

LE CENTO-ORE DI WATERLOO

LA CAMPAGNA DEL BELGIO 1815

Le cento ore é un gioco che permette di rivivere l'ultima e drammatica campagna di Napoleone in Belgio nel giugno 1815.

Il gioco è previsto per due giocatori. Un giocatore controlla l'Armata del Nord (sarà chiamato nel seguito giocatore francese) e l'altro le fazioni anglo-olandesi e prussiane (sarà chiamato nel seguito giocatore alleato).

1.0 - COMPONENTI

1.1 – LE PEDINE

Sono di tre tipi: unità, comandanti e marcatori.

1.1.1 – Le armate

Ci sono tre armate. Il giocatore francese controlla l'armata francese.

Il giocatore alleato controlla l'armata anglo-olandese e l'armata prussiana. Anche se alleate queste due armate hanno marcatori di morale indipendenti e possono quindi essere demoralizzate in modo indipendente. I due comandanti delle armate non possono essere nello stesso momento nella stessa zona. Un corpo di uno delle due armate alleate può essere disposto in un'ala dell'altro esercito grazie solamente al gettone evento "marcia verso il rombo del cannone".

1.1.2 – Le unità

Due unità rappresentano un corpo o un equivalente. Le pedine hanno due lati. La parte anteriore rappresenta l'unità in ordine, il verso, l'unità disorganizzata. L'identificazione, il livello di forza e il fattore di impilamento sono indicati su ciascun lato.

Esistono tre tipi di unità:

- Le unità di fanteria (mezza corpo o equivalente).
- I corpi di cavalleria di linea o leggera.
- Il corpo di cavalleria pesante di riserva.

Per quanto riguarda le unità di fanteria, si noti che il concetto di corpo è importante per il dispiegamento sulla carta (1.4), per la disposizione (3.0) e per l'ala controllata da Ney (1.1.3).

Nota: i corpi di cavalleria hanno un valore di impilamento nullo.

Nota: tutti i corpi prussiani sono corpi di fanteria anche se la silhouette è un cavaliere.

1.1.3 - Comandanti

La parte anteriore dei comandanti d'ala o d'armata è anonima e può simulare la nebbia di guerra all'inizio del gioco. La parte posteriore indica l'identità del comandante dell'ala (per i francesi) o dell'armata per gli alleati. Indica anche la sua capacità di iniziativa e l'eventuale bonus tattico. Ci sono anche delle pedine inganno che hanno lo stesso verso. Vengono utilizzati all'inizio del gioco e se uno dei giocatori utilizza l'evento strategico "inganno".

Regola speciale: il Maresciallo Ney vede il suo fattore tattico di +1 passare a 0 se comanda più di un corpo.

1.1.4 – I Marcatori

Ci sono quattro diversi tipi di marcatori:

- Il marcatore "Tour" che segnala ai giocatori il progresso del gioco.
- I marcatori "Morale dell'armata" da collocare sulla striscia che segna il livello del morale di ogni armata. Quando questo livello raggiunge 0 l'esercito è demoralizzato.
- Marcatori "Battaille" con una serie di fasi (2 o 3) che possono essere utilizzate per ricordare la durata della stessa (vedi 7.2.6 e 8.1).
- I gettoni "eventi/attivazione" che devono essere giocati all'inizio di ogni turno.

Sulla parte anteriore, portano un valore in punti di attivazione (PA). Sul retro, possono riportare un evento. Essi sono tenuti dal giocatore con la parte anteriore visibile. I gettoni possono essere mantenuti da un turno all'altro senza un limite numerico. Quelli che vengono utilizzati vengono scartati dopo l'uso.

1.2 – LA MAPPA

Rappresenta la regione del Belgio e il nord della Francia dove si è svolta la campagna e sulla stessa sono state disegnate le strade principali, i sentieri e le strade che seguiranno le truppe. Le zone corrispondono alle tappe e sono di tre tipi diversi: chiaro, difficile e depositi.

I terreni difficili sono identificati da una cifra che indica il loro valore massimo di impilamento.

Ogni armata dispone di uno o più depositi indicati da un'area di forma quadrata. Per i francesi, le aree contrassegnate sono A (Le Cateau), B (Avesne) e C (Rocroi); Per gli Anglo-olandesi Audenarde; e per i prussiani Namur e Wavre. Un deposito può essere una zona difficile (esempio: Audenarde).

Le unità e i comandanti devono sempre essere posizionate su una zona. La distanza tra due zone rappresenta da 5 a 20 km a seconda dello stato delle vie di comunicazione. Il collegamento tra due zone è denominato connessione.

Inoltre sulla mappa troviamo il contatore dei turni, il contatore del morale di ogni armata e la tabella delle battaglie.



1.3 - DADI

Il gioco richiede l'uso di diversi dadi 6 lati classificati d6.

