



FAQ i errata (1.0)

Poniższe FAQ jest zbiorem odpowiedzi na zadawane przez graczy pytania, uściśla przepisy do gry, wprowadza także kilka korekt do przepisów.

Numer rozdziału, którego dotyczy dany przepis jest podany na końcu. Przepisy są pogrupowane według kolejności rozdziałów

Przepisy uściślone są zapisane **czarną czcionką**, wyraźna korekta przepisów jest zapisana **czcionką czerwoną**.

1. **Przerzut kostek:** Zgodnie z 1.4 przerzut dotyczy tylko nieudanych kostek, a nie wszystkich, chyba, że karty stanowią inaczej (np. karta opatrność nakazuje „powtórzenie” rzutu wszystkimi kostkami, a nie „przerzut”. **(1.4)**.
2. **Weterani i elita.** Brygada weteranów może przerzucić jedną kostkę spośród całego rzutu na walkę lub morale w ciągu jednej rundy walki (walka ogniowa i bagnety traktowana jest tutaj jako jedna runda walki). **Elita może przerzucić dwie kostki na walkę lub morale w jednej rundzie walki **(3.5)**.**
3. **Zagłębiona droga** daje taki sam bonus do ruchu, jak droga (nie jest to zapisane) **(4.5)**.
4. **Markery zajmują teren** tak samo jak oddziały, nie trzeba ich ujawniać, żeby punkt strategiczny był traktowany jako zajęty. Dotyczy to wszystkich markerów **(6.0)**.
5. **Ruch markerów** po drodze i drodze zagłębionej odbywa się szybciej: 1.5 mili (18 cali). Aby markery otrzymały ten bonus, muszą przebyć ponad połowę dystansu ruchu po drodze **(6.3)**.
6. Gdy **markery** zostały odkryte w odległości pół mili (z powodu ograniczonej przez teren widoczności), to jednostki wystawiają się również w odległości pół mili (a nie jednej mili) **(6.4)**.
7. Jednostki wystawiają się maksymalnie o pół mili od **markera**, to znaczy, że skraj najdalszej podstawki musi być pół mili od markera (a nie, że cała podstawka musi zmieścić się w odległości 6 cali od markera) **(6.4)**.
8. **Jednostka może odzyskać maksymalnie 2 poziomy zwartości na jedną turę **(7.15)**.**
9. **General, który nie zda rozkazu**, zachowuje się zgodnie ze swoim charakterem (na stronie 20 jest zapisane, że zachowuje się zgodnie z „tabelą nie zdanych rozkazów”, która nie istnieje **(7.6)**.
10. **Uściślenie wsparcia i ostrzału artylerii w wypadku braku rozkazu **(7.8)**.** Przepisy punktu 7.12 określają, iż jednostki poza dowodzeniem mogą strzelać, jednakże 8.2 domyślnie nakazuje wydać rozkaz, aby artyleria mogła strzelać. **Zatem**, artyleria, która nie zdała rozkazu, nie może strzelać, chyba, że została zaatakowana przez nieprzyjaciela. Dotyczy to ataku na artylerię lub na jednostkę, która ją chroni.
11. Jeśli **general korpusu nie zda rozkazu** to jednostki w jego korpusie mogą wykonać zwroty - dotyczy to także jednostek, które wykonały ruch wymuszony (w wypadku ostrożnego i agresywnego generała). W przypadku ruchu wymuszonego zwrot możemy wykonać na koniec tego ruchu **(7.12)**.
12. **Odzyskiwanie zwartości** – rozbita brygada ma poziom zwartości (0), liczymy jednak,

