

LE AQUILE DEL DANUBIO

LA CAMPAGNA DELL'APRILE 1809

Le Aquile del Danubio è il secondo gioco che utilizza il sistema "la campagna" (dopo *La Campagna del Belgio 1815*, VV 124). Questa opera mira a rivivere la campagna di Baviera, iniziata con l'invasione di questo regno da parte dell'esercito austriaco e chiusa con la sua ritirata nel cuore dell'Austria.

1 - COMPONENTI

1.1 - PEDINE

Sono di tre tipi: unità, generali e marcatori.

1.1.1 - Gli eserciti

Ci sono due eserciti. Il giocatore francese controlla l'esercito francese. Il giocatore austriaco controlla l'esercito austriaco.

1.1.2 - Le unità

Le pedine rappresentano le divisioni. Ci sono due facce. La parte anteriore rappresenta l'unità ordinata, la posteriore, disorganizzata. Su ogni lato sono indicati la sua identificazione, il suo livello di forza e il corpo a cui è assegnata la divisione.

Esistono tre tipi di unità:

- Le divisioni di fanteria (una divisione o equivalente).
- Le divisioni di cavalleria leggera (una pedina: la divisione Montbrun).
- Le divisioni di cavalleria pesanti o di riserva.

In seguito, utilizzeremo indistintamente i termini delle unità o delle divisioni per designarli.

Si noti che il concetto del corpo è importante per il movimento sulla carta (1.4) e per la disposizione (3.0). Le divisioni di cavalleria hanno un valore di impilamento nullo.

1.1.3 - I generali

La parte anteriore è anonima e permette di simulare la nebbia di guerra all'inizio del gioco (utile solo in caso di posizionamento libero). La parte posteriore indica l'identità del generale. Vi sono anche indicati la sua capacità di iniziativa e il suo eventuale bonus tattico.

1.1.4 - Marcatori

Ci sono cinque diversi tipi di marcatori:



- Il marcatore "Tour (Turno)" che informa i giocatori sullo stato di avanzamento del gioco.
- I marcatori "Moral d'armée (Morale dell'esercito)" da collocare sulla traccia che misura il livello del morale di ogni esercito. Quando questo livello raggiunge 0 l'esercito è demoralizzato.



- Le pedine "Événement/Activation (evento/attivazione)" che devono essere estratte all'inizio di ogni turno. Sulla faccia anteriore esse portano un valore di punto di attivazione (PA), sulla posteriore, possono portare un evento. Sono conservati dal giocatore faccia anteriore visibile. Le pedine possono essere mantenute da un turno all'altro senza un limite numerico. Quelle che sono



utilizzate vengono scartate dopo.

- I marcatori "Garnison (Guarnigione)" permettono a un giocatore di piazzare una guarnigione in una città che controlla. Una guarnigione costringe il giocatore avversario a fermare la sua mossa quando entra in un'area con una guarnigione. (vedere 7.2.6). Quest'ultimo sarà rimosso in seguito dalla carta e potrà essere riposizionato durante una successiva fase di funzionamento (vedere 7.3).



- I marcatori "Bataille (Battaglia)" permettono di localizzare la posizione della battaglia che viene eseguita sul campo di battaglia.

1.2 - MAPPA

Rappresenta la regione della Baviera e la parte occidentale dell'Austria, dove si sviluppa la campagna e sulla quale sono stati tracciati i percorsi principali, i sentieri e le strade che seguiranno le truppe. Le zone corrispondenti alle tappe sono di tre tipi diversi: chiaro, difficile e città.

Ogni esercito ha uno o più depositi indicati da una zona di sfondo rosso (Ulm e Augsburg per il giocatore francese, Linz per il giocatore austriaco).

Le unità e i capi devono sempre essere posizionati su un'area. La distanza tra due zone rappresenta da 5 a 20 km a seconda dello stato delle vie di comunicazione. Ogni collegamento tra 2 zone è denominata connessione. Oltre alla mappa, troviamo gli ordini di battaglia, il campo di battaglia, il contatore dei turni, il contatore del morale di ogni esercito e il tavolo di battaglia.



1.3 - DADI

Il gioco richiede l'uso di più dadi a 6 facce richiamati come d6.

