

MOHAWK

(1754-1763)

Egileak: Iñigo Adan eta Iñaki Domingo



Aitortu-EzKomertziala-PartekatuBerdin 2.5 Euskal Herria

Hau edozeinentzako laburpen ulergarria da, ez lizentziaren ordezkoa. Hemen duzu lizentziaren testu osoa:
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/es/legalcode.eu>

Zer egin daiteke:

Partekatu: materiala edozein bide eta eran kopiatu eta birbanatu.

Egokitu: materialetik berria sortu, nahastu edo eraldatu.

Lizentziatzaileak ezin ditu askatasun hauek ukatu lizentziaren zehaztapenak betetzen badira...

...honako baldintza hauetan:

Aitortu: autoretza egoki aitortu, lizentziara daraman esteka jarri, eta aldaketarik egin den azaldu behar da. Azalpenok, bidezko eran bada, nahi bezala eman daitezke, beti ere berezko lizentziatzailearen oniritzia duzularik, edota egin nahi den erabilpenerako oniritzia duzunik adierazten ez bada.

EzKomertziala: materiala ezin erabil daiteke merkataritza helburuekin.

PartekatuBerdin: materialetik sortu, nahastu edo eraldatuz gero, material berria originalaren lizentzia berberarekin zabaldu behar da.

Ez dago bestelako murrizketarik. Ezin erabil daiteke lizentziak baimendutakoa mugatzen duen lege zehaztapenik, edo neurri teknologikorik.

Oharrak:

-Lizentziaren zehaztapenak ez dira bete behar eremu publikoarenak diren zatiekin, edota hauen erabilpena salbuespen edo mugaren batek baimentzen duenean.

-Ez dago bermerik. Baliteke lizentziak aurreikusitako erabilpenerako behar diren baimen guztiak ez eskaintzea. Esate baterako, beste eskubide batzuek (publizitate, pribatutasun, edota moral eskubideak adibidez) materialaren erabilpena muga dezakete.

AURKIBIDEA

1. Sarrera.	3
2. Zer behar duzu jolasteko?	3
3. Oinarrizko ezaugarriak.	3
3.1. Eskala eta neurriak.	3
3.2. Euskarrien tamaina.	3
3.3. Miniatura kopurua euskarriko.	3
4. Unitate, formazio eta kohesioa.	4
4.1. Unitatearen egitura.	4
4.1.1. Lerroa.	4
4.1.2. Gudaska formazioa.	4
4.1.3. Zutabea.	4
5. Kontrolgunea.	4
6. Ezaugarri eta balioak.	4
6.1. Tropa motak, puntu balioa (euskarri bakoitzeko) eta ezaugarriak.	4
7. Hasi aurretik.	5
7.1. Irabazteko baldintzak.	5
8. Jokoaren aldiak.	6
9. Tiroa.	6
9.1. Tiro distantziak.	7
9.2. Mosketoiak.	7
9.2.1. Prozedura mosketoiaz tiro egitean.	7
9.3. Kanoiak.	7
9.3.1. Prozedura kanoiaz tiro egitean.	7
9.4. Morteroak.	8
9.4.1. Prozedura morteroz tiro egitean.	8
10. Iniziatiba.	8
11. Mugimendua.	8
11.1. Ohar orokorrak.	8
11.2. Lerroa.	9
11.3. Zutabea.	9
11.4. Gudaska.	9
11.5. Mugimendu distantziak.	10
11.6. Lurraldea.	10
12. Aurrez aurreko borroka.	10
13. Morala.	11
14. Komandantea.	11
14.1. Komandantearen puntu kopurua, balioa, borroka ezaugarria eta mugimendua.	11
15. Gotorlekuak.	12
16. Eranskinak.	12
16.1. Armaden zerrendak.	12
16.2. Kanoiak eta morteroak.	13
16.3. Lurraldea sortzeko taula.	14

SARRERA

1754 eta 1763 urteen artean, gaur egungo Estatu Batuak eta Kanada artean kokaturiko lurretan, britaniarrak eta frantziarrak borrokatu ziren *frantziar eta indiar gerrak* deituriko gatazkan. Hauetaz gain, bertako biztanleak ere, indiar leinuak, borrokatu ziren haien artean, batzuen zein besteen bandera pean. Europarrentzat koloniak zeuden jokoan, baina hango jatorrizko biztanleentzat euren lur, kultura, hizkuntza eta oro har bizimodua zen jokoan zegoena. Britaniarren zein frantziarren alde borrokatu, indiarrek izan ziren galtzaileak; azken finean, euren gainbeheraren hasiera baino ez zen izan.

Indiar leinuak batzuen zein besteen alde lerrokatu ziren; haien artean Mohawk herria zegoen, eta bitxia bada ere, bi aldeekin egon ziren borrokan. Hau dela eta erabaki dugu joko hau horrela izendatzea: Mohawk.

Jokoa garai eta guda hartan girotuta dago, eta berez bataila txikiak egiteko diseinatu dugu.

ZER BEHAR DUZU JOLASTEKO?

Guda joko honetan jolasteko miniaturak beharko ditugu, gure kasuan 15 milimetrokoak; hamabi aldeko dadoak (12D1); neurketa zinta bat, hau da, metro bat, eta eszenografia (basoak, mendiak, ibaietarako tarreak...). Jolasteko oholaren tamaina 80 x 120 zentimetrokoa bada, erosoago jolastuko gara; baina, zeuk erabaki dezakezu tamaina txiki (kasu honetan gaitzagoa izan daiteke partida) edo handiago batean jolastea (kontuan izan jokoa ez dagoela diseinaturik bataila handiak jolasteko).

