Borúra derű!

E szabály a magyar 1848-49-es szabadságharc csatáinak játékfigurákkal való lejátszására szolgál. Mint minden wargame, úgy ez is lehetőséget ad számtalan variációra, nem feltétlenül csak egy-egy valóban megtörtént ütközetet, hanem bármilyen kitalált szituációt is lehet játszani. Saját, kitalált ütközetek és tetszőleges szcenárió is lehet egy játék alapja. Amiben a szabály némi kötöttséget adhat, az a korszak és a résztvevők adta keretek miatt van (a honvédek, nemzetőrök, öregkatonák különböző harcértéke és morálja, valamint a korszakra jellemző fegyverek és harceljárások).

A szabály az sok játék után unalmassá váló, sakkszerű működést („te lépsz mindennel – én lépek mindennel") felrúgva az aktiválásra bízza, mikor melyik fél mit tud megtenni. Az aktiválás nehézsége a csapat képességeitől és állapotától függ, a sikeres aktiváló mindaddig magánál tartja a kezdeményezést, amíg sikerül valamelyik alakulatát valamire aktiválni. Amikor nem sikerül neki, az aktiválás lehetősége átkerül a másik félhez.

A szabály segítségével ezred- és dandárszintű hadijátékot lehet szórakoztatóan játszani. Ez a méret lehetővé teszi, hogy Kmetty, Klapka, Damjanich dandárjai életre kelve újra megvívják a szabadságharc csatáit a konyhaasztalon vagy a nagyszoba padlóján. A legkisebb egységek gyalogos zászlóaljak és lovas svadronok, tüzérütegek és tábornoki törzs elemek. Ez a szabály 15 és 20 mm-es (1/72) léptékre ajánlott. Megalkotásakor az egyszerűség volt a cél. Nem kell 4 hatoldalú kockánál (D6) több hozzá, és már néhány játék után megjegyezhető a szabály.

Tartalomjegyzék

Tartalomjegyzék 2
A „kezdeményezés elve”: 3
Csapatnemek és figurák 4
Sorgyalogság 4
Vadászok 4
Lovasság 4
Tüzérség 5
Tábornokok és törzseik 5
Szervezés 6
Gyalogság 6
Vadászok 6
Lovasság 6
Tüzérség 7
Csapatok képzettsége 8
Első szakasz (1848. augusztus-1849. február) 8
Második szakasz (1849. február-1849. augusztus) 8
Mozgás 9
Aktiválás 9
Mozgástávok 9
Terepviszonyok hatása a mozgásra 10
Alakzatváltás 10
Szándékos keresztülhaladás 11
Kényszerített keresztülhaladás. 11
Lövés 12
Lövés saját kezdeményezésre 12
Kiváltott tűz 13
Közelharc 14
Sérülés hatásai 16
Lelkesítés 17

A „KEZDEMÉNYEZÉS ELVE”:

A bevezetésben említett módon a szabályra a „Kezdeményezés elve” a jellemző működtetési alapelv. Fordulója során a játékos addig lőhet, mozoghat és léphet folyamatosan egységeivel, egyikkel a másik után, amíg a következő egységét sikerül aktivizálni, vagy pedig ellenfele sikeresen félbe nem szakítja őt a kiváltott tűznek hívott reakciólövéssel.

Egy egység mozgásához vagy formációváltásához a játékosnak sikeres aktiváló dobást kell végeznie. Ez egy normál hatoldalú dobókockával (továbbiakban **D6**) való dobást jelent, amelynek értéke nem lehet kisebb, mint az egység harci helyzetére meghatározott célszám.

A célszám egy alapszám és módosítók összegéből adódik, amely módosító változik az egység rutinjától függően, annak a terepnek jellegétől ahol az egység van, attól is, milyen fáradt az egység, valamint a rendezettségüktől és elszenvedett veszteségektől is.

