

BONAPARTE, PREMIER CONSUL ET GÉNÉRAL, ET SON TRIOMPHE À MARENGO

UN JEU ORIGINAL SUR LA GLORIEUSE BATAILLE DU 14 JUIN 1800, CRÉÉ POUR HISTOGAME PAR B. SIMMONS

ГРА ДЛЯ 2 ГРАВЦІВ ВІД BOWEN SIMMONS



Північна Італія, 1800 рік, війна Другої коаліції. Здивований просуванням Австрії до Генуї в середині квітня, Бонапарт швидко відповів блискучим перетином Альп перевалом Великий Сен-Бернар у середині травня. Перерізавши австрійську лінію комунікацій, завдавши поразки генералу Отту під Монтебелло 9 червня, французи наблизилися до австрійської армії під командуванням генерала Меласа, що зосередилася в Алессандрії. Однак, введений в оману місцевим подвійним агентом, Бонапарт розділив свої війська. Рано-вранці 14 червня Мелас здійснив несподівану атаку.

Протягом ранку австрійські напади проти французького центру біля Маренго посилювались, оскільки французькі війська, що там знаходились намагались відповідати. Але лише о 10:00 ранку, Бонапарт усвідомив повну небезпеку з якою він зіткнувся та загадав про свої нещодавно відокремлені сили разом з генералом Дезе, який вже за власним почином йшов на звуки гармат. Тим часом австрійці, залишивши захоплений Кастель-Черіоле та відновивши свій головний штурм, остаточно зламали центр французів. До 14:30 французи по-

ступово відходили на схід до Сан-Джуліано-Веккьо. Здавалося битву виграли австрійці, бо переважали французів чисельно та останні були витіснені з їхньої найвигіднішої захисної позиції. 71-річний Мелас, легко поранений, передав наказ своєму начальнику штабу переслідувати "втікаючих" французів.

Однак прибуття Дезе близько 17:30 стабілізувало позицію французів на північ від Кашинаграсса. Коли прибули австрійські війська, що переслідували, то потужний рушничний та артилерійський вогонь приховав атаку кінноти Келлермана, яка перетворила австрійське переслідування на безладну втечу, 14 000 вбитих, поранених та полонених. Французькі втрати становили близько 5600, але серед них був Дезе, рятівник дня. Битва під Маренго затвердила *une victoire politique* (політичну перемогу), зміцнивши владу Бонапарта. Попри те, що насправді це була перемога на останньому подиху, Маренго миттєво була перетворена у військово-мудрецький міф та й надалі за часів правління Наполеона звеличувалася трьома офіційними звітами.

1 Передмова

TRIOMPHE À MARENGO — гра для двох гравців за мотивами битви біля Маренго, що відбулася 14 червня 1800 року (25 преріалю VIII року за календарем Французької революції).

Французька армія знаходиться на мапі від початку гри. Австрійська армія входить до мапи із заходу. Австрійці повинні наполегливо та швидко пересуватися на схід, запобігаючи зосередженню розрізаних французів, тоді як французи повинні вигравати час коштом простору.

Художній стиль та кольорова гама гри запозичені зі традиції малювати синіми та червоними лініями протиборчі армії на мапах полів битв 19-го століття.

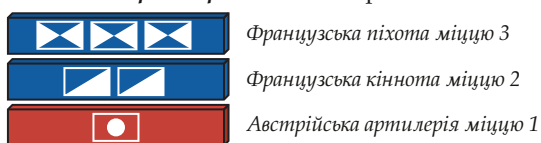
Гра містить наступні компоненти:

- Одне ігрове поле.
- 80 прямокутних червоних та синіх дерев'яних блоків.
- 12 червоних та 15 синіх дисків для відстеження морального стану.
- Один чорний диск для відстеження часу.
- Ця брошура правил гри.

Особлива примітка: гравці, що знайомі з грою **Naparte at Marengo**, повинні перейти до розділу 22 у якому підсумовано відмінності, перш ніж повернутися до решти брошури правил.

2 Ігрові фігури

Ігровими *фігурами* гри є дерев'яні блоки. Армію ідентифікує колір. Кожна фігура має *лице*, позначене символами. Кількість символів — це *міць* фігури. Різновид символу є типом фігури: *піхота*, *кіннота* чи *артилерія*. Дивіться приклади нижче:



Зазвичай, гравці можуть дивитись лише своїх фігур, але приховують їх від суперника. У певних випадках правила вимагають, щоб гравець відкрив лише фігури, а потім знову приховав його.

Під час гри міць фігур може бути *зменшена* у наслідку атак чи відступів. Міць фігури зменшується шляхом прибирання фігури та заміни іншого такого ж типу, але меншого на одне значення міццю. (Наприклад, піхота міццю 3 зменшується шляхом заміни на піхоту міццю 2.) Фігура, зменшена до моці 0, прибирається без заміни. Під час заміни грані зменшених фігур та фігур, що їх замінюють відкриваються.

Фігура піхоти повної моці представляє близько 2000 солдатів, фігура кінноти — близько 1200 кіннотників, а фігура артилерії — близько 40 гармат та їхню обслугу.

Диски морального стану не є військовою силою у грі та не вважаються фігурами. Вони необхідні виключно для відстеження морального стану (див. розділ 18) та не мають іншого впливу на гру.

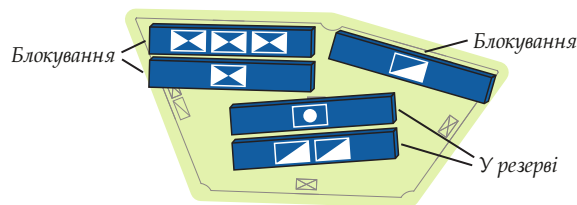
3 Мапа гри

Мапа гри вкрита багатокутниками. Багатокутники є *ділянками*. Ділянки впорядковують розміщення та пересування фігур.

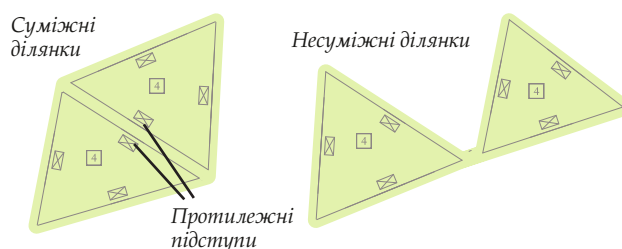
У межах ділянки є кілька *позицій*: внутрішність ділянки є *позицією резерву*, кожен край ділянки є *позицією підступу*.

Фігура у ділянці займає в ній певну позицію. Це може бути як позиція *у резерві*, так і позиція *блокування* одного з підступів. В одній позиції можуть знаходитись кілька фігур. Ділянка вважається *зайнятою* армією, якщо у будь-який її позиції(-ях) знаходиться будь-яка фігура(-и).

Фігури в одній позиції можна розташувати будь-яким зручним способом за умови, що буде чітко видно, які фігури в яких позиціях знаходяться.



Ділянки є *суміжними*, якщо вони стикаються паралельними підступами. Вони не є суміжними, якщо стикаються лише своїми кутами. Підступи між суміжними ділянками є *протилежними підступами*.



Підступи можуть бути *вузькими* або *широкими*.

Вузький підступ Широкий підступ

Для *повного блокування* широкого підступу потрібні принаймні дві фігури та тільки одна, якщо підступ вузький. Широкий підступ, заблокований однією фігурою, зветься *частково заблокованим*.

Нижче пояснюються символи у ділянці:

- ☒ **Штрафи піхоті та кінноті.** Штурми штрафуються, якщо тип фігури авангарду штурму збігається з символом у підступі, зайнятому оборонцем.
- ☉ **Штраф артилерії.** Артилерія не може бомбардувати або проводити загороджувальний артилерійський вогонь під час штурму по протилежному підступу, де є такий символ.
- ☒ **Непрохідна.** Фігури не можуть ні зайняти, ні перетнути таку позицію.
- ▬ **Перешкодження кінноті.** Знаходячись у підступі оборонця, такий символ істотно обмежує кінноту у її здатності до атаки та захисту.
- 9 **Місткість ділянки.** Фігури не можуть увійти до ділянки (навіть пересуваючись нею), якщо це спричинить перевищення її місткості за кількістю дружніх фігур у ділянці.
- ▬ **Великі (зверху) та місцеві (знизу) шляхи.** Фігури можуть пересуватися шляхом на відстань до трьох ділянок за хід та не витрачати наказу, якщо шлях є великим.
- ▬ **Міся підготування французів.** Кількість символів вказує кількість фігур.

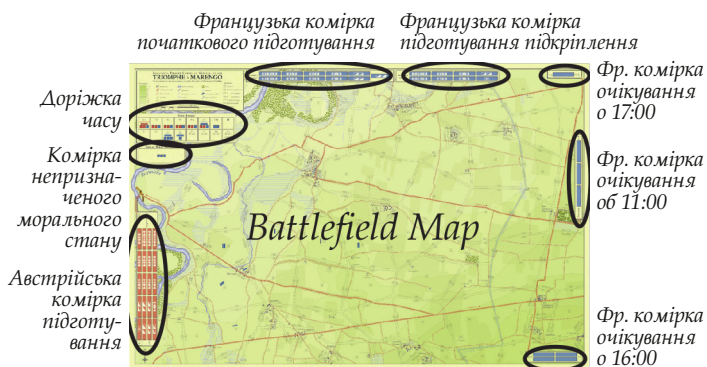
└ **Цільова межа.** Використовується в умовах незначної перемоги.