Joko honetan edozein momentutan neurtu ahal izango da.

OINARRIZKO EZAUGARRIAK

Eskala eta neurriak

15 milimetroko miniaturekin jolasteko diseinatuta badago ere, ez dugu uste arazorik egongo denik beste neurri bateko miniaturekin jolasteko, beti ere arategian proposatzen diren neurriak egokitzen badira; kasu honetan zentimetroetan emanda daude.

Euskarrien tamaina

	<i>zabalera</i>	<i>sakonera</i>
Gerlari erregularrak, apartak eta milizia	2 zm	2 zm
Komandantea (zalduna)	2 zm	3 zm
Kanoiak eta morteroak	4 zm	5 zm
Indiarrak, ranger-ak eta basoko ehiztariak	1.5 zm-ko diametroa daukan euskarri borobila.	
Zibilak	1.5 zm-ko diametroa daukan euskarri borobila.	

Miniatura kopurua euskarriko

Gerlari erregularrak, apartak eta milizia	2 miniatura
Indiarrak, ranger-ak eta basoko ehiztariak	miniatura 1
Zibilak	miniatura 1
Komandantea	miniatura 1
Kanoiak eta morteroak	gailua eta 4 miniatura

UNITATE, FORMAZIO ETA KOHESIOA

Edozein gudaroste, zutabe, leinu, e.a... osatzeko zera behar da: hainbat gerlari eta komandante edo buruzagi bat (bakarra). Euskarri bakoitzak bertan agertzen den gerlari kopurua adierazteko balioko du; hots, ikusten dena dago.

Unitatearen egitura

* Lerroa (gerlari erregularrak, erregular apartak, milizia eta artilleria), elementu bat bestearen ondoan. Bi lerrotan kokatu ahal izango dira, bata bestearen atzean, artilleria izan ezik; mugimendu atalean irakur daiteke nola egin.

* Gudaska formazioa (indiarrak, ranger-ak, basoko ehiztariak eta zibilak), euren arteko distantziak 5 zentimetrokoa baino txikiagoa izan behar du, multzo bat osatuz, ez lerro bat.

* Zutabea (edozein elementu), elementu bat bestearen atzean; basoak saihesteko, zubietatik igarotzeko, gotorleketan sartzeko...

Komandantea bakarrik joango da, halere, unitate baten ondoan egon daiteke hari atxikituta; beste miniatura guztiak goian aipaturiko unitate egituretan antolaturik egongo dira. Gudaska formazioan elkartuta daudenek unitate era hau baino ezin izango dute erabili. Beste guztiek lerro edo zutabea baino ezin izango dute aukeratu; honetaz gain, lerro edo zutabe egituretan antolaturiko unitate hauek edozein momentutan egitura aldatu ahal izango dute, beti ere beren mugimendu ezaugarria ez badute gainditzen; bi lerro osatzeko mugimendu berezia erabiliko da, *mugimendu* atalean, 9. orrialdean zehazten dena.

Unitate bat zenbait unitatetan bana daiteke partidan zehar, kontrolatzen duen jokalaria hala erabakiz gero, inolako kosturik gabe; eta kontrako prozesua ere gerta daiteke; hots, zenbait unitatek bat osatzea, aurretiaz aipatu dugun moduan mugimendu ezaugarria ez bada gainditzen.

Miniaturak tropa motaren arabera elkartuko dira, eta zutabe formazioa osatzeko baino ezin izango dira guztiak ekartu, bata bestearen atzetik.

KONTROLGUNEA

Miniatura eta unitate guztiek kontrolgune bat edukiko dute euren inguruan, lau aldeetatik. Etsaiaren miniaturak ezin izango dira bertatik igaro, ez bada haien aurka oldartzeko.

Miniatura guztien kontrolgunea, miniatura horren euskarri tamainaren bi halako izango da bere lau aldeetatik; unitateen kasuan berdin gertatuko da, hau da, unitatea osatzen duen euskarri motaren tamainaren bi halako lau aldeetatik.

EZAUGARRI ETA BALIOAK

Joko honetarako bi ezaugarri erabiliko dira; borroka ezaugarria eta tiro ezaugarria.

Tropa motak, puntu balioa (euskarri bakoitzeko) eta ezaugarriak

Euskarri bakoitzaren balioa batailaren prestaketarako erabiliko dugu, eta zenbait kasutan baita norik irabazi duen erabakitzeko ere.

Tropa motak honako hauek dira: Erregularrak; erregular apartak (highlander-ak, granadariak eta itsas infanteria); milizia; tropa bereziak (basoko ehiztariak eta ranger-ak); indiarak; eta artilleria (kanoiak eta morteroak). Zibilen ezaugarriak ematen baditugu ere, ez dira tropatzat hartzen.

TROPA MOTA	MINIATURA KOPURUA	PUNTU BALIOA	BORROKA EZAUGARRIA	TIRO EZAUGARRIA
Zibilak	1	10	1	1
Milizia	2	40	1	2
Indiarrak	1	45	3	2
Bereziak	1	55	3	3
Erregularrak	2	60	2	2
Erregular apartak	2	80	2	3
Kanoiak eta morteroak	4	180	2	2

HASI AURRETIK

Batailaren hasieran jokalariek dado bana jaurtiko dute eta komandantearen mugimendu kopurua gehituko diote; parra geratuz gero *zelai beteko bataila* izango da, batek irabaziz gero *eraso bataila*, eta emaitza bikoiztuz gero *segada* izango da.