1.4 - DEFINIZIONI

- Una *zona libera* è un'area senza almeno unità nemica organizzata.
- Una *zona contesa* è un'area occupata da unità delle due fazioni.
- Una *"linea di comunicazione"* è una sequenza di connessioni e di zone libere tra un'area della mappa e un deposito libero dello stesso esercito.
- In tutti i casi proposti nel gioco, si arrotonderà un valore decimale all'intero superiore.

• Impilamento

- Una zona di terreno **chiaro** non può contenere **più di 6 divisioni** di fanteria dello stesso giocatore (non si tiene conto di quelli dell'esercito avversario).
- Una zona di terreno **difficile** non può contenere **più di 3 divisioni** di fanteria dello stesso giocatore (non si tiene conto di quelli dell'esercito avversario).
- Le unità non possono essere impilate su un'area contenente unità nemiche se non per avviare una battaglia o in caso di un inseguimento.

- Il limite di impilamento **non conta** per le battaglie. D'altra parte, alla fine della battaglia e, il giocatore che rimane padrone del terreno deve riorganizzare le sue truppe nei limiti di impilamento. Per farlo, sarà in grado di riposizionare le unità nella piazza occupata prima della battaglia.
- Solo le divisioni di fanteria in ordine **contano** per l'impilamento. Le truppe del corpo di riserva austriaco, le divisioni di cavalleria (pesante o leggera), le divisioni di fanteria disordinate e le guarnigioni non contano.

2 - FINE DEL GIOCO

Ci sono diverse condizioni di vittoria:

- Il giocatore austriaco vince se prima della fine del 9 ° turno controlla Augsburg e Ratisbonne.
- Il giocatore francese vince se prima della fine del 9 ° turno controlla Linz, o se non ci sono più unità austriache in ordine sulla riva sud del Danubio a ovest dell'Inn-Salzach e a nord del Danubio a ovest del Regen.
- Se il morale di uno dei due eserciti cade a 0, il suo avversario riporta una vittoria immediata.
- La perdita di Napoleone (vedi 9.3) porta alla sconfitta immediata del giocatore francese.
- Tutte le altre condizioni determinano la vittoria del giocatore austriaco.

3 – PREPARAZIONE DEL GIOCO



I giocatori dispongono il marcatore Tour sul turno 1 (9-10 aprile) e i marcatori del morale sulla casella 19 del contatore morale.

I giocatori hanno in una ciotola vicino a loro le pedine evento/attivazione (30 per ogni giocatore).

3.1 – DISPOSIZIONE STORICA

Se i giocatori scelgono di utilizzare una distribuzione storica, devono posizionare le loro forze nel modo seguente:

- **Giocatore francese:** il II° corpo ad Augsburg; Davout a Ratisbonne; Masséna a Ulm; le divisioni di Wrede e Deroi (VII° corpo) a Landshut; la divisione Karl-August (VII° corpo) di Munchën; la divisione Neubronn (Wurtembergesi) a Hall. Napoleone non è posizionato.

Egli colloca il III° corpo nell'ordine di battaglia di Davout, del IV° corpo e la divisione Nansouty in quello di Masséna. Le unità del IV° corpo e la divisione Nansouty sono disorganizzate all'inizio del gioco.

- **Giocatore austriaco:** Bellegarde a Pribam, Charles a Passau, Hiller a Branau, Hohenzollern a Mulheim, e il II° corpo a Pilsen.

Egli colloca il I° corpo nell'ordine di battaglia di Bellegarde, il IV° e la riserva I°R in quella di Carlo, il corpo III° in quello di Hohenzollern e il V° e il VI° corpo e la riserva II°R in quella di Hiller.

3.2 – DISPOSIZIONE LIBERA GIOCATORE AUSTRIACO

Se entrambi i giocatori concordano, il giocatore austriaco può optare per una disposizione libera: in questo caso, dopo che le pedine francesi sono state piazzate, il giocatore austriaco mette con la faccia nascosta un pedone generale in ognuna di queste quattro piazze: Pilsen, Branau, Efferding e Passau. Egli può quindi mettere le sue truppe nella casella corrispondente a uno qualsiasi dei suoi generali in linea con le regole di impilamento e mantenendo l'integrità dei corpi. Si può usare un generale come esca per non assegnargli truppe.