Ha sikeres az aktiválás, az egység mozoghat, aztán ugyanazt az egységét vagy egy másik egységét próbálhatja aktiválni a játékos. Ha sikertelen az aktiválás, akkor az ellenfélhez kerül a kezdeményezés. Hasonlóan, amikor a játékos tüzelni akar egy ellenfelére, több D6-al dob, és ha elegendő találatot vitt be, folytathatja egységei mozgatását, tüzelését. Ha nem okoz elegendő veszteséget, a kezdeményezés átszáll az ellenfelére. Lőni aktiválás nélkül lehet, de sikertelen (találat nélküli) lövés esetén az kezdeményezés átkerül a másik félhez.

A másik működési kulcs az „S” (sérülés) jel. Ahogy az egységek veszteségeket szenvednek puska- vagy tüzérségi tűztől, vagy gyengül a csapat összetartása a terepviszonyok miatt, a sérüléseket jelképező S-jeleket gyűjtenek be. Minden egyes S-jel hozzáad egyet az aktiváláshoz megdobandó célszámhoz, növelve annak lehetőségét, hogy nem sikerül aktivizálni az egységet. Egy egység legfeljebb három S-jelet viselhet magán egyszerre. Az S jeltől való megszabadulásnak egyetlen módja az, ha sikerül fellelkesíteni az egységet. Erre pedig a csapat minősége, az ellenség közelsége és saját tábornokuk is hatással van. Három S-jel után le kell venni egy talpat (lásd a csapatnemek leírásánál), amely veszteséggel az S-jelek is lekerülnek az alakulatról.

Csapatnemek és figurák

Az egyszerűség kedvéért az alapverzióban szabványosítva vannak a csapatnemek, ugyanígy a fegyvertípusok. A haladó szintű játékban a szcenáriók szerint lehetnek – a valósághoz hűen – más alakulatméretek is (lásd később).

Sorgyalogság

A gyalogság az alapverzióban négyelemes (százados) zászlóaljakba van szervezve. Minden egyes elem több figurából áll, amelyek közös talpon állnak. Egy-egy közös talpon minden játékban részt vevő alakulatnál 3-4 figura lehet.

A zászlóaljat lehet menetoszlopban – négy egymás mögött álló elemenként felrakva – vagy vonalban – négy elem szélesen, egy elem mélységben – alkalmazni. Harmadik formációként két elem szélességben felálló rohamoszlop is formálható, de csak közvetlenül a rohamszándék bejelentését követően. Ennek az alakzatnak a formálásához a roham sikerességét kell megdobni a „Közelharc" fejezetben leírtak szerint. A szépség kedvéért a zászlóaljak egyik elemében (egyik talpon) legyen tiszt, zászlós, dobos, stb., bár ez nem érinti a játék menetét.

Haladó játéknál és szcenárióknál lehet négynél több vagy kevesebb elem egy zászlóalj, a valóságos arányok megfelelő tükrözése érdekében (lásd csataszínek).

Sorgyalogosok például az osztrák, orosz és magyar sorgyalogosok, magyar honvédek, nemzetőrök, orosz vadászok.

Vadászok

Szervezésük, harcrendjük illusztrálására a figurákat elég laza rendben talpra tenni.

Bármilyen formában felrakhatóak a talpak egymáshoz képest, de egymást legalább egy pontban érniük kell a talpaknak. Ez jelenti a laza harcrendet. Minden talp minden irányban lőhet, vagy mozoghat, alakzatváltáshoz nem kell aktiválni azokat.

Vadász alakulatnak számítanak például az osztrák vadászok vagy a magyar honvédvadászok.

Lovasság

A lovasság háromelemes egységekbe van szervezve. (Haladó játéknál ez is lehet több vagy kevesebb elem.) Mindegyik elem egyforma méretű legyen, és 2-3 lovas figura lehet elemenként.

Ugyanúgy, mint a gyalogságnál, menetoszlopban, vagy rohamoszlopban lehet alkalmazni egymás mögött álló elemenként felrakva, vagy egy elem mélységű vonalban. A szépség kedvéért egyik elemben legyen tiszt, zászlós, trombitás, stb., bár ez nem érinti a játék menetét.

Tüzérség

Egy ágyú modell, négy kezelő és egy lövegmozdony jelképez egy közepes tüzérüteget.