Zelai beteko bataila: jokalariek txandaka unitate bana hedatuko dute, unitate gehien duena hasita. Eskenatokigaiak bien artean kokatuko dira, 14. orrialdean zehazten den bezala; non hedatu armada bakoitza, dado jaurtiketa baten bidez erabakiko da, eta armada bien arteko tartea 40 zentimetrokoa izan behar da, beraz, hedapena egiteko 20 bat zm izango du bakoitzak mahai ertzetik neurtuta. Lehenengo mugimendua nork egingo duen inizatibaren bidez erabakiko da.

Eraso bataila: dado jaurtiketan irabazten duenak erabakiko du erasotzailea ala defendatzailea izango den. Defendatzaileak hedatuko du lehenago bere armada osoa; bigarrenik erasotzaileak hedatuko du berea, eta hau egindakoa defendatzaileak unitate bat lekuz aldatu ahal izango du. Eskenatokigaiak bien artean kokatuko dira, 14. orrialdean zehazten den bezala; defendatzaileak aukeratuko du non hedatu armada, eta armada bien arteko tartea 40 zentimetrokoa izan behar da, beraz, hedapena egiteko 20 bat zm izango du bakoitzak mahai ertzetik neurtuta. Erasotzaileak egingo du lehenengo mugimendua.

Segada: defendatzaileak mahaiaren erdiko aldean, gutxi gorabehera, hedatuko ditu, zutabeen, bere tropak; honen ostean erasotzaileak defendatzailearen tropen inguruan bereak hedatuko ditu, nahi duen moduan, 20 zentimetrotara. Eskenatokigaiak bien artean kokatuko dira, 14. orrialdean zehazten den bezala. Erasotzaileak erabakiko du nork egingo duen lehenengo mugimendua; gainera, lehenengo txandan defendatzaileak ezin izango du tirorik egin.

Irabazteko baldintzak

Partida amaituko da jokalaria batek bestearen gudarostearen %50 (puntuak) suntsitzean, edo jokalaria batek amore ematean.

JOKOAREN ALDIAK

1. Jokalari bien tiroak.
2. Morala.
3. Iniziatiba.
4. Lehenengo jokalariaren mugimenduak.
5. Bigarren jokalariaren mugimenduak.
6. Elkarren ondoan dauden euskarrien arteko aurrez aurreko borroka.
7. Morala.

TIROA

Miniatura bakoitzak tiro bakarra egiten du; ez da kontuan hartzen euskarria, miniatura baizik. Estandarte eramaleek eta musikariek ere tiro egin dezakete beste miniaturek bezala.

Miniaturek ikuste lerroa eduki behar dute tiro egin ahal izateko. Hau da, beste miniaturak ikusi ahal dituztenean egin diezaiekete tiro. Hauexek dira tiro lerroaren barruan aurki daitezkeen oztopoak: mendixkak, herriak, basoak eta etsaiaren edo norberaren unitateak, baldin eta tiratzailea ez badago goragoko leku batean bere etsaia baino, kasu honetan ez baitira oztopo. Eraikuntzak eta hesiak ez dira oztopo, miniaturak ez badaude babesean haien atzean 2 zentimetrora gutxienez. Unitate baten miniatura batzuk babesean daudenean eta beste batzuk ez, bi aukera daude:

- a) aldagai taktikoa ezartzea; hots, babesagatik -1 jotzeko, edo ...
- b) aldagai taktikoa ez ezartzea eta babesean ez daudenei baino ez jo ahal izatea.

Baso barruan dagoenak tiro egin ahal izango du kanporantz ertzetik 10 zentimetrora edo gutxiagora egonik, eta berari ere tiro egin ahal izango zaio, baina babesean egongo da. Baso barruan ere elkarri egin diezaiekete tiro 10 zentimetrotako distantziara; eta beti egongo dira babesean.

Lerrotan antolatutako gerlariak tiro egin ahal izango diote bere aurreko aldean dagoen 90 graduko gune barruan dagoen edonori, baina tiro egin aurretik nork nori (unitateka) egingo dion adierazi behar da. Alegia, lerrotan antolatutako oinezko gerlari erregular taldeak (unitateak) etsaiaren zein unitateri egingo dion tiro adierazi behar du. Lerrotan antolaturikoak bi lerrotan koka daitezke, eta bi lerroek tiro egin dezakete; suposatzen da aurreko lerrokoek belauna lurrean daukatela, beraz, atzeko lerrokoek ere tiro egin dezakete.

Gudaska formazioan ez dira jomugari begira jarri behar tiro egiteko; alabaina, tiro egin aurretik unitateko miniatura bakoitzak nori egingo dion tiro adierazi behar da.

Zutabeen antolaturikoek ere tiro egin dezakete, tiro egiteko murrizketak kontuan harturik eta euskarri bakoitzari ezarrita.

Su nahierara: unitateko miniatura bakoitzak nahi duenari tiro egingo dio; alabaina, gerlari erregularren kasuan moralean -1 edukiko du.

