jedynie do jednostek znajdujących się na krawędziach wzgórza. Przez teren tego typu nie można prowadzić ognia.

Dolina



Obszar charakteryzujący się znacznym obniżeniem terenu. Jednostki wchodząc do doliny lub wychodzące z niej zużywają wszystkie dostępne dla siebie punkty ruchu. Jeśli jednostka ma zużyte już część punktów ruchu i chce wejść lub zejść na teren tego typu nie może tego zrobić. Jednostki będące na terenie tego typu prowadzące walkę ogniową z jednostkami będącymi na wyższym terenie mają o 1 mniejszy zasięg. Ogień na teren o wyższym ukształtowaniu terenu można prowadzić tylko z jednostek rozmieszczonych na krawędzi doliny, również ogień z wyższego terenu można prowadzić z jednostek znajdujących się na krawędziach wyższego terenu.

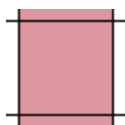
Las



Obszar charakteryzujący się znacznym zadrzewieniem. Jednostki wchodząc do lasu lub poruszające się po nim zużywają wszystkie dostępne dla siebie punkty ruchu. Jeśli jednostka ma zużyte już część punktów ruchu i chce wejść lub przemieszczać się po terenie tego typu nie może tego zrobić. Prowadząc ogień do jednostki będącej na terenie tego typu zasięg zmniejszany jest o 1. Ogień można prowadzić tylko z jednostek rozmieszczonych na krawędzi lasu, również ogień z zewnątrz można prowadzić tylko do jednostek znajdujących się na

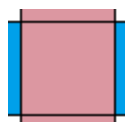
krawędziach lasu. Przez teren tego typu nie można prowadzić ognia.

Droga



Obiekt specjalnie przygotowany do szybszego poruszania. Dwukrotnie przyspiesza ruch jednostek.

Most



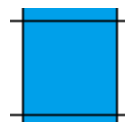
Obiekt specjalnie przygotowany do szybszego poruszania i przekraczania rzek. Dwukrotnie przyspiesza ruch jednostek. Mogą „pod nim” przemieszczać się jednostki z przystosowane do pokonywania rzek.

Rzeka



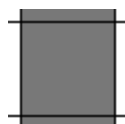
Przeszkoda wodna której nie można pokonać bezpośrednio. Aby jednostka mogła przejść przez rzekę musi skorzystać z innej jednostki specjalnej lub mostu.

Kanał



Przeszkoda wodna, którą można pokonać bezpośrednio. Jednostka będąca w kanale nie może prowadzić walki ogniowej. Jednostki wchodząc do kanału lub poruszające się po nim zużywają wszystkie dostępne dla siebie punkty ruchu. Jeśli jednostka ma zużyte już część punktów ruchu i chce wejść lub przemieszczać się po terenie tego typu nie może tego zrobić. Jednostka aby wyjść z kanału musi wylosować cyfrę 1 lub 2 na kostce.

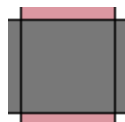
Fortyfikacje



Obiekt specjalnie przeznaczony do obrony. Jednostki wchodząc do fortyfikacji lub poruszające się po nich zużywają wszystkie dostępne dla siebie punkty ruchu. Jeśli jednostka ma zużyte już część punktów ruchu i chce wejść lub poruszać po terenie tego typu nie może tego zrobić. Na fortyfikacje można wejść swobodnie jedynie od strony wewnętrznej, od frontu można się dostać na nie jedynie wyrzucając na kostce 1. Jednostki będące na terenie tego typu prowadzące walkę ogniową mają o 1 większy zasięg. Jednostki prowadzące ogień do jednostek znajdujących się na fortyfikacjach mają zasięg o 1 mniejszy. Przez teren tego typu nie można prowadzić ognia. Fortyfikacje należą do obiektów wysokich.

Fortyfikacje można zburzyć artylerią wyrzucając na kostce wartość 1 i wówczas tracą one swoje właściwości a na polu fortyfikacji należy wówczas położyć żeton przedstawiający wyłom.

Brama



Obiekt stanowiący część fortyfikacji i posiadający te same właściwości co one. Dodatkowo umożliwia przekraczanie swobodne w obu kierunkach jedynie dla strony będącej we władaniu bramy.

Jednostki

Piechota

Dysponuje jedynie uzbrojeniem umożliwiającym walkę bezpośrednią.