▸ **Напрямок підступу.** Стрілка, що вказує із заходу на схід. Австрійці можуть відступити на схід, а французи — на захід, тільки якщо не мають іншого вибору.

Усі інші зображення на мапі (міста, болота, горизонталі висот тощо) є суто декоративними та не впливають на гру.

4 Підготування

- (1) Покладіть диск часу до комірки о 6:00 ранку (6 h) на доріжці часу (PISTE HORAIRE) та розмістіть по комірках, як в них вказано 12 французьких і 12 австрійських дисків морального стану.
- (2) Покладіть 3 французькі диски морального стану до комірки непризначеного морального стану (ZONE DE MORAL NON ENGAGÉ).
- (3) Розмістіть фігури горілиць у трьох комірках підготування вздовж країв поля (Alessandria, AU DÉBUT та RENFORTS), відповідно до армій, моці та типу. Чимало фігур залишиться. Решта фігур використовується як заміна при зменшенні моці.
- (4) Перемішайте долілиць фігури з французької комірки початкового підготування (AU DÉBUT). (Для цього можна використати кришку від коробки гри). Французький гравець наосліп бере їх та розміщує у французьких початкових ділянках, відповідно до кількості символів у кожній ділянці. Фігури розміщуються до резерву. Французький гравець може дивитися на лице фігур лише після того, як він призначить їх до ділянок.
- (5) Перемішайте, як зазначено вище, фігури з французької комірки підготування підкріплення (RENFORTS), щоб заповнити три французькі комірки очікування о 17:00, 11:00 та 16:00 (5 h, 11 h та 4 h відповідно). Французький гравець може дивитися на лице фігур лише після того, як він призначить їх до комірок очікування.
- (6) Австрійський гравець приховує лице своїх фігур з австрійської комірки початкового підготування (окрім артилерії) та переміщує їх, як зазначено у розділі 17.



5 Послідовність гри

Раунди. Гра проводиться як низка 16 раундів. Кожен символізує одну годину історичного часу. У раунді кожен гравець по черзі виконує *хід*: спочатку австрійець, далі француз. Після цього позначка часу пересувається на одну годину вперед. Гра закінчується після раунду о 9:00 вечора.

Ходи. У свій хід гравці спочатку виконують *регулярне оновлення морального стану* (див. розділ 18), далі *відновлення підступу* (див. розділ 16), далі *дії* (див. розділ 6) і, нарешті, *відновлення морального стану* (див. розділ 18).

6 Дії

У хід гравця *дії* використовуються для *маршу* та *атаки*. Дії маршу бувають двох типів: *марш бездоріжжям* (див. розділ 7) та *марш шляхом* (див. розділ 8). Атаки бувають трьох типів: *маневрена атака* (див. розділ 9), *бомбардування* (див. розділ 10) та *штурм* (див. розділ 11). Ще одним особливим типом дії є *впорядкування* (див. розділ 14).

Гравець має загалом три (3) *накази* на хід. Більшість дій для свого виконання вимагають витрачання наказу. Виняток становлять марші бездоріжжям визначені захисними маршами (див. розділ

7), марші шляхами по великих дорогах та усі дії бомбардування, будь-яку з них можна виконати без витрачання наказу.

Дії виконуються послідовно. Одна має бути завершена, перш ніж розпочати іншу.

По завершенню дії (незалежно від того, чи коштує ця дія наказу), фігура, що брала в ній участь не може брати участь в іншій дії цього ходу (незалежно від того, чи коштує інша дія наказу). Із цього обмеження є один виняток: дія впорядкування. Фігура, що бере участь у дії впорядкування може брати участь в іншій дії цього ходу.

В одній дії можуть брати участь не більше трьох (3) фігур. Ще більші обмеження стосуються маршів шляхом (одна фігура) та дії впорядкування (одна чи дві фігури відповідно до розділу 15).

7 Марші бездоріжжям

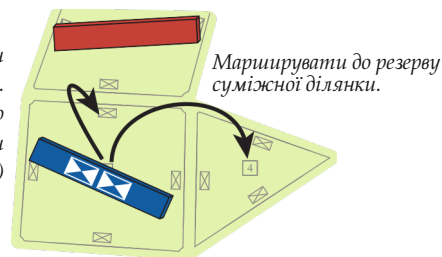
Фігура, що виконує дію маршу бездоріжжям, може пересуватися в межах своєї ділянки або до суміжної ділянки. Марш бездоріжжям не можна здійснити у зайнятій ворогом ділянці.

Для здійснення маршу бездоріжжям фігурами разом за одну дію, усі фігури повинні пересуватися з однієї ділянки та позиції до одної ділянки та позиції.

Фігура з резерву може здійснити марш бездоріжжям наступним чином:

- Вона може марширувати до резерву суміжної ділянки.
- Вона може марширувати, блокуючи підступ ділянки в якій знаходиться. Ділянка протилежного підступу *має* бути зайнята ворогом. *Марш може визначитися як захисний марш та здійснюватися без витрачання наказу, якщо він не призводить до збільшення кількості дружніх фігур у підступі за мінімально необхідну для його повного блокування.*

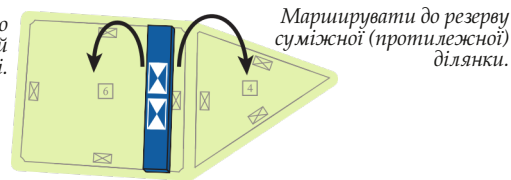
Марширувати, блокуючи підступ своєї ділянки. (Ділянка протилежного підступу має бути зайнята ворогом.)



Фігура з підступу може здійснити марш бездоріжжям наступним чином:

- Вона може марширувати до резерву у своїй ділянці.
- Вона може марширувати до резерву суміжної (протилежної) ділянки.

Марширувати до резерву у своїй ділянці.



8 Марші шляхом

Фігура, що виконує дію маршу шляхом може в один хід пересуватися на відстань до трьох ділянок, входячи в одну за одною. Початкова ділянка, підступи й ділянки, що перетинаються, та кінцева ділянка повинні бути з'єднані суцільним, безперервним шляхом. (Фігура, що починає з перехрестя або підійшла до нього, може залишити його вздовж будь-якого зі шляхів, що перетинаються. Перехрестя не перериває шлях.)

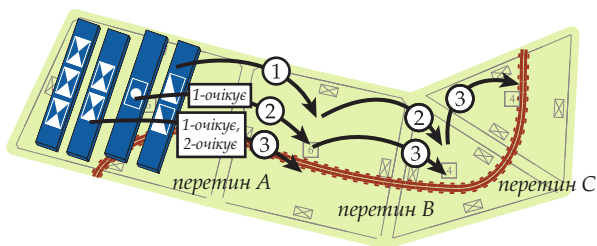
Фігура, маршируючи шляхом повинна починати свій хід з резерву.

Одна дія маршу шляхом може перемістити лише одну фігуру коштом одного наказу. Проте, якщо фігура цілком, від початку до кінця йде по великих шляхах, вона може здійснити марш не витрачаючи наказ.

Історично марші шляхом були значно ускладнені та сповільнені через перевантаженість руху. Для відтворення цього, на перетинах є обмеження руху, а марші шляхами здійснюються кроками.

- Перетином є перехід шляху з однієї ділянки до суміжної. (Якщо між парочку суміжних ділянок проходить кілька шляхів, то кожен має власний перетин.)
- Фігура, що марширує шляхом, відраховує свій марш у три кроки. На кожному кроці фігура може або пересунути перетином (до резерву наступної ділянки), або може очікувати на рух цим перетином (залишатися у резерві поточної ділянки, див. нижче).
- Кожен перетин має обмеження руху. Лише три фігури в той самий хід можуть марширувати перетином та кожна робить свій відповідний перетин у подальшому кроці, ніж попередня фігура. Черга на перетин у подальшому кроці змушує фігуру відраховувати кроки в очікуванні перетину.

У наступному прикладі показано, як фігури змушені використовувати кроки очікування, дотримуючись обмежень руху перетинами:



Першою марширує кіннота: у 1 крок вона пересувається перетином А, у 2 крок — перетином В, а у 3 крок — перетином С.

Другою марширує артилерія: у 1 крок вона очікує на рух, у 2 крок пересувається перетином А, а у 3 крок — перетином В.

Третьою марширує піхота міццю 2: у кроках 1 та 2 вона очікує на рух, а у 3 кроці пересувається перетином А.

Остання піхота міццю 3 не марширує шляхом. Їй довелося б використати усі три кроки в очікуванні руху, не залишивши жодного для пересування.

Фігури, що марширують шляхом, не можуть в один хід марширувати одним перетином у різних напрямках.

Обмеження руху не впливають на марші бездоріжжям та не знаходяться під їх впливом. Обмеження руху впливають лише на марші шляхами та знаходяться під їх впливом.

Фігура кінноти під час маршу шляхом може спробувати увійти до зайнятої ворогом ділянки. Як тільки станеться такий крок, негайно відбувається маневрена атака (див. розділ 9). Марш шляхом може продовжуватися після перемоги нападника (та може включати додаткові маневрені атаки), але не може продовжуватися після перемоги оборонця (кіннота завершує своє пересування у ділянці атаки). Маневрені атаки під час маршу шляхом не є окремими діями, а є частиною дії маршу шляхом. Перехрестя дороги не можна використовувати для більш ніж однієї маневреної атаки шляхом у хід. Для розрахунків руху вважається, що кіннота використовувала перетин для атаки, незалежно від того, вдалася атака чи ні. Наприкінці маршу шляхом, в якому фігура здійснила маневрену атаку, вона відкривається, щоб показати, що це кіннота.