Aurrez aurreko borrokan loturik dagoen unitate bateko miniaturek tiro egin dezakete, aurrez aurreko borrokan ez badaude; hots, baliteke unitate bereko miniatura batzuk borrokan egotea eta beste batzuk ez; hala ere, tiro eginez gero, -1 izango dute tiroan jotzean. Alde batetik borrokan trabaturik daudenei tiro eginez gero, 1 edo 2 naturala ateratzen bada dadoetan, hau da, aldagai taktikoak-eta aplikatu barik, zure miniatura bat hilko duzu. Bestaldetik komandanteari ezin izango zaio tirorik egin beste unitateren bat hurbilago badago.

Jokalari bakoitzak kenduko ditu bere hildakoak; alegia, berak erabakiko du zein kendu eta nondik. Halere tiro eremuaren barruan egon behar dira kenduko ditugun hildakoak; hau da, baliteke tiroak jasan dituen unitateko miniatura batzuk inpaktu eremutik kanpo egotea, beraz, ezin izango ditugu hauek kendu. Inpaktatzeko 10 edo gehiago lortu behar da 12D1ean gehi aldagaiak.

Tiro distantziak

Mosketoiek 30 zm-ra egingo dute tiro; kanoiek 50 zm-ra; eta morteroek 60 zm-ra.

Mosketoiak

Irudi guztiek 30 zentimetrora egiten dute tiro mosketoiaz; 0-10 zentimetrora distantzia laburra izango da, 10-20 zentimetrora erdikoa, eta 20-30era luzea.

Prozedura mosketoiaz tiro egitean

Tiroa egin ahal izateko tiro lerroak egon behar du. Tiratzaileak dado bat jaurtiko du eta tiro ezaugarria gehituko dio, baita aldagai taktikoak ere. Eraitza 10 edo gehiago bada etsaia hilko du.

* Aldagai taktikoak (tiro egiten duenari aplikatzekoak):

- Erdiko distantzia: -1
- Etsaia babespean (landareria, hesiak ...): -1
- Unitatea aurrez aurreko borrokan trabaturik balego: -1
- Etsaia gotorleku baten barruan badago: -2
- Distantzia luzera: -3

Kanoiak

Kanoien zerbitzarien (4 soldadu) borroka ezaugarria 2 izango da aurrez aurreko borroketan. Bestalde, armadak osatzeko, artilleriaren (mortero eta kanoiak) balioa puntutan ezin izango da armada osoaren %15 baino gehiago izan. Kanoiekin tiroa egiteko tiro lerroa egon behar da, eta helburuari begira egon beharko dira; hau jokoaren 5. aldian, hau da, *mugimendu* aldian, egin beharko da; ezin da baso barrura tirorik egin, helburua ez badago ertzetik 10 zm baino gutxiagotara. Kanoiek tiro egin ahal izango dute inolako eragozpenik gabe 2 soldadu daukaten bitartean; hildako artilleroak beste artillero batzuekin baino ezin izango dira ordezkatu.

Prozedura kanoiaz tiro egitean

Lehenik jokalaria inpaktu eremua zehazteko markatzailea jarriko du nahi duen lekuan (markatzaile eredu eranskinetan dago), kanoiaren tiro distantziaren barruan; hots, 0 zm eta 10 zentimetro artean kanoia ez da eraginkorra, ezinezkoa da tirorik egin; 10 eta 50 zentimetro tarte barruan, berriz, bai. Bigarrenik dado bat jaurtiko du: 1 ateratzen bada arazoak izan ditu eta hildakorik ez egiteaz gain hurrengo bi txandetan ezin izango du tirorik egin; 2, 3, 4, 5 edo 6 ateraz gero huts egin du eta ez du kalterik sortu; 7 edo gehiago lortuz gero, markatzaileak ikutzen dituen miniatura guztiak hilda egongo dira. Artilleria gailu bat, kanoia edo morteroa, joz gero, ezin izango da berrirerabili; gailua erabilezin geratuko da. Aurreko emaitzei aldagai taktikoak gehitu beharko zaizkio. Horretaz gain, kanoiek gotorlekuak suntsitzeko balio dute; hau egiteko prozedura *gotorlekuak* atalean dago, 12. orrialdean.

* Aldagai taktikoak (tiro egiten duenari aplikatzekoak):

- Etsaia gotorleku baten barruan badago: -1

Morteroak

Morteroen zerbitzarien (4 soldadu) borroka ezaugarria 2 izango da aurrez aurreko borroketan. Bestalde, armadak osatzeko, artilleriaren (mortero eta kanoiak) balioa puntutan ezin izango da armada osoaren %15 baino gehiago izan. Artilleria kasu honetan tiro parabolikoa egin ahal izango dugu, hori dela eta morteroekin tiro egiteko ez da beharrezkoa izango tiro lerroa; tiro parabolikoak ikusten ez den helburu bati tiro egitea ahalbideratzen du, beraz, nahiz eta tiro lerroan oztoporik egon, esaterako gotorlekuen hesiak, tiro egin ahal izango dugu. Halere, helburuari begira egon beharko dira; hau jokoaren 5. aldian, hau da, *mugimendu* aldian, egin beharko da; ezin da baso barrura tirorik egin, helburua ez badago ertzetik 10 zm baino gutxiagotara.

Morteroek tiro egin ahal izango dute inolako eragozpenik gabe 2 soldadu daukaten bitartean; hildako artilleroak beste artillero batzuekin baino ezin izango dira ordezkatu.

