

## Краткие правила Napoleon

**Города:** 3 больших города (Брюссель, Гент и Льеж), остальные малые города, в них располагаются блоки.

**Дороги:** основные (толстые линии) и малые (тонкие линии).

**Реки:** крупные реки в этом регионе отображены синей линией. Реки влияют на движение только при атаке.

**Леса:** леса на карте отображены на поле для декоративных целей и не влияют на игровой процесс.

**Границы:** Линия расстановки Англо-Прусской армии – небольшая прерывающаяся коричневая линия.

**Дорожка хода:** поделена на «F» - (Французский ход) и «A» (Союзный ход), темные квадраты - **Ночь**.

**Порядок игры** – состоит из **Ходов** Кампании, поочередно с Французского (F) хода. В ходе 3 фазы:

- **Фаза Движения** - Активный игрок проводит свои Движения Кампании согласно квоте (п. 5.1). Квота - Французский игрок может осуществить движения 2 Группами, союзный игрок 1 Группой от каждой армии. Все **форс-марши** осуществляются после движения блоков.

- **Фаза Боя** – части оппонентов в одном городе (более 3 с каждой стороны – бой на отдельном поле), менее 3 – стычка. Бой состоит из 3 боевых раундов (первым активный игрок) до отступления или уничтожения:

1. **МОРАЛЬ:** проверьте мораль частей с силой 1, вовлеченных в бой.
2. **БОЙ:** каждая часть может один раз или осуществить движение, или атаковать, или отступить.
3. **ПОДКРЕПЛЕНИЕ:** добавить новые части в **Резерв** из прилегающих городов (если такие есть).

*Важно: если два или более боев проводятся одновременно, то сначала проводится один «Боевой раунд» в каждом бое, а затем только следующий «Боевой раунд».*

### - Фаза Снабжения и поражения

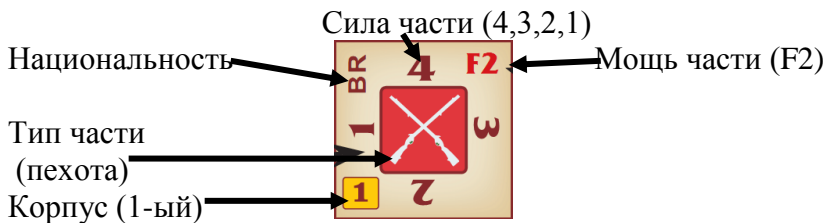
После того, как все бои проведены, игроки определяют снабжение Союзной армии (только во время французского хода); проверьте, разгромлены ли какие-либо войска и выполнены ли условия для Победы.

**Лидеры** - это 1-шаговые части, которые представляют командующих, штабы и их охрану. Блюхер может командовать только прусскими частями, Веллингтон только Англо-Голландскими частями. Лидеры учитываются при подсчете всех лимитов, включая стартовую расстановку, дороги, отступления, разгром и подкрепления.

**Пехота** - части с перекрещенными ружьями.

**Кавалерия** - части с перекрещенными саблями – кавалерия. Тяжелая кавалерия F3, легкая кавалерия F2.

**Артиллерия - Пешая** (двигается как пехота) и **Конная** (двигается как кавалерия + способности).



**Расстановка** - союзники расставляются первыми (в полную силу к северу от Франко-Голландской границы, Англо-Голландские части к западу от Англо-Прусской линии, Прусские части к востоку от этой линии), НО не более 4 частей в каждом городе. Затем Французы могут расположить блоки в любых французских городах, но не более 12 блоков в городе. После начала игры - нет лимита на количество блоков в городе.

**Движение** - игрок не обязан осуществлять движения. Блоки могут проходить через свои части, но при входе в город с оппонентами – сражение или стычка.

**Движение группой** - части, в одном городе - **Группа**. Игрок может двигать любое количество частей в группе в любые/все города, прилегающие по дороге.

Французский игрок может в 1 ход двинуть - **2 Группы**, Союзники в 1 ход - **1 группа** Британско-Голландской армии и **1 группа** Прусской армии.

**Управление** - 2 группы **не могут** вместе атаковать одну группу до тех пор, пока **обе** атакующие группы **не начнут** свое движение с прилегающих к **обороняющемуся** и не будут **соединены** дорогой друг с другом.