Фігура, що марширує шляхом, за винятком маневрених атак кінноти, не може входити (або намагатися увійти) до зайнятої ворогом ділянки.

9 Маневрена атака

Маневрена атака є різновидом атаки. Це спроба зайняти суміжну, зайняту ворогом ділянку, перетинаючи підступ у цій ділянці, який або незаблокований, або лише частково заблокований ворожими фігурами. (Маневрена атака не може бути здійснена, якщо ворожий підступ повністю заблокований.)

Маневрена атака може виконуватися як дія сама по собі, а може бути виконана під час маршу кінноти шляхом, як частина дії маршу.

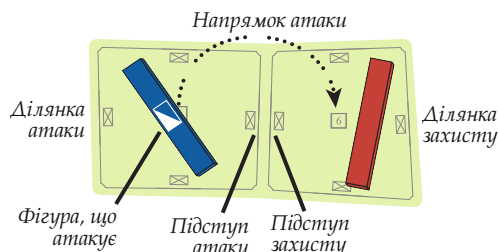
Маневрена атака може здійснюватися з резерву або з підступу. Якщо з підступу, атака має бути спрямована на ділянку протилежну цьому підступу.

Якщо підступ захисту має перешкоджання кінноті, то до складу фігур маневреної атаки повинна входити піхота. Нападник повинен наприкінці атаки відкрити одну зі своїх фігур, що атакували, щоб підтвердити наявність піхоти. (Перешкоджання кінноті в атакованій ділянці ігнорується.)

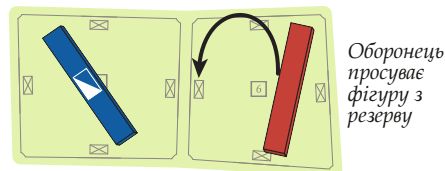
Порядок маневреної атаки на прикладі наступний:

1. Оголошення атаки. Нападник вказує *фігури для атаки та напрямку атаки*. (Він не може вказати понад три фігури, оскільки є обмеження на три фігури у дії.) Усі фігури, що атакують мають займати ту саму позицію та атакувати в одному напрямку. Напрямок атаки визначає ділянку, що атакують (ділянка захисту) та підступ у цій ділянці, який перетне атака (підступ захисту). Для маневреної атаки під час маршу шляхом, напрямком також визначає перетин шляху для атаки, перетин шляху можна використовувати лише для однієї маневреної атаки шляхом у хід.

Оголошення атаки побічно визначає *підступ атаки* (підступ, протилежний підступу захисту) та *ділянку атаки* (ділянку, що містить підступ атаки). Оскільки вони побічні, їх не потрібно вказувати безпосередньо.

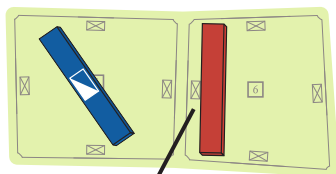


2. Відповідь оборонця. Якщо атака відбувається з резерву ділянки атаки, оборонець може відповідаючи обрати фігури з резерву ділянки захисту та просунути їх до підступу захисту. Оборонець не може обрати для відповіді більшу кількість фігур, ніж є фігур в атаці. Якщо атака відбувається з підступу атаки, оборонець не може просувати фігури з резерву до підступу захисту.



3. Визначення підсумку. Оборонець перемагає, якщо атаку заблоковано, інакше перемагає нападник. Атака блокується, якщо:

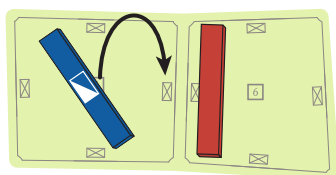
- Підступ захисту повністю заблоковано.
- Підступ захисту частково заблоковано, та (1) атакує лише одна фігура, і (2) це перша маневрена атака цим підступом у цей хід.



Підступ захисту повністю заблоковано, атаку заблоковано.

4. Завершення атаки. Завершення наступне:

- Якщо *переміг нападник*: усі фігури оборонця у ділянці захисту повинні відступити (див. розділ 13). Усі фігури, що атакують просуваються до резерву атакваної ділянки.
- Якщо *переміг оборонець*: фігури оборонця залишаються на місці. Якщо атака була з підступу атаки, фігури, що атакували залишаються на місці. Якщо атака була з резерву ділянки атаки, фігури, що атакували можуть просунутися (усі або жодна) до підступу атаки.



Нападник може обрати просування до підступу атаки.

Оборонець залишається на місці.

10 Бомбардування

Бомбардування є різновидом атаки. Бомбардувати може лише фігура артилерії. Бомбардування складається з двох дій за два ходи: гравець оголошує його в один свій хід та завершує його в наступному.

Ні оголошення, ні завершення бомбардування не потребують витрат наказу.

Бомбардування можна виконати тільки з підступу. Атака має бути спрямована на ділянку протилежну підступу. Ворожі фігури можуть знаходитись будь-де в атакваній ділянці. (Фігура артилерії у резерві не може здійснити бомбардування.)

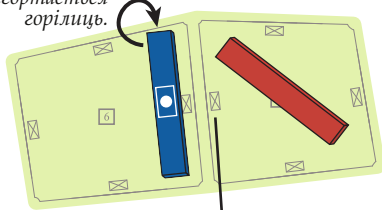
Бомбардувальна атака не дозволяється, якщо у підступі, протилежному підступу артилерії є штраф артилерії. (Штраф артилерії у підступі самої артилерії ігнорується.)

Гравець може скасувати своє оголошення бомбардування до завершення без жодних витрат чи штрафу. Воно автоматично скасовується, якщо за будь-якої підстави артилерія залишає оголошену позицію. (Скасування оголошення бомбардування до його завершення, залишає фігурі можливість участі в іншій дії замість ходу завершення.)

Порядок бомбардування на прикладі наступний:

1. Оголошення бомбардування. Нападник вказує артилерію для бомбардування та повертає її горілиць.

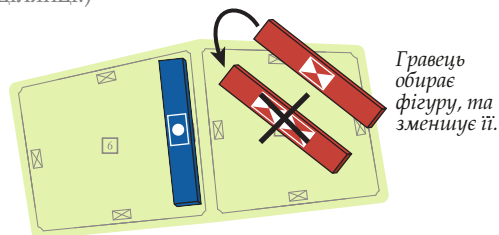
Артилерія перегортається горілиць.



(Примітка: Тут не повинно бути штрафу артилерії.)

2. Завершення бомбардування. Завершення відбувається наступного ходу нападника після оголошення. Захисник обирає

одну зі своїх фігур у ділянці атаки для зменшення. Першою обирається фігура з підступу навпроти артилерії, потім із резерву, а далі з будь-якої позиції у ділянці. Потім фігура зменшується. Артилерія залишається горілиць до кінця ходу. (Завершення не має впливу, якщо захисник не має фігур в атакваній ділянці.)



Гравець обирає фігуру, та зменшує її.

11 Штурми

Штурм є різновидом атаки. Це спроба зайняття суміжної ділянки, перетинаючи заблокований ворогом підступ у цій ділянці. (Ворожий підступ може бути повністю або частково заблоковано.)

Щоб здійснити штурм, фігури повинні блокувати підступ. Підступ з якого фігури штурмують має бути навпроти заблокованого ворогом підступу. (Фігури з резерву не можуть штурмувати.)

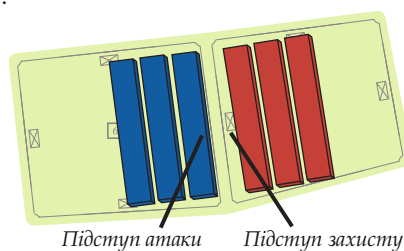
Штурм повинен мати принаймні одну фігуру в авангарді (відповідно до кроку 3 порядку штурму). Не дозволено оголошувати штурм, якщо немає фігури, що може бути в авангарді.

Жоден марш чи атаку не можна провести тим самим підступом до кінця ходу, після штурму, програного нападником. (Це унеможливає марш, навіть якщо оборонця знищено. Не перешкоджає маневреній атаці або бомбардуванню перед штурмом підступом.)

Пізніше у той самий хід, після штурму виграного нападником, не можна входити до ділянки захисту будь-яким підступом, використовуючи марш шляхом. (Не перешкоджає пізнішому маршу бездоріжжям.)

Порядок проведення штурму з прикладом наступний:

1. Оголошення штурму. Нападник вказує *підступ атаки*: підступ, з якого буде здійснено штурм. Протилежний підступ є *підступом захисту*. Ділянка, що містить підступ атаки, є *ділянкою атаки*. Ділянка, що містить підступ захисту, є *ділянкою захисту*.

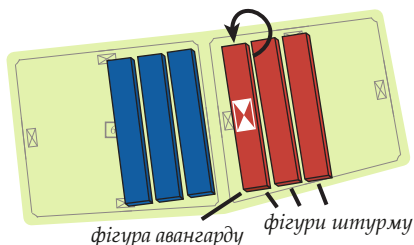


Підступ атаки Підступ захисту

2. Оголошення фігур захисту. Усі фігури захисника у підступі захисту вважаються його фігурами штурму. Зі своїх *фігур штурму* захисник може обрати *фігури авангарду* та перегорнути їх горілиць. При обранні діють наступні умови:

- У вузькому підступі захисник може обрати одну фігуру або жодної, у широкому підступі може обрати одну, дві або жодної.
- Дві фігури авангарду мають бути одного типу.

Кіннота не може бути в авангарді, якщо підступ *захисту* має перешкоджання кінноті.