1.4 – DEFINIZIONI

- Una zona libera è un'area senza almeno un'unità nemica organizzata.
- Una zona contesa è un'area occupata da una o più unità delle fazioni in gioco.
- Una "linea di comunicazione" è una successione di connessioni e zone libere tra una zona della mappa e un deposito gratuito della stessa fazione. Gli inganni non interrompono una linea di comunicazione.
- In tutti i casi proposti nel gioco, un valore decimale viene arrotondato all'intero superiore.
- Impilamento
 - Una zona di terreno chiaro non può contenere più di 10 punti di impilamento dello stesso giocatore (non si considerano quelli dell'armata avversaria).
 - Non è possibile impilare su terreni difficili più punti di impilamento della propria armata rispetto al valore della zona (non si considerano quelli dell'armata avversaria).
 - Non si possono impilare unità (ali o corpi isolati) su una zona contenente unità nemiche se non solo per iniziare una battaglia o in caso di inseguimento.

2 – INIZIO DEL GIOCO

La campagna è asimmetrica. L'obiettivo del giocatore francese è quello di prendere Bruxelles. Se riesce a installare almeno un'unità di fanteria organizzata prima della fine dell'8° turno, vincerà automaticamente la campagna. Se il morale dell'esercito francese scende a 0, il giocatore alleato vince. Se il morale delle armate

anglo-olandesi e prussiane scende a 0, il giocatore francese vince. Qualsiasi altro caso è una vittoria del giocatore alleato, non vi può essere pareggio.

3 – PREPARAZIONE DEL GIOCO



I giocatori dispongono il marcatore del turno sul turno 1 (15 giugno) e i marcatori morali sulle caselle indicate da una bandiera sul contatore del morale (24 per i Francesi, 14 per gli Anglo-olandesi e 16 per i Prussiani).

Partendo dal giocatore alleato, i giocatori costituiscono l'ordine di battaglia delle loro ali/armate distribuendo i corpi di fanteria e di cavalleria di linea/leggera e pesante. Devono rispettare le seguenti restrizioni:

- Ogni ala/armata deve avere almeno un corpo di fanteria completo (cioè almeno due unità dello stesso corpo).
- La cavalleria pesante deve essere schierata in un'ala/armata, essa non può costituire corpi autonomi che si dispongono sulla mappa,
- Il giocatore francese non può schierare unità autonome all'inizio del gioco (ma sarà in grado di crearle nel corso della partita).
- I tre corpi della Guardia Imperiale devono essere schierati nell'ala comandata a Napoleone.

Poi il giocatore francese dispone le sue tre pedine ali e le sue tre pedine "inganno" con la faccia nascosta sulle tre possibili zone di schieramento (zone blu contrassegnate A, B, C). Poi il giocatore alleato dispone i suoi due eserciti, i suoi due pedoni inganno (uno per gli Anglo-olandesi, uno per i Prussiani) e i corpi non incorporati nell'ordine di battaglia di uno degli eserciti sulle aree indicate sulla mappa: rosso per gli Anglo-olandesi e grigio per i Prussiani. Deve rispettare le istruzioni di impilamento (vedi 1.4)

I giocatori dispongono in una ciotola accanto a loro i gettoni "evento/attivazione" (30 per ogni giocatore). Il giocatore francese inizia la partita con l'evento "Ballo della Duchessa di Richmond" già in mano.

4 – SEQUENZA DI GIOCO

Ogni turno di gioco si svolge secondo le seguenti fasi:

- 1 - Fase di iniziativa.
- 2 - Fase degli eventi.
- 3 - Fase delle operazioni del giocatore A
- 4 - Fase di battaglia del giocatore A
- 5 - Fase delle operazioni del giocatore B
- 6 - Fase di battaglia del giocatore B
- 7 - Fase del morale.

5 - INIZIATIVA

Al primo turno (15 giugno) i francesi beneficiano dell'iniziativa e giocano la fase di operazioni per primi.

Dal secondo turno (16 giugno), ogni fazione lancia **1d6** e aggiunge il valore d'iniziativa di tutti i loro comandanti. L'armata con il totale più alto vince l'iniziativa. I Francesi vincono in caso di uguaglianza. L'esercito che ha ottenuto l'iniziativa sceglie il suo ordine d'azione (A o B) nel turno per le fasi di operazioni e di battaglia.

Il giocatore il cui turno è quello di eseguire le sue operazioni e di risolvere le battaglie che ha iniziato è chiamato giocatore in fase,

5.1 – EVENTI STRATEGICI (*)

I giocatori che desiderano farlo possono giocare i gettoni evento strategico (6.2) all'inizio della fase di iniziativa, prima del lancio dei dadi. I loro effetti durano fino alla fine del turno (eccetto per i gettoni inganno). Il gettone sarà poi scartato alla fine della fase morale.

5.1.1 – Le pedine inganno

Gli alleati dispongono di gettoni inganno che permettono loro di posizionare o muovere (se entrambi sono sulla mappa) una pedina inganno. Questa pedina deve essere collocato in modo che possa tracciare una

linea di comunicazione con uno dei suoi depositi (Audenarde per gli Anglo-olandesi e Wavre o Namur per i Prussiani).