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 l'austriaco gode dell'iniziativa e gioca la sua fase di operazioni per primo. La tiene fino all'arrivo di Napoleone. Quando Napoleone entra in gioco, è il giocatore francese che prende l'iniziativa e la tiene fino alla fine della partita.

L'esercito che ha 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 operazioni e risolvere le battaglie che ha iniziato, è chiamato **giocatore in fase**.

5.1 - UTILIZZO DI UNA PEDINA EVENTO STRATEGICO (*)

I giocatori che desiderano farlo possono giocare le pedine eventi strategici (6.2) all'inizio della fase di iniziativa, prima del lancio dei dadi. I loro effetti dureranno fino al fine del turno. La pedina verrà quindi scartata alla fine della fase morale.

5.2 - ENTRATA IN GIOCO DI NAPOLEONE

Napoleone entra in gioco su un lancio di dado a partire dal turno 5 (**3+** al turno 5, **2+** al turno 6, ingresso automatico al turno 7). Deve essere collocato su uno dei depositi francesi.

6 - EVENTI/ATTIVAZIONE

Le pedine evento/attivazione sono ottenute per estrazione durante la fase degli eventi di ogni turno. Per fare questo, i marcatori sono collocati in un recipiente opaco e poi scelte casualmente. Ogni giocatore riceve il proprio contenitore e i propri marcatori. Non può scegliere un marcatore nel contenitore del suo avversario.

6.1 - PROCEDURA DI ESTRAZIONE

Ad ogni turno, nella *fase dell'evento*, ogni giocatore sceglie/estrae altrettante pedine quanti sono i generali presenti sulla mappa. Napoleone e Davout permettono di estrarre **due pedine** evento invece di una sola. Il numero delle pedine estratte è quindi normalmente tre all'inizio del gioco e poi cinque quando Napoleone viene schierato per il giocatore francese e quattro per l'austriaco. Questo può tuttavia essere temporaneamente o permanentemente alterato da pedine eventi strategici (ad esempio "*dissenso nel Consiglio Aulico*") o dall'eliminazione di un generale (accerchiamento).

Ci possono essere il caso in cui un giocatore non ha più pedine da utilizzare prima della fine del 9° turno. In questo caso, ha esaurito la sua riserva strategica (e le gambe delle sue truppe) e dovrà accontentarsi di questo.

6.2 – UTILIZZAZIONE COME EVENTI



Questi marcatori possono essere utilizzati in due modi. Alcuni hanno un nome di evento sul retro. Questo si riferisce ad un effetto indicato sulla tabella 10.2.1 (giocatore francese) e 10.2.2 (giocatore austriaco). I giocatori quindi consumano questi pezzi per applicare 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).



6.2.1 - Distruzione/riparazione di ponti



Nella fase dell'evento, il giocatore austriaco può utilizzare i gettoni "*ponte distrutto*" per distruggere un ponte (mostrato sulla mappa) adiacente a un'area su cui c'è almeno una divisione in ordine. Egli posiziona la pedina sul ponte distrutto. Da questo momento, fintanto che la pedina non viene rimossa (con l'uso di una pedina "*pontoniers*" dal giocatore francese), il ponte è considerato distrutto.

Per attraversare un ponte distrutto, un giocatore deve usare **1 punto di attivazione** per divisione (fanteria o cavalleria) che attraversa il collegamento corrispondente. L'unità **non può** fare altro movimento durante il turno. Deve quindi iniziare il suo movimento su una delle aree situate sul lato del ponte e finirlo sulla zona dall'altro lato. Una pedina generale può attraversare il ponte gratuitamente con una delle sue divisioni.



Il giocatore francese può riparare un ponte distrutto durante la fase degli eventi utilizzando la pedina "pontonniers". Per questo, deve avere almeno un'unità in ordine nell'area adiacente al ponte distrutto. Può quindi rimuovere la pedina "ponte distrutto".

6.3 - UTILIZZO PER L'ATTIVAZIONE



Le pedine possono essere utilizzate anche per attivare le unità ed i corpi indipendenti (vedere 7.1).