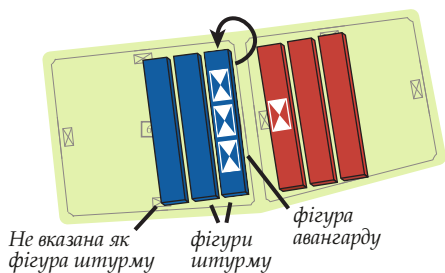


3. Оголошення фігур атаки. Нападник визначає, які з його фігур у підступі атаки будуть його **фігурами штурму**. (Він не може визначити понад три фігури, оскільки діє обмеження на три фігури.) Зі своїх фігур штурму нападник повинен обрати **фігури авангарду** та перегорнути їх горілиць. Умови обрання наступні:

- У вузькому підступі нападник повинен обрати одну фігуру, у широкому підступі може обрати одну або дві.
- Дві фігури авангарду мають бути одного типу.
- Кіннота не може бути в авангарді, якщо підступ *захисту* має перешкодження кінноті.
- Кожна фігура авангарду повинна бути міццю два або більше.

(До складу визначених фігур штурму повинна входити принаймні одна фігура, що може бути в авангарді. Нападник, на відміну від захисника, не може не обирати фігур авангарду та не може обирати фігури авангарду міццю один.)

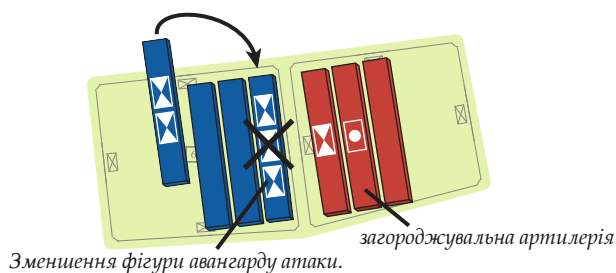
(Фігури у підступі атаки, що не вказані як фігури штурму, жодним чином не беруть участі у штурмі: вони не отримують зменшення від штурму та не просуваються у разі успіху.)



4. Загороджувальна артилерія. Захисник може обрати проведення загороджувального артилерійського вогню, якщо виконуються усі наступні умови:

- До складу фігур штурму захисника входять фігури артилерії.
- Артилерія не є фігурою авангарду.
- Артилерія не оголошувала та не завершувала бомбардувальну атаку в попередній хід захисника.
- Підступ *атаки* немає штрафу артилерії.

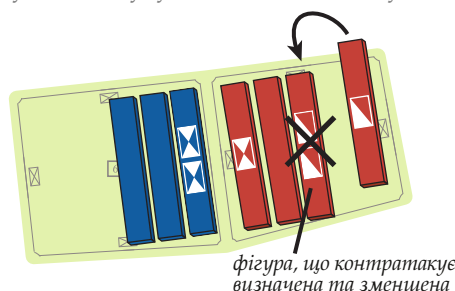
Проводячи загороджувальний вогонь, оборонець тимчасово відкриває фігуру артилерії показуючи нападнику. Далі нападник обирає одну зі своїх фігур авангарду та зменшує її.



5. Контратака оборонця. Оборонець має можливість визначити зі своїх фігур штурму **фігури, що контратакують** та перегорнути їх горілиць. Якщо оборонець це робить, то необхідно виконати наступні вимоги:

- Фігура, що контратакує не може також бути фігурою авангарду.
- У вузькому підступі, оборонець повинен визначити одну фігуру, у широкому — одну або дві.
- Дві фігури, що контратакують мають бути одного типу.
- Фігури кінноти не можуть бути вказані, якщо підступ *захисту* має перешкодження кінноті.
- Кожна фігура, що контратакує повинна бути міццю два або більше.

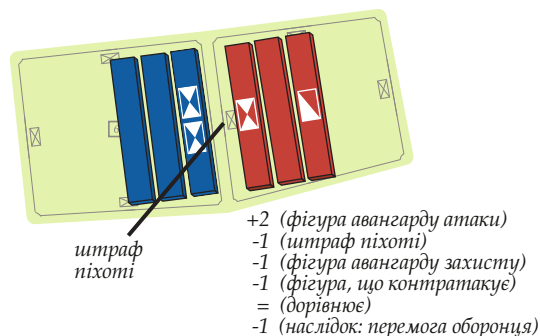
Фігури, що контратакують, негайно отримують зменшення за кількістю фігур в авангарді атаки. Якщо гравець має дві фігури, що контратакують він повинен розподілити зменшення між ними якомога однаково, до того ж гравець може обрати, яка з двох його фігур отримає будь-яке непарне зменшення. (Немає жодної переваги для захисту вказувати фігури, що контратакують, які будуть негайно знищені у цьому кроці.)



6. Підрахунок підсумку. Підрахуйте наступним чином:

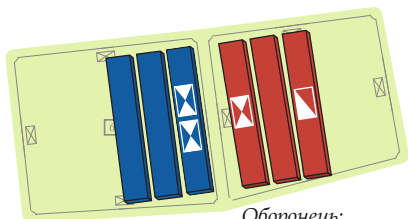
- Підсумуйте міць фігур авангарду нападника, та
- Відніміть один за кожний штраф піхоти або кінноті у підступі *захисту*, що відповідає типу фігур авангарду атаки, та
- Відніміть загальну міць фігур авангарду оборонця (може дорівнювати нулю), та
- Відніміть загальну міць фігур, що контратакують.

Нападник перемагає за підсумком більшим за нуль, а оборонець — меншим або рівним нулю. (Зауважте, що оборонець може перемогти, навіть якщо його знищено, це означатиме, що оборонцям вдалося стримати нападників протягом цього ходу, навіть якщо вони не зможуть зробити це наступним.)



7. Підрахунок зменшення. Зменшення підраховуються наступним чином:

- Кожна сторона отримує одне зменшення за кожен фігуру авангарду ворога (може бути нульовим).
- Нападник отримує одне додаткове зменшення за кожен (вцілілу) фігуру кінноти, що контратакувала.
- У випадку програшу нападника, якщо від'ємний підсумок дорівнює або перевищує загальну поточну міць фігур авангарду нападника, то додайте 1 до загального зменшення нападника, якщо у авангарді нападника є 1 фігура та 2, якщо є 2. (У прикладі, від'ємний підсумок -1 дорівнює 1, що не дорівнює та не перевищує загальну міць нападника, яка дорівнює 2, тому додаткових зменшень нападника немає.)



Нападник:

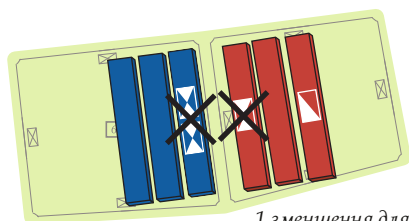
- +1 (ворожа фігура авангарду)
- +1 (кіннота, що контраатакувала)
- = (дорівнює)
- 2 (втрати зменшення)

Оборонець:

- +1 (ворожа фігура авангарду)
- = (дорівнює)
- 1 (втрати зменшення)

8. Розподіл зменшення. Гравець застосовує зменшення до своїх фігур наступним чином:

- Усі зменшення спочатку повинні бути застосовані до фігур авангарду. Якщо гравець має дві фігури авангарду, то він повинен розподілити зменшення між ними якомога однаково, до того ж гравець може обрати, яка з двох його фігур отримує будь-яке непарне зменшення.
- Якщо кількість зменшень перевищує загальну міць його фігур авангарду, то гравець застосовує надлишок до інших своїх фігур штурму, розподіляючи їх за своїм бажанням.
- Якщо наслідки вимагають більшого зменшення, ніж загальна міць фігур штурму гравця, надлишок ігнорується. (Проігноровані зменшення не впливають на моральний стан.)



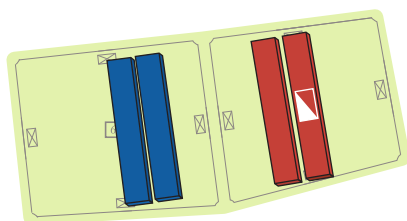
2 зменшення для нападника

1 зменшення для оборонця

9. Завершення штурму. Завершення наступне:

- Якщо переміг оборонець: усі фігури залишаються на місці.
- Якщо переміг нападник: усі фігури оборонця у ділянці захисту повинні відступити (див. розділ 13). Усі фігури штурму нападника просуваються до резерву ділянки атаки.

Наприкінці штурму усі відкриті фігури знову приховуються.



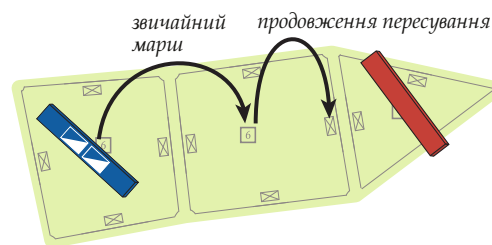
Фігури залишаються на місці.

(Обидва гравці можуть уточнити знаходження фігур біля підступу, посунувши вцілілі фігури ближче до нього.)

12 Продовження пересування кінноти

Кіннота має здатність **продовження пересування**. Наприкінці маневреної атаки, штурму, маршу шляхом або бездоріжжям, що закінчуються у резерві ділянки, кіннота може використати **продовження пересування**, щоб заблокувати підступ у цій ділянці. Ділянка навпроти цього підступу має бути зайнята ворогом.

Продовження (як зрозуміло з назви) продовжує дію, воно само по собі не є дією. Продовження не витрачає наказ, якщо воно не використовується для розділення у дії (що дозволено) кількох фігур між декількома позиціями призначення. У цьому випадку кожне додаткове місце призначення витрачає додатковий наказ.



