

TRICOLORE

Definitioner.....4	Bevægelse af officerer.....15
Skala.....4	Almindelige bevægelser.....15
Basering.....4	Angrebsbevægelser.....16
Tabregler.....4	Formationsskift.....16
Terningdefinitioner.....4	Artilleriets bevægelse.....16
Officererne.....4	Justeringsbevægelser.....16
Enhederne.....5	Bevægelse af skytter.....16
Formationer.....5	Bevægelse i byzone.....16
Uorden.....6	Reaktionsbevægelser.....17
Manøvre og bevægelser.....6	Taktisk bombardement.....17
Pivotering og vendinger.....6	Nærkamp.....17
Formationskift.....6	Nærkampstesten.....17
Bevægelse i linje og karré.....7	Nærkampsmodifikationer.....17
Gennemmarch.....7	Vanskeligt terræn og nærkamp.....18
Relative Positioner.....7	Nærkampresultatet.....18
Indbrudsafstand.....7	Nærkampstabellerne.....18
Dækkede og Forankrede flanker.....7	Tab efter nærkamp.....18
Støtteenheder.....8	Retræte efter nærkamp.....19
Flanketrusler.....8	Nærkamp med artilleri.....19
Operationspoint og formationer.....9	Fortsat nærkamp.....19
Officerer og operationspoint.....9	Bykamp.....19
Operationsformationen.....9	Gennembrud.....20
Handlinger og operationspoint.....9	Taktisk administration.....20
Operationspoint og kommandoforhold.....9	Formationsmoral.....20
Integritet.....9	Reorganisering.....21
Terrænet.....10	Sekvensbestemmelse.....21
Synsvidder.....10	Stortaktiske del.....21
Terræneffekter.....10	Manøvrefasen.....21
Byzoner.....10	Manøvrer.....21
Veje & defilér.....11	March.....22
Grundreglerne.....11	Artilleri og marchordrer.....22
Runden.....11	Overordnede officerers bevægelse.....22
Ordrefasen.....11	Bombardementsfasen.....23
Ordreakivering.....11	Skudlinjen.....23
Forsinkede ordrer.....11	Sikkerhedszone.....23
Ordrekoordinering.....12	Ildkoordinering.....23
Flere ordrer.....12	Bombardementet.....23
Ordretyperne.....12	Bombardement af fjendtligt artilleri.....24
Engageringsfasen.....13	Bombardement af byzoner.....24
Engagering.....13	Dækning.....24
Engagerede Kommandoer.....13	Deplojeringsfasen.....24
Disengagering.....13	Kommandoer på deplojeringsordre.....24
Ikke-engagerede kommandoer.....14	Kommandoer på forsvarsordre.....24
Initiativ & sekvensbonus.....14	Andre deplojeringsbevægelser.....25
Taktisk initiativ.....14	Artilleriets stortaktiske bevægelser.....25
Sekvensbonusen.....14	Artilleriretræte.....25
Taktiske del.....14	Stortaktisk administrationsfase.....25
Angrebsmeldingsfasen.....14	Stortaktisk reorganisering.....25
Angrebserklæringer.....14	Korpsregler.....26
Angrebskrav.....14	Korpsset.....26
Kavaleri angreb mod kavaleri.....15	Korpsstaben.....26
Infanteri og skytters angreb mod kavaleri.....15	Korpsstrænet.....26
Angreb fra byzone.....15	Korps hovedkvarteret.....26
Retræte før angreb.....15	Detacherede styrker.....26
Bevægelsesfasen.....15	Reservezonen.....26
	Korpsintegritet.....26

TRICOLORE

Reserveartilleriet.....	27
Artillerireserven.....	27
Artillerichefer.....	27
Artillerikommandoer.....	27
Bombardement.....	27
Pivotering.....	27
Opløsning.....	28
Højere officerer.....	28
Specialregler.....	28
Hære med lineær taktik.....	28
Lineære hære.....	28
Operationsformationer.....	28
Bataljonskanoner.....	28
Ingeniørarbejder.....	28
Arbejdstesten.....	28
Pontonbroer.....	29
Sprængninger.....	29
Broarbejder.....	29
Fæstninger.....	29
Redoute.....	29
Vejrforhold.....	30

TRICOLORE

Tricolore er et regelsæt der dækker taktisk krig under revolutionen og kejserdømmet 1792-1815.

Regelsættet er udviklet fra Vaincre ou Mourir reglerne, og har taget deres form gennem 15 års spiludvikling.

Regelsættet kan anvendes til alle figurskalaer, fra 6-25mm. Enhederne består af fra 1-6 baser, hvis størrelse og figurantal kan varieres efter den ønskede skala, både med henblik på figurer og terræn.

Fokus er på bataljonens kamp i brigade og divisionsregi. Det er sigtet med reglerne at de kan anvendes til slag i alle størrelser. Således kan man både udkæmpe træfnings mellem brigader og egentlige slag med adskillige korps på hver side.

Følgende principper er bærende i filosofien bag reglerne.

- Kampen opdeles i en stortaktisk og en taktisk del. I den stortaktiske udføres de større manøvrer samt bevægelsen til kontakt med fjenden.
- Spillerne er stortaktisk meget bundne af deres ordrer, og det kan tage mange ture at ændre disse. Den stortaktiske manøvrering af tropperne kræver derfor omtanke og planlægning.
- Den taktiske del af spillet omfatter engagerede enheder, der har opnået kontakt med fjenden. I den taktiske del udkæmpes nærkampen, og denne del af spillet er derfor nedbrudt i mindre tidsenheder, for at kunne repræsentere de mere komplicerede processer i denne.
- Taktisk er enhederne frigjort af deres ordrer, og beslutninger kan tages og udføres med øjeblikkelig virkning. I den taktiske kamp drejer det sig således om øje for muligheder og aggressivitet.
- Al bevægelse af enheder foregår i rammen af brigade/division. Spillerne tvinges af reglerne til historiske opstillinger og manøvrer, hvis deres sindrige planer ikke skal forvandles til et kaos uden mulighed for bevægelse.
- Det primære når man opstiller og bevæger sine enheder er bevarelse af flankedækning og nærstøtte.
- Infantriets angreb degenererer ofte til langvarige ildkampe med store tab til begge sider.
- Kavaleriet står oftest magtesløst overfor ubrudte linjer af infanteri, også selv om de ikke er i karré. Kavaleriet må afvente at det fjendtlige infanteri svækkes, eller der viser sig et hul i deres kamplinje.
- Artilleriets effektivitet afgøres af, hvor tæt fjenden klumper sine tropper sammen. Der er endvidere bevidst gjort meget for at besværliggøre indsættelsen af artilleriet i en alt for offensiv rolle.
- Artilleribatterier er sårbare overfor fjendtlige angreb, og er afhængige af infanteri eller kavaleristøtte for at kunne holde terræn.

- Batterier der indsættes enkeltvist kan ikke koordinere deres ild. Spillere der ønsker artilleri koncentrationer må anvende de langsomme og tunge men effektive "grande batterie".
- Bykampe er langvarige affærer, der nærmest virker som en magnet på alle tropper i området og som meget ofte ender med sejrherren ligeså udslidt som taberen.

Generelt er reglerne lavet ud fra "det store vue" i den forstand at det er prioriteret at tropperne opfører sig historisk korrekt. Spillere der tilstræber dette og planlægger grundigt vil finde at reglerne arbejder med dem og ikke imod dem.

Regelteksten er opdelt i fire afsnit.

1. Definitioner, der udstikker de grundlæggende principper for spillet i form af karakteriseringen af skala, tropper, terræn og bevægelse.
2. Grundreglerne, der systematisk gennemgår runden, og beskriver hvad der er muligt i hver af spillets faser.
3. Korpsreglerne, der beskriver de særlige forhold omkring korpset og dets ressourcer. Disse regler behøver ikke være kendt af den nye spiller der blot skal styre en division eller lignende.
4. Specialreglerne dækker usædvanlig forhold, som kan udelades af spillet uden at forrykke reglernes mekanik.

Nicolai Bang Foss

TRICOLORE

Definitioner

Skala

Hver af spillets runder svarer til et tidsrum på tyve minutters simuleret virkelighed.

Tropperne repræsenteres i spillet med baser. En infanteri base svarer til 150-250 mand, en kavaleri base svarer til 75-125 mand og en artilleri base repræsenterer en sektion artilleri med to kanoner.

Spilleterrænet kan repræsenteres i 1:1000 eller 1:2000. Alle afstandsmål i reglerne er anført i "meter", og kan derfor umiddelbart oversættes til millimeter i 1:1000 skalaen, og til det halve af dette i 1:2000 skalaen.

Basering

Enheder og officerer repræsenteres med baser. Basens størrelse ikke antallet af figurer på den, er her det afgørende. Base størrelsen kan variere lidt, det vigtige er at alle tropper er baseret på samme vis. nedenstående er vejledende.

	1:1000	1:2000
Infanteri	40 x 20	25 x 10
Kavaleri	50 x 25	25 x 15
Artilleri	30 x 60	12,5 x 30
Skytter	80 x 20	40 x 10
Prods/træn	30 x 150	15 x 75

1:500 skala er også muligt, her fordobles antallet af base simpelthen, således at hver base repræsenteres af to baser i 1:1000 størrelse ved siden af hinanden.

Artilleriprods repræsenteres normalt med én base. Batterier med mere end otte kanoner skal dog have to baser. Hesteartilleri og 12 pundige kanoner skal altid have én ekstra base udover ovennævnte.

Officerer baseres efter behag, antallet af figurer på basen angiver officerens rang. Brigadechefer bør have to figurer, divisionschefer tre, korpschefer fire til fem og arméchefer endnu flere.

Tabsregler

Enhver base kan tage tab to gange, før den fjernes fra spillet.

En base der har taget et enkelt tab opfører sig på alle måder normalt. Tabet skal markeres på basen. Når en enhed modtager et tab, skal den give dette til en base, der allerede har taget ét tab, og dermed fjerne en base.

Hvis der i tabellerne er angivet at en enhed får ½ tab, betyder det, at der er 50% chance for, at den tilføjes et tab.

Terningdefinitioner

Der benyttes kun ti-sidede terninger med et udfaldsområde fra 1-10.

Begrebet en test bruges i reglerne om et terningslag, hvor en enhed eller officer én eller flere gange skal slå en terning og sammenligne udfaldet med en af sine værdier. Hvis terningen viser mindre end eller lig med værdien er testen succesfuld.

En test lykkes altid på slaget ét, og mislykkes altid på ti.

Når en test anføres i regler og tabeller betegner det første bogstav altid, hvilken af enhedens værdier der testes imod (N for nærkamp, E for evner etc.). Dernæst anføres hvor mange terninger der skal slås, og endeligt hvor mange af disse slag, der skal være succesfulde: T2/1 indikerer at enheden skal slå med to terninger mod sin træningsværdi. Af disse to terninger skal mindst én være mindre end eller lig med enhedens træningsværdi, for at testen er en succes.

I nogle tilfælde anføres blot et givet antal terninger der skal slås, for enten at tilføje eller reorganisere uorden til en enhed.

Hvis en enhed skal klare testen T2/U, betyder det at den skal slå to terninger. For hver terningslag der er højere end enhedens træning, får enheden ét points uorden.

Når enheden må reorganisere vil det eksempelvis kunne være anført som T3. Her slår enheden tre terninger, og fjerner et points uorden, for hver terningslag der ikke overskrider dens træning.

Officererne

Der repræsenteres kun officerer fra brigadechef og opfører. Særlige artilleriofficerer, ansvarlige for artillerirenserven, beskrives under specialreglerne.

Officererne opdeles i kommandoofficerer og overordnede.

En kommandoofficer er en officer, sædvanligvis på brigadechefs niveau, der har tropper direkte under sig. Alle ordrer gives til kommandoofficererne, og disse ordrer er så også at betragte som de underlagte troppers ordrer.

Ved særligt små træfninger kan regimentschefer repræsenteres, og vil i disse tilfælde overtage brigadechefens rolle som kommandoofficer.

Alle officerer med højere rang end kommandoofficererne kaldes overordnede officerer. De kan ikke modtage ordrer, og bevæger sig uafhængigt af tropperne. Deres primære funktion er at lette ordreskiftene for deres underlagte officerer.

Hvis dommeren ønsker det, kan han lade divisionscheferne fungere som kommandoofficerer og fjerne brigadeofficererne helt. Dette kan

TRICOLORE

være relevant i meget store slag, men er primært tiltænkt gammeldags hære, for at gøre dem mindre taktisk fleksible.

Alle officerer skal tildeles et sæt værdier, der repræsenterer stabens funktion. Disse to værdier er kommandoradius og evner. Radius er en afstand på terrænet. Brigadechefer bør have 200-400, divisionschefer bør have 400-600, korps og arméchefer kan have alt fra 300-1000. Evner er en værdi fra 2-9.

Kommandoofficerer tildeles en moralværdi fra 2-9, der repræsenterer kommandoens kampvilje.

Overordnede tildeles en ordrebonus fra 0-3, med hvilken de kan modificere alle underordnede officerers ordreskift.

Kommandoofficerer kan også tildeles en ordrebonus, som de bruger til at modificere egne ordreskift med.

Kommandoofficerer bør have fra 1-4 operationspoint. Jo flere operationspoint jo større er kommandoens taktiske fleksibilitet.

Overordnede officerer skal have mellem 0 og 2 bonusoperationspoint. Disse tildeles automatisk en underordnet kommandoofficer, hvis den overordnede er i basekontakt med ham.

Overordnede der er i basekontakt med en enhed er tilknyttet denne. Enheden reorganiserer med dobbelt antal terninger så længe chefen er tilknyttet. Den tilknyttede officer kan ikke bruge sin operationspointbonus til andet end at rykke den aktuelle enhed. Officeren har endvidere 0 i ordrebonus så længe han er tilknyttet.

Hver sekvens enheden er i nærkamp eller udsættes for beskydning skal der slås en terning, officeren fjernes fra spillet på slaget 10.

Særlige officerer kan tildeles et antal bonusstjerner. Disse officerer hæver nærkampsværdien med én for hver bonusstjerne hos de enheder de er tilknyttet. Bonusstjerne officerer kan også tilknyttes formationer for at påvirke deres moral, som beskrevet i afsnittet om formationsmoral.

Enhederne

De grundlæggende enheder i spillet er infanteri bataljonen, kavaleri regimentet og kanon batteriet. Enheder kan opdeles og sammenlægges frit. Infanteri og kavaleri enheder må maksimalt have fem baser, skytter maksimalt tre baser og artilleri maksimalt seks baser.

Enheder tildeles et sæt værdier. Disse er nærkamp, træning, skytteværdi og officersværdi. Sidstnævnte er enhedens taktiske formåen. Alle enheder skal også have en

moralværdi, hvis andet ikke er anført har enhederne samme moral som formationsmoralen.

Kavaleri tildeles ikke skytteværdi. Alt kavaleri skal klassificeres som enten let, tungt eller mellemsvært. Irregulært kavaleri tæller altid som let.

Artilleri opdeles efter sin kaliber samt efter om det er fod eller hesteartilleri. Artilleri skal ud over de normale værdier tildeles en moralværdi, svarende til den en kommandoofficer har.

