



ZASADY TWORZENIA ROZPISEK TURNIEJOWYCH

Wagomiar Rafałowa



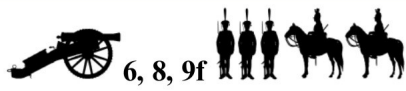




Żeby prowadzić wojnę potrzeba trzech rzeczy: pieniędzy, pieniędzy i pieniędzy.
Napoleon Bonaparte

Wstęp

Od dłuższego czasu pracowaliśmy nad wykreowaniem nowego sposobu tworzenia rozpišek. Rezultatem tych działań były nowe zasady komponowania armii, jakie zamieszczono w dodatku Orły nad Kaczawą. Pozwalają one wystawiać bardzo historyczne awangardy. Szukaliśmy jednak metody, która umożliwi rozgrywanie szybkich bitew i będzie można ją wykorzystać podczas turniejów i Mistrzostw Polski. Rezultatem tych prac było powstanie systemu punktowego, tzw. „wagomiaru Rafałowa”. Warto od razu zaznaczyć, że obie metody komponowania rozpišek: wagomiar i ten z Orłów nad Kaczawą funkcjonują równolegle, gracze mają wolny wybór, który z nich będą stosować w swoich bitwach.

Zależało nam na wprowadzeniu systemu, dzięki któremu będzie można wykorzystać wszystkie jednostki, jakie występują w grze, łącznie z gwardiami. Istotne było zbalansowanie całości, tak aby wystawienie elity nie oznaczało automatycznego zwycięstwa. Wielkim plusem jest fakt, iż w przypadku braku figurek do jakiegoś oddziału, możemy znaleźć alternatywę i wystawić inną jednostkę. Chcieliśmy także, aby gracze mieli frajdę z tworzenia coraz to lepszych rozpišek. Z całą przyjemnością oddajemy w Wasze ręce ten nowy system i zachęcamy do eksperymentowania z rozpiškami!

Koszt wystawiania podstawek

Sylwetki przykładowych jednostek	Rodzaj jednostek	Koszt punktowy
 3f	Milicja, wszelkie landwehry, kawaleria nieregularna, artyleria pułkowa i inne artylerie 3-funtowe.	0,5
	Piechota liniowa i lekka, kawaleria lekka i zwykli ułani/lansjerzy wszelkiej maści.	1
 6, 8, 9f	Kawaleria liniowa, grenadierzy, młoda gwardia, legia nadwiślańska, artyleria piesza 6, 8 i 9f.	1,5
 6, 9f 12f	Wszelkie gwardie piesze (poza młodą), lekkie kawalerie gwardii (bez lansjerów i szwoleżerów), kirasjerzy i pozostała kawaleria ciężka, artyleria konna wszelkich kalibrów i artyleria 12f.	2
 6f	Kawaleria gwardii (liniowa i ciężka, także lansjerzy i szwoleżerowie gwardii), artyleria gwardii wszystkich rodzajów.	3
	Generał dywizji.	1
	Wódz naczelny.	0 darmowy

Zasady wystawiania jednostek

1. Typowa bitwa rozgrywana jest według **formatu 32+8**. Oznacza to, że gracze mają 32 punkty do wydania na jednostki i generałów oraz 8 punktów na ulepszenia. Można wydać mniej punktów na jednostki i wydać więcej na ulepszenia.
2. Każda armia może liczyć **maksymalnie 20 podstawek** (nie licząc generałów).
3. **Maksymalna ilość podstawek** jakiegokolwiek **artylerii** wynosi **3**. Inne rodzaje podstawek nie są objęte limitem ilościowym.
4. **Maksymalna liczba pułków**, które można wystawić **wynosi 12** (artyleria również wlicza się do limitu). **Uwzględniamy** w tym wydzielone bataliony piechoty lekkiej oraz podzielone duże pułki kawalerii. **Nie wliczamy** do tego limitu jednostek, które są wydzielane osobnym rozkazem w trakcie bitwy oraz generałów.
5. W trakcie rozgrywania bitew obowiązują wszystkie **zasady zawarte** w najnowszej erracie 4.0, statystykach 4.0 oraz tabelach 4.0.
6. Wystawianie jednostek: **Można wystawiać dowolne dywizje, brygady lub pułki**, które występują w najnowszych statystykach i dodatkach (Europa w ogniu, Orły nad Kaczawą, 7 dywizja kawalerii pod Borodino i wszystkich następnych, uważanych za oficjalne).
7. Wystawione jednostki (np. pułki) należy przed bitwą przydzielić dowolnie do zakupionych generałów. Gracz decyduje z jakich pułków będą składać się jego „dywizje”.
8. **Pole bitwy** dla rozgrywki w formacie 32+8 ma rozmiar 120x120 cm. Dla większych pól bitew obowiązują zasady opisane w pkt 17.
9. **Wyznaczanie celów bitwy** zależy od organizatorów turnieju i sędziów. Proponujemy, aby cel główny był wart 10 pkt., a poboczne 5 pkt. każdy (dwa cele poboczne).
10. Gracze za punkty ulepszeń mogą dokupić **tylko JEDEN teren dodatkowy**. Chodzi o to, aby nie zmienić diametralnie charakteru pola bitwy. Dodatkowo mogą umieścić również tereny wynikające ze zdolności specjalnych armii.
11. W ramach rozpiski można wystawić tylko jednostki należące do danej nacji, tudzież występujące w jej rozpisce. Czyli np. Polacy mogą wystawić szwoleżerów – lansjerów gwardii, czy Legię Nadwiślańską, gdyż były to jednostki złożone z Polaków, natomiast Francuzi mogą wystawić polskich ułanów, którzy występują w rozpisce francuskiej armii.
12. Obowiązują wszystkie **limity maksymalnej ilości jednostek** zapisane w statystykach.
13. **Można wystawiać w jednej rozpisce jednostki z różnych okresów historycznych**, chyba, że zabroni tego regulamin turnieju.
14. **Historyczne jednostki możemy wystawić jednokrotnie**, nawet jeśli występują w różnych rozpiskach, np. możemy wystawić tylko jeden 14 pułk kirasjerów XW na całą naszą armię, mimo, że występuje w Orłach nad Kaczawą i 7 dywizji kawalerii ciężkiej pod Borodino. Musimy zdecydować, który z nich wystawimy.
15. W przypadku wystawienia **całej historycznej dywizji**, możemy wystawić również jej **historycznego generała** (kosztem 1 pkt). Nie musimy go wtedy losować. Możemy mu podporządkować dodatkowe jednostki.
16. Wystawiając **cały historyczny korpus**, możemy wystawić również **jego wodza naczelnego** i wszystkich generałów (za generałów musimy zapłacić po 1 pkt).
17. Pozostałe kwestie będą osobno uregulowane poprzez organizatorów turniejów.
18. Gracze w grach towarzyskich lub organizatorzy turniejów mogą modyfikować według własnego uznania wszelkie limity punktowe, dotyczące podstawek i inne.

Podziękowania dla

Rafała Piątka, Michała Dardzińskiego, Pawła Kuklińskiego i Grzegorza Molczyka, którzy wielokrotnie przetestowali ten system.

Wydawcą gry **Bogowie wojny – Napoleon jest GM Boardgames**.

<http://www.gmboardgames.com>

Autorami gry są Maciej Molczyk i Grzegorz Molczyk.

Autor systemu punktowego dla wagiomiaru: **Rafał Piątek.**

Po dodatkowe informacje dotyczące systemu zapraszamy na oficjalną stronę: www.bogowiewojny.wordpress.com