

# THE EAGLE AND THE LION

---

VOLUME I:  
REGOLAMENTO

---

DI  
UGO DI MEGLIO  
E  
SERGIO GUERRI

---



PRIMA EDIZIONE  
2009

A handwritten signature in black ink that reads 'Napoleon'.

*I battaglioni inglesi, disperatamente assaliti, non si mossero. ... Le fronti dei quadrati inglesi furono attaccate tutte in una volta. Un turbine frenetico le avvolse.*

*Quella fredda fanteria rimase impassibile. La prima fila con i ginocchi a terra riceveva i corazzieri sulle baionette, la seconda li fucilava; dietro la seconda, i cannonieri caricavano i pezzi, poi la fronte del quadrato si apriva, lasciava passare un'eruzione di mitraglia e si chiudeva.*

*I corazzieri rispondevano con lo schiacciamento. I loro grandi cavalli si impennavano, saltavano al di sopra delle file e delle baionette, e piombavano, giganteschi, in mezzo a quei quattro muri viventi. Le palle dei cannoni facevano dei vuoti fra i corazzieri; questi facevano delle brecce nei quadrati. Intere file d'uomini sparivano schiacciate dai cavalli, e le baionette sprofondavano nel ventre di quei centauri.*

*I quadrati, attaccati da quella cavalleria forsennata, si restringevano senza cedere. Inesauribili nella mitraglia, facevano fuoco in mezzo agli assalitori. L'aspetto del combattimento era mostruoso; i quadrati non erano più battaglioni, ma crateri; i corazzieri non erano più una cavalleria, ma una tempesta; ogni quadrato era un vulcano assalito da una nube; la lava combatteva contro il fulmine.*

Da "I miserabili" di Victor Hugo

# SOMMARIO

## VOLUME I: REGOLAMENTO

### BATTLES OF NAPOLEON

THE EAGLE AND THE LION . . . . .	4
Introduzione . . . . .	4
Contenuti della Confezione . . . . .	4
Come si Gioca . . . . .	4
Il Regolamento . . . . .	5

COMPONENTI DEL GIOCO . . . . .	6
Ordine di Battaglia Francese . . . . .	6
Ordine di Battaglia Inglese . . . . .	7
Basette . . . . .	8
Dadi . . . . .	8
Piani di Gioco ed Elementi di Terreno . . . . .	8
Carte . . . . .	9
Contrassegni Ordine . . . . .	9
Segnalini . . . . .	10

LE TRUPPE IN CAMPO . . . . .	11
Unità e gruppi di unità . . . . .	11
Formazioni . . . . .	14
<i>Ranghi di un'Unità</i> . . . . .	14
I Comandanti . . . . .	15
<i>Comandanti in Capo</i> . . . . .	15
<i>Comandanti di Gruppo di Unità</i> . . . . .	16

IL CAMPO DI BATTAGLIA . . . . .	17
---------------------------------	----

CONCETTI FONDAMENTALI . . . . .	19
Morale . . . . .	19
Zona di Controllo . . . . .	20
Linea di Vista . . . . .	21
Raggruppamento . . . . .	21

PREPARAZIONE DEL GIOCO . . . . .	22
----------------------------------	----

IL TURNO DI GIOCO . . . . .	22
Sequenza del Turno di Gioco . . . . .	22
Fine del Gioco . . . . .	22

LA FASE DI COMANDO . . . . .	23
Invio degli Ordini . . . . .	23
Gli Ordini . . . . .	24
<i>L'ordine di Attacco</i> . . . . .	24
<i>L'ordine di Difesa</i> . . . . .	24
<i>L'ordine di Manovra</i> . . . . .	24
<i>L'ordine di Riserva</i> . . . . .	24
Movimento dei Comandanti in Capo . . . . .	25
Esecuzione degli Ordini . . . . .	25
Iniziativa di un Gruppo di Unità . . . . .	25
Determinazione delle Unità Fuori Comando . . . . .	27
Unità Fuori Comando . . . . .	27

### FASE DI DISTRIBUZIONE DELLE CARTE

EVENTO/REAZIONE . . . . .	28
Le Carte Evento/Reazione . . . . .	28
Giocare le Carte Evento/Reazione . . . . .	28

LA FASE DI AZIONE . . . . .	29
Cambio di Formazione . . . . .	29
<i>Rotazione di un'unità</i> . . . . .	29
<i>Richiamare la Cavalleria</i> . . . . .	29
Movimento . . . . .	30
Fuoco e Mischia . . . . .	32
Attacchi a Fuoco . . . . .	33
<i>Regola Generale</i> . . . . .	33
Attacchi in Mischia . . . . .	35
Carica . . . . .	37

RISULTATI DEL COMBATTIMENTO . . . . .	39
Rimuovere una Figura . . . . .	39
Comandante Ferito . . . . .	40
Respinto . . . . .	40
Test di Morale . . . . .	40
Disordine . . . . .	40
Rotta . . . . .	41

FASE DI RECUPERO . . . . .	42
----------------------------	----

REGOLE OPZIONALI . . . . .	43
Regole Opzionali per la Fanteria . . . . .	43
<i>Composizione Avanzata delle Unità</i> . . . . .	43
<i>Schermagliatori</i> . . . . .	43
<i>Granatieri</i> . . . . .	44
<i>Rifles Inglese</i> . . . . .	44
<i>Coprire il Fianco</i> . . . . .	45
Regole Opzionali per l'Artiglieria . . . . .	45
<i>Munizioni</i> . . . . .	45
<i>Fuoco a Mitraglia</i> . . . . .	46
Regole Opzionali per la Cavalleria . . . . .	46
<i>Fatica della Cavalleria</i> . . . . .	46
<i>Ritirata Volontaria della Cavalleria</i> . . . . .	46
<i>Carica di Massa</i> . . . . .	47

## VOLUME II: SCENARI

STRUTTURA DI UNO SCENARIO . . . . .	2
Testo Introduttivo . . . . .	2
Ordini di battaglia . . . . .	2
Piazzamento e Campo di Battaglia . . . . .	3
Durata dello Scenario . . . . .	3
Regole Speciali e Opzionali . . . . .	3
Condizioni di Vittoria . . . . .	3

SCENARI . . . . .	4
Scenario 1: Maida . . . . .	4
Scenario 2: Cerro De Medellin . . . . .	6

LA BATTAGLIA DI SALAMANCA . . . . .	8
Scenario 3: Miranda de Azan . . . . .	8
Scenario 4: Los Arapiles . . . . .	10
Scenario 5: Garcia Hernandez . . . . .	12

LA CAMPAGNA DEI CENTO GIORNI . . . . .	14
Scenario 6: La Strada per Namur . . . . .	14
Scenario 7: Il Bosco di Bossu . . . . .	16
Scenario 8: Jerome . . . . .	18
Scenario 9: L'Attacco del I Corpo . . . . .	20
Scenario 10: I Miserabili . . . . .	22

# BATTLES OF NAPOLEON

## THE EAGLE AND THE LION

### INTRODUZIONE

Per venti anni, dal 1796 fino alla sconfitta di Waterloo del 1815, Napoleone Bonaparte e i suoi generali combatterono sui campi di battaglia di tutta Europa.

**Battles of Napoleon** è un sistema di gioco che vi permetterà di simulare le più importanti battaglie che hanno fatto la storia di questo periodo. Il sistema di **Battles of Napoleon** coniuga facilità di apprendimento e fluidità di svolgimento con una approfondita ricerca storica, per fornirvi un'esperienza di gioco rapida e coinvolgente, che al tempo stesso vi permetta però di confrontarvi con problemi tattici analoghi a quelli vissuti dai comandanti dell'era napoleonica. L'uso coordinato della vostra fanteria, cavalleria e artiglieria, la capacità di manovrare le vostre unità e di utilizzare al meglio le formazioni, la conoscenza dei punti di forza e debolezza delle vostre truppe, saranno essenziali per condurre il vostro esercito alla vittoria.

**The Eagle and the Lion**, il primo gioco della serie **Battles of Napoleon**, vi fornisce tutto quello che occorre per ricreare molti degli scontri più importanti che hanno visto confrontarsi gli eserciti, francesi o inglesi, nemici giurati, sui campi di battaglia del Belgio, della Spagna, dell'Italia. Ben 10 diverse battaglie vengono presentate, ciascuna basata su un importante episodio storico.

### CONTENUTI DELLA CONFEZIONE

- 4 piani di gioco, stampati su entrambi i lati
- 200 figure in plastica, comprese le parti dei pezzi d'artiglieria
- 120 carte (suddivise in carte Evento/Reazione, carte unità, carte comandante)
- 150 basette in plastica per figure
- 2 dadi a dieci facce
- 20 contrassegni ordine
- 150 segnalini
- libretto di scenari
- 2 fogli di aiuto
- questo regolamento

Prima di iniziare a giocare, dovrete incollare ciascun cavaliere su un cavallo, e assemblare i cannoni inclusi nella confezione con una delle due canne fornite. Infine, dovrete inserire le figure sulle loro basi colorate, come verrà indicato dallo specifico scenario che avrete scelto di giocare.

Inoltre, dovrete separare i segnalini e contrassegni dai fogli di cartone fustellati che li contengono.

### COME SI GIOCA

In **Battles of Napoleon – The Eagle and the Lion**, i due giocatori controllano rispettivamente l'esercito francese e l'esercito inglese (talvolta supportato da alleati di altre nazionalità) in una specifica battaglia.

In **The Eagle and the Lion** sono rappresentate diverse battaglie, ognuna descritta da uno **scenario**, incentrato su un episodio storico significativo delle guerre napoleoniche. La scelta dello scenario determinerà il **campo di battaglia** su cui giocare, l'**ordine di battaglia** che descrive le truppe a disposizione dei due contendenti, la **durata** del gioco in turni e le **condizioni di vittoria**, oltre eventuali **regole speciali**.

Ogni giocatore si ritroverà a dirigere le proprie truppe, calandosi nel ruolo del **comandante in capo**, rappresentato sul campo di gioco con una propria figura, e cercando di far prevalere nello scontro il proprio esercito.

Ciascun esercito è diviso in **gruppi di unità**, di fanteria, di cavalleria o di artiglieria, guidati dai rispettivi **comandanti di gruppo di unità**. Ogni gruppo di unità è composto da una o più **unità**, corrispondenti alle figure in un singolo esagono. Ciascuna unità ha le sue caratteristiche, illustrate sulla apposita **carta unità**, mediante valori numerici e icone. Normalmente le diverse unità di uno stesso gruppo usano la stessa carta per le caratteristiche, anche se in taluni scenari ci sono eccezioni a questa regola.

Nel corso del gioco, ciascuna unità potrà assumere diverse **formazioni** (linea, colonna, quadrato, ecc.) che influenzeranno la sua capacità di muovere e combattere.

Nella maggior parte dei casi, un'unità corrisponde storicamente all'organizzazione di un battaglione, e ogni gruppo di unità a un reggimento, ma questa corrispondenza non è sempre applicabile in modo stringente.

Nel corso della partita, dovrete inviare ai vostri gruppi di unità delle **staffette**, tramite le quali, come comandante in capo, trasmetterete i vostri **ordini** ai comandanti di gruppo di unità. Gli ordini che invierete determineranno il comportamento generale di ciascun gruppo di unità, che sarà limitato e in parte obbligato in funzione dell'ordine ricevuto.

Come nella realtà, l'ordinata geometria della battaglia può essere influenzata da fattori casuali e da slanci imprevedibili delle truppe. Nel gioco, queste circostanze sono rappresentate dal gioco delle **carte Evento/Reazione**, che possono essere utilizzate, a scelta, nel proprio turno, o in quello dell'avversario.

Gli esiti degli scontri, sia a fuoco che in mischia, sono determinati dal tiro di un dado a 10 facce, che viene ovviamente influenzato dai valori delle diverse unità e dalla loro situazione sul terreno. Il valore così risultante viene quindi incrociato con una tabella di esiti presente su una carta Evento/Reazione estratta casualmente: di rado gli esiti di uno scontro saranno scontati!

Infine, il **morale** delle vostre truppe sarà un fattore determinante per gli esiti della battaglia. Basato sul valore presente sulla carta unità e sul numero di figure presenti nell'unità stessa, il morale è anche influenzato dalla presenza di un valido comandante e da numerose altre circostanze, oltre che da un fattore aleatorio rappresentato dal tiro del dado a 10 facce. Solo limitando gli effetti del **disordine** e frenando i propri uomini dal fuggire in **rotta** potrete condurre la battaglia nella direzione voluta dal vostro acume strategico.

## IL REGOLAMENTO

Si consiglia ai giocatori, soprattutto se inesperti di giochi di simulazione storica, di leggere dapprima il regolamento una volta prima di iniziare a giocare, ignorando tutte le tabelle che troverete, che sono finalizzate a riassumere i vari modificatori e renderli facilmente consultabili quando avrete imparato a giocare, e di omettere le sezioni indicate come "Casi Particolari", per avere una comprensione generale delle regole. Quindi leggete una seconda volta le regole per intero, soffermandovi anche su questi dettagli. Nel corso della prima partita, avrete probabilmente bisogno di consultare le regole di tanto in tanto, ma ben presto diventerete pienamente padroni del gioco.

In questo fascicolo, vi presentiamo innanzitutto le componenti di gioco, descritte accuratamente con una breve spiegazione del loro utilizzo nel gioco (**Componenti del Gioco**, pag. 6).

A seguire, spiegheremo come è strutturato il gioco, partendo dalla spiegazione di come sono organizzati gli eserciti che si affronteranno (**Le Truppe in Campo**, pag. 11) e delle caratteristiche principali del terreno del loro scontro (**Il Campo di Battaglia**, pag. 17). Alcuni fondamenti del gioco, come le **Formazioni** (pag. 14) e il loro utilizzo in battaglia, vengono esposti qui per la prima volta.

Vengono quindi presentati altri importanti **Concetti Fondamentali** (pag. 19), la cui comprensione è necessaria prima di esaminare in dettaglio il turno di gioco: il **Morale**, le **Zone di Controllo**, la **Linea di Vista**, e il **Raggruppamento**.

Dopo aver descritto come funziona **La Preparazione del Gioco** (pag. 22), si entra quindi nella spiegazione del nucleo centrale delle regole, con una presentazione sintetica del funzionamento de **Il Turno di Gioco** (pag. 22), seguita da una serie di capitoli ciascuno dei quali descrive una delle quattro fasi principali del turno: la **Fase di Comando** (pag. 23), la **Fase di Distribuzione delle Carte Evento/Reazione** (pag. 28), la **Fase di Azione** (pag. 29), la **Fase di Recupero** (pag. 30).

La fase di comando e la fase di azione sono particolarmente importanti, e i relativi capitoli sono piuttosto articolati, anche perché in sostanza contengono quasi tutte le regole necessarie per giocare.

Nel capitolo dedicato alla fase di comando imparerete come usare i vostri comandanti per guidare le truppe e assegnare gli ordini alle vostre unità. Viene anche presentato che cosa ciascuno degli **Ordini** (pag. 24) consente – o non consente – di fare alle vostre unità.

Nel capitolo dedicato alla fase di azione si entra nel vivo del sistema di gioco, e si descrive in dettaglio il cambio delle formazioni, il movimento delle truppe, e il sistema di combattimento.

Chiude il regolamento una sezione di **Regole Opzionali** (pag. 43), da usare una volta che vi sarete impraticitati con le regole del gioco, e che aggiungeranno ulteriore spessore strategico e dettaglio storico a **Battles of Napoleon**.

Parte essenziale del gioco, infine, è costituita dagli **Scenari di Gioco** (nel fascicolo allegato), ciascuno dei quali vi presenterà, dopo un breve testo introduttivo storico, la composizione degli eserciti in campo, la mappa del campo di battaglia, eventuali regole speciali e le condizioni di vittoria.



# COMPONENTI DEL GIOCO

## ORDINE DI BATTAGLIA FRANCESE

A seguire vi presentiamo l'ordine di battaglia completo dell'esercito francese, ovvero l'elenco di tutte le figure utilizzabili nel gioco per costruire le vostre unità come indicato dallo scenario.

### 8 FIGURE DI COMANDANTI, E RELATIVI CAVALLI, COSÌ RIPARTITE:

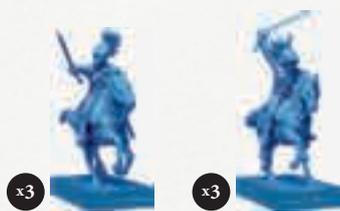


4 figure comandante a cavallo e relativi cavalli

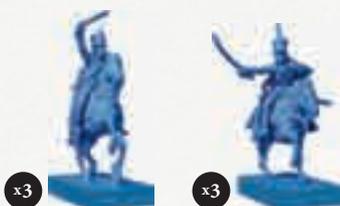


4 figure comandante a piedi

### 12 FIGURE DI CAVALLERIA, E RELATIVI CAVALLI, COSÌ RIPARTITE:



6 figure di cavalleria pesante e relativi cavalli



6 figure di cavalleria leggera e relativi cavalli

### 48 FIGURE DI FANTERIA COSÌ RIPARTITE:



12 figure di schermagliatori



24 figure di fanteria di linea



12 figure di granatieri

### 2 BATTERIE DI ARTIGLIERIA, COSÌ COMPOSTE:



8 figure serventi di artiglieria +  
8 pezzi per il montaggio di 2 cannoni

**TOTALE: 76 FIGURE + 16 CAVALLI + 8 PEZZI ARTIGLIERIA = 100 PEZZI**

## ORDINE DI BATTAGLIA INGLESE

A seguire vi presentiamo l'ordine di battaglia completo dell'esercito inglese, ovvero l'elenco di tutte le figure utilizzabili nel gioco per costruire le vostre unità come indicato dallo scenario.

### 8 FIGURE DI COMANDANTI, E RELATIVI CAVALLI, COSÌ RIPARTITE:



4 figure comandante a cavallo e relativi cavalli

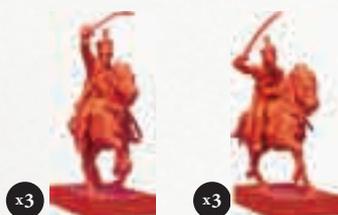


4 figure comandante a piedi

### 12 FIGURE DI CAVALLERIA, E RELATIVI CAVALLI, COSÌ RIPARTITE:



6 figure di cavalleria pesante e relativi cavalli



6 figure di cavalleria leggera e relativi cavalli

### 48 FIGURE DI FANTERIA COSÌ RIPARTITE:



12 figure di rifles



24 figure di fanteria di linea



12 figure di granatieri

### 2 BATTERIE DI ARTIGLIERIA, COSÌ COMPOSTE:



8 figure serventi di artiglieria +  
8 pezzi per il montaggio di 2 cannoni

TOTALE: 76 FIGURE + 16 CAVALLI + 8 PEZZI  
ARTIGLIERIA = 100 PEZZI

## BASETTE

Basette per il montaggio delle figure presenti nella confezione:



basette doppie per fanteria: 16 per colore (64 in tutto): nero, verde, blu e rosso.



basette singole per cavalleria: 12 per colore (48 in tutto): nero, verde, blu e rosso.



basette singole per ufficiali a cavallo 2 per colore (10 in tutto): nero, verde, blu, rosso e neutro (per i CC).



basette singole per ufficiali a piedi: 2 per colore (8 in tutto): nero, verde, blu e rosso.



basette singole per gli schermagliatori: 20 grigie.

**Nota:** le figure che rappresentano i serventi di artiglieria non richiedono di essere montate su basette, in modo da renderne più agevole il posizionamento intorno al cannone nello stesso esagono.

## DADI

La maggior parte dei tiri di dado effettuati in **Battles of Napoleon** consistono nel lancio di un dado a dieci facce (1d10), a cui si somma uno dei valori dell'unità coinvolta nel test; il test ha successo con un risultato, dopo le modifiche, di 11 o più. Nella maggior parte dei casi, si aggiunge a questo lancio il numero delle figure che compongono le unità.



2 dadi a 10 facce, uno per giocatore

## PIANI DI GIOCO ED ELEMENTI DI TERRENO

All'interno della confezione sono presenti quattro piani di gioco stampati su entrambi i lati, esagonati, e che presentano le caratteristiche del terreno, che costituiscono un fondamentale aspetto strategico in ogni battaglia.

Alcuni elementi del terreno, come boschi, creste (di colline), siepi sono raffigurati direttamente sulle mappe. Altri elementi del terreno (villaggi, fortificazioni, ecc.) sono rappresentati da elementi in cartone, composti da esagoni singoli, doppi o tripli, stampati su entrambi i lati e sovrapponibili alle mappe.