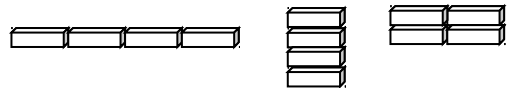
Når enheder tildeles værdier kan følgende retningslinjer benyttes:

Gammel garde	9
Garde	8
Elite	7
Veteran	6
Linje	5
Rekrutter	4
Milits	3

Irregulære tropper er underlagt flere særregler. De kan ikke gå i linje, og de skal altid klare en test før de angriber. Irregulære tropper bør som tommelfingerregel sjældent have over 4 i træning.

Formationer

Både kavaleri og infanteri kan danne linje og kolonne, der enten dannes på en eller to basers front (to basers dog kun muligt for enheder med 4 eller flere baser)



Dette er de to standard kampformationer. Linjen er den, specielt for veltrænede tropper, bedste kampformation, kolonnen er den mest manøvredygtige.

Marchkolonne kan ligeledes dannes af både infanteri og kavaleri.



Marchkolonne bruges til tropper på marchordre. Hver anden base bør være vendt om, så den let adskilles fra linjen, desuden skal frontretningen fremgå eventuelt markeret med en brik eller lignende.

Karré kan dannes af infanterienheder med mindst to baser. Karréen definerer selv sin frontbase, når den dannes, og kan kun skifte front ved et formations-skift. En karré der angribes må redefinere sin frontbase.

TRICOLORE



karréen defineres som vist med fire sider. karréer med flere eller færre baser opstilles med baserne jævnt fordelt, så vidt muligt i en rektangel. Enhedens kommandobase/frontbase (den med fane officerer etc.) definerer rektanglens ene side, de tre andre sider defineres så ud fra denne, uafhængigt af basernes egentlige placering!

Skyttekæder kan dannes af infanterienheder med mindst to baser. Skytter opstilles som en linje, men må bugtes let ($<30^\circ$) efter terrænforholdene. En skyttekæde kan kun have tre baser i front.



Linjer og skyttekæder kan ved pladsmangel undlade at opstille alle baser i front. At forlænge eller forkorte fronten på denne måde kræver dog et formations-skift.



De baser der ikke står i front tæller ikke med i nærkamp. Tab mod enheden kan dog tages fra disse baser.

Artilleri kan være enten af- eller påprodset. Afprodset artilleri kan skyde, men kan som dets eneste bevægelse foretage kortere mandskabstræk.



Påprodset artilleri repræsenteres ved en eller flere trænbaser. Påprodset artilleri kan ikke skyde.

Uorden

En enhed kan have fra 0 til 8 uordens faktorer. Disse benævnes U-faktorer.

Når en enhed får en U-faktor vil den beholde den indtil den reorganiseres i en af administrationsfaserne. Denne slags U kaldes aktive U.

Aktive U påvirker enheden når den laver træningstest indenfor 200 af fjendtlige enheder. Således skal enhedens træning reduceres svarende til det antal aktive U, enheden har på det tidspunkt testen udføres.

Reorganisering af uorden er således svære for enheder i tæt kontakt med fjenden. Hvis en enhed med 5 i træning og 2 U skal reorganisere 100 fra fjenden, vil det teste som om det kun havde 3 i træning!

Enheder i vanskeligt terræn får passive U. Disse skal ikke markeres ved enheden, og tæller kun når enheden er i nærkamp. De passive U forsvinder når enheden forlader det vanskelige terræn.

Når en enheds forreste base passerer en lineær forhindring såsom en bæk, vil den tælle som havende de passive U i resten af den givne taktiske fase.

En lineær forhindring kan godt passeres i to træk, hvis enheden ikke har bevægelse til at gøre det i et. Enheden vil i så tilfælde fortsætte med at have de passive U, indtil den efter den har passeret hindringen helt.

Enheder der har mellem 6 og 8 U kan ikke angribe eller skyde, de må kun retrære, og de skal forsøge at bringe andre enheder mellem dem selv og fjenden.

Enhederne bevæges uden at det koster operationspoint, og de må gå fra linje eller karré til kolonne uden først at klare en officerstest eller teste for U. Ligeledes må enheder med 6-8 U sammenligges uden nogen test.

Manøvre og bevægelser

I det følgende beskrives generelle principper for enheders bevægelser i spillet.

Pivotering og vendinger

En enhed der kan bevæges i en given spilfase kan også pivoteres. En enhed må kun pivotere 30° i en given fase. Al pivotering foregår om enhedens flanke.

Enheder skal foretage al ønsket pivotering i en given fase før de begynder at bevæge sig lige frem. Når enheden er begyndt at avancere må den ikke pivotere yderligere.

Enheder kan vendes 180° men ikke 90° . En vending halverer enhedens bevægelse i den givne fase.

Linjer kan ved en vending danne marchkolonne med front til deres tidlige flanke. Dette er det eneste "formations-skift" i reglerne, som ikke følger standard reglerne for formations-skift.

Formations-skift

En enhed der skifter formation i en taktisk fase bruger hele fasen på dette, artilleri af- og påprodser dog altid uden bevægelsesreduktion. Enheder der skifter position i depløjeringsfasen gør også dette uden bevægelsesreduktion.

Et formations-skift foregår omkring enhedens forreste baser, hvilket betyder at disse basers position skal indgå i enhedens nye formation. Formations-skift må godt inkludere enten en pivotering eller en 180° vending.

En kolonne kan som formations-skift vælge at pivotere frit. I modsætning til en normal pivotering foregår dette om centrum af enheden.

TRICOLORE

En enhed kan bruge et formationsskift til at udskille eller samle baser. Enheder der skal samles må ikke starte mere end 100 fra hinanden.

Den nye formation vil altid være en kolonne med sin forreste base svarende til en af de oprindelige enheders position. Når en enhed udskiller baser opstilles de udskilte baser i kolonne, som naboenhed til den enhed de udskilles fra.

Uanset hvornår en enhed skifter position skal den teste T2/U, dette inkluderer også pivoteringer over 30°.

Bevægelse i linje og karré

Enheder i linje skal potentielt teste for uorden (T1/U), i enhver fase hvor de bevæger sig. Infanteri skal teste én gang for hver 100 påbegyndt bevægelse. Kavaleri skal teste for hver 200 bevægelse

Infanteri i manøvrerfasen går 450 i linje i en fase skal slå 5 terninger mod sin træning (T3/U), og kan altså få op til 5 U. Hvis enheden gik 510 skulle den teste 6 gange!

Bevægelsesreduktion som følge af vendinger og gennemmarch tæller ikke som bevægelse i linje eller karré, det gør til gengæld alle andre bevægelsesreduktioner, også dem som følge af vanskelig terræn.

Infanteri der bevæger sig i let skov gør dette med ½ hastighed, så en bevægelse på 100 i let skov vil tælle som 200, når der skal testes for U.

Justeringsbevægelser i linje eller karré kan udføres uden test for uorden. Der skal altid testes for uorden ved angreb eller modangreb i linje uanset om den faktiske bevægelse er mindre end 50. Enheder der foretager gennembrudsangreb i linje skal teste mindst én gang for hvert nyt gennembrudsangreb.

Gennemmarch

To venlige enheder kan gennemmarchere hinanden. Den gennemmarcherede enhed skal stå stille under gennemmarchen. Bevægelsesfradrag og uorden tilføjes begge enheder.

Normal gennemmarch giver T/2U samt 100 i bevægelsesreduktion til begge enheder. Gennemmarch af afprodset artilleri giver T1/1U til begge. Gennemmarch af skytter giver kun 50 i bevægelsesreduktion. En påbegyndt gennemmarch skal afsluttes i den givne fase.

Enheder med 6-8U kan gennemmarchere venlige enheder gratis, undtagen hvis de er ved at falde tilbage efter en nærkamp.

Relative Positioner

Indbrudsafstand

Indbrudsafstanden betegner en zone 100 rundt om en enhed. Fjendtlige enheder må ikke komme indenfor ind-

brudsafstanden under normale bevægelser. Når en enhed angriber en fjende skal den stoppe på indbrudsafstanden.

Enheder der er i gang med angreb og enheder i fortsat nærkamp eller i vanskelig terræn har kun en indbrudsafstand på 50.

Byzoner med fjendtlige enheder i, har en indbrudsafstand på 100 hele vejen rundt om byen. Byzoner hvori der er bykamp har dog kun en indbrudsafstand på 50.

Angribende enheder må under deres angrebs eller gennembrudsbevægelse gerne komme indenfor 100 af fjendtlige enheder, men må aldrig komme indenfor 50 af disse uanset hvad.

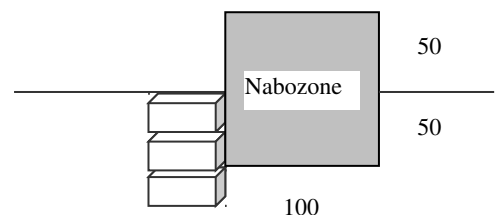
Da fjendtlige enheders indbrudsafstand pludseligt kan ændre sig, kan en enhed således uforvarende befinde sig indenfor indbrudsafstand af fjenden. Hvis dette er tilfældet for en enhed ved en taktisk fases afslutning, skal enheden skubbes ud af indbrudsafstand.

Skub foretages ved at rykke enheder baglæns indtil den er udenfor indbrudsafstand. Hvis der er venlig enheder i vejen for skubbet, bevæges disse ligeledes baglæns, der foretages aldrig gennemmarch.

Naboenheder og forankring

En enhed tæller som naboenhed til en anden venlig enhed, hvis dens forreste base er indenfor denne enheds nabozone, og der ikke er mere end 30° divergens mellem de to enheders frontretninger.

En enheds position defineres altid ud fra dens forreste base(r), hvilket er særligt vigtigt når det skal defineres om en enhed kvalificerer sig til at være naboenhed.



Dækkede og Forankrede flanker

Dækkede og forankrede flanker er definitioner der kun bruges i nærkamp.

En flanke er dækket hvis enheden har en kvalificeret naboenhed på denne. Infanteri der har dækket begge sine flanker tæller som værende ”fuldt dækket”.

En infanterienhed er ”forankret”, hvis den på begge sine flanker har kvalificerede forankringsenheder indenfor 10. Skytter og infanteri i karré kan ikke være forankringsenheder, og de kan aldrig selv være forankrede.

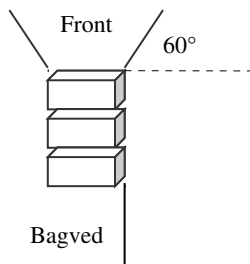
TRICOLORE

Kavaleri kan ikke dække flankerne for andre våbenarter, og kan heller ikke selv dække sine flanker på andre våbenarter. Påprodset artilleri kan ikke fungere som naboenhed.

En enhed kvalificerer sig til at dække eller forankre ved ikke at have seks eller flere U.

For at dække eller forankre en flanke mod fjendtlige angreb skal naboenheden blot have front mod fjenden, idet nærkampen afvikles. Naboenhedens retning kan altså divergere mere end 30° fra den dækkede enheds frontretning, men skal opfylde de andre formelle krav til en naboenhed.

En enhed kan ikke dække en flanke, hvis den har en del af sine forreste base(r) stående bagved den dækkede enhed.



En karré der angribes kan redefinere hvilken af dens sider, der skal tælle som dens front.

Vanskeligt terræn kan i nogle tilfælde bruges til at dække en enheds flanker. For at dække flanken skal terrænet befinde sig indenfor enhedens nabozone. Det er endvidere en forudsætning at terræntypen ville give kunne enheden en højere dækningsfaktor, end det ville kunne give den truende/angribende enhed.

Lineære forhindringer i en enheds nabozone kan altid bruges til at dække en flanke, såfremt en del af hindringen befinder sig foran enhedens forlængede frontlinje

En infanterienhed har placeret sig, så den har "lukket II" terræn i sin nabozone på sin ene flanke. Infanterienheden vil ikke kunne dække sin flanke på terrænet, hvis den angribes af infanteri eller skytter, hvis den derimod angribes af kavaleri tæller flanken som dækket. Hvis enheden var i skytteformation, ville den kunne tælle flanken som dækket, hvis den blev angrebet af infanteri, men ikke i tilfælde af angreb fra andre skytter.

Terræn der er impassabelt for den truende/angribende enhed kan også bruges til at dække enhedens flanke. Infanteri kan ud over dette bruge impassabelt terræn til at forankre sin flanke.

En byzone der er besat af venlige tropper kan bruges til forankring. En byzone der er ubesat, eller en hvor der aktuelt er bykamp, kan bruges

til at dække flanken overfor fjendtligt kavaleri men ikke overfor fjendtlig infanteri og skytter.

Støtteenheder

Infanteri, artilleri og skytter kan fungere som støtteenheder i nærkamp. En støtteenhed er en enhed som opfylder de normale krav til at dække en flanke og som hverken bevæges eller angribes i den aktuelle fase. En enhed i fortsat nærkamp kan ikke fungere som støtteenhed.

En enhed kan kun have to støtteenheder, én på hver flanke.

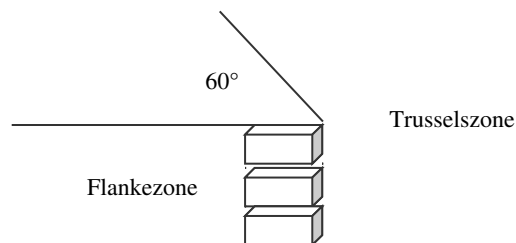
Flanketrusler

Hvis en enheds flanke ikke er dækket eller forankret betegnes den som åben. Åbne flanker kan trues eller angribes direkte af fjenden.

Når en enhed angribes betragtes dens flanke som truet, hvis der er fjendtlige enheder, der kvalificerer sig som trusselseenheder.

Bemærk at den angribende enhed godt selv kan kvalificere sig som trusselseenhed, blot den står rigtigt i forhold til den åbne flanke.

En fjendtlig enhed kvalificerer sig som trusselseenhed, hvis den står i en position, hvorfra den i næste taktiske fase kunne angribe enheden. Den må ikke være over 200 fra enheden, og skal befinde sig indenfor dennes trusselszone.



Artilleri kan ikke true flanker.

Et fjendtligt angreb mod en åben flanke (en flanke uden naboenhed eller dækkende terræn), tæller som et flankeangreb, såfremt den angribende enhed starter den taktiske sekvens med en del af enheden i den angrebne enheds flankezone.

Hvis en flanke er dækket af venlige enheder eller terræn, der er impassabelt for angriberen, kan den ikke udsættes for flankeangreb. Hvis en flanke er dækket af terræn, der ikke er impassabelt for angriberen, kan den godt udsættes for flankeangreb.

En enhed der angribes i ryggen betragtes som udsat for et flankeangreb, den kan godt samtidigt have dækkede flanker, men kan ikke tælle som forankret.

TRICOLORE

Operationspoint og formationer

Officerer og operationspoint.

Alle kommandoofficerer har operationspoint. Operationspoint benyttes til at bevæge kommandoens tropper.

En kommandoofficers operationspoint kan øges, hvis en overordnet officer med bonusoperationspoint er i basekontakt med ham. Pointene er kun øgede så længe den overordnede er i basekontakt.