Prozedura morteroz tiro egitean

Lehenik jokalaria inpaktu eremua zehazteko markatzailea jarriko du nahi duen lekuan (markatzaile eredu eranskinetan dago), mortero tiro distantziaren barruan; hots, 0 zm eta 10 zentimetro artean morteroa ez da eraginkorra, ezinezkoa da tirorik egin; 10 eta 60 zentimetro tarte barruan, berriz, bai. Bigarrenik dado bat jaurtiko du: 1 ateratzen bada arazoak izan ditu eta hildakorik ez egiteaz gain hurrengo bi txandetan ezin izango du tirorik egin; 2, 3, 4, 5 edo 6 ateraz gero huts egin du eta ez du kalterik sortu; 7 edo gehiago lortuz gero, markatzaileak ikutzen dituen miniatura guztiak hilda egongo dira. Artilleria gailu bat, kanoia edo morteroa, joz gero, ezin izango da berriro erabili; gailua erabilezin geratuko da. Aurreko emaitzei aldagai taktikoak gehitu beharko zaizkio. Horretaz gain, morteroek gotorlekuak suntsitzeko balio dute; gotorlekua bi aldiz joz gero (honetarako 7 edo gehiago atera behar da dado batean), zuloa egingo dute bertan eta soldaduak bertatik pasatu ahalko dira zutabe formazioan edo gudaskan, dagokien formazioaren arabera.

* Aldagai taktikoak (tiro egiten duenari aplikatzekoak):

- Artilleroek ez badute etsaia ikusten (adibidez, gotorleku baten barruan dagoelako), ez ikustea oztopotzat hartzen da ondo apuntatzeko, beraz...: -1

Tiro aldiaren ostean moral proba egin behar da; honetarako *moral*a atalean irakur daiteke prozesura. Kontuan hartu behar da tiroaldiak aldi berean gertatzen direla.

INIZIATIBA

Txanda bakoitzaren hasieran inizatiba jaurtiketak egingo dira, lehenengo eta bigarren jokalaria nor izango den jakiteko: jokariak dado bat jaurtiko dute eta komandantearen mugimendu kopurua gehituko diote, hala, puntu gehien lortzen duenak erabaki dezake lehenengoa ala bigarrena izan.

MUGIMENDUA

Ohar orokorrak

Bere mugimendu aldiaren hasieran jokalaria euskarri kopuru bat mugitu ahal du komandantearen puntu kopuruaren arabera (unitaetan elkartuta daudenak bat izango dira mugimenduari dagokionez); hots, komandanteak 4 puntu izanez gero, 4 unitate mugitu ahal izango du.

Elementu bat edo unitate bat mugitzea 2 puntu kostatzen da, baldin eta elementua 30 zentimetrora baino gehiago badago komandantearengandik edo bere bistatik kanpo, lurralde oztopoak direla eta (mendiak, herriak, basoak, e.a.), edo komandantea hilda badago.

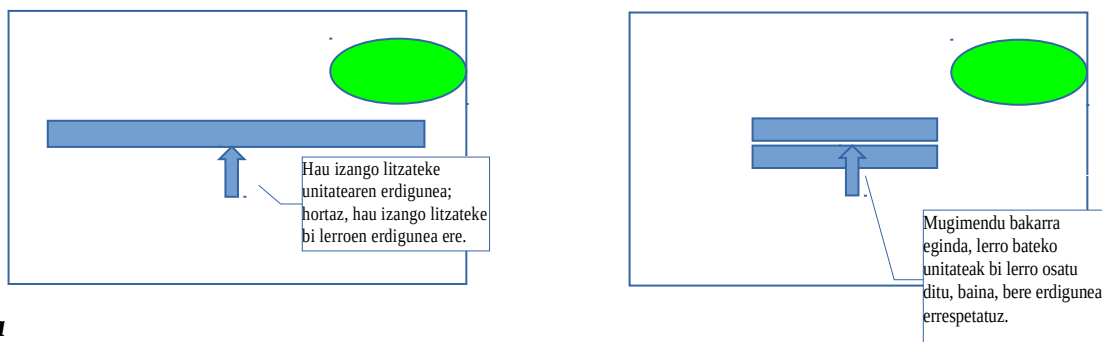
Unitate batek askoz jota mugimendu bakarra egin dezake. Unitateka antolaturik dauden euskarriek, bere mugimendu aldiaren, zutabe zein lerrotan jartzeko, edota atzera begira jartzeko, 90°ko biraketak egin ditzakete debalde. Aurrez aurreko borrokan trabaturik dauden miniaturrek ere dohako mugimendua egin dezakete etsaia inguratuzko.

Komandanteak, txanda bakoitzean, lehenengo mugimendua dohainik egin ahal izango du; beti ere unitate baten barruan ez dagoen bitartean. Bigarrena egin dezake, baina, ordainduta; hots, komandanteak bigarren mugimendua egin dezake, baina ez unitateak. Komandanteak ez du mugimendu murrizketarik baso barruan.

Lerroa

Lerrotan antolaturiko unitateak pibotatzeko hauxe izango da prozedura: unitatearen hego bateko aurreko izkina gelditu dagoela, beste hegoa mugituko dugu, eta azken mugimendu hau izango da neurtuko duguna; igarotzen dituen lurralde ezaugarriak kontuan izango dira mugimendua murrizteko; horretaz gain, nahi beste aldiz pibotatu ahal izango da.