Fogatolva vagy kifogva is lehet alkalmazni.

A játék előtt lehet lovas tüzérséggé kinevezni egy-egy üteget, ezzel a nagyobb mozgástáv előnyét élvezheti. Normál esetben a tüzérség tábori tüzérség. A játék szépsége és a praktikussága is arra int, célszerű lovas fogatokkal kiegészíteni a lovas ütegeket.

Tábornokok és törzseik

Minden dandárnak, hadosztálynak és hadtestnek van kijelölt tábornoki eleme. Ezt célszerű 2-3 (lovas) figurának egy közös elemre (alapra) helyezésével reprezentálni. Ez képviseli a tábornokból, 4-5 főtisztből, hadsegédekből, futárokból és a tábornok személyes őrségéből álló törzset. Ez az elem nem harcoló elem.

Szervezés

Gyalogság

Bár a magyaros „huszár mentalitás” néha nehezen fogadja ezt el, de a történelem nagy tanúsága, hogy a gyalogság nem pusztán a csatateret királynője, hanem egyben a csatateret igavonója is. Egyetlen hadvezér sem szerezhet, vagy tarthat meg egy területet gyalogság nélkül. Ezért az alapjátékban a magyar oldal 2/3-a, az osztrákok és oroszok ¾-e lehetőleg gyalogos legyen. A csataszínek (szcenáriók) játszásánál a valósághoz hű arányban kerül fel gyalogság, lovasság és tüzérség a játékasztalra.

A gyalogság alaphelyzetben 4 elemes zászlóaljakba van szervezve. Haladó játéknál és szcenárióknál lehet négynél több vagy kevesebb elem egy zászlóalj, a valóságos arányok megfelelő tükrözése érdekében (lásd csataszínek, azaz szcenáriók).

Egy dandár (korabeli szóhasználattal: brigád) 3 – 6 zászlóaljból állhat, és egy tábornok vezeti.

Egy hadosztály (korabeli szóhasználattal: divízió) 2-5 dandárból (brigádból) áll és egy tábornok vezeti.

A hadtest 2-5 divízió, és egy magas rangú tábornok vezeti.

Egy hadsereg 3-4 hadtest, és nagyon magas rangú tábornok vezeti.

Ez a játék legjobban oldalanként egy több fegyvernemű (gyalogság, lovasság, tüzérség) divízióval játszható.

Vadászok

A szabadságharcban a császári oldalon nagy számban vetettek be vadászokat, és a magyar oldalon is megkezdődött az első vadászzászlóaljak felállítása. Ők laza rendben harcolnak, kiváló céllövők, a többieknél pontosabban lövő huzagolt fegyvereik voltak.

Akár oszlopban vonulnak, akár vonalban harcolnak, mindig gyorsan mozognak, pontosabban lőnek (lásd a mozgás- és lőértékeket). Egységen áthaladva, vagy rajta áthaladó egységnél a manővert automatikusan végrehajtja, rájuk nem kell dobni.

Osztrák oldalon egyszerre max. 3, magyar oldalon max. 1 vadász zászlóalj lehet.

Lovasság

Néhány ritka esettől eltekintve a lovasság számbeli kisebbségben volt a gyalogsághoz képest, és annak alárendeltje, kisegítője volt. A magyar lovasság szinte kizárólag huszárságból, azaz könnyűlovasságból állt, akik azonban mind moráljukat, mind képzettségüket tekintve igen

magasan álltak, míg az ellenfél zöme „vasas” azaz vértes német nehézlovasság volt, akik szintén csapatnemük elitje voltak.

Tüzérség

Általában gyalogsági divízióként egy-két üteget válasszanak a felek. Játék előtt ebben meg kell egyezni. A gyalogság/egyéb elemek arány kalkulálásánál egy üteg három elemet ér. (Első a fogat, aztán a kezelők, harmadik a löveg maga – ebben a sorrendben is vesznek el „S” jelek begyűjtésével.)

