

Commands & Colors

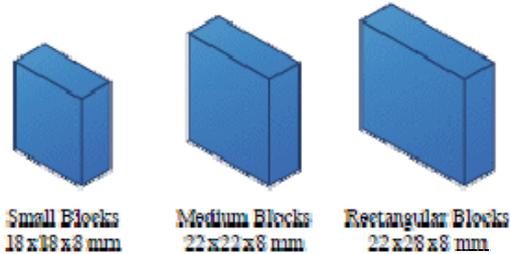
Napoleonics

Regole Italiano 2010



CONTENUTO

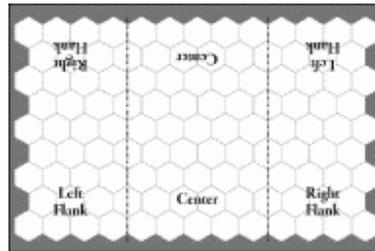
- 5 fogli con 56 Terrain Tiles fronte/retro, 2 tracce per Fanterie in quadrato, counters per i Quadrati e bandiere (punti Vittoria).
- 70 carte Comandi
- 8 dadi da combattimento
- 6 fogli di adesivi per dadi e counters
- 6 Player Aid Cards
- 1 libretto delle regole e uno degli scenari
- 340 Blocchetti di legno: blu scuro per i Francesi, rossi per Inglesi e marroni per i Portoghesi:
- 193 Blocchetti piccoli, 87 medi e 60 rettangolari



- Blocchetti per fanteria sono di misura 18x18x8mm.
- Blocchetti per cavalleria sono di misura 22x22x8.
- Blocchetti per artiglieria e leaders sono di misura 22x28x8 e vanno messi orizzontali (cannoni) o verticali (comandi)

Mappa

La mappa (detta anche campo di battaglia) è esagonale, larga 13 hex e profonda 9 hex. E' divisa in tre sezioni da linee tratteggiate in modo che ciascuno giocatore avrà un fianco destro, uno sinistro e un centro. Gli esagoni divisi a metà dalle linee sono da considerarsi parte sia del fianco sia del centro.



Terrain Tiles

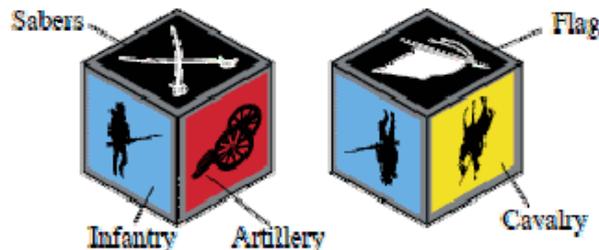
Sono parti di territorio che si usano per assemblare scenari. Sono spiegati in dettaglio nella sezione del Terreno.

Carte Comando

Le unità muovono o combattono solo se ricevono Ordini. Le carte Comando si usano per inviare tali Ordini alle truppe, per muovere, combattere o fare qualcosa di particolare. Più avanti ci sarà la descrizione delle carte.

Dadi per combattimento

Ciascuno dado ha sei facce che portano i simboli per i combattimenti: due simboli di fanteria (azzurri), uno di cavalleria (giallo), uno di artiglieria (rosso), una bandiera e due spade incrociate (neri).



National Unit Reference Card

Ciascuna delle nazioni principali che combatterono le guerre napoleoniche possiedono la propria National Unit Reference Card. La National Unit Reference Card elenca:

- 1 – i tipi diversi delle unità e i loro codici di set up.
- 2 – l'adesivo che le indica.
- 3 – il numero dei blocchetti che forma una unità.

Nota: Non tutte le nazioni hanno identiche organizzazioni, pertanto il numero dei blocchi può differire.

- 4 – il movimento delle unità in esagoni.
- 5 – i modificatori speciali al dado delle singole unità e quelli delle carte comando.
- 6 – modificatori del Morale.
- 7 – note sulla nazione.

Unità e Leaders

Ogni unità consta di un dato numero di blocchetti. Questo può variare a secondo del tipo di unità e della nazionalità (vedi i dettagli nella National Unit Reference Card. Un Generale, Maresciallo o ufficiale (detto semplicemente leader) ha un blocchetto rettangolare. Questo non va considerato come unità.

Applying the Stickers: Apply appropriate unit stickers to the fronts and backs of the blocks for each unit. Place the British unit labels on the red blocks, the Portuguese unit labels on the brown blocks and French unit labels on the dark blue blocks. We suggest that you separate the blocks by color, then sort blocks by size. Start with the British units. Pull out 36 small red blocks.

Find the British Line Infantry stickers on sheet 3 of 6. Peel and place a sticker on the front and back on the 36 small red blocks. When you run out of the 36 blocks, move on to the British Light Infantry. Pull out 10 small red blocks. Find the British Light Infantry stickers on sheet 4 of 6. Peel and place stickers on the front and back on the 10 small red blocks. When you run out of 10 blocks, move on to the British Rifle Light Infantry units that need 6 blocks. Keep going in this fashion until all the British units are completed. Then move on to the Portuguese units brown blocks, and then to the French units using the dark blue blocks. It will take a little time but it will be worth the effort! A few extra blocks and stickers are supplied as spares.

Quadrati



French
In Square



British
In Square



French
Victory Banner



British
Victory Banner

Due tracce per i quadrati di fanteria sono usate per tener nota delle unità che sono in Quadrato, usando i counters Quadrati numerati. Le bandierine servono a segnare i punti Vittoria.



LEGENDA UNITA'

FRANCESI

Line (reggimenti di Linea) 10 unità da 4 blocchi – Light (Leggera) 5 unità da 4 blocchi – Granatieri 1 unità da 4 blocchi – Young Guard (Giovane Guardia) 1 unità da 4 blocchi – Old Guard (Vecchia Guardia) 1 unità da 4 blocchi – Milizia 2 unità da 4 blocchi – Leaders 4 blocchi . Cavalleggeri (Light cavalry) 3 unità da 4 blocchi – Corazzieri (Cuirassiers) 2 unità da 4 blocchi – Cavalleria pesante (Heavy) 2 unità da 4 blocchi – Cavalleria della Guardia (Guard) 1 unità da 4 blocchi – Artiglieria a cavallo (Horse) 2 unità da 3 blocchi – artiglieria a piedi (Foot) 3 unità da 3 blocchi – artiglieria della Guardia (Guard foot) 1 unità da 3 blocchi.

BRITANNICI

Line (reggimenti di Linea) 9 unità da 4 blocchi – Light (Leggera) 2 unità da 5 blocchi – Rifle Light (Leggera Rifles) 2 unità da 3 blocchi – Granatieri 1 unità da 4 blocchi – Grenadiers Guard (Granatieri della Guardia) 2 unità da 5 blocchi – Leaders 3 blocchi . Cavalleggeri (Light cavalry) 6 unità da 3 blocchi – Cavalleria pesante (Heavy) 4 unità da 3 blocchi – Cavalleria della Guardia (Guard heavy) 1 unità da 3 blocchi – Artiglieria a cavallo (Horse) 2 unità da 3 blocchi – artiglieria a piedi (Foot) 3 unità da 3 blocchi .

PORTOGHESI

Line (reggimenti di Linea) 6 unità da 4 blocchi – Light (Leggera) 2 unità da 3 blocchi – Milizia 1 unità da 4 blocchi – Leaders 4 blocchi . Cavalleggeri (Light cavalry) 2 unità da 3 blocchi – Cavalleria pesante (Heavy) 2 unità da 3 blocchi – artiglieria a piedi (Foot) 2 unità da 3 blocchi – Leaders 2 blocchi .



INIZIARE IL GIOCO

1. scegliere un Scenario sul libretto. Il più semplice per chi inizia è Rolica (posizione iniziale francese) 17 agosto 1808, da considerarsi come introduttivo al sistema.
2. piazzata la mappa al centro del tavolo. Lo scenario specifica quali armate sono in alto o in basso sulla mappa, i giocatori prendono posto vicino alle armate che comandano. Ogni giocatore si prende la sua National Unit Reference Card, la sua traccia dei Quadrati con i counters numerati da 1-4.
3. mettere gli esagoni di terreni speciali in mappa come indicato dallo scenario.

4. Separate i blocchetti, Francesi (blu) e Anglo-portoghesi (rossi e marrone). Iniziate a porre i blocchetti sulla mappa magari cominciando da un Leader. Completate lo schieramento di fanterie, cavallerie e artiglierie come indicato nello scenario usando la National Unit Reference Card per calcolare il numero dei blocchetti per singola unità.

Nota: i simboli in mappa rappresentano l'intera unità non un singolo blocchetto.

5. mescolate le carte Comando e distribuite le carte, come indicato dallo scenario. Ovviamente non fatele vedere all'avversario. Il resto del mazzo va messo sul tavolo, coperto, in una posizione accessibile ai due giocatori.

6. mettete sul tavolo i dadi e le bandiere-vittoria.

7. controllate se vi sono regole speciali o condizioni particolari nello scenario.

8. lo scenario indica anche quale giocatore inizia per primo.

OBIETTIVI DEL GIOCO

Per vincere bisogna catturare un dato numero di bandiere-vittoria (di solito da 5 a 9). Lo scenario indica il loro numero esatto.

Una bandiera-vittoria si può ottenere eliminando: un Leader o un'intera unità avversaria. Quando l'ultimo blocchetto dell'unità (o il leader) esce di mappa, eliminato, prendete una bandiera-vittoria. In qualche scenario, si possono ottenere ulteriori bandiere occupando determinati terreni o guadagnando obiettivi specifici, elencati dalle regole di scenario.

Nell'esatto momento in cui un giocatore accumula il totale delle bandiere-vittoria richieste, il gioco termina e quel giocatore ha vinto.