7 - OPERAZIONI

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

7.1 - ATTIVAZIONE

Ogni generale ha altrettanti punti di attivazione quale è il suo valore di iniziativa (che può essere modificato da un evento). Può aumentare il suo capitale in punti di attivazione consumando delle pedine *evento/attivazione*. Se questi marcatori vengono utilizzati in questo modo, vengono quindi scartati e non si sarà in grado di utilizzarli per il loro valore di evento se ne avevano uno. Ogni punto di attivazione viene utilizzato per eseguire una delle seguenti operazioni:

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

Un generale il cui esercito è unicamente da corpi di cavalleria dispone **eccezionalmente** di un ulteriore punto di attivazione.

I punti di attivazione di una pedina *evento/attivazione* possono essere **suddivisi** tra più generali e/o unità.

Le unità isolate che non dispongono di punti di attivazione e devono quindi dipendere dalle pedine per essere attivate (vedere 7.2.3).

7.2 - SPOSTAMENTI

Le connessioni vengono utilizzate solo per spostarsi. Unità e generali devono essere collocati su una delle aree della carta.

Spostare un'unità o un corpo, di una connessione consuma:

- Connessione completa: **1 punto**
- Connessione tratteggiata: **2 punti**
- Entrata in un terreno difficile: **+1 punto**
- Attraversamento di un ponte: **+1 punto**
- Entrata in contatto con il nemico: **+1 punto** (vedere 7.2.5).
- Sfuggire all'inseguimento: **+1 punto** (vedi 7.2.7).

7.2.1 - Movimento degli eserciti

Un generale può utilizzare l'intero suo valore di iniziativa e aggiungere **fino a 5 punti** consumando dei marcatori eventi/attivazione per il movimento.

Nota: quindi nessun generale può utilizzare più di 9 punti di attivazione per turno per muoversi.

Esempio di movimento: una pila composta da cinque divisioni appartenenti a due corpi diversi, è comandata da Hiller (iniziativa 1). All'inizio del turno ella è posizionata a Landshut. Il giocatore austriaco utilizza un pedone di attivazione **+3** per muovere Hiller a Ratisbonne e combattere una pila francese. Passa a Eckmühl (**1PA**) da un ponte (**+1 PA**). Per giungere a Ratisbonne ha bisogno di un terzo punto e infine di un quarto per ingaggiare il nemico. Hiller ha quindi consumato la pedina di attivazione +3 e il suo punto di iniziativa per un totale di 4 PA.

7.2.2 - Casi di generali in Capo

Napoleone e l'arciduca Carlo possono muovere allo stesso tempo come loro e gratuitamente **tutti** generali presenti nella stessa area. Questi generali non devono essersi spostati in precedenza nel turno e non saranno in grado di spostarsi una seconda volta durante il turno, tranne in caso di inseguimento.

7.2.3 - Unità indipendenti

Le unità indipendenti si muovono allo stesso modo dei generali. 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 (per spostare contemporaneamente due unità dello stesso corpo non raddoppia il numero di punti di attivazioni necessari).

I corpi di cavalleria beneficiano di un ulteriore punto di attivazione gratuito (essi possono dunque utilizzare un totale di 4 punti di attivazione).

Se il giocatore vuole che un'unità assegnata a un generale si separi da esso, egli la rimuove dal suo ordine di battaglia e la sposta sulla mappa al prezzo di una attivazione. Un'unità non può lasciare un generale dopo che è stata attivata. Dall'altro lato, un'unità può unirsi a un generale dopo che è stata attivata.

Un giocatore può lasciare le unità che appartengono a un generale su una zona dopo che questo lascia la zona. Questa azione non ha un consumo di punti di attivazione aggiuntivo.

7.2.4 - Terreno difficile

Le aree in terreni difficili sono indicate da uno sfondo marrone. **Non ci possono essere più di tre divisioni** su una di queste aree (ricordiamo che solo le divisioni di fanteria in ordine contano per l'impilamento).

7.2.5 - Entrare in contatto con il nemico

Quando un corpo di truppe (un'unità indipendente o più corpi) entra nell'area che contiene unità nemiche organizzate, si dice che *entra in contatto con il nemico*.

Entrare in contatto con il nemico costa **1 punto di attivazione** ulteriore.

Se la faccia visibile di un generale nemico è la posteriore, viene girato. Se non nessuna truppa ai suoi ordini, viene rimosso dalla carta.

Le unità disorganizzate non possono entrare in contatto con il nemico. Se una pila che contiene unità disorganizzate entra in contatto con il nemico, esse devono essere lasciate sulla zona adiacente all'unità nemica.