Csapatok képzettsége

Minden ezrednek, ütegnek, tábornoknak van valamilyen szintű tapasztalata, képzettsége. Ezeket három kategóriába soroljuk***: veterán, átlagos*** vagy ***zöldfülű***. Ez kiképzettségüket, hozzáértésüket és bátorságukat összegzi. Megegyezés szerint kampányjátéknál lehet fokozatosan magasabb kategóriába sorolni egységeket és tábornokokat is, harci tapasztalataik növekedésének reprezentálása céljából. Pl. 1-2 győztes közelharc után (felek egyezzenek meg) egy-egy egységnek eggyel feljebb mehet az értéke. Természetesen szcenárióknál adott a csapatok morálja.

Ez a táblázat segít a véletlen és a valóságos lehetőségek egybeötvözésével meghatározni csapatok és tábornokok minőségét. Csapatnemtől és oldaltól függően, egységenként, ütegenként, tábornokokként egy D6 dobással lehet eldönteni ennek alapján a képességeket.

Első szakasz (1848. augusztus-1849. február)

Kockadobás eredménye		6	5	4	3	2	1
Gyalogság	Magyar	Veterán	Átlagos	Átlagos	Átlagos	Zöldfülű	Zöldfülű
	Császári	Veterán	Átlagos	Átlagos	Átlagos	Átlagos	Zöldfülű
Lovasság	Magyar	Veterán	Átlagos	Átlagos	Átlagos	Átlagos	Átlagos
	Császári	Átlagos	Átlagos	Átlagos	Átlagos	Zöldfülű	Zöldfülű
Tüzérség	Magyar	Átlagos	Átlagos	Átlagos	Zöldfülű	Zöldfülű	Zöldfülű
	Császári	Veterán	Átlagos	Átlagos	Átlagos	Átlagos	Zöldfülű
Tábornokok	Magyar	Átlagos	Átlagos	Átlagos	Zöldfülű	Zöldfülű	Zöldfülű
	Császári	Veterán	Átlagos	Átlagos	Átlagos	Átlagos	Zöldfülű

Második szakasz (1849. február-1849. augusztus)

Kockadobás eredménye		6	5	4	3	2	1
Gyalogság	Magyar	Veterán	Veterán	Átlagos	Átlagos	Zöldfülű	Zöldfülű
	Császári	Veterán	Átlagos	Átlagos	Átlagos	Átlagos	Zöldfülű
Lovasság	Magyar	Veterán	Veterán	Átlagos	Átlagos	Átlagos	Átlagos
	Császári	Átlagos	Átlagos	Átlagos	Átlagos	Átlagos	Zöldfülű
Tüzérség	Magyar	Átlagos	Átlagos	Átlagos	Átlagos	Átlagos	Zöldfülű
	Császári	Veterán	Átlagos	Átlagos	Átlagos	Átlagos	Átlagos
Tábornokok	Magyar	Veterán	Veterán	Átlagos	Átlagos	Átlagos	Zöldfülű
	Császári	Veterán	Átlagos	Átlagos	Átlagos	Átlagos	Zöldfülű

Mozgás

Aktiválás

Ahhoz, hogy egy egység mozoghasson, aktiválni kell. Ehhez **1 x D6** dobással nagyobb vagy egyenlőt kell dobni egy célszámnál. Az alapszám 3, amelyet az alábbi módosítókkal kell növelni vagy csökkenteni.

– Veteránok, vadászok	-1
– Oszlopban és úton	-1
– Van tábornok velük	-1
– Zöldfülűek	+1
– Ezen kezdeményezés során megtett minden mozgásért	+1
– Egységen lévő S-jelenként	+1
– Ha nincsen saját egység 15 cm-en belül	+1
– Nehéz terepre vagy azon mozgáskor	+1
– Nagyon rossz terepen mozgáskor	+2
– Négyszög mozgása	+2

Ennek alapján például egy olyan zöldfülű egységet, amely erdőben van (nehéz terep) és 1 S jel van rajta, 6-ossal lehet aktiválni. Ha nagyon rossz terepre megy, pl. sziklás hegyoldalra, nem mozoghat, ha csak nem tudja lelkesítéssel levenni az S jelet a csapatról a játékos, vagy esetleg tábornokot csatlakoztatni hozzájuk.