Nota sui giochi multigiocatori: Commands & Colors: Napoleonic è un sistema per due giocatori. In futuro alcune espansioni permetteranno di giocare in più giocatori ... La Grande Battle scenari (useranno una doppia mappa) e il mazzo di carte La Grande Battle Command card deck usciranno in futuro.

TURNI di GIOCO (SEQUENZA)

Lo scenario indica quale giocatore inizia per primo. Il giocatore che attacca (ATTIVO), nel suo turno, ordina alle proprie forze di muovere o combattere usando le carte Comando. Il suo avversario è il difensore per quel turno. I due si alternano nei turni sino a che uno non guadagna le bandiere-vittoria necessarie a vincere..

Questa è la Sequenza del Turno:

Fasi di

COMANDO: giocare una carta Comando.

ORDINI: segnalate tutte le unità ed i leaders che volete fare agire, entro i limiti delle sezioni di mappa o delle istruzioni tattiche della carta che avete usato.

MOVIMENTO: muovete tutte le unità e leaders che ricevono ordini, una dopo l'altra. Vanno rispettati i limiti di movimento segnati sulla National Unit Reference Card e quelli dovuti al terreno.

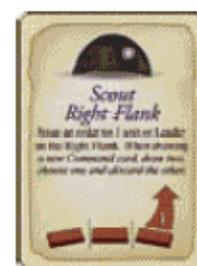
COMBATTIMENTO: DOPO aver completato tutti i movimenti, si può combattere. Usate un'unità con ordini alla volta e risolvete completamente un combattimento prima di iniziarne un altro.

PESCA: pescate un'altra carta Comando.

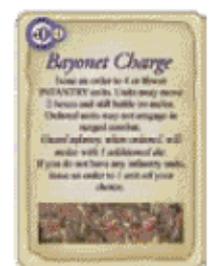
fase 1. CARTE COMANDO

All'inizio del tuo turno gioca una carta comando davanti a te e spiegala all'avversario. Una carta Comando in genere indica il numero di unità e leaders che possono ricevere ordini in quel turno, insieme alla sezione di mappa nei quali devono operare. Ricordo che gli esagoni tagliati a metà dalle linee tratteggiate possono essere considerati parte di due sezioni in simultanea.

Le carte Comando sono di due tipi. Le carte delle Sezioni di mappa, centro e fianchi, (left flank, center e right flank) si riconoscono dal disegno delle sezioni del campo di battaglia in basso sulla carta. Si usano per adoperare il numero citato di unità in quella sezione di mappa.



Section card



Tactic card

Le carte Tattiche invece hanno un'immagine ed una descrizione di quali e quante unità possono essere usate giocando la carta. Se la carta non specifica una sezione, possono ricevere ordini tutte le unità in mappa.

Se la carta che siete costretti a giocare non può dar ordini a nessuna delle vostre unità, saltate le fasi 2 - 4 della sequenza e pescate direttamente una nuova carta.

fase 2. ORDINI

Giocata la carta, dichiarate quali unità e/o leaders muovono o combattono. Solo quelli dichiarati potranno farlo per quel turno. Nel singolo turno potete dare un solo ordine a ciascuna unità o leader.

Un leader che sta nello stesso esagono con una unità va considerato come “aggregato” all'unità e deve muovere con essa, a meno che non riceva ordine di “distaccarsi”.

Nota che unità e leader aggregato usando un singolo comando per muovere o combattere uniti.

Distaccamento: quando si gioca una carta di Sezione, una carta Leadership o la carta La Grande Manoeuvre, o quando si tira una bandierina giocando la carta Élan, un leader aggregato ad una unità può distaccarsi e muovere autonomamente. Questa costa un ordine. Vedi movimento dei leaders. Alcune carte Comando hanno il simbolo del Cappello Bicornio per ricordare al giocatore che giocando quella carta, un leader può distaccarsi e muovere separatamente.

Carte Assalto: le carte Assault permettono di dare ordini a un numero di unità pari al vostro livello di Comando attuale. Le **carte Élan o Rally** vi consentono di tirare un numero di dadi pari al vostro livello di Comando attuale. Il livello di Comando attuale di un giocatore è il numero della mano di carte del giocatore, carta giocata inclusa.

Nota: ogni unità che si dispone in Quadrato immediatamente riduce il valore di Comando di 1 poiché una carta è rimossa, a caso, dalla mano del giocatore e posta sulla fanteria nella traccia dei Quadrati. Viceversa ogni unità in Quadrato che esce dalla formazione o è eliminata, aumenta di 1 il valore di Comando come la carta rientra in mano al giocatore.

Unità o leaders su esagoni tagliati dalla linea tratteggiata possono ricevere ordini da tutte e due le sezioni. Ordini aggiuntivi giocati in una sezione dove non ci sono unità o leaders sono nulli. Altrettanto lo sono le disposizioni delle carte Tattiche se non vi sono unità o leaders in grado di soddisfarle.

Anatomia di unità e Leaders

Una unità è formata da più blocchetti raggruppati in un esagono. Immagini e testo sui blocchetti indicano i diversi tipi di unità. Gli adesivi di fanteria mostrano due fanti ed hanno una striscia azzurra. Gli adesivi di cavalleria mostrano un soldato a cavallo ed hanno strisce gialle. Le strisce dell'artiglieria sono invece rosse. I leaders mostrano un ufficiale a cavallo senza altri segni di distinzione.

In Commands & Colors: Napoleonics ci sono 4 tipi di unità, diversi per specialità e addestramento.

Unità di Linea (fanteria, artiglieria o cavalleria) ovvero l'ossatura delle armate napoleoniche. Queste unità di fanteria e cavalleria erano addestrate a marciare e attaccare in formazioni.

Unità di Milizia (fanteria, artiglieria o cavalleria) – reclute della leva di massa. Non avevano gran addestramento.

Unità di Elite (fanteria leggera e Granatieri) esperte in battaglia, professionali, e allenate per portare avanti manovre militari in fronte al nemico.

Unità della Guardia (fanteria, artiglieria o cavalleria) – erano le truppe scelte dell'armata, spesso tenute in riserva per sferrare il colpo decisivo in battaglia. Un Leader non è un'unità, ed ha un singolo blocchetto. Un Leader, aggregato ad una unità, aiuta questa ad agire meglio in battaglia.

fase 3. MOVIMENTO

Tutti i Movimenti sono dichiarati ed eseguiti in sequenza, una unità o un leader alla volta, nell'ordine scelto dal giocatore. Una unità o un leader può ricevere l'ordine di muovere solo una volta per turno.

Una unità o leader che riceve ordini non deve per forza muovere.

Una unità o leader che muovono devono assolutamente finire la propria mossa prima di iniziare la mossa di un'altra unità o leader.

Due leaders non possono stare nello stesso esagono, sebbene essi possono passare su un esagono che contiene altri leaders amici.

Due unità non possono stare nello stesso esagono.

Una unità non può muovere entro o attraverso un hex occupato da un'unità nemica o leader avversario o anche unità amiche.

Tuttavia una unità può sempre muovere in un esagono dove si trova un leader da solo. Nel caso l'unità deve fermarsi e non muovere ulteriormente in quel turno. Il leader si considera aggregato all'unità.

Unità e leaders possono passare da una sezione all'altra della mappa. Le unità non possono uscire dalla base della mappa a meno che lo scenario non preveda questa eventualità.

Una unità non può distaccare uno o più blocchi da se stessa; devono sempre stare assieme e muovere come un singolo gruppo.

Una unità ridotta a causa di perdite non può amalgamarsi con un'altra unità.

Alcuni terreni influenzano il movimento e possono prevenire movimenti completi o possibili combattimenti. Nella sezione delle regole sul Terreno sono spiegate queste eventualità. Nessuna unità o leader può muovere attraverso terreno intransitabile.

Le Ritirate sono diverse dal movimento regolare. Le regole sulle Ritirate sono in una successiva sezione.

Movimento: fanteria

Una formazione in linea, i granatieri, la Vecchia Guardia, granatieri della Guardia o milizia muovono 1 esagono e combattono. Una formazione di fanteria leggera, la Giovane Guardia, la fanteria Rifles o la Leggera della Guardia muovono 1 esagono e combattono oppure possono muovere 2 esagoni senza poi combattere.

Movimento: cavalleria

La cavalleria leggera e della Guardia muove 1, 2 o 3 hex e combatte.

La cavalleria pesante, corazzieri, pesante della Guardia muove 1 o 2 hex e combatte.

Movimento: artiglieria

L'artiglieria a piedi, anche della Guardia, combatte se sta ferma o muove 1 e non spara.

L'artiglieria a cavallo, anche della Guardia, può sparare se sta ferma o muove 1 hex. Oppure muove 2 hex e non spara.

Nota: La National Unit Reference Carte elenca alcune modifiche particolari al movimento delle unità.

Movimento: leaders

Un leader (sia solo nell'esagono sia in procinto di distaccarsi) può muovere fino a 3 esagoni. Si può dare ordini ad un leader di muovere solo una volta per turno. Un leader che riceve ordini non deve muovere per forza, a meno che non sia aggregato ad una unità che deve muovere.

I leaders possono passare da una sezione all'altra della mappa. Essi non possono uscire ai lati della mappa. Possono sempre ritirarsi per evitare l'eliminazione (se sono aggregati a un'unità ciò può essere obbligatorio). Vedi le regole di Ritirata per i leaders.

Un leader può attraversare un hex contenente un'unità amica, con o senza leaders aggregati, o un altro leader solo nell'esagono, ma non può mai finire il suo movimento assieme alle unità citate, se c'è un altro leader. Se entra in un esagono con un'unità amica può fermarsi e aggregarsi a quell'unità.

Parimenti un leader non può attraversare un hex contenente un'unità nemica o un leader nemico, a meno che il leader stia tentando di scappare dall'esagono occupato dal nemico.