**Скорость передвижения** - пехота и пешая артиллерия - только в прилегающий город. Кавалерия, конная артиллерия и Лидеры могут двигаться до 2 городов.

**Предел по движению по дорогам** - по основным дорогам (толстые линии) до 8 блоков, по малым (тонкие линии) до 6 блоков. Далее движение закрыто кроме отступления/подкрепления/перегруппировки.

**Реки** - при пересечении рек атакующими частями предел по максимальному движению блоков уменьшится в два раза: по основным дорогам (толстые линии) до 4 блоков, по малым (тонкие линии) до 3 блоков. При прохождении за 1 ход нескольких мостов никаких дополнительных штрафов не накладывается, учитывается только последний из пройденных перед атакой мостов.

**Форсированный марш** - пехотные части и пешая артиллерия могут пройти до 2 городов, лидеры, кавалерия и конная кавалерия до 3 городов. За каждую часть,двигающуюся форс-маршем, бросается 1 кубик d6:

- при выпадении 1,2,3 часть после завершения движения теряет 1 шаг, гибель возможна.

- при выпадении 4,5,6 часть осуществляет форсированный марш без штрафов.

**Лидеры** дают +1 к броску на форс-марш блокам, находящимся с ними в одном городе, потери при 1,2.

Двигаясь форс-маршем, можно начать бой, но нельзя отступать/перегруппироваться, используя форс-марш.

**Ночной ход** - движение по обычным правилам, но нельзя атаковать и двигаться форс-маршем.





**Стычка** – бой в котором менее чем 3 блока с одной стороны.

**Бой** - активный игрок (атакующий) вводит 3 (три) и более блоков в город с противником. Все на листе боя.

Бои проводятся в порядке выбранном Атакующим, сначала 1 раунд в одном бою, затем в другом бою и т.д.

До начала боя перемещайте маркеры местности «втемную». **Атакующий** берет **один (1) маркер местности** и в открытую располагает его в любой из 3 своих секций позиций.

**Обороняющийся** берет **два (2) маркера местности** и в открытую располагает их в любых 2 из 3 своих секций позиций.

	<p><b>Лес</b> - влияет <u>на все части в позиции</u>. Пехота по обычным правилам. Кавалерия – сила атаки F1, не может провести шок-атаку и должна остановиться, когда входит в лес. Артиллерия не может располагаться в лесу, входить или стрелять в лес. Не вовлеченные в бой блоки могут стоять в закрытую от оппонента позиции.</p>
	<p><b>Ферма</b> - влияет только <u>на одну часть в позиции</u>. Одна пехотная часть увеличивает силу атаки +1 (F2= F3). Никакие другие части не могут занимать ферму. Кавалерия не может атаковать ферму, т. е. нанесенные кавалерией хиты не могут быть применены к части, расположенной на ферме.</p>
	<p><b>Речка:</b> расположите посередине линии между позициями оппонентов, чтобы показать влияние данного препятствия на обоих игроков. За один Боевой Ход не более двух (2) частей могут пересечь речку, чтобы вступить в бой или выйти из боя, или и то и другое по одному юниту. Юниты сверх этого предела, обязанные отступить или провалившие моральный тест – уничтожаются.</p>
	<p><b>Холм</b> - влияет <u>на все части в позиции</u>. Одна обороняющаяся Артиллерийская часть получает +1 к силе атаки (F1= F2) при стрельбе на длинной дистанции.</p>

**Лес** влияет на все части в позиции, **Ферма** и **Холм** – только на 1 часть. Положите маркер местности на часть. Часть, защищающаяся на Ферме и на Холме, может свободно меняться позицией с другим своим блоком в той же позиции, но не когда данная часть только вошла или стреляла в это ход. Игроки могут захватить вражескую Ферму или Холм после уничтожения обороняющейся части. Занятие местности занимает 1 Боевой Ход, т.е. это не могут осуществить части, которые в этот ход ходили или стреляли.

**Расположение частей на поле боя** - обороняющийся игрок располагает свои части на тактическом листе боя в трех секциях/позициях **ОБЯЗАТЕЛЬНО** как минимум 1 часть должна быть на Левом фланге, Центре и Правом фланге, а в позиции Резерв – на выбор игрока. Блоки выставляются в темную. После этого атакующий игрок располагает свои блоки по тем же правилам.