Hvis kommandoen ikke er engageret, kan officeren kun bruge hvert operationspoint én gang i runden.

Hvis kommandoen er engageret, kan officeren bruge alle sine operationspoint én gang i hver taktisk sekvens i runden.

Operationsformationen

En operationsformation kan bestå af et givent antal enheder, fra en enkelt og op til alle kommandoens enheder. Spilleren kan selv redefinere sine operationsformationer i hver ny fase, uafhængigt af tidligere fasers definitioner.

For at være en del af samme operationsformation skal enheder være fra samme kommando og i samme formation, endelig skal de være naboenheder eller forankrede.

Skytteenheder kan være en del af en operationsformation selv om de ikke er i samme formation.

To naboenheder i samme operationsformation må gerne, under deres bevægelse, kortvarigt, have en venlig enhed mellem sig, men de må ikke afslutte deres bevægelse med enheder i mellem sig.

Konsekvensen af denne regel er at to rækker af enheder, ved bevægelse, kan krydse hinanden, men de kan ikke flettes sammen. Dette vil oplagt kunne bruges når en divisions første kamplinje skal marchere gennem den bageste, eller omvendt.

Enheder i marchkolonner definerer deres operationsformationer anderledes. Der er ingen begrænsning på hvor mange bagved hinanden stående marchkolonner der kan være i samme formation. Marchkolonner kan ikke have naboenheder som en del af samme operationsformation.

Sådanne operationsformationer består altså af lange slanger af enheder i marchkolonne.

Handlinger og operationspoint

Enheder kan normalt ikke udføre handlinger i form af bevægelser, angreb og formations-skift uden at være en del af en operationsformation. At handle med en operationsformation koster altid kommandoofficeren ét operationspoint.

En operationsformation kan bestå af en enkelt enhed eller et hvilket som helst antal naboenheder fra samme kommando.

Enheder fra en operationsformation skal under bevægelse fastholde deres relative positioner.

Herved forstås ikke at enheder på millimeter skal holde deres indbyrdes afstande; men at enheder der er forankrede vedbliver at være dette, at enheder der kun er naboer ikke pludseligt forankres.

Følgende bevægelser er de eneste der *ikke* koster operationspoint.

- 180° vendinger.
- Formations-skift til karré.
- Bevægelse af enheder med 6-8U.
- Tvungne bevægelser.

Hvis der er brugt operationspoint på en operationsformation, må en eller flere enheder fra formationen angribe, uafhængigt af om de bevæger sig eller ej. Angreb må normalt ikke udføres uden at det koster operationspoint med undtagelse af kavaleri der melder modangreb.

Artilleriet er aldrig en del af operationsformationer, og bevæges derfor altid uden at det koster operationspoint.

Operationspoint og kommandoforhold

Enheder betragtes som værende i kommando, hvis de er indenfor kommandoradius af deres kommandoofficer, eller hvis de er en del af en operationsformation, hvor blot en enkelt enhed er indenfor kommandoradius.

For at måtte bevæge en enhed, der er udenfor kommando, skal kommandoofficeren klare testen E1/I. Det koster dog operationspoint uanset om testen lykkes.

Integritet

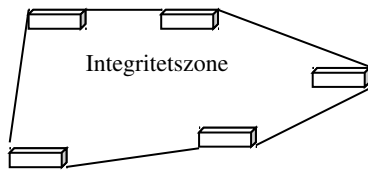
Alle kommandoer i spillet skal konstant holde øje med om deres integritet er brudt.

Integritet bestemmes umiddelbart på divisions niveau. En brigade der ikke har nogen enheder indenfor 600 af enheder fra andre af divisionens brigader vil dog bestemme sin integritet separat.

Batterier tæller integritetsmæssigt altid sammen med den brigade fra deres division som de står tættest på.

Integritet bestemmes ved at definere et område dannet af lige streger mellem brigadens/divisionens yderste enheder. Integritetszonen ændrer sig altså konstant med enhedernes bevægelse.

TRICOLORE



Hvis venlige enheder fra en anden division befinder sig indenfor zonen er begge divisioners integritet brudt.

Tropper hvis integritetszone er brudt påvirkes som følger:

- Kommandoofficerene i divisionen har kun et operationspoint uanset om der er tilknyttet overordnede.
- Alle enheder i divisionen falder ét point i nærkamp og skytteværdi .
- Kavaleri må kun melde angreb mod andet kavaleri.
- Artilleri må ikke bombardere.

Kavaleri der er en del af en division, hvor der også indgår infanteri indtager en særstatus i forbindelse med integritetsbrud.

Hvis en kavalerienhed befinder sig indenfor den integritetszone, der dannes af eventuelle infanterienheder i kommandoen, vil kavalerienheden have brudt integritet.

Infanteridivisioner er altså tvungne til at lade tilknyttet kavaleri operere foran eller på flankerne af infanteriet.

Følgende enheder tæller aldrig med når der bestemmes integritet og integritetsbrud:

- Skytter
- Enheder med 6-8U.
- Påprødet artilleri.
- Trænvogne.
- Ingeniørtropper.
- Enheder i byzoner.

Når en division eller brigade udsættes for integritetsbrud, vil integriteten tælle som værende brudt frem til næste administrationsfase, hvad enten denne er taktisk eller stortaktisk.

Terrænet

Synsvidder

Normal synsvidde er 1500, der øges med 500 for hver niveau over det observerede, indtil et maksimum på 3000.

Lukket terræn kategori I reducerer synsvidden til maksimalt 800. Kategori II og III reducerer synsvidden til

600. Let skov reducerer synsvidden til 200, tæt skov til 100. Byzoner blokerer synsvidden helt.

Byer og vanskeligt terræn tæller som værende ét niveau højt, skove tæller som to niveauer høje. Man kan ikke se igennem tropper på samme niveau.

Synsvinkler og døde zoner dannet af terrænet samt den præcise definition af bakkekreter overlades til dommeren.

Terræneffekter

Vanskeligt terræn opdeles i områder og lineære forhindringer.

En enhed hvis forreste base(r) befinder sig i et område med vanskeligt terræn får reduceret sin bevægelse som angivet i tabellen.

Enheder der passerer en lineær forhindring får et fast fradrag for dette. Hindringen betragtes som passeret når enhedens forreste base(r) har passeret den.

En lineær forhindring kan passeres i to træk, hvis enheden ikke har bevægelse til at gøre det i et, men hindringen tælles så først passeret når den fulde bevægelses omkostning er afviklet. Den forreste base kan stilles halvt ovre forhindringen.

Enheder tildeles U-faktorer for at bevæge sig i vanskeligt terræn.

Vanskeligt terræn kan i nogle tilfælde give visse troppe typer en dækningsværdi, der gælder ved beskydning og nærkamp.

Generelt gælder det, at en enhed der befinder sig i to terræntyper, altid tæller som værende i den - for enheden selv - mest ufordelagtige af de to.

Lukket terræn I er områder med hegn, mure, smådiger, buskads mm. Kategori II er terræn med stor densitet af ovenstående hindringer, områder med vinmarker, plantager og levende hegn. Kategori III markerer områder med meget vanskeligt terræn såsom bjergterræn med mange klipper eller tilsvarende.

Byzoner

Byer i terrænet defineres ved byzoner. En byzone har en kapacitet på mellem 1 og 10 baser infanteri afhængig af zonen størrelse og bebyggelse. Hver side må under en bykamp have et antal baser i byzonen svarende til dens kapacitet.

Generelt bør en byzone være et sted mellem 100 x 100 og 400 x 400.

Byzoner skal tildeles en dækningsværdi på mellem fire og otte.

Infanteri i en byzone er ikke i nogen specifik formation, men skal fordeles jævnt i zonen. Veje der går gennem byzoner kan passeres som alle normale veje. Bevægelse i by foregår efter specielle regler.

TRICOLORE

Veje & defilér

Veje, og dermed også broer, opdeles i ét og tospors, alt efter om der kan gå en eller to marchkolonner side om side på dem.

Defilér er smalle steder såsom broer. Disse kan i nogle tilfælde passeres i andre formationer end marchkolonne, som angivet i tabellerne. Enheder i defilér har altid dækkede flanker

Grundreglerne

Runden

Hver runde består af en række stortaktiske faser samt fra en til fem taktiske sekvenser. En taktisk sekvens består ligeledes af en række taktiske faser.

Generelt kan det siges at ikke engagerede tropper handler i de stortaktiske faser, hvorimod de engagerede tropper er aktive i de taktiske faser. Tropper handler således enten i den taktiske eller stortaktiske del af runden.

Den taktiske sekvens skal ses som en cyklus, der gentages et tilfældigt antal gange, og er således en slags tur i turen.

I rundens faser udfører spillerne deres handlinger simultant. Undtagelsen er angrebsberklæringer og bevægelser i den taktiske sekvens der foretages efter tur.

Runden er opdelt som følger:

INDLEDENDE FASER

- Ordrefasen
- Engageringsbestemmelse
- Initiativbestemmelse og tildeling af sekvensbonus

TAKTISKE SEKVENSS (1-5)

- Angrebsberklæringer
 - Side A angrebsberklæringer
 - Side B angrebsberklæringer
 - Side A justeringer
- Bevægelsesfasen
 - Side A bevægelser
 - Side B bevægelser
 - Side A reaktioner
 - Side B reaktioner
- Nærkampfasen
 - Initiale nærkampe
 - Fortsatte nærkampe
 - Gennembrud
- Taktiske administrationsfaser

STORTAKTISKE FASER

- Manøvrephase
- Bombardementsfase
- Deplojeringsfase

- Stortaktisk administration

Ordrefasen

I denne fase kan der gives nye ordrer til alle kommandoofficerer. Alle ikke-engagerede kommandoer skal til enhver tid have en ordre. Overordnede officerer gives ikke ordrer.

Ordrene i spillet gives altså kun til de officerer der har tropper direkte under sig.

Ordre kan kun gives som en af de fastlagte ordretyper, disse er som følger:

- Manøvreordre
- Forsvarsordre
- Deplojeringsordre
- Marchordre

Hvis det er uklart hvilken ordre en kommando har, vil den altid have en forsvarsordre i mangel af bedre.

Ordreakivering

En given ordre har først effekt, når den er blevet aktiveret. Spilleren tester for aktivering første gang i den ordrefase, hvor ordren gives.

En ordreakivering kræver at kommandoofficeren klarer 6 evne-test i den givne ordrefase. Antallet af tests der skal udføres modificeres af egen og eventuelle overordnede ordrebonus, såfremt kommandoofficeren er indenfor den overordnede kommandoradius.

Ikke aktiverede ordrer forsøges aktiveret i de efterfølgende runder. Her vil det kræve én test mindre for hver runde der går. På et tidspunkt vil en ordre kræve nul test for aktivering, og den vil nu aktiveres når chefen klarer testen E2/1.

En brigadeforsker skal aktivere en manøvreordre. Han er inden for radius af sin divisionschef, der har én i ordrebonus, og inden for radius af korpsschefen, der har to i bonus, arméchefen er for langt væk til at give bonus. Brigadeforskeren har selv én i ordrebonus.

Brigadeforskeren skal altså klare to evnetest for at aktivere ordren. Hvis det ikke lykkes skal han i næste runde kun klare én test, såfremt han stadig er inden for radius af sine overordnede, herefter tester han hver runde E2/1 indtil ordreakiveringen lykkes.

En kommandoofficer kan kun have én aktiveret ordre af gangen, og en netop aktiveret ordre erstatter altid en tidligere givet ordre.

Kommandoofficerer der engageres får aflyst endnu ikke aktiverede eller forsinkede ordrer.

Forsinkede ordrer

En ordre kan gives forsinket, i hvilket tilfælde officeren først påbegynder aktiveringen i en af spilleren angiven

TRICOLORE

runde. Officeren vil nu få en ordrebonus svarende til antallet af runder, der er gået fra spilleren oprindeligt gav ordren.

Ordrekoordinering

Flere kommandoofficerer kan koordinere deres ordrer gennem deres umiddelbare overordnede. De skal alle forsøge at aktivere den samme ordre. De skal alle være underlagt den samme overordnede, og være inden for radius af denne.

I stedet for kommandoofficeren er det nu den overordnede, der skal klare de seks evnetest og underordnedes kommandobonusser. 1 tælles ikke med.

Når ordren aktiveres vil alle de implicerede kommandoofficerer samtidigt få aktiveret den givne ordre. De tæller dog ellers på alle måder, som om de havde aktiveret ordren på normal vis.

Dette er et værktøj for spilleren til at sikre sig at brigaderne i divisionen aktiverer ordren samtidigt, til gengæld vil ordren ofte tage længere tid at aktivere end individuelle brigadeordrer.

Flere ordrer

En kommandoofficer kan kun gives én ordre ud over den han aktuelt har aktiveret. Yderligere ordrer kan først gives når denne ordre er blevet aktiveret.

Ordretyperne

Forsvarsordren

Dette er spillets grundordre. Enhederne i en kommando på forsvarsordre står stille, og deres kommandoofficer skal blive i sin position. Det eneste tidspunkt bevægelse er tilladt for tropperne er i depløjeringsfasen, og dette kun i meget begrænset omfang.

Depløjeringsordren

Denne ordre er speciel idet den altid kun er i effekt i én runde. I den førstkommende ordrefase efter aktivering, vil kommandoen automatisk overgå til at være på forsvarsordre.

Kommandoer på depløjeringsordre kan kun bevæges i depløjeringsfasen.

Hvis en kommando på depløjeringsordre bliver engageret vil ordren aflyses.

Manøvreordre

Dette er standard bevægelsesordren i spillet. Kommandoer på denne ordre bevæges i manøvrefasen.

Kommandoofficeren må ikke pivoteres men må bevæges lige eller skråt fremad indenfor en vinkel på 30°.

Tropperne bevæges med manøvrehastighed. kommandoofficeren bevæges op til 600, med mindre der ikke er infanteri eller fodartilleri i deres kommando, i hvilket tilfælde han bevæges op til 1200.

En kommando på manøvreordre må højst bestå af 50% skytter.

Enhederne må i starten af hver fase pivoteres op til 30°.

Enheder på manøvreordre må ikke komme inden for 200 af fjenden under deres bevægelse, med mindre det drejer sig om fjendtlige enheder som de kan fravælge at engagere.

Enheder på manøvreordre må ikke skifte formation.

Officererne og deres enheder skal i hver manøvrefase bevæges mindst ½ træk fremad. Gør de ikke dette overgår kommandoen øjeblikkeligt til forsvarsordre.

En undtagelse til denne regel er dog kommandoer der kun består af enheder i linje eller kun af enheder i karré. Sådanne kommandoer kan frivilligt reducere deres manøvrehastighed til 100 uden negative konsekvenser.

Bemærk at en kommando altid kan gå frivilligt på forsvarsordre blot ved ikke at bevæge sig ½ træk fremad.

Hvis en kommando konverterer til forsvarsordre i den første manøvrefase efter kommandoen modtog manøvreordren, skal kommandoofficeren vendes væk fra fjenden.

Denne regel er lavet for at spillerne kun skal give manøvreordrer til tropperne når de reelt vil avancere.