I leaders da soli non possono combattere.

LEADERS: aggregati

Un leader assieme ad una unità amica si dice "Aggregato". Deve muovere assieme all'unità finché non riceve ordine di distaccarsi. Il movimento del gruppo unità+leader (o il loro combattimento) costa un comando singolo.

Quando si gioca una carta di Sezione, una carta Leadership o la carta La Grande Manoeuvre, o quando si tira una bandierina giocando la carta Élan, un leader aggregato ad una unità può distaccarsi e muovere autonomamente. Questa costa un ordine.

L'unità lasciata non è più aggregata e per agire deve ricevere un ordine a parte. Se si spendono due Comandi (ordini) si può muovere separatamente leader e unità, scegliendo quale dei due muovere per primo. In pratica se si aggrega un leader ad una unità, questa non riceve alcun ordine, come non lo riceve l'unità da cui il leader si è distaccato. Il leader può distaccarsi, muovere ed aggregarsi ad un'altra unità, ma non potrà muovere con quest'ultima, a meno che questa non abbia ricevuto un ordine PRIMA che il leader la raggiungesse.

Nota: un leader aggregato ad un'unità in Quadrato non può ricevere un ordine di distacco. Quando l'unità riceve ordine di lasciare il Quadrato, il leader può ricevere ordine di distaccarsi nello stesso turno, purché riceva un comando aggiuntivo.

NOTE DI GIOCO: bisogna essere un po' scaltri nell'aggregare e distaccare i leaders. Se un leader si aggrega ad una nuova unità, questa non può muovere (se non ha già ricevuto ordine) ma può combattere sfruttando il leader aggregato.

Esempio: un giocatore sceglie di giocare una carta Attack Three Center e dichiara di far agire al Centro una unità di granatieri, il suo leader aggregato e una cavalleria pesante. Poiché il gruppo con il leader ha ricevuto due ordini con uno si può distaccare il leader e con l'altro si può far muovere/combattere i granatieri. Possono capitare due cose:

A – la cavalleria pesante muove adiacente al nemico ed è raggiunta dal leader distaccato che si aggrega. Il nuovo gruppo potrà combattere ed essere raggiunto dai Granatieri che muovono e combattono.

B – il giocatore fa avanzare i granatieri e lascia il leader solo nell'esagono. Poi muove il leader che si aggrega alla cavalleria che, però, non può più muovere. Può solo difendersi sul posto. Bel pirla!

fase 4. COMBATTIMENTO

Combattimento significa sia a fuoco dalla distanza sia corpo a corpo. Una unità spara se ha un bersaglio entro la propria gittata e se ha una Linea di Vista libera. Per eseguire un corpo a corpo una unità deve avere un avversario a portata (esagono adiacente). Un'unità ha ordini per un solo tipo di combattimento, anche se potrebbe farli tutti e due.

I Combattimenti sono risolti, nità con ordini alla volta, nella sequenza preferita dal giocatore. Potete passare da un combattimento a fuoco ad una melée, da un'unità alla successiva, e tuttavia è necessario risolvere completamente un combattimento, prima di passare a quello dopo (incluse tutte le sequele del combattimento stesso).

- un'unità con ordini non ha obbligo di combattere, anche se adiacente al nemico.
- un'unità non può dividere i dadi che tira tra diversi obiettivi nemici, durante lo stesso combattimento.
- un'unità riceve ordine di combattimento solo una volta per turno; qualche volta la cavalleria, se vince un corpo a corpo, può avere un bonus per una melée aggiuntiva, come parte stessa di quel combattimento. Vedere le regole sullo Sfondamento (Breakthrough) e quelle del Bonus Melee.
- di solito il numero di dadi tirati in un combattimento è pari al numero di blocchetti presenti nell'unità con ordini. Pertanto il numero delle perdite (blocchetti perduti) condiziona il numero di dadi che si tirano.

COMBATTIMENTO A FUOCO

Solo le fanterie e i cannoni possono sparare a distanza. La cavalleria e i leaders no.

- una unità che dispone di armi da fuoco può ingaggiare il nemico a distanza (oltre 1 hex) e si dice che opera un combattimento a fuoco contro il nemico (bersaglio). Il bersaglio deve essere a tiro e visibile da parte chi spara.
- non è possibile sparare a chi sta adiacente (esagono).
- una unità adiacente al nemico non può sparare ad un altro bersaglio, più lontano. L'unico combattimento possibile è la melée contro il nemico adiacente.
- una unità bersaglio di fuoco non può controbattere (Battle Back) dopo l'attacco a distanza.
- una cavalleria bersaglio non può ritirarsi (Retire) o riorganizzarsi (Reform) prima di subire il fuoco.

procedura di combattimento a fuoco (a distanza)

- dichiarare l'unità che spara
- controllare la distanza (Range)
- controllare la Linea di Vista
- determinare la forza d'attacco
- applicare modificatori al dado (carte Comando)
- applicare modificatori al dado causa Terreno
- risolvere il combattimento
- assegnare le perdite
- applicare le ritirate

1. Dichiarare l'unità che spara

Dichiarate l'unità (con Ordini) che volete far sparare e quale sia il suo bersaglio. Ogni combattimento a fuoco va risolto completamente prima di passare al successivo, nell'ordine preferito. Anche se vi sono più nemici a tiro, ogni combattimento a fuoco è risolto contro UNA unità nemica a tiro e in linea di vista. Un combattimento a fuoco portato da più unità contro un solo bersaglio può essere risolto solo valutando gli attacchi come singoli, uno dopo l'altro.

2. Controllare la distanza (Range):

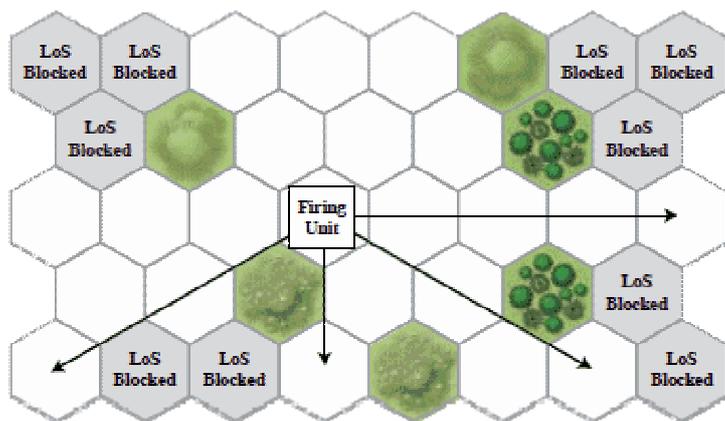
La distanza utile di tiro è misurata in esagoni e va da chi spara sino al bersaglio. Va contata a partire dal primo esagono adiacente a chi spara e include quello dove sta il bersaglio.

Gittata delle armi

In C&C Napoleonic abbiamo 4 tipi di armi da fuoco base:

1. Fucili delle unità di fanteria con gittata di 2 esagoni. Eccezione: i Rifles, fanteria leggera
2. I Rifles hanno una gittata di 3 hex
3. l'artiglieria a piedi ha una gittata massima di 5 hex
4. l'artiglieria a cavallo ha una gittata massima di 4 hex

3. Controllo della Linea di Vista



Verificate che il bersaglio sia visibile da chi spara. Questo significa possedere una Linea di Vista libera. Immaginatela come una linea tracciata tra i centri dell'esagono dove sta chi spara e dell'esagono dove sta il bersaglio. Se la linea tracciata interseca un ostacolo essa può essere bloccata. Anche le unità ed i Leaders, sia amici sia nemici, fanno ostacolo, come alcuni tipi di terreno o il lato di mappa esterno. Il terreno dell'unità bersaglio non blocca la Linea di Vista. Se la linea immaginaria corre lungo il lato di esagono di terreno che blocca, la Linea di Vista è valida (a meno che non vi siano due lati di terreno ostacolante).

Esempio: la figura mostra alcune delle eventualità in

cui la LdV è bloccata.

4. Calcolo della forza dell'attacco a fuoco:

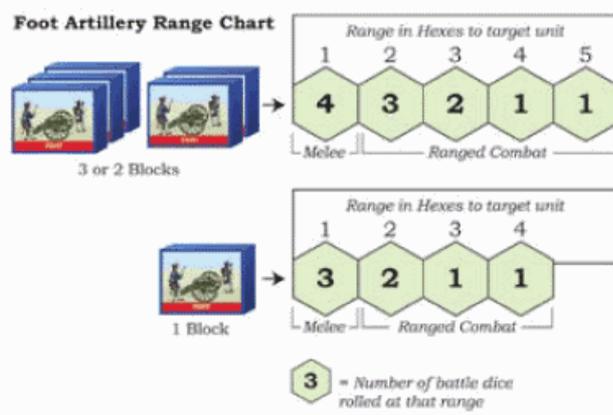
Fanteria – una unità di fanteria con Ordini può tirare contro un nemico a due esagoni (sono tre se fanteria leggera Rifles) in qualsiasi direzione, purché la Linea di Vista sia libera. Se la fanteria non si è mossa il numero di dadi che tira è pari al numero dei blocchetti di cui è formata. Se la fanteria si è mossa il numero di dadi che tira è pari a META' del numero dei blocchetti di cui è formata, arrotondando all'eccesso per unità Francesi e Inglesi, per difetto se sono Portoghesi. Per altre armate vedere la loro "National Unit Reference Card" per stabilire come fare l'arrotondamento.

La fanteria leggera, la Giovane Guardia, la Leggera della Guardia ed i Rifles non possono sparare se hanno mosso di due caselle. Nel caso sparino, la fanteria leggera, i granatieri, i Rifles e le unità della guardia hanno un dado aggiuntivo al tiro.