**Ограничение расстановки (единство корпусов)** - кроме Резерва, игроки ограничены в расстановке частей - части одного корпуса в одной позиции. Части 2 разных корпусов могут быть расположены вместе только в позиции с Лидером. После начала боя части могут находиться в любых позициях без ограничений.

**Начало боя** - блоки кладутся лицевой стороной вверх, открывая противнику тип и силу части, кроме находящихся в **Резерве** или **Лесу**. Блоки входящие в Лес или Резерв, могут быть поставлены в закрытую.

*Опционально: Игроки открывают свои блоки, только когда они стреляют или вступают в бой.*

**Боевой раунд** - атакующий первым выполняет Боевой раунд из трех (3) фаз:

- **МОРАЛЬ:** проверьте мораль частей с силой 1, вовлеченных в бой.

- **БОЙ:** каждая часть может в раунд или осуществить движение, или атаковать, или отступить.

- **ПОДКРЕПЛЕНИЕ:** добавить новые части в **Резерв** из прилегающих городов (если такие есть)

**Мораль** - За каждую часть, вовлеченную в бой с силой 1, бросьте кубик:

1-3: плохая мораль-часть должна принудительно выйти из боя в боевой ход и не может осуществить любое иное движение/стрельбу в этот Боевой раунд. Если часть в каре или это пешая артиллерия - уничтожена.

4-6: хорошая мораль и может осуществлять любые действия в этот Боевой раунд.

*Лидеры в той же позиции дают +1 к морали. Лидеры и спрятанные части не проходят тест на мораль.*

## Боевое движение

Возможно 3 вида-**Вступление в бой**,**Выход из боя**, **Передислокация**. Движение по диагонали невозможно.

**Вступление в бой:** передвиньте части, не участвующие в бою, в локацию с противником. Пешая артиллерия не может осуществить подобное движение; конная артиллерия - может.

**Выход из боя:** передвижение частей, выходящих из боя, в локацию без вражеских частей. Части не могут выйти из боя вперед – в сторону вражеских позиций. Части никогда не могут войти и выйти из боя в течение одного движения.

**Передислокация:** движение не участвующих в бою частей в локацию, не содержащие части противника. Боковое движение в бою не допускается.

Пехота и пешая артиллерия могут выполнить только одно боевое движение во время Боевогохода, НО Кавалерия, Конная артиллерия и Лидеры могут осуществить до 2 движений в Боевой раунд и пройти через свои части, но не противника. Части не могут двигаться форс-маршем во время Боевого Движения.

**Боевая стрельба** - часть, двигавшаяся в Боевойход, не может открывать огонь, части в Резерве не могут стрелять и не могут быть обстреляны. Части, которые могут стрелять, стреляют только 1 раз в Боевойход. Стрельба - бросьте количество кубиков, равное текущей силе блока. Хит урона = значение  $\leq$  огневой силе. Части, модифицированные с силой атаки  $F=0$ , не могут вести стрельбу, но получают урон от атак.

- **Пехота** – для того, чтобы открыть огонь, должна вступить в бой, войдя в локацию с противником.

- **Кавалерия** – для того, чтобы открыть огонь, должна вступить в бой, войдя в локацию с противником.

Для того, чтобы симулировать шок-атаку кавалерии, они имеют бонус +1 к мощи ( $F_2=F_3$ ) в первой атаке, после того, как они вошли в локацию с противником. Каре и местность так же влияют на силу атаки.

- **Артиллерия** – имеет две дистанции для атаки. **Дальняя дистанция** – позволяет вести огонь по вражеским частям в противоположной боевой позиции/локации, но не тогда, когда дружественная часть осуществила движение и вошла в бой для немедленного стрелкового огня. Когда часть осуществила движение вступить в бой в ту же секцию, артиллерия стреляет на **короткой дистанции** и получает бонус +1 к мощи ( $F_1=F_2$ ) в первой атаке (отражает стрельбу картечью), но при последующих атаках сила атаки нормальная.

- **Конная артиллерия** – может пройти одну позицию и стрелять, или стрелять и потом пройти одну позицию. Также могут пройти дважды без стрельбы, но не могут стрелять дважды за один ход.