- iż sam sukces rzutu na zebranie brygady przywraca jej zwartości do poziomu (1). Oznacza to, że dwa sukcesy w rzucie na odzyskanie zwartości dają: a) zebranie brygady, b) odzyskanie poziomu zwartości (2 poziom). (7.15) i (10.16).
13. **Przygwożdżenie jednostki nie jest** likwidowane wraz z rozpoczęciem nowej tury (8.3). Aby je zlikwidować należy mieć sukces na teście dowodzenia generała (wodza naczelnego, korpusu lub dywizji) na koniec tury (8.3).
 14. **Artyleria rezerwowa** armii może otrzymać rozkaz reaktywny również w trakcie ataków gracza, a nie tylko przeciwnika. Umożliwia to wspieranie ataku własnych korpusów w ataku (8.7).
 15. **Figurek generałów artylerii korpuśnej** nie umieszczamy na polu bitwy. Wszystkie mierzenia dotyczące tej artylerii wykonujemy od dowódcy korpusu. Należy i tak wylosować generała dla tej artylerii, jego kostki będą dalej używane, chodzi tylko o oznaczanie na polu bitwy – podstawka dowódcy korpusu jest zatem jednocześnie podstawką generała korpusu i generała korpuśnej artylerii (8.8).
 16. **Kawaleria** może wykonać spieszenie lub wsiąść z powrotem na konie tylko raz na turę. Gracz musi wybrać kiedy to robić (9.4) oraz (10.4).
 17. Przechodzenie przez własne jednostki kosztuje ćwierć mili (3 cale) za każdą jednostkę, przez którą przechodzimy (9.2).
 18. **Zasięg ruchu** liczymy od dowolnej – wygodnej dla gracza krawędzi podstawki (9.2).
 19. W wypadku **pościgu**, czy zajmowania miejsca po odepchniętej/zniszczonej brygadzie, można podejść bliżej niż na cal do przeciwnika, nadal nie oznacza to jednak ataku (9.6).
 20. **Rozstrzygnięcie od razu walk** oznacza, iż należy je rozegrać przed wykonaniem pozostałych ruchów, wydaniem nowych rozkazów itd. Nadrzędna jest zasada symultaniczności walki (10.1).
 21. **Szarże kawalerii** możliwe są na każdym terenie, który nie spowalnia ruchu (droga, górka itd.) (10.4)
 22. **Reakcje na ataki:** w przypadku zadeklarowania reakcji „odwrot”, zarówno wykonująca atak, jak i wykonująca odwrot brygada mogą na koniec ruchu wykonać zwrot, aby to zrobić muszą zdać test dowodzenia generała swojej dywizji (1 sukces) (10.6).
 23. Jeżeli jednostka została **dostawiona do wsparcia** i próbuje wykonać **atak flankowy** (stojąc na froncie, czyli wykonując test dowodzenia generała), to nie liczymy już ruchu, który wykona (10.8).
 24. Nie mogą wykonywać **ruchu do wsparcia** brygady innego korpusu, gdyż otrzymuje on rozkazy w innej kolejności. Zgodnie z przepisami można jednak przekazać brygadę do innej dywizji/korpusu, wykorzystując kostki wodza naczelnego (10.11).
 25. **Ruch do wsparcia** mogą wykonywać nawet jednostki tego samego korpusu, które nie wspierały (stykały się) atakujących brygad i nie widziały przeciwnika (10.11).
 26. **Przekierowanie ataków** – można zająć pozycję brygady, która wykonała odwrot, nawet jeśli zbliży nas to bliżej niż na cal od brygad przeciwnika, nie oznacza to podjęcia walki, tylko zwykły ruch (10.13).
 27. **Artyleria**, której dowódca korpusu nie zdał rozkazu, nie może strzelać, chyba, że została zaatakowana przez nieprzyjaciela (zobacz FAQ do rozdziału 7.8) (10.14).
 28. **Jednostka, która całkowicie zniszczy brygadę przeciwnika** (przynajmniej 5 trafień lub obniżenie zwartości do poziomu „-1”) może zająć jej pozycję i wykonać zwrot w tym miejscu. Aby wykonać zwrot musi zdać test dowodzenia generała swojej dywizji (1 sukces) (10.15).
 29. **Jeśli walkę wygrają dwie brygady**, to pozycję przegranej brygady może zająć jedna z nich, drugą możemy dostawić do wsparcia. Na koniec obie mogą wykonać zwrot (Aby wykonać zwrot muszą zdać test dowodzenia generała swojej dywizji (1 sukces dla każdej) (10.15).
 30. **Walkę wręcz należy rozegrać od razu po walce strzeleckiej**. Stosujemy w niej modyfikatory, które wynikają z utraty zwartości w trakcie walki ogniowej (10.15).
 31. **Po zniszczeniu lub odepchnięciu brygady przeciwnika** można zająć jej pozycję (tak, jak