Egy egységet többször lehet aktiválni egy kezdeményezésen belül, de ha többször akarja valaki ugyanazt az egységét mozgatni egymás után, azt megszakítás nélkül egymás után kell megtenni (más egységgel való lépés, tüzelés nem kerülhet egy egységnek ugyanabban a körben való mozgásai közé). Így háromszor is lehet próbálni egy gyalogegységet mozgatni egymás után sikeres dobással (emlékezve, hogy +1 módosító jár minden ebben a kezdeményezési fordulóban ezen egység által megtett lépésért). Azonban nem lehet például kettőször mozogni, aztán más egységgel mozogni vagy lőni és aztán ehhez az egységhez visszatérni.

Ha nem sikerül mozgáshoz aktiválni egy egységet, a kezdeményezés átmegy az ellenfélhez. Ha nem sikerül olyan mozgásra aktiválni egy egységet, amellyel nehéz vagy nagyon rossz terepre ment volna, akkor egy S jelet is kap a sikertelen egység, de ez vadászokra nem érvényes!

Mozgástávok

A sikeresen aktivált egységek legfeljebb az alábbi távot tehetik meg:

– Gyalogság oszlopban, vadászok	15 cm

– Gyalogság rohamoszlopban (12+1 x D6) cm
– Gyalogság vonalban 10 cm
– Lovassági oszlop 30 cm
– Lovasság rohamoszlopban (25 + 1 x D6) cm
– Lovasság vonalban 20 cm
– Tábori tüzérség 15 cm
– Lovas tüzérség 22 cm
– Tábornok és törzse 30 cm

Oszlopban haladó lovasság és gyalogság, fogatolt tüzérség és tábornoki törzs választhatja, hogy teljes mozgását **úton** teszi meg. Ekkor **másfélszeresére növelhetik** mozgástávjukat.

Terepviszonyok hatása a mozgásra

Négy tereptípus lehet hatással a mozgásra:

Tereptípus	Példa	Mozgásra gyakorolt hatása
akadályok	Falak, kerítések, horhosok, gödrök, erek	Egy harmaddal csökken a mozgástávolság
nehéz terep	Nem sűrű erdő, magas gabona, meredek domboldalak, patakok.	Fenti aktiválási nehézségek és lovasság, tüzérség csak úton haladhat keresztül ezeken.
nagyon rossz terep	Sűrű erdő, láp, beépített területek, sziklás terep, erődítmények	Fenti aktiválási nehézségek és lovasság, tüzérség csak úton haladhat keresztül ezeken.
folyók	Duna, Tisza, Rába, Berettyó, Maros, Kőrösök	Csak hídon vagy gázlón lehet áthaladni

Alakzatváltás

Egy egység bármikor próbálhat alakzatot váltani. A következő alakzatok lehetségesek:

– Gyalogság és lovasság egy elem széles oszlopban vagy egy elem mélységű sorban lehet.
– Gyalogság (vadászok nem!) formálhat négyszöget lovasság ellen. Ekkor az alakulat talpait négyszögbe kell rendezni.
– Lovasság lehet lovon vagy lóról szállva harcolhat. Lóról szállt gyalogság gyalogos elemekkel és egy mögötte lévő lovas elemmel reprezentálható, ez a lovakat és őrzőiket jelenti.
– A tüzérség lehet fogatolt vagy kifogatolt helyzetben.

Az alakzatváltáshoz aktiválni kell az egységeket. **(Vadászokat nem!)** Ehhez **1 x D6** dobással egy célszámmal egyenlőt vagy magasabbat kell dobni. Az alapszám 3, amit az alábbiak szerint kell módosítani:

– Veteránok	-1
– Nincsen ellenség 30 cm-en belül	-1
– Hídon vagy gázlón átkeléshez fejlődik a vonal oszlopba	-1
– Zöldfülű	+1
– Ugyanazon kezdeményez során tett mozgás	+1
– Az egységen lévő S-jelenként	+1
– Nehéz terepen	+1
– Nagyon rossz terepen	+2

Szándékos keresztülhaladás

Ez akkor történik meg, amikor egy vonal alakzatban álló lovas- vagy gyalogcsapat egy másik csapat vonalán kíván áthaladni, miközben mindketten ugyanabban az irányban állnak arccal. Amikor ez sikerült a harctéren, nagyon jó taktika volt friss erők előre vonásához. De, különösen ütközetben, nagyon nehéz feladat volt jól végrehajtani.