Wartość: 10

Ruch:

teren czysty: 1
wejście na wzgórze: 1
zejście ze wzgórza: 1
wejście do doliny: 1
wyjście z doliny: 1
wejście do lasu: 1
ruch w lesie: 1
ruch po drodze: 2

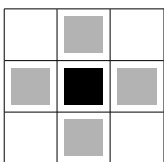
Walka:

bezpośrednia: tak
ogniowa: nie

Tabela trafień:

1 – unieszkodliwienie jednostki
2 – unieszkodliwienie jednostki
3 – brak akcji
4 – brak akcji
5 – brak akcji
6 – brak akcji

Zasięg:



Strzelcy

Dysponuje jedynie uzbrojeniem umożliwiającym walkę ogniową.

Wartość: 20

Ruch:

teren czysty: 1

wejście na wzgórze: 1

zejście ze wzgórza: 1

wejście do doliny: 1

wyjście z doliny: 1

wejście do lasu: 1

ruch w lesie: 1

ruch po drodze: 2

Walka:

bezpośrednia: nie

ogniowa: tak

Tabela trafień:

1 – unieszkodliwienie jednostki

2 – unieszkodliwienie jednostki

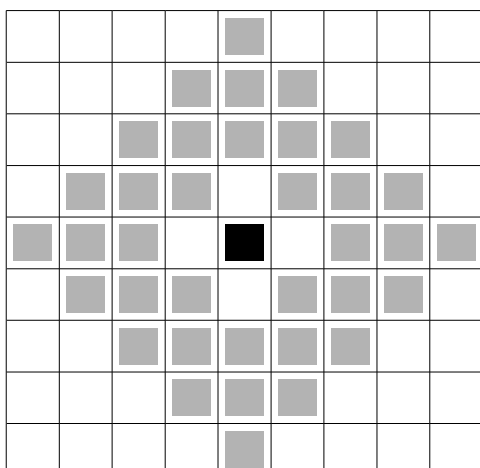
3 – brak akcji

4 – brak akcji

5 – brak akcji

6 – brak akcji

Zasięg: 4 w terenie czystym



Kawaleria

Dysponuje jedynie uzbrojeniem umożliwiającym walkę bezpośrednią. Po utracie konia przekształca się w jednostkę piechoty i podlega takim samym zasadą jak ona.



Wartość: 40

Ruch:

teren czysty: 2

wejście na wzgórze: 1

zejście ze wzgórza: 1

wejście do doliny: 1

wyjście z doliny: 1

wejście do lasu: 1

ruch w lesie: 1

ruch po drodze: 4

Walka:

bezpośrednia: tak

ogniowa: nie

Tabela trafień:

1 – unieszkodliwienie jednostki

2 – unieszkodliwienie konia

3 – brak akcji

4 – brak akcji

5 – brak akcji

6 – brak akcji

Zasięg:

	■	
■	■	■
	■	

Strzelcy konni

Dysponuje jedynie uzbrojeniem umożliwiającym walkę ogniową. Po utracie konia przekształca się w jednostkę strzelców i podlega takim samym zasadą jak ona.



Wartość: 60

Ruch:

teren czysty: 2

wejście na wzgórze: 1

zejście ze wzgórza: 1

wejście do doliny: 1

wyjście z doliny: 1

wejście do lasu: 1

ruch w lesie: 1

ruch po drodze: 4

Walka:

bezpośrednia: nie

ogniowa: tak

Tabela trafień:

1 – unieszkodliwienie jednostki

2 – unieszkodliwienie konia

3 – brak akcji

4 – brak akcji

5 – brak akcji

6 – brak akcji

Zasięg: 4 w terenie czystym

				■				
			■	■	■			
		■	■	■	■	■		
	■	■	■		■	■	■	
■	■	■		■		■	■	■
	■	■	■		■	■	■	
		■	■	■	■	■		
			■	■	■			
				■				

Artyleria

Dysponuje jedynie uzbrojeniem umożliwiającym walkę ogniową.

Wartość: 150

Ruch:

może maksymalnie poruszyć się o 1 pod warunkiem wyrzucenia na kostce 1.