7.2.6 - Entrare in un'area di una guarnigione

Quando una o più unità (o un generale) in ordine entrano in una zona contenente una guarnigione nemica, esse devono fermare il loro movimento per il turno. Una unità della guarnigione situata sulla stessa area di una o più unità nemiche organizzate viene automaticamente rimossa alla fine della fase operativa del giocatore.

Se la faccia visibile di un generale nemico che entra in contatto con un'unità di guarnigione è la posteriore, viene rigirata. Se non ha una truppa sotto il suo comando, viene rimosso dalla carta.

Una pila di unità o un generale il cui OB consiste **esclusivamente** di unità disorganizzate non può entrare in una zona che contiene una guarnigione nemica.

7.2.7 - Sfuggire all'inseguimento

Una pila di unità o un corpo disorganizzato a seguito di una battaglia e che è stato inseguito, può spendere punti di attivazione per sfuggire all'inseguimento. Il movimento deve essere verso una zona libera delle truppe nemiche e **costa 1 punto di attivazione** aggiuntivo.

7.3 - RIORGANIZZAZIONE.

Il giocatore in fase può spendere i punti di attivazione per riorganizzare le truppe. Questo costa **1 punto di attivazione** per unità riorganizzata.

Per riorganizzare un'unità, deve rispettare i seguenti criteri:

- essere nell'ordine di battaglia di un generale (quindi non indipendente).
- non essere impilata con delle 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 di attivazione non viene conteggiato come il numero di punti di attivazione utilizzati per il movimento.

7.4 - GUARNIGIONE

Quando un giocatore lascia una zona della città con una divisione in ordine, può lasciare una guarnigione senza alcun costo aggiuntivo in punti di attivazione. Ci può essere **solo una** guarnigione per città. Se non ha marcatori guarnigione a disposizione, qualsiasi pedina chiaramente identificato come tale può essere utilizzata. Un giocatore può ritirare un guarnigione da una città in qualsiasi momento dalla sua fase di operazioni senza costo di punti di attivazione.

8 - BATTAGLIE

Le battaglie si svolgono dopo la fase di movimento. C'è una battaglia quando un'unità o uno o più generali sono entrati in contatto (vedere 7.2.5) con una o più unità nemiche non disorganizzate. 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 ce 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. Ripiegamento
3. Grande Batteria
4. La Battaglia
5. Rotta/ritirata
6. Continuazione
7. Effetti sul morale

8.1 - DURATA DELLA BATTAGLIA

Salvo eccezioni (pedina evento "ritirata" per esempio), la battaglia dura **tre fasi**.

8.2 – RIPIEGAMENTO

8.2.1 - Ripiegamento di unità disorganizzate

Un'unità indipendente disorganizzata o una pila composta esclusivamente da truppe disorganizzate con a disposizione un asse di ritirata verso una zona libera **deve** ritirarsi.

Per fare questo, il difensore consuma o più punti di attivazione a seconda del movimento da eseguire. Se non dispone di una riserva di punti di attivazione da consumare, si tratta di una rotta **automatica**. L'ampiezza di questa rotta è automaticamente di **due zone** (vedere 8.6.1).

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

8.2.2 - Ripiegamento della cavalleria

Un corpo di cavalleria indipendente con a disposizione un asse di ritirata verso 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 eseguire. Se non possiede più pedine di attivazione per eseguire questo movimento, il combattimento avviene normalmente.

8.3 - UTILIZZO DI PEDINE EVENTI TATTICI

I giocatori possono giocare **una o più pedine** evento tattico.

Alcune devono essere giocate **all'inizio** della battaglia (a partire dal difensore) e i loro effetti perdurano fino alla fine della battaglia (esempio "ferita"). Vengono poi scartate.

Le altre sono giocati **in reazione** (esempio la pedina "Nansouty" per riorganizzare una truppa di cavalleria pesante). Queste sono giocate, a partire dall'attaccante, nella fase dove 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

Un giocatore che ha un generale in una zona vicino a un'area dove si svolge una battaglia e a lei collegata con una connessione, può tentare di eseguire una "marcia verso il rombo del cannone". La marcia ha successo con un risultato sul getto del dado di **2+** per il giocatore francese e **3+** per il giocatore austriaco. Queste o queste pile devono rispettare le seguenti condizioni:

- non devono essere impegnate in battaglia;
- non devono essere disorganizzati.