Marchordren

Når der gives en marchordre, skal spilleren samtidigt definere en rute og et objekt, som kommandoen skal følge under den givne ordre.

En kommando kan kun aktivere en marchordre, hvis alle dens enheder er i marchkolonne.

Kommandoofficeren og enhederne bevæger sig med manøvrehastighed, med mindre de er på vej, i hvilket tilfælde de bruger den specielle marchhastighed. De bevæges i manøvrefasen.

Officer og tropper skal i hver manøvrefase bevæges et fuldt træk langs marchruten.

Hvis der kommer venlige tropper i vejen for marchen, vil kommandoen vente tålmodigt på at genoptage marchen. Ordren afblæses altså ikke som manøvreordren, selv om tropperne ikke bevæges.

Tropper på marchordre må ikke frivilligt engagere fjenden, en undtagelse er dog kommandoer der udelukkende

TRICOLORE

består af kavaleri og hesteartilleri, der frivilligt må engagere fjenden direkte fra march.

Kommandoer der ved deres march kommer under 1000 fra fjenden må vælge at afbryde deres march og gå på forsvarsordre.

Når den første enhed i kommandoen når ordrens objekt, vil ordren konverteres til en forsvarsordre.

Når kommandoen overgår til forsvarsordre vil kommandoofficeren skulle vende i den generelle retning som marchen har foregået eller mod den nærmeste fjende.

Engageringsfasen

Engagering defineres altid for hver kommando enkeltvist. En kommando er til enhver tid defineret som værende enten engageret eller ikke engageret. En kommandos engageringsstatus afgør hvornår i runden, den kan udføre sine handlinger.

Engagering

En kommando engageres, hvis den har en eller flere enheder, der er indenfor 400 af fjenden.

Kommandoer engageres uanset om de kan se hinanden; idet det antages at tropperne altid har et mindre antal forposter, der avancerer foran selve kamplinjen.

En kommando kan selv vælge, om og hvornår den vil lade sig engagere af fjendtlige enheder i byzoner, skyttekæder, enheder med 6-8U og enheder med kun en enkelt base. I disse tilfælde må kommandoer på march eller manøvreordre komme tættere på fjenden end vanligt, dog må de stadig ikke komme indenfor 100 af disse typer fjendtlige enheder.

Enheder der ikke er indenfor kommando engageres selvstændigt, deres engageringsstatus påvirker altså ikke resten af kommandoen.

Når en kommando engageres, fjernes ordren straks fra kommandoofficeren. Engagerede kommandoer kan aldrig have aktiverede ordrer.

Hvis en kommando i den taktiske del af runden, pludseligt befinder sig indenfor engageringsafstand, vil den øjeblikkeligt tælle som engageret. Alle enheder i kommandoen vil kunne bevæge sig taktisk, og handle som andre engagerede enheder, fra det øjeblik de engageres.

I den stortaktiske del af runden engageres kommandoerne først fra afslutningen af den fase, hvori de kommer indenfor 400 af fjenden. De vil således først nægtes yderligere bevægelse fra den næste fase.

Engagerede Kommandoer

Enheder i kommandoer der er engagerede foretager alle deres handlinger, med enkelte undtagelser, i den taktiske del af runden. De kan bevæges frit i alle taktiske faser, så længe de holder sig indenfor kommando.

Engagerede enheder kan generelt ikke handle i de stortaktiske faser, undtagelserne er som følger:

- Artilleri, der ikke har foretaget sig nogle handlinger i den taktiske del af runden, må bombardere i bombardementsfasen.
- Artilleri der ikke har bombarderet tidligere i runden må retrære i deplojeringsfasen.
- Infanteri må, uanset hvad de har foretaget sig i den taktiske del af runden, automatisk danne karré i deplojeringsfasen.
- Infanteri, skytter og kavaleri må, uanset hvad de har foretaget sig i den taktiske del af runden, automatisk foretage en 180° vending i deplojeringsfasen.

Disengagering

Hvis engagerede kommandoer ved afslutningen af rundens taktiske del ikke længere har enheder, der opfylder kravene til engagering, disengageres kommandoen i den førstkommande engageringsfase.

I den næste rundes taktiske del kan kommandoens enheder i den første taktiske sekvens, bevæges som om de stadig var engageret.

Hvis kommandoen efter den første taktiske sekvens igen er engageret, fortsætter den med at være engageret, som om intet var hendt.

Hvis kommandoen efter den første taktiske sekvens stadig ikke opfylder kriterierne til at være engageret, har den to valgmuligheder.

- Den kan straks aktivere en forsvarsordre, i hvilket tilfælde dens chef bliver stående på stedet. Kommandoen kan ikke bevæges i flere af de taktiske faser, men den kan dog bevæges i deplojeringsfasen uden restriktioner.
- Den kan vælge at aktivere en manøvreordre. I dette tilfælde skal kommandoofficeren straks vendes så han peger lige væk fra fjenden, hvorefter kommandoen øjeblikkeligt bevæges ét gratis manøvretræk væk fra fjenden. Herefter bevæges endvidere på helt normalt vis i den stortaktiske del af runden.

Ovennævnte er en undtagelse fra reglen om, at kommandoer ikke kan bevæges i både den taktiske og stortaktiske del af runden.

Hvis en kommando, der før den blev engageret var på manøvre eller marchordre, kun har været engageret i én rundes taktiske del, kan den som alternativ til ovenstående

TRICOLORE

ende vælge at genaktivere denne ordre. Kommandoen kan, hvis den aktiverer ordren, ikke bevæges i den næste taktiske sekvens, men kan i stedet bevæges i manøvrefasen.

Ikke-engagerede kommandoer

Kommandoer der ikke er engageret skal til enhver tid have en ordre. De ikke-engagerede kommandoer og batterier må kun handle i de stortaktiske faser; der udgøres af manøvre, bombardements og deplojeringsfasen samt den stortaktiske administrationsfase.

En kommando eller et batteri må kun foretage sig noget i én af de stortaktiske faser, fraset administrationsfasen, som altid må bruges til reorganisering med mere.

I hvilken fase enhederne må handle, bestemmes af deres ordre.

- Kommandoer på manøvre og marchordre handler i manøvrefasen.
- Tropper på forsvars og deplojeringsordre må handle i deplojeringsfasen.
- Batterier må bombardere i bombardementsfasen eller bevæges i deplojeringsfasen. Batterier i artillerikommandoer på marchordre, og divisionsbatterier i særlige tilfælde, må bevæges i manøvrefasen.

Initiativ & sekvensbonus

Taktisk initiativ

Den øverstkommanderende fra hver side slår en terning, og modificerer denne med deres respektive initiativbonusser. Den side der var side A i forrige runde får +2 til terningen.

Den side der opnår det højeste resultat, får lov til at bestemme om de selv eller modstanderen skal være side A, i alle de taktiske sekvenser i denne runde.

Sekvensbonussen

Den øverstkommanderende fra hver side beslutter nu, hvorvidt deres sekvensbonus skal lægges til eller trækkes fra, når der ved afslutningen af hver taktisk sekvens slås for, om der kommer yderligere en sekvens. Udmeldingen er bindende for resten af denne runde.

Taktiske del

Den taktiske del af runden består af et antal sekvenser. Hver sekvens består af en gennemspilning af de taktiske faser i rækkefølge. Ved afslutningen af en taktisk sekvens slår side A for, hvorvidt der skal gennemspilles endnu en taktisk sekvens. Der er altid minimum en taktisk sekvens i en runde, og der kan ikke være mere end fem.

Den taktiske del vedrører kun engagerede enheder.

Angrebsmeldingsfasen

I denne fase erklæres det hvilke enheder der skal angribe i denne taktiske sekvens. Side A erklærer først efterfulgt af side B.

Angrebserklæringer

Når side A melder angreb må den melde frit forudsat at de angribende enheder opfylder angrebskravene.

Når side B derefter erklærer, angreb må den ligeledes melde frit. Generelt gælder det dog, at enheder der selv er meldt som angrebsmål ikke må angribe andre enheder, end den som angriber dem selv.

Herefter er det side A's tur til at foretage angrebsjusteringer. Enhver af side A's enheder der er meldt som angrebsmål af side B, skal nu afblæse sine tidligere meldte angreb; disse enheder må dog vælge at erklære angreb mod enheder som angriber dem selv.

Angrebskrav

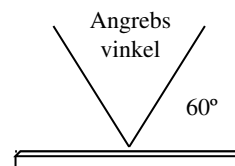
For at måtte erklære angreb skal en enhed opfylde en række krav. Enheden skal være indenfor kommando når angrebet meldes.

Artilleri må aldrig angribe. Byzoner må kun angribes af infanteri og skytter.

Enheden må ikke have 6-8U, og hvis den har 4-5U skal den klare testen N1/1, for at måtte erklære angrebet. Disse grænser er lavere for irregulære, som defineret i tabellen.

Bemærk at enheder, der ikke må angribe på grund af en mislykket test, ikke må foretage sig yderligere i den aktuelle sekvens.

Det angrebne mål skal ligge indenfor enhedens angrebsvinkel. Der må dog godt meldes angreb, hvis enheden ikke kan undgå at ramme den fjendtlige enhed, ved blot at bevæge sig lige frem.



Enheden skal have en ubrudt rute til den fjendtlige enhed. Man må dog godt melde angreb gennem venlige skyttekæder og afprodsede artilleribatterier samt fjendtlige enheder med 6-8U, der jo skubbes til side af angrebet.

TRICOLORE

Den angribende enhed skal kunne se målet for at melde angreb, dog må en enhed, der allerede er på indbrudsafstand af fjenden altid melde angreb, uanset om den kan se målet.

Fjendtlige enheder med 6-8U blokerer ikke synsvidden til målet.

Flere venlige enheder må ikke melde den samme fjendtlige enhed som mål. Undtagelsen til dette er byzoner, som må angribes af så mange enheder, som der er plads til i zonen.

Enheder i fortsat nærkamp må kun angribes ved et flankangreb.

Kavaleri angreb mod kavaleri

Kavaleri der angribes af andet kavaleri, og vælger at stå stille, straffes i nærkamp.

Modangribende kavaleri tæller ikke som stående stille, hvis det stopper, for at undlade at bevæge sig over en linær hindring.

Infanteri og skytters angreb mod kavaleri

Infanteri må melde angreb mod kavaleri, der ikke selv angriber i denne fase.

Angrebet skal opfylde alle normale betingelser, og kavaleriet må maksimalt være 200 væk fra infanteriet.

Der må ikke angribes ind i en fortsat nærkamp, selv om det drejer sig om et flankangreb.

Angrebemeldingen aflyses hvis kavaleriet selv melder et angreb, uanset mod hvem.

Disse "angreb" har intet med angreb at gøre, men er spillets måde at repræsentere skydninger mod kavaleri, der kommer for tæt på infanteri uden at angribe det.

Kavaleri der er i fortsat nærkamp med artilleri som tvinges til retrære af et infanteri eller skytte angreb eliminerer ikke batteriet.

Infanteri der "dækker" venligt artilleri kan således forhindre fjendtligt kavaleri i at eliminere batteriet.

Skytter der angriber kavaleri benytter deres skytteværdi til angrebet.

Angreb fra byzone

For at den må angribe ud af en byzone, skal en enhed allerede være opstillet og klar til at bevæge sig ud fra den sektor, som den vil angribe fra.

At erklære angrebet tæller på alle måder som et formations skift, og kræver derfor en officerstest, før det må

udføres. Tropper der angriber ud af byzoner tester også for U, på samme vis som tropper der skifter formation.

Retræte før angreb

Skytter og artilleri der erklæres som angrebsmål må retrære øjeblikkeligt angrebet meldes. Skytter må dog kun retrære hvis enheden er indenfor 200 af venligt infanteri eller okkuperet byzone. Artilleri må retrære uanset om det er af- eller påprodset. Påprodset artilleri skal altid vælge at retrære.

Skytter der retrærer, stilles straks om bag støttende infanteri, så langt fra angriberen som muligt. Artilleri påprodset, og retræres 500-1000.

Retrærende skytter får 4U, artilleri får 6U. Artilleri, der før retræten har 6-8U, vil altid retrære direkte til korpstrænet.

Enheden der erklærede angrebet kan i stedet angribe en anden enhed, men kan også blot vælge i bevægelsesfasen selv at optage den forladte position.

Bevægelsesfasen

Bevægelsesfasen er opdelt i almindelige bevægelser og reaktionsbevægelser. Begge typer bevægelser foregår ved at side A bevæges først efterfulgt af side B.

Enheder der er meldt som angrebsmål, som ikke selv har meldt et modangreb mod den angribende, må intet foretage sig i hele bevægelsesfasen.

Bevægelse af officerer

Engagerede kommandoofficerer må i hver bevægelsesfase gøre en af de tre nedenstående handlinger:

- Bevæge sig op til 200 ligeud. Officerer hvis kommando kun består af kavaleri og eventuelt hesteartilleri må dog bevæges 400.
- Pivotere 180°.
- Pivotere frit såfremt han klarer testen E2/2.

Officeren må aldrig komme tættere end 100 på fjenden. Hvis fjenden ved sine bevægelser bringer ham indenfor 100, falder han tilbage langs sin bevægelsesakse, holdende en afstand på 100 til fjenden.

Almindelige bevægelser

Umiddelbart må alle engagerede tropper bevæges frit, så længe de overholder de normale bevægelsesregler, og der betales operationspoint for deres handlinger.

Generelt kan alle bevægelser starte med en 30° pivotering. Yderligere bevægelse reduceres dog svarende til

TRICOLORE

den bevægelse, som den del af enheden der har bevæget sig længst, har foretaget sig ved pivoteringen.

Enheden skal ved sin bevægelse forsøge at holde sig, indenfor kommando af sin kommandoofficier. Enheder udenfor kommando må ikke rykkes længere væk fra deres kommandoofficier. At rykke en enhed der er udenfor kommando koster altid et operationspoint, og kræver at kommandoofficieren klarer testen E1/1.

Angrebsbevægelser

Angrebsbevægelser foregår fuldstændigt ligesom almindelige bevægelser. Den angribende enhed kan bevæges som en del af en større operationsformation.

Angribende enheder skal bevæge sig enten helt lige frem eller pivoteres (også over 30°) så de bevæger sig lige mod centrum af målet. Hvis to enheder begge angriber hinanden deles pivoteringen ligeligt imellem dem.

Den angribende enhed skal stoppe når den når målets indbrudsafstand.

Uanset om en angribende enhed rent fysisk skal bevæges for at komme på indbrudsafstand af fjenden, betragtes enheden som om den har udført en bevægelse i forhold til U for bevægelse i linje og karré samt U for vanskeligt terræn.

Enheder der udfører angrebsbevægelser har prioritet over almindelige bevægelser.

Det er således ikke tilladt, at blokere et angreb, ved at bevæge en anden enhed ind mellem den angribende og målet.

Formationsskift

Infanteri og kavaleri enheder må forsøge at skifte formation i stedet for en normal bevægelse. For at måtte skifte formation skal enheden dog klare testen O1/1, hvis testen mislykkes må enheden ikke foretage sig yderligere i den givne fase.

Det koster ét operationspoint for hver enhed der forsøger at skifte formation, uanset om enheden får lov til at skifte formation (undtagen infanteri der forsøger at danne karré).