Nella National Unit Reference Carte ci sono i dettagli dei modificatori al combattimento a fuoco.

Artiglieria a piedi – se non ha mosso l'artiglieria a piedi può tirare contro bersagli distanti sino a 5 esagoni, purché vi sia la LdV libera. Il numero dei dadi da usare è pari al numero dei blocchetti dell'unità di artiglieria ed è modificato dalla distanza dal bersaglio (vedi schema a lato).

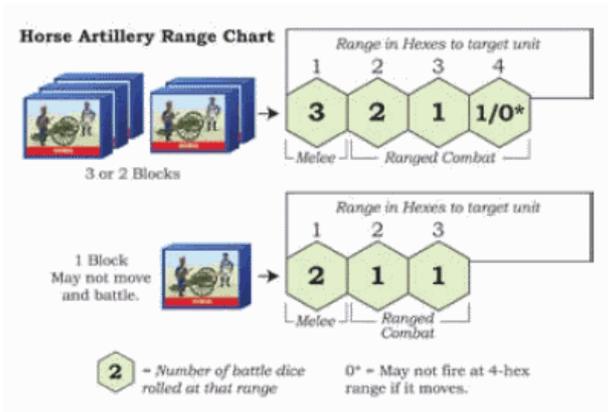
L'artiglieria a piedi che muove non può sparare.



Artiglieria a cavallo - se non ha mosso l'artiglieria a cavallo può tirare contro bersagli distanti sino a 4 esagoni, purché vi sia la LdV libera. Il numero dei dadi da usare è pari al numero dei blocchetti dell'unità di artiglieria ed è modificato dalla distanza dal bersaglio (vedi schema a lato).

L'artiglieria a cavallo che ha mosso 2 o più esagoni non spara.

L'artiglieria a cavallo rimasta con un solo blocchetto non può muovere o sparare.



5. applicare i modificatori delle carte

Alcune carte Comando aumentano i dadi che vengono tirati durante il combattimento a fuoco

6. applicare i modificatori del Terreno (se ci sono)

Il terreno dove si trova il bersaglio (talora quello dove si trova chi spara) può ridurre il numero dei dadi che si tirano. Sulla tabella dei Terreni si trovano i vari tipi di terreno con accanto segnate le eventuali riduzioni da applicare.

7. risolvete il combattimento

Tirate il numero di dadi risultante contro il bersaglio; assegnate prima le perdite, poi eseguite le ritirate.

8. assegnate le perdite

Nel combattimento a fuoco l'attaccante mette a segno 1 Colpo per ogni simbolo di truppa che esce con i dadi, se questo corrisponde all'unità bersaglio. Se escono simboli che non coincidono con il tipo di unità colpita, il tiro fallisce.

Simboli sui dadi da combattimento



se il bersaglio è fanteria assegnare un colpo (una perdita). Se il bersaglio è cavalleria o cannoni = tiro nullo.



se il bersaglio è cavalleria assegnare un colpo (una perdita). Se il bersaglio è fanteria o cannoni = tiro nullo.



se il bersaglio è artiglieria assegnare un colpo (una perdita). Se il bersaglio è cavalleria o fanteria = tiro nullo.



nessun colpo a segno nel combattimento a fuoco.



la bandiera non causa perdite ma può generare ritirate.

ogni colpo a segno causa la perdita di un blocchetto dell'unità bersaglio. Se si perde l'ultimo blocchetto allora l'unità è eliminata e si guadagna una bandiera-vittoria. Se i colpi a segno superano il numero dei blocchetti presenti, i colpi in più non hanno alcun effetto.

Colpire un Leader: quando una unità bersaglio subisce un colpo durante un combattimento a fuoco ed ha un Leader aggregato questi deve controllare se rimane in gioco. Notare che un leader non aggregato (solo nell'esagono) non può essere bersaglio di un fuoco nemico (infatti solo il simbolo delle sciabole potrebbe colpire e nel Fuoco le sciabole non danno luogo a colpi validi). Vedi anche la sezione perdite dei Leaders (Leader Casualty Check).

9. eseguire le ritirate

La bandiera nel dado causa una ritirata. Vedi regole sulla ritirata.

CORPO A CORPO

Tutte le unità possono fare i corpo a corpo (o Melée). Un leader da solo, non aggregato, no (non è un'unità). La melée si fa attaccando una unità avversaria in un esagono adiacente.

I nemici attaccati in corpo a corpo sono sempre a tiro e in linea di vista.

Una unità adiacente al nemico non può sparargli, né può sparare ad altri bersagli. Se vuole combattere può solo fare melée.

procedura di combattimento corpo a corpo

- 1 dichiarare l'unità che assalta
- 2 attendere ritirate della cavalleria o riorganizzazione (difensore)
- 3 attendere la formazione del Quadrato di fanteria (difensore)
- 4 determinare la forza d'attacco
- 5 applicare modificatori al dado (carte Comando)
- 6 applicare modificatori al dado causa Terreno
- 7 risolvere il combattimento
- 8 assegnare le perdite
- 9 applicare le ritirate
- 10 eseguire azioni aggiuntive all'attacco: avanzate (Taking Ground), sfondamenti e i Bonus Melee Attacks.
- 11 valutare se il difensore controbatte o contrattacca (Battle Back) e risolvere questo.

1. Dichiarare l'unità che attacca

Dichiarate l'unità (con Ordini) che volete far attaccare e quale sia il suo bersaglio, adiacente. Ogni combattimento va risolto completamente (comprese le azioni aggiuntive) prima di passare al successivo, nell'ordine preferito. Se il difensore ha una carta Colpo in anticipo (First Strike) può giocarla PRIMA del tiro dei dadi.

Un combattimento portato da più unità contro un solo bersaglio può essere risolto solo valutando gli attacchi come singoli, uno dopo l'altro fatta eccezioni per gli attacchi con Armi Combinate.

2. Ritirata della cavalleria attaccata e Riorganizzazione

Se una cavalleria è attaccata da fanteria, può decidere di ritirarsi e riorganizzarsi invece di stare sul posto e subire l'attacco. Vedi regole (Cavalry Retire and Reform).

3. fanteria attaccata in Quadrato

Il Quadrato è una formazione difensiva della fanteria per difendersi da un attacco di cavalleria. La formazione in Quadrato può essere scelta durante il turno dell'avversario, prima della melée. Vedi regole sui Quadrati.

4. calcolare la forza dell'attacco

Fanteria – una unità di fanteria con Ordini può stare in posizione o muovere un esagono e combattere. Il numero di dadi che tira è pari al numero dei blocchetti di cui è formata, anche se si è mossa.

La fanteria leggera, la Giovane Guardia, la Leggera della Guardia ed i Rifles non possono attaccare se hanno mosso di due caselle. I granatieri e molte unità della guardia hanno un dado aggiuntivo al tiro. La Vecchia Guardia Francese ha DUE tiri in più.

Cavalleria – la cavalleria leggera può restare in posizione o muovere fino a 3 esagoni e attaccare lo stesso i nemici che si trovano adiacenti. La cavalleria pesante può restare in posizione o muovere fino a 2 esagoni e attaccare lo stesso i nemici che si trovano adiacenti. Il numero di dadi che tira la cavalleria è pari al numero dei blocchetti di cui è formata, anche se si è mossa.

- La cavalleria pesante, corazzieri o la pesante della Guardia combatte con un dado aggiuntivo.
- La cavalleria della Milizia non mette a segno colpi se tira le sciabole incrociate.

Vedere la National Unit Reference Carte per il dettaglio dei modificatori.

Artiglieria a piedi – se non ha mosso l'artiglieria a piedi può tirare contro bersagli adiacenti come una melée. Il numero dei dadi da usare è di 4 nel corpo a corpo. Diventano 3 se è rimasta con un solo blocchetto.

L'artiglieria a piedi che muove non può attaccare.

L'artiglieria a piedi della Guardia combatte con un dado aggiuntivo.

L'artiglieria della Milizia non mette a segno colpi se tira le sciabole incrociate.

Artiglieria a cavallo –l'artiglieria a cavallo, che non ha mosso 2 esagoni, può tirare contro bersagli adiacenti come una melée. Il numero dei dadi da usare è di 3 nel corpo a corpo. **Diventano 2 se è rimasta con un solo blocchetto??**

L'artiglieria a cavallo che muove 2 esagoni non può anche attaccare. Se ha mosso solo un esagono può farlo purché non abbia solo un blocchetto residuo (non muove e non attacca).

L'artiglieria a cavallo della Guardia combatte con un dado aggiuntivo.

5. applicare i modificatori delle carte

Alcune carte Comando aumentano i dadi che vengono tirati durante il combattimento a fuoco

6. applicare i modificatori del Terreno (se ci sono)

Il terreno dove si trova il bersaglio (talora quello dove si trova chi spara) può ridurre il numero dei dadi che si tirano. Sulla tabella dei Terreni si trovano i vari tipi di terreno con accanto segnate le eventuali riduzioni da applicare.

7. risolvete il combattimento

Tirate il numero di dadi risultante contro il bersaglio; assegnate prima le perdite, poi eseguite le ritirate.

8. assegnate le perdite

Nel combattimento l'attaccante mette a segno 1 Colpo per ogni simbolo di truppa o sciabole che esce con i dadi, se questo corrisponde all'unità bersaglio. Le sciabole incrociate garantiscono un colpo a segno qualsiasi sia l'unità bersaglio. Se escono simboli che non coincidono con il tipo di unità colpita, il tiro fallisce.