Ogni scenario stabilisce numero e posizione dei piani di gioco ed eventuali regole speciali degli elementi di terreno.



4 mappe componibili, stampate sui due lati



6 elementi di terreno

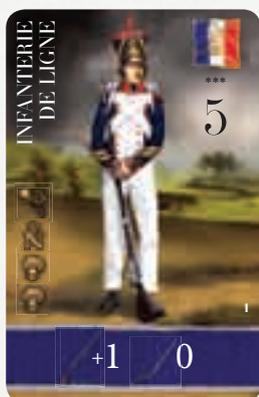
# CARTE



13 carte comandante francese: 3 comandanti in capo, 7 comandanti di gruppo di unità e 3 rimpiazzati



13 carte comandante inglese: 3 comandanti in capo, 7 comandanti di gruppo di unità e 3 rimpiazzati



18 carte unità francesi (3 di artiglieria, 6 di cavalleria e 9 di fanteria)



22 carte unità inglesi (3 di artiglieria, 6 di cavalleria e 13 di fanteria)



Un mazzo di 54 carte Evento/Reazione

# CONTRASSEGNI ORDINE



Una serie di 20 contrassegni ordine, usati per indicare l'ordine attualmente assegnato a ciascun gruppo di unità e la sua iniziativa.

# SEGNALINI



**6 segnalini fuoco:** servono per evidenziare quali siano le unità di fanteria e di artiglieria che intendano attaccare a fuoco durante la fase di azione.



**6 segnalini mischia:** servono per evidenziare quali siano le unità di fanteria e cavalleria che intendano attaccare in mischia durante la fase di azione.



**6 segnalini carica:** servono per evidenziare quali siano le unità di cavalleria che intendano caricare durante la fase di azione.



**6 segnalini fatica:** servono per evidenziare, alla fine della fase di carica, quali siano le unità di cavalleria che, dopo aver caricato, accusino fatica (vedi **Regole Opzionali**, pag. 46).



**14 segnalini disordine:** servono per evidenziare quali siano le unità attualmente in disordine.



**10 segnalini rotta:** servono per evidenziare quali siano le unità attualmente in rotta.



**4 segnalini comandante ferito:** servono per evidenziare quali siano i comandanti che abbiano subito una ferita.



**4 segnalini quadrato:** servono per evidenziare quali siano le unità di fanteria ridotte ai quadri che abbiano adottato una formazione in quadrato.



**20 segnalini munizioni:** servono per evidenziare quanti colpi abbia a disposizione durante una battaglia un'unità di artiglieria (vedi **Regole Opzionali**, pag. 45).



**12 segnalini fuori comando:** servono per evidenziare quali siano le unità che si trovino fuori dal comando del proprio comandante di gruppo di unità.



**16 segnalini staffetta francesi e 16 segnalini staffetta inglesi:** sono utilizzati per trasmettere nuovi ordini dal comandante in capo ai gruppi di unità.



4 attacco, 4 difesa, 4 manovra, 4 riserva



**6 segnalini obiettivo:** servono per evidenziare gli obiettivi controllati dai due eserciti, che contribuiscono a determinare il vincitore alla fine della battaglia.



**24 segnalini indicatori di colore:** posti sulla carta unità, servono per evidenziare il colore delle basette su cui sono montate le relative figure, per identificarla sul campo di battaglia.

# LE TRUPPE IN CAMPO

## UNITÀ E GRUPPI DI UNITÀ

Ciascun giocatore dispone di un esercito composto di **unità** (riunite in **gruppi di unità**) e **comandanti**.

Un'unità corrisponde alle figure che vengono poste in un singolo esagono, e può essere di tre tipi: **fanteria**, **cavalleria** e **artiglieria**.



**Unità di fanteria.** Un'unità di fanteria è normalmente composta da 4 figure, che sono fissate su due basette da due figure ciascuna.



**Unità di cavalleria.** Un'unità di cavalleria è normalmente composta da 3 figure, e dai relativi cavalli, fissate su basette singole.



**Servente di artiglieria**



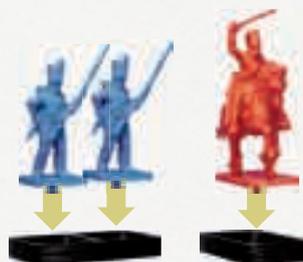
**Unità di artiglieria.** Un'unità di artiglieria è composta da un cannone e un numero di figure (**serventi**) variabile da due a tre in relazione al tipo di artiglieria.



**Comandante (a piedi)**



**Comandante (a cavallo)**



L'immagine mostra come montare le figure sulle rispettive basette di fanteria e di cavalleria.

## ESEMPIO DI CARTA UNITÀ DI FANTERIA



La carta rappresenta un'unità di fanteria francese.

- ① Tipologia dell'unità.
- ② **Morale:** il numero riportato sotto la bandiera indica il valore dell'unità da utilizzarsi per i test di morale (vedi pag. 19).
- ③ **Numero progressivo:** identifica la carta in modo univoco.
- ④ **Fuoco:** indica il modificatore al lancio del dado quando l'unità spara (vedi pag. 33).
- ⑤ **Mischia:** indica il modificatore al lancio del dado quando attacca in mischia (vedi pag. 35).
- ⑥ I simboli sulla sinistra in basso rappresentano il numero di figure, in questo caso 4, di cui si compone l'unità. Usando le regole opzionali, ad ogni diversa icona corrisponde una diversa tipologia di truppa, ognuna con le sue caratteristiche (vedi pag. 43).
- ⑦ **Qualità dell'unità:** variabile dalla più bassa (\*) alla più alta (\*\*\*\*\*). Questo valore sarà utilizzato in future espansioni.

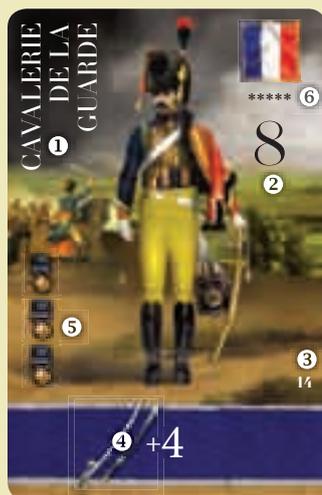
Le unità sono raggruppate in **gruppi di unità**, la cui composizione è specificata nei singoli scenari. Normalmente tutte le unità di un gruppo sono uguali tra loro, e usano per le proprie caratteristiche una medesima **carta unità**, che indica i valori di gioco di quella truppa.

Ogni gruppo di unità ha, in generale, un suo comandante, chiamato **comandante di gruppo di unità** (in breve, **CGU**). Le singole unità non hanno un comandante rappresentato nel gioco.

Tutti i CGU sono subordinati a un **comandante in capo** (in breve, **CC**) che, figurativamente, rappresenta il giocatore sul campo.

Le caratteristiche dei comandanti sono definite dalle apposite **carte comandante**.

## ESEMPIO DI CARTA UNITÀ DI CAVALLERIA



La carta rappresenta un'unità di cavalleria francese.

- ① Tipologia dell'unità.
- ② **Morale:** il numero riportato sotto la bandiera indica il valore dell'unità da utilizzarsi per i test di morale (vedi pag. 19).
- ③ **Numero progressivo:** identifica la carta in modo univoco.
- ④ **Mischia:** indica il modificatore al lancio del dado quando attacca in mischia (vedi pag. 35).
- ⑤ I simboli sulla sinistra in basso rappresentano il numero di figure, in questo caso 3, di cui si compone l'unità.
- ⑥ **Qualità dell'unità:** variabile dalla più bassa (\*) alla più alta (\*\*\*\*\*). Questo valore sarà utilizzato in future espansioni.

L'esatta composizione dei gruppi di unità di fanteria, cavalleria e artiglieria, e i comandanti che partecipano alle battaglie sono indicati nei singoli scenari. Generalmente, i gruppi hanno la seguente composizione:

- Un gruppo di unità di fanteria è costituito da 2 a 4 unità di fanteria.
- Un gruppo di unità di cavalleria è costituito da 1 a 3 unità di cavalleria.
- Ciascuna singola unità d'artiglieria costituisce un gruppo di unità a sé stante. I gruppi di unità di artiglieria non hanno un loro comandante.

Seguendo le istruzioni dello scenario, preparerete un gruppo di unità ponendo le appropriate figure su basette tutte di un unico colore, in modo da distinguerle dalle altre figure del vostro esercito.

Ad ogni gruppo di unità, corrisponderà quindi:

- una **carta comandante** per il CGU
- una (o più) **carte unità**
- un certo numero di **figure** poste sul piano di gioco, tutte su basette di un unico colore

## ESEMPIO DI CARTA UNITÀ DI ARTIGLIERIA



La carta rappresenta un'unità di artiglieria inglese.

- ① Tipologia dell'unità.
- ② **Morale:** il numero riportato sotto la bandiera indica il valore dell'unità da utilizzarsi per i test di morale (vedi pag. 19).
- ③ **Numero progressivo:** identifica la carta in modo univoco.
- ④ **Fuoco:** indica il modificatore al lancio del dado quando l'artiglieria spara rispettivamente a 1, 2 o 3 esagoni di distanza nel proprio cono di fuoco (vedi pag. 33).
- ⑤ **Munizioni:** usando le regole opzionali, indica il numero massimo di volte che l'unità può sparare durante tutta la battaglia (vedi pag. 45).
- ⑥ I simboli sulla sinistra in basso rappresentano il numero di figure, in questo caso 2, dei serventi di artiglieria, da abbinare alla miniatura del cannone per costituire l'unità di artiglieria.
- ⑦ **Qualità dell'unità:** variabile dalla più bassa (\*) alla più alta (\*\*\*\*\*). Questo valore sarà utilizzato in future espansioni.

Inoltre, a ogni gruppo di unità verrà assegnato un contrassegno **ordine**, che riporta l'ordine attualmente in esecuzione, e un **segnalino identificativo** dello stesso colore delle basette usato per le figure di quel gruppo. Ponete questi segnalini su una delle carte relative all'unità.

**Nota:** le informazioni indicate sul retro delle carte unità si riferiscono alla figura rappresentata dal punto di vista uniformologico ma non hanno importanza nel gioco.

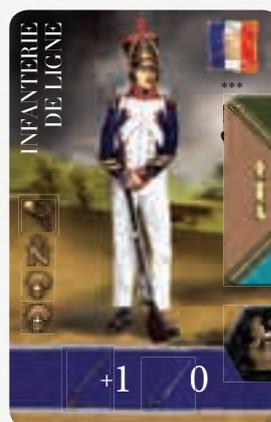
## ESEMPIO GRAFICO DI GRUPPO DI UNITÀ



Carta CGU "E"



Comandante gruppo di unità



Contrassegno ordine



Segnalino colore basette

Carta unità n° 1



3 unità di 4 figure ciascuna

L'esempio rappresenta tutte le componenti di un gruppo di unità di fanteria francese.

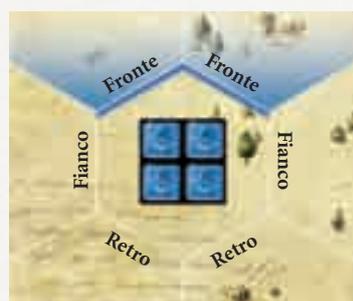
# FORMAZIONI

Le unità di fanteria, cavalleria e artiglieria utilizzano in battaglia diversi tipi di formazioni, che i giocatori devono saper usare con profitto, scegliendo bene quale tipo di formazione usare in base alla situazione da fronteggiare.

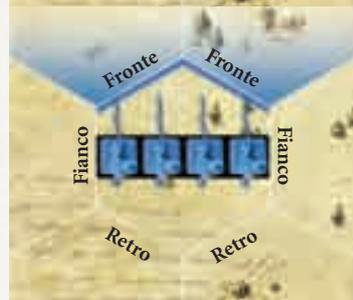
I seguenti schemi mostrano **come disporre le basette delle figure** quando l'unità assume una delle suddette formazioni. **Si notino attentamente le indicazioni riguardanti il fronte, il fianco e il retro** delle unità stesse.

Ogni qualvolta l'unità, nel corso del gioco, assuma una nuova formazione, ridisponetene le basette secondo gli schemi qui presentati.

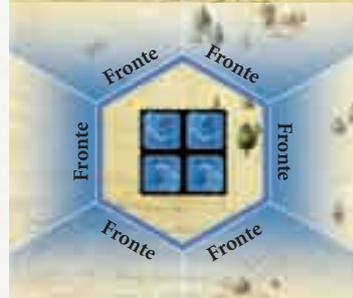
La **fanteria** si può schierare in:



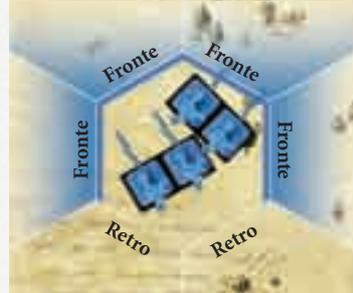
**Colonna:** per muovere, mantenere una certa capacità d'attacco a fuoco e ottimizzare quello in mischia.



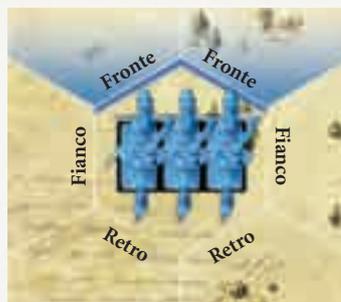
**Linea:** per ottimizzare gli attacchi a fuoco, mantenendo una certa capacità di attacco in mischia.



**Quadrato:** per difendersi dalle cariche della cavalleria nemica, mantenendo una minima capacità d'attacco a fuoco.



**Ordine sparso:** per muovere e combattere in boschi o villaggi.



La cavalleria assume una sola formazione, equivalente a una colonna, per il movimento e la mischia e non attacca a fuoco. Anche se nella realtà storica erano previste diverse formazioni, esse sono considerate equivalenti ai fini del gioco.

L'**artiglieria** può essere:



**Agganciata**, ossia attaccata a un traino, per muovere. Non può sparare.



**Sganciata**, per sparare. Non può muovere.

Notate che le diverse unità di uno stesso gruppo possono, in un determinato momento del gioco, assumere una formazione differente.

**Nota Bene:** indipendentemente dalla formazione, le basette sono sempre orientate verso un vertice di esagono.

## RANGHI DI UN'UNITÀ

Ogni unità ha normalmente un numero di **ranghi**, generalmente corrispondenti al numero di linee di figure presenti nell'esagono: per esempio, due ranghi per la fanteria in colonna, un rango per la fanteria in linea.

Ci sono tuttavia diverse eccezioni a questo principio, che saranno presentate nelle prossime pagine, in particolare nei capitoli dedicati al fuoco (vedi pag. 33) e alla mischia (vedi pag. 35).

### ESEMPIO DI CARTA COMANDANTE IN CAPO



- ❶ **Banda colorata:** identifica l'esercito di appartenenza (blu: esercito francese, rosso: esercito inglese).
- ❷ **Lettera identificativa:** identifica la carta in modo univoco all'interno dell'esercito di appartenenza.
- ❸ **Ordini:** l'abilità nel fare eseguire i propri ordini ai comandanti subordinati (vedi pag. 25).
- ❹ **Mischia:** la capacità di modificare gli attacchi in mischia delle unità con cui si trova raggruppato (vedi pag. 36).
- ❺ **Morale:** la capacità di modificare il morale delle unità con cui si trova raggruppato (vedi pag. 19).
- ❻ **Capacità di Comando:** l'abilità del comandante, ovvero: il raggio di comando e il raggio di recupero, il numero massimo di unità in rotta recuperabili, numero massimo di carte evento a disposizione, il numero massimo di staffette a disposizione.

### ESEMPIO DI CARTA COMANDANTE DI GRUPPO DI UNITÀ



- ❶ **Banda colorata:** identifica l'esercito di appartenenza (blu: esercito francese, rosso: esercito inglese).
- ❷ **Lettera identificativa:** identifica la carta in modo univoco all'interno dell'esercito di appartenenza.
- ❸ **Ordini:** l'abilità nell'eseguire gli ordini ricevuti dal comandante in capo (vedi pag. 25).
- ❹ **Mischia:** la capacità di modificare gli attacchi in mischia delle unità con cui si trova raggruppato (vedi pag. 36).
- ❺ **Morale:** la capacità di modificare il morale delle unità con cui si trova raggruppato (vedi pag. 19).
- ❻ **Capacità di Comando:** l'abilità del comandante, ovvero: il raggio di recupero e il numero massimo di unità in rotta recuperabili.

## I COMANDANTI

Nel gioco sono presenti due livelli di comando. Il più alto è rappresentato dal **comandante in capo** (CC), il più basso dai **comandanti di gruppo d'unità** (CGU). Il comandante in capo ha, come funzione principale, quella di assegnare ordini strategici ai comandanti di gruppo di unità. I comandanti di gruppo di unità, in osservanza agli ordini ricevuti dal CC, fanno agire le truppe sotto il loro comando.

### COMANDANTI IN CAPO

Il **comandante in capo** stabilisce, a livello strategico, gli ordini in base ai quali le truppe agiscono sul campo di battaglia. La sua funzione principale è quella di impartire ordini, anche se la sua presenza insieme a una determinata unità ne migliora le caratteristiche.

Ogni CC ha una carta che contiene i suoi valori di gioco.

### MOVIMENTO DEL COMANDANTE IN CAPO

Il CC ha una capacità di movimento di due esagoni e tale movimento può avvenire solo nella **fase di comando**. Il comandante in capo può muoversi ancora, se aggregato a un'unità, ogni qualvolta l'unità stessa possa muoversi.

### ELIMINAZIONE DEL COMANDANTE IN CAPO

Salvo eccezioni previste dalle regole dello scenario, se un giocatore perde il suo CC, dovrà designare un comandante di gruppo di unità a sua scelta come nuovo CC, mentre il CGU verrà a sua volta sostituito (vedi **Eliminazione del Comandante di Gruppo di Unità**, a pag. 16, per le regole su come rimpiazzare il CGU). In alcuni scenari, la perdita del comandante in capo comporta l'immediata sconfitta dell'esercito di appartenenza.

## ESEMPIO DI CARTA COMANDANTE DI RIMPIAZZO



- ❶ **Banda colorata:** identifica l'esercito di appartenenza (blu: esercito francese, rosso: esercito inglese).
- ❷ **Lettera identificativa:** identifica la carta in modo univoco.
- ❸ **Ordini:** l'abilità nell'eseguire gli ordini ricevuti dal comandante in capo (vedi pag. 25).
- ❹ **Mischia:** la capacità di modificare gli attacchi in mischia delle unità con cui si trova raggruppato (vedi pag. 36).
- ❺ **Morale:** la capacità di modificare il morale delle unità con cui si trova raggruppato (vedi pag. 19).
- ❻ **Capacità di Comando:** l'abilità del comandante, ovvero: il raggio di recupero e il numero massimo di unità in rotta recuperabili.

## COMANDANTI DI GRUPPO DI UNITÀ

I **comandanti di gruppo di unità** (CGU) eseguono gli ordini del CC facendo operare le unità sotto il loro comando.

Ogni CGU ha una carta che contiene le sue caratteristiche. Notare che le carte CC e CGU sono strutturalmente identiche e questo permette, in caso di perdita del CC di rimpiazzarlo con un CGU, come precedentemente esposto.

### MOVIMENTO DEL COMANDANTE DI GRUPPO DI UNITÀ

I CGU hanno una capacità di movimento di due esagoni e muovono nella stessa fase in cui muove il gruppo di unità che comandano.

### ELIMINAZIONE DEL COMANDANTE DI GRUPPO DI UNITÀ

Un comandante di gruppo di unità può essere eliminato in battaglia (come indicato nella sezione **Risultati del Combattimento** a pag. 39). In tal caso sarà immediatamente sostituito da un **comandante di rimpiazzo** che ne prenderà il posto; la carta comandante sarà sostituita con un'altra, con caratteristiche di norma peggiori, estratta casualmente tra tutti i comandanti di rimpiazzo non in gioco di quell'esercito. I comandanti di rimpiazzo seguono regole identiche a quelle dei CGU. Se un comandante di rimpiazzo è ucciso, sarà ugualmente rimpiazzato con lo stesso sistema. I comandanti morti saranno rimpiazzati fino ad esaurimento delle carte comandante di rimpiazzo. Se ci fosse bisogno di ulteriori rimpiazzi, riprendere le carte comandante dei comandanti morti o non in gioco, rimescolarle e pescare un nuovo rimpiazzo.



# IL CAMPO DI BATTAGLIA

**Battles of Napoleon** si gioca su una mappa esagonata che viene creata, secondo le indicazioni dello scenario, a partire dai piani di gioco componibili, stampati sui due lati, contenuti nella confezione. Ogni piano di gioco è contrassegnato con un numero per facilitarne l'identificazione.