6 – EVENTI/ATTIVAZIONE

I gettoni evento/attivazione vengono ottenuti per estrazione durante la fase di evento di ogni turno. Per fare questo, i marcatori vengono posizionati in un contenitore opaco e poi estratti a caso. Ognuno dei giocatori riceve il proprio contenitore e i propri marcatori. Non può estrarre un marcatore nel contenitore del suo avversario.

6.1 - PROCEDURA DI ESTRAZIONE

Ad ogni turno, i giocatori estraggono altrettanti gettoni quanto il valore dell'iniziativa cumulativa di tutti i loro comandanti di ala. Il valore di base è quindi quattro per ogni campo, ma può essere modificato da gettoni di eventi strategici (ad esempio "Emorroidi dell'Imperatore") o dall'eliminazione di un comandante dell'ala (demoralizzazione di una fazione per gli alleati o accerchiamento per tutti).

Può accadere in rari casi che un giocatore ha solo due gettoni da estrarre nell'ottavo turno. In questo caso, ha esaurito la sua riserva strategica (e le gambe delle sue truppe) e dovrà accontentarsi.

6.2 – UTILIZZO COME EVENTO



Questi marcatori possono essere utilizzati dalle due fazioni.

Alcuni portano il nome di un evento sul fronte. Questo si riferisce ad un effetto mostrato sulle tabelle 10.2.1 (giocatore francese) e 10.2.2 (giocatore alleato). I giocatori possono quindi consumare questi gettoni per applicare l'effetto. Ci sono due tipi di eventi: eventi strategici, contrassegnati con un asterisco (*), che devono essere giocati all'inizio della fase di iniziativa (vedi 5.1) e gli eventi tattici che devono essere giocati durante le battaglie (vedi 8.0).

6.3 – UTILIZZO PER L'ATTIVAZIONE



I gettoni possono anche essere utilizzati per attivare ali/eserciti o corpi indipendenti (vedere 7.1).

7 - OPERAZIONI

Ogni giocatore deve completare la sua fase di operazioni nell'ordine scelto dal giocatore che ha beneficiato dell'iniziativa.

7.1 - ATTIVAZIONE

Ogni comandante di ala/armata di tutti i punti di attivazione del suo valore d'iniziativa (che può essere modificato da un evento). Può aumentare il suo capitale in punti di attivazione consumando gettoni di evento/attivazione. Se questi marcatori vengono utilizzati in questo modo, vengono quindi scartati e non possono più essere utilizzati per il valore dell'evento se ne hanno effettuato uno (gettoni con 2 o 3 punti di attivazione).

Ogni punto di attivazione viene utilizzato per eseguire una delle seguenti operazioni:

- spostarsi;
- entrare in contatto con il nemico;
- riorganizzarsi.

Un'ala/armata costituita esclusivamente da corpi di cavalleria ha eccezionalmente +1 punto di attivazione aggiuntivo.

Le unità isolate non hanno punti di attivazione e devono quindi spendere i gettoni per essere attivate (7.2.3).

7.2 - SPOSTAMENTI

Le connessioni servono solo per muoversi. Le unità (corpo o ali) devono essere posizionate su una delle zone della mappa.

Spostare un'unità o un'ala/armata, di una connessione consuma:

- Connessione completa: 1 punto

- Connessione punteggiata: 2 punti
- Entrare in terreno difficile: 2 punti
- Entrare in contatto con il nemico: +1 punto per una battaglia a 2 fasi o +2 punti per una battaglia a 3 fasi (vedi 7.2.6).
- Fuggire all'inseguimento: +1 punto (vedi 7.2.7).

7.2.1 - Movimento di ali/armate

Un comandante d'ala può utilizzare tutto il suo valore di iniziativa e aggiungere fino a 5 punti consumando marcatori evento/attivazione per gli spostamenti.

Nota: nessuna ala può utilizzare più di 7 punti di attivazione per turno per spostarsi.

7.2.2 - Caso di Napoleone

Nel campo francese, Napoleone è il generale in capo, può muoversi allo stesso tempo lui e gratuitamente **tutte** le ali presenti nella sua stessa zona. Queste ali non devono essere spostate in precedenza nel turno e non saranno in grado di muoversi una seconda volta durante il turno tranne nel caso di inseguimento.

7.2.3 - Caso di eserciti alleati

L'esercito di Wellington e quello di Blucher non possono trovarsi nella stessa zona. I due eserciti possono scambiarsi unità per attivazione o grazie al gettone "marcia verso il rombo del cannone".

Tuttavia un generale di un esercito non può muovere con lui truppe di un altro esercito. Se il giocatore alleato vuole che queste truppe rimangano associate, deve spostarle come unità indipendenti (vedi 7.2.4).

7.2.4 - Unità indipendenti

Le unità indipendenti si muovono allo stesso modo delle ali/armate. Un giocatore può consumare fino a 3 punti di attivazione per unità indipendente.

Le unità dello stesso corpo si muovono simultaneamente se il giocatore desidera.

Nota: lo spostamento simultaneo di 2 unità dello stesso corpo non raddoppia il numero di punti di attivazione richiesti.

I corpi di cavalleria beneficiano di un ulteriore punto di attivazione gratuito.