Skytter må skifte formation som ovenstående, forudsat at de ikke er indenfor 200 af fjendtlige enheder.

Infanteri der ønsker at skifte formation til karré skal kun klare testen O2/1.

Infanteri i kolonne, der er i fortsat nærkamp må skifte formation til linje, fuldstændigt som normalt. Dette er dog det eneste tilladte formationsskift for tropper i nærkamp.

Artilleriets bevægelse

Engageret (afprodset) artilleri kan foretage mandskabstræk, der kan inkludere en begrænset pivotering (se tabel). Hvis man ønsker at foretage mandskabstræk skal artilleriet først klare testen O1/1, klares testen må batteriet bevæges og pivoteres 60°, 8-12 pundige batterier må dog kun pivoteres 30°. Batteriet vil skulle teste T1/U som følge af pivoteringen

Batterier kan ikke være påprodset indenfor engageringsafstand, da de jo skal afprodse eller retrære når de kommer indenfor 600/400!

Et engageret batteri må altid vælge at retrære. Det påprodses og retræres 500, dog mindst så langt at det kommer udenfor engageringsafstand. Batteriet får 2U ekstra.

Hvis artillerienheden har 6-8U inden retræten, vil den skulle retrære helt til trænet.

Justeringsbevægelser

Enheder, der ikke foretager sig andre bevægelser eller formationsskift, må foretage justeringsbevægelser. En justeringsbevægelse er en bevægelse 50 i en vilkårlig retning. Justeringsbevægelser giver ikke U til linjer og karréer

Bevægelse af skytter

Skytter må i modsætning til andre tropper bevæges skråt i en vinkel op til 45°. Dette betyder dog ikke at enheden pivoterer samtidigt.

Skytter kan bevæges baglæns med ½ hastighed.

Bevægelse i byzone

Veje der går gennem byzoner kan benyttes på samme vis som almindelige veje, og kan benyttes af kolonner som et defilé. Bevægelse i byzoner, uden for vej, er underlagt særlige regler.

Infanteri og skytter kan bevæges ind i en byzone, såfremt de i den aktuelle fase kan nå zonen.

Der kan ikke gå flere baser ind i en byzone, end det antal der kan garnisonere den.

En enhed kan, hvis der ikke er plads til alle dens baser, stå delvist inde i en byzone. Hvis der på grund af tab eller andet bliver plads i byzonen kan enheden automatisk bevæge flere baser ind i zonen. Regeltek-nisk tæller sådanne enheder som værende i byen, og kan ikke angribes udenfor byen.

For at kunne bevæges ud af en byzone skal en enhed først samles igen. Det tager en bevægelsesfase at samle enheden. Når en enhed samles stilles alle dens baser i kolonne, og spilleren markerer overfor modspilleren, hvorfra enheden vil forlade byzonen.

TRICOLORE

En enhed der er samlet kan i den næste bevægelsesfase bevæges ud af byzonen. Den kan dog kun bevæges et ½ træk. Bemærk at angreb ud af byer er omfattet af særlige regler.

Selv om en enhed kun består af én base, er den stadig underlagt reglen om samling.

En enhed kan ikke samles før den har tilbragt en hel bevægelsesfase i byzonen. den må heller ikke samles hvis der er bykamp i zonen. En samlet enhed kan spredes ud igen, dette tager en hel bevægelsesfase.

Hvis en enhed er samlet, og dens byzone angribes vil enheden spredes ud, og deltage normalt i bykampen. Enheden vil aldrig få dækning for byzonen.

Enheder der står på en vej i en byzone, der angribes, retræres ud af byzonen og tildeles 2U.

Reaktionsbevægelser

Når alle almindelige bevægelser er overstået, foretager siderne på skift reaktionsbevægelser. Reaktionsbevægelser kan kun foretages af enheder, der endnu ikke har handlet i den aktuelle fase.

Der betales operationspoint for reaktionsbevægelser, på linje med almindelige bevægelser. Disse operationspoint skal være "til overs" efter den almindelige bevægelsesfase.

Hvis enhederne i en kommando skal være i stand til at foretage reaktionsbevægelser skal kommandoen "gemme" nogle af sine pioint i den almindelige bevægelsesfase.

Det eneste enheder kan foretage sig som reaktionsbevægelse er formationsskift, vendinger og almindelige pivoteringer uden efterfølgende bevægelse.

Taktisk bombardement

I denne fase kan afprodsede batterier foretage bombardement såfremt det klarer testen O1/1. Hvis et batteri ikke klarer testen får det 1U.. Hvis en af følgende situationer gør sig gældende for et batteri, må det ikke skyde.

- Batteriet har bevæget sig i denne taktiske sekvens.
- Batteriet har tidligere foretaget bombardement i denne runde.
- Batteriet angribes af fjenden.
- Batteriet har 6-8U.
- Enheder i fortsat nærkamp må ikke skyde eller beskydes.
- Batteriet har brudt integritet.

Bombardementet foretages efter alle normale regler for bombardement. Et batteri der foretager bombardement i

en taktisk fase må ikke bombardere eller bevæge sig sendere i turen.

Nærkamp

I denne fase udføres alle initiale og fortsatte nærkampe. Nærkamp er obligatorisk i alle tilfælde hvor en enhed har angrebet, og modstanderen ikke har retræret. Der skal også udkæmpes fortsatte nærkampe, overalt hvor tidligere nærkampe har dikteret dette. Endeligt udkæmpes bykamp i alle byzoner, hvor begge sider har tropper.

Infanteri og skytter der har meldt angreb mod skytter og vise versa kan vælge at gå direkte til fortsat nærkampstabelen. Hvis begge sider melder angreb skal begge ønske fortsat nærkamp ellers er det en initial nærkamp.

Nærkampstesten

Alle nærkampe afgøres ved en nærkampstest. Nærkampstesten udføres ved at slå to terninger, og modificere dem, med de for den givne nærkamp relevante modifikationer. Herefter kan man finde nærkampresultatet på den relevante nærkampstabel.

Nærkampstabellerne er opdelt efter hvilken type enhed der udfører angrebet, og hvem angrebet er rettet mod.

De fleste nærkampstabeller har deres egen liste med modifikationer, der er unikke for den givne nærkampstype.

Nærkampsmodifikationer

Angriberens modifikationer står i tabellen under A. Nogle af faktorerne er efterfulgt af en stjerne, hvilket indikerer at den givne faktor kan tælles med flere gange, én gang for hver gang den gør sig gældende.

Eksempelvis gives oftest +2 for enhedens nærkampsværdi. Hvis enheden har 5 i værdi, gives faktoren 5 gange, i alt +10.

I alle tabellerne gives +1 for hver 25% overlegenhed enheden har over for sin modstander. Denne overlegenhed bestemmes ud fra antallet af baser i de respektive enheder. Før man sammenligner antallet af baser i enhederne, skal de dog justeres med de faktorer, der står nederst i hver modifikationstabel.

Den samlede modifikation for odds i nærkamp kan dog ikke være højere end +/-10.

En infanteri enhed i linje med 2 baser, har 7 i træning, og er i fortsat nærkamp en anden infanteri enhed, også i linje, denne har kun 5 i træning, men har til gengæld 5 baser.

Den førstnævnte enhed tæller her som havende 4 baser (2 x 2), mens den anden tæller som 7½ base. Sidstnævnte enhed har altså 75% flere baser, og får derfor +3, da oddsmodifikationen gives én gang for hver 25% overlegenhed.

TRICOLORE

Modifikationen for flankering gives til den angribende enhed, hvis denne udfører et flankeangreb. Enheder der udsættes for flankeangreb får også modifikationen for åben flanke.

Når skytter er i nærkamp, vil de i stedet for deres nærkampsværdi benytte deres skytteværdi. I bykamp kan alle enheder selv bestemme, om de vil benytte deres nærkamps eller deres skytteværdi.

Infanteri og afprodset artilleri der har begge flanker dækket eller er forankret vil få en særlige modifikationer, når det angribes af kavaleri.

Infanteri og artillerienheder der angribes, og som i infanteriets tilfælde ikke modangriber, kan tælle op til én støttenhed på hver flanke. Hvis en af støtteenhederne er artilleri gives yderligere +1. Denne bonus gives automatisk til alle infanterienheder med bataljonskanoner.

Vanskeligt terræn og nærkamp

En angribende enhed vil få U for det terræn, som den fysisk bevæger sig igennem under angrebet.

Hvis en enhed efter initial nærkamp skal bevæges frem til 50 fra fjenden, får den her U for eventuelt vanskeligt terræn.

Nærkampresultatet

Når alle angriberens modifikationer er opregnet, gøres det samme for forsvareren. Forsvarerens modifikationer er dem der står under F, de er som oftest, men ikke altid de samme som angriberens, blot med modsat fortegn.

De to siders modifikationer adderes til en samlet modifikation, der bruges ved nærkampstesten.

Angriberen har 6 i nærkampsværdi, hvilket giver ham +12. Han har 1U, hvilket giver -2, 25% overlegenhed giver ham +1. Han har ingen truede flanker, i alt +11.

Forsvareren har 5 i nærkampsværdi; -10. Han har to U hvilket giver +4, og har også to åbne flanker, der begge er truede, hvilket ligeledes giver +4. Til gengæld befinder han sig i lukket terræn kategori I, hvilket giver ham dækning og derfor -1. I alt har han altså -7. Den samlede nærkampsmodifikation bliver altså +4, og altså i angriberens favør.

Hvis begge sider har meldt angreb tæller den største af enhederne som angriber. Forsvareren benytter i dette tilfælde også modifikationerne under A, dog med modsat fortegn.

Nærkampstabellerne

På nærkampstabellerne er der ud for hvert muligt resultat anført tab for henholdsvis angriber og forsvarer.

Tabellen vil oftest angive at den ene side skal retrære, samt hvor langt. Det angives også hvorvidt den anden

side skal blive stående eller kan foretage et gennembrud. Alternativt kan tabellen angive at der i næste runde skal udkæmpes fortsat nærkamp.

Endvidere er anført hvor mange U-faktorer den givne side vil få, som følge af nærkampen.

De to infanteri enheder fra det tidligere eksempel endte med en modifikation på +4. Terningerne viser sammenlagt 17, og det modificerede resultat er derfor 21.

Forsvareren skal retrære 200 og angriberen skal, hvis muligt, foretage et gennembrud op til 200 frem. Havde terningen kun været 8, havde begge sider skulle blive stående, og udkæmpe fortsat nærkamp i næste sekvens.

Som anført i tabellerne kan en enhed tvinges til at skifte formation som følge af et nærkampresultat. Infanteri der på grund af pladsmangel ikke kan danne linje efter en nærkamp, tildeles i stedet 2U.

Skytter kan aldrig danne linje som følge af nærkamp.

Tab efter nærkamp

I nærkampstabellen er der for både angriber og forsvarer anført et tal. Denne kan være anført som et tal med eller uden cirkel omkring.

Tab anført uden cirkel omkring kaldes tabsværdien, og bruges til at udregne tabsfaktoren. Ud fra tabsfaktoren kan man i tabstabelen se, hvor mange tab enheden tilføjes.

Tabsværdien skal multipliceres med antallet af baser i den fjendtlige enhed. Hvis fjenden er infanteri i linje eller artilleri skal værdien yderligere multipliceres med to .

I vores eksempel tildeles angriberen en tabsværdi på 1. Forsvareren har 4 baser og er i linje, hvorfor tabsfaktoren bliver 8 (1x4x2). En tabsfaktor på 8 svarer, ud fra tabstabelen, til 50% chance for ét tab.

Hvis der i stedet for en tabsværdi er anført et tal i en cirkel, udregnes tab på følgende vis. Tallet i cirklen angiver hvor mange test mod sin moral, som den givne side skal foretage. Hver mislykket test giver et tab.

Herefter udregnes tab på normal vis, der benyttes dog en tabsværdi på tre, uanset hvilket tal der står i cirklen.

Forsvarerens tab er i eksemplet angivet som ②. Han skal altså foretage to M1/1. Han har 5 i moral og slår henholdsvis 5 og 7, altså ét tab indtil videre.

Angriberen havde 3 baser og var i linje. Tabsfaktoren bliver altså 18 (3x3x2), hvilket svarer til 1½ tab. Forsvareren tager altså 2½ tab i alt.

Nærkampstabellen kan indikere af infanteri tvinges til at skifte formation til linje eller karré. Dette gøres automatisk uden yderligere U end dem der allerede er anført i nærkampresultatet. Hvis en enhed på grund af venlige enheder ikke har plads til at skifte til den angivne formation bliver den i den oprindelige formation og får 2U.

TRICOLORE

Hvis formationsskiftet forhindres af impassabelt terræn forbliver enheden i formationen uden yderligere U.

Retræte efter nærkamp

En enhed der retræter efter en nærkamp vendes straks om. Herefter retræres den givne afstand, som angivet i nærkampstabellen. Retræten foregår i kolonne eller linje.

Retræteretningen skal være lige væk fra fjenden.

Enheden gennemmarcherer venlige enheder undervejs, uden at den får bevægelsesfradrag eller U. . Enheder der står indenfor 100 lige bag den retrærende enhed oprindelige position får automatisk 1U.

Herudover skal alle venlige enheder indenfor 50 af enhedens oprindelige position foretage M2/U, enheder indefor 100 kan nøjes med M1/U.

Skytter der retræter efter nærkamp er stadig i skytteformation. Skytter der retræter gennem andre skytter vil mindst påføre disse et tilsvarende antal U som det de selv har.

Dette er for at forhindre den uhistoriske taktik med flere skyttekæder deployeret umiddelbart efter hinanden.

Under retræten må enheden ikke passere mellem to fjendtlige enheder, med under 6U, hvis hullet mellem dem ikke er mindst 300. Kavaleri må dog passere mellem fjendtlige enheder, der ikke selv er kavaleri, blot der er mindst 100 mellem dem.

Hvis den retrærende enhed ikke kan retræte på grund af ovennævnte krav og/eller impassabelt terræn, vil den blive udslettet.

Nærkamp med artilleri

Kavaleri og infanteri der ikke retræter efter en nærkamp mod artilleri har to muligheder.

De kan vælge at foretage et almindeligt gennembrudsangreb, der vil være 200 for infanteri og 400 for kavaleri. Der gives her 1U for gennemmarch af batteriet.

Alternativt kan angriberen vælge, at blive stående 50 fra batteriet for at udslette det. Angriberen kan ikke som efter andre nærkampe tvinges til gennembrud.

Enheder der bliver stående for at udslette batteriet, underlægges ikke de sædvanlige regler for fortsat nærkamp. De kan angribes frit i den næste taktiske sekvens. Batteriet er ligeledes bundet og kan intet foretage sig før fjenden flytter sig. For alle andre enheder tæller batteriet som ikke eksisterende.

Hvis enheden bliver stående i kontakt indtil afslutningen af næste nærkampsfase, vil artilleriet blive udslettet. Enheden der udsletter batteriet vil få 1U.

Enheder kan vælge at angribe gennem batteriet for at fjerne den fjendtlige enhed, inden den udsletter batteriet helt. Rent fysisk bevæges enhederne ikke ind i batteriet, men bliver stående på "den anden side" selv om de ikke er indenfor indbrudsafstand.