Una pila che marcia verso il rombo del cannone arriva:

- nella seconda fase del combattimento, se raggiunge il campo di battaglia tramite una connessione piena;
- nella terza fase, se raggiunge il campo di battaglia tramite una connessione punteggiata.
- non può quindi partecipare alla fase iniziale.

Nota: per ricordare, il giocatore che esegue una marcia verso il rombo del cannone può piazzare il (i) corpi interessati nello spazio "marcia verso il rombo del cannone" del campo di battaglia.

8.4 - GRANDE BATTERIA

Se Napoleone e almeno **altri due corpi** sono presenti, il giocatore francese può attivare la sua grande batteria all'inizio della battaglia.

Getta **1d6**. Su un risultato di **5+**, egli 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 delle divisioni di fanteria e cavalleria leggera presenti.

Queste divisioni possono appartenere a diversi generali.

Calcolano il rapporto di forza (da 1 contro 3 a 3 a 1, arrotondato all'inferiore). L'attaccante lancia **1d6** modificato da potenziali bonus/malus. Poi legge il risultato sulla tabella della battaglia che indica il numero di divisioni disorganizzate in ogni campo per la fase.

8.5.1 - Tabella della battaglia

Vedere in fondo.

8.5.2 - Bonus e Malus tattici

I generali possono intervenire sul corso della battaglia attraverso il loro valore tattico. I giocatori fanno la differenza tra il generale del presente attaccante che ha il valore tattico più alto e quello del difensore con il valore più alto. Se il risultato è positivo, spostano la lettura della tabella di altrettante colonne verso destra, se è negativa, di altrettante colonne verso sinistra (VT attaccante meno VT difensore = x, passare da x alla lettura della tabella, a destra se x è positivo, a sinistra se x è negativo).

8.5.3 - Cavalleria pesante

Il giocatore francese ha tre divisioni di cavalleria pesante e il giocatore austriaco due. In una battaglia questi corpi sono usati in modo diverso dalla fanteria. Se sono presenti corpi di cavalleria pesante non disorganizzata durante la battaglia, i giocatori annunceranno ad ogni fase, iniziando con l'attaccante, se decidono di farli caricare. Un giocatore può usare **un corpo** per aggiungere **un punto bonus** sul dado se è l'attaccante e diminuirlo se è il difensore.

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

8.5.4 - Fortificazioni

Le città fortificate forniscono un **+1** di bonus tattico al difensore.

8.5.5 - Bonus degli eventi tattici

Alcune pedine evento forniscono bonus tattici durante una delle fasi di battaglia o contrastano quell'evento dell'avversario. Sono giocati a cominciare dall'attaccante.

Tutti i bonus tattici sono **cumulativi**.

Esempio: Napoleone (VT2) attacca Carlo (VT1). Inoltre, nel primo turno di combattimento, i francesi fanno caricare la divisione Nansouty. La differenza di VT dà la colonna di spostamento a destra per il giocatore francese. L'intervento della cavalleria pesante dà anche una colonna di spostamento per questo turno. Totale +2 colonne a destra per il francese.

8.5.6 - Fine della fase

Se entrambe le parti hanno ancora unità in ordine, i due giocatori inizieranno la fase seguente fino a quando non avranno completato tre fasi di combattimento.

8.6 - RISULTATO DELLA BATTAGLIA

8.6.1 - Rotta

Se uno dei due campi non ha più divisioni in ordine, ha perso la battaglia e deve ritirarsi. Il movimento di rotta deve essere eseguito su zone libere da truppe nemiche.

L'ampiezza di questo movimento dipende dal numero di fasi che restano da compiere. Se rimangono due fasi, questo movimento è di due zone, se ce n'è solo una o nessuna, questo movimento è di una zona. Se questo movimento è bloccato dalla presenza di truppe nemiche, i corpi ed i loro comandanti sono eliminati. Quando è il difensore in rotta, **non può** fare il movimento verso le aree da cui l'attaccante è entrato in contatto con lui. Se non ci sono altre aree possibili, le truppe sono eliminate.