Nota: possono quindi utilizzare 4 punti di attivazione in totale.

Se il giocatore vuole fare uscire da un'ala/un esercito un'unità, la rimuove dal suo ordine di battaglia e la sposta sulla carta al costo di un'attivazione. Un'unità non può lasciare un'ala dopo che questa è stata attivata. Un corpo può unirsi a un'ala solo una volta che questa è stata attivata.

Un giocatore può lasciare le unità che appartengono a un'ala/esercito su una zona quando queste lo lasciano. Questa azione non consuma punti di attivazione aggiuntivi.

7.2.5 - Terreni difficili

Le zone con terreno difficile sono indicate da un numero che corrisponde a un limite di impilamento. Hanno le seguenti restrizioni:

- un'ala o un corpo che entra in un terreno difficile deve fermarsi.
- la somma dei punti di impilamento di tutti i corpi di un giocatore presente in questa zona non deve superare il limite di impilamento del terreno.

Promemoria: solo i corpi di fanteria hanno un fattore di impilamento, i corpi di cavalleria hanno un fattore di impilamento nullo.

7.2.6 - Entrare in contatto con il nemico

Quando un corpo indipendente o un'ala entra in una zona che contiene delle unità nemiche organizzate (corpo, ala, pedina inganno), si dice che entra in contatto con il nemico.

Al momento dell'entrata in contatto il giocatore decide se vuole eseguire una battaglia a **2 fasi** (la battaglia inizia nel pomeriggio) consumando solo un punto di attivazione aggiuntivo o a **3 fasi** (la battaglia inizia al mattino) consumando 2 punti ulteriori.

Se la faccia visibile dell'unità nemica è la parte posteriore, viene rigirata. Se si trattasse di un inganno, viene rimossa dalla carta. In questo caso l'unità o il corpo che è venuto a contatto con l'inganno non può più essere attivato.

7.2.7 – Fuggire all'inseguimento

Un'ala o un corpo disorganizzato in seguito ad una battaglia e che è stato inseguito può spendere punti di azione per fuggire all'inseguimento. Il movimento deve svolgersi verso una zona priva di truppe nemiche e costa un ulteriore punto di attivazione.

Il suo avversario, può se lo desidera e se possiede punti di attivazione di riserva consumare il numero di punti necessari per continuare l'inseguimento. Deve tener conto delle seguenti restrizioni:

- non può continuare l'inseguimento su una zona che contiene corpi nemici organizzati.
- deve tener conto delle restrizioni di terreno come movimento normale.

Questo movimento è uno dei due soli casi in cui un giocatore può utilizzare i punti di attivazione durante la fase nemica (l'altro è il movimento di ripiego, vedi 8.1).

7.2.8 - Esempio di movimento

Wellington (valore 2) è impilato con le due pedine del 1° corpo e una pedina del 2° corpo ad Hal. Vuole attaccare un'ala francese a Nivelles e impegnarsi in un combattimento.

Dovrà spendere due punti per attraversare i percorsi difficili (materializzati da una connessione punteggiata) che portano a Nivelles. Per questo utilizza il suo valore di iniziativa di due.

Egli dovrà infine utilizzare una pedina di attivazione di +1 per ingaggiare una battaglia in due fasi o una pedina di attivazione di +2 per ingaggiare una battaglia di tre fasi.

7.3 - RIORGANIZZAZIONE

Il giocatore in fase può spendere punti di attivazione per riorganizzare le sue truppe. Questo costa un punto di attivazione per ogni unità riorganizzata.

Per riorganizzare un'unità, devono essere soddisfatte le seguenti condizioni:

- L'unità deve essere in ordine di battaglia di un'ala (quindi non essere indipendente).
- L'unità non deve essere impilata con truppe nemiche (possibile solo in caso di inseguimento).

Il giocatore può scegliere di eseguire queste azioni di riorganizzazione prima o dopo un movimento o una battaglia. Il costo del punto di attivazione non viene immesso il conteggio del numero di punti di attivazione utilizzati per lo spostamento.

8 - BATTAGLIE

Le battaglie si svolgono dopo la fase di movimento. C'è una battaglia non appena un corpo o una o più ali entrano in contatto (vedi 7.2.6) con una o più unità nemiche organizzate. Il giocatore in fase, che ha iniziato la battaglia è chiamato l'attaccante, il suo avversario, il difensore. L'attaccante sceglie l'ordine di risoluzione delle battaglie se ve ne sono diverse nella stessa fase.

I giocatori dispongono le loro unità e i loro eventuali comandanti presenti faccia a faccia sul campo di battaglia. Ogni battaglia si svolge in un ordine rigoroso e immutabile:

- 1 - Calcolo della durata della battaglia
- 2 - Ritirata
- 3 – Grande Batterie
- 4 - La battaglia
- 5 - Rotta e ritirata
- 6 - Inseguimento
- 7 - Effetti sul morale

8.1 – DURATA DELLA BATTAGLIA



L'attaccante decide la durata della battaglia in base al numero di punti di attivazione che ha consumato per contattare il suo avversario. Se consuma 1 punto, la battaglia dura 2 fasi, se consuma 2, dura 3 fasi.