Hvis det ikke lykkes at få enheden til at retræte udslettes batteriet.

Fortsat nærkamp

Hvis tabellen indikerer fortsat nærkamp skal de angribende enhed straks rykkes frem til 50 fra hinanden. Den eneste tilladte handling herefter er, at infanteri kan formere linje i en bevægelsesfase.

Hvis et flankangreb bliver til en fortsat nærkamp, pivoteres den forsvarende enhed op mod angriberen.

Enheder i fortsat nærkamp må kun angribes ved et flankangreb, herudover må andre enheder ikke blande sig i nærkampen.

I hver nærkampsfase efter den hvor kampen startede skal enhederne udføre fortsat nærkamp på den relevante tabel, indtil kampen afbrydes.

Infanteriets nærkamp afbrydes når en af enhederne kommer på seks eller flere U eller reducere til én base. Denne enhed skal så retræte 200. Hvis to enheder samtidigt kommer over seks U, retræter den der i denne nærkampsfase fik færrest U.

Hvis enhederne fik lige mange U retræter den mindste, er de lige store retræter den med lavest nærkampsværdi subsekventielt træning og skytteværdi. I sidste instans må et terningslag afgøre kampen.

Kavaleriets fortsatte nærkamp afbrydes først når den ene enhed skal retræte som følge af tabelresultatet.

Bykamp

Når begge sider har enheder i en byzone udkæmpes der bykamp. Der udkæmpes kun en bykamp uanset hvor mange enheder fra hver side der er i byzonen.

Bykampstabellen indikerer aldrig retræte for nogle af parterne, der tildeles blot U og tab. Uorden tildeles alle enheder der har deltaget i nærkampen, tabene fordeles jævnt mellem de deltagende enheder.

Ved initiale bykampe får forsvareren fordel af byens dækningsværdi. En bykamp er initial hvis forsvareren har været alene i byzonen i en hel taktisk sekvens eller hvis han har været alene i byzonen i sidste stortaktisk fase.

TRICOLORE

Hvis enheder angriber en byzone, hvor der ved rundens start ikke befinder sig venlige enheder, vil de få fordoblet deres tab.

Som tidligere beskrevet kan enheder godt stå delvist inde i en byzone, hvis der ikke er plads til dem på grund af byzonens kapacitet. Hver side kan dog kun have én enhed stående delvist inde i en byzone.

Enheder der står delvist inde deltager kun i kampen med de af baserne, der står inde i byzonen, hele enheden påvirkes dog af eventuelle negative resultater.

Hvis der er plads i en bykamp kan enheder sagtens melde angreb, bevæges ind i byen, og herefter kæmpe med i den givne runde.

Efter bykampen er overstået skal alle enheder på begge sider foretage bykampstest. Der testes mod enhedernes nærkampsværdi som angivet i tabellen, sværheden af testene er afhængig af hvor mange U den enkelte enhed har.

Enheder der ikke klarer testen retrærer 200 ud af byen og får to U, endvidere skal enheden klare en moraltest eller få et tab.

I bykamp kan en enhed i stedet for sin nærkampsværdi vælge at anvende sin skytteværdi.

Gennembrud

Når al initial og fortsat nærkamp er udført, foretages der gennembrud af enheder, der er kvalificeret til det som følge af et nærkampresultat. Det koster ikke operationspoint at udføre gennembrudsangreb.

Hvis en angribende enhed ikke ønsker at udføre et opnået gennembrud, skal den klare testen O1/1. Forsvarende enheder, der ikke har meldt modangreb, kan aldrig tvinges til et gennembrud. Skytter må aldrig lave gennembrud.

En enhed der gennembryder skal så vidt muligt angribe fjendtlige enheder. Enheden er til at starte med underlagt de almindelige betingelser for angreb og bevægelse. Det første mål for gennembruddet skal være indenfor enhedens angrebsvinkel, der udmåles i den position enheden befinder sig i ved gennembruddets start. Enheden pivoteres nu så den har retning lige mod centrum af det første mål. Dette er den eneste pivotering der må finde sted under et gennembrud.

Selve gennembrudsangrebet udføres fuldstændigt som et almindeligt angreb, den eneste forskel er at enheden godt må angribe selv om den starter uden for kommando.

Et gennembrudsangreb tæller som et flankeangreb, hvis den angribende enhed kvalificerer sig som sådan derfra hvor angrebet erklæres – altså fra indbrudsafstand af den netop slagne enhed.

Når en enhed melder et gennembrudsangreb må kavalerienheder, der er udpeget som mål for gennembrudsangrebet, selv melde et modangreb.

Efter det første gennembrudsangreb må enheden angribe videre, hvis den igen opnåede et gennembrudsangreb. Den må dog nu ikke pivotere yderligere.

Uanset hvor mange gennembrudsangreb en enhed udfører må den dog i alt ikke bevæges længere end tilladt af det oprindelige gennembrudsangreb.

Hvis der ikke eksisterer noget mål som en enhed kan udføre gennembrudsangreb mod, må den i stedet blot udføre gennembrudstrækket som en normal bevægelse uden pivotering. Dette er dog ikke muligt for enheder der allerede har udført ét gennembrudsangreb i denne fase.

Nærkampe som følge af gennembrudsangreb kan aldrig give andre enheder, end den der oprindeligt udførte gennembrudsangrebet, lov til at lave videre gennembrud.

Taktisk administration

Enheder der er en del af en engageret kommando må reorganisere i denne fase, ikke-engagerede enheder må vente til den stortaktiske administrationsfase.

Formationsmoral

Formationsmoralen tildeles før spilllets start. Værdien kan være alt fra 2-9. Formationsmoralen tildeles normalt på divisionsniveau, men kan tildeles på alle niveauer fra brigade til korps afhængigt af den ønskede spileffekt. Der testes på det niveau som moralen er tildelt. Formationsmoralen er uafhængig af de enkelte enheders egen moralværdi.

Hvis en formationsmoral er tildelt på brigadeniveau testes denne for brigaden separat, er den derimod tildelt på divisionsniveau testes for hele divisionen samlet og aldrig for de enkelt brigade etc.

Formationsmoraltest skal udføres af alle formationer der kvalificerer sig til dette, testen udføres inden reorganiseringen.

For at bedømme hvor mange moraltest formationen skal udføre optælles, hvor stor en del af formationens baser (defineret som alle enheder underlagt formationens chef) der er i god orden, set i forhold til antallet ved slagets start.

TRICOLORE

God orden beskriver baser med mindre end seks U, baser fjernet som tab tælles ikke med som værende i god orden.

Uanset hvor få baser i god orden en kommando har, skal den kun lave formationsmoraltest i de taktiske faser, hvor den har tabt flere nærkampe, end den har vundet!

En nærkamp tælles som tabt når en enhed tvinges til at retrære eller bliver elimineret.

Formationsmoral skal først testes når under 75% af en formations baser er i god orden.

For hver formationsmoraltest der ikke lykkes, falder formationens moral med et niveau. Som udgangspunkt har alle formationer moralniveaue .

- Niveau 3: ingen effekt
- Niveau 2: -1 i kampværdi til alle enheder
- Niveau 1: -2 i kampværdi til alle enheder
- Niveau 0: Formationen fjernes fra spillet

Kampværdi indikerer både nærkamps og skytteværdi.

En division består af to brigader med hver 4 enheder med 3 baser, derudover er tilknyttet et batteri med 4 baser – i alt 28 baser. Divisionen er tildelt en divisionsmoral på 6. Efter en nærkampsrunde, hvor den har tabt to og vundet en nærkamp, har divisionen samlet taget 4 basers tab og har desuden 11 baser med 6 eller flere U. Således er 15 baser (51-75%) af formationen ikke i god orden og den skal teste to gange mod sin formationsmoral. Ved testen slås 4 og 7, hvorfor moralen falder til niveau 2.

Hvis formationsmoralen er tildelt på brigadeniveau tæller de enkelte batterier i divisionen med i moralen hos den brigade de står tættest på på testtidspunktet.

Batterier i korps og arméreserver samt batterier i grande batterie tæller ikke med ved formationsmoraltest, ligesom de ikke selv skal teste.

Korps og arméchefer med stjernebonus kan tilknyttes underlagte formationer for at bedre deres formationsmoral. Officeren tilknyttes formationens chef i ordrefasen. Så længe han forbliver tilknyttet øges formationens moral med et antal niveauer svarende til officerens bonusstjerner. Moralens falder igen hvis chefen ikke længere er tilknyttet.

Så længe officeren er tilknyttet skal han teste for at blive dræbt i hver fase, hvor en enhed fra formationen er i nærkamp eller bliver beskydt. Testen foregår som vanligt ved nærkamp. Hvis chefen bliver dræbt, mens han er tilknyttet formationen, falder moralen tilbage til det tidligere niveau, og formationens moral falder herudover yderligere et niveau.

Reorganisering

Alle engagerede infanteri, kavaleri og skytteenheder må (men skal ikke nødvendigvis) reorganisere deres uorden såfremt de ikke har deltaget i en initial nærkamp.

Standard reorganisering er én træningstest, der hvis den lykkes fjerner ét U fra enheden. Hvis enheden er <200 fra fjenden skal dens U trækkes fra dens træning når den tester.

Hvis enheden har stået stille hele den taktiske sekvens, og befinder sig mere end 200 fra alle fjendtlige enheder, må den reorganisere med tre tests. Dette gælder også enheder der befinder sig i en byzone uden fjendtlige enheder, uanset om der har været fjender i byzonen i løbet af sekvensen.

En enhed der har en overordnet officer i basekontakt reorganiserer med det dobbelte antal terninger. Uanset terningslagene reorganiserer enheden altid mindst ét U.

Sekvensbestemmelse

Her afgøres det om der skal spilles yderligere en taktisk sekvens eller om denne del af runden er forbi. Der kan maksimalt spilles fem taktiske sekvenser per runde.

Testen udføres af side A's øverstkommanderende. Testen sværhedsgrad er afhængig af hvor mange sekvenser der allerede er gennemspillet i denne runde, og modificeres endvidere af de af siderne tildelte sekvensbonuser.

Stortaktiske del

Manøvrefasen

I manøvrefasen bevæges først alle kommandoer på flugt, herefter kommandoer på manøvreordre, og til sidst kommandoer på marchordre.

Manøvrer

Alle enheder i kommandoer på manøvreordre bevæges her. Før enhederne flyttes skal de enkelte kommandoers kommandoofficerer bevæges.

Kommandoofficerer bevæger sig med infanterihastighed, med mindre der ikke er infanteri eller fodartilleri i kommandoen, i hvilket tilfælde de bevæges med kavalerihastighed.

Alle kommandoofficerer og enheder på manøvreordre skal rykkes frem mindst ½ træk. Officerer og enheder må rykkes frem indenfor nedenstående vinkel. Selv om en officer rykkes diagonalt fremad, skal han stadig pege i samme retning ved bevægelsens afslutning, som han gjorde ved dens begyndelse.

TRICOLORE

Enhederne bevæges med en hastighed som anført i tabellen. Enhederne bevæges under de normale regler for bevægelse og pivoteringer, de må dog ikke foretage sig følgende handlinger.

- Formationsskift
- Vendinger
- Justeringsbevægelser

Enhederne følger de normale regler for bevægelser inklusive U for linje/karré og gennemmarch. der gives som eneste undtagelse ikke U for at gennemmarchere afprodset artilleri.

Hvis en kommando indeholder både kavaleri og infanteri, er kavaleriet ikke forpligtiget til at bevæge sig længere end infanteriet, trods deres øgede manøvrehastighed.

Hvis en kommando udelukkende består af enheder i linje eller karré kan spilleren i hver manørefase vælge at reducere hastigheden for kommandoofficeren og alle enheder til 100.

Alle enheder i kommandoen skal i videst muligt omfang tilstræbe at ende fasens bevægelse inden for kommandoradius af deres kommandoofficer. Enheder der ikke er i kommando rykkes ikke i denne fase, og vil således blive efterladt.

En kommando må ikke bevæge flere operationsformationer end kommandoofficeren har operationspoint. Det skal i denne fase tilstræbes at holde antallet af operationsformationer i kommandoen på et antal, der ikke overskrider antallet af operationspoint i kommandoen.

Hvis en kommando er opstillet, så den tvinges til at have flere operationsformationer, end den har operationspoint, skal spilleren vælge hvilke af operationsformationerne der ikke bliver bevæget.

Alle enheder fra begge sider der bevæges i denne fase bevæges simultant. Uanset bevægelses forpligtigelser må enheder på manøvreordre ikke komme indenfor 200 af fjendtlige enheder, med mindre det drejer sig om tropper, som de ikke er tvungne til at engagere såsom byzoner med mere.

Kommandoer på manøvreordre, der ikke engagerer fjenden, må ikke i en manørefase bevæges længere end afstanden mellem den enhed i kommandoen, der er tættest på fjenden, og fjenden.

En kavaleribrigade befinder sig 800 fra fjenden. Hvis brigaden vælger ikke at engagere fjenden, men i stedet prøver at omgå dem, må de kun bevæges 400. Selv om dette er mindre end det obligatoriske halve træks bevægelse, tvinges kommandoen dog ikke på forsvarsordre!

Manøvrebevægelse i retning af egen reservezone er aldrig underlagt disse restriktioner.

Det koster $\frac{1}{2}$ træk at gå ind i eller forlade en byzone i denne fase.

March

Kommandoofficere og enheder på marchordre bevæges i princippet efter de samme regler som kommandoer på manøvreordre, med følgende undtagelser.

Officerer og enheder på march kan få øget deres hastighed betydeligt ved at gå på vej, som angivet i tabellen.

Officeren bevæges ikke lige frem, men vil bevæges efter den i ordren angivne rute imod sit objekt. Ligesom på manøvreordren skal tropperne forsøge at ende deres bevægelse indenfor kommandoradius af kommandoofficeren.

Både officeren og enhederne skal tilstræbe at bevæge sig et fuldt træk frem af den angivne rute, hvis det overhovedet er dem muligt. Enheder på marchordre må ikke af egen drift komme indenfor 400 af fjenden, undtagen rene kavalerikommandoer, der engagerer infanteri.

Kommandoer på marchordre får ikke reduceret deres bevægelse af at være i nærheden af fjender, som de ikke engagerer.

Artilleri og marchordre

I marchfasen kan et batteri bevæges med marchhastighed, hvis det starter fasen indenfor kommandoradius af en kommandoofficer på marchordre, forudsat at denne er fra samme division. Batteriet skal dog tilstræbe også at ende sin bevægelse indenfor radius af denne officer.

Selvfølgelig må batteriet ikke efterfølgende bevæges i denne rundes deplojeringsfase.

Overordnede officerers bevægelse

Overordnede officerer bevæges på en af to måder. De kan være i basekontakt med en kommandoofficer eller enhed, i hvilket tilfælde de simpelthen bevæges sammen med denne, indtil de detacherer sig ved en uafhængig bevægelse.

De overordnede officerer kan kun bevæges uafhængigt i denne fase, hvor de kan bevæges uanset om de er i basekontakt med en underordnet kommandoofficer eller om de er indenfor 400 af fjenden.