Bi lerro osatzeko, mugimendu aldiaren, euskarri bat edo gehiago besteen atzean jartzeko mugitu ahalko dira, horrela bi lerro osatuz. Honetarako mugimendu bakarrean bi lerro osatuko dira; hauxe da prozedura: hasierako lerroaren erdiko puntua oinarritzat harturik, bi lerroak izango direnak bata bestearen atzean jarriko dira, eta oinarritzat hartu den puntua haien erdiko puntua izango da (ikusitako marrazkia). Mugimendu hau doakoa da, eta askoz jota aldiaren behin egin daiteke.



Zutabea

Zutabeetan dauden miniaturrek sigi-saga egin dezakete; honetarako, lehenengo euskarria nahi dugun moduan mugituko dugu, eta besteak atzetik joango zaizkio. Sigi-saga mugimendua hainbat txandatan jarraian erabili daiteke. Halere, behin sigi-saga amaituta, lerro ala zutabe zuzena osatuko dute berriro; lerroa osatzeko miniaturrek ezin izango dute mugimendu ezaugarria gainditu; hortaz, baliteke lerroa hurrengo mugimendu aldiaren osatu behar izatea. Dagozkion zentimetro guztiak ez baditu erabili, unitatea berriro mugitu ahal izango da sobera geratutako zentimetro hauek erabiliz.

Gudaska

Gudaska formazioan daudenek unitate bat osatuko dute euren artean 5 zm edo gutxiago baldin eta badago. Edozein arrazoi dela eta, mugimendu aldiaren hasieran arau hau betetzen ez duen unitate orok, beti ere jokalaria unitatea banatu nahi ez badu, miniaturrek elkarrengana hurbilduz mugitu beharko ditu, posiblea den neurrian.

Indiarrek, ranger-ek eta basoko ehiztariek ez dute mugimendu murrizketarik basoan.

Mugimendu distantziak

Gerlari erregularrak, apartak, milizia eta zibilak	10 zm.
Indiarrak, ranger-ak eta basoko ehiztariak	10 zm + 12D1 zm-tan
Zaldizko komandanteak	18 zm.
Kanoiak eta morteroak	10 zm.

Lurraldea

Bi lurralde mota dago: arrunta (lautada, oztoporik gabekoa), eta latza (partidaren hasieran zehaztuko dute jokalariek zeintzuk izango diren). Lurralde latzean mugitzean, edota hura zeharkatzean, erdira jaisten da mugimendu distantzia.

Ibaiak ubeheretatik gurutzatu ahal izango dira murrizketarik gabe; beste leku batetik igarotzekotan mugimendua erdira jaitsiko da. Gurutzatzeko beti zutabea egin beharko da edo gudaskan. Partida hasieran zehaztuko da ibaien egoera; pasaezina den, non dauden ubeherak... (dado jaurtiketa batez erabaki daiteke).

Mendiaren erdiko puntua izango da lekurik garaiena; beraz, erreferentzia puntua da nor dagoen gorago adierazteko eta baita nor egin dezakeen tiro zehazteko ere. Kontuan izan nola dauden eginda mendiak modelismoaren ikuspegitik.

AURREZ AURREKO BORROKA

Euskarri bat borrokan egoteko bere aldeetako batek etsaiaren euskarri bat ukitu behar du. Prozedura, tiroak egitean erabiltzen dugunaren antzekoa da, alabaina, aldagai taktikoak desberdinak dira; eta borroka ezaugarria da gehitu behar dena. Jokalari biek batera dadoa jaurtitzeko dute eta 10 edo gehiago lortzen badute etsaia hilko dute; kontuan hartu behar da aurrez aurreko borroka aldi berean gertatzen dela. Lerrotan antolatutako unitatekoak bi lerrotan kokatu badaitezke ere, aurrez aurreko borroketan lehenengo lerrokoek baino ez dute borrokarik egingo.

Aurrez aurreko borrokan euskarriek elkar ukitzen egon behar dute; honetarako elkarren ondoan, ukitzen, sartzen diren beste, egon daitezke; hau formazio motaren arabera izango da.

Dado jaurtiketak unitateka egiten badira, alegia, ez bada zehazten zein miniatutura zein miniatutura jotzen duen, jokalari bakoitzak kenduko ditu bere hildakoak; hots, berak erabakiko du zein kendu eta nondik. Estandarte eramaleek eta musikariek ere borroka egin dezakete besteek bezala. Borrokan lotuta daudenak ezin dira inoiz bereizi, ez bada atzera egiten dutelako edo ihes egiten dutelako betiko. Borrokan kateatuta dauden euskarriak lotuta dauden miniaturrekin aurrez aurre jartzeko, eta borrokan irabaziz gero, etsaia inguratzeko baino ezin dira mugitu.

Aurrez aurreko borroketan etsaiari hildako gehien eragin dionak irabaziko du.