Ennek reprezentálásához mindkét egységet sikeresen aktiválni kell, s ha mindkettő sikerül, akkor szabályos rendben áthaladt az egyik egység a másikon. Ha azonban nem sikerül bármelyik aktiválása a kettő közül, akkor nem sikeres a manőver és a mozgó megáll az álló mögött fél lépésre, mindkettő egység kap 1-1 S jelet és a kezdeményezés átkerül az ellenfélhez.

Ha a manőverben vadászok vesznek részt vagy oszlop halad át vonalon, rájuk nem kell dobni, ők automatikusan végrehajtják.

Kényszerített keresztülhaladás.

Ez akkor történik, amikor összecsapás eredményeként egy egység hátrál, és mozgástávján belül van egy másik saját egység mögötte. Mindkét esetben mindkét zászlóalj tesztet dob a keresztülhaladásra, mint fent. (Ha a manőverben vadászok vesznek részt, rájuk nem kell dobni, ők automatikusan végrehajtják.)

Ha mindkettő sikerül, akkor mindegyik kap egy S jelet és a mozgó egység (ezred) áthalad az álló egységen.

- Ha csak az egyiknek sikerül az aktivizálás, akkor az egy S jelet kap, a másik viszont elveszít egy elemet.
- Ha a sikeres aktiváló az volt, amely haladt, akkor keresztülhaladhat.
- Ha egyik aktiválása sem sikeres, akkor mindkettő ezred egy elemet elveszít és a mozgó ezred zavarodott állapotban megáll szemben az állóval.

Lövés

Lövés saját kezdeményezésre

A játékosnál lévő kezdeményezés során minden egységével próbálhat egyszer lőni.

Ahhoz, hogy valamire lőjön az egység, a célnak lőtávon belül és oldalirányban 45°-nál nem nagyobb szögben kell lennie. Csak a közvetlenül látható célokra lehet lőni.

Más csapatok akadályozzák a kilátást. Ez azt jelenti, hogy ha egy csapat akár csak részben takar egy másikat, akkor automatikusan a lövőhöz közelebbi lesz a célpont.

A vadászok nem takarják ki a lövés elől a mögöttük álló csapatot, de a lövéssel a csapatnak okozott S-jelek közül egyet ők kapnak.

A tereptárgyak akadályozzák a kilátást. Ha a látást akadályozó terep (pl. erdő) szélén állnak, azaz talpuk érinti a terep szélét, lőhetnek és lőhetők, egyébként a nehéz terepen 15 cm, nagyon rossz terepen 7 cm a láthatóság.

A lőtávolságok az alábbiak szerint alakulnak:

– Huzagolatlan puska	15cm
– Vontcsövű puska (vadászok)	20cm
– Karabélyok (lovasság)	10cm
– Ágyúgolyó	45cm
– Kartács	10cm

A lövéshez az alábbi kockadobásokra van szükség:

- Lovasság és gyalogság elemenként 1 x D6 dobással lő. (Lovasság lövése után közvetlenül nem aktiválható.)
- Tüzérség ágyúgolyóval 2 x D6, kartáccsal 4 x D6 dobással lő.
- A tábornoki elem nem lőhet, de lehet lőni rájuk, ha nincsen közelebbi, jobb cél.