Кіннота може продовжити пересування наприкінці маршру шляхом, але лише до підступу, з'єднаного шляхом зі шляхом маршру фігури. Продовження наприкінці маневреної атаки під час маршу шляхом завершує марш шляхом. *Примітка:* фігура кінноти з резерву може "марширувати шляхом" жодного перетину, а далі використати продовження (без витрат наказу) для пересування великим шляхом від резерву до підступу у своїй початковій ділянці.

У маневреній атаці, якщо нападник програв, продовження обмежується підступом атаки.

У штурмі продовження дозволяється тільки у випадку перемоги нападника.

При використанні продовження, фігура тимчасово відкривається, щоб показати супернику, що це кіннота.

13 Відступи

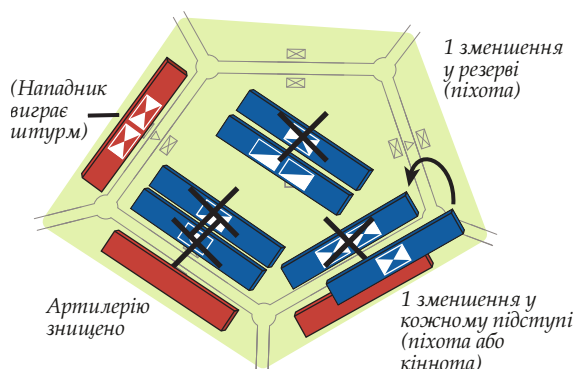
Відступ є евакууванням ділянки внаслідок втрат оборонця під час маневреної атаки чи штурму. Коли переможеному оборонцю доводиться відступати з ділянки, усі його фігури в цій ділянці мають відступити.

Відступ не є дією та не витрачає наказу.

Порядок відступу разом з прикладом наступний:

1. Визначення зменшення. Оборонець відкриває фігури, а далі застосовує до своїх фігур зменшення наступним чином:

- По-перше, артилерія в будь-якій позиції знищується.
- Далі, фігури у кожному підступі, що блокують підступ, зазнають, якщо підступ вузький одне зменшення загалом, та 2 зменшення загалом, якщо підступ широкий, приймати зменшення може піхота, кіннота або їх поєднання.
- Нарешті, фігури *піхоти* у резерві зазнають два зменшення загалом, якщо приводом до відступу була атака широким підступом з кількома вцілілими фігурами нападу, які просуваються до ділянки, інакше вони зазнають одне зменшення загалом.
- *Кіннота у резерві, відступаючи ніколи не зазнає зменшення.*

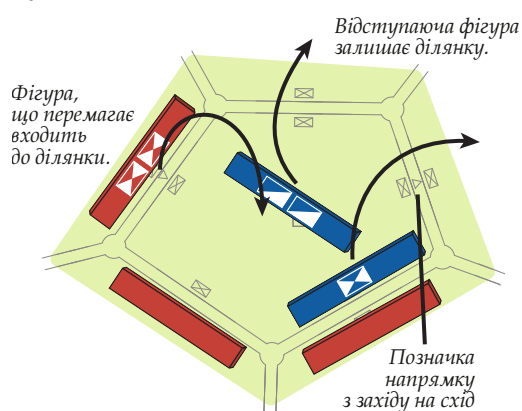


Для кожної позиції оборонець обирає фігури в цій позиції, що отримують зменшення. Якщо фігур відповідних типів не вистачає, щоб отримати усі зменшення, надлишок ігнорується. (Проігноровані зменшення не впливають на моральний стан.)

2. Фігури, що відступають. Усі фігури у ділянці відступають до резерву суміжних ділянок:

- Куди та які фігури переміщуються, обирає оборонець.
- Фігури не можуть відступити: до ділянки звідки відбулася атака, до ділянки зайнятої ворогом, до ділянки, що призведе до перевищення її місткості.
- Якщо немає інших дозволених варіантів, то з трьох типів напрямків підступу (східний, західний та непозначений) французи не можуть відступати на захід, а австрійці — на схід. (Французи не зобов'язані віддавати перевагу східному перед непозначеним, а австрійці — західному перед непозначеним.)
- Усі фігури, що не мають ділянки, куди вони можуть відступити, знищуються. Якщо місткості ділянки не вистачає для усіх фігур, що відступають, гравець, що відступає обирає, які з них відступають, а які знищуються.

Після того, як усі фігури відступили, вони знову приховуються. (Гравець, що атакував бачить, які фігури до якої ділянки відступають.)



14 Дезорганізація французів

В історичній битві атака австрійців стала несподіванкою для французів. Для зображення цього діють наступні правила:

Лише під час раунду о 6:00 ранку французькі фігури *не можуть* жодним чином блокувати підступи.

Також, на початку гри усі французькі фігури на мапі *дезорганізовані* та підпадають під обмеження. Вони стають *впорядкованими* (звичайний стан фігур) за допомогою дії впорядкування.

Дезорганізована фігура не може атакувати. Вона може марширувати між позиціями в межах своєї ділянки та може блокувати маневрені атаки, але не може марширувати за межі своєї ділянки. Дезорганізована фігура може покинути свою ділянку шляхом відступу, але це не скасовує обмежень дезорганізації, а тільки змінює ділянку, до якої вони застосовуються.

Якщо під час дії впорядкування на мапі є менш як три впорядкованих французьких фігури (не враховуючи знищених фігур або фігур, що будуть впорядковані), дія впорядковує одну фігуру. Якщо на мапі є три або більше впорядкованих французьких фігур, дія може впорядкувати дві фігури. Фігури, що будуть впорядковані за допомогою дії впорядкування обирає французький гравець. Якщо це дві фігури, то вони повинні бути в різних ділянках.

Не можна в один хід впорядкувати лише деякі фігури у ділянці. Або потрібно використати достатньо дій, щоб впорядкувати усі фігури у ділянці, або жодну з них не можна впорядкувати.

Фігуру можна впорядкувати за допомогою дії впорядкування

та виконати іншу дію у той же хід. Вартість наказу цієї іншої дії додається до вартості наказу дії впорядкування.

Якщо під час відступу чи маршу, впорядковані та дезорганізовані фігури знаходяться в одній ділянці, усі *одразу* стають дезорганізованими та *негайно* підпадають під обмеження дезорганізації. (Марш шляхом зупиняється у цій ділянці.)

Французькі підкріплення входять у гру вже впорядкованими без необхідності витратити на них дії впорядкування.

15 Підкріплення

Фігури, розміщені у комірках очікування під час підготування, можуть увійти на мапу як підкріплення у час та шляхами входу, вказаними для них на мапі. (Австрійська комірка підготування також є коміркою очікування.)

Фігура, що входить на мапу як підкріплення, повинна використовувати марш шляхом. Місце, де шлях входить на мапу, вважається першим перетином маршу, і до нього застосовуються обмеження руху. Якщо для входу є більше фігур, ніж дозволяє обмеження руху, надлишок має зачекати до наступного ходу.

Для входу *не потрібні* відповідні фігури. (Їх можна довільно тримати поза мапою.) Вони можуть входити у будь-якому порядку, обраному гравцем.

Поки у комірці очікування є підкріплення, які ще не вийшли на мапу, жодна ворожа фігура не може увійти (або спробувати увійти, штурмом або маневреною атакою) до ділянки, куди ці підкріплення мають увійти першими.

В історичній битві австрійці навели понтонний міст через річку Борміду. Для відтворення цього, окрім можливості ввести три фігури австрійського підкріплення у хід великим шляхом, одна додаткова фігура у хід може входити понтонним мостом. Фігура, що входить понтонним мостом, повинна завершити своє пересування у ділянці входу. (Немає шляху від понтонного мосту за межі ділянки.) Вхід понтонним мостом не потребує витрати наказу.

Австрійська артилерія не може увійти у гру до раунду о 7:00 ранку. До цього раунду вона залишається горілиць в австрійській комірці очікування.

16 Відновлення підступу

На початку свого ходу гравець виконує відновлення підступу для своїх фігур. (Лише на початку свого ходу та лише для своїх фігур.)

Якщо під час відновлення підступу, фігура блокує підступ, а ділянка навпроти цього підступу не зайнята ворогом, тоді підступ відновлюється, переміщенням фігури назад до резерву власної ділянки. Там, де відновлення не є обов'язковим, воно заборонене. Відновлення підступу не є дією та не вимагає витрачання наказу. (Фігура після відновлення згодом може виконувати дію у той самий хід.)

17 Переміщення фігур

Щоб приховати тотожність фігур підкріплення або фігур, що були тимчасово відкриті, гравець може зібрати свої фігури з однієї позиції або з однієї комірки очікування, приховано перемішати їх разом та повернути назад.

Перемішувати можна в будь-який час (навіть під час ходу суперника), але фігури, що можуть виконати дію пізніше поточного ходу, не можна перемішувати разом із фігурами, що цього не можуть зробити.

18 Моральний стан

Кожна армія у грі має *рівень морального стану*, який відстежується за допомогою **дисків**. Під час гри моральний стан може бути підвищено або знижено. Рівень морального стану армії у будь-який час — це загальна кількість дисків морального стану, які вона має в *комірці непризначеного морального стану*, плюс кількість дисків морального стану, які вона має на мапі як *призначений моральний стан* в окремих ділянках. Коли моральний стан армії знижується до нуля, армія стає *деморалізованою* та негайно програє гру.

Регулярне відновлення морального стану. На початку ходу кожної армії виконується регулярне відновлення морального стану. Усі диски морального стану, що армія має на доріжжі часу для цього ходу, переміщуються до комірки непризначеного морального стану, підвищуючи моральний стан армії.