8.2 - RITIRATA

8.2.1 – Ritirata delle unità disorganizzate

Un'unità indipendente disorganizzata o un'ala composta esclusivamente da truppe disorganizzate e aventi un asse di ritirata per una zona libera deve ritirarsi. Per fare questo, il difensore consuma uno o più punti di attivazione a seconda del movimento da eseguire. Se non dispone una riserva di punti di attivazione da consumare, si tratta di una rotta automatica. L'ampiezza di questa rotta è automaticamente di **due zone** (vedi 8.6.1).

L'attaccante può quindi scegliere di inseguire se rispetta i criteri definiti in 8.7.

8.2.2 - Ritirata della cavalleria

Un corpo di cavalleria indipendente con un asse di ritirata per una zona libera può scegliere di ritirarsi. Per fare questo, il difensore consuma un punto o più punti di attivazione a seconda del movimento da effettuare. Se non possiede più gettoni di attivazione per eseguire questo movimento, il combattimento si svolge normalmente.

8.3 – EVENTI TATTICI

I giocatori possono giocare uno o più gettoni evento tattico. Alcuni devono essere giocati all'inizio della battaglia (a partire dal difensore) e i loro effetti continuano fino alla fine della battaglia.

Esempio: vantaggi strategici, slancio delle truppe olandesi, 1° corpo, ecc.

Vengono poi scartati.

Gli altri sono giocati in reazione.

Esempio: "contro-pendenza" viene giocato se la grande batteria ha causato una disorganizzazione, le pedine "quadrato" in reazione a un carico di cavalleria pesante nemica, ecc.

Questi vengono giocati, a cominciare dall'attaccante, nella fase in cui si applicano, dopo il calcolo del rapporto di forza e la dichiarazione delle cariche di cavalleria pesante.

8.3.1 - Marcia verso il rombo del cannone

Quando un giocatore gioca il gettone "marcia verso il rombo del cannone", può muovere uno o più corpi da un'area adiacente.

Questo o questi corpi devono rispettare le seguenti condizioni:

- non devono essere impegnati in una battaglia;
- non devono essere disorganizzati;
- devono rispettare la regola di impilamento se la battaglia si svolge su una zona in terreno difficile.

Un corpo che marcia verso il rombo del cannone arriva **sempre** nella seconda fase del combattimento e quindi non può partecipare alla fase iniziale. Per ricordarsene, il giocatore che esegue una marcia verso il rombo del cannone può mettere i corpi interessati nella casella "marcia verso il rombo del cannone" della carta.

Il giocatore alleato può far marciare verso il rombo del cannone corpi appartenenti ad una armata verso una battaglia che coinvolge le unità dell'altro esercito.

8.4 – GRANDE BATTERIE

Se la battaglia dura tre fasi (inizia al mattino) e Napoleone, la Guardia a piedi e almeno altri 2 corpi sono presenti, il giocatore francese può attivare la sua grande batteria all'inizio della battaglia. Getta **1d6**. Su un risultato di **5+**, disorganizza un'unità nemica (scelta dall'avversario).

8.5 – LA BATTAGLIA

Per ogni fase, i due giocatori fanno la somma dei loro punti di forza dei corpi di fanteria e di cavalleria di linea o leggera presenti.

Questi corpi possono appartenere ad ali di diversi eserciti.

Calcolano il rapporto di forza (da 1 a 3 a 3 a 1) quindi l'attaccante lancia **1d6** modificato da eventuali bonus o malus. Poi legge il risultato sulla Tabella della battaglia (8.5.1) che indica il numero di corpi disorganizzati in ciascun campo per la fase.

Nota: i rapporti di forza sono sempre arrotondati al numero intero inferiore, ad esempio 7 a 2 diventa 3 a 1.

8.5.1 - Tabella delle battaglie

Vedere pagine 11 e 12.

8.5.2 – Bonus tattici

I Comandanti delle ali o dell'esercito possono intervenire nel corso della battaglia attraverso il loro valore tattico. L'attaccante aggiunge il proprio al risultato del getto di dadi di battaglia e sottrae quello del difensore. Se sono presenti diversi comandanti di ali, il giocatore sceglie un solo bonus tattico. Se Napoleone è presente è automaticamente il suo bonus tattico che viene preso in considerazione.

8.5.3 - Cavalleria pesante

Il giocatore francese possiede quattro corpi di cavalleria pesanti di riserva (due di Corazzieri, due della Guardia a Cavallo) e il giocatore alleato un corpo (Household britannico).

Durante una battaglia questi corpi sono usati diversamente dalla fanteria e dalla cavalleria di linea.

Se corpi di cavalleria pesante non disorganizzati sono presenti durante la battaglia, i giocatori annunciano ad ogni fase, iniziando dall'attaccante, se intendono farli caricare. Un giocatore può usare un corpo per aggiungere un punto bonus sui dadi se è l'attaccante e lo sottrae se è il difensore.

Un corpo di cavalleria è disorganizzato dopo una carica. Può essere riorganizzato secondo le stesse procedure degli altri corpi (7.3).

