

Maurice

Seqüència del joc (full 29)

1 . Fase de descàrregues

Si el jugador en fase vol, efectuar el dispar

2 . Fase de comandament

Triar entre fer una acció, jugar un esdeveniment o passar

Agafar carta o cartes
Resoldre l'acció o esdeveniment

3 . Moviment de generals

4 . Rendició d'unitats aïllades

Opcions de comandament (full 29)

Opció triada i cartes	Notes
Jugar esdeveniment 0	Fer allò que indiqui la carta
Carregar 0	Jugar el nº de cartes requerit per la distància
Marxar 1	Activar una brigada
Bombardar, Reagrupar 2	
Passar 3	No es fa res

Definició de brigada (full 15)

- Mateix tipus de tropa
- Mateixa formació (línia, columna o massa)
- Mateixa afectació pel terreny
- A una distància de 2 BW entre les unitats

Tropes irregulars poden formar brigades mixtes a peu i a cavall, en qualsevol tipus de terreny.

Tipus de tropa especials

Fusellers de muntanya o «Miquelets»: poden operar en ordre tancat o obert; en el primer cas, compten com a IR i, en el segon, com a irregulars a tots efectes. El canvi d'una formació a l'altra és com qualsevol altre canvi de formació.

Dragons: poden operar muntats o desmuntats; en el primer cas, compten com a CR i, en el segon, com a irregulars a tots efectes. Muntar i desmuntar són canvis de formació.

Infanteria muntada o «Sekban»: poden moure muntats en columna, però combaten només a peu. Muntar i desmuntar són canvis de formació.

Reagrupament (full 60)

<i>Llençar 1D6 per cada DISR a retirar</i>	Infanteria	≥ 4
	Cavalleria o Artilleria	≥ 5
Modificadors	+1 si no s'és a prop de l'enemic	
	-1 si s'és en terreny difícil	

Moviment de generals (full 61)

Tan lluny com es vulgui, descartant una carta de la teva mà.

Moviments permesos

Moviments en línia o massa (full 38): anar directament endavant, marxa enrere, o girar.

Interpenetració durant el moviment: causa 1 DISR als afectats, excepte si s'és irregular o en columna (full 37).

Moure en columna (full 37): anar directament endavant, sense DISR per interpenetració, serpentejant si cal.

També és pot fer **mitja volta** (full 42), però la infanteria regular ja no pot moure; irregulars i cavalleria sí que poden.

Canvis de formació (full 40): Sempre durant una activació per a marxar; s'ha de fer en primer lloc, abans de moure; no hi ha cost de moviment si es canvia des de columna; altrament, el canvi de formació consumeix tot el moviment.

Formar guarnició (full 63): Tipus de formació específic d'àrees urbanes, amb les bases en contacte de qualsevol forma i qualsevol encarament.

Capacitats de moviment (full 36)

Cavalleria	Infanteria	Formació
8	4	En línia o massa
16	12	En columna
4	4	En columna a prop de l'enemic

Fent marxa enrere, totes les distàncies es divideixen per 2.

Passar per terreny difícil causa 1 DISR (full 36), excepte a irregulars.

Moviment d'artilleria

	Lleugera	Altres
Per terreny obert, enganxada	6	6
En terreny difícil o a prop de l'enemic, enganxada	2	2
Formant part d'una brigada, a força de braços	4 o 2	-

L'artilleria lleugera es regeix per la regla «Light Artillery» (full 86); la mitjana, per «Stationary Batteries» (full 87), i la pesant ja no pot moure un cop emplaçada, a no ser que es disposi de la característica «Professional Train».

Efectes del terreny (full 12)

	Difícil?	Cob?	Mal T?	Obs?	Impass
Boscós	Inf, Cav	Sí	Inf, Cav	Sí	Art
Abrupte, cultiu o rierol	Tots	No	Tots	No	-
Pantanós	Inf, Cav	No	Inf, Cav	No	Art
Pendent d'un turó	Art	No	-	Sí	-
Obstacle linial	Cav, Art	Sí	Cav, Art	Sí	-
Àrea edificada	Inf, Cav *	Potser	Art	Sí	-

** excepte si en columna*

Maurice

Qui pot disparar?

En fase de descàrregues, la infanteria i l'artilleria d'ambdós bàndols (primer el jugador en fase, després l'altre), a un abast màxim de 4 BW. L'artilleria només hi pot disparar metralla.