Призначення морального стану. Моральний стан може бути призначено через наступні дії:

- Якщо оборонець перемагає у маневреній атаці, то зазвичай до ділянки захисту призначається один диск морального стану оборонця. Натомість призначаються два диски морального стану оборонця, якщо виконані усі наведені далі умови: широкий підступ захисту, було декілька фігур нападника та це була перша маневрена атака цим підступом у цей хід.
- Якщо *оборонець* перемагає у штурмі, призначте один диск морального стану оборонця до ділянки захисту за кожну фігуру оборонця, обрану для авангарду захисту та по одному за кожну фігуру, обрану для контратаки.
- Тільки австрійці повинні призначати один диск морального стану до ділянки за кожну австрійську фігуру, що відступає з цієї ділянки. За знищенні фігури призначати не треба. (Штраф зображує стан оточення австрійської армії, яка мусила наступати, щоб прорватися.)
- Призначення морального стану до ділянки спочатку відбувається переміщенням до неї дисків непризначеного морального стану. Якщо останніх недостатньо, гравець-супротивник може (але не обов'язково) повністю або частково компенсувати різницю коштом призначених дисків армії, що прогнала, переносячи їх з іншої ділянки(-нок).
- Диски морального стану, що призначені до ділянки можуть в ній накопичуватися в наслідок кількох дій та протягом кількох ходів.

Зниження морального стану. Моральний стан може бути знижено через наступні дії:

- За кожне зменшення армії від артилерійського бомбардування, відступу або програшу при штурмі, вона втрачає один диск морального стану. (Переможець у штурмі не зазнає зниження морального стану за зменшення. Зниження морального стану для переможеного за зменшення від загороджувальної артилерії та контратаки, відкладається до визначення наслідків штурму.)
- Зниження морального стану за зменшення спочатку відбувається з непризначеного морального стану. Якщо останніх недостатньо, гравець-супротивник компенсує різницю, обираючи призначені диски армії, що прогнала з ділянок.

Оновлення морального стану. Наприкінці ходу кожної армії, армія виконує оновлення власного морального стану. Порядок оновлення морального стану армії наступний:

1. Диски втрачаються у кожній ділянці, де армії призначені диски морального стану, але ділянка зайнята ворогом, або не зайнята, але останньою фігурою, що входила до

неї була ворожа фігура. (Кроки 2 та 3 застосовуються лише до дисків, що не були втрачені у цьому кроці.)

2. Диски повертаються до непризначеного морального стану з кожної ділянки, де армії призначені диски морального стану та жодна з суміжних ділянок не зайнята ворогом.
3. У *свій* хід до 16:00, французький гравець може обрати один призначений диск морального стану та повернути його до непризначеного морального стану. Диск не можна обрати для повернення, якщо під час попереднього ворожого ходу його було перенесено з іншої ділянки. (Якщо у французів немає придатних дисків для повернення, їх не можна повернути. Французький гравець не може обрати диск для повернення під час або після раунду о 16:00.)

19 Як перемогти

Безлад будь-якої армії негайно призводить до закінчення гри та армія супротивника отримує *вирішальну перемогу*.



цільова межа

Якщо до 9:00 вечора вирішальної перемоги не станеться, то *незначну перемогу* отримує Австрія, якщо буде мати принаймні 3 фігури на схід від цільової межі (*ligne d'objectif*), інакше незначну перемогу отримує Франція.

ДИЗАЙН ГРИ: Bowen Simmons

ЗОБРАЖЕННЯ ТА ПРАВИЛА: Bowen Simmons

ЗОБРАЖЕННЯ ОБКЛАДИНКИ: Antoine-Jean Gros, Irina Kovaleva, Richard Shako

ДИЗАЙН КОРОБКИ: Richard Shako

ПЕРЕКЛАД ПРАВИЛ НІМЕЦЬКОЮ: Richard Sivel

НІМЕЦЬКА КОРЕКТУРА: Thorsten Groß. Дуже дякую!

ФРАНЦУЗЬКА КОРЕКТУРА: Christophe Sancy, Christophe Denoise. Дуже дякую!

ХУДОЖНИЙ РАДНИК: Birte Wolmeyer. Дуже дякую!

ІСТОРИЧНА ПЕРЕДМОВА: Richard Sivel та Wikipedia англійською

ВІКІПЕДІА АНГЛІЙСЬКОЮ: https://en.wikipedia.org/wiki/Battle_of_Marengo

ТЕСТУВАЛЬНИКИ: Дуже багато імен за ці роки, щоб усіх перелічити. Дуже дякую усім!

На тлі обкладинки зображено загибель генерала Дезе на полі бою Маренго. Нарис олівцем Irina Kovaleva за офортом Henri Félix Emmanuel Philippoteaux.

©2022 Bowen Simmons та Histogame Spielverlag (Knaackstr. 70, 10435 Berlin, Germany, www.histogame.de). Усі права належать Bowen Simmons та Histogame.

ПЕРЕКЛАД УКРАЇНСЬКОЮ: not simple games, 2023

Дрібниці про Маренго

А. Кінь Наполеона (1793-1831), на якому він їздив принаймні у Маренго та Ватерлоо. Його скелет експонується в Національному музеї армії у Лондоні.

В. Курка Маренго. Французька страва, що складається з курки, обсмаженої в олії з часником та томатами, прикрашеної яєчною та раками. Згідно з поширеним міфом, цю страву було вперше виготовлено з того, що знайшли солдати-фуражери після перемоги Бонапарта у *битві при Маренго*, його шеф-кухарем Дюнаном.

20 Місцевість

Правила місцевості, згадані в інших розділах правил повторюються тут, упорядковані за їх типом для зручності.

Штрафи піхоті та кінноті: за кожний такий штраф у підступі *захисту*, що відповідає типу фігури авангарду атаки, міць атаки під час штурму зменшується на один при розрахунку підсумку.

Штрафи артилерії: під час бомбардування атака не може бути здійснена, якщо у підступі *захисту* є штраф артилерії. Під час штурму не можна використати загороджувальну артилерію, якщо у підступі *атаки* є штраф артилерії.

Непрохідні підступи: фігури ніколи не можуть займати, пересуватися, атакувати чи відступати підступами, що позначені як непрохідні, навіть якщо це призведе до знищення фігур, що відступають.

Підступи, що перешкоджають кінноті: якщо підступ *захисту* має перешкоджання кінноті, то не можна провести маневрену атаку без піхоти. Якщо під час штурму підступ *захисту* має перешкоджання кінноті: кіннота не може бути в авангарді атаки, авангарді захисту або контратаки.

Широкий та вузький підступи: щоб повністю заблокувати вузький підступ потрібна принаймні одна фігура та дві для широкого підступу. Широкий підступ, заблокований однією фігурою є частково заблокованим. Маневрена атака успішна проти незаблокованого підступу, невдала проти повністю заблокованого підступу та може бути успішною або ні проти частково заблокованого підступу. (Додаткову інформацію див. у розділі 9.) Штурм вузьким підступом обмежується однією фігурою авангарду в атаці, в захисті та контратаці. Штурм широким підступом може мати до двох фігур авангарду в атаці, в захисті та контратаці.

Місткість ділянки: фігури не можуть увійти до ділянки (навіть проходячи нею) маршем, маневреною атакою, штурмом або відступом, якщо це спричинить перевищення її місткості за кількістю дружніх фігур у ділянці.

Великі та місцеві шляхи: використовуються для маршів. Марші цілком по великих шляхах не витрачають наказів. Кіннота може здійснювати маневрені атаки під час маршів шляхом. Продовження пересування кінноти наприкінці маршу шляхом повинно бути по шляху. Підкріплення входять маршем шляхом.

21 Типи фігур

Правила типів фігур, згадані в інших розділах правил повторюються тут, упорядковані за їх типом для зручності.

Піхота: до складу маневреної атаки підступом *захисту*, що має перешкоджання кінноті повинна входити піхота. Під час штурму: (1) віднімається один від моці піхоти авангарду атаки за кожен штраф піхоті у підступі *захисту*, і (2) контратаки піхоти не збільшують зменшення нападника. Зменшення при відступі: (1) у резерві зазнає два зменшення піхоти, якщо підступ атаки широкий та атака здійснюється декількома фігурами, інакше одне, і (2) у кожному підступі зазнає одне зменшення піхоти чи кавалерії, якщо підступ вузький, або два, якщо широкий.

Кіннота: під час маршів шляхом кіннота може здійснювати маневрені атаки. Без піхоти кіннота не може здійснити маневрену атаку підступом *захисту* з перешкоджанням кінноті. Під час штурму: (1) міць атаки з кіннотою в авангарді зменшується на один за кожен штраф кінноті у підступі *захисту*, (2) контратаки кінноти збільшують зменшення нападника, та (3) якщо у підступі *захисту* є перешкоджання кінноті, фігури кінноти не можуть бути в авангарді атаки чи захисту та не можуть контратакувати. Тільки кіннота може продовжувати пересування. Зменшення при відступі: (1) кіннота у резерві не отримує зменшень, та (2) одне зменшення піхоти чи кінноти у кожному підступі, якщо підступ вузький та два, якщо підступ широкий.

Артилерія: артилерія без піхоти не може здійснити маневрену атаку підступом *захисту* з перешкоджанням кінноті. Дії бомбардування може здійснювати тільки артилерія. Під час штурму артилерія, що відповідає умовам може проводити загороджувальний вогонь (докладніше див. розділ 11, крок 4). У разі відступу артилерія знищується. Австрійська артилерія не може входити раніше 7:00 ранку.