In alcuni casi eccezionali, i due eserciti opposti in una battaglia potrebbero essere entrambi in condizione di rotta. Se ciò accade, il difensore si ritira e l'attaccante può riorganizzare una delle sue divisioni di fanteria o cavalleria leggera gratuitamente. Non sarà in grado di inseguire (vedi 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 ritirarsi nella sua area di partenza.

8.7 - INSEGUIMENTO

Se vuole, il vincitore di una battaglia può decidere di inseguire con una pila di unità.

8.7.1 - Condizioni di inseguimento

Per poter inseguire, le truppe selezionate devono rispettare le seguenti condizioni:

-non essere disorganizzate;

-essere costituiti da almeno altrettanti punti di forza quale il valore totale delle truppe disorganizzate che sono in rotta. Per questo calcolo, la divisione cavalleria leggera di Montbrun conta come **2 punti** di forza.

Una rotta viene eseguita per un **massimo** di due caselle. L'inseguimento non può andare oltre.

Inoltre, le truppe inseguitrici non possono entrare in un'area in cui c'è almeno una divisione nemica **non disorganizzata**. Se questo accade al secondo movimento di un inseguimento, gli inseguitori si fermano nella prima zona dell'inseguimento.

Se le truppe inseguitrici entrano in un'area che comprende una pedina generale rivolta sulla faccia posteriore, quest'ultima viene girata. Se non ci sono divisioni in ordine, le truppe inseguitrici possono entrare, altrimenti si fermano prima di entrare.

8.7.2 - Effetto dell'inseguimento

La pila inseguitrice rimane impilata con le truppe insegue continuando a impedire a queste ultime di riorganizzarsi. Bisognerà che il giocatore che le controlla cerchi di sfuggire all'inseguimento per poterle riorganizzare (vedere 7.2.7).

8.8 - EFFETTI SUL MORALE

I giocatori perdono **1 punto** morale:

- per unità di fanteria o di cavalleria leggeradisorganizzata;
- per zona di rotta (dunque 2 massimo);
- in caso di ritirata.

Il vincitore di una battaglia (dopo una rotta o ritirata) riacquista **1 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 (vedere 7.3).

8.10 - ESEMPIO DI COMBATTIMENTO

Esempio di combattimento. "due corpi francesi guidati da Napoleone e contanti 15 punti di forza, così come la divisione cavalleria pesante Nansouty, attaccano a Ratisbonne, una forza austriaca da Carlo e totalizzante 10 punti di forza. Il rapporto di forza dà $15/10 = 3/2$. I bonus tattici danno a Napoleone **VT 2** – Carlo **VT 1** = **+1** per i francesi. Napoleone ingaggia la divisione Nansouty**+1**. Ma Carlo combatte con il sostegno della fortezza di Ratisbonne,-1. In totale, i francesi hanno **+1** e quindi combattono sulla colonna 2/1.

9 - FASE DEL MORALE

9.1 - SCARTO DEGLI EVENTI STRATEGICI

I giocatori scartano, all'inizio di questa fase, le pedine *evento strategico* giocate nel turno.

9.2 - ESERCITO DEMORALIZZATO

Se uno degli eserciti è demoralizzato, il giocatore che lo comanda ha perso la partita.

9.3 - UNITÀ DISTRUTTE

Se durante questa fase un'unità di un esercito o un generale non può tracciare una linea di comunicazione con uno dei suoi depositi, viene rimossa dal gioco.

La distruzione di Napoleone per difetto di rifornimento porta alla sconfitta del giocatore francese (vedere 2.0).

La distruzione di Carlo per difetto di rifornimento comporta una perdita di 5 punti di morale per il giocatore austriaco (vedere 8.8).

9.4 - VERIFICA DELLE CONDIZIONI DI VITTORIA

Vedere le condizioni di vittoria nel paragrafo Fine del gioco (2.0).