8.5.4 - Bonus degli eventi tattici

Alcuni gettoni evento forniscono bonus tattici durante una delle fasi della battaglia o per contrastare quelli dell'avversario. Essi sono giocati a partire dal difensore.

Importante: i bonus tattici sono cumulativi.

Esempio: il giocatore francese attaccante attacca un'unità di cavalleria pesante (+1 sul dado) e gioca il gettone tattico "Milhaud" (+1 sul dado se la cavalleria pesante è ingaggiata), il giocatore francese ha un +2 sul dado per questa fase di combattimento.

8.5.5 - La Guardia Imperiale

Napoleone era solito mantenere la sua Guardia Imperiale in riserva e di lanciarla in combattimento solo come ultima risorsa. Per simulare questo, il giocatore francese può coinvolgere l'unità di Guardia a piedi soltanto nella **seconda fase** di una battaglia. Essa non conta quindi nel calcolo dei rapporti dei punti di combattimento durante la prima fase della battaglia (allo stesso modo di un'unità che marcia verso il rombo del cannone). Se il numero di unità disorganizzate supera le unità francesi che hanno combattuto in questa prima fase, le disorganizzazioni aggiuntive non possono essere attribuite alla Guardia a piedi.

8.5.6 - Fine della fase

Se le due parti hanno ancora delle unità in ordine, i due giocatori iniziano la fase successiva fino a quando non hanno completato il numero di fasi di combattimento scelte dall'attaccante (due o tre).

8.6 – RISULTATO DELLA BATTAGLIA

8.6.1 – Sbandamento/rotta

Se uno delle due fazioni non ha più corpi in ordine, ha perso la battaglia e si sbanda. Il movimento di rotta deve essere eseguito su zone libere di truppe nemiche. L'ampiezza di questo movimento dipende dal numero di fasi rimanenti da eseguire. Se ci sono due fasi rimaste, questo movimento è di due zone, se rimane solo uno o nessuno, questo movimento è di un'area.

Se questo movimento è bloccato dalla presenza di truppe nemiche, il corpo e il comandante dell'ala/esercito vengono **eliminati**.

Quando è il difensore che si sbanda, non può farlo verso la/le zona/e dove l'attaccante è entrato in contatto. Se non ci sono altre zone possibili, le truppe vengono **eliminate**.

In alcuni casi eccezionali i due eserciti opposti in una battaglia possono essere in condizione di sbandarsi. Se si verifica questa situazione, il difensore si sbanderà e l'attaccante può riorganizzare gratuitamente uno dei suoi corpi di fanteria o cavalleria leggera. Esso non potrà inseguire (vedere 8.7).

8.6.2 - Ritirata

Se l'attaccante non è riuscito a disorganizzare tutte le truppe del suo avversario, è una battaglia non decisiva e deve quindi ritirarsi nella sua zona di partenza.

8.7 - INSEGUIMENTO

Se lo desidera, il vincitore di una battaglia può decidere di inseguire con un corpo indipendente o una o più ali.

8.7.1 - Condizioni di inseguimento

Al fine di poter inseguire, le truppe scelte devono rispettare le condizioni seguenti:

- non essere disorganizzate;
- essere costituiti da almeno altrettanti punti di forza come il valore totale delle truppe disorganizzate che sbandano. Per questo calcolo, il corpo di cavalleria leggera (tre per i francesi, uno per gli inglesi) conta come 2 punti di forza. Inoltre, le truppe inseguatrici non possono in nessun caso penetrare in una zona in cui si trova almeno un corpo nemico non disorganizzato. Se questo succede al secondo movimento di un inseguimento, gli inseguitori si fermano nella prima zona di inseguimento.

Gli inganni non ostacolano l'inseguimento. Se le truppe inseguatrici entrano in una zona che include un pedone ala/armata sul retro, questo viene rigirato. Se si trattava di un inganno, viene rimosso e le truppe inseguatrici possono entrare, altrimenti esse si arrestano prima di entrare.

8.7.2 - Effetto dell'inseguimento

L'ala inseguitrice rimane impilata con le truppe inseguite per prevenire a queste ultime di riorganizzare. Sarà necessario che il giocatore che lei controlla cerchi di sfuggire all'inseguimento per poter riorganizzare (vedi 7.2.6).

8.8 – EFFETTI SUL MORALE

I giocatori perdono 1 punto di morale:

- per unità di fanteria o cavalleria di linea/leggera disorganizzata;
- per zona di rotta/sbandamento (quindi 2 massimo);
- in caso di ritirata.

Il vincitore di una battaglia (dopo la rotta o ritirata) **riguadagna** un punto di morale. Non può superare il suo massimo iniziale.

8.9 - RIORGANIZZAZIONE

Se l'attaccante ha vinto la battaglia, può spendere dei punti di attivazione per riorganizzare i suoi corpi disorganizzati (7.3).