Su ciascun piano di gioco sono rappresentati vari elementi di terreno, che possono incidere sensibilmente sull'esito della battaglia. La presenza di una caratteristica del terreno, infatti, può limitare il movimento delle unità in gioco e influenzare gli esiti dei tiri di attacco.

Sulle mappe di gioco sono rappresentati cinque diversi tipi di esagono, o di lato di esagono, che hanno sul gioco gli effetti indicati dalla tabella seguente.

Inoltre, nella confezione sono presenti ulteriori elementi di terreno, composti da uno o più esagoni, che possono essere posizionati sui piani di gioco per modificarli secondo le indicazioni fornite dai singoli scenari. Gli elementi di terreno sono stampati fronte-retro.

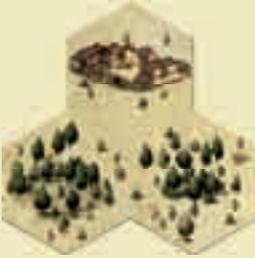
Gli elementi comprendono:

- una fattoria da tre esagoni (usata per rappresentare la fattoria di Hougoumont), composta da tre esagoni uniti, uno di fattoria e due di bosco; sul retro è raffigurato un villaggio;
- una fattoria da due esagoni (usata per rappresentare la fattoria di Haye-Sainte), composta da due esagoni uniti, uno di frutteto, circondato da un muro, e uno di fattoria; sul retro è raffigurato un terrapieno;
- una cava di sabbia;
- un villaggio;
- un terrapieno
- una fortezza/fattoria fortificata.

Ciascun esagono presenta normalmente due diversi elementi, uno sul fronte e uno sul retro, per offrirvi una maggiore varietà e possibilità di personalizzare la mappa.

Gli effetti dei diversi terreni sono indicati nella tabella seguente.

TIPO DI TERRENO	DESCRIZIONE	EFFETTO	
	Aperto	Terreno pianeggiante.	Non attribuisce alcun modificatore.
	Aperto (con piccole abitazioni o alberi)	Terreno pianeggiante.	Non attribuisce alcun modificatore.
	Bosco o Frutteto	Terreno difficile. La Cavalleria e Artiglieria non possono accedervi.	Modifica di -1 il tiro di attacco a fuoco e di attacco in mischia contro chi si trova nell'esagono. Blocca la linea di vista.
	Siepe	Lato di terreno che ostacola parzialmente l'attacco attraverso di esso.	Modifica di -1 il tiro di attacco a fuoco e di attacco in mischia contro chi si trova oltre il lato. Blocca la linea di vista oltre il primo esagono.
	Cresta	Lato di terreno che avvantaggia chi si trova nell'esagono posto in posizione superiore e svantaggia chi si trova nell'esagono posto in posizione inferiore.	Modifica di +1 il tiro di attacco a fuoco, o di mischia, per chi attacchi dalla posizione superiore a quella inferiore; di -1 il tiro di chi sta in posizione inferiore e attacchi la posizione superiore. Blocca la linea di vista oltre il primo esagono.

TIPO DI TERRENO	DESCRIZIONE	EFFETTO	
	Fattoria con Bosco (Hougoumont)	Un esagono di fattoria, due esagoni di bosco.	Vedi scenario 8.
	Fattoria con Frutteto (Haye-Sainte)	Un esagono di fattoria, un esagono di frutteto circondato da muro.	Vedi scenario 9.
	Muro	Lato di terreno difficile. La cavalleria e artiglieria non possono attraversarlo.	Modifica di -1 il tiro di attacco a fuoco e di attacco in mischia contro chi si trova oltre il lato. Blocca la linea di vista oltre il primo esagono.
	Cava di Sabbia	Terreno difficile. La cavalleria e artiglieria non possono accedervi.	Modifica di -1 il tiro di attacco a fuoco e di attacco in mischia contro chi si trova nell'esagono.
 	Ridotta	Lato di terreno difficile. La cavalleria e artiglieria non possono attraversarlo.	Modifica di -1 il tiro di attacco a fuoco e di attacco in mischia contro chi si trova oltre il lato. Blocca la linea di vista oltre il primo esagono.
 	Villaggio	Terreno difficile. La cavalleria e artiglieria non possono accedervi.	Modifica di -1 il tiro di attacco a fuoco e di attacco in mischia contro chi si trova nell'esagono. Blocca la linea di vista.
	Fortezza/Fattoria	Terreno difficile. La cavalleria e artiglieria non possono accedervi.	Vedi scenario 7.

# CONCETTI FONDAMENTALI

## MORALE

Il **morale** di un'unità è un valore che indica la qualità dei soldati che la costituiscono, il loro addestramento e motivazione a combattere.

Ogni unità dei due eserciti ha un valore di morale di base, compreso tra 1 (il peggiore) e 8 (il migliore), riportato sulla sua carta.

In diverse situazioni, i giocatori dovranno eseguire dei **test di morale (TM)**, per verificare se le loro unità siano in grado o meno di svolgere una determinata azione prevista dal gioco, o mantengano un corretto assetto in battaglia nonostante il verificarsi di eventi avversi.

Nel corso delle regole, sarà indicato quando un test di morale è necessario. A titolo di riepilogo, presentiamo qui le circostanze in cui si effettuano i test di morale:

- 1) come conseguenza di determinati risultati di attacchi a fuoco o in mischia;
- 2) per reagire a una carica della cavalleria nemica, ovvero:
  - nel caso di unità di fanteria, per schierarsi in quadrato;
  - nel caso di unità di artiglieria sganciata e caricata frontalmente, per sparare contro la cavalleria;
- 3) in caso di morte di un comandante raggruppato con l'unità;
- 4) quando una unità di cavalleria cerca di richiamarsi (vedi **Richiamare la Cavalleria**, pag. 29);
- 5) quando una unità in riserva viene attaccata;
- 6) per recuperare un'unità in rotta;
- 7) in base alle carte Evento/Reazione, alle regole opzionali o a particolari situazioni previste dagli scenari.

**Ogni test di morale è superato, se il tiro di un dado a dieci facce, modificato sommando il valore di morale dell'unità, il numero di figure di cui è composta, ed eventuali altri modificatori, è maggiore o uguale 11.**

Il morale di base di un'unità può essere modificato in positivo o in negativo nel corso del gioco da vari fattori; tutti i modificatori qui indicati, che vanno sommati al tiro del dado, sono cumulativi.

MODIFICATORE	MOTIVAZIONE
+VM	VM è il valore di morale dell'unità.
+1	Per ogni figura presente nell'unità.
+C	"C" è il valore di morale di un comandante, a scelta tra quelli raggruppati con l'unità se sono presenti sia il CC che il CGU.
-2	L'unità è in disordine.
-4	L'unità è in rotta.
-2	L'unità ha un ordine di manovra.
-2	Il test è causato da un attacco dal fianco o dal retro.
-2/-4	L'unità sta cercando di mettersi in quadrato in reazione a una carica (cavalleria a due esagoni di distanza: -2; cavalleria adiacente: -4).
-C	Se nell'esagono era presente un CGU o il CC, nel caso in cui il test di morale sia eseguito perché il comandante sia stato ucciso, si sottrae il modificatore al morale "C" indicato sulla carta comandante.

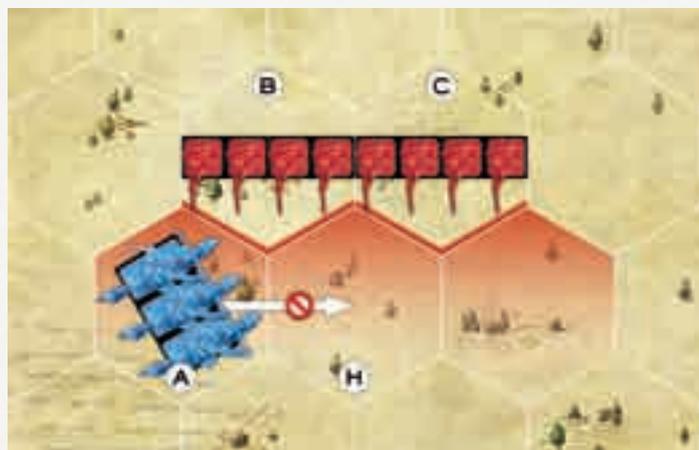
Un'unità in ordine che fallisca un test di morale diventa **disordinata** (vedi **Disordine**, pag. 40)

Un'unità in disordine che fallisca un test di morale, diventa in **rotta** e deve eseguire il relativo movimento (vedi **Rotta**, pag. 40).

**Esempio:** un'unità di fanteria francese ha morale 5, non è in disordine ed è a piena forza (4 figure presenti). L'unità subisce un risultato di  $\blacktriangle -4$  (TM-4). Il giocatore francese tira il dado e ottiene un 7. Aggiungendo +5 (morale dell'unità) e +4 (numero di figure), si ottiene un 16. Si sottrae quindi -4 (per il risultato di combattimento) e il risultato finale è un 12: essendo

superiore a 11, il test ha successo e l'unità non subisce conseguenze. Se il tiro fosse stato 5 o meno, il test sarebbe fallito e l'unità sarebbe finita in disordine.

**Esempio:** a causa di un attacco precedente, la stessa unità ha ora perso una figura ed è in disordine. Subisce di nuovo un attacco con un risultato di  $\blacktriangle -2$  (TM-2).



### ZONE DI CONTROLLO E MOVIMENTO

**Esempio:** la cavalleria francese A si trova nella zona di controllo della fanteria inglese B. Non può quindi muovere direttamente nell'esagono H, che è nella zona di controllo sia della fanteria B che della fanteria C.



### ALTRI EFFETTI DELLE ZONE DI CONTROLLO

**Esempio:** il comandante francese nell'esagono con l'unità A misura la distanza dal comandante in capo, nell'esagono con l'unità B. Non è possibile contare l'esagono H, che si trova nella zona di controllo dell'unità inglese C. La distanza tra i due comandanti è quindi considerata tre (tracciando il comando attraverso gli esagoni J e K).

Se l'esagono H avesse contenuto un'unità francese, sarebbe stato possibile attraversarlo per contare la distanza tra i due comandanti, che sarebbe quindi risultata essere due.

Il giocatore francese tira un 4, a cui si aggiunge +5 (morale dell'unità) e +3 (numero di figure), per un totale di 12, cui si sottrae -2 (per il risultato di combattimento). Poiché l'unità è in disordine, bisogna sottrarre un ulteriore -2 e il risultato finale è quindi un 8. Il test è quindi fallito e l'unità, già disordinata, va in rotta.

## ZONA DI CONTROLLO

La **zona di controllo (ZDC)** di ogni unità corrisponde agli esagoni adiacenti che costituiscono il suo fronte (si vedano gli schemi nel paragrafo **Formazioni**, pag. 14).

### ZONE DI CONTROLLO E ATTACCHI

Normalmente, un'unità può attaccare, sia al fuoco che in mischia, solo unità nemiche presenti nella propria ZDC.

Fa eccezione l'artiglieria, che può sparare anche a 2 o a 3 esagoni di distanza nel proprio cono di fuoco (vedi **Attacchi a Fuoco**, pag. 33).

### ZONE DI CONTROLLO E MOVIMENTO

Le zone di controllo delle unità avversarie rappresentano un significativo ostacolo al movimento delle vostre unità, che non possono manovrare liberamente in prossimità di truppe nemiche.

Non è permesso muoversi da una ZDC nemica a un'altra ZDC nemica (ad eccezione della carica, dell'avanzata, della ritirata o della rotta) o lasciare, durante il movimento, una ZDC di un'unità nemica e riposizionarsi in modo da avere la stessa unità nella propria ZDC.

### ALTRI EFFETTI DELLE ZONE DI CONTROLLO

In alcuni casi, le regole prevedono di contare la distanza in esagoni tra unità e comandanti, o tra due comandanti:

- Per il recupero di unità in rotta.
- Per verificare se i propri CGU (e conseguentemente, un gruppo di unità da lui comandato) siano entro il raggio di comando del CC.

In questi casi, gli esagoni presenti in una ZDC nemica non possono essere "attraversati", a meno che non contengano unità amiche.

### UNITÀ RIDOTTE AI QUADRI

Un'unità di fanteria ridotta a una sola figura (vedi pag. 39: un'unità in questo stato si dice ridotta "ai quadri") perde la propria ZDC e non può muovere volontariamente in ZDC nemica.

## LINEA DI VISTA

La **linea di vista (LDV)** è una linea immaginaria che unisce i centri di due esagoni.

Durante il gioco occorre avere una LDV tra:

- La propria artiglieria che spara e un'unità nemica, a distanza di due o tre esagoni, a cui si voglia sparare.
- Il comandante che tenta di effettuare il recupero di un'unità amica in rotta, a distanza di comando, e l'unità che si voglia recuperare.

Si può sempre tracciare una linea di vista verso un esagono adiacente.

### OSTRUZIONI ALLA LINEA DI VISTA

- Esagoni di bosco, villaggio, fortificazione, bloccano la LDV.
- Lati di esagono di siepe, cresta o muro bloccano la LDV oltre il primo esagono.
- Le unità amiche o nemiche bloccano la LDV ai fini del fuoco a distanza dell'artiglieria.

Se l'unità che spara, o un comandante che cerca di recuperare, si trova nell'esagono che contiene l'ostruzione, la LDV non è considerata ostruita.

### CASI PARTICOLARI

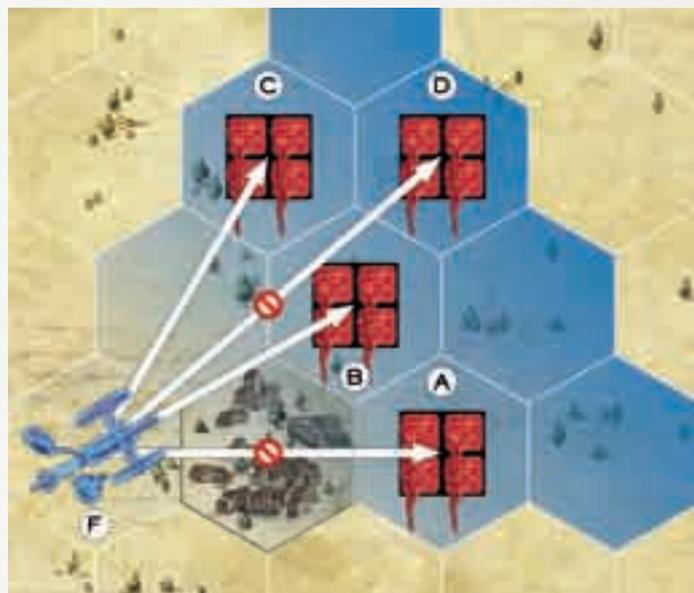
- Se la LDV corre lungo il lato comune di due esagoni, non è bloccata se solo uno degli esagoni costituisce un'ostruzione; è invece bloccata se entrambi gli esagoni costituiscono un'ostruzione.
- Una LDV che passi attraverso un vertice di esagono che separa un lato del fronte da uno del fianco dell'unità bersaglio, è considerata passare dal fronte. Analogamente, se la linea passa attraverso il vertice che separa un lato del retro da uno del fianco dell'unità bersaglio, è considerata passare dal retro.

## RAGGRUPPAMENTO

In un esagono può essere presente una sola unità; in aggiunta all'unità possono essere presenti un qualunque numero di comandanti amici.

Un'unità non può mai entrare in un esagono che già contenga un'altra unità amica o avversaria, né attraversarlo.

Durante il gioco, le unità possono subire delle perdite ma, salvo che si giochi una carta Evento/Reazione apposita, le figure di due o più unità, anche appartenenti allo stesso gruppo, non possono mai raggrupparsi in uno stesso esagono.



### OSTRUZIONI ALLA LINEA DI VISTA

**Esempio:** l'artiglieria francese F ha una LDV libera al fronte di B e al fronte di C, ma non verso A o D.

# PREPARAZIONE DEL GIOCO

Le figure contenute in **Battles of Napoleon** sono perlopiù pronte all'uso, con l'esclusione delle figure a cavallo, dato che ciascun cavaliere deve essere fissato su un cavallo, ponendo una goccia di colla universale sulla sella e applicando poi in posizione il cavaliere.

Ciascun cannone viene montato inserendo le due ruote su un affusto, e quindi una canna tra quelle disponibili. Il cannone può essere montato a incastro, oppure potrete fissare i pezzi in posizione con la colla dopo averli montati.

I segnalini in cartoncino fustellati devono essere separati, e divisi per tipo.

Prima di iniziare a giocare, dovete scegliere uno degli scenari tra quelli presentati nel fascicolo allegato. Per la vostra prima partita, vi consigliamo di giocare lo scenario 4 (Los Arapiles), che ha un numero ridotto di unità, e di non utilizzare le regole opzionali. Decidete chi controllerà l'esercito francese, e chi l'esercito inglese.

Create il campo di battaglia unendo i piani di gioco indicati dallo scenario, aggiungete eventuali tessere di terreno addizionale (se necessarie per lo scenario) e, se indicati, ponete sul campo di battaglia i segnalini obiettivo.

Ogni giocatore deve quindi prendere le truppe necessarie a completare i gruppi di unità descritti dallo scenario: le figure necessarie, le basette colorate necessarie a ogni gruppo di unità e comandante, le carte unità e le carte comandante.

Ponete quindi le figure, dopo averle montate sulle relative basette, sul piano di gioco come indicato dallo scenario, e ponete le carte unità nei pressi di ciascun giocatore, mettendo su ogni carta unità un segnalino indicatore del colore per ricordare a quali gruppo di figure sul campo di battaglia corrisponde quella carta.

Ogni giocatore prende quindi i segnalini staffetta del proprio esercito, tenendoli a portata di mano divisi per tipo di ordine. I contrassegni ordine possono essere impilati, o messi in un contenitore opaco da cui i giocatori potranno pescarli nel corso della partita, ogni volta che un'unità debba eseguire un nuovo ordine.

Le carte Evento/Reazione vengono mescolate in un unico mazzo, a portata di entrambi i giocatori.

Gli altri segnalini vengono messi da parte, per essere utilizzati quando se ne presenti la necessità e la comodità.

Infine, leggete le condizioni di vittoria ed eventuali regole speciali dello scenario. Adesso, siete pronti a combattere!

# IL TURNO DI GIOCO

Il gioco è strutturato in **turni**, suddivisi a loro volta in **fasi**, da eseguirsi in una sequenza ben specificata.

Alcune fasi possono essere ulteriormente suddivise in **segmenti**.

Non esiste in termini assoluti un primo e un secondo giocatore: in ogni fase di un turno agiscono entrambi i giocatori, simultaneamente o alternandosi, secondo quanto è specificato dalle regole.

Il numero dei turni è variabile da scenario a scenario, la durata è specificata in ogni scenario.

## SEQUENZA DEL TURNO DI GIOCO

### 1) Fase di Comando

- 1.1) Invio degli ordini ai gruppi di unità
- 1.2) Movimento dei comandanti in capo
- 1.3) Esecuzione degli ordini
- 1.4) Individuazione delle unità fuori comando

### 2) Fase di Distribuzione carte Evento/Reazione

### 3) Fase di Azione

- 3.1) Primo segmento della fase di azione (Cambio di Formazione, Movimento, Fuoco)
- 3.2) Secondo segmento della fase di azione (Cambio di Formazione, Mischia, Carica)

### 4) Fase di Recupero

## FINE DEL GIOCO

In ciascuno scenario, oltre alla durata della battaglia, sono specificate le condizioni di vittoria.

Pur differenziandosi di scenario in scenario, le condizioni di vittoria si rifanno a dei concetti che restano fondamentalmente gli stessi:

- Le perdite inflitte e subite in termini di figure, cannoni, comandanti;
- Il cambiamento nel controllo di obiettivi territoriali (specificato nei singoli scenari);
- Altri fattori peculiari dello scenario.

# LA FASE DI COMANDO

La **fase di comando** è la fase relativa all'assegnazione e alla gestione degli ordini che il giocatore impartisce al proprio esercito.

A ogni gruppo di unità è assegnato un **contrassegno ordine**, che può essere modificato nel corso di questa fase. Il contrassegno riporta i quattro possibili ordini che si possono impartire a un gruppo di unità (attacco, difesa, manovra, riserva) e un valore di **iniziativa** relativo a ciascuno di essi.

La fase di comando si articola in quattro diversi segmenti:

## 1) INVIO DEGLI ORDINI AI GRUPPI DI UNITÀ

**Solo nel primo turno**, i giocatori assegnano gli ordini liberamente, o come indicato dallo scenario.

**Nei turni successivi al primo**, entrambi i giocatori possono cercare di modificare gli ordini dei singoli gruppi di unità, inviando staffette dal proprio CC ai propri CGU.