**Подкрепление** - последняя фаза в Боевом раунде. Вы можете ввести в продолжающийся бой подкрепления с прилегающих городов, в которых нет боев (до 2 частей по основной и 1 часть по вспомогательной дороге, реки не влияют на ввод подкреплений). Подкрепления входят в бой и ставятся в резерв, откуда они могут быть распределены на любое направление по обычным правилам, в следующий Боевой раунд.

**Победившие** в бою части могут согласно общим правилам лимита подкреплений (2/1) войти в качестве подкрепления в любой **прилегающий** бой, даже части, которые **Перегруппировались (7.5)**.

**Каждый нанесенный хит** сразу применяется **отдельно к сильнейшей части** противника в бою, если части одинаковы, владелец определяет понесшую урон. Части с силой 1, получив 1 хит урона, **уничтожаются**. *Важно: артиллерия не может уничтожить блок при стрельбе с дальней дистанции, только с близкой.*



**Пехотные** части могут сформировать/расформировать **каре** как специальное боевое движение. Части могут сформировать или расформировать каре во время **Вступления в бой**, но не могут сформировать каре на трех позициях противника. Части в каре не могут выйти из боя или двигаться иным образом. Каре нельзя сформировать в лесу или ферме. Пехота в каре получает +1 к морали. Используйте какой-либо маркер, чтобы отметить часть в каре.

**Прицеливание в каре:** части в каре - отдельная целевая группа в позиции. Если в одной локации есть части в каре и не в каре, атакующий игрок указывает перед каждой своей атакой, какие части атакует (в каре или не в каре). Полученный урон распределяется только внутри указанной группы. Хиты, нанесенные в большем количестве, чем сила группы – теряются. Каре меняет мощь атаки следующими модификаторами:

- Кавалерия, атакующая каре, не получает бонус от шок-атаки, а несет штраф -1 ( $F_2=F_1$ ).

- Пехота в каре стреляет по обычным правилам. Вражеская пехота стреляет по каре с силой +1 ( $F_2=F_3$ ).

- Артиллерия стреляет в каре с модификатором +1 ( $F_2=F_3$ ) на длинной дистанции.

- Конная артиллерия стреляет в каре на короткой дистанции в первой атаке  $F_3$ , а в последующих  $F_2$ .

**Укрытие-** Лидеры и Артиллерия могут укрыться в каре, при условии, что они не двигались и не стреляли в этом раунде. 1 часть может укрыться в 1 пехотной части, сформировавшей каре. Укрывшиеся части не проходят тест на мораль, не могут стрелять, но несут урон от нанесенных хитов, если они сильнейшие части в группе каре. Бонус к морали от укывшегося в каре лидера так же действует по обычным правилам в этой позиции. Уничтожение пехотного каре приводит к уничтожению части, укывшейся в нем.

**Стычка** -Если при столкновении войск у любого игрока менее трех (3) частей в городе, вместо боя происходит стычка. Все стычки проводятся до боев в последовательности, определенной Атакующим игроком. Стычка состоит из 1 раунда. В каждой стычке игроки выставляют до 4-х блоков (атакующий и обороняющийся). Другие блоки остаются скрытыми и не принимают участия в стычке. Нет боевого движения. Сначала стреляют блоки обороняющегося, затем атакующего. После этого более слабая армия (включая части в Резерве) отходит, если ничья, то отступает атакующий. Части, которые отступают - дезорганизованы (7.3). Части, которые победили, могут входить в качестве подкрепления в прилегающие бои. Перегруппировка (7.5) после стычки не проводится. **Примечание:** *стычки заменили огонь преследования из более ранних изданий, в стычке кавалерия/конная артиллерия/лидеры атакуют по F2, пехота/пешая артиллерия -F1.*

**Позиционный тупик в бою** - битва заходит в тупик, если атакующий после подхода всех подкреплений отказывается стрелять, входить в бой или отступить на протяжении 2 своих раундов. В этом случае атакующий должен немедленно отступить всеми частями по обычным правилам.