22 Відмінності від гри *Bonaparte at Marengo*

Цей розділ призначений, щоб підкреслити відмінності між іграми TRIOMPHE À MARENGO та *Bonaparte at Marengo* для

гравців, що знайомі зі старою грою. Це зведення не є заміною ретельному прочитанню правил.

Змінена структура правил. Змінена термінологія: *фігура* замість *підрозділу*, *зменшення* замість *втрати рівня*, *позиція* замість *місця*, *комірка очікування* замість *зони виведення*, *великий* та *місцевий* шляхи замість *головного* та *бічного* шляхів, *марш* замість *пересування*.

Була перероблена мапа гри. Багато ледве помітних змін у розташуванні ділянок.

Зараз до французьких підкріплень, а також до французьких фігур, що починають гру на мапі застосовується випадковість.

Французьке активування було замінено французьким впорядкуванням, яке майже в усьому працює інакше.

Марші, бомбардування та штурми, а також *впорядкування* (останнє замінює *активування*) визначаються як "дії" та можуть виконуватися в будь-якій послідовності. У дії можуть брати участь максимум три фігури.

Марш для блокування підступу, якщо він визначається як захисний марш зараз може здійснюватися без витрат наказу.

Зараз дозволено маневрену атаку широким підступом, зайнятим однією ворожою фігурою, щоб заблокувати широкий підступ проти кількох фігур, що атакують потрібні дві фігури. Кількість фігур захисту, що можуть висунутися з резерву, щоб блокувати маневрену атаку, зараз не може перевищувати кількість фігур, що атакують.

Артилерія більше не може марширувати та оголошувати бомбардування в той самий хід.

Були реорганізовані кроки порядку штурму. Зараз оборонець повинен визначити фігури авангарду захисту, *перш ніж* нападник визначить свої фігури штурму та вкаже свої фігури авангарду. Не можна проводити загороджувальний артилерійський вогонь, якщо у підступі атаки є штраф артилерії. Прибрано переслідування кінноти. Додано контратаку. Розрахунок зменшення зараз базується на поєднанні фігур авангарду супротивника, фігур контратаки та підсумку. Нападник, програвши штурм, більше не відходить до резерву. Після вдалого штурму нападнику більше не заборонено входити до ділянки захисту іншими фігурами пізніше у той самий хід, але йому заборонено входити маршем шляхом.

Було прибрано правило, що забороняє продовження пересування кінноти при переміщенні підступ-резерв-підступ в межах однієї ділянки.

При відступі піхота резерву зазнає одне зменшення та два зменшення замість одного, якщо атака здійснюється кількома фігурами широким підступом. Було прибрано звільнення фігур у підступі захисту від зменшення під час штурму. Зараз під час відступу враховуються напрямки зі сходу на захід, зазначені на мапі.

Для входу на понтонний міст більше не потрібен наказ. Австрійська артилерія не може увійти раніше 7:00 ранку.

Оновлення підступу зараз відокремлене від пересування маршем та відбувається на початку ходу.

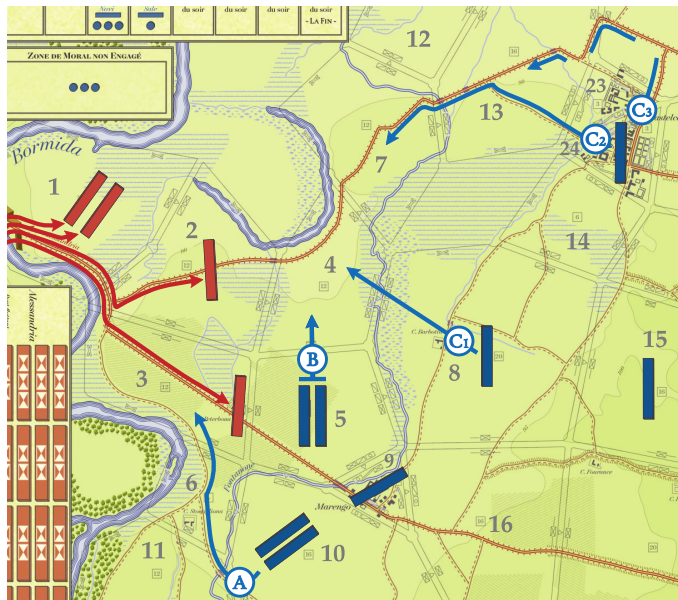
Правила переміщення фігур більш ліберальні.

Моральний стан зараз використовує диски, що можуть бути в комірниці непризначеного морального стану або на мапі як призначений моральний стан в певних ділянках, і які можна переносити між ними. Моральний стан можна підвищити з часом. Переможець у штурмі більше не зазнає втрат морального стану. Безлад негайно призводить до завершення гри.

Незначна перемога зараз присуджується на підставі знаходження австрійських фігур на схід від цільової межі наприкінці гри.

23 Приклад гри

Цей розділ має надати деяке уявлення про механіку TRIOMPHE À MARENGO, розглядаючи можливі пересування Австрії (червоні) у першому раунді та деякі можливі відповіді Франції (сині). Ані розгляд, ані показані ходи не є оптимальними. Типи фігур приховано. Для зручності усі фігури перевернуті долінь, ділянки мають номери, а розгляд ведеться з австрійської точки зору.



У наш перший хід ми можемо вивести на поле максимум чотири фігури (три великим шляхом, одну понтонним мостом). Але як? Чи повинні ми просто перемістити усі чотири фігури до ділянки 1? Можливо, це занадто повільно? Або ми повинні розділити їх на дві групи, дві фігури до ділянки 1 та дві фігури до ділянки 2? Або ми повинні входити з максимальною швидкістю?

Ми обираємо швидкість, тому просуваємо одну фігуру до ділянки 3, другу до ділянки 2 та залишаємо дві фігури у ділянці 1. Кожна фігура просунулася на максимальну відстань. Зауважте, що жодне з цих пересувань не потребує наказів, оскільки вони відбуваються або головним шляхом, або понтонним мостом. Нарешті, особливою зухвалістю є кіннота в авангарді, щоб ми могли використати продовження просування для блокування підступу з ділянки 3 до ділянки 5. Оскільки у свій хід о 6 ранку французи не можуть блокувати підступи, вони не зможуть у свій хід відповісти блокуванням протилежного підступу. Наслідком є те, що ми погрожуємо маневреною атакою о 7 ранку на ділянку 5, яку неможливо заблокувати. (Маневрена атака з підступу, де немає фігур захисту на протилежному підступі, завжди вдала.) Ця загроза напевно напружить французів.

Якщо ми міркуємо про можливі відповіді французів на атаку, ми побачимо, що вони можуть обрати ціллю ділянку 3. Якщо ми блокуємо підступ до ділянки 5 та **якщо** французи мають **кінноту** у ділянці 10, вони зможуть впорядкувати дві фігури у ділянці 10 (вони не можуть впорядкувати лише одну) і здійснити маневрену атаку кінноти на ділянку 3 (стрілка А). Це змусило б нашу фігуру звідти відступити та зазнати зменшення, і ми б втратили один диск морального стану та мали б призначити один диск морального стану до ділянки 3. Проблема для французів тут в тому, що для цього потрібні усі три французькі накази, а північний шлях залишається відкритим, що є дуже небезпечним для французів у першому раунді.

Зараз розгляньмо, що французи можуть зробити захищаючись. Однією з відповідей може бути переміщення обох фігур з ділянки 5 разом до ділянки 4 загальним коштом трьох наказів (В). Це дозволить прикрити північний шлях та уникнути втрат

під час відступу від австрійської атаки о 7:00 на ділянку 5. Це ошадливе французьке рішення, оскільки воно вирішує дві проблеми одним переміщенням. Іншою захисною відповіддю французів може бути прийняття того, що фігури у ділянці 5 будуть атаковані та будуть змушені відступити, а натомість блокувати північний шлях будуть фігури з ділянки 8 або 24 (C1 та C2 відповідно). Кожне з пересувань коштувало би двох наказів. Зауважте, що це є вірним навіть для переміщення фігури з ділянки 24, оскільки вона рухається місцевим шляхом, однак цим, фігура може захистити вузьке місце між ділянками 4 та 7. Крім того, фігура може пересуватися головним шляхом без витрат наказу, але лише до ділянки 13 (C3). Це не бездоганна позиція для блокування, але у французів залишаються два накази, які можна використати десь в іншому місці (замість одного).

Завершивши наш хід, ми усвідомлюємо ще одну привабливу можливість: ми могли б перемістити нашу першу фігуру до ділянки 4 замість ділянки 3. Якби не французька дезорганізація, нам не варто було б цього робити, оскільки французькі фігури у ділянках 5 та 8 могли б завдати удару 1-2 послідовними маневреними атаками та змусити нашу фігуру у ділянці 4 відступити. Однак у них не вистачає на це наказів через те, що їм доведеться витрачати накази на впорядкування фігур, перш ніж вони зможуть їх пересувати.

Забігаючи наперед, незалежно від відповіді французів, нам потрібно подумати про те, де ми маємо намір чинити тиск у наступних раундах. Одним із варіантів було б зосередитися на французьких фігурах, що охороняють північний шлях та спробувати рухатися на північ. Іншим варіантом було б атакувати французький центр: ділянки 8 та 9 (Маренго). Ще іншим варіантом було б обійти французів, що залишилися у ділянці 10 та продовжити битву в цьому напрямку. Нарощуючи сили, ми зрештою зможемо робити все це одночасно, якщо захочемо, але найближчим часом у нас недостатньо наказів або фігур на мапі, щоб зробити це. Тому ми повинні визначити пріоритети та вибрати.