## 2) MOVIMENTO DEI COMANDANTI IN CAPO

Entrambi i giocatori eseguono, alternandosi, i movimenti dei rispettivi comandanti in capo. Ciascun CC può muovere fino a un massimo di due esagoni.

## 3) ESECUZIONE DEGLI ORDINI

**Nel primo turno** i giocatori scoprono simultaneamente i contrassegni ordine assegnati ai vari gruppi di unità, che sono così automaticamente recepiti.

**Nei turni successivi al primo**, i giocatori eseguono, alternandosi, i test di cambio ordine dei singoli CGU che cercano di recepire i nuovi ordini inviati loro tramite le staffette. I comandanti che falliscono il test mantengono l'ordine precedente.

I CGU che hanno eseguito con successo il test modificheranno l'ordine del proprio gruppo di unità, estraendo un nuovo contrassegno ordine.

I CGU a cui non è stata inviata una staffetta non devono eseguire nessun test e mantengono l'ordine precedente.

**Nota:** è possibile inviare una staffetta con un ordine uguale a quello già assegnato in precedenza all'unità. In tal caso, si effettua il test normalmente; in caso di successo, si estrae un nuovo contrassegno ordine, cambiando così in sostanza solo il valore dell'iniziativa.

## 4) INDIVIDUAZIONE DELLE UNITÀ FUORI COMANDO

Si verifica quali unità si trovano fuori comando e si marcano con l'apposito segnalino. Tali unità sono considerate fuori comando fino a questo segmento del turno seguente.

## INVIO DEGLI ORDINI

Nel primo turno, entrambi i giocatori pescano casualmente un numero di **contrassegni ordine** pari al numero di gruppi di unità che costituiscono il proprio esercito. Quindi, i giocatori impartiscono, simultaneamente e segretamente, gli ordini iniziali ai singoli gruppi di unità, ponendo i contrassegni ordine coperti sulle rispettive carte comandante di gruppo di unità con l'icona corrispondente all'ordine scelto orientata verso l'alto. Gli ordini vengono quindi rivelati simultaneamente dai giocatori, girandoli a faccia in su.

**Nota:** talvolta gli ordini iniziali sono già assegnati nelle regole dello scenario.

Nei turni successivi al primo, i giocatori possono tentare di cambiare gli ordini ai propri gruppi di unità ponendo, simultaneamente e segretamente, un **segnalino staffetta** negli esagoni con i CGU di cui si vogliono cambiare gli ordini, con stampato sul retro il nuovo ordine.

Per ricevere una staffetta, un CGU si deve trovare a una distanza in esagoni (che non siano occupati da ZDC o unità nemiche) uguale o inferiore al raggio di comando del CC, ovvero al valore della capacità di comando presente sulla carta comandante.

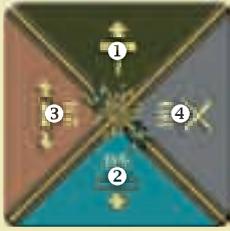
Il numero massimo di segnalini staffetta che possono essere inviati è, per ciascun giocatore, pari al valore della capacità di comando del suo CC.

Ai gruppi di unità di artiglieria, che non hanno un proprio comandante, si possono inviare staffette con nuovi ordini solo se il gruppo si trova nel raggio di comando del CC.

**Nota:** non è proibito mandare una staffetta con un ordine uguale a quello già in esecuzione. Questo può servire per non permettere al nemico di capire se e quali GU stiano per cambiare veramente ordine o per modificare la sequenza di gioco.

# GLI ORDINI

## CONTRASSEGNO ORDINE



- ❶ Ordine di attacco
- ❷ Ordine di difesa
- ❸ Ordine di manovra
- ❹ Ordine di riserva

## L'ORDINE DI ATTACCO



Le unità dei gruppi di unità con ordine di attacco hanno avuto la direttiva generale di attaccare, avanzando verso lo schieramento avversario allo scopo di conquistare obiettivi e/o di spezzare la resistenza delle truppe nemiche.

- Le unità con questo ordine possono sparare, attaccare in mischia o caricare (solo la cavalleria), cambiare formazione.
- Le unità con questo ordine possono, di norma, muovere solo in direzione del proprio fronte.
- I gruppi di unità con ordine di attacco **non** possono volutamente ritirarsi (per esempio, muovendosi negli esagoni posti sul retro dell'unità) e, se fatti retrocedere a causa di un risultato di combattimento, devono, appena possibile e se in comando, muovere verso le altre unità non in rotta appartenenti al proprio gruppo di unità, fino a terminare in posizione adiacente ad almeno una di loro o al proprio CGU (a scelta del giocatore).

## L'ORDINE DI DIFESA



Le unità dei gruppi di unità con ordine di difesa hanno avuto la direttiva di tenere la posizione corrente senza avanzare, o di ripiegare in buon ordine verso la propria zona di schieramento iniziale.

- Le unità con questo ordine possono sparare, attaccare in mischia, cambiare formazione.
- Le unità con questo ordine **non** possono caricare, avanzare dopo il fuoco o la mischia o, di norma, muovere in direzione del proprio fronte.
- Se un'unità con ordine di difesa, a causa di un risultato di combattimento, si è allontanata dalle altre unità del suo gruppo di unità, purché sia in comando, può muovere in direzione del proprio fronte per schierarsi adiacente ad almeno un'unità del gruppo di unità di appartenenza o al proprio CGU (a scelta del giocatore).

## L'ORDINE DI MANOVRA



Le unità dei gruppi di unità con ordine di manovra hanno avuto la direttiva di muoversi velocemente per raggiungere una determinata area del campo di battaglia, cercando di evitare l'ingaggio con il nemico finché la manovra non è completa.

- Solo gruppi di unità di fanteria o cavalleria possono ricevere un ordine di manovra.
- Le unità con questo ordine possono solo muovere in direzione del proprio fronte, in terreno aperto (quindi non in bosco, villaggio, ecc.) a velocità doppia rispetto al normale movimento (fino a 2 esagoni invece di 1).
- Le unità con questo ordine non possono né sparare, né assaltare in mischia, né caricare, né cambiare formazione.
- La fanteria deve assumere obbligatoriamente la formazione in colonna.
- Le unità con questo ordine non possono portarsi in un esagono adiacente al nemico.
- Se attaccate in mischia o dal fuoco nemico, nella fase di comando successiva, passano automaticamente all'ordine di difesa, con la fanteria in colonna. Se per un qualsiasi motivo devono effettuare un test di morale, lo effettuano con una modifica di -2.

## L'ORDINE DI RISERVA



Le unità dei gruppi di unità con ordine di riserva hanno una bassa operatività: sono sostanzialmente immobili e non partecipano a nessun tipo di combattimento, in attesa di essere chiamate all'impiego attivo.

- Le unità con questo ordine possono solo cambiare formazione (anche per mettersi in quadrato, se caricate da unità di cavalleria nemica).
- Le unità di fanteria o artiglieria in riserva possono solo sparare contro unità nemiche che si portino nella loro ZDC.
- Se anche una sola unità del gruppo di unità è attaccata in mischia o al fuoco dal nemico, o se unità nemiche si portano loro adiacenti, tutte le unità del gruppo in riserva devono effettuare un test di morale. Se questo fallisce, come di consueto, l'unità è in disordine. In ogni caso, nella fase di comando del turno successivo, passano automaticamente all'ordine di difesa.
- Per ogni vostro gruppo di unità di fanteria o cavalleria in riserva, il massimo numero di carte Evento/Reazione che potrete avere in mano aumenterà temporaneamente di uno.

## MOVIMENTO DEI COMANDANTI IN CAPO

In questo segmento, decide se muovere per primo o per secondo il CC con la capacità di comando più alta o, in caso di parità, il CC francese.

I CC hanno capacità di movimento pari a due esagoni. Il movimento può consentire ai comandanti di porre entro il proprio raggio di comando i CGU (o le unità di artiglieria prive di CGU) a cui intenderanno in futuro cambiare ordine o di assumere il comando di singole unità.

Gli esagoni in cui muove il CC non debbono contenere unità nemiche, o essere adiacenti a unità nemiche, a meno che l'esagono non contenga unità amiche.

Ricordate che il CC potrà muoversi ulteriormente, se aggregato a un'unità, ogni qualvolta l'unità stessa possa muovere.

## ESECUZIONE DEGLI ORDINI

Nel primo turno di gioco gli ordini assegnati ai vari gruppi di unità saranno automaticamente recepiti, senza necessità di alcun test di cambio ordine.

Nei turni successivi al primo, i CGU su cui è stato posto un segnalino staffetta devono tentare di modificare i propri ordini. Riveleranno quindi il segnalino staffetta, mostrando il nuovo ordine ed effettuando il test di **cambio ordine**.

**Per effettuare con successo un test di cambio ordine, si lancia un dado a dieci facce: il test è superato se il risultato del lancio del dado, sommando al tiro del dado il valore Ordini riportato sulla carta del CGU, è maggiore o uguale ad 11.**

Se il CGU si trova a una distanza in esagoni uguale o inferiore al raggio di comando del CC, aggiungete al tiro anche il valore ordini riportato sulla carta CC (gli esagoni in questione non possono essere occupati da ZDC o unità nemiche).

Il test ha automaticamente successo se:

- Il CC si trova nello stesso esagono con il CGU.
- Se il cambio ordine riguarda un gruppo di unità di artiglieria (che non ha un proprio CGU).

I comandanti che falliscono il test manterranno gli ordini del turno precedente. Quelli che hanno successo pescheranno un nuovo contrassegno ordine, che viene disposto sulla carta CGU in modo che si legga il nuovo ordine recepito. Il precedente contrassegno verrà rimesso insieme agli altri contrassegni inutilizzati.

Il contrassegno presenterà anche un nuovo valore di iniziativa, che indica quando il gruppo di unità agirà nella successiva fase di azione

## INIZIATIVA DI UN GRUPPO DI UNITÀ

Il numero presente sotto l'icona appropriata del segnalino ordine indica la sequenza in cui un gruppo di unità agisce nella successiva fase di azione: i gruppi di unità agiscono a partire da quelli il cui contrassegno ordine ha il valore più basso, per poi procedere in sequenza fino ad arrivare a quelli con il valore più alto. La scelta dei contrassegni da assegnare a ogni GU viene determinata, come spiegato in precedenza, durante la fase di comando e definisce quindi la sequenza di gioco del turno in corso.

I valori presenti sui contrassegni ordine sono tali che in ogni turno, nella fase di azione, agiscono per primi i gruppi di unità con ordine di attacco, poi in sequenza quelli con ordine di manovra, di difesa, e infine quelli con ordine di riserva.



Il segnalino mostrato ha una iniziativa di 1 (la migliore) se il gruppo di unità ha ordine di attacco, iniziativa 28 se ha ordine di manovra, iniziativa 46 se ha ordine di difesa e iniziativa 99 con ordine di riserva.

**Esempio:** all'inizio del gioco tutti i gruppi di unità avevano ordine di attacco. Nella fase di invio degli ordini del secondo turno, il giocatore francese vuole assegnare un ordine di manovra alla sua cavalleria e fanteria leggera sull'ala (gruppi di unità nero e verde) per renderle più rapidamente pronte a entrare in azione. Il comandante in capo ha una capacità di comando di 3 e quindi un raggio di comando di 3 esagoni.

Poiché il comandante del gruppo nero è a 1 esagono di distanza, e quello del gruppo verde a due esagoni di distanza, può inviare a ciascuno di loro una staffetta con il nuovo ordine.

La sua capacità di comando gli permetterebbe di inviare una terza staffetta, ma il giocatore francese non desidera cambiare l'ordine degli altri gruppi. Non potrebbe comunque inviare una staffetta al gruppo rosso, perché la distanza tra il comandante in capo e il comandante del gruppo rosso è superiore a 3 esagoni – il gruppo rosso deve quindi necessariamente mantenere l'ordine di attacco.



**Esempio:** continuando l'esempio precedente, il gruppo nero e il gruppo verde francese ricevono le staffette inviate dal loro comandante in capo con la richiesta di passare all'ordine di manovra. Il comandante in capo ha un valore di ordini di 3.

Il comandante della cavalleria (gruppo nero) ha un valore di ordini di 5. Il giocatore francese tira 4 sul dado; sommando +3 per il valore di ordini del CC, e +5 per il comandante del gruppo, per un totale di 12. Il test riesce, e il giocatore francese pesca un nuovo contrassegno ordine, assegnandolo al gruppo, che ha adesso ordine di manovra.

Il comandante della fanteria leggera (gruppo verde) ha un valore di ordini di 4. Il giocatore francese tira 3 sul dado; sommando +3 per il CC, e +4 per il comandante di gruppo, il totale è 10. Essendo inferiore a 11, il test fallisce e l'unità mantiene l'ordine di attacco che aveva in precedenza.



# DETERMINAZIONE DELLE UNITÀ FUORI COMANDO

I CGU sono fondamentali per trasmettere gli ordini dal CC alle singole unità appartenenti ai gruppi di unità da loro comandati.

Solo le unità **in comando** possono eseguire gli ordini dei loro CGU.

Per essere in comando, un'unità deve essere raggruppata, all'inizio della fase di azione, con il CGU o con il CC, o essere in un esagono adiacente al CGU o a un'altra unità in comando, dando vita alla cosiddetta **catena di comando**.

Le unità sono in comando o fuori comando per **l'intera durata del turno**.

## CASI PARTICOLARI

Un'unità è sempre in comando se è raggruppata con il proprio CC.

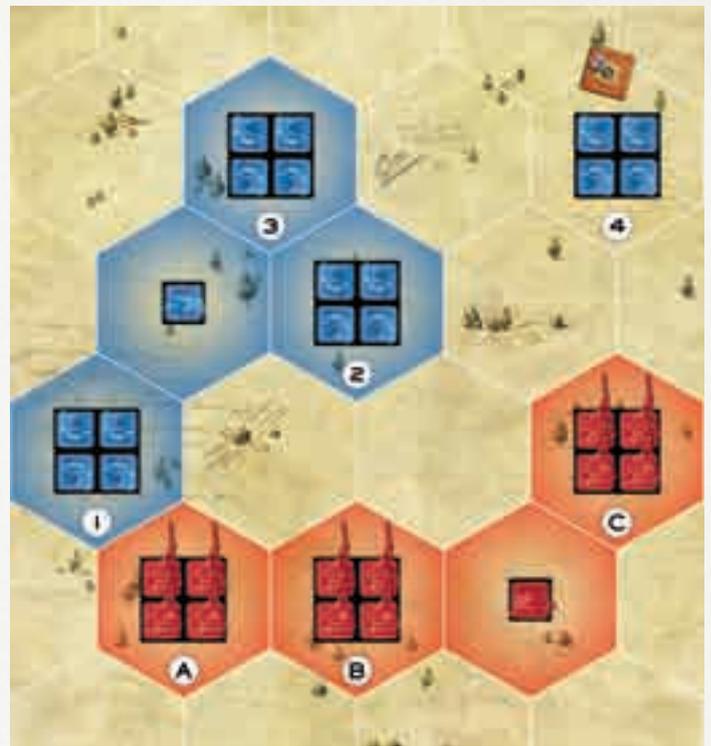
Le unità di artiglieria sono sempre considerate in comando.

## UNITÀ FUORI COMANDO

**Le unità fuori comando non possono muovere, dichiarare attacchi in mischia o cariche, utilizzare carte evento/reazione; tali unità mantengono inalterate tutte le altre abilità.**



Per evitare confusione, le unità fuori comando possono essere individuate ponendo nel loro esagono un segnalino "Fuori comando"; il segnalino sarà rimosso nella prima fase di comando in cui le unità siano tornate in comando.



## DETERMINAZIONE UNITÀ FUORI COMANDO

**Esempio:** le unità francesi 1, 2 e 3 sono in comando, la 4 non è in comando.

Le unità inglesi A, B e C sono tutte in comando.

# FASE DI DISTRIBUZIONE DELLE CARTE EVENTO/REAZIONE

Durante la fase di distribuzione del primo turno, ciascun giocatore forma la propria mano di carte pescando dal mazzo Evento/Reazione un numero di carte pari al valore della capacità di comando specificato sulla carta CC da lui utilizzata nello scenario.

**Il numero di carte da pescare, e a disposizione di un giocatore, aumenta di uno rispetto al valore della capacità di comando del CC per ogni gruppo di unità di fanteria o cavalleria con ordine di riserva.**

Tale valore rappresenta anche il massimo di carte che ciascun giocatore può avere in mano in ogni momento del gioco.

Le carte sono sempre pescate segretamente dal mazzo e sono mostrate all'altro giocatore solo quando sono giocate o scartate.

**Esempio:** il comandante in capo francese ha una capacità di comando di 3, e il giocatore francese ha due gruppi di unità in riserva. Può quindi avere cinque carte Evento/Reazione in mano, e al primo turno ne pesca quindi cinque.

**Durante la fase di distribuzione delle carte Evento/Reazione dei turni successivi al primo, i giocatori pescano due nuove carte.**

Eventuali carte eccedenti il valore della capacità di comando del proprio CC (sommata al numero di eventuali gruppi di unità in riserva) devono essere scartate, a scelta del giocatore, e riposte, scoperte, insieme alle carte giocate, in una pila separata.

**Esempio:** nel corso del secondo turno, il giocatore francese dà l'ordine di manovra a uno dei due gruppi in riserva e potrà quindi avere un massimo di quattro carte in mano. E nella fase di distribuzione delle carte del turno successivo dovrà adeguare a questo nuovo valore il numero delle carte che ha in mano, in modo che al termine della fase non ne abbia più di quattro.

## LE CARTE EVENTO/REAZIONE

Le carte Evento/Reazione generano effetti che rappresentano eventi strategici o tattici, o azioni di combattimento da parte delle truppe del giocatore.

### STRUTTURA DELLE CARTE EVENTO/REAZIONE

Ogni carta riporta, nella parte superiore, un **evento** (giocabile solo durante un proprio segmento o fase di azione) e, nella parte inferiore, una **reazione** (giocabile solo durante un segmento o fase del giocatore avversario). Sia per gli eventi che per le reazioni è specificato sulla carta la fase o il segmento in cui si possono utilizzare. A sinistra della carta è inoltre riportata una tabella che sarà usata per la risoluzione dei combattimenti (vedi pag. 32).

## GIOCARE LE CARTE EVENTO/REAZIONE

Le carte Evento/Reazione possono essere giocate prima, durante o dopo l'azione di una singola unità o di un gruppo di unità proprio o nemico, in base a quanto specificato sulla carta stessa. I giocatori possono decidere se, quali e quante carte giocare in ciascun turno tra quelle che costituiscono la propria mano.

**Su una singola unità o gruppo di unità può essere giocata, nella stessa fase, al massimo una carta. Non si possono utilizzare carte su proprie unità che siano fuori comando.**

Una volta dichiarato che si intende usare una carta, questa deve essere giocata seguendo le istruzioni dell'evento o, alternativamente, della reazione (a seconda di quale utilizzo il giocatore ne stia facendo), anche qualora violino una regola del gioco. Il testo non utilizzato viene ignorato e non ha conseguenze sul gioco. Notare che gli eventi o le reazioni riportanti la bandiera francese possono essere giocati solo dal giocatore francese. Analogamente, gli eventi o reazioni con la bandiera inglese possono essere giocati solo dal giocatore inglese. Una volta giocata, la carta va scartata scoperta nell'apposito mazzo degli scarti. Le carte scartate sono mischiate e riutilizzate qualora il mazzo si esaurisca.

### ESEMPIO DI CARTA EVENTO/REAZIONE



- 1 Tabella di Combattimento
- 2 Fase o Segmento
- 3 Evento
- 4 Fase o Segmento
- 5 Reazione
- 6 Numero della Carta

# LA FASE DI AZIONE

Successivamente alla fase di distribuzione delle carte Evento/Reazione, si svolge la **fase di azione**, che rappresenta il fulcro del gioco, dato che in essa si svolge il movimento e il combattimento tra le truppe in gioco.

La fase di azione è suddivisa in due segmenti. In ciascun segmento agiscono, alternandosi (indipendentemente dal giocatore a cui appartengono) secondo la sequenza definita dai valori di iniziativa presenti sui contrassegni ordine, dal più basso al più alto, tutti i gruppi di unità.

