

Ландшафт

Точные карты

После расстановки ландшафта, можете убрать и/или добавить на поле один элемент. Вы выбираете сторону стола, противнику достается противоположная.

Бонус

Ландшафт

Выбор места

Первый игрок выбирает от 3 до 6 элементов. Второй игрок выставляет их по своему усмотрению.

1

Ландшафт

Заполнение

Игроки втайне выбирают число от 1 до 4, после чего вскрываются и складывают значения. Далее они по очереди выставляют по одному элементу, начиная с первого игрока, пока не достигнут определенного числа элементов на столе, или оба не согласятся, что хватит.

2

Ландшафт

Посторонний

Выберите по 1-3 элемента каждый и попросите постороннего человека выставить их на стол.

3

Ландшафт

Неточные карты

Первый игрок кидает $d6+1$ и выставляет на стол столько элементов. После этого, второй игрок может передвинуть каждый элемент до 2UW по своему усмотрению.

4

Ландшафт

Базовый метод

2-3 Скала, ручей, овраг или болото; 4-5 Деревня, виноградник или бокаж; 6 Холм; 7 Ничего; 8 Пашня; 9-10 Роща или лес; 11-12 Поросший холм или дюна

5

Ландшафт

Командная работа

Игроки ставят по одному элементу на стол, пока один из них не пасует. После этого, другой игрок ставит еще от 0 до 2 элементов.

6

Погода

Солнце Аустерлица

В любой момент, когда вы кидаете 6 на кубике действий, вы можете отменить все эффекты погоды на остаток игры.

Бонус

Погода

Проливной дождь

Огонь невозможен, количество кубиков при бомбардировке делится пополам. Весь стол считается трудным ландшафтом. На пятой фазе дождь становится легким (огонь затруднен, заканчивается на своей 5-й фазе).

1

Погода

Легкий дождь

Огонь затруднен, весь стол считается трудным ландшафтом. На пятой фазе дождь заканчивается.

2

Погода

Туман

Дистанция огня ограничена 1UW. Дистанция бомбардировки и командный радиус ограничены 3UW. На пятой фазе туман рассеивается.

3

Погода

Мороз

Обе армии получают -20% к стартовому боевому духу. Бомбардировка эффективнее на 1db за отряд.

4

Погода

Солнечный день

Без спецправил

5

Погода

Жара

При отступлении отряды двигаются на 1UW меньше.

6

Расстановка

Инициатива

Противник первым ставит всю свою армию, включая укрепления.

Бонус

Расстановка

Углы

Зоны расстановки это 5UW от углов стола своей стороны. В каждом углу должна быть выставлена хотя бы одна колонна.

1

Расстановка

Неразбериха

Стол разделяется вдоль на две половины. Зоны расстановки игроков это половины стола.

2

Расстановка

Диагональ

Первый игрок выбирает диагональ стола. Игроки выставляют колонны не ближе 3 UW от диагонали.

3

Расстановка

Долина

Зоны расстановки это треть стола с короткой стороны.

4

Расстановка

Генеральное сражение

Зоны расстановки это треть стола с длинной стороны.

5

Расстановка

Генеральное сражение

Зоны расстановки это треть стола с длинной стороны.

6

Длительность

Оборона

Если игра заканчивается вничью, вместо этого вы побеждаете.

Бонус

Длительность

Ранний закат

Игра заканчивается на 16 фазе

1

Длительность

Поздний закат

Игра заканчивается на 24 фазе

2

Длительность

Судьбоносный день

Игра заканчивается в тот момент, когда после 12 фазы один из полководцев выведен из строя.

3

Длительность

Долгие сумерки

Игра заканчивается в тот момент, когда после 12 фазы на поле не остается маркеров сражений.

4

Длительность

Ограниченная война

Игра заканчивается в тот момент, когда после 12 фазы разбито не менее (формат игры / 50) отрядов.

5

Длительность

До последнего

Игра продолжается, пока боевой дух одной из армий не упадет до 0.

6

Условия

Укрепления

Вы получаете количество укреплений, равное количеству вашей не-легкой пехоты, деленному на 4. Вы можете выставить их до расстановки армий где угодно на своей половине стола, и сразу выставить в них один отряд.

Бонус

Условия

Опоздание

Одна из колонн второго игрока опаздывает к сражению. Он выбирает, какая именно. Она выходит на 4й фазе с его стороны стола как одна формация, простым движением.

1

Условия

Конечная цель

Первый игрок выставляет на поле боя конечную цель. Если в конце игры какой-то из игроков контролирует ее, он одерживает победу.

2

Условия

Фланговый маневр

Первый игрок может отправить одну из своих колонн в фланговый маневр. Он выбирает колонну открыто и боковую сторону стола втайне. Колонна придет на бй фазе с указанной стороны стола как одна формация.

3

Условия

Критичная цель

Первый игрок выставляет в зоне расстановки противника критичную цель. Если в начале своего хода первый игрок контролирует цель, он тут же побеждает.

4

Условия

Побочные цели

Каждый из игроков, начиная с первого, выставляет побочную цель вне зон расстановки обоих игроков. Если любой игрок в начале своего хода контролирует цель, его противник теряет 1 боевой дух.

5

Условия

Генеральное сражение

Без дополнительных условий.

6