9.5 - AVANZAMENTO DEL MARCATORE DI TURNO

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

10 - NOTE DI CONCEZIONE

Le Aquile del Danubio, aprile 1809 è un gioco operativo sulla campagna di Baviera dove i meccanismi sono modellati su quelli della *Campagna del Belgio, 1815* (VV n 124). Funziona secondo lo stesso concetto di "card-driven" su una carta punto a punto. Abbiamo adattato il sistema ad una scala di tempo diversa (due giorni per turno) e anche modificato la scala di gioco una pedina = una divisione (o equivalente). La scala del tempo è stata diminuita (18 giorni), non abbiamo previsto norme della disposizione e limitato le regole dei rifornimenti per il mantenimento di una linea di comunicazione con i propri depositi. Inizialmente avevamo previsto di proporre un gioco su tutta la campagna del Danubio che vedeva la conquista di Vienna e culmina con le battaglie di Essling e Wagram, ma i vincoli materiali limitavano troppo la scala per rendere il gioco interessante. Così abbiamo deciso di limitarlo alla prima parte della campagna di Baviera e che finisce con la battaglia di Eckmühl e la ritirata dell'esercito austriaco lungo il Danubio. Abbiamo in programma di proporre in un successivo numero di Vae Victis un gioco sulla seconda parte della campagna.

Proporremo quindi regole per combinare i due giochi in una singola campagna. Come sempre, abbiamo dovuto fare scelte per mantenere l'equilibrio tra giocabilità e storicità, speriamo che quanto abbiamo fatto soddisfi il più gran numero di appassionati.

Un gioco di Blancador e Christophe Gouneau

Grafica: Studio VaeVictis

Consulenza, incoraggiamento, revisione e

test: Théophile Boraud, Arnold Giraud e

François Criscuolo.

Traduzione: Fabrizio Storti

TABELLA DELLE BATTAGLIE							
Dado	1/3	1/2	2/3	1/1	3/2	2/1	3/1
1	0/4A	0/4A	0/3A	0/3A	0/2A	1D/1A	1D/1A
2	0/4A	0/3A	0/3A	0/2A	1D/1A	1D/1A	2D/0
3	0/3A	0/3A	0/2A	1D/1A	1D/1A	2D/0	3D/0
4	0/3A	0/2A	1D/1A	1D/1A	2D/0	3D/0	3D/0
5	0/2A	1D/1A	1D/1A	2D/0	3D/0	3D/0	4D/0
6	1D/1A	1D/1A	2D/0	3D/0	3D/0	4D/0	4D/0
xA = numero di divisioni disorganizzate dall'attaccante; xC = idem dal difensore							

ESERCITO FRANCESE		
Evento	Effetto	Attivazione
Crisi d'epilessia*	L'iniziativa e il fattore tattico di Carlo scendono a 0 per un turno	3
Caduta da cavallo*	L'iniziativa e il fattore tattico di un generale austriaco sono ridotti di 1 per un turno	3
Pontieri* (x 2)	Permette di riparare un ponte distrutto (vedere 6.2.1)	3
Dissenso nel Consiglio Aulico*	Il giocatore austriaco può pescare solo 2 pedine di attivazione	3
Ferita	Un generale avversario impegnato nella battaglia perde il suo bonus tattico per la durata di essa	3
Ricognizione (x 2)	Fornisce +1 punto di fattore tattico per una fase di battaglia	1
Montbrun	Riorganizza la divisione di cavalleria di linea durante la battaglia	1
Nansouty	Riorganizza una divisione di cavalleria pesante durante la battaglia	1
Saint-Sulpice	Riorganizza una divisione di cavalleria pesante durante la battaglia	1
Estafette* (x 2)	Permette di raddoppiare il valore dei punti di attivazione utilizzati durante un giro	1

ESERCITO AUSTRIACO		
Evento	Effetto	Attivazione
Caduta da cavallo *	L'iniziativa e il fattore tattico di un generale francese sono ridotti di 1 per un turno	3
Ponte distrutto * (x 2)	Permette di distruggere un ponte (vedere 6.2.1)	3
Ritirata (x 2)	Permette di lasciare una battaglia senza malus e senza concedere nessun punto di vittoria all'avversario (la battaglia conta come un pareggio)	2
Ferita	Un generale avversario impegnato nella battaglia perde il suo bonus tattico per la durata di essa	3
Folge Mir !	Spostare la lettura della tabella da una colonna verso destra o verso sinistra a scelta del giocatore austriaco	2
Ricognizione (x 2)	Fornisce +1 punto di fattore tattico per una fase di battaglia	2
Estafette* (x 2)	Permette di raddoppiare il valore dei punti di attivazione utilizzati durante un giro	1