Találathoz lövésenként nagyobbat vagy egyenlőt kell dobni egy célszámmal. Az alap 3 és az alábbiak szerint kell et módosítani:

– Veteránok, vadászok	-1
– Oldalba vagy hátba lövi az ellent, vagy gyalogsági négyszögre lő	-1
– Ugyanazt lövi, mint legutóbb	-1
– Zöldfülű	+1
– Ha ebben a kezdeményezésben már mozgott a lövő	+1
– Az egységen lévő S-jelenként	+1

- Kerítés, fal mögött álló cél +1
- Nehéz terepen álló cél +1
- Nagyon rossz terepen lévő cél +1

Kiváltott tűz

Sajna az ellenség egységei nem szoktak passzívan ülni, míg a mi csapataink az orruk előtt masírozgatnak.

Ezért, ha egy egység be- vagy átmozog egy ellenséges egység tűzterületén (lőtávon belül és 45°-nál nem nagyobb szögben oldalirányban), akkor az ellenséges egység „kiváltott" tüzet jelenthet be, és általa választott (lőtávon belül és 45°-nál nem nagyobb szögben oldalirányban) helyzetben szabályosan lőhet.

Ekkor úgy kell eljárni, mintha nála lenne a kezdeményezés. Ha legalább kettő találatot sikerül bevinni, akkor a mozgó egység megáll, és a kezdeményezés átkerül az ellenfélhez, azaz a kiváltott tüzet lövő félhez.

Egy egység csak egyszer választhatja „kiváltott tűz" lövését az ellenfél kezdeményezési fázisa során.

Közelharc

Közelharc akkor kezdődik, amikor egyik egység kontaktusba lép egy ellenségessel. Ehhez a támadónak megfelelő távolságra kell lennie ellenfeléhez, túl kell élnie az ellenség kiváltott tüzét (ha van), és sikeres kell legyen rohamozó tesztje. A szemből megtámadott egység választhatja a kiváltott tűz lövését, de még találat esetén sem veheti át a kezdeményezést. A rohamozó fél **1 x D6** dobással egy célszámmal egyenlőt vagy nagyobbat kell dobjon. Sikeres megdobása esetén a rohamozó egység felveheti a rohamoszlop formációt, de nem köteles azt megtenni. Menetoszlopból és vonalból is lehet rohamot végrehajtani. Az alapszám 4, a következőkkel módosítani kell:

– Veteránok	-1
– Lovasság rohamoz gyalogságot nyílt terepen	-1
– Magyar huszárok támadnak	-1
– Tábornok van az egységgel	-1
– Zöldfülű	+1
– Az egységen lévő S-jelenként	+1
– Lovasság gyalogsági négyszög ellen	+2
– Nehéz terepre/terepen támadás	+1
– Nagyon rossz terepre/terepen támadás	+1

Ha sikeres a teszt, a támadók kontaktusba mozognak a védőkkel, ha nem, akkor 5 cm-re attól megállnak, és a kezdeményezés átkerül az ellenfélhez.

Az összecsapás kezdetekor az összecsapó egységek saját formációjukat megtartva felsorakoznak egymással szemben, talpaikkal érintkezve. Az érintkezésben lévő elemek harcolnak, de ha elsőre nem dől el a közelharc, a következő, kötelező összecsapás előtt mindkét fél egyesével, felváltva helyezkedjen a talpakkal.

Vadászok nyílt terepen nem vívnak közelharcot, épületekben, erdőben igen.

- Gyalogság és lovasság elemenként 1 x D6 kockával dob.
- Tüzérség egyszer dob 4 x D6 kockát, mint utolsó kartács, többet már nem lőhet.
- Tábornok nem harcol, de támadható, ha nem érintkezik egy egységgel sem.

Sérülés okozásához az alapszám 2, az alábbi módosítókkal:

– Veteránok	-1
– Oldalba vagy hátba támadó[1]	-2
– Rohamozó[1]	-1
– Zöldfülű	+1

[1] *csak az összecsapás első fordulójában*

– Az egységen lévő S-jelenként +1
– Ha az ellenség fal mögött van[2] +1
– Ellenség erődben van[2] +1
– Saját elem talpérintkezésben van vele hátulról -1

Ha egy összecsapás után:

– Ha egy egység nem okozott sérülést ellenfelének, de ő szenvedett sérülést, akkor egy teljes mozgástávot visszahúzódik. Ha nála volt a kezdeményezés, át kell adja.
– Ha egyik sem kapott, vagy pedig azonos számú sérülést szenvedtek, akkor rögtön újabb közelharc kört kell vívni. Ekkor rendezhetik át elhelyezkedésüket a felek felváltva talpanként, csak a közelharc megtartásával, ellenséggel érintkező talp nem mozdítható.
– Amennyiben egyik fél több sérülést ért el a másikon, mint az őrajta, akkor ez az egyik fél nyerte meg az összecsapást, övé a kezdeményezés és vagy tovább vívja a közelharcot, vagy visszavonul egy teljes lépéstávra az ellenfelétől (tüzérség nem). Ha visszavonul, akkor a játékos mozgathat/aktiválhat más egységeit normál módon.

[2] *csak az összecsapás első fordulójában*

Sérülés hatásai

Bármely sérülést szenvedett egység vagy rendjének felbomlását vagy emberveszteséget szenved el. Ezt azzal szimulálja a játék, hogy a játékos eldöntheti: elszenvedett sérülésenként egy S jelet tesz egységére, vagy levesz egy elemet az egységből. Azonban, egy egység soha nem hordhat 3 S jelnél többet, tehát ha e fölé emelkedik a sérülések (S jelek) száma, akkor egy elemet le kell venni az egységből.

A levett elemek nem mind halottak. A veszteség jelképezi a 25% halottat és súlyos sebesültet, a 25% könnyű sérültet, a 25% segítőt a sebesültek hátra viteléhez, és 25% aki megfutott ijedtében. Csak néhány ezrednek voltak 50% feletti veszteségei a háborúkban, bár voltak kivételek. Ennek reprezentálására, ha kampányt játszik valaki, akkor a következő ütközetben gyalogság esetén a magyarok előző ütközetben elszenvedett veszteségeik ¾ ét feltehetik újra, míg az osztrák oldal csak előző vesztesége felét. (Ennek magyarázata, hogy a magyar fél „otthon" van, tehát könnyen verbuvál, ellentétben az osztrákokkal, akik magyar földre hosszú úton tudnak erősítést, ember vagy ló pótlást küldeni.) Az alapverzióban tüzérséget senki nem pótolhat, de egymástól zsákmányolhat. A lovasság veszteségeinek ¾-ét pótolhatják a magyarok, és 1/3-át az osztrákok.

A tüzér ütegek három elemből állnak: ágyú, vonat, tüzérek. A vonat veszik el először (ettől kezdve mozgásképtelen az üteg). Aztán a tüzérek, ami semlegesíti az üteget.

A tábornokok igen sérülékenyek a harcmezőn, ha magukban vannak. Három S jelet gyűjthetnek, a negyedikre meghalnak! Ha valamelyik egységhez érintkezve, ahhoz csatolva vannak, akkor csak az egység elemeinek elvesztése után kerül rájuk a sor.

Lelkesítés

S-jel egyetlen módon vehető le a csapatokról, ez a tisztjeik sikeres lelkesítő beszéde vagy egy csatolt tábornok jelenléte. Sikeres lelkesítéshez egy célszámmal egyenlőt vagy nagyobbat kell dobni **1 x D6**-al. Az alapszám 3, az alábbi módosítókkal:

– Veteránok	-1
– Veterán tábornok van a csapattal	-2
– Átlagos tábornok van a csapattal	-1
– Közvetlen előbb egy ellenséges csapat közelharcból húzódott vissza a lelkesíteni kívánt csapattól	-1
– Minden látható ellenfél lépéstávján kívül állók lelkesítése	-1
– Zöldfülű	+1
– Az egységen levő minden S-jel után	+1
– Ha nincsenek saját csapatok 15 cm-en belüli körben	+1

Ha sikeres, akkor levehető egy S-jel. Tovább lehet folytatni és újabbakat levenni, de sikertelen kísérlet után a kezdeményezés átkerül az ellenfélhez. Amint látható, egy csapatba legkönnyebben úgy lehet lelket verni, ha hátravonjuk és egy jó képességű tábornok csatlakozik hozzájuk.