**Отступление** - части, которые не двигались и не стреляли в Боевом раунде, могут отступить из боя на игровое поле. Части, которые вовлечены в бой во время отступления, разгромлены и несут потери при разгроме. Атакующий может отступить только в прилегающие к бою города, через которые части вступили в бой. Обороняющийся может отступить в любой город, недоступный для атакующего, но никогда в город, содержащий вражеские части. Ни один из игроков не может отступить и войти в другой бой. За один боевой раунд игрок может отступить 2 частями по основной дороге или 1 частью по малой дороге.

**Дезорганизация** - части, которые отступали - дезорганизованы и переворачиваются лицом вниз. Дезорганизованные части не могут быть введены в любой другой бой во время этого хода игрока. В конце текущего хода игрока они переворачиваются обратно.

**Разгром (бегство)** - обязательное вынужденное отступление частей, которое происходит немедленно, как только любая дружественная позиция будет занята войсками противника, а ваших частей там нет. Это может быть вызвано как вражеским огнем, так и провалом теста на мораль, или выходом частей из боя. Разгромленный игрок должен немедленно (в момент разгрома) отступить всеми частями. *Важно: лимит отступления по дорогам (2/1), а т.к. все части должны отступить одновременно, может произойти гибель многих частей. Части, которые не могут отступить, уничтожаются (на выбор владельца).*

**Потери при разгроме** - все части, включая находящиеся в Резерве, несут потери при разгроме:

**-1 шаг** – пехотные части, конная артиллерия/ **-2 шага** – пехотная артиллерия/ **-1 шаг** – кавалерия, (если вовлечена в бой с кавалерией противника). *Исключение: Лидеры не несут потерь при разгроме.*

**Перегруппировка** -после окончания боя (не стычки!) Победитель может провести перегруппировку. Победитель может присоединить прилегающие части к городу, в котором победил, и/или двинуть части из города, где победил, в прилегающий город с дружественными частями. Части должны провести перегруппировку сразу после победы. Части могут войти в другие соседние битвы, если возможно. При перегруппировке так же действует лимит на движение по дорогам 2/1.

**Лидеры** - Блюхер может командовать только прусскими, а Веллингтон только Англо-Голландскими частями. Лидеры могут пройти 1 или 2 города, при форсированном марше + 1 доп. город. Лидеры учитываются при подсчете всех лимитов, в т.ч. стартовую расстановку, дороги, отступления, разгром, подкрепления.

Показав лидера, части в этом же городе получают бонус +1 к броску на форс. марш. Лидеры так же дают себе бонус +1 к броску на проверку форс. марша (есть риск уничтожения лидера). Все дружественные части в бою в позиции с лидером получают бонус +1 к броску на проверку морали. Лидеры не проходят проверку на Мораль, пока не останутся единственной частью в позиции, они проходят тест на мораль с бонусом +1. Если лидер уничтожен, он не дает бонусов и учитывается при определении Победных условий.

**Снабжение союзников** - Союзники имеют три города снабжения. Если Французы оккупируют союзный город снабжения хотя бы одной частью, указанная союзная армия уменьшается, как это указано ниже:

**Brussels:** Англо-Голландцы (-1 часть)/**Ghent:** Англо-Голландцы (-1 часть)/**Liège:** Пруссаки (-2 части)

Союзные части выбывают из игры (по выбору владельца армии) в конце каждого Французского Хода, после того, как будут проведены все бои. Если в городе снабжения никого нет или он был отбит союзными частями, истощение союзной армии прекращается, пока французы не захватят город снабжения вновь.

**Победа** - определение Победных условий происходит после проведения всех боев и снабжения в текущем ходе. Все оставшиеся части на поле боя – уничтожены и убираются с игрового поля.

- Француз выигрывает, если обе союзные армии были разгромлены до окончания партии. Англо-Голландская армия разгромлена при уничтожении восьми (8) и более частей. Прусская армия разгромлена при уничтожении девяти (9) или более частей.

- Француз выигрывает, если не разгромлен и занимает 2 из 3 союзных городов снабжения в конце любого Хода после 22 июня.

- Француз выигрывает в случае одновременного разгрома всех трех армий.

- Союзники побеждают, если Французская армия разгромлена и разбегается при уничтожении двенадцати (12) или более частей.

- Союзники побеждают, если французский игрок не победил до конца игровых ходов.