## PRIMO SEGMENTO DELLA FASE DI AZIONE

Ogni singola unità del gruppo attualmente attivo può compiere una sola delle tre seguenti azioni, che si succederanno una dopo l'altra nella sequenza qui proposta:

- 1) Cambio di Formazione
- 2) Movimento
- 3) Fuoco

Il giocatore può scegliere liberamente in quale ordine attivare le diverse unità del gruppo, rispettando tuttavia la sequenza sopra indicata (quindi prima dovranno agire le unità che fanno un cambio di formazione, poi quelle che muovono, poi quelle che sparano).

**Quando tutti i gruppi di unità hanno completato il primo segmento, si svolge il secondo segmento della fase di azione, sempre secondo la sequenza stabilita dai valori di iniziativa.**

## SECONDO SEGMENTO DELLA FASE DI AZIONE

Ogni singola unità del gruppo attualmente attivo può compiere una sola delle tre seguenti azioni, che si succederanno una dopo l'altra nella sequenza qui proposta:

- 1) Cambio di Formazione
- 2) Mischia / Carica

Il giocatore può scegliere liberamente in quale ordine attivare le diverse unità del gruppo, rispettando tuttavia la sequenza sopra indicata (quindi prima dovranno agire le unità che fanno un cambio di formazione, poi quelle che attaccano in mischia o caricano).

## CAMBIO DI FORMAZIONE

Durante un cambio di formazione, le unità di fanteria o di artiglieria, non disordinate o in rotta, possono passare da una delle formazioni loro consentite a un'altra.

Le unità disordinate possono recuperarsi dal disordine, senza però cambiare ulteriormente formazione.



ROTAZIONE DI UN UNITÀ

**Esempio:** un'unità di fanteria francese passa da colonna a linea, al contempo ruotando di due vertici di esagono.

**Nota:** è possibile eseguire un cambio di formazione per passare in quadrato durante una carica nemica, ma in tal caso è necessario eseguire con successo un test di morale (vedi pag. 19) per riuscire a modificare la formazione.

## ROTAZIONE DI UN'UNITÀ

Nel corso di un cambio di formazione (compreso un recupero dal disordine), le unità possono ruotare liberamente all'interno del proprio esagono.

Un'unità, se lo desidera, può mantenere la propria formazione e limitarsi a ruotare.

La fanteria che (prima del cambio di formazione) sia in linea e l'artiglieria che (prima del cambio di formazione) sia sganciata possono ruotare soltanto di 180°.

## RICHIAMARE LA CAVALLERIA

Anziché eseguire un cambio di formazione, le unità di cavalleria possono essere "richiamate" dalla loro attuale posizione. Per essere richiamate devono eseguire un test di morale (vedi pag. 19).

In caso di successo nel test di morale, la cavalleria esegue un movimento di due esagoni in direzione del proprio retro, potendo anche passare, senza penalità, attraverso ZDC nemiche.

La cavalleria richiamata è, al termine del movimento, automaticamente in disordine, ma mantiene il suo orientamento.

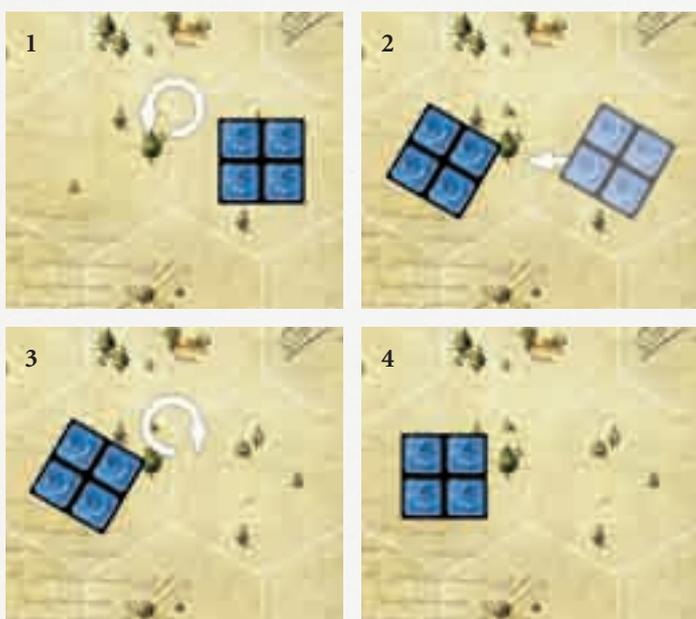
Se la cavalleria era già in disordine, non subirà ulteriori penalità, ovvero non dovrà essere considerata in rotta.

In caso di fallimento del test di morale, la cavalleria rimane immobile, ma non in disordine (salvo che non lo fosse già in precedenza).



### RICHIAMARE LA CAVALLERIA

**Esempio:** un'unità di cavalleria inglese aveva caricato in precedenza un'unità di fanteria francese A, che era riuscita a disporsi in quadrato. Viene richiamata con successo, e può quindi ripiegare verso il proprio retro, anche se per far ciò deve attraversare la zona di controllo della fanteria nemica B. Al termine del movimento, è in disordine. Se avesse fallito il test di morale, sarebbe rimasta sul posto, ma senza essere disordinata, a meno che già non lo fosse.



### MOVIMENTO

**Esempio:** l'unità di fanteria francese ruota di 60° in senso anti-orario, poi avanza verso l'esagono di fronte a sinistra; infine, ruota nuovamente di 60°, stavolta in senso orario, per assumere di nuovo lo stesso orientamento che aveva in principio.

## MOVIMENTO

Il movimento avviene da esagono a esagono adiacente e, normalmente, non è mai obbligatorio. **Solo unità che siano in comando possono muovere.**

La **fanteria in colonna** o in **ordine sparso** e la **cavalleria** possono muovere di **un esagono**, a meno che non abbiano un ordine di **manovra**, nel qual caso possono muovere fino a **due esagoni**. L'**artiglieria agganciata** può muovere di **un esagono**.

La fanteria in linea o in quadrato, e l'artiglieria sganciata, non possono muovere.

Il movimento può essere eseguito solo:

- Negli esagoni di **fronte** in caso di ordine di **attacco** o di **manovra**.
- Negli esagoni di **retro** in caso di ordine di **difesa**, ma mai in direzione del nemico.

Le unità possono, nella fase di movimento, **ruotare** fino a due vertici di esagono, ma solo uno prima e uno dopo il movimento stesso.

Fanteria in linea e artiglieria sganciata possono ruotare di un solo lato d'esagono, o di 180°.

### MOVIMENTO DEI COMANDANTI

Quando il proprio gruppo di unità agisce, il relativo CGU può muovere fino a due esagoni. Il comandante non potrà mai muoversi su esagoni adiacenti a un'unità nemica, a meno che tale esagono non contenga un'unità amica.

Il CC, se nello stesso esagono con un'unità amica che muove, può muovere insieme ad essa.

I comandanti non hanno orientamento, e possono muovere quindi in ogni direzione.

### RIORGANIZZARE UN GRUPPO DI UNITÀ

Indipendentemente dall'ordine del gruppo di unità, è possibile muovere le proprie unità di fanteria o cavalleria respinte in combattimento, o recuperate dalla rotta, sia verso il loro fronte sia verso il retro, ma solo al fine di riportarle a contatto e/o ristabilire la linea di comando con le altre unità del loro gruppo. Per poter muovere, tali unità devono essere comunque in comando e, nel caso della fanteria, in colonna.

### RESTRIZIONI SUL MOVIMENTO E ALTRI CASI PARTICOLARI

- È proibito muovere un'unità in un esagono che contenga unità nemiche. È possibile tuttavia muovere una propria unità in un esagono in cui sia presente un comandante nemico non accompagnato da unità di qualunque tipo (se il comandante nemico non può ritirarsi, è eliminato).
- È proibito muovere una propria unità da una ZDC nemica ad un'altra ZDC nemica. Un tale movimento è però consentito durante una carica, avanzata, o rotta.

- Fanteria ridotta ad una figura (“ridotta ai quadri”) non può muovere volontariamente in una ZDC nemica, né muovere in modo da posizionare unità nemiche nei propri esagoni di fronte.
- Se un’unità, muovendo, si porta nello stesso esagono o in un esagono adiacente a un comandante nemico, non accompagnato da unità a lui amiche, questi dovrà, se gli è possibile, immediatamente ritirarsi muovendo di un esagono. L’esagono di ritirata non deve essere adiacente ad altre unità nemiche, a meno che non contenga un’unità a lui amica. Se il comandante non può ritirarsi, per qualunque motivo, viene eliminato.

Si veda anche il capitolo **Zone di Controllo** (pag. 20) per ulteriori precisazioni sul loro effetto riguardo al movimento.

### TERRENO DIFFICILE

Alcuni esagoni di terreno, come il bosco, i villaggi e le fortezze (vedi **Il Campo di Gioco**, pag. 17) sono considerati di terreno **difficile**. Un esagono di terreno difficile è intransitabile per la cavalleria e per l’artiglieria, e un’unità di cavalleria non può attaccare in mischia o caricare un’unità avversaria che si trovi nel terreno difficile.

Analogamente, i lati di esagono di muro risultano intransitabili per la cavalleria o l’artiglieria, e la cavalleria non può attaccare in mischia attraverso di essi.

La fanteria, entrando in un terreno difficile, assume automaticamente la formazione di **ordine sparso**, senza che sia necessario effettuare un cambio di formazione.

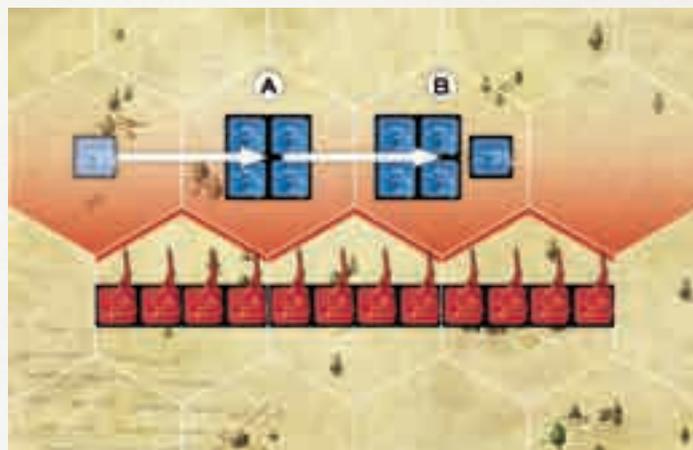
La fanteria in ordine sparso che esca dal terreno difficile e muova in un esagono di terreno aperto assume automaticamente la formazione **in colonna**, con un orientamento a scelta.

### MOVIMENTO FUORI SEQUENZA

In alcuni casi, come per esempio quando un’unità è respinta, avanza, o durante il movimento di rotta, una unità può avere la possibilità di muoversi, o esservi costretta, al di fuori della normale sequenza di gioco. Salvo che sia diversamente specificato, a questi movimenti si applicano le normali regole sul movimento qui illustrate.

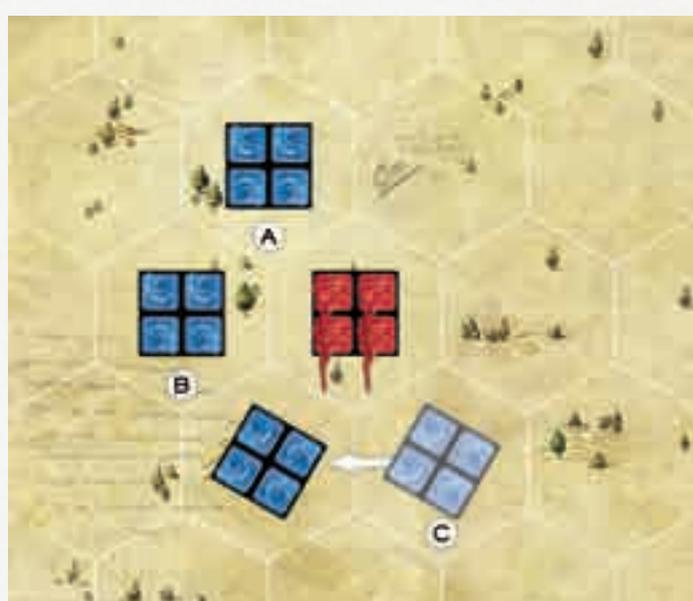
### MEZZI ESAGONI

Salvo che lo scenario indichi diversamente, eventuali esagoni presenti a metà sulla mappa sono utilizzabili normalmente.



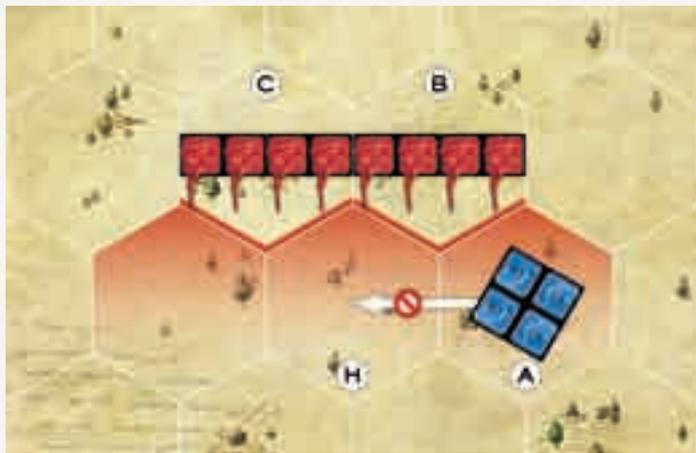
### MOVIMENTO DEI COMANDANTI

**Esempio:** il comandante francese può muovere fino a raggiungere l’unità di fanteria amica B perché il suo movimento, anche se adiacente alle unità inglesi, è fatto attraversando esagoni contenenti unità amiche.



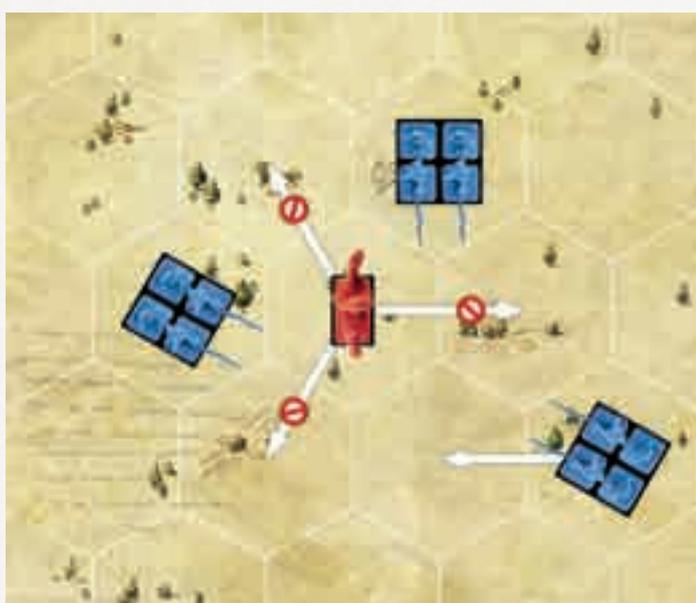
### RIORGANIZZARE UN GRUPPO DI UNITÀ

**Esempio:** l’unità di fanteria francese C ha perso il contatto con le unità del proprio gruppo A e B a causa dell’assalto della fanteria inglese. Anche se il gruppo ha ordine di difesa, l’unità C può comunque avanzare come indicato, per ristabilire il contatto con l’unità B.



**RESTRIZIONI AL MOVIMENTO:  
MOVIMENTO ATTRAVERSO ZONA DI CONTROLLO**

**Esempio:** l'unità francese A, che è già nella ZDC dell'unità inglese B, non può muovere nell'esagono H perché anch'esso si trova in una ZDC nemica, sia dell'unità B che della C. Nota che il movimento in H sarebbe proibito anche se l'unità C non si trovasse nell'attuale posizione!



**RESTRIZIONI AL MOVIMENTO:  
RITIRATA DEL COMANDANTE**

**Esempio:** il comandante inglese mostrato nell'esempio è praticamente circondato dal nemico!

Con l'avanzare della fanteria francese, è costretto a ritirarsi, ma tutti gli esagoni liberi sono adiacenti a unità nemiche: viene quindi eliminato.

Se avesse avuto un'unità inglese adiacente a lui, avrebbe potuto salvarsi ritirandosi su di essa.

## FUOCO E MISCHIA

I meccanismi di fuoco e di mischia sono sostanzialmente identici, con alcune importanti eccezioni, come vedremo in seguito.

Tutte le unità del gruppo attivo (escluse eventuali unità in rotta) possono normalmente attaccare, a fuoco o in mischia, nel relativo segmento, unità nemiche che si trovino nella loro ZDC, con la limitazione che una singola unità nemica può essere attaccata una sola volta durante l'attivazione di un determinato gruppo di unità (vedi però **Attacco da parte di più unità**, a pag. 32).

Tutti i fuochi o le mischie delle unità di uno stesso gruppo devono essere dichiarati contemporaneamente prima di essere eseguiti e i loro effetti sono da considerarsi, sotto tutti gli aspetti, simultanei.



Per tenere traccia delle unità che intendano sparare o attaccare in mischia si può mettere nel loro esagono un segnalino "Fuoco" o "Mischia", che sarà tolto alla fine del segmento in corso.

In ogni attacco, a fuoco o in mischia, si lancia per colpire un singolo dado a 10 facce. Dopo aver applicato gli opportuni modificatori (vedi regole **Attacchi a Fuoco**, pag. 33, e **Attacchi in Mischia**, pag. 35), l'attacco ha successo se il risultato è 11 o più. Un risultato di 10 o meno significa che l'attacco non ha alcun effetto.

Per determinare il danno inflitto al nemico, dopo aver tirato il dado, si pesca dal mazzo una carta Evento/Reazione e si utilizza la tabella stampata sulla sinistra della carta, identificando l'icona corrispondente al risultato ottenuto (vedi la tabella **Risultati del Combattimento** in questa pagina, e le regole dettagliate sui risultati medesimi illustrate a pag. 39).

Tutte le altre informazioni riportate sulla carta pescata sono ignorate. La carta utilizzata è quindi scartata, ed è posta nella pila delle carte Evento/Reazione giocate.

### RISULTATI DEL COMBATTIMENTO

	L'unità colpita effettua un test di morale peggiorato di 2.
	L'unità colpita effettua un test di morale peggiorato di 4.
	L'unità colpita diviene disordinata; se già disordinata, è in rotta.
	Rimuovere una figura dall'unità colpita.
	L'unità colpita è respinta.
	Se i risultati sono di colore rosso, un comandante è stato ferito. Se già ferito, è morto.

## ATTACCO DA PARTE DI PIÙ UNITÀ

Normalmente, ogni unità attacca per proprio conto, e una singola unità nemica può essere attaccata una sola volta.

Più unità dello stesso gruppo possono però attaccare insieme al fuoco o in mischia un singolo nemico che si trovi nella ZDC di tutte loro, ma solo una unità (a scelta del proprietario) effettuerà l'attacco vero e proprio.

Le altre unità (che non devono essere disordinate, né ridotte ai quadri), potranno agire solo in supporto alla prima, modificandone il valore di attacco (con un bonus di +2 per ciascuna unità in supporto alla prima).

Per determinare altri eventuali modificatori, si considera solo l'unità che effettua l'attacco e non quelle che lo supportano.

## ATTACCHI A FUOCO

**Solo la fanteria e l'artiglieria possono sparare. La cavalleria non ha capacità di fuoco.**

**Nota:** una unità in disordine può attaccare a fuoco, ma non gode del bonus per i ranghi, come indicato più avanti.

## REGOLA GENERALE

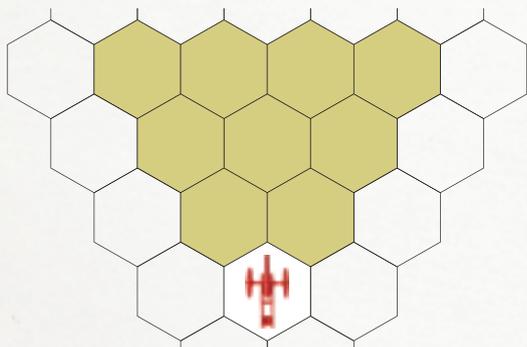
Ogni unità può sparare una sola volta contro una singola unità nemica che si trovi nella sua ZDC.

In generale, solo le figure del rango frontale di un'unità possono sparare: un cannone, tutte le figure della fanteria in linea, il primo rango della fanteria in colonna.