- stała brygada przeciwnika) i wykonać zwrot w innym kierunku. (Aby wykonać zwrot trzeba zdać test dowodzenia generała swojej dywizji (1 sukces) (10.15).
32. **Jednostka, która została zaatakowana od flanki/tyłu**, nie została odepchnięta/zniszczona, może na koniec walki odwrócić się frontem do przeciwnika, o ile jest na to wystarczająco miejsca. Jednostka, która została zaatakowana z dwóch stron (front i bok itd.), nie może się obrócić po takiej walce (10.15).
 33. Jednostka, która w wyniku ostrzału lub walki straciła tyle poziomów zwartości, że wartość ta wynosiłaby -1 (wliczając też 0), **jest od razu zniszczona** (10.15) i (10.16).
 34. **Zaatakowanie dwóch jednostek od boku** – obowiązują przepisy 10.3 – czyli atakujemy tylko 1 brygadę przeciwnika. Druga nie walczy (10.3) i (10.19).
 35. **Odepchnięcie**: odepchnięta i wygrana brygada mogą wykonać zwrot (Aby wykonać zwrot trzeba zdać test dowodzenia generała swojej dywizji (1 sukces) (10.20).
 36. **Pościg i atak na stojące po drodze jednostki** – kawaleria może wsiąść na koń albo spieścić się raz na turę (9.4) (10.4), (10.23).
 37. **Oderwanie** wykonuje się od razu po zakończeniu walk. Można wykonać zwrot po oderwaniu (w razie sukcesu rzutu dowodzenia) (10.25).
 38. Dodatkowa zasada **lekkiej piechoty** – jedna szóstka wyrzucona w walce ogniowej lekkiej piechoty z artylerią powoduje jej przygwożdżenie (10.27).
 39. **Artyleria w walce** – broniona artyleria musi zostać zawsze przesunięta na tył broniącej jej brygady (rozumiany jako przeciwna strona od tej, z której została zaatakowana), tak, aby nie stykała się z podstawkami atakującego przeciwnika. Może wykonać wtedy ogień wspierający (10.28).
 40. **Wsparcia** udzielają sobie wszystkie brygady, które spełniają warunki do wsparcia, nawet z innych korpusów (10.29).
 41. **Generalowie nie liczą się** do wartości punktowej armii. Natomiast gracz dostaje punkty zwycięstwa za zabitych generałów przeciwnika (12.2).
 42. **Losowanie roku, scenariusza** oraz pierwszeństwo w wybraniu rozstawieniu pierwszych 3 terenów i wybraniu swoich punktów strategicznych ma najstarszy gracz, gdyż inicjatywę losujemy dopiero później (13.1 – 13.5).
 43. Dla każdego generała można wykupić „**dodatkowych adiutantów**”. Koszt 30\$ dla generała, maksymalnie 1 dla jednego generała. Dodatkowi adiutanci wydłużają zasięg dowodzenia generała o 6 cali (zasięg generałów dywizji do swoich jednostek, generałów korpusów do generałów dywizji i wodza naczelnego do dowódców korpusów). Jeśli wódz naczelny ma wykupionych dodatkowych adiutantów, to poziom trudności wydania rozkazów wzrasta o 18 cali, zamiast 12 cali (14.3).
 44. **Limit wystawiania artylerii** dotyczy całej armii – nie każdego korpusu z osobna (14.4).
 45. **Artyleria korpuśna** w korpusie NIE wlicza się w limit ilości dywizji w korpusie. (14.4)
 46. **Generalowie artylerii korpuśnej dla Unii są darmowi!** Natomiast dowódcę artylerii rezerwowej armii, traktujemy jak dowódców korpusów, czyli należy zapłacić za jego wystawienie na polu bitwy i umieścić jego podstawkę. Dowodzi on bezpośrednio swoimi armatami (bez dywizjonerów). (14.7).
 47. **Limit dla weteranów i elity!** Konfederacja 1 na 3 brygady może być weteranami, 1 na 6 elitą. Unia 1 na 4 brygady może być weteranami, 1 na 8 elitą. (14.8).
Przykładowa armia: Konfederacja ma 6 brygad z czego 1 elitarną, 2 weterańskie i 3 regularne. Unia ma 8 brygad z czego 1 elitarną, 2 weterańskie i 5 regularnych.
 48. Maksymalna **liczebność brygad weteranów i elity** to „typowa” (14.8).
 49. **Artyleria daleko, średnio i krótkodystansowa mają 0,75 mili (9 cali) ruchu**, zamiast 1 mili. Zmiana NIE dotyczy artylerii konnej (15.0).
 50. Jednostki **żuawów kosztują 110 \$**. (15.0).
 51. Wszystkie **jednostki specjalne** mają status „elity” i wliczają się do limitu elity dla swoich armii (15.0).