*** Aldagai taktikoak:**

- Komandantearen inguruko 10 zm-ra: +1
- Elementu bat zutabea bada: -1
- Elementu bat gorago dagoen etsaia edota babesean dagoenaren aurka: -1
- Lerroa formazioan dagoen elementu bat hegal batetik edo atzetik etsairik badauka: -1

MORALA

Moral txandan euskarri bat edo gehiago galdu duen gudarosteko talde (unitate) bakoitzak, irabazi zein galdu, 12D1 jaurti behar du, bere morala probatzeko. Dado jaurtiketan jaso dituen hildakoak, miniaturak ez euskarriak, baino emaitza altuagoa atera beharko luke, bestela taldeak 10 zm atzera, lerro zuzenean eta lurralde murrizketak kontuan harturik, mugitu beharko luke; alabaina, dadoaren emaitza hildakoen kopuruaren erdia baino gutxiagoa balitz ihes egingo lukete betiko. Atzera egitean ahaleginduko ginatke etsaiaren edozein unitaterekin kontaktuan ez sartzen, halere, hau posiblea ez balitz eta etsaiaren unitate batekin topo egingo bagenu, automatikoki atzera egin duen unitatea deusestatuta legoke. Tropek atzera egin behar dute tiro egin dieten kontrako norabiderantz, edo etsaia dagoen aurkako norabiderantz; bi aldetatik edo gehiagotik tiro egin edo eraso badiote, norabideen arteko erdiko bide bat aukeratu. Atzera egitean unitate lagunik topatuz gero elkarren artean pasatuko dira, murrizketarik gabe, eta formazio mota apurtu barik. Moral aldian suertatzen diren mugimenduak aldi horretan bertan egin behar dira.

Morala probatzean aplikatzeko aldagaiak:

- Erregularrek: +1
- Babesean egonez gero: +1
- Unitatean miniatura gehiago badaukagu zutik hilik baino: +1
- Komandantearengandik 10 zm edo gutxiagora egonez gero: +1
- Borrokan irabazi dutenek (etsaiari hildako gehien eragin dionak): +1
- Su nahierara eginez gero, tropa erregularrek: -1
- Lerrotan antolatutako unitateei, atzetik erasorik jasoko balute lehenengo txandan, oldar txandan, alegia, -1

KOMANDANTEA

Komandantearen puntu kopurua, balioa, borroka ezaugarria eta mugimendua

KOMANDANTE MOTA	MUGIMENDU KOPURUA	BALIOA
Eskasa	3	90
Arrunta	4	170
Ona	5	250

Komandantearen borroka ezaugarria eta mugimendua irudikatzen duen tropa motaren araberakoa izango da, hau da:

TROPA MOTA	BORROKA EZAUGARRIA	MUGIMENDUA
Erregularra	2	10 zm
Erregular aparta	2	10 zm
Berezia	3	10 zm + 12D1
Indiarra	3	10 zm + 12D1
Zalduna	3	18 zm

Komandantea bakarrik joango da, halere, unitate baten ondoan egon daiteke hari atxikituta; ezin izango zaio tirorik egin beste unitateren bat hurbilago badago. Mugimenduari dagokionez, komandanteak, txanda bakoitzean, lehenengo mugimendua dohainik egin ahal izango du; beti ere

unitate baten barruan ez dagoen bitartean. Bigarrena egin dezake, baina, ordainduta; hots, komandanteak bigarren mugimendua egin dezake, baina ez unitateak. Horretaz gain, ez du mugimendu murrizketarik baso barruan. Buruzagi bakarra aukeratu ahal izango da, ez du tirorik egingo, baina aurrez aurreko borrokan borrokatu ahal izango da. Komandantea hilez gero mugimendu guztiek 2 puntu balioko dute.

GOTORLEKUAK

Gotorleketan dagoen lekua dagoen leku fisikoa da; alegia, sartzen diren miniatura kopurua, gehiagorik ez. Gotorleku baten babespean egoteagatik miniaturrei ezarriko zaien babesaren bakoitzaren deskripzioan zehaztuta dago. Gotorlekuak ranger-ek, indiarrek edota basoko ehiztariek baino ezin izango dituzte hartu eskalatuz. Hartzeko prozedura hauxe izango da:

- miniaturretan gotorlekuko harresi edo hesietaraino bertaraino hurbilduko dira.
- goraino igotzeko mugimendu osoa beharko dute (edozein delarik mugimendu ezaugarria).
- goian daudelarik, hesia igo dutenek -1 izango dute aurrez aurreko borroketan.

Kanoiek eta morteroek gotorlekuak suntsitzeko balio dute; gotorlekua bi aldiz joz gero (honetarako 7 edo gehiago atera behar da dado batean), zuloa egingo dute bertan eta edozein tropa mota bertatik pasatu ahalko da zutabe formazioan, edo gudaskan, dagokion formazioaren arabera.

ERANSKINAK

Armaden zerrendak

Britaniarrak

<i>Tropa mota</i>	<i>Mugimendua</i>	<i>Borroka ezaugarria</i>	<i>Tiro ezaugarria</i>	<i>Balioa euskarriko</i>	<i>Oharrak</i>
Zibilak (kolonoak)	10 zm	1	1	10	* Gudaska formazioan baino ezin dira antolatu.
Milizia	10 zm	1	2	40	* Lerroan eta zutabeetan baino ezin dira antolatu.
Indiar aliatuak: (1)	10 zm + 12D1	3	2	45	* Gudaska formazioan baino ezin dira antolatu. * Ez daukate mugimendu murrizketarik basoetan. * Gotorlekuak eskala ditzakete.
Ranger-ak	10 zm + 12D1	3	3	55	* Gudaska formazioan baino ezin dira antolatu. * Ez daukate mugimendu murrizketarik basoetan. * Gotorlekuak eskala ditzakete.
Soldadu erregularrak	10 zm	2	2	60	* Lerroan eta zutabeetan baino ezin dira antolatu.
Erregular apartak: highlander-ak eta granadariak.	10 zm	2	3	80	* Lerroan eta zutabeetan baino ezin dira antolatu.
Kanoia	10 zm	2	2	180	* Artilleria (kanoiak eta morteroak) ezin da armadaren % 15 baino gehiago izan.
Morteroa	10 zm	2	2	180	* Artilleria (kanoiak eta morteroak) ezin da armadaren % 15 baino gehiago izan.