8.10 – ESEMPIO DI COMBATTIMENTO

Riprendiamo il nostro esempio di movimento (8.7.8). L'ala francese a Nivelles comprende il maresciallo Grouchy, comandante il 1° corpo francese (2 pedine), il 2-III° corpo e il IV° corpo di cavalleria. Wellington allinea 3 + 3 + 3 = 9 punti di forza e Grouchy 3 + 3 + 2 = 8 punti di forza. Il rapporto di forza è quindi 9/8 o 1/1 e Wellington ha scelto una battaglia in due fasi.

• Prima fase di combattimento

Grouchy pone il pedone evento "Vandamme" che influenzerà di -1 i dadi di battaglia. Wellington non ne gioca nessuno.

Lancio del dado = 4 ridotto a 3 dal pedone "Vandamme". La tabella dei risultati di battaglia dà 1D/1A. Grouchy disorganizza una pedina, il 1-1° corpo che passa a 2 punti di forza e Wellington la pedina del II° corpo che passa a 2 punti di forza.

• Seconda fase di combattimento.

Il rapporto di forza è ora: Wellington 3 + 3 + 2 = 8 contro Grouchy 3 + 3 + 2 = 8 è ancora 1/1. Grouchy decide di coinvolgere il IV° corpo di cavalleria che influenzerà di un -1 i dadi di battaglia. Ma Wellington

gioca "quadrato" che annulla la carica di cavalleria pesante francese. Quindi non c'è nessun modificatore di dadi.

Lancio del dado = 4. Risultato 1D/0. Grouchy disorganizza l'altro pedina del 1° corpo e il IV° corpo di cavalleria perché è stato ingaggiato.

Tuttavia rimane a Grouchy una pedina in ordine. Quindi la battaglia non è decisiva e Wellington deve ritirarsi a Nivelles, il suo punto di partenza. Con Wellington in ritirata e con un pedone disorganizzato, l'esercito inglese perde 2 punti di morale.

Grouchy ha due corpi disorganizzati, ma avendo vinto la battaglia, l'esercito francese perde 1 punto di morale.

9 – FASE DI MORALE

9.1 – SCARTO DEGLI EVENTI

I giocatori scartano, all'inizio di questa fase, i gettoni evento strategico giocati nel turno.

9.2 – ARMATA DEMORALIZZATA

Se uno degli eserciti alleati (anglo-olandese o prussiano) è demoralizzato, le sue truppe (i comandanti delle ali e i corpi indipendenti) vengono rimossi dalla mappa.

Se l'esercito francese è demoralizzato il giocatore alleato vince immediatamente la partita.

9.3 – CORPO D'ARMATE DISTRUTTO

Se durante questa fase un'unità militare o un comandante di ala/armata non può tracciare una linea di comunicazione con uno dei suoi depositi, viene distrutto. Se si tratta di un comandante di un esercito alleato, allora l'esercito è demoralizzato e tutte le unità eventualmente presenti sulla mappa vengono immediatamente distrutte.

9.4 – CONDIZIONI DI VITTORIA

Se l'esercito francese è demoralizzato, il giocatore alleato ha vinto la partita.

Se i due eserciti del giocatore alleato sono demoralizzati, il giocatore francese vince la partita.

Se il giocatore francese occupa Bruxelles con truppe di fanteria non disorganizzate e le uniche truppe del giocatore alleato presenti sono disorganizzate, ha vinto la partita.

Nell'improbabile eventualità che gli eserciti alleati e l'esercito francese fossero disorganizzati allo stesso tempo, il giocatore francese riporta una vittoria marginale, gli Alleati ripiegarono sulle loro basi.

Se alla fine dell'ultimo turno il giocatore francese non ha rispettato una delle condizioni di vittoria, il giocatore alleato ha vinto.

9.5 – AVANZAMENTO DEL MARCATORE TURNO

Se nessuna di queste condizioni è soddisfatta, uno dei giocatori avanza il marcatore di turno e i giocatori iniziano un nuovo turno di gioco.

10 – GIOCO IN SOLITARIO

Ecco alcuni principi per giocare le cento ore in solitario.

Dopo aver scelto la sua fazione, il giocatore organizza le truppe del suo avversario dopo aver organizzato le proprie e compone i corpi secondo le seguenti regole:

- **Avversario francese:** almeno un corpo di fanteria e uno di cavalleria per generale, non più di un corpo di fanteria per Ney e almeno due corpi di fanteria per Napoleone.
- **Avversario alleato:** almeno due mezzi corpi per nazionalità (due per gli Anglo-olandesi, due per i Prussiani) schierati direttamente sulla mappa.

Una volta che i corpi sono formati, il giocatore mescola i generali nemici con le pedine inganno e li organizza a faccia in giù sul tavolo.

Durante il gioco, il giocatore deve seguire le seguenti regole quando gioca il turno dell'avversario.

- L'avversario prende sempre l'iniziativa se ne ha l'opportunità.
- L'avversario gioca gli eventi se ne ha l'opportunità immediata, altrimenti usa tutti i punti di iniziativa (ad esempio, se non c'è possibilità per impegnarsi in una battaglia in questo turno, usa un pedone generale di

fanteria per i suoi punti iniziativa, a meno che il giocatore non abbia ancora giocato e lui è in grado di impegnarsi in una battaglia a sua volta).