Zmiany w kartach:

- **Zmiana karty „fatalne mapy”.** Dopuścić tylko następujące tereny: Pole, płot/murek.
- **Karty lat.** Zmiana bonusów.

1861

Unia: +10% \$ dla armii (liczone od pierwotnej wartości armii), możliwość zamiany miejscami dwóch markerów (po rozstawieniu wszystkich markerów przez obie strony).

Konfederacja: powtórzenie losowania 2 generałów, w tym maksymalnie jednego wodza naczelnego (gracz ma prawo wybrać, czy zostawi „starego” generała, czy weźmie nowego), +1 morale armii.

1862

Unia: +10% \$ dla armii (liczone od pierwotnej wartości armii), możliwość zamiany miejscami dwóch markerów (po rozstawieniu wszystkich markerów przez obie strony).

Konfederacja: powtórzenie losowania 2 generałów, w tym maksymalnie jednego wodza naczelnego (gracz ma prawo wybrać, czy zostawi „starego” generała, czy weźmie nowego), wylosowanie dwóch celów bitwy i wybór jednego spośród nich (decyzja gracza), +1 morale armii, jedna na każde pięć brygad otrzymuje automatycznie status weteranów (nie wpływa na limit kupionych brygad).

1863

Unia: +10% \$ dla armii (liczone od pierwotnej wartości armii), możliwość zamiany miejscami dwóch markerów (po rozstawieniu wszystkich markerów przez obie strony), wylosuj jedną, dodatkową kartę losową.

Konfederacja: powtórzenie losowania 2 generałów, w tym maksymalnie jednego wodza naczelnego (gracz ma prawo wybrać, czy zostawi „starego” generała, czy weźmie nowego), +1 morale armii, jedna na każde pięć brygad otrzymuje automatycznie status weteranów (nie wpływa na limit kupionych brygad).

Unia ma zawsze +10% \$ zatem umawiając się np. na bitwę na 1500 \$, Unia będzie miała 1650 ($1500 + 150 = 1650$).

- **Kohezja** opisana w kartach oznacza to samo co „zwartość”.
- Generał korpusu z cechą „powolny” spowalnia wszystkie jednostki swojego korpusu. **UWAGA. Cechy „powolny” NIE kumulują się.** Nawet jeśli brygadą dowodzi dwóch generałów (korpusu i dywizji) z tą cechą, to stosujemy tylko jedno spowolnienie.
- **Zdolność „dyscyplina” daje +1 sukces do wyniku rzutu na zebranie jednostki (zamiast wynik rzutu x2).**

TAKTYKI KAWALERII (dokładny opis taktyk z kart):

Rajd kawalerii.

Gracz wysyła swoją kawalerię na rajd.

Ujawniając kartę należy od razu **wyraźnie** zadeklarować ile brygad jazdy udaje się na rajd na nieprzyjacielskie tyły. W tym momencie przeciwnik może wyznaczyć swoje brygady kawalerii do pogoni za rajdem, nawet jeśli wybrał inną taktykę kawalerii. Wyznaczone do pogoni jednostki jazdy przeciwnika również nie będą uczestniczyły w bitwie.