(1) Mohawk-ak, oneida-k, irokiar konfederazioa (kayuga-k, onondaya-k eta seneka-k), katawbas-ak eta cherokee-ak.

Frantziarrak

Tropa mota	Mugimendua	Borroka ezaugarria	Tiro ezaugarria	Balioa euskarriko	Oharra
Zibilak (kolonoak)	10 zm	1	1	10	* Gudaska formazioan baino ezin dira antolatu.
Milizia	10 zm	1	2	40	* Lerroan eta zutabeetan baino ezin dira antolatu.
Indiar aliatuak: (2)	10 zm + 12D1	3	2	45	* Gudaska formazioan baino ezin dira antolatu. * Ez daukate mugimendu murrizketarik basoetan. * Gotorlekuak eskala ditzakete.
Basoko ehiztariak	10 zm + 12D1	3	3	55	* Gudaska formazioan baino ezin dira antolatu. * Ez daukate mugimendu murrizketarik basoetan. * Gotorlekuak eskala ditzakete.
Soldadu erregularrak	10 zm	2	2	60	* Lerroan eta zutabeetan baino ezin dira antolatu.
Erregular apartak: itsas infanteria eta granadariak.	10 zm	2	3	80	* Lerroan eta zutabeetan baino ezin dira antolatu.
Kanoia	10 zm	2	2	180	* Artilleria (kanoiak eta morteroak) ezin da armadaren % 15 baino gehiago izan.
Morteroa	10 zm	2	2	180	* Artilleria (kanoiak eta morteroak) ezin da armadaren % 15 baino gehiago izan.

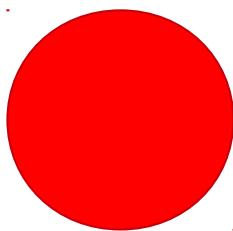
(2) Mohawk-ak, alonkino-ak, lenapes-ak, huroi-ak, ojibwa-k, ottawa-k, shawnee-ak, miami-ak, potowatomi-ak, wabanaki konfederazioa, abenaki-ak eta mikmak-ak.

Armadak osatzeko puntu kopuru bat proposatuko dugu, eta aukeran dauden tropen artean hautaketa egingo dugu kopuru hori bete arte; kontuan izan komandantearen balio puntuak ere bai. Gure ustez 2.800 puntu izan daiteke kopuru interesgarria, bataila txikiak eta arinak egiteko jokia da eta.

Armadek zutoihala zein danborra, edo beste muskaririk, eraman dezakete, eta beren balioa irudikatzen duten tropa mota berarena izango da.

Kanoiak eta morteroak

Inpaktu eremu markatzailea:



Txanda markatzailea (kanoia edo morteroa matxuratuta badago):

1

2

Lurrealdea sortzeko taula

Lurrealdea sortzeko hamabi aldeko dado bat erabiliko dugu, eta hau izan daiteke joko oholaren banaketa eskenatokigaiak jartzeari begira.

1	2
3	4
5	6
7	8
9	10
11	12

Erabiliko dugun eszenografia ondorengoa da: ibaia; mendiak; basoak; indiarren etxeak; kolonoen etxeak; eta gotorlekua(k), britaniarrena edo frantziarrena.

Prozedura hauze liteke: ibaia kokatzeko, bi aldiz botako dugu dadoa, eta berak adieraziko digu zein tartetik zein tartera egongo den ibaia. Hau egindakoan bost aldiz jaurtiko dugu dadoa jakiteko non kokatuko ditugun mendiak; zenbakia errepikatuz gero berriro botako dugu. Basoak kokatzeko prozedura mendiekin erabilitako bera izango da. Indiarren etxeak non egongo diren zehazteko, kokatutako basoen artean egin beharko dugu zozketa, dadoa jaurtiz eta baso bat dagoen tartearen zenbakia agertuz gero, bertan kokatuko ditugu. Amaitzeko gauza bera egingo dugu kolonen etxeekin zein gotorlekuarekin, baina kasu honetan soilguneak izango dira zozketatu beharrekoak.

Behean aipatzen diren baldintzak bete behar dira lurrealdea sortzeko; dadoak behar beste bider botako ditugu baldintzak bete arte.

1. Kolonoen etxeek beti soilgune batean egon behar dute.
2. Indiarren etxeek baso batean egon behar dute.
3. Kolono eta indiarren etxeen artean tarte bat gutxienez egon beharko litzateke.
4. Gotorlekua soilgune batean kokatuko dugu.
5. Gutxienez 6 basok egon behar dute, indiarrena barne.
6. Gehienez 6 mendi koka daitezke.
7. Ibaia bi tarteren artean egongo da; hau da, batetik sartu eta beste batetik irten.
8. Lurrealde tarte batean eskenatokigai batzuk batera egon daitezke; hots, baliteke tarte batean mendia eta basoa batera egotea.