Інші міркування

Сказане вище було лише передмовою. Вона зосереджена на першому ході, а відмінності між фігурами, а також те, як працюють бомбардування та штурми, майже не згадуються, тому тут варто коротко обговорити ці питання. Що стосується відмінностей між типами фігур, мабуть, найважливіше, про що слід знати, це здатність кінноти проводити маневрені атаки шляхами та відступати з резерву без отримання зменшення. Це робить кінноту панівним типом військ у рухливих умовах на відкритій місцевості, вона здатна як прикривати відхід, так і переслідувати розбитих ворогів, чого не можуть інші два типи. Що стосується бомбардувань та штурмів, обидві дії, як правило працюють разом. Головне розуміти, що захоплення позицій штурмом зазвичай потребує часу. Зазвичай, потрібні кілька штурмів однієї позиції протягом кількох ходів. В найкращому випадку нападник захоче мати артилерію на підтримку, оскільки бомбардування може допомогти знищити позицію швидше та з меншими витратами для нападника, ніж це можна зробити лише штурмом.

Хоча гравці можуть досить швидко засвоїти основи, вони побачать, що гра винагороджує за тривалі роздуми та навчання. Армії мають мало фігур та наказів: кожен з них на рахунок. Ігри часто зводяться до наявності однієї фігури потрібного типу в потрібному місці в потрібний час, щоб зробити правильний хід. Гравці можуть вигравати в TRIOMPHE À MARENGO, завдяки далекоглядності, передбачаючи розвиток ситуації та розставляючи свої фігури так, щоб мати змогу скористатися сприятливою можливістю.

Нотатки до дизайну

Починаючи з 2005 року, я створила серію ігор про битви 19 століття, дизайн яких був натхненний появою військових мап того періоду. Їхньою характерною рисою було те, як армії були представлені у вигляді дивовижних, геометричних, довгих прямих ліній, одна армія червоного кольору, а інша синього. Цей зовнішній вигляд я назвала “Поглядом”.

Протягом багатьох років я грала у багато звичайних варгеймів з гексами та картонними фішками, але знала, що вони ніколи не зможуть відірвати моєї уваги від “Погляду” — в них було багато геометрії, але це була геометрія шестикутників, де домінував напрямок мережі, а зовсім не лінійна геометрія ведення війни.

За іронією долі, ранні варгейми, німецький Kriegspiel дев'ятого століття, були фактично дуже близькі до “Погляду”: вони використовували прямокутні дерев'яні блоки на мапі без мережі. Справді, я намагалася не дати варгеймам те, чого вони ніколи не мали, а повернутися до того, що вони мали, але втратили.

Звичайно, можна запитати, чому іноді навколо “Погляду” підіймається галас — хіба насправді не має значення, наскільки весело грати в гру або наскільки вона точна, а не те, як вона виглядає?

Однак я думаю, що ці речі пов'язані між собою. Наскільки весела гра, наскільки вона точна та як вона виглядає, все залежить від гри як машини часу. А ми візуальні істоти. Ми реагуємо та розуміємо в першу чергу відповідно до того, що бачимо.

Але цілком безмереве представлення Kriegspiel мало свої недоліки: у таких системах використовується вимірювання та зазвичай існують величезні відмінності між майже однаковими відстанями, як-от 15/16 дюймів та 17/16 дюймів, що призводить до метушливості й це дуже спотворює відчуття епохи — жоден наполеонівський полководець ніколи не хвилювався, чи був ворог на відстані 99 чи 101 ярду.

Отже, мала існувати певна механіка, що регулювала квантування позицій та відстані: але який? Моєю першою думкою була система “точка-точка”, але незабаром я перейшла на використання системи, заснованої на ділянці. Системи з ділянками використовувалися протягом багатьох років, але з набагато більшим успіхом у стратегічних, ніж у тактичних іграх.

Основне рішення, що перетворило ділянки на тактичну модель, яка працювала так, як мені потрібно, полягало в тому, щоб дозволити фігурам розташовуватись не лише у центрі ділянок, а й на межах між ділянками. І саме цей вибір дійсно зафіксував базовий фактичний дизайн з яким я працювала.

На жаль, у мене не було ні правил гри, ні механік. Я знала, як буде виглядати гра, але як вона буде проходити?

Моєю головною метою була швидка гра. Мета полягала у тому, щоб зробити гру в яку можна зіграти від початку до кінця протягом однієї денної або вечірньої сесії, а не ставити гравців у положення, коли час спливає, а гра ще не завершена.

Першим наслідком прагнення до швидкої гри було те, що кількість фігур мала бути невеликою. Дуже важко зіграти в гру за розумний час, якщо в ній є велика кількість фігур, навіть якщо механіка проста, тому ігрову систему було масштабовано, щоб ця кількість була невеликою.

До того ж, гра не повинна була зайво витрачати час гравців. Гра повинна була дозволити гравцям швидко й ефективно перетворювати свої рішення на кроки. (Подумайте про шахи: шойно гравець вирішив що робити, потрібна лише мить, щоб перемістити фігуру: гравці не сортують стопки крихітних фішок, не перевіряють таблиці, не виконують виснажливого підрахунку відстані мережею гексів, не виконують тривалого ділення, щоб обчислити співвідношення, кидання кісток, нічого з цього. Гра в шахи — це думати, пересуватися, думати, пересуватися: це гра.)

Але не витрачати зайво час гравців — це не лише механічна ефективність: це відсутність неважливих рішень, які потрібно приймати. Якщо рішення не є важливим, воно не повинно бути частиною гри. Гравці повинні завжди відчувати, що кожен зроблений ними вибір має значення.

Частково рішення полягало в тому, щоб не тільки зменшити кількість фігур, але й у зменшенні кількості ділянок. З невеликою кількістю фігур та ділянок навіть переміщення однієї фігури однією ділянкою має значення. Інший аспект виник зовсім несподівано. У початкових версіях пересування були надто мінливими, що більше нагадувало сучасний бій з бронетехнікою, ніж тактичну війну 19 століття. Мені потрібно було зменшити швидкість, щоб привести її у відповідність до того, що могли зробити кур'єри, які розносили повідомлення полем бою. І це було зроблено шляхом обмеження пересувань у раунд. З невеликою кількістю пересувань кожне також має значення. Зроблене неможливо так легко та без витрат скасувати.

І це привело мене туди, куди я хотіла: кожна фігура мала значення. Кожна ділянка мала значення. Кожне пересування мало значення.

З точки зору симуляції, головне, чого я хотіла, — це чітко розрізнити зброю, щоб кіннота, піхота та артилерія відчувалися дуже різними під час гри. (Це був урок, який я засвоїла із гри Френка Девіса про битву при Ватерлоо, *Wellington's Victory*. Розрізнення зброї — це головне.)

Основа війська – піхота. І одна з найбільш відмітних речей про піхоту в моїх наполеонівських іграх — це жорстокість піхотного бою. Під час зіткнень піхоти втрати неминучі та часто тяжкі. Гравці, які звикли до варгеймів, де “відступ” є доволі безпечним наслідком, можуть бути шоковані тим, наскільки нищівним він є у цій грі. Історичні зімкнуті шиккування, полегшуючи командування солдатами, могли розпастися, якщо підрозділ був змушений відступити, роблячи підрозділ марним у решті бою, навіть якщо більшість солдатів вижила.

Навпаки, кіннота є гнучкою та маневреною. У подіях з невеликим простором для маневру, як правило, домінує піхота, але на відкритій

місцевості, коли армії рухаються, на полі бою панує кіннота, що відзначається як у переслідуванні ворога, так і у прикритті відходу.

Артилерія є протилежністю кінноті: вона абсолютно непридатна в мінливому положенні та навіть повільніше займає позиції, ніж піхота, але зайнявши їх є жорсткішою, через її здатність завдавати шкоди, не зазнаючи її. Це основний позиційний важіль.

TRIOMPHE À MARENGO — є четвертою грою, побудованою навколо “Погляду”, описаного раніше та принаймні у мене, буде останньою. Вона виникла як нове видання **Bonaparte at Marengo**, першої з таких ігор, але протягом її розробки перетворилася на самостійну гру. Порядок бою загалом той самий, але мапу було значно перероблено, щоб покращити її графічно та точніше передати місцевість.

Є багато дрібних відмінностей між цією грою та її попередницями, але гордістю дизайну є система морального стану, яка, що дивно, з'явилася у процесі розробки дуже пізно. Жодна з попередніх ігор, що я робила, не мала нічого подібного. Її винаяткова сила у тому, що особливості місцевості можуть набувати морального значення не тому, що дизайн надає їм важливості, а тому, що гравці, своїм вибором, надають їм значення: армії б'ються за ту чи іншу позицію не тому, що ця позиція важлива, а тому, що сама дія боротьби за неї надає їй важливості. Гадаю гравці побачать, що вона надає грі **TRIOMPHE À MARENGO** власного характеру, що насправді відрізняє її від попередників, у добром сенсі.

Bonaparte at Marengo — добра гра. Я пишалася шим у 2005 році й пишаюся зараз. Але я відчуваю, що лише з цією грою, грою **TRIOMPHE À MARENGO**, я насправді змогла досягти усього до чого прагнула зі старішою грою. Наразі, час та вік наддогнали мене та я вважаю, що це буде остання гра, яку я коли-небудь створювала. Я відчуваю, що це гарний спосіб відійти від справи, сподіваюся, що ви відчуєте те саме.

Rachel Simmons

вона ж Bowen Simmons

Sunnyvale, листопад 2021 року