Walka:

bezpośrednia: nie

ogniowa: tak

Tabela trafień:

1 – unieszkodliwienie jednostki

2 – unieszkodliwienie jednostki

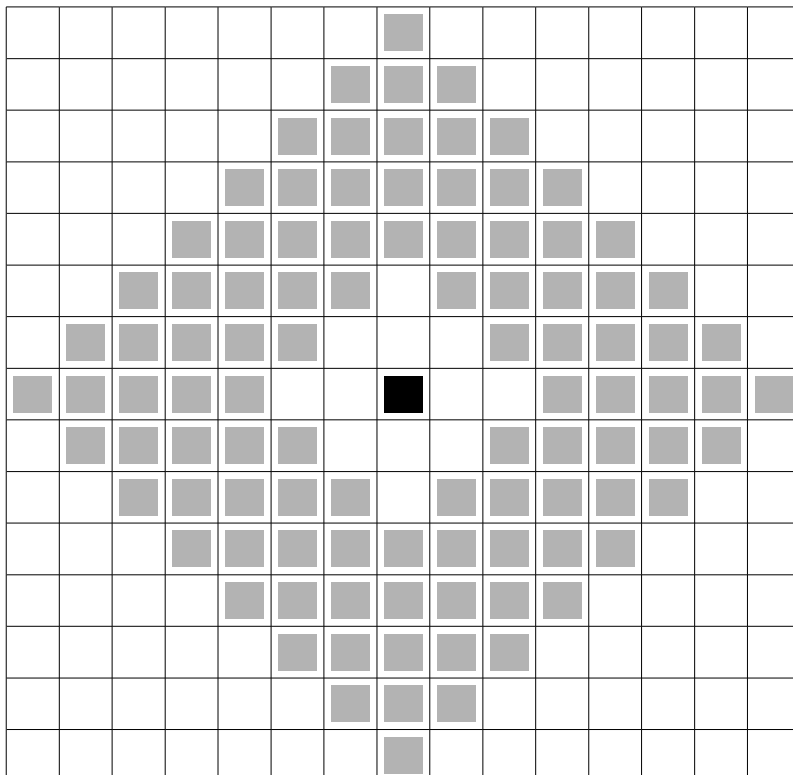
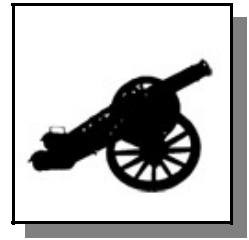
3 – brak akcji

4 – brak akcji

5 – brak akcji

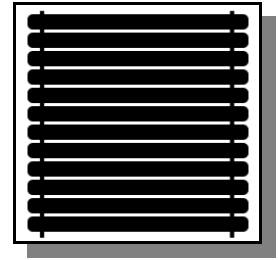
6 – brak akcji

Zasięg: 7 w terenie czystym



Barki (jednostka specjalna)

Służą do poruszania po wodzie i przewozu innych jednostek. Jednostki znajdujące się na barce mogą prowadzić ogień. Barkę może unieszkodliwić jedynie artyleria. Barkę można przejąć wchodząc na nią swoją jednostką



Wartość: 5

Ruch:

może maksymalnie poruszyć się o 1 i tylko po wodzie.

Tabela trafień:

- 1 – unieszkodliwienie jednostki (jedynie artyleria)
- 2 – unieszkodliwienie jednostki (jedynie artyleria)
- 3 – brak akcji
- 4 – brak akcji
- 5 – brak akcji
- 6 – brak akcji

Zapowiedzi

Nowe gry

1. „Bitwa o przeprawę na rzece Rolin” - gra taktyczna.
2. „Bitwa w lesie Tersborskim” - gra taktyczna.
3. „Bitwa na polach Kastori” - gra taktyczna.
4. „Bitwa w górach Orlinu” - gra taktyczna.
5. „Bitwa o miasto Bartinum” - gra taktyczna.
6. „Kampania Habundzka” - gra strategiczna.

Nowe jednostki bojowe i specjalne

1. Artyleria konna.
2. Pospolite ruszenie.
3. Grenadierzy.
4. Saperzy.
5. Moździerze.
6. Kozły hiszpańskie.
7. Wozy.

„Bitwa o fortece Verdox” (planszowa gra taktyczna)

Jeśli masz zapytania lub uwagi co do gry lub też jesteś zainteresowany nowościami napisz na adres:

gra24h@gra24h.pl

lub wejdź na stronę:

<http://www.gry-www.pl>