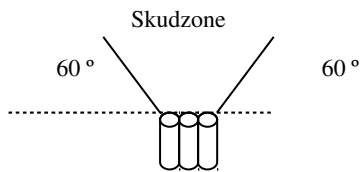
Overordnede officerer skal klare testen E1/1 for at måtte bevæges uafhængigt. Hvis de klarer testen må de rykke op til 500. De kan nu forsøge endnu en test for at rykke yderligere 500. Hvis en test mislykkes må de ikke forsø-

TRICOLORE

ge yderligere, og de må endvidere ikke rykke mere end 4 x 500 i en fase.

Bombardementsfasen

I denne fase må afprodsede batterier beskyde fjenden uanset om de er engagerede, såfremt de ikke har bevæget sig eller bombarderet i den taktiske del af runden. Batterier med 6-8U må heller ikke skyde i denne fase. Målvælgelse
Batteriet skal udvælge én fjendtlig enhed som mål. Målet skal være indenfor batteriets skudzone.



Målet må ikke udvælges hvis der ved beskydningen kommer venlige enheder indenfor sikkerhedszonen. Bemærk dog at venlige enheder i byzoner ikke er noget sikkerhedszonomæssigt problem.

Overskydning af venlige enheder må under normale forhold ikke finde sted.

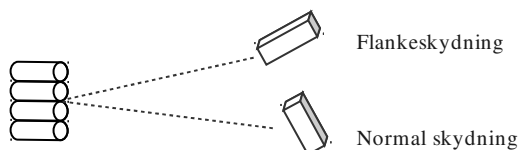
Batteriet behøver ikke vælge den tætteste enhed som mål. En enhed må dog ikke udpeges som mål, hvis skudlinjen til den går imellem to fjendtlige infanteri eller kavalerienheder med en indbyrdes afstand på under 200. Skytteenheder må gerne gennemskydes.

Når målenheden er udpeget udlægges bombardementszonen, der er en zone på 200 x 300. Bombardementszonen må lægges frit blot den dækker målenheden helt eller så meget som muligt, og den lange led af zonen er parrallel med skudlinjen.

Skudlinjen

Når artilleri vil bombardere skal spilleren angive en skudline. Skudlinjen går fra midten af batteriets front til et givent sted på målenheden.

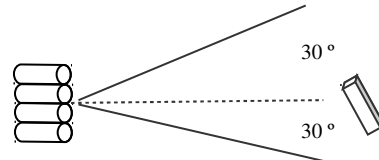
Hvis spilleren kan trække en skudlinje der rammer en fjendtlig enheds flanke med en vinkel under 30° tæller beskydningen af den enhed som en flankeskydning. Skudlinjen defineres som nedenfor.



Sikkerhedszone

Når artilleri vil bombardere skal der tages højde for dets sikkerhedszone. For at definere sikkerhedszonen skal spilleren først angive skudlinjen.

Sikkerhedszonen defineres ud fra skudlinjen som vist på tegningen.



Hvis der indenfor sikkerhedszonen er venlige enheder, der er tættere på batteriet end målet er, må skydningen ikke finde sted.

Ildkoordinering

To batterier der ikke er en del af samme artillerikommando må ikke koordinere deres ild. Dette betyder at de ikke må beskyde den samme enhed.

Der er intet galt i at de to bombardementszoner overlapper den samme enhed, enheden vil blot kun modtage tab fra et af bombardementerne.

Ild mod byzoner må som en undtagelse koordineres.

Bombardementet

Ved selve bombardementet foretager hver bombarderende artilleribase en test mod værdien 6 fratrukket batteriets U.

Hver base der klarer testen bidrager til bombardementet med en tabsfaktor. Størrelsen af denne tabsfaktor findes i tabellen ved at krydsreferere artilleriets kaliber (3-12 pundige) med afstanden fra batteriet til målenheden målt langs skudlinjen. Tabsfaktorerne fra alle de artilleribaser der klarede testen ligges sammen til én værdi.

Herefter bestemmes antallet af infanteri og kavaleribaser der kommer indenfor bombardementszonen. For at tælle som værende indenfor zonen skal en base være helt dækket af denne.

Hver enhed i kolonne tæller som én ekstra base i artillerizonene og hver enhed i karré tæller som to ekstra baser i zonen. Skytter tæller som ½ baser. Enheder udsat for flankeskydning tæller som karré.

Hvis der i zonen er tre enheder af hver 3 baser, en i karré og to i kolonne, hvoraf den ene udsættes for flankeskydning, vil det tælle som 14 målbaser i zonen (karré: 3+2, kolonne 1: 3+1, kolonne 2: 3+2..

TRICOLORE

Herefter krydsrefereres den samlede tabsfaktor med antallet af baser indenfor zonen, og man kan ud fra tabellen aflæse hvor mange tab bombardementet tilføjer.

Det første tab tilføjes altid målenheden. Herefter tildeles tab til de resterende enheder, som har baser indenfor zonen, ved at den skydende og beskudte spiller skiftevis udpeger hvilke enheder, der skal have tab. Tabene skal dog fordeles så jævnt som muligt mellem alle enheder indenfor zonen.

Bombardement af fjendtligt artilleri

Afprodset artilleri påvirkes kun af bombardement hvis det udpegede mål er et batteri.

Udover selve målbatteriet påvirkes ingen andre enheder.

Batterier der bombarderes påvirkes uafhængigt af antallet af målets artilleribaser.

Den givne tabsfaktor krydsrefereres med linjen "artilleri" i tabellen. Her er anført et antal U og eventuelt et antal tab.

Et påprodset batteri der bombarderes vil altid tage ét tab yderligere ud over det der er anført i tabellen.

Afprodset artilleri der beskydes i flanken tager dobbelt tab (minimum ½ tab) og 1U ekstra.

Bombardement af byzoner

Byzoner kan udvælges som mål, i hvilket tilfælde hele zonen beskydes, der skal her ikke udlægges bombardementszone.

Den opnåede tabsfaktor krydsrefereres med linjen "byzone". Her kan man se hvor mange tab enhederne i byzonen i alt tildeles. Disse tab fordeles efter de normale regler.

Ud over normale tab er der ved bombardement af byzoner også en chance for at reducere zonen dækningsværdi. Ud for bombardementsresultatet i tabellen er der anført et antal stjerner. For hver af disse stjerner skal den beskudte spiller udføre en test mod byzonens dækningsværdi. Byzonens dækningsværdi vil blive reduceret med en for hver mislykket test. En byzone kan dog aldrig blive reduceret til mindre end halvdelen af den dækningsværdi, som den havde til at starte med.

Ved beskydning af tropper i feltbefæstninger kan samme regel bruges til at reducere fæstningen med. Her vil der dog testes med to terninger mod fæstningens dækningsværdi – kun den ene test behøver lykkes, for at fæstningen klarer testen.

Dækning

Enheder der bombarderes, mens de befinder sig i en terræntype, der giver dem dækning, må teste for at undgå tab og U-faktorer.

Der testes på normal vis, men her mod den dækningsværdi, som terrænet giver enheden. Der testes separat for hvert tab og U. Hvis testen lykkes slipper enheden for det givne tab eller U.

Deplojeringsfasen

I denne fase bevæges tropper på deplojeringsordre, og udvalgte enheder på forsvarsordre kan udføre enkelte deplojeringsbevægelser. Efter dette udføres al bevægelse af artilleri der ikke bevæges på march.

Deplojeringsbevægelser foregår simultant for de to sider. Hvis der opstår konflikt omkring bevægelserne, afgøres dette ved at bevæge de respektive enheder i ¼ bevægelser, og således bestemme de respektive positioner. Ved yderligere konflikt bevæges enheder med højest officersværdi først.

Kommandoer på deplojeringsordre

Enheder i kommandoer der har deplojeringsordre bevæges i denne fase efter helt specielle regler.

Kommandoofficeren bevæges først. Han må rykkes op til 300 i en given retning, og må pivoteres frit. Han må dog ikke komme indenfor 600 af fjenden.

Alle kommandoens enheder kan herefter bevæges frit op til 300 for infanteri, og op til 600 for kavaleri uafhængigt af operationspoint og operationsformationer. Enhederne pivoterer og vender frit, de får ikke U for bevægelse i linje eller gennemmarch. Ved bevægelsens afslutning må enhederne frit skifte formation, men skal dog som alle andre teste T2/U herfor.

Enhederne skal bevæges så de ender deres bevægelse indenfor kommando, de må endvidere ikke ved deres bevægelse engagere fjenden.

Kommandoer på forsvarsordre

Ikke-engagerede kommandoer der er på forsvarsordre må i denne fase rykke et antal enheder svarende til kommandoofficerens operationspoint. De enheder der rykkes må bevæges som om de var på deplojeringsordre.

Umiddelbart må de enheder, der vælges til at rykke, ikke bevæges på en måde så de engagerer fjenden. Enhederne må dog bevæges så de - og dermed deres kommando - engagerer fjenden, hvis følgende gør sig gældende.

- Mindst ½ af kommandoen samt kommandoofficeren er < 600 fra fjenden.
- Kommandoofficeren klarer testen E1/1

TRICOLORE

Kommandoofficeren må normalt ikke rykkes eller pivoteres i denne fase. En kommandoofficer må dog pivoteres, hvis han pivoteres således at han peger lige væk fra fjenden eller mod sin reservezone.

Andre deplojeringsbevægelser

Infanteri må i denne fase danne karré uanset om enheden er engageret eller ej, og uanset om de har bevæget sig i den taktiske del af runden. Enhederne må dog ikke danne karré i nedenstående situationer.

- Enheden har bevæget sig i manørefasen
- Enheden er i fortsat nærkamp

Som ved alle formations-skift testes T2/U.

Alle enheder må foretage en vending.

Artilleriets stortaktiske bevægelser

Bevægelse af ikke engageret artilleri foregår i denne fase undtagen batterier der bevæges sammen med enkommandoofficer på marchordre

Påprodsede fodbatterier bevæges op til 300, hestebatterier op til 600. Batterier bevæges uafhængigt af operationspoint og operationsformationer. Batterier bevæges med dobbelt hastighed på vej.

Batterier bevæges uden restriktioner på pivotering, ligesom vendinger er gratis for påprodsede batterier.

Batterier må ikke frivilligt bevæges udenfor kommandoradius af deres umiddelbart overordnede officer. Batterier der er kommet uden for kommandoradius skal, hvis de bevæger sig, forsøge at komme indenfor den overordnede kommandoradius.

Hvis et batteri i slutningen af deplojeringsfasen hvor det har været påprodsat ender indenfor 1000 af fjenden skal det teste O1/U, hvis det ender indenfor 600 af fjenden skal det teste O3/U, og ender det indenfor 400 af fjenden testes O5/U.

Hvis et batteri bevæges frem mod en fjende, der også bevæger sig i deplojeringsfasen, tester batteriet for U på den afstand, hvor fjenden er på det tidspunkt batteriet selv afprodser.

Et batteri der avancerer "straffes" altså ikke for at fjenden avancerer tættere på det "efter" det har afprodset.

Påprodsede batterier må afprodses ved slutningen af deres bevægelse, såfremt de er indenfor kommandoradius af deres overordnede.

Afprodsede batterier må i deplojeringsfasen foretage mandskabstræb efter samme regler som i de taktiske faser.

Afprodsede batterier der er mere end 400 fra fjenden må kun påprodse hvis de kan klare testen O2/2, herefter skal det bevæges som andre påprodsede batterier, det må dog ikke afprodse i samme fase.

Artilleriretræte

Batterier må frivilligt i enten deplojeringsfasen eller de taktiske bevægelser retrære 500-1000 mod korpstrænet. Batteriet skal teste O2/U.

Batterier med 6-8U, der retrærer, skal altid retrære helt til korpstrænet.

Stortaktisk administrationsfase

I denne fase foretages reorganisering af uorden for enheder der ikke er engageret, endvidere kan flygtede kommandoer regruppere.

Stortaktisk reorganisering

Alle ikke-engagerede infanteri, kavaleri og skytteenheder over 1000 fra fjenden må (men skal ikke) reorganisere al deres uorden, uden at teste herfor, såfremt de har stået stille i den forløbne runde.

Hvis enhederne har bevæget sig i denne runde, eller er under 1000 fra fjenden reorganiserer, de kun T3/U. Enheder med overordnede officerer tilknyttet slår med dobbelt antal terninger, og der reorganiseres altid mindst ét U.

Batterier reorganiserer i denne fase T1/U hvis de er > 1000 fra fjenden og T3/U hvis de er < 1000 uanset bevægelse, og uanset om de er engageret eller ej.

Hvis alle kommandoer underlagt formationsmoralen er over 1000 fra fjenden og på forsvarsordre kan der udføres én formationsmoraltest, hvis denne lykkes stiger formationsmoralen med et niveau.

TRICOLORE

Korpsregler

Korpset

En hær vil i reglerne altid bestå af et eller flere korps. Hvis man spiller med hære der historisk ikke havde nogen korps inddeling, kan man enten betegne hele hæren som ét korps eller man kan opdele styrken i korps efter hvad der forekommer rimeligt i situationen.

Hvis der i spillet kun deltager mindre styrker i divisionsstørrelse, kan man alligevel tildele dem korpsstatus, således at de får et træn og en reservezone!

Korpsstaben

Alle korps skal have en stab, der består af korpschefen og trænchefen. Korpschefen fungerer som en overordnet officer, og bevæges efter de normale regler for disse.

Som andre overordnede kan korpschefen påvirke ordreskift med sin ordrebonus, tildele underordnede officer operationspoint og hjælpe enheder med reorganisering.

Trænchefen fungerer ikke som en normal overordnet. I modsætning til andre officerer har han kun en evneværdi.

Trænchefens figur fungerer som markering af korpshovedkvarteret og definerer positionen af korpsets reservezone. Korpschefen bevæges uafhængigt af korpshovedkvarteret.

Korpstrænet

Korpstrænet består af trænchefen og et antal trænvognsfigurer. Trænchefen kan kun være på enten forsvars eller marchordre.

Når trænchefen er på forsvarsordre opstilles alle trænvognene i en tæt kvadratisk trænpark i basekontakt med trænchefen.

På marchordre bevæges trænet efter trænchefen i én kolonne, trænchefen kan bevæges 800 på vej ligesom trænet. Trænet kan kun bevæges på vej, og trænchefen kan derfor kun gives marchordre der følger en vej. Når trænchefen når sit objektiver konverteres marchorden til en forsvarsordre.

Trænchefen må ikke frivilligt komme indenfor 1000 af fjenden. Hvis en marchordre dikterer en bevægelse, der vil bringe trænet indenfor 1000 af fjenden, vil trænet blive stående på 1000 og først genoptage marchen når fjenden trækker sig, trænet kan dog frivilligt gå på forsvarsordre.

Hvis fjenden bevæger sig indenfor 1000 af trænet, må trænchefen automatisk aktivere en marchordre.

Når trænet er på marchordre har korpset ikke noget hovedkvarter.

Hvis trænet angribes af fjenden fjernes det fra spillet.

Korpshovedkvarteret

Når trænchefen er på forsvarsordre tæller hans position som korpshovedkvarter.