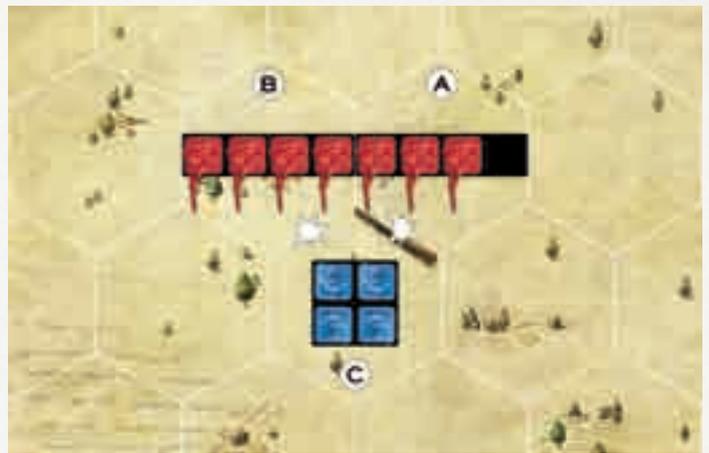
L'artiglieria può sparare a un'unità nemica che si trovi in un esagono all'interno del suo **cono di fuoco** e su cui abbia una linea di vista (vedi pag. 21).

Fanno eccezione:

- le unità di fanteria in ordine sparso, che sparano, con le figure presenti in ciascuna delle due basette, separatamente, ciascuna basetta contro un diverso esagono nella loro ZDC che contenga un'unità nemica.



Cono di Fuoco dell'Artiglieria



### ATTACCO DA PARTE DI PIÙ UNITÀ

**Esempio:** le due unità di fanteria inglese A e B combinano il proprio fuoco contro l'unità francese C. Il giocatore inglese decide di usare il valore di attacco dell'unità B, che ha i propri ranghi completi, e aggiunge +2 per il supporto dell'unità A. La siepe tra l'unità A e l'unità C non influenza l'attacco, dato che contano solo i modificatori relativi al fuoco proveniente dall'unità B.

- le unità in quadrato, che sparano contro un numero di esagoni distinti pari al numero di figure dell'unità in questione, utilizzando in ciascun attacco una sola figura.

**Ogni attacco a fuoco viene risolto tirando un dado da 10, sommando il numero delle figure che sparano, e aggiungendo il valore di fuoco dell'unità. Se dopo aver applicato questi modificatori, più qualunque altro modificatore applicabile, il risultato è 11 o più, l'attacco ha successo.**

**Nota:** una unità di fanteria in colonna rimasta con 3 figure spara sempre con 2 figure.

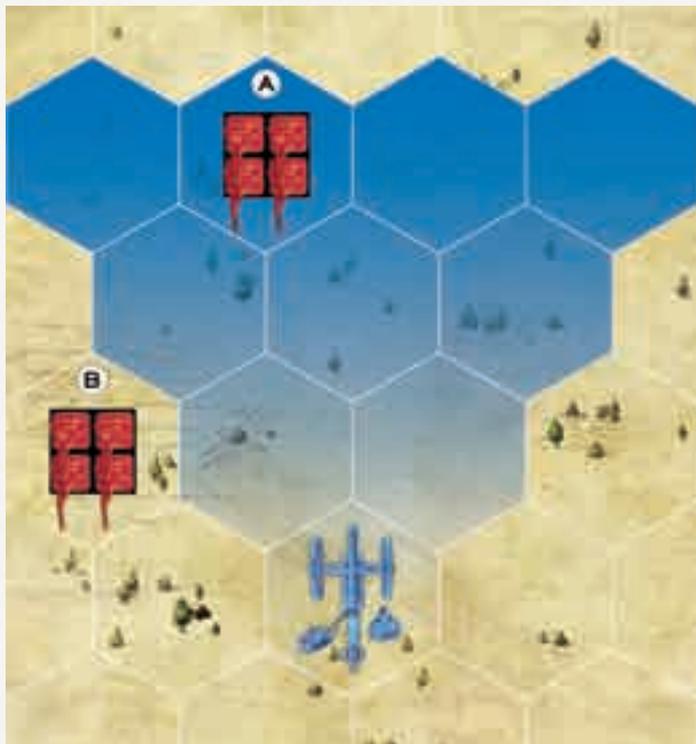
### BONUS PER I RANGHI

Quando una unità, che non sia in disordine, attacca a fuoco, si aggiunge al tiro un bonus per i ranghi, che dipende quindi dalla formazione dell'unità nemica bersaglio.

Normalmente, questo bonus è pari al numero di ranghi del bersaglio: 1 rango per la fanteria in linea o per la cavalleria, 2 ranghi per la fanteria in colonna.

Inoltre:

- Unità di fanteria in ordine sparso sono considerate avere 0 ranghi ai fini del fuoco nemico.
- Unità di fanteria in quadrato sono considerate avere 4 ranghi ai fini del fuoco nemico.
- Le unità di artiglieria sono considerate avere 1 rango ai fini del fuoco nemico.
- Unità colpite sul fianco che siano di fanteria, in linea o in colonna, o di cavalleria, avranno tanti ranghi quanti le basette attraversate dal fuoco nemico (per esempio, un'unità di fanteria in linea non ridotta ai quadri è considerata avere 2 ranghi, un'unità di cavalleria da tre figure è considerata avere 3 ranghi ecc...).



### CONO DI FUOCO

**Esempio:** l'artiglieria francese può sparare alla fanteria inglese A, ma non a quella B.



### BONUS PER I RANGHI (FUOCO)

**Esempio:** una unità di fanteria inglese in linea, con un valore di fuoco di +1, spara contro una fanteria francese in colonna. Al tiro del dado va aggiunto +1 (valore di fuoco), +4 (figure che sparano), +2 (ranghi del difensore) per un totale di +7. Il tiro del dado è 6, che modificato dà un risultato di 13: l'attacco ha successo.

UNITÀ ATTACCATA	BONUS PER I RANGHI ALL'ATTACCANTE
Fanteria in Colonna	2
Fanteria in Linea	1
Fanteria in Ordine Sparso	0
Fanteria in Quadrato	4
Artiglieria	1
Cavalleria	1
Fanteria o Cavalleria attaccata sul fianco	Numero di basette attraversate

### MODIFICATORI AL FUOCO

Tutti i seguenti modificatori sono cumulativi.

MODIFICATORE	MOTIVO
<b>Generici</b>	
± F	“F” è il valore di fuoco presente sulla carta unità.
+1	Per ogni servente di artiglieria o figura di fanteria che spara.
+2	Per ogni unità non disordinata o ridotta ai quadri in supporto a quella che attacca.
<b>Bersaglio</b>	
+1	Per ogni rango dell'unità che subisce il fuoco, se l'unità che spara non è in disordine.
<b>Terreno</b>	
+1	Se l'attaccante è dietro una cresta, a livello superiore del difensore.
-1	Per ognuna delle seguenti situazioni: difensore in bosco; dietro una cresta a livello superiore dell'attaccante; dietro siepe o muro; in villaggio (cumulabili).
± MT	“MT” è il modificatore di un particolare tipo di terreno presente nello scenario (per esempio, fattorie o fortezze) e ivi specificato.

### RESTRIZIONI AL FUOCO

- Le **unità in rotta** non possono mai attaccare a fuoco.

### AVANZATA DOPO IL COMBATTIMENTO

Le unità di fanteria con ordine di attacco che, con il proprio fuoco, eliminano o costringono alla ritirata o alla rotta un'unità nemica, possono, alla fine dell'azione del proprio gruppo di unità, avanzare nell'esagono lasciato vuoto dal nemico, ruotando fino a un massimo di un vertice di esagono.

Indipendentemente dall'ordine, le unità che hanno agito in supporto non possono mai avanzare.

Se la fanteria è in linea o in ordine sparso sarà automaticamente in disordine dopo l'avanzata. Se era già in disordine precedentemente all'avanzata, resta in disordine ma non va in rotta. La fanteria in quadrato non può avanzare.

## ATTACCHI IN MISCHIA

**Solo la fanteria e la cavalleria possono attaccare in mischia.**

L'artiglieria e la fanteria in quadrato non possono attaccare in mischia.

**Nota:** Una unità in disordine può attaccare in mischia, ma non gode del bonus per i ranghi, come indicato più avanti.

### REGOLE GENERALI

Ogni unità può eseguire una sola mischia contro una singola unità nemica che si trovi nella sua ZDC.

**Ogni attacco in mischia viene risolto tirando un dado da 10, sommando il numero delle figure dell'unità attaccante, e aggiungendo il valore di mischia dell'unità. Se dopo aver applicato questi modificatori, più qualunque altro modificatore applicabile, il risultato è 11 o più, l'attacco ha successo.**

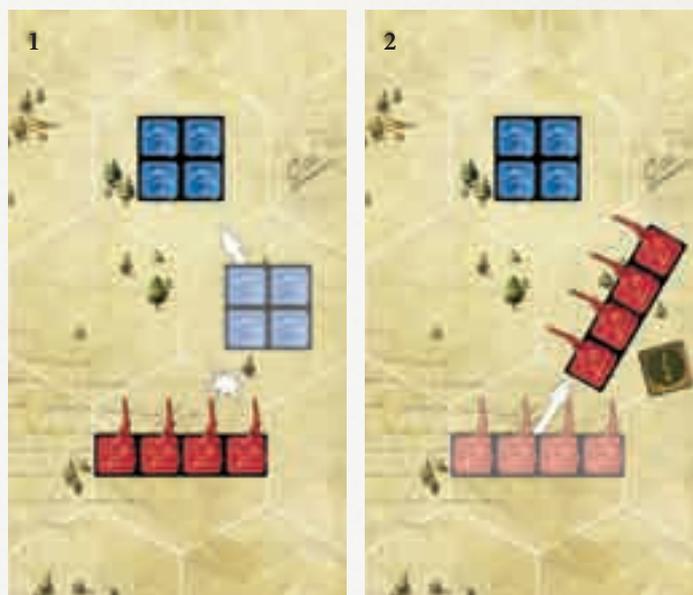
Tutte le figure di un'unità, normalmente, attaccano in mischia.

Fanno eccezione le unità di fanteria in ordine sparso, che possono attaccare con un **massimo di due figure**.

### BONUS PER I RANGHI

Quando una unità che non sia in disordine attacca in mischia, si aggiunge al tiro un bonus per i ranghi dell'unità attaccante, che dipende quindi dalla sua formazione.

In una mischia, inoltre, il numero dei ranghi dell'unità bersaglio diviene un modificatore negativo per l'attaccante, se l'unità bersaglio è in ordine e viene attaccata frontalmente.



### AVANZATA DOPO IL COMBATTIMENTO (FUOCO)

**Esempio:** come effetto del fuoco inglese, la fanteria francese si ritira. Il giocatore inglese sceglie di far avanzare l'unità di fanteria con cui ha attaccato, che ruota di un lato di esagono. Poiché la fanteria inglese era in linea, è automaticamente in disordine dopo l'avanzata.

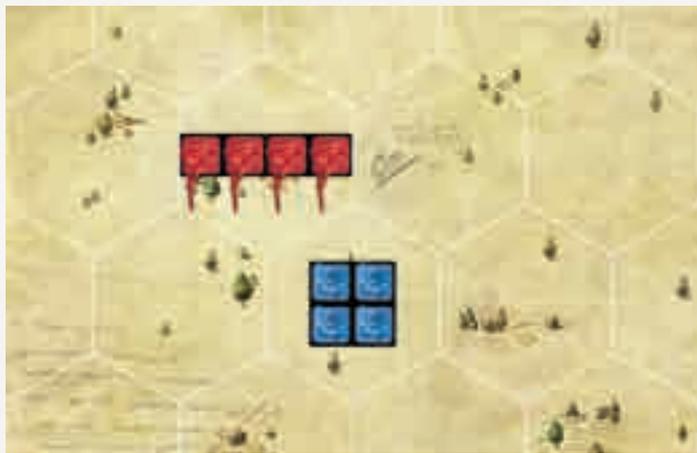
Normalmente il numero dei ranghi è quello indicato dalla formazione assunta: **1 rango** per la **fanteria in linea o per la cavalleria**, **2 ranghi** per la **fanteria in colonna**.

Inoltre:

- Unità di fanteria in ordine sparso hanno 0 ranghi quando attaccano in mischia; sono considerate avere 2 ranghi se attaccate in mischia.
- Unità in quadrato hanno 0 ranghi.
- Le unità di artiglieria sono considerate avere 1 rango quando si difendono, ma non possono attaccare in mischia.

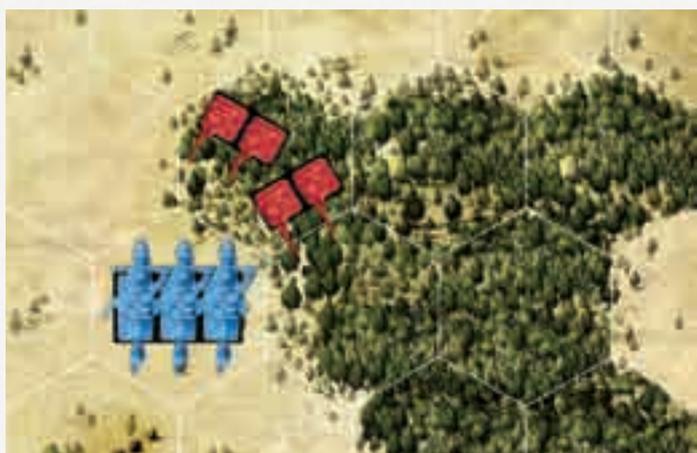
### RANGHI PER LA MISCHIA

UNITÀ	ATTACCO	DIFESA
Fanteria in Colonna	2	2
Fanteria in Linea	1	1
Fanteria in Ordine Sparso	0	2
Fanteria in Quadrato	0	0
Artiglieria	-	1
Cavalleria	1	1
Qualunque unità attaccata sul fianco o retro, o in disordine	-	0



### BONUS PER I RANGHI (MISCHIA)

**Esempio:** una unità di fanteria francese in colonna, con un valore di mischia di +1, attacca una fanteria inglese in linea. Al tiro del dado va aggiunto +1 (valore di mischia), +4 (figure che attaccano), +2 (ranghi dell'attaccante), -1 (ranghi del difensore) per un totale di +6. Il tiro del dado è 5, che modificato dà un risultato di 11: l'attacco ha successo.



### MISCHIA IN TERRENI INTRANSITABILI

**Esempio:** la cavalleria francese non può attaccare in mischia la fanteria inglese, poiché essa si trova in un esagono di bosco, che per la cavalleria è intransitabile.

## MODIFICATORI ALLA MISCHIA

Tutti i seguenti modificatori sono cumulativi.

MODIFICATORE	MOTIVO
<b>Generici</b>	
± M	“M” è il valore di mischia presente sulla carta unità.
+1	Per ogni figura di fanteria o cavalleria presente nell'unità che attacca (max. 2 se in ordine sparso).
+1	Per ogni rango dell'unità che attacca, se l'unità che attacca non è in disordine.
+C	“C” è il modificatore alla Mischia del CGU se nello stesso esagono dell'unità che attacca (se presente il CC, in alternativa può essere usato il suo modificatore).
+2	Per ogni unità non disordinata o ridotta ai quadri in supporto a quella che attacca.
<b>Bersaglio</b>	
-1	Per ogni rango dell'unità che difende, solo se l'unità che difende è in ordine ed è attaccata frontalmente.
-5	Cavalleria contro unità in quadrato.
+2	Se il difensore è attaccato sul fianco o sul retro.
+1	Se il difensore è fanteria inglese in linea.
<b>Terreno</b>	
+1	Se l'attaccante è dietro una cresta, a livello superiore del difensore.
-1	Per ognuna delle seguenti situazioni: difensore in bosco; dietro una cresta a livello superiore dell'attaccante; dietro siepe o muro; in villaggio (cumulabili).
± MT	“MT” è il modificatore di un particolare tipo di terreno presente nello scenario (per esempio, fattorie o fortezze) e ivi specificato.

## RESTRIZIONI ALLA MISCHIA

- La **fanteria** non può mai attaccare in mischia la **cavalleria**.
- La **cavalleria** non può attaccare in mischia un'unità che si trovi in un esagono, o oltre un lato di esagono, per lei **intransitabile** (come un muro).
- Le **unità in rotta** non possono mai attaccare in mischia.
- Una **unità di fanteria che attacchi in mischia (o supporti una mischia) mentre è in formazione di linea, sarà automaticamente in disordine alla**

fine della mischia. Se l'unità era già in disordine precedentemente alla mischia, resta in disordine ma non va in rotta.

- Una **unità di cavalleria che attacchi in mischia (o supporti una mischia) contro una fanteria in quadrato, sarà automaticamente in disordine** alla fine della mischia. Se l'unità era già in disordine precedentemente alla mischia, resta in disordine ma non va in rotta.

#### AVANZATA DOPO IL COMBATTIMENTO

Dopo una mischia, è possibile che l'esagono attaccato, per effetto del combattimento, resti vuoto, dato che l'unità bersaglio è stata eliminata o ha indietreggiato.

**In tal caso, l'unità attaccante – se è una unità di fanteria e cavalleria, con ordine di attacco – deve avanzare.**

Fanteria e cavalleria, con ordine di difesa, che attacchino in mischia, non possono avanzare nel caso in cui l'esagono bersaglio resti vuoto.

Indipendentemente dall'ordine, le unità che hanno agito in supporto non possono mai avanzare.

Dopo l'avanzata, l'unità può ruotare fino a un massimo di un vertice di esagono.

Se un'unità di fanteria avanza in un esagono che non sia di terreno aperto, sarà schierata automaticamente in ordine sparso.

Se, viceversa, la fanteria era in ordine sparso, e avanza in un esagono di terreno aperto, sarà schierata automaticamente in colonna e disordinata.

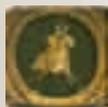
## CARICA

**Solo la cavalleria con ordine di attacco, purché non disordinata, può caricare.**

**Nota:** la cavalleria disordinata, o senza ordine d'attacco, non può caricare, ma può attaccare in mischia unità adiacenti che si trovino nel proprio fronte, seguendo la procedura indicata nella sezione **Attacchi in Mischia** a pag. 35.

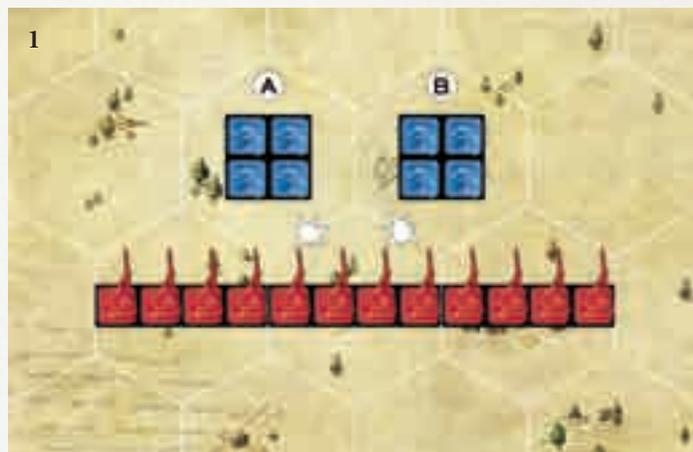
#### REGOLE GENERALI

Tutte le unità di uno stesso gruppo che intendano caricare devono dichiarare contemporaneamente la carica, senza però l'obbligo di indicare preliminarmente il bersaglio.



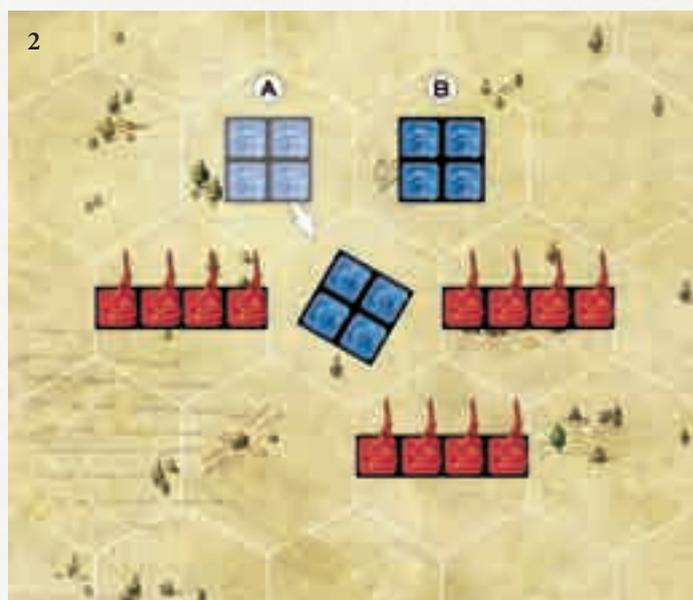
Per tenere traccia delle unità che intendano caricare si può mettere nel loro esagono un segnalino "Carica", che sarà tolto alla fine del segmento in corso.

Prima di effettuare l'attacco, ciascuna unità in carica può avanzare, muovendo in un esagono di terreno aperto (ossia diverso da bosco, villaggio, fortificazione...) nel proprio fronte. Non è possibile ruotare nel corso di questo movimento; per il resto, si applicano le normali regole sul movimento (vedi pag. 30).