Wysłane na rajd brygady nie będą uczestniczyły w bitwie. Jednostki, które wyruszyły na rajd **NIE** są wliczane do ustalania morale armii i liczebności armii. Pozostałe jednostki kawalerii rozstawiają się normalnie, razem z piechotą i artylerią.

Za każdą brygadę kawalerii, która została wysłana na rajd i która nie ma odpowiednika w wysłanej w pogoni brygadzie kawalerii przeciwnika, gracz otrzymuje na koniec bitwy 2 punkty zwycięstwa. Brygady, które są „sparowane” z pogonią, dają tylko 1 punkt zwycięstwa. Dodatkowo gracz musi rzucić k6 za każdą brygadę, która nie ma odpowiednika w wysłanej w pogoni brygadzie kawalerii

przeciwnika. Jeśli tylko będzie miał jeden sukces, to przeciwnik traci wszystkie dokupione amunicje – nie będzie mógł ich użyć w bitwie (nie dotyczy amunicji wylosowanej z kart i pochodzącej ze zdolności specjalnych generałów), a także nie może użyć kart „sukcesy w Kentucky” i „sukcesy w Tennessee”.

Oslona armii

Kawaleria wchodzi do bitwy jako bezpośrednia osłona oraz oczy i uszy armii.

Gracz może wystawić marker z kawalerią w dowolnej części własnej połowy stołu. Jeśli stół ma 120 cm głębokości, to marker z jazdą może być ustawiony w dowolnym miejscu do 60 cm od naszej krawędzi stołu. Można w ten sposób rozstawić każdy marker z kawalerią. Za każdy marker z kawalerią rozstawiony w ten sposób gracz może tak samo wystawić jeszcze jeden marker patrolu.

Jeżeli jeden gracz wystawił swój marker jazdy dokładnie przy samej połowie swojego pola bitwy, to drugi gracz musi postawić swój marker w odległości minimum 1 cala. Markery te zostaną odkryte od razu po zakończeniu wystawiania wszystkich pozostałych markerów.

Ruch oskrzydający

Kawaleria została wysłana do działania na skrzydle nieprzyjacielskiej armii.

Marker kawalerii możemy ustawić ćwierć mili od dowolnej, bocznej krawędzi stołu, poza strefą rozstawienia przeciwnika (6 cali od jego krawędzi stołu). Za każdy marker z kawalerią rozstawiony w ten sposób gracz może tak samo wystawić jeszcze jeden marker patrolu.

Może się zdarzyć, że rozstawiony marker od razu będzie w zasięgu odkrycia od markera przeciwnika. Markery te zostaną odkryte od razu po zakończeniu wystawiania wszystkich pozostałych markerów. Przy rozstawianiu między markerami przeciwników musi być minimum cal odstepu.

Jeśli przeciwnik jako taktykę kawalerii wybrał „ruch oskrzydający” lub „osłona armii”, to marker z kawalerią może być ustawiony tylko w dowolnym miejscu naszej połowy stołu (jak w taktyce „osłona armii”). Ruch oskrzydający nie udał się.

Korekta językowa:

Strona 13 – linia kolejowa „na” nasypie. Brakuje „na”.

Strona 20 – nieszczęsna tabela nieudanych rozkazów.

Strona 28 – artyleria Unii „nie było”, powinno być „nie była”.

Strona 32 – O technicznej kolejności ich rozgrywania posiadacz inicjatywy" – brakuje słowa "decyduje" w tym zdaniu.

Strona 39 – brygada, która straciła wszystkie poziomy zwartości **zostaje** rozbita (brakuje „zostaje”).



GM Boardgames

e-mail: biuro@gmboardgames.com

www.gmboardgames.com

www.bogowiewojny.wordpress.com

<https://www.facebook.com/godsofwarseries/>

Oficjalnym forum gry i wydawnictwa GM Boardgames jest Forum Strategie: www.strategie.net.pl

Copyright © GM Boardgames Maciej Molczyk, Wrocław 2017