Simboli sui dadi da combattimento



se il bersaglio è fanteria assegnare un colpo (una perdita). Se il bersaglio è cavalleria o cannoni = tiro nullo.



se il bersaglio è cavalleria assegnare un colpo (una perdita). Se il bersaglio è fanteria o cannoni = tiro nullo.



se il bersaglio è artiglieria assegnare un colpo (una perdita). Se il bersaglio è cavalleria o fanteria = tiro nullo.



colpo a segno nel combattimento per qualsiasi unità o Leader non aggregato. La Milizia e i Rifles invece assegnano il colpo solo nel caso vi sia un leader non aggregato.



la bandiera non causa perdite ma può generare ritirate.

ogni colpo a segno causa la perdita di un blocchetto dell'unità bersaglio. Se si perde l'ultimo blocchetto allora l'unità è eliminata e si guadagna una bandiera-vittoria. Se i colpi a segno superano il numero dei blocchetti presenti, i colpi in più non hanno alcun effetto.

Colpire un Leader: quando una unità bersaglio subisce un colpo durante un combattimento a fuoco ed ha un Leader aggregato questi deve controllare se rimane in gioco. Vedi anche la sezione perdite dei Leaders (Leader Casualty Check).

9. eseguire le ritirate

La bandiera nel dado causa una ritirata. Vedi regole sulla ritirata. Chi non può ritirarsi può perdere ulteriori blocchetti o causare la perdita di un leader aggregato.

10. azioni di combattimento aggiuntive

Vedere le regole delle avanzate, sfondamenti, e Bonus Melee Attack.

11. Battle Back o contrattacco

Il difensore può contrattaccare l'assalitore (Battle Back), se uno o più blocchetti del difensore sopravvivono alla battaglia, e se il difensore non è stato costretto a ritirarsi. In questo segmento chi aveva attaccato prima diventa il difensore.

Nel Battle Back l'unità calcola la forza, i modificatori del terreno, tira i dadi e applica le perdite o ritirate nella stessa maniera d un comune attacco. Dopo il primo contrattacco del difensore la melée ha termine (non vi possono essere contrattacchi a catena). Il difensore che si sia ritirato, anche se finisce in altro esagono adiacente

all'attaccante, non può contrattaccare. Se il difensore che doveva ritirarsi non può farlo può contrattaccare fino a che gli restano blocchetti residui, dopo aver calcolato le perdite dovute alla mancata ritirata. Dopo un contrattacco non si possono eseguire azioni aggiuntive (Take Ground, Cavalry Breakthrough o Bonus Melee Attack). La carta Colpo anticipato non può essere giocata contro chi contrattacca.

Perdite dei LEADERS - CASUALTY CHECK



Casi in cui l'avversario controlla se il Leader è eliminato. Se il leader è colpito, va tolto dalla mappa e chi ha fatto il controllo acquisisce una bandiera-vittoria.

Leader aggregato: se un leader è aggregato a una unità e quell'unità perde uno o più blocchetti senza essere eliminata, bisogna controllare che il leader non sia colpito. Chi ha colpito tira due dadi e se segna due sciabole incrociate elimina il leader.

Questo "leader casualty check" va fatto se una unità perde almeno un blocchetto durante:

un combattimento a fuoco

una Melee

un fallimento di tentativo di ritirata.

Per ogni episodio di combattimento basta un singolo "leader casualty check". Ad esempio, se una unità perde uno o più blocchetti, rimuove i blocchi persi ed ha un leader aggregato, esegue il controllo; se la stessa unità è anche costretta a ritirarsi e, non riuscendo a farlo, perde altri blocchetti, non si ripete il "leader casualty check".



Unità eliminate con Leaders aggregati: quando una unità perde tutti i blocchetti rimasti ed è eliminata, il leader aggregato resta da solo nell'esagono e deve eseguire il controllo tirando un solo dado. Se esce il simbolo delle sciabole il leader esce dal gioco. Se invece non è colpito egli si ritira di 1, 2, o 3 hex. Se il leader si trova su un lato di mappa amico, deve uscire di mappa ritirandosi.

Quando una unità perde tutti i blocchetti rimasti ed è eliminata per non essere riuscita a ritirarsi, il leader aggregato deve ritirarsi dal punto in cui l'ultimo blocchetto è stato perso. Nel caso questo accada per effetto di un accerchiamento nemico, il leader superstite deve tentare di forzare la linea nemica con le regole dell' "Escape" per poter attraversare un esagono nemico ed arrivare ad una zona libera.

Se l'unità è eliminata per non essere riuscita a ritirarsi ed il leader si trovano su un lato di mappa amico, il leader deve uscire di mappa. Questo però non assegna alcuna bandiera vittoria all'avversario.

Se l'unità è eliminata a causa di terreno impraticabile anche il Leader segue la stessa sorte, in quanto anche lui non può passare su quel terreno. In questo caso la bandiera-vittoria è assegnata al nemico.

Quando una unità è eliminata qualsiasi bandiera che esce con i dadi non ha effetti su leaders aggregati. Tuttavia il leader, dopo il "casualty check", deve ritirarsi di 1, 2, o 3 hex.

Se l'unità è eliminata in melee, e il leader si deve ritirare, l'attaccante può avanzare "Take Ground" nell'esagono rimasto libero.

Leader distaccati: un leader da solo in un esagono non può essere bersaglio di un combattimento a fuoco, ma può essere attaccato in corpo a corpo. Quando un leader sta da solo in un esagono, l'attaccante esegue il suo normale tiro d'attacco per la melée. Se escono uno o più simboli di sciabole il leader è colpito ed eliminato, anche se combatte un'unità che normalmente in melée non può assegnare colpi con il simbolo sciabole.

Se il leader non è colpito si deve ritirare 1, 2, o 3 hex.

Simboli di bandiera tirati contro il leader non hanno effetti se è da solo nell'esagono. L'attaccante può avanzare "Take Ground" nell'esagono libero, dopo la ritirata del leader.

RITIRATE

Le ritirate si risolvono alla fine dei combattimenti. Per ogni simbolo di bandiera tirato con il dado il difensore deve ritirarsi di un esagono, in direzione della propria armata (la propria metà mappa). Due bandierine daranno due esagoni di ritirata ecc..(Eccezione: la Milizia corre per tre esagoni per ogni singola bandierina).

Il giocatore che possiede le unità in ritirata controlla in quali esagoni passare, usando le seguenti indicazioni:

1 --- una unità deve sempre ripiegare verso il proprio territorio di mappa, indipendentemente da che direzione ha subito l'attacco. Le unità quindi non si possono ritirare verso i lati di mappa o verso la parte nemica.

2 - tutti i tipi di terreno (a meno che non siano intransitabili) non hanno alcun impatto sulle ritirate, si possono percorrere foreste, guadi ecc. senza sostare.

3 – i terreni impraticabili invece impediscono le ritirate e causano la perdita di un blocchetto all'unità, la possibile eliminazione, la possibile perdita di un leader.

4 – una unità non può ritirarsi passando sopra (attraverso) un esagono occupato da unità amiche o nemiche o con leaders nemici.

5 – un leader aggregato deve seguire la propria unità durante la ritirata.

Leaders che fermano le ritirate: unità in ritirata senza leaders aggregati si fermano se entrano in un esagono dove si trova un leader amico, da solo nell'esagono. Questo è immediatamente aggregato all'unità e ciò arresta la ritirata; praticamente si ignora ogni ulteriore esagono dovuto alla ritirata.

Se l'unità non si può ritirare, perché la via di fuga è bloccata da unità o perché è costretta a ritirarsi oltre i limiti di mappa, dovrà perdere un blocchetto per ogni esagono dovuto (di ritirata) che non può essere percorso. Come detto la Milizia arretra di tre esagoni per ogni simbolo di bandierina tirato con il dado.

Vi sono alcuni modificatori particolari specificati sulle due National Unit Reference Cards.

Tenere alto il Morale o rifiuto di ritirarsi

Alcune situazioni consentono al giocatore di non tenere conto di una o più bandierine tirate con i dadi. Lo scarto di una bandierina è opzionale e il giocatore può sempre accettare il risultato del dado, se vuole. Se si può scartare più di una bandierina (uscita ai dadi) il giocatore può anche liberamente scegliere di ignorarne una (o più di una) e di accettarne una (o più di una). Una unità può sempre scegliere di rifiutare le bandierine-ritirata ad ogni attacco che subisce.

Tutte queste successive opzioni sono cumulative.

1 – una unità può scartare una bandierina quando ha un leader aggregato. Se l'unità perde uno o più blocchetti, per rifiutare la bandierina deve avere un leader che superi il "casualty check".

2 -- una unità può scartare una bandierina quando è appoggiata da due o più unità amiche. Le unità in appoggio devono essere in esagoni adiacenti.

3 – un Quadrato si può considerare come appoggio di unità non in Quadrato. Viceversa una unità in Quadrato non può avere alcun appoggio da esagoni adiacenti.

4 -- il leader, da solo nell'esagono adiacente, funge sempre d'appoggio come se fosse una unità.

5 – alcune caratteristiche dei terreni possono permettere d'ignorare una bandierina. Vedi regole Terreno.

6 – i Granatieri possono ignorare una bandierina.

7 – i Corazzieri possono ignorare una bandierina.

8 – le unità della Guardia possono ignorare una o due bandierine (vedi National Unit Reference Carte).

9 – la cavalleria in attacco, invece, non può ignorare un risultato di ritirata (una contro bandierina) causata da un Quadrato nemico indipendentemente da quante bandierine possa ignorare.

Vi sono alcuni modificatori particolari specificati sulle due National Unit Reference Cards.

Ritirate dei Leaders

I leader seguono regole di ritirata diverse da quelle delle unità. Il loro movimento è di 1, 2, o 3 hex all'indietro verso la propria parte di mappa, a scelta del giocatore.

1 -- un leader, aggregato ad una unità che si ritira, deve seguire l'unità stessa nel medesimo esagono.