AVANZATA DOPO IL COMBATTIMENTO (MISCHIA)

**Esempio:** l'unità francese A, con il supporto dell'unità B, ha attaccato in mischia e costretto alla ritirata una delle unità inglesi attaccate. Poiché il gruppo di unità a cui appartengono ha ordine di attacco, l'unità A è costretta ad avanzare. L'unità B non può avanzare, perché era soltanto in supporto. Dopo l'avanzata, il giocatore francese decide di ruotare di un vertice di esagono l'unità.



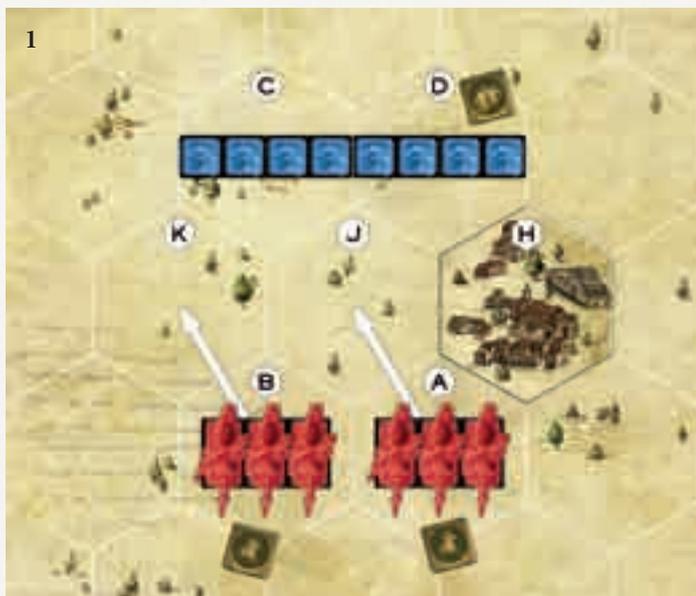
L'unità nemica che si intende attaccare deve trovarsi, dopo questo movimento, nel fronte dell'unità in carica e in terreno aperto.

Se la cavalleria si trovava già adiacente ad unità nemiche in terreno aperto, non è obbligata a muovere, e può caricarle senza muovere ulteriormente.

Eseguite tutti i movimenti di avanzata delle unità in carica prima di effettuare i tiri di attacco.

La carica ha **automaticamente successo** quando il bersaglio non è una unità di fanteria in quadrato, o una unità di cavalleria in ordine caricata frontalmente.

In tal caso, per valutare i danni inflitti si lancia un dado a dieci facce, aggiungendo +10 al risultato ottenuto, e sommando inoltre +1 per ogni figura di cavalleria presente nell'unità, il valore di mischia dell'unità e il bonus



### CARICA

**Esempio:** un gruppo costituito da due unità di cavalleria inglese carica lo schieramento francese. Dopo la dichiarazione di carica, le unità di fanteria francese C e D cercano di schierarsi in quadrato. Il test è effettuato con un modificatore di -2, dato che la cavalleria parte da due esagoni di distanza.



L'unità C fallisce il test e resta quindi in linea e disordinata, mentre l'unità D riesce nel test e si mette in quadrato.

L'unità A non può avanzare in H (che è un esagono di villaggio) e avanza quindi nell'esagono J; l'unità B avanza in K.

Completati i movimenti, le due unità di cavalleria si accingono ad attaccare. Non è conveniente per la cavalleria A attaccare la fanteria in quadrato: l'attacco verrebbe risolto come una normale mischia, con un modificatore di -5! Pertanto, il giocatore inglese decide di caricare solo contro la fanteria C, con l'unità A supportata dall'unità B. Il modificatore è +3 per le figure in attacco, +2 per l'unità in supporto, oltre a +10 per la carica contro un'unità non in quadrato. Il tiro avrà quindi un modificatore totale di +15.

dell'eventuale comandante che accompagna la carica; infine, si verifica il danno provocato pescando una carta Evento/Reazione e consultando la tabella.

Se l'unità caricata è fanteria in quadrato, o cavalleria in ordine e caricata frontalmente, la cavalleria attaccante seguirà la normale procedura di mischia con gli opportuni modificatori. L'attacco avrà successo se il risultato è 11 o più, come di consueto. Si applicheranno tutti i modificatori alla mischia già indicati a pag. 36.

**Nota:** la cavalleria che, dopo aver caricato, si trova in disordine per qualsivoglia motivo, può attaccare, ma segue le normali regole della mischia, senza i vantaggi offerti dalla carica.

### CARICA CONTRO UN QUADRATO

Dopo una carica contro un quadrato e la risoluzione del proprio attacco, l'unità di cavalleria attaccante, e qualunque altra unità di cavalleria in supporto, è in disordine. Ricordate che una carica contro un quadrato subisce un modificatore di -5 al tiro.

### REAZIONE DELLA FANTERIA A UNA CARICA

Dopo le dichiarazioni di carica, tutte le unità di fanteria nemica che abbiano una linea di vista verso la cavalleria in carica e che non siano disordinate o in rotta, se lo desiderano, possono dichiarare l'intenzione di schierarsi in quadrato.

Per cambiare formazione, devono effettuare un test di morale, con un modificatore di -2 se la cavalleria è a due esagoni di distanza, e di -4 se la cavalleria è a un esagono di distanza (ovvero, adiacente).

In caso di fallimento del test, la fanteria mantiene la formazione originale ed è disordinata.

Il cambio di formazione potrà essere tentato dopo il primo movimento della cavalleria in carica se questa, al momento della dichiarazione, non era in linea di vista della fanteria.

### REAZIONE DELL'ARTIGLIERIA A UNA CARICA

Se l'unità caricata è di artiglieria sganciata, ed è caricata frontalmente, potrà sparare contro la cavalleria, se supera con successo un test di morale. Il test deve essere effettuato prima del tiro di attacco della cavalleria, ma dopo il movimento di avanzata dell'unità in carica.

Il tiro di attacco dell'artiglieria viene risolto normalmente utilizzando le regole dell'attacco a fuoco (vedi pag. 33).

Ricordate che se la cavalleria, come conseguenza del fuoco, diviene disordinata, potrà comunque attaccare, ma l'attacco si considera come una normale mischia.

### CARICA DA PARTE DI PIÙ UNITÀ

Normalmente, ogni unità carica per proprio conto, e una singola unità nemica può essere caricata una sola volta. Più unità dello stesso gruppo possono però caricare un singolo nemico che, dopo il movimento di un esagono che precede l'attacco, si trovi nella ZDC di tutte loro, ma solo una (a scelta del proprietario) effettuerà l'attacco vero e proprio.

Le altre unità (che non devono essere disordinate) potranno agire solo in supporto alla prima, modificandone il valore di attacco (con un bonus di +2 per ciascuna unità in supporto alla prima).

Per determinare altri eventuali modificatori, si considera solo l'unità che effettua l'attacco e non quelle che lo supportano.

# RISULTATI DEL COMBATTIMENTO

## RIMUOVERE UNA FIGURA

### FANTERIA

Ogni unità di fanteria è, in generale, composta di quattro figure. Per ogni risultato di **rimuovere una figura** ricevuto, l'unità subisce un danno e viene tolta una figura.

- Al primo danno, viene tolta una figura da una delle due basette a scelta.



- Al secondo danno, viene tolta una figura dalla basetta integra.



- Al terzo danno, si deve rimuovere una delle due basette con la figura superstite. In tal caso, si dice che l'unità è **ridotta ai quadri** e mantiene solo una minima capacità di muovere o fare fuoco in uno dei suoi esagoni di fronte.



Un'unità ridotta ai quadri perde la propria ZDC, non può attaccare in mischia, non può agire in supporto al fuoco o alla mischia di altre unità, non può entrare volontariamente in ZDC nemiche né muovere in modo da posizionare unità nemiche nei propri esagoni di fronte. Un'unità ridotta ai quadri può muovere nei propri esagoni di retro anche se non ha ordine di difesa.

La formazione di una unità ridotta ai quadri è trattata come equivalente a una colonna, salvo che è considerata avere soltanto 1 rango. L'unità può comunque assumere la formazione in quadrato per difendersi da una carica di cavalleria.



Per contrassegnare questo stato, utilizzare l'apposito segnalino "Quadrato", dato che l'unità ha una sola basetta!



L'unità di fanteria, ridotta da perdite precedenti a due figure, subisce un ulteriore danno dall'attacco della cavalleria avversaria.



Una delle due basette di cui è composta l'unità viene rimossa: l'unità diventa ridotta ai quadri.

A scelta del giocatore che la controlla, un'unità ridotta ai quadri può essere rimossa volontariamente dal gioco con un cambio di formazione.

- Al quarto danno, l'unità è completamente eliminata e si rimuove la basetta restante. Un comandante eventualmente raggruppato con l'unità è anch'egli eliminato.

### CAVALLERIA

Ogni unità di cavalleria è, in generale, composta di tre figure.

Per ogni danno ricevuto dall'unità è rimosso un soldatino con la sua basetta.

Alle unità di cavalleria non si applica la regola di riduzione ai quadri sopra illustrata per le unità di fanteria, e possono agire normalmente fino a quando restano con almeno una figura.

Quando viene rimossa l'ultima figura, l'unità è completamente eliminata dal gioco. Un comandante eventualmente raggruppato con l'unità è anch'egli eliminato.

### ARTIGLIERIA

Ogni unità di artiglieria è composta da un cannone e da un numero di figure, i serventi, variabile da 2 a 4.

Per ogni danno ricevuto dall'unità si rimuove un servente.

Alle unità di artiglieria non si applica la regola di riduzione ai quadri sopra illustrata per le unità di fanteria, e possono agire normalmente fino a quando restano almeno con una figura.

Con l'eliminazione dell'ultimo servente, si rimuove anche la figura del cannone. Un comandante eventualmente raggruppato con l'unità è anch'egli eliminato.

## COMANDANTE FERITO

Un risultato di combattimento di colore rosso indica che un comandante raggruppato con l'unità bersaglio è stato ferito. Se nell'esagono è presente più di un comandante, si stabilirà casualmente quale sia stato colpito.

Un comandante ferito avrà -1 a tutti i valori sulla carta per il resto del gioco.



Porre sulla carta comandante un segnalino "Ferito". Un comandante ferito che sia nuovamente ferito è morto: la carta comandante sarà immediatamente sostituita con un'altra, con caratteristiche di norma peggiori, estratta casualmente tra i comandanti di rimpiazzo del giocatore (vedi anche pag. 16).

La morte di un comandante rende necessario un test di morale (vedi pag. 19) da parte dell'unità con cui è raggruppato.

Ricordate che i comandanti sono eliminati definitivamente dal gioco anche se sono raggruppati con un'unità che venga completamente distrutta, o se per qualunque motivo si trovano da soli in un esagono con una unità nemica.

## RESPINTO

Le unità che subiscono un risultato respinto devono ritirarsi di un esagono, a scelta del giocatore che comanda l'unità respinta, muovendosi verso le proprie linee e non entrando in una ZDC nemica.

Le unità respinte conservano l'orientamento che avevano al momento in cui hanno subito il risultato.

Se la ritirata è possibile, ma solo in una ZDC nemica, l'unità si può ritirare ma perderà una figura, con risultati analoghi a quelli di un risultato di "Rimuovere una Figura".

Se la ritirata non è possibile, a causa di altre unità o terreni intransitabili, o perché l'unità che ha subito il risultato è una artiglieria sganciata, l'unità perderà una figura, oltre agli altri eventuali effetti previsti dal risultato subito, ma potrà restare nell'esagono originale. Comandanti raggruppati con unità respinte seguono il destino dell'unità che li accompagna e si spostano quindi nello stesso esagono dell'unità.

## -2 -4 TEST DI MORALE

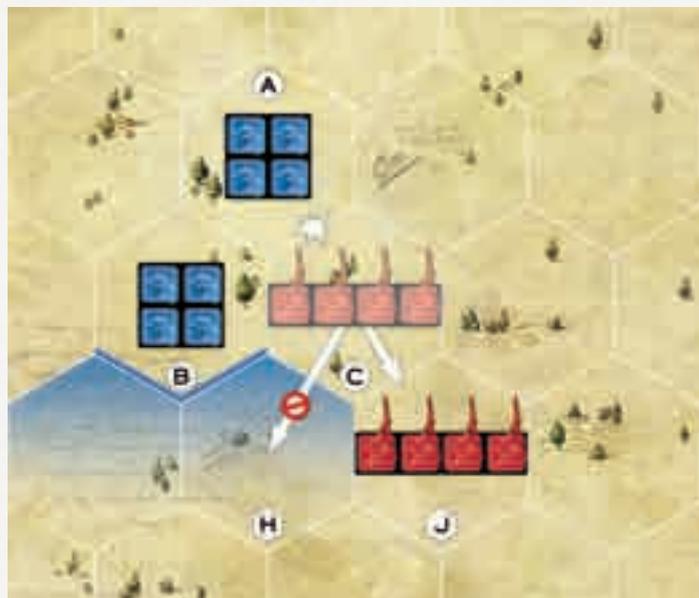
Le unità che subiscono un risultato di test di morale devono effettuare un test di morale (vedi pag. 19), con il modificatore indicato dal risultato (-2 o -4) in aggiunta eventualmente a ogni altro modificatore. Nel caso il test non abbia successo l'unità è disordinata o, se già disordinata, va in rotta.

## DISORDINE

Le unità che subiscono un risultato di disordine subiscono una riduzione della loro capacità di operare e sono suscettibili ad andare in rotta. I vari effetti del disordine sono stati già indicati nelle sezioni precedenti, e sono qui riassunti.

Una unità in disordine:

- perde il bonus per i ranghi del bersaglio quando attacca a fuoco;
- perde il bonus per i propri ranghi quando attacca in mischia, ed è considerata con 0 ranghi se difende in mischia;
- non può supportare un attacco a fuoco o in mischia di altre unità;
- non può caricare né supportare una carica, se è un'unità di cavalleria;
- non può reagire a una carica, se è un'unità di fanteria o di artiglieria;
- effettua i test di morale con un modificatore di -2;
- può cambiare formazione solo per recuperarsi dal disordine e/o per ruotare il proprio fronte.



### RESPINTO

**Esempio:** l'assalto della fanteria francese A respinge la fanteria inglese C, che deve ritirarsi di un esagono. Gli Inglesi non possono entrare nell'esagono H, che è nella ZDC della fanteria francese B; possono però ripiegare nell'esagono J.

Se l'esagono J non fosse stato accessibile (per esempio, per la presenza di un'altra unità inglese), l'unità C si sarebbe dovuta obbligatoriamente ritirare in H e avrebbe perso una figura.

Un ulteriore risultato di disordine, o il fallimento di un test di morale, per qualunque motivo, provoca la rotta dell'unità (vedi oltre).



Le unità in disordine sono contrassegnate con un segnalino di disordine o, volendo, disallineando le basette.

## ROTTA

Non esiste un risultato di combattimento di rotta; lo stato di rotta è sempre un effetto di una somma di situazioni negative.

**Un'unità in disordine che fallisca un test di morale, o che subisca un ulteriore risultato di disordine, si considera in rotta.**

Un'unità che va in rotta deve effettuare subito un movimento di rotta di due esagoni per allontanarsi dal nemico (vedi **Movimento di Rotta**, più avanti).

Un'unità in rotta ha perso radicalmente la motivazione a combattere e subisce quindi forti limitazioni alla sua capacità di operare, ovvero:

- perde la propria formazione originale e la propria ZDC;
- non spara, non attacca in mischia, non può supportare al fuoco o in mischia altre unità;
- non può eseguire movimenti volontari o cambi di formazione;
- effettua i test di morale con un modificatore di -4;
- è obbligata ad allontanarsi dal nemico con un movimento di rotta, alla fine di ogni fase di Recupero.

**Eccezione:** se un'unità di artiglieria sganciata subisce un risultato di rotta, è eliminata dal gioco.

Se un'unità già in rotta viene attaccata in mischia o al fuoco, non è necessario alcun tiro, poiché subisce automaticamente un ulteriore risultato di rotta. Il giocatore avversario deve solo dichiarare l'attacco a fuoco o la mischia, e l'unità bersaglio deve subito eseguire un nuovo movimento di rotta di due esagoni.

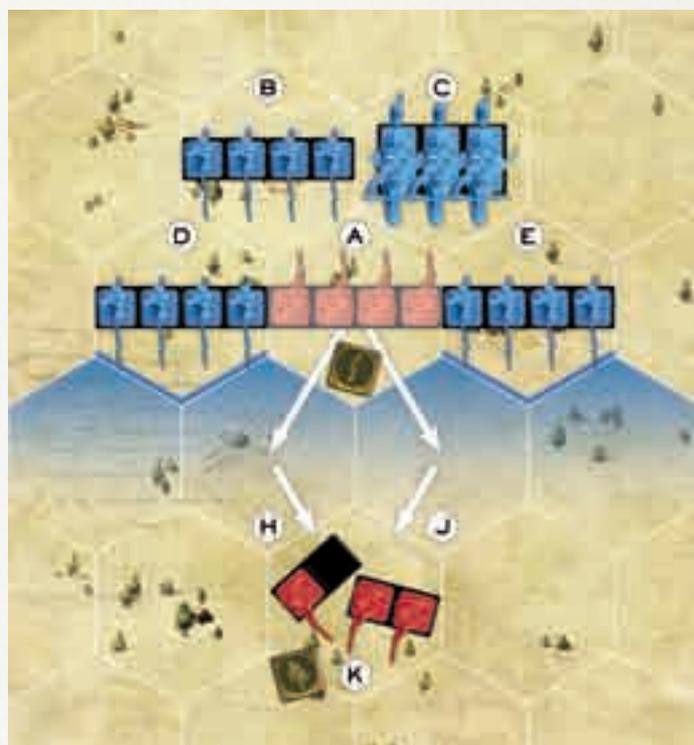


Le unità in rotta sono contrassegnate con un segnalino "Rotta" e sono disposte, come indicato nell'esempio qui accanto, in maniera irregolare, orientando le figure in modo che si rivolgano dal lato opposto al nemico che ha determinato la rotta.

### MOVIMENTO DI ROTTA

Il movimento di rotta è effettuato dal giocatore che comanda l'unità in rotta, e consiste nell'immediata ritirata di due esagoni verso il proprio lato di mappa. Alla fine del movimento, l'unità viene orientata in direzione opposta al nemico.

Un'unità che sia obbligata ad attraversare ZDC nemiche durante un movimento di rotta perde una figura per ogni ZDC attraversata. Se, a causa di altre unità o terreni



### ROTTA

**Esempio:** l'unità di fanteria inglese A, già disordinata dal fuoco della fanteria francese B, subisce un ulteriore risultato di disordine per effetto dell'attacco della cavalleria C e va quindi in rotta. Deve immediatamente ritirarsi di due esagoni verso le proprie linee. Sia che scelga di ritirarsi attraverso l'esagono H o l'esagono J, passa in una ZDC nemica e perde quindi una figura. Termina il proprio movimento di rotta in K. Durante la successiva fase di recupero, se gli inglesi non si riprenderanno dalla rotta continueranno a indietreggiare, un esagono alla volta, verso le proprie linee.

intransitabili, la ritirata non è possibile, l'unità in rotta perde una figura per ogni esagono di ritirata che non può eseguire.

Il movimento di rotta continua durante la fase di recupero (vedi pag. 42) anche nel caso in cui non sia stato effettuato sull'unità alcun tentativo di recupero. I movimenti di rotta successivi al primo sono di un esagono, anziché due.

Le unità che, a causa del movimento di rotta, escono dalla mappa, o che non sono recuperate prima della fine del gioco, sono considerate eliminate agli effetti delle condizioni di vittoria dello scenario.

# FASE DI RECUPERO

Dopo che tutti i gruppi di unità hanno agito, entrambi i giocatori svolgono la fase di recupero. Il CC con il valore di comando più alto sceglie se agire prima o dopo il suo avversario (in caso di parità, sceglie il giocatore francese).

Nella fase di recupero, i CC, o CGU (limitatamente alle unità del loro gruppo), possono tentare di recuperare le unità in rotta che si trovino entro il loro raggio di recupero, pari al valore di comando specificato sulla carta comandante.

Ogni comandante può tentare di recuperare al massimo un numero di unità pari al proprio valore di comando.

Per ogni unità in rotta può essere effettuato un solo tentativo di recupero: se il recupero è possibile da parte di più di un comandante si usa, a scelta del giocatore, o solo il CC, o solo il CGU del gruppo a cui appartiene l'unità.