En fase de bombardeig, només l'artilleria del bàndol actiu, amb un abast > 4 BW i fins a un màxim de 12 BW si és lleugera, 18 BW si és mitjana i 24 BW si és pesant:

No poden disparar:

1. Cavalleria mai
2. Infanteria en columna
3. Bases d'infanteria a l'aigua o en un obstacle
4. Artilleria a l'aigua, obstacle o àrea edificada

Tirada per a impactar (full 48)

2D6 per base Artilleria disparant metralla ≥ 4
1D6 per base Resta de casos

Modificadors

- +1 per objectiu dens
- +1 per enfilada
- 1 si qui dispara és irregular
- 1 si qui dispara té +DISR que $\frac{1}{2}$ bases
- 1 si l'objectiu és a cobert

Les tirades exitoses contra objectius formant guarnició s'han de repetir, degut a la cobertura densa proporcionada pels edificis (full 64).

Tirada per a trencar (=to Disrupt)

Llençar 1D6 per cada impacte assolit i aconseguir el valor corresponent al tipus d'objectiu (full 49).

Infanteria o cavalleria	Veterans o guàrdies	≥ 5
	Entrenats	≥ 4
	Reclutes o irregulars	≥ 3
Artilleria	Sota foc de fuselleria o metralla	≥ 4
	Sota foc de bombardeig	6

Carregar (fulls 50 a 52)

Almenys la meitat de les unitats d'una brigada activada per a carregar han de fer-ho. La resta no poden fer marxa enrere.

1. Es pot girar fins a 1 BW a l'inici, i després anar tot recte
2. No es pot carregar en columna
3. No es pot tenir 4 DISR
4. No es pot interpenetrar durant la càrrega

Restriccions importants:

1. Cavalleria no pot carregar envers una àrea edificada
2. Infanteria només pot carregar cavalleria en àrea edificada
3. Cavalleria regular no pot carregar envers boscs
4. Si hi ha enemics a ≤ 4 BW cal aplicar prioritats de càrrega

Trencament d'una unitat (full 49)

Es produeix sempre per acumulació de DISR: 2+ que bases en Infanteria i Cavalleria, i 1+ en Artilleria.

Factor de combat (fulls 56 i 57)

Llençar 1D6, sumar-hi el factor bàsic i eventuais modificadors.

Factor bàsic		Modificadors	
Infanteria o Cavalleria	Guàrdia	9	Inf. regular en massa +1
	Veterans	8	Atacant terreny alt -1
	Entrenats	6	Per cada DISR -1
	Reclutes	4	Situat en mal terreny -2
	Irregulars	3	Atacant Infanteria o Artilleria en cobertura -2
Artilleria		2	Unitat vulnerable * -6
			Superat en nombre -X**

* unitat flanquejada o en columna. **X = n° d'unitats enemigues

Resolució del combat (fulls 56 i 57)

Es calculen simultàniament els factors de combat d'ambdós bàndols; aleshores es resol primer l'efecte sobre el defensor, i després l'efecte sobre l'atacant.

	Defensor	Atacant
L'atacant dobla el defensor	Trencat	1 DISR
L'atacant supera sense doblar	2 DISR	1 DISR
Altrament	1 DISR	2 DISR *

Si el defensor no s'ha trencat com a conseqüència del xoc, aleshores l'atacant ha de recular (=to Fall Back, full 57).

* Nota: això només s'aplica sobre l'atacant si el defensor no s'ha trencat prèviament; altrament, rebrà només 1 DISR.

Pèrdua de moral d'un exèrcit (full 23)

Llençar 1D6 i aplicar-ne el resultat.

Punts que es perden	0	1	2	3
Regulars		1, 2	3, 4	5, 6
Irregulars i Artilleria	1	2, 3, 4	5, 6	

Baixes entre els oficials (full 62)

Cal fer tirada per possible baixa d'un oficial si aquest és desplaçat per l'enemic, si la seva unitat ha entrat en combat o si aquesta es trenca per qualsevol motiu.

Comandament en cap

Mort	Perds totes les cartes a la teva mà i 1 punt de moral.
Capturat	L'adversari es queda totes les cartes de la teva mà i perds 1 punt de moral.
Desplaçat	T'has de descartar 1 carta, com quan el mous voluntàriament.

Altres prohoms

Mort o capturat	Perds 1 punt de moral.
Desplaçat	No hi ha conseqüències.