2 – se un leader è aggregato e l'unità perde l'ultimo blocchetto in un combattimento di qualsiasi tipo, o perché non riesce a completare la sua ritirata, e se il leader non è eliminato nel "casualty check", il leader deve ripiegare di 1, 2, o 3 hex.

3 – se il leader è distaccato (solo in un esagono) ed è attaccato in melée, deve ritirarsi di 1, 2, o 3 hex.

La ritirata dei leader segue le regole sottostanti:

a – il movimento del leader è di 1, 2, o 3 hex all'indietro, verso la parte di mappa della sua nazione. Il giocatore che manovra il leader sceglie il numero degli esagoni di ritirata ed il cammino della stessa.

b – qualsiasi terreno praticabile non ha alcun effetto sulle ritirate. Come le unità, anche i leader possono liberamente attraversare foreste, guadi ecc. senza dover fermarsi.

c – i terreni impraticabili bloccano le ritirate ed un leader incapace di arretrare un hex, a causa di terreno impraticabile, viene eliminato. L'avversario allora guadagna una bandiera-vittoria.

d -- un leader non può finire la propria ritirata in un esagono occupato da un altro leader amico, una unità nemica o un leader nemico.

e -- un leader invece può attraversare un esagono occupato da un'unità amica, fermarsi in esso se vuole e aggregarsi all'unità.

f -- un leader può attraversare un esagono occupato da unità amiche con un altro leader o da leader distaccati. Se attraversa l'esagono occupato, non causa alcun effetto negativo alle unità occupanti.

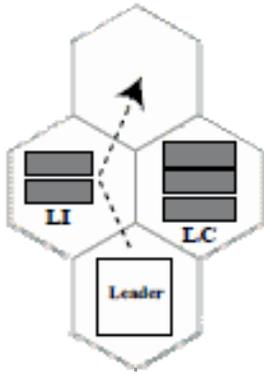
g – è possibile scegliere di ritirarsi fuori mappa, dagli esagoni di bordo della propria zona. Questo impedisce al nemico di guadagnare una bandiera-vittoria anche se quel leader non rientrerà più in gioco e si perderanno i vantaggi del suo comando.

h – un leader si può ritirare passando oltre unità nemiche, ma deve farlo con le regole di sganciamento (Escape).

Sganciamento dei leader (Leader Escape)

Se in un esagono di ritirata per un leader si trovano unità nemiche, chi si sta ritirando deve tentare uno sganciamento.

Procedura di sganciamento:



1 – portate il leader all'interno dell'esagono con il nemico e lasciate che il nemico lo attacchi. L'attaccante userà il normale numero di dadi. Il leader bersaglio non riceve alcun beneficio dal terreno nell'esagono. Uno o più simboli di sciabole, tirati dall'avversario, lo elimineranno, ANCHE in caso di attaccanti che, normalmente, non mettono colpi a segno tirando dadi con le sciabole. In tal caso, il nemico guadagna la bandierina-vittoria.

2 – se il leader non è colpito, lo sganciamento ha successo e potrà continuare la ritirata.

3 – se il successivo esagono è anch'esso occupato dal nemico, il leader sarà nuovamente oggetto della procedura di sganciamento.

4 – al terzo esagono consecutivo, occupato dal nemico, il leader sarà automaticamente eliminato e il nemico guadagnerà la bandierina-vittoria.

AZIONI DI COMBATTIMENTO AGGIUNTIVE

Nella fase di combattimento, dopo una *melée*, l'attaccante può operare ulteriori azioni offensive come descritto di seguito.

Avanzate di fanteria (Taking Ground)

Quando chi attacca elimina il nemico dopo una *Melée* o lo costringe ad abbandonare l'esagono con una ritirata, l'unità vittoriosa può avanzare nell'esagono lasciato dal nemico. Questo movimento è detto anche "Taking Ground".

Il Taking Ground non è obbligatorio; rimane una scelta del giocatore attaccante.

Il Taking Ground è soggetto alle normali restrizioni dovute al Terreno.

La fanteria che attacca una cavalleria può avanzare anche dopo che questa ha optato per una ritirata prima del combattimento (Retire and Reform).

La fanteria che attacca un Leader solo nell'esagono può avanzare dopo che il leader s'è ritirato o è stato eliminato.

La fanteria in Quadrato non può avanzare dopo un combattimento vincente.

Le unità di artiglieria NON possono avanzare (Take Ground).

Sfondamenti di cavalleria

Quando la cavalleria attacca ed elimina il nemico, dopo una *Melée*, o lo costringe ad abbandonare l'esagono con una ritirata, l'unità vittoriosa può avanzare nell'esagono lasciato dal nemico, e, dopo aver mosso di un hex, può muovere di un esagono aggiuntivo. Il movimento nei due esagoni si chiama "sfondamento" (Breakthrough).

Lo sfondamento non è obbligatorio; rimane una scelta del giocatore attaccante.

Anche il secondo movimento di un esagono non è obbligatorio; rimane una scelta del giocatore attaccante se muovere in avanti di uno o due esagoni; se muove fa comunque uno sfondamento, anche se avanza nell'esagono lasciato libero dal nemico e rientra al suo hex originario.

Lo sfondamento è soggetto alle normali restrizioni dovute al Terreno.

La cavalleria che attacca un Leader solo nell'esagono può sfondare dopo che il leader s'è ritirato o è stato eliminato.

Restrizioni per le avanzate e per gli sfondamenti

1 – gli attacchi a fuoco non consentono le avanzate.

2- un'artiglieria che attacca in *melée* non può mai avanzare.

3- un'unità in difesa che contrattacca (Battle Back) non può né avanzare, né sfondare.

4- un'unità in difesa che usa la carta "First Strike" contro l'attaccante non può mai avanzare, né sfondare.

Bonus d'attacco per la cavalleria

Una cavalleria che ha vinto la Melée e che esegue uno sfondamento ha la possibilità di fare un secondo corpo a corpo. Questa seconda melee è detta Bonus Attack.

- solo la cavalleria, se vince una melee, può avere il Bonus Attack. Fanteria e artiglieria no.
- se la cavalleria non sfonda (non muove) nell'esagono liberato dal nemico, perde l'opportunità di fare il suo Bonus Attack, anche se resta adiacente ad altre unità nemiche.
- L'attacco Bonus è opzionale. La cavalleria che vince una melee non è costretta né a sfondare né ad attaccare un'altra volta.
- il bersaglio del Bonus Attack non deve per forza essere la stessa unità battuta in precedenza nella melee vinta, anche se il bersaglio originario rimane adiacente alla cavalleria in attacco.
- le limitazioni al movimento (Terreno) e al combattimento si applicano anche ai Bonus Attack come ai combattimenti normali.
- una cavalleria può fare un solo Bonus Attack per turno.
- la cavalleria che elimina o costringe alla ritirata il nemico, durante un Bonus Attack, può muovere nell'esagono lasciato libero. NON può muovere un ulteriore esagono (come nello sfondamento), né fare ulteriori Bonus Attack.
- prima di passare ad altri combattimenti la melee della cavalleria deve essere totalmente risolta sia con gli sfondamenti e con eventuali Bonus Attack.

Contrattacchi dei difensori (Battle Back)

Durante una melee, il difensore può contrattaccare l'attaccante se uno o più blocchetti del difensore restano in posizione (vale a dire se il difensore non è stato eliminato e se non s'è ritirato).

Nel Battle Back l'unità calcola la sua forza, conta i modificatori al dado dovuti al terreno, tira i dadi, applica risultati e perdite e risolve il combattimento nello stesso modo dell'attaccante.

In pratica l'attaccante si trova ora a fare il difensore. Dopo l'eventuale contrattacco la melee s'arresta (ovvero non vi possono essere Battle Back a catena).

- se il difensore, nella prima melee, è costretto alla ritirata, non può fare un Battle Back, anche se rimane adiacente all'attaccante originario.
- se il difensore DEVE ritirarsi ma è incapace di trovare una via per farlo, può portare un Battle Back almeno finché gli restano blocchetti sulla mappa, dopo aver calcolato le perdite da mancata ritirata.
- un difensore che fa un Battle Back non può avanzare, sfondare o avere Bonus Attack.
- non potete usare la carta First Strike contro unità che stanno per contrattaccare.

Fase 5. FINE TURNO e FINE GIOCO

Dopo aver completato i movimenti, risolto i combattimenti e applicato le perdite, la carta Comando giocata va scartata e messa nel mazzo degli scarti. Pescate una nuova carta Comando dal vostro mazzo. Il turno è finito.

Se un difensore ha usato la carta First Strike, durante il turno, egli pescherà una carta al posto di quella giocata, alla fine del turno e prima del giocatore che è stato Attivo.

Se il mazzo delle carte finisce, mescolate gli scarti e create un nuovo mazzo. Si deve creare un mazzo nuovo anche quando si gioca la carta Élan. Anche qui prendete gli scarti e mescolateli assieme al mazzo del giocatore.

Fine del gioco e Vittoria

I giocatori alternano i turni sino a che un giocatore arriva ad ottenere le bandiere-vittoria richieste dallo scenario in gioco. Oltre ad ottenere bandiere con le eliminazioni (unità e leader) alcuni scenario danno la possibilità di ottenere bandiere occupando obiettivi geografici o tattici; il tutto elencato nelle regole di scenario.

Va detto che il gioco termina nel momento esatto in cui un giocatore raggiunge il numero delle bandiere necessario a vincere, senza tener conto di quando ciò avviene. Ad esempio una partita può terminare con una vittoria causata da un fortunato Battle Back durante il turno del giocatore attivo.