Perché il recupero dalla rotta abbia successo, l'unità deve superare un test di morale, a cui si applicano tutti i normali modificatori (vedi pag. 19).

Ricordate, in particolare, che le unità in rotta subiscono un modificatore al test di -4 e che il bonus di morale del comandante che interviene nel recupero si applica solo se egli è raggruppato con l'unità.

**Le unità che non superano il test, o che non possano effettuare un test di recupero, devono eseguire un nuovo movimento di rotta, di un esagono.**

**Le unità che superano il test rimuovono il segnalino di rotta e sono considerate adesso in disordine.**

Le unità di fanteria che superano il test assumono come formazione la colonna, o l'ordine sparso se non si trovano in terreno aperto.

**Esempio:** un'unità di fanteria inglese in rotta cerca di recuperare, grazie alla presenza del proprio CGU nello stesso esagono. L'unità ha un morale di 5 (+5), 3 figure - avendone persa una nel corso della rotta - (+3), e il comandante ha un valore di morale di 3 (+3): il totale è +11. A questo totale va però tolto un modificatore di -4 perché l'unità è in rotta, per un totale di +7. Con un tiro di 4 o più, l'unità si recupera e viene messa in colonna, in disordine. Con un tiro di 3 o meno, l'unità resta in rotta, e deve muoversi immediatamente di un esagono verso le proprie linee.

Ora siete pronti a giocare a **Battles of Napoleon!** Scegliete uno degli scenari nel fascicolo allegato e iniziate a giocare. Quando vi sentirete padroni delle regole fondamentali del gioco, potrete cominciare a inserire una o più delle regole opzionali illustrate nelle pagine seguenti.



# REGOLE OPZIONALI

Le regole presentate in questa sezione possono essere aggiunte al gioco una volta che avrete familiarizzato con le regole base.

All'interno di ciascuno scenario troverete indicazioni su quali regole opzionali sono consigliabili (o sconsigliabili!) nel giocarlo.

## REGOLE OPZIONALI PER LA FANTERIA

### COMPOSIZIONE AVANZATA DELLE UNITÀ

Quando giocate con le regole base di **Battles of Napoleon**, potete comporre un'unità di fanteria posizionando, sulle due basette, quattro figure qualunque tra quelle disponibili per il vostro esercito.

Con le regole opzionali vengono introdotte truppe speciali (gli schermagliatori e i granatieri), il cui funzionamento è illustrato più avanti in questo capitolo.

Le diverse figure di cui si compone un'unità sono indicate dalle icone raffigurate sulla parte sinistra della carta stessa, come illustrato dalla tabella a pag. 44.

La confezione di **Battles of Napoleon** contiene figure di fanteria in pose diverse, che corrispondono ai diversi tipi di truppa. Anche se non è necessario ai fini pratici, i giocatori più esperti potranno comporre l'unità posizionando sulla basetta figure appropriate ai diversi tipi di truppa presenti nell'unità.

**Esempio:** l'unità corrispondente a questa carta è composta da un fante di linea, uno schermagliatore, due granatieri.



Un esempio di composizione dell'unità è mostrato in figura.

Se utilizzate le regole opzionali di questa sezione, per non alterare l'equilibrio di gioco si consiglia di utilizzarle nella loro interezza (quindi, sia introducendo le regole sugli schermagliatori che quelle sui granatieri, oltre a quelle sui Rifles se indicato dallo scenario).

## SCHERMAGLIATORI

Su ciascuna carta unità di fanteria è specificato se un'unità dispone di schermagliatori da distaccare e in che quantità.

Il numero di schermagliatori disponibili per ciascuna unità è uguale al numero di icone  per le unità francesi, e alle icone  per le unità alleate.

### DISTACCARE GLI SCHERMAGLIATORI

Per distaccare uno schermagliatore, le unità di fanteria che ne dispongano devono eseguire un cambio di formazione a questo scopo. Rimuovono quindi un soldatino schermagliatore e lo piazzano nel proprio esagono, dopo averlo montato su una basetta individuale, di fronte agli altri soldatini dell'unità.



Quando distacca uno schermagliatore, l'unità non può essere disordinata o in ordine sparso

Secondo quanto indicato dallo scenario, talvolta gli schermagliatori possono iniziare il gioco già distaccati dall'unità di appartenenza.

Al massimo uno schermagliatore può essere presente in un esagono con l'unità di appartenenza.

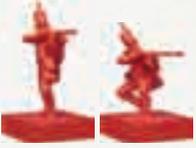
### COME USARE GLI SCHERMAGLIATORI

Gli schermagliatori non hanno autonoma capacità di movimento o combattimento. Se l'unità da cui sono distaccati si muove, anche gli schermagliatori muovono con essa.

Se gli schermagliatori sono schierati e un attacco a fuoco nemico attraversa i lati di esagono di fronte dell'unità, si applica un modificatore di -1 al lancio del dado nemico. Ciò vale anche in caso di fuoco a distanza di artiglieria.

Gli schermagliatori distaccati possono, a scelta del proprietario, assorbire un danno di fuoco al posto dell'unità; in tal caso, sono rimossi dal gioco.

Quando un'unità con gli schermagliatori schierati attacca a fuoco un'unità nemica, gli schermagliatori distaccati contribuiscono normalmente al fuoco dell'unità di appartenenza.

TIPO	ICONA	FIGURE RELATIVE	TIPO	ICONA	FIGURE RELATIVE
<b>FRANCESI</b>			<b>INGLESI</b>		
Linea			Linea		
Schermagliatore			Schermagliatore		
Granatiere			Granatiere		

L'eventuale test di morale di un'unità nemica, colpita dal fuoco dell'unità, viene eseguito a -1 (spesso gli schermagliatori 'puntavano' gli ufficiali nemici).

Se l'unità che li accompagna è eliminata, si ritira o va in rotta, anche gli schermagliatori sono eliminati, si ritirano o vanno in rotta.

#### FAR RIENTRARE GLI SCHERMAGLIATORI

Per far rientrare nei ranghi uno schermagliatore, l'unità di fanteria esegue un nuovo cambio di formazione, e recupera il soldatino precedentemente distaccato, rimuovendolo dalla sua basetta individuale e riposizionandolo su una di quelle dell'unità.

Gli schermagliatori rientrano automaticamente nei ranghi dell'unità da cui provengono se si verifica una delle seguenti circostanze:

- l'unità attacca o è attaccata in mischia;
- l'unità è caricata;
- l'unità si schiera in quadrato;
- l'unità entra in ordine sparso.

## GRANATIERI

Su ciascuna carta unità di fanteria è specificato se un'unità dispone di granatieri al suo interno.

Il numero di granatieri disponibili per ciascuna unità è uguale al numero di icone  per le unità francesi, e alle icone  per le unità alleate.

Quando l'unità attacca in mischia, aggiunge 1 al risultato del tiro per ogni granatiere presente nell'unità al momento dell'attacco.

## RIFLES INGLESI

La fanteria leggera inglese comprendeva dei particolari battaglioni, i Rifles, che si potevano scomporre completamente in schermagliatori e si disponevano su un ampio fronte di combattimento.

Armati di fucili a canna rigata, non solo formavano uno schermo per il loro esercito, ma costituivano un serio disturbo contro le fanterie nemiche ed un rischio superiore alla media per gli ufficiali avversari.

#### COME USARE I RIFLES



In termini di gioco, i Rifles sono per molti versi affini agli schermagliatori, ma non vengono distaccati da un'unità. Si tratta invece di figure individuali, che vengono posizionate sul campo di battaglia seguendo le

indicazioni dello scenario.

Le figure dei Rifles sono sempre imbasettate individualmente.

Analogamente agli schermagliatori, i Rifles sono sempre raggruppati con un'unità di fanteria amica (unità "madre"), di cui seguono il movimento e le sorti, ma a differenza degli schermagliatori combattono indipendentemente dall'unità con cui sono raggruppati.

Sia ai fini del movimento che del combattimento, i Rifles non hanno formazione e nemmeno fianchi o retro.

Nell'esagono in cui è schierata una figura di Rifles non possono essere schierati altri Rifles o altri schermagliatori.

#### MOVIMENTO DEI RIFLES

I Rifles agiscono contemporaneamente al gruppo di unità a cui appartiene l'unità madre, sempre rispettando le normali limitazioni derivanti dagli ordini ricevuti e dalla fase di gioco.

I Rifles possono però solo muovere o sparare; non cambiano formazione (non avendo formazione) e non possono attaccare in mischia.

Se muovono, possono accompagnare l'unità madre. Possono anche scegliere di restare fermi, o muovere in un esagono adiacente, purché al termine del movimento del gruppo si vengano a trovare in un esagono con una delle unità del gruppo. L'unità con cui sono raggruppati al termine del movimento, se diversa dalla precedente, diventerà la nuova unità madre.

### MOVIMENTI OBBLIGATI

Quando l'unità madre avanza, è eliminata, si ritira, o va in rotta, anche i Rifles avanzano, sono eliminati, si ritirano o vanno in rotta (in quest'ultimo caso torneranno operativi se l'unità con cui sono raggruppati si recupera).

### I RIFLES NEL COMBATTIMENTO A FUOCO

Per gli attacchi a fuoco, i Rifles agiscono come un'unità formata da un solo soldatino con le caratteristiche riportate sulla loro carta unità.

I Rifles sono le uniche unità di fanteria che hanno la possibilità di sparare, in tutte le direzioni, fino a due esagoni di distanza (usando il secondo dei modificatori di attacco indicato sulla loro carta), ovviamente rispettando le regole sulla linea di vista (vedi pag. 21).

L'eventuale test di morale di un'unità nemica colpita dal fuoco dei Rifles si esegue a -1.

Il Rifle di per sé non può mai essere direttamente bersaglio del fuoco nemico. Quando l'unità madre deve rimuovere un soldatino a causa di un danno subito dal fuoco avversario il giocatore che la controlla può, in alternativa, rimuovere la figura dei Rifles.

Se l'unità madre è eliminata, si ritira o va in rotta a causa del fuoco nemico, i Rifles seguono la stessa sorte.

### I RIFLES IN MISCHIA

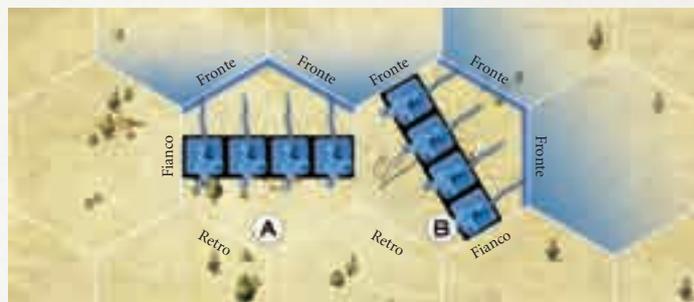
I Rifles non possono, di per sé, attaccare in mischia e/o avanzare dopo la mischia. Possono però trovarsi coinvolti in una mischia seguendo le sorti dell'unità madre.

Se l'unità madre dei Rifles attacca, o viene attaccata, in mischia (o in carica), i Rifles sono schierati immediatamente sul 'retro' dell'unità e non partecipano al combattimento.

Non svolgono alcuna funzione nel corso della mischia e possono tornare a operare normalmente, come se effettuassero un movimento, nel prossimo segmento di azione dell'unità madre. Riposizionate la figura dei Rifles davanti all'unità per indicare che essi sono di nuovo operativi.

Se l'unità madre avanza dopo la mischia, i Rifles avanzeranno con essa.

Se l'unità madre è eliminata, si ritira o va in rotta a causa di una mischia, i Rifles seguono la stessa sorte.



### COPRIRE IL FIANCO

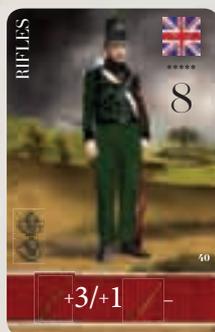
**Esempio:** nella situazione indicata in figura, l'unità di sinistra A copre un fianco dell'unità di destra B. Il fianco sinistro dell'unità B quindi, essendo coperto, è trattato come se fosse di fronte in caso di attacco nemico.

### FIGURE INDIVIDUALI DI RIFLES

In uno scenario possono essere presenti dei singoli Rifles (che non sono collegati a nessuna unità in particolare) disposti individualmente sulla mappa.

Queste figure non potranno mai muovere, ma soltanto sparare.

Le regole dello scenario indicheranno a quale gruppo la figura è collegata per quanto riguarda la determinazione del suo valore di iniziativa.



### COPRIRE IL FIANCO

Se due o più unità di fanteria amiche si trovano in linea, disposte in modo tale che la zona di controllo di una delle due occupi un esagono di fianco dell'altra, questa ultima avrà il suo esagono di fianco coperto.

Gli esagoni coperti contano come fronte ai soli fini del calcolo dei modificatori di un'unità che effettua un tiro di morale o che è attaccata al fuoco (anche a distanza) o in mischia (anche come conseguenza della carica).

## REGOLE OPZIONALI PER L'ARTIGLIERIA

### MUNIZIONI

Le unità di artiglieria possono sparare, durante tutta una battaglia, un numero massimo di volte pari al numero di munizioni riportato sulle carte artiglieria.



Per tenere traccia dei colpi sparati da ogni unità, i giocatori possono disporre su di esse un numero di segnalini munizioni pari al numero riportato sulle carte. Ogni volta che si spara un colpo, viene rimosso un segnalino.

Dopo che l'ultimo colpo è stato sparato, l'artiglieria potrà sparare solo ad un esagono di distanza e con il peggiore dei tre fattori di fuoco riportati sulla carta.



### RITIRATA VOLONTARIA 1

**Esempio:** la cavalleria francese, con ordine di attacco, si trova nella ZDC della artiglieria inglese. Anche se l'ordine di attacco non permetterebbe normalmente di indietreggiare, la cavalleria può essere mossa all'indietro verso l'esagono H, mantenendo lo stesso orientamento.



### RITIRATA VOLONTARIA 2

**Esempio:** la fanteria inglese avanza nell'esagono J. La cavalleria francese può ritirarsi volontariamente, immediatamente indietreggiando nell'esagono K, mantenendo lo stesso orientamento.

## FUOCO A MITRAGLIA

Per tener conto dell'effetto devastante del fuoco d'artiglieria contro le truppe che l'attaccavano frontalmente si può introdurre la seguente regola.

Una unità di artiglieria può sparare contro due diverse unità nemiche adiacenti che siano entrambe nella sua zona di controllo; a tal fine, si divide per due – arrotondando per difetto – il fattore di fuoco totale dell'unità (ovvero il valore della carta sommato al numero dei serventi) e si procede a due distinti fuochi, a ciascuno dei quali sono sommati tutti i modificatori previsti.

**Esempio:** una unità di artiglieria con fattore di fuoco +4 e 3 serventi può sparare a ciascuna delle unità nel proprio fronte, con un fattore di fuoco pari a 3 ( $4+3=7:2=3$ ) contro ciascuna.

## REGOLE OPZIONALI PER LA CAVALLERIA

### FATICA DELLA CAVALLERIA

Le unità di cavalleria che caricano, alla fine della fase di carica, accusano fatica.



Per tenere traccia delle unità affaticate, contrassegnatele con l'apposito segnalino.

Le unità di cavalleria affaticate non possono caricare e, se attaccano in mischia, lo faranno con un modificatore di -2 al tiro di dado.

Per rimuovere la fatica, la cavalleria dovrà effettuare un cambio di formazione.

### RITIRATA VOLONTARIA DELLA CAVALLERIA

Indipendentemente dall'ordine del proprio gruppo di unità, le unità di cavalleria, in talune circostanze, possono ritirarsi volontariamente di un esagono.

Per iniziare una ritirata volontaria, la cavalleria non deve essere né disordinata, né in rotta.

Durante il proprio movimento:

- la cavalleria con qualunque ordine, se è nella zona di controllo di fanteria o artiglieria nemica, può muovere in un proprio esagono di retro, senza cambiare orientamento.
- la cavalleria con ordine di manovra, se nella zona di controllo di cavalleria nemica, può muovere in un proprio esagono di retro, senza cambiare orientamento, se effettua con successo un test di morale. Se il test fallisce, rimane ferma nell'esagono corrente.

Durante il movimento nemico:

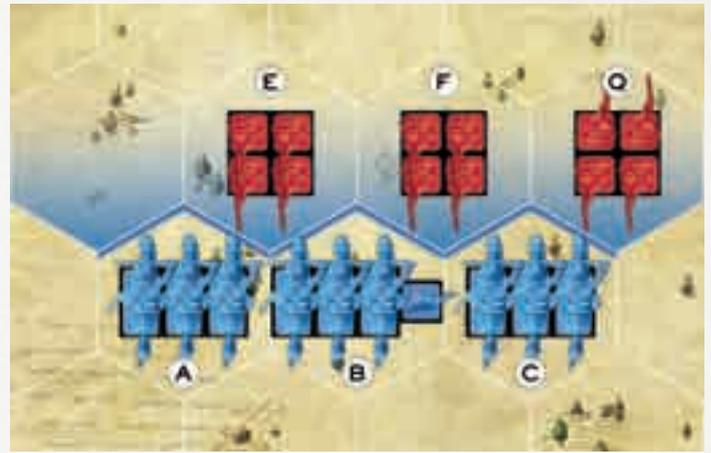
- la cavalleria con qualunque ordine, in ogni momento in cui unità nemiche di fanteria o artiglieria muovono in un esagono ad essa adiacente, può muovere in un proprio esagono di retro, senza cambiare orientamento.

## CARICA DI MASSA

Nel secondo segmento di azione, due o più unità di cavalleria di uno stesso gruppo, se adiacenti tra loro, possono dichiarare una carica di massa, purché abbiano il comandante del gruppo adiacente a ciascuna di loro.

Le unità che eseguono la carica di massa muoveranno negli esagoni del loro fronte, mantenendo le posizioni relative, verso il nemico. Ogni unità nemica contattata, che non sia in quadrato, sarà attaccata con un modificatore per il numero di figure pari alla somma di tutte le figure del gruppo di unità, anche se non sono direttamente a contatto con il nemico.

I test di morale per mettersi in quadrato delle unità che ricevono la carica subiranno un modificatore di - 1 per ogni unità in carica di massa oltre la prima.



### CARICA DI MASSA

**Esempio:** nell'esempio in figura, le unità A, B, C dichiarano una carica di massa.

Le unità E ed F non sono in quadrato: per cambiare formazione, hanno il test di morale peggiorato di 6 (-4 perché adiacenti alla cavalleria e -2 per le due unità caricanti oltre la prima).

Se non realizzeranno il quadrato, l'attacco della cavalleria avverrà con un modificatore di + 9 (pari al numero totale delle figure in carica, che sono tre in ciascuna unità) sia contro E che contro F. L'unità Q, già in quadrato, sarà attaccata normalmente dalla sola unità C.

Salvo quanto qui indicato, alle cariche di massa si applicano tutte le normali regole e restrizioni della carica (vedi pag. 37).

Un gioco di UGO DI MEGLIO e SERGIO GUERRI



*Dedicato a E.G.*

Ideazione del Gioco UGO DI MEGLIO e SERGIO GUERRI

Progetto Grafico e Illustrazioni MIKE DOYLE

Direzione Artistica e Sviluppo Progetto Grafico FABIO MAIORANA

Playtesting Scenari e Sviluppo SERGIO GUERRI

Regolamento e Revisione ROBERTO DI MEGLIO e FABRIZIO ROLLA

Impaginazione ALESSANDRO BIBOLOTTI

Pittura Figure MARCO BONACCORSI

Fotografie CHRISTOPH CIANCI

Produzione ROBERTO DI MEGLIO e LUCA PANSECCHI

### EDIZIONE ITALIANA

Testi dell'edizione Italiana ROBERTO DI MEGLIO e FABRIZIO ROLLA

PLAYTESTER Marco Benato, Roberto Boccanera, Federico Burchianti, Stefano Del Tongo,  
Roberto Di Meglio, Alfredo Di Monte, Simone Fineschi, Maurizio Guerri, Stefano Magliocchi,  
Marcello Malpezzi, Mauro Petrini, Fabrizio Rolla, Salvatore Pierucci

RINGRAZIAMENTI SPECIALI A Stefano Del Tongo, Simone Fineschi e Stefano Magliocchi  
per il loro contributo eccezionale per il playtesting di questo gioco.

Un Gioco Creato e Pubblicato in Tutto il Mondo da NG INTERNATIONAL SRL



Via Pradazzo 6/B, 40012, Calderara di Reno (BO), Italy

[www.nexusgames.com](http://www.nexusgames.com)

Conservare questo indirizzo per futuri riferimenti.

Edizione Italiana © 2009 NG International Srl.