For at være støttet af korpshovedkvarteret skal en enhed kunne trække en rute tilbage til korpshovedkvarteret, der skal være passabel for artilleri.

Enheder der ikke er støttet tæller som havende brudt deres integritet, kavalerienheder kan dog stadig angribe infanteri og artilleri.

Hvis korpshovedkvarteret er nedlagt eller fjernet kan ingen kommandoer i korpset drage fordel af korpsschefens ordrebonus. Alle enheder i korpset vil reorganisere i både taktiske og stortaktiske runder som om de var < 1000 fra fjenden, endvidere kan kommandoer ikke teste for at genvinde deres operationsmoral.

Detacherede styrker

I særlige situationer vil brigader eller divisioner være detacheret fra resten af korpset, der kan også være slag med mindre end ét korps per side.

Disse detacherede styrker kan tildeles egne trænchefer, med en del af korpsets samlede træn tilknyttet. Alle de normale støtteregler vil stadig gøre sig gældende, blot vil styrken have hovedkvarter ved dens egen trænchef.

Reservezonen

Reservezonen defineres af korpshovedkvarteret. Alt indenfor 500 af korpshovedkvarteret defineres som værende i reservezonen.

Kommandoofficerer i reservezonen kan lettere aktivere manøvre og deplojeringsordrer.

Korpsintegritet

Korpset optegner sin integritetszone på samme vis som kommandoer gør. Korpsets integritet brydes hvis enheder fra andre korps befinder sig inden for zonen.

Dommeren kan betegne divisioner eller korps som reserveformationer. Denne type formationer bryder aldrig integritet for korps.

TRICOLORE

Kommandoer i et korps med integritetsbrud straffes på samme vis som korps med et nedlagt hovedkvarter, indtil integriteten ikke længere er brudt.

Reserveartilleriet

Artilleri kan være tilknyttet tre forskellige steder. Støtteartilleri betegner de batterier der er tilknyttet til de enkelte divisioner og brigader. Udover at være tilknyttet på denne vis kan artilleri enten være i reserve eller være en del af en artillerikommando.

Divisionerne må i spillet maksimalt have tildelt støtteartilleri svarende til én base artilleri for hver 2 baser af de andre våbenarter i divisionen.

Artillerireserven

Artillerireserven befinder sig altid ved korpstrænet. Alle batterier i artillerireserven er derfor under kommando af trænchefen, og de vil bevæges sammen med trænet når dette er på march.

Ethvert batteri med seks eller flere U samt batterier der retrærer frivilligt kan i ordrefasen automatisk overføres til artillerireserven, forudsat at det er indenfor støtteafstand. Batteriet stilles øjeblikkeligt i artillerireserven og tildeles 2U.

Batterier i artillerireserven kan erstatte batterier der overføres til reserven. Før batteriet erstattes skal korpsets artillerichefen klare testen E1/1 i en ordrefase, hvis korpset ikke har en inaktiv artillerichef testes mod det erstattende batteris officersværdi. Når testen er klarer vil batteriet i førstkommande manørefase bevæges frem mod sin nye overordnede som om det var på marchordre, indtil det er indenfor hans kommandoradius.

Batterier i reserven kan tilknyttes som ekstra støttebatterier til divisioner samt til allerede eksisterende artillerikommandoer. For at blive tilknyttet skal artillerichefen i ordrefasen klare testen E2/2 (hvis ingen inaktiv artillerichef skal batteriet i ordrefasen klare testen O2/2), dog skal der kun klares en test, hvis den kommando batteriet skal tilknyttes befinder sig i korpsets reservezone. Når testen er lykkedes må batteriet bevæges frem til dets nye overordnede, på samme vis som erstatningsbatterier.

Reservebatterier kan kun forlade trænet når korpset har et aktivt hovedkvarter.

Artillerichefer

Artillerichefer tildeles på korps og armé niveau. I modsætning til andre officerer skal en artillerichef kun tildeles en evneværdi. Et korps kan godt tildeles mere end én artillerichef.

Artillerichefer har ikke nogen styrker underlagt sig ved spillets start, men kan tildeles batterier fra artillerireserven når han aktiverer en artillerikommando. En batterichef kan dog aldrig have mere end tyve artilleribaser under sig, og han kan aldrig have andre våbenarter under sig.

Artillerichefer kan være aktive eller inaktive. Inaktive artillerichefer befinder sig altid ved trænet. Chefen aktiveres når han danner en artillerikommando. Aktiverede artillerichefer kan kun have enten forsvars eller marchordre.

Artillerikommandoer

Artillerikommandoer dannes i ordrefasen ved at en artillerichef tildeles en marchordre og et antal batterier, dog maksimalt tyve baser. De tildelte batterier skal allerede være i artillerireserven.

Dommeren kan tildele artillericheferne maksimalkapaciteter på under tyve baser, hvis det passer bedre til slaget. Hvis en korps eller armé skal tildeles evnen til at sætte flere kanoner i grande batterie tildels det flere artillerichefer.

Når ordren aktiveres vil artillerichefen i marchfasen straks stilles på hans objektiv og overgå til forsvarsordre. For hvert underlagt batteri vil chefen straks teste E1/1. Batterier for hvem testen lykkes skal følge artillerichefen i depløjeringsfasen med den normale marchhastighed for batterier, Batterier der ikke klarer testen kan teste igen i den næste ordrefase indtil det lykkes og de kan avancere mod chefen.

Batterierne i artillerikommandoen vil når de når artillerichefen skulle afprøves på linje, ved siden af hinanden. Der tages de sædvalige test for at være påprøvet inden for 1000 af fjenden.

Artillerikommandoer på forsvarsordre kan ikke få nye ordrer før de er opløst og tilbage ved trænet.

Bombardement

Batterier i artillerikommandoer må skyde enkeltvist som almindelige batterier. Flere batterier i kommandoen kan dog også bombardere det samme mål, og vil da på alle måder tælle som et stort batteri.

Pivoting

Den eneste bevægelse en artillerikommando på forsvarsordre kan foretage sig er pivoting på stedet. Pivotingen foregår i depløjeringsfasen og kræver at artillerichefen klarer testen E2/2.

Pivoting af en artillerikommando foregår altid samlet. Artillerilinen må pivotere således at ingen base bevæger sig mere end 200. Pivotingen foregår på flanken, og må være både forlæns og baglæns.

TRICOLORE

Når batterierne har pivoteret skal de enkeltvist teste T1/U.

Opløsning

En artillerikommando kan opløses i en ordrefase blot ved at dette erklæres. Artillerichefen vil nu inaktiveres men vil allerede fra næste ordrefase kunne danne nye artillerikommandoer.

Batterierne i artillerikommandoen vil i pårodse automatisk, og vil nu bevæges tilbage til artillerireserven. Når batterierne har nået tilbage til artillerireserven vil de fungere som alle andre batterier i reserven.

Højere officerer

Den øverstkommanderende officer på en side kan være alt fra en brigade til en arméchef afhængigt af størrelsen af de implicerede styrker.

Oftest vil korpscheferne være underlagt arméchefen direkte. Hvis hærene er meget store kan der dog indskydes vingchefer mellem korps og arméchefen.

Arméchefen har en armétrænchef under sig, der fungerer på fuldstændigt samme vis som en korptrænchef. Desuden vil der i nogle hære være en armé-artillerireserve med et antal artilleriofficerer tilknyttet.

I slag hvor en side har styrker med under korpsstørrelse, bør den øverstkommanderende for siden have en ordrebonus, der er ét til to point højere end vanligt.

Specialregler

Hære med lineær taktik

Mange hære betjente sig i lang tid af gammeldags taktiske systemer, hvilket hæmmede deres taktiske muligheder betydeligt.

Lineære hære

Nedenstående hære vil typisk skulle benytte de restriktioner der pålægges hære med lineær taktik. Kun de større nationer er opregnet, de mindre må vurderes ud fra hvilke af de store nationer de taktisk lagde sig efter.

- Britiske hær indtil 1810
- Russiske hær indtil 1808
- Østrigske hær indtil 1806
- Prøjsiske hær indtil 1808
- Spanske hær indtil 1812

Hvis man vil bruge reglerne til at udkæmpe slag før revolutionskrigene, skal alle hære betragtes som lineære.

Operationsformationer

Enheder i lineære hære må kun være en del af en operationsformation med andre enheder, hvis de alle er i linje karré eller marchkolonne. Enheder der bevæges i kolonne skal altså bevæges separat på eget operationspoint.

Generelt behøver let kavaleri og irregulære ikke underlægges denne regel, selv om de er en del af en lineær hær.

Hele operationsformationer i lineære hære kan danne marchkolonne fra linje ved vending. Dette er altså en undtagelse fra reglen om, at formationsskift foretages af enkeltenheder og ikke af operationsformationer.

Bataljonskanoner

Bataljonskanoner repræsenteres med en enkelt artilleribase der i 1:1000 skalaen bør være 30 x 30, og i 1:2000 skalaen 12,5 x 15.

Kanonen bevæges sammen med den enhed den er tilknyttet. Kanonen skal altid være placeret på enhedens højre flanke, og skal pege i samme retning som enheden. Kanonen vil altid være afprodset, og tæller for alle regel formål som en del af enheden.

Hvis en enhed med en bataljonskanon bevæges gennem terræn der er impassabelt for artilleri, vil kanonen blive fjernet fra spillet. Bataljonskanoner kan dog medtages i byzoner.

Bataljonskanoner kan ikke skyde hverken taktisk eller i bombardementsfasen.

Ved nærkamp tæller enheder med bataljonskanoner altid som havende artilleristøtte.

Hvis enheden som kanonen tilhører taber en nærkamp tæller kanonen som tabt.

Bataljonskanoner tæller aldrig med ved udregning af kommandoens størrelse eller dens tab, når enheden skal udføre paniktest.

Ingeniørarbejder

Ingeniørarbejder kan udføres af ingeniørbaser. En ingeniørbaser repræsenterer et ingeniørkompagni, og er oftest tilknyttet på korps niveau. Ingeniørbaser bevæges som infanteri, og bevæges frit.

Arbejdstesten

Ingeniørarbejder udføres ved at ingeniørbaserne der er sat til arbejdsopgaven klarer arbejdstest. Hver gang en arbejdstest klares opnås et arbejdspoint, forskellige op-

TRICOLORE

gaver kræver forskellige antal arbejdspoint før de er færdige.

For at tælle som arbejdende på en opgave, skal en ingeniørbase have stået stille, ved det sted hvor opgaven udføres, i hele runden, den må ikke have været i nærkamp, og den må ikke have seks eller flere U.

Arbejdstestene udføres i den stortaktiske administrationsfase. Hvor mange arbejdstest der må udføres per runde på en given opgave afhænger af hvor mange kompagnier der arbejder på opgaven.

- En ingeniørbase kan lave 3 test per runde
- To ingeniørbaser kan lave 4 test per runde
- Tre ingeniørbaser kan lave 5 test per runde

En arbejdstest udføres som T1/1. Hvis basen er engageret eller udsættes for bombardement i runden kræver testen T2/2.

Pontonbroer

Pontonbroer er broer over floder lavet på både der medføres i pontontræn, der kan bygges pontonbroer over alle floder.

Hvis korpset har et pontontræn, og dette er kørt til arbejdsstedet, kan ingeniørbaser bygge lette og svære pontonbroer.

Lette pontonbroer kan kun passeres af infanteri. En let pontonbro på op til 200 i længde kræver 10 arbejdspoint.

Svære pontonbroer kan passeres af alle. En svær pontonbro på op til 200 i længde kræver 15 arbejdspoint.

Det tager halvt så mange arbejdspoint at demontere en pontonbro som at opsætte den.

Sprængninger

Broer opdeles i træ og stenbroer, begge dele kan sprænges af ingeniører.

At forberede en træbro til sprængning kræver 5 arbejdspoint, hvorimod forberedning af en stenbro kræver 8 arbejdspoint.

En forberedt bro kan sprænges af en ingeniørbase på et hvilket som helst tidspunkt, blot skal en ingeniørbase være indenfor 100 af broen.

Sprængning af broen kræver at testen T2/1 lykkes. Mislykkes en sprængning kan der først forsøges i næste runde.

Alle venlige og fjendtlige baser der befinder sig på en bro der sprænges går tabt.

Broarbejder

Over floder med lavt vand og bække kan der bygges spangbroer. Spangbroer opdeles i lette og svære på linje med pontonbroer.

En let spangbro kræver 10 arbejdspoint for hver 50 bro der bygges, en svær spangbro kræver 20 arbejdspoint for hver 50.

Fæstninger

Visse bygningsværker har en så stor forsvarsværdi at de må betegnes som fæstninger. Fæstninger fungerer på samme vis som byzoner, og de kan have en dækningsværdi på mellem seks og ni.

Ved bykamp om en fæstning får den side, der stod i byen ved den sidste initiale nærkamp, dækningsbonus som om det var en initial nærkamp i alle kampe om fæstningen.

Når den side der får dækningsbonusen tager tab eller U må han teste én gang mod dækningsværdien for at undgå det givne tab eller U.

Ved bombardement tages to test mod dækningsværdien i stedet for en, når der testes for om beskydningen reducerer dækningsværdien med én.

Redoute

En redoute er en feltbefæstning til artilleri. En redoute har en dækningsværdi mellem fem og otte, og kan enten defineres som passabel eller impassabel for kavaleri, hvis den er impassabel vil den ikke kunne angribes af kavalerienheder.

Det skal defineres hvor mange kanoner og/eller infanteribaser kan indeholde ved spillets start.

Artilleri placeret i en redoute vil ikke kunne pivoteres, men vil til gengæld have en skudvinkel på 60°. Ved beskydning af en redoute vil den kunne miste dækningsværdi på samme facon som beskydte byzoner.

Artilleri bevæges ind og ud af en redoute ved normale af- og påprodsninger.

Hvis der forefindes mere end et batteri i en redoute, fungerer disse automatisk som en artillerikommando.

Infanteri i en redoute tæller altid som værende i linje uanset om de kun kan opstilles i kolonne.

Artilleri i en redoute vil ikke som vanligt definere sin flankzone i forhold til basens forreste kant, men i stedet i forhold til dens bageste kant.

TRICOLORE

Venlige enheder kan benytte en redoute som flankedækning, fjendtlige enheder kan ikke. En redoute fjernes fra spillet, når den rømmes.

Vejrforhold

De fleste kampe vil udkæmpes under vejrforhold, der ikke vil kræve modifikation af reglerne. Meget dramatiske vejrforhold kan dog påvirke slaget.

Tåge nedsætter synsvidden typisk til 500, men vil ikke have yderligere effekt på spillet.

Kraftig regn eller sne vil nedsætte synsvidden til 1000, og vil have følgende effekter på nærkamp.

- Ved infanteriets kamp mod infanteri vil der kun blive fortsat nærkamp på resultatet 10-12, resultatet 7-9 regnes som 2-6, og resultatet 13-15 regnes som 16-20.
- Infanteri kan ikke fungere som støtteenheder for andre.

Under svært mudrede forhold vil veje kun tælle som sådan, hvis de er brostens belagte, bevægelse på al anden vej foregår som bevægelse i terrænet. Træn bevæges her kun 300 på ikke brostensbelagt vej.