AZIONI TATTICHE NAPOLEONICHE

Ritirata e Riordino della cavalleria (Retire and Reform)

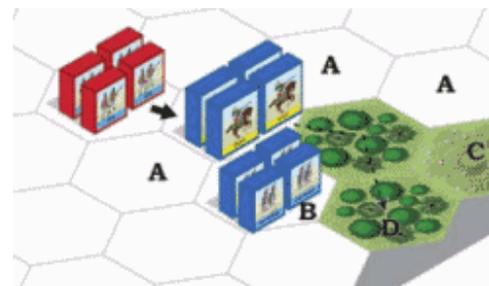
La cavalleria, quando sta per essere attaccata, da unità di fanteria nemica (anche con Armi Combinate), può scegliere di ripiegare e riordinarsi invece di stare in posizione e combattere.

Il giocatore attaccante che si appresta ad assaltare una cavalleria nemica deve chiedere se il difensore vuole scegliere questa opzione. Il difensore deve rispondere se si ritira (Retire and Reform) o se combatte prima che il nemico tiri di dadi.



La cavalleria non può fare Retire-Reform se non può ritirarsi di 2 esagoni verso la propria parte di mappa. Esagoni occupati, terreno impraticabile e le aree di fine mappa possono bloccare questa ritirata di 2 esagoni. Invece il terreno percorribile che, di solito, blocca i movimenti, non è d'ostacolo a questa ritirata. Nel caso la cavalleria rifiuti o non possa eseguire il Retire-Reform, si difende in una normale melee.

Prima che la cavalleria inizi il Retire-Reform, la fanteria che attacca calcola il numero dei dadi che potrà usare contro la cavalleria. Nell'attacco ad armi Combinate, inoltre, l'artiglieria tirerà comunque contro la cavalleria che fa il Retire-Reform. Solo simboli di cavalleria possono assegnare colpi nel tiro contro una unità che fa Retire-Reform. Tutti gli altri simboli sono da ignorare, compresi bandiere e sciabole. Se la cavalleria, che subisce un colpo, ha un leader aggregato, verrà fatto il normale "casualty check".



Dopo che la fanteria ha tirato il dado, la cavalleria può iniziare il Retire-Reform muovendo 2 esagoni verso la sua parte di mappa.

- la fanteria che attacca può avanzare (Take Ground) dopo che la cavalleria si è ritirata.
- la cavalleria, se ha scelto il Retire-Reform, non può contrattaccare se termina in un esagono adiacente alla fanteria che ha attaccato.
- in caso di contrattacco (Battle Back) di fanteria, la cavalleria non può fare Retire-Reform.

Quadrati di fanteria

Il Quadrato di fanteria è una formazione difensiva usata dalla fanteria per difendersi da un attacco di cavalleria.



Quando è in Quadrato la fanteria non può muovere ma può ricevere ordini di combattimento. Quando è in Quadrato la fanteria può al massimo tirare un dado sia nel combattimento a fuoco, sia in melee. Nulla può variare (aumentare) il numero dei dadi che la fanteria in Quadrato può tirare (cioè 1). Invece la fanteria in Quadrato può non aver alcun dado da tirare per effetto di modificatori del terreno.

Formazione dei Quadrati e combattimento

Una unità di fanteria, di qualsiasi dimensione, può scegliere di formare un Quadrato durante il turno avversario quando una cavalleria si appresta ad attaccarla in Melee. La cavalleria in attacco deve chiedere all'avversario se la fanteria vuole formare il Quadrato. In quel momento il difensore (fanteria) deve decidere se far Quadrato o se subire l'attacco a piena forza.

Non si possono fare Quadrati nelle seguenti occasioni:

- quando si possiedono due (o meno) carte Comando in mano.
- quando la fanteria si trova in certi terreni, vedi regole sul Terreno.
- quando la cavalleria contrattacca (Battle Back).
- quando la fanteria attacca la cavalleria in melee e la cavalleria gioca la carta First Strike.

Se la fanteria sceglie di non mettersi in Quadrato, il combattimento si risolve come da norma.

Se la fanteria sceglie di mettersi in Quadrato:

a – l'avversario (cavalleria) sceglie casualmente una delle carte in mano all'avversario (senza sbirciarla);

b – la carta viene posta, coperta, sulla Traccia dei Quadrati del giocatore della fanteria, in uno dei posti numerati.

c - un counter di Quadrato con lo stesso numero va posto sull'unità che si è messa in Quadrato.

Il giocatore può sempre dare un'occhiata alle sue carte "congelate" sulla traccia dei quadrati, ma queste carte non possono essere mosse lungo la stessa traccia.

Nota: ovviamente il counter del Quadrato non è un blocchetto di legno ... ma va?



Quando la cavalleria ha costretto la fanteria attaccata a mettersi in Quadrato, sarà la fanteria a combattere per prima tirando un dado, anche se il giocatore Attivo è di fatto l'avversario.

(Questa procedura fa eccezione alla normale sequenza dei combattimenti). La fanteria al massimo, quindi, tira un dado. Nè le carte Comando, né la qualità delle truppe influenzano questa regola. Alcuni modificatori del terreno, invece, possono ridurre a zero i tiri della fanteria.

Contropiede di bandiera

Se l'unità di fanteria in Quadrato ottiene una bandiera con il suo tiro, costringe la cavalleria a rinculare lontano dal Quadrato. Questo tipo di risultato va sempre applicato in assoluto. Un leader aggregato alla cavalleria, il tipo di unità o il supporto di unità amiche non faranno ignorare la "bandiera".



Se la cavalleria non riesce a ritirarsi, perde un blocchetto per ogni esagono in cui non riesce a transitare.

Se la cavalleria non è eliminata o costretta a lasciare l'esagono in ritirata, combatte in melee contro il Quadrato tirando anch'essa un dado singolo. Nè le carte Comando, né la qualità delle truppe possono aumentare i dadi della cavalleria. Alcuni modificatori del terreno, invece, possono ridurre a zero i tiri anche della cavalleria.

Solo un attacco ad Armi Combinate ha la possibilità di aggiungere dadi, quelli di una o più unità di artiglieria (vedi attacco ad Armi Combinate).

La cavalleria può giocare una carta First Strike contro la fanteria che l'attacca in Quadrato.

Quadrati contro fanteria e artiglieria:

Contro la fanteria in quadrato è possibile un normale combattimento a fuoco. Sia fanteria sia artiglieria combattono normalmente in melee contro i Quadrati, che devono ingaggiare per primi. Se l'unità in quadrato non è eliminata può contrattaccare (Battle Back) in melee con 1 dado.

Quadrati e ritirate: un Quadrato non può muovere, quindi perde un blocchetto per ogni esagono di ritirata dovuto e non percorso. Se la ritirata risultante è più di un esagono (una bandiera) l'unità prenderà tante perdite quante sono le bandiere uscite al tiro. Un Quadrato può ignorare una o più bandiere se ha un leader aggregato o se è formato da truppe d'élite che consentono d'ignorare bandiere).

Appoggio: un Quadrato può appoggiare una unità adiacente, ma non può ricevere alcun supporto da unità amiche adiacenti.

Quadrati e leader aggregati: un leader aggregato a un Quadrato non può ricevere ordine di distacco. Quando si ordina a una unità di uscire dal Quadrato, il leader aggregato può ricevere ordine di distaccarsi nello stesso turno, usando un comando aggiuntivo.

Quadrati all'attacco: un Quadrato può ricevere ordine di combattere. Può eseguire un combattimento a fuoco se non ha nemici adiacenti. Il numero massimo di dadi che il Quadrato tira è 1. Un Quadrato può anche fare Melee e, anche qui il numero massimo di dadi che il Quadrato tira è 1.

Una unità in Quadrato non può avanzare (Take Ground) dopo una melee vittoriosa.

Come abbandonare il Quadrato

Una unità in Quadrato non può uscire se ha una cavalleria nemica adiacente. Questa impedisce l'abbandono della formazione.

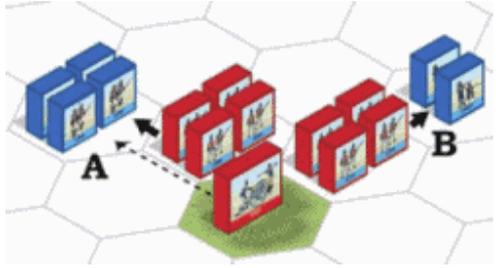
Se non vi sono cavallerie nemiche adiacenti l'unità in Quadrato può lasciare la formazione. Il counter numerato che segna la formazione viene tolto dall'esagono e riportato sulla Traccia dei Quadrati. La carta Comando bloccata sulla Traccia stessa rientra in mano al giocatore.

La fanteria ora muove e combatte normalmente. Una fanteria uscita dal Quadrato può eseguire un normale combattimento a fuoco senza riduzioni di dadi causati dal movimento (non ha mosso infatti, poiché uscire dal Quadrato è un cambio di formazione e non un movimento).

Una unità può lasciare Quadrato e gioco quando perde l'ultimo blocchetto ed è eliminata. Il counter numerato che segna la formazione viene tolto dall'esagono e riportato sulla Traccia dei Quadrati. La carta Comando bloccata sulla Traccia stessa rientra in mano al giocatore.

Combattimento ad Armi Combine

Quando una cavalleria o una fanteria stanno per attaccare un nemico in melee, una o più unità di artiglieria (con ordini) possono combinare il loro numero di dadi con l'unità che attacca. Questo Attacco ad Armi Combine va dunque dichiarato prima del tiro dei dadi. L'artiglieria non deve aver sparato durante un combattimento a fuoco.



Le unità di artiglieria devono ovviamente essere a gittata ed avere la LdV libera. Non è possibile combinare l'attacco se una unità di artiglieria si trova in cima a un colle dovendo tirare sopra la testa di un'unità amica adiacente al bersaglio e situata in basso. La LdV sarebbe garantita ma la vicinanza delle truppe amiche rende pericoloso il tiro.