- Se l'avversario è francese deve almeno avanzare 2 dei suoi corpi di una casella o impegnarsi in una battaglia.
- Se l'avversario è alleato, non deve mai impegnarsi in battaglia se non sulle truppe del giocatore che sono in grado di prendere Bruxelles o di tagliare parte delle sue truppe da un deposito.
- In caso di battaglia, l'avversario utilizzerà il più presto possibile tutti i vantaggi in suo possesso ad ogni turno di battaglia (pedine generali, cavalleria pesante, ecc.).
- Se l'inseguimento è possibile l'avversario continuerà sempre a meno che le uniche truppe disponibili per l'inseguimento siano anglo-olandesi.

Nel caso di ambiguità, scegliere l'opzione più sfavorevole per il giocatore.

ARMATA DEL NORD		
Nome	Effetto	Act.
Caduta di Blücher*	L'iniziativa e il fattore tattico di Blücher scendono a 0 per 1 turno	3
Ballo della Duchessa di Richmond*	L'iniziativa e il fattore tattico di Wellington scendono a 0 per un turno	3
Merde!	La Guardia muore e non si arrende. Salva la Guardia da una disorganizzazione	3
Kellermann (Generale di Cavalleria)	Modifica di 1 il dado a favore del giocatore se l'unità di cavalleria pesante è impegnata	2
Milhaud (Generale di Cavalleria)	Modifica di 1 il dado a favore del giocatore se l'unità di cavalleria pesante è impegnata	2
Vandamme (Generale di Fanteria)	Modifica di 1 il dado a favore del giocatore per 1 fase di battaglia	2
Slancio degli Olandesi	Disorganizza un corpo britannico durante una battaglia	2
Marcia verso il rombo del cannone	Permette di trasferire 1 o più corpi verso una battaglia da un'area adiacente. Le unità arrivano nella seconda fase della battaglia. Queste unità non devono aver già partecipato a una battaglia nello stesso turno.	2
Ricognizione	Sopprime un vantaggio tattico (Hougomont o La Haye-Sainte).	2
Quadrato	Sopprime il bonus/malus di una carica di cavalleria dell'avversario	2

TABELLA DELLE BATTAGLIE							
Dado	1/3	1/2	2/3	1/1	3/2	2/1	3/1
1	0/3A	0/3A	0/3A	0/2A	0/1A	1D/1A	1D/0
2	0/3A	0/3A	0/2A	0/1A	1D/1A	1D/0	2D/1A
3	0/3A	0/2A	0/1A	1D/1A	1D/0	2D/1A	2D/0
4	0/2A	0/1A	1D/1A	1D/0	2D/1A	2D/0	3D/0
5	0/1A	1D/1A	1D/0	2D/1A	2D/0	3D/0	3D/0
6	1D/1A	1D/0	2D/1A	2D/0	3D/0	3D/0	3D/0

XA = Numero di corpi disorganizzati all'attaccante
XO = Numero di corpi disorganizzati al difensore

ARMATA ALLEATA		
Nome	Effetto	Act.
Emorroidi dell'Imperatore*	L'iniziativa e il fattore tattico di Napoleone scendono a 0 per 1 turno	
Inganno*	Permette di posizionare o spostare un pedone inganno sulla carta (rispettando le regole di posizionamento di queste pedine)	
1° Corpo	Disorganizza un corpo francese durante una battaglia	
Maltempo	Riduce la durata di una battaglia di 3 fasi a 2 fasi (che impedisce l'utilizzo della Grande Batterie)	
Marcia verso il rombo del cannone	Permette di trasferire 1 o più corpi verso una battaglia da un'area adiacente. Le unità arrivano nella seconda fase della battaglia. Queste unità non devono aver già partecipato a una battaglia nello stesso turno.	
Hougomont (Vantaggio Tattico)	Fornisce un malus di -1 all'attaccante per tutta la battaglia. Può essere utilizzato solo se difensore.	
La Haye-Sainte (Vantaggio Tattico)	Fornisce un malus di -1 all'attaccante per tutta la battaglia. Può essere utilizzato solo se difensore.	
Uxbridge (Generale di Cavalleria)	Modifica di 1 il dado a favore del giocatore se l'unità di cavalleria pesante Household è impegnata	
Hill (Generale di Fanteria)	Modifica di 1 il dado a favore del giocatore per 1 fase di battaglia dove Wellington è impegnato	
Brunswick (Generale di Fanteria)	Modifica di 1 il dado a favore del giocatore per 1 fase di battaglia dove Wellington è impegnato	
Gneisenau (Generale di Fanteria)	Modifica di 1 il dado a favore del giocatore per 1 fase di battaglia dove Blücher è impegnato	
Contropendenza	Elimina l'effetto di una Grande Batterie	
Quadrato	Sopprime il bonus/malus di una carica di cavalleria dell'avversario	

Un gioco di Blancador e Christophe Gouneau
 Grafica e modello: studio VaeVictis
 Ringraziamento a Théophile per i testi
 Traduzione in italiano di Fabrizio Storti