La LdV deve comunque essere priva di ostacoli, sia unità sia terreni.

Esempio: A – appoggio valido in LOS libera. B – appoggio impossibile LOS bloccata.

Procedura

Fanteria e cavalleria determinano il numero dei dadi utili togliendo i Malus del terreno. Poi si aggiungono i dadi dell'artiglieria e si forma un totale detto forza d'attacco. Tutti i dadi vanno tirati assieme. Può accadere che fanterie o cavallerie arrivino a zero dadi, in tal caso l'artiglieria tira comunque i suoi.

Se l'artiglieria coinvolta in un Attacco Combinato tira su un'unità che non viene colpita con il simbolo delle sciabole, i dadi relativi all'artiglieria, aggiunti alla melee non potranno colpire con le "sciabole".

Se l'Attacco Combinato è portato da artiglieria adiacente (come la fanteria o cavalleria) il contrattacco nemico sarà portato contro unità che non siano d'artiglieria.

Un'artiglieria che dichiara un Attacco Combinato in appoggio a cavalleria che attacca un Quadrato nemico, può perdere il beneficio della combinazione. Questo capita se la fanteria in Quadrato combatte per prima ed elimina o manda in ritirata la cavalleria. L'appoggio dei cannoni è quindi perso, perché l'attacco della cavalleria è stato respinto prima della possibile melee.

Se il difensore gioca una carta First Strike contro un Attacco Combinato e riesce ad eliminare l'attaccante (fanteria o cavalleria) o la costringe alla ritirata, l'appoggio di artiglieria dell'Attacco Combinato è perso in quanto la melee non avrà luogo.

TERRENO

Le forme pertinenti ai vari terreni sono messe sulla mappa quando si prepara lo scenario da giocare e restano in gioco per tutta la durata della partita.

FORESTA

Movimento: Un'unità o un leader che entrano in un esagono di foresta devono fermarsi e per quel turno non muovono oltre. Un'unità di fanteria può far Quadrato in esagono di foresta.

Combattimento: Un'unità non può combattere nello stesso turno in cui ha mosso in un esagono di foresta. Fanno eccezione la fanteria leggera, i Rifles, ed altri tipi di fanteria leggera. Queste unità possono entrare in un esagono di foresta e poi combattere lo stesso turno.

When targeting an enemy unit or leader on a Forest hex:

- Un'unità di fanteria in foresta toglie un dado al numero da tirare in combattimento.
- Un'unità di cavalleria in foresta toglie due dadi al numero da tirare in combattimento.
- Un'unità di artiglieria in foresta toglie un dado al numero da tirare in combattimento .

Se spara DA un esagono di foresta:

- Un'unità di fanteria non riduce il numero di dadi da tirare in combattimento..
- Un'unità di cavalleria che attacca da un esagono di foresta toglie due dadi al numero da tirare in combattimento.
- Un'unità di artiglieria toglie un dado al numero da tirare in combattimento .

LDV: Un esagono di foresta blocca la Linea di Vista.



COLLINA

Movimento: Nessun limite al movimento. Un'unità di fanteria può far quadrato sul Colle.

Combattimento: quando si combatte un nemico che sta più in alto (uphill):

- Un'unità di fanteria riduce di 1 il numero dei dadi da tirare in combattimento.
- Un'unità di cavalleria riduce di 1 il numero dei dadi da tirare in combattimento.
- Un'unità di artiglieria non riduce il numero dei dadi da tirare in combattimento.

Quando si combatte un nemico che sta sotto (downhill):

- Un'unità di fanteria non riduce il numero dei dadi da tirare in combattimento.
- Un'unità di cavalleria riduce di 1 il numero dei dadi da tirare in combattimento.
- Un'unità di artiglieria non riduce il numero dei dadi da tirare in combattimento.

Un'unità di artiglieria su un esagono di Collina può tirare sopra unità amiche o leader che sono su un esagono adiacente, ma più basso, a meno che quell'esagono non abbia terreno che blocchi la LdV. Un'unità di artiglieria su una Collina, tuttavia, non può fare un Attacco Combinato se spara sopra la testa di un'unità amica su un esagono adiacente più basso.

Quando si combatte un nemico che sta su un'altra collina:

- Un'unità di fanteria ridurrà il numero dei dadi di 1 solo nel combattimento a fuoco, non in melee.
- Un'unità di cavalleria non riduce il numero dei dadi da tirare in combattimento.
- Un'unità di artiglieria non riduce il numero dei dadi da tirare in combattimento.

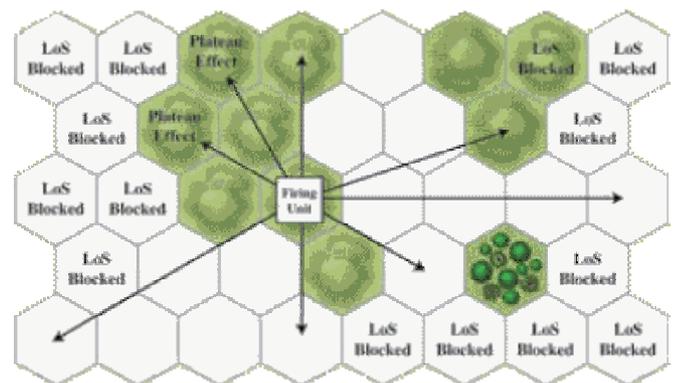
LDV: la Collina blocca la LdV su unità che stanno oltre la collina.

Un'unità che sta in basso vedrà solo il primo esagono di collina e vice versa.

Un'unità che sta in basso non ha LdV libera su un secondo esagono di collina (dopo il primo visibile) e vice versa.

Unità che stanno su esagoni di collina connessi tra loro hanno LdV libere; si considera che siano su un altopiano.

La Linea di Vista non si blocca, tra unità che stanno su una collina, a causa di esagoni intercorrenti di livello inferiore, a meno che in essi non vi siano unità o terreno che blocchi la LdV. Nella figura chi spara non può farlo negli esagoni segnati come "LOS Blocked."



COLLINE ACCIDENTATE

Movimento: Impraticabile. Nessuna unità può muovere in esagoni di Collina accidentata.

Combattimento: proibito.

LDV: una Collina accidentata blocca la LdV ad unità che stanno dietro (oltre) la collina accidentata.



VILLAGGI O MULINI (Edifici)

Movimento: Un'unità o leader che entrano in un esagono di villaggio/mulino devono fermarsi e non muovono più per quel turno. Un'unità di fanteria NON può fare Quadrato in questi esagoni.

Combattimento: nel turno in cui entra nell'esagono, un'unità non può combattere.

Quando si combatte un bersaglio che sta in un esagono di Villaggio:

- Un'unità di fanteria riduce il numero dei dadi da tirare di 2.
- Un'unità di cavalleria riduce il numero dei dadi da tirare di 3. L'unità di cavalleria che riceve ordine (carta) di carica 'Cavalry Charge' contro un bersaglio entro un villaggio non riceve i dadi aggiuntivi specificati sulla carta.
- Un'unità di artiglieria riduce di 1 il numero dei dadi da tirare in combattimento.

Quando si combatte un bersaglio che sta fuori l'esagono di Villaggio, partendo dal villaggio:



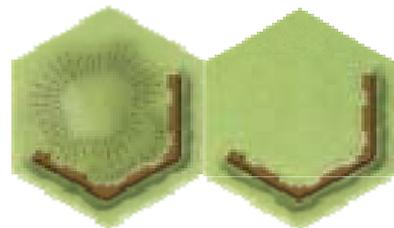
- Un'unità di fanteria non riduce il numero dei dadi da tirare in combattimento.
- Un'unità di cavalleria che parte da un Villaggio riduce il numero dei dadi da tirare di 3. L'unità di cavalleria che riceve ordine (carta) di carica 'Cavalry Charge' contro un bersaglio entro un villaggio non riceve i dadi aggiuntivi specificati sulla carta.
- Un'unità di artiglieria che combatte dall'esagono di Villaggio riduce il numero dei dadi da tirare di 1.

LDV: il Villaggio/Mulino blocca la LdV.

DIFESE CAMPALI

Movimento: Un'unità o leader che attraversa un lato d'esagono di Difese Campali (Field Works) devono fermarsi senza più muovere in quel turno. Un'unità di fanteria non può far Quadrato in un esagono con Difese Campali.

Combattimento: le Difese Campali offrono protezione dietro i lati d'esagono che stanno di fronte (con il disegno).



Quando si combatte un bersaglio che sta al riparo della Difesa campale:

- Un'unità di fanteria riduce di 1 il numero dei dadi da tirare in combattimento. La fanteria del difensore riparata nella Difesa campale può ignorare una bandierina ricevuta ai dadi.
- Un'unità di cavalleria riduce il numero dei dadi da tirare di 2. Un'unità di cavalleria del difensore riparata nella Difesa campale NON può ignorare una bandierina ricevuta ai dadi.
- Un'unità di artiglieria non riduce il numero dei dadi da tirare in combattimento. Un'unità di artiglieria del difensore riparata nella Difesa campale può ignorare una bandierina ricevuta ai dadi.
- **Difese sulle colline:** attacchi portati attraverso lati di Difese Campali, in collina, sono risolti usando i modificatori al numero di dadi propri delle Difese Campali e scartando quelli delle Colline.
- Se il nemico attacca attraverso un lato di esagono non protetto da difesa campale (di lato o dietro, dipende come è messo in mappa) il difensore non riceve alcun beneficio dalla Difesa Campale.

Quando si combatte dietro una Difesa Campale contro bersagli esterni:

- Fanteria e artiglieria non riducono il numero di dadi.
- Un'unità di cavalleria che carica fuori dalla Difesa Campale e attraversa il lato d'esagono con il disegno della Difesa, deve ridurre il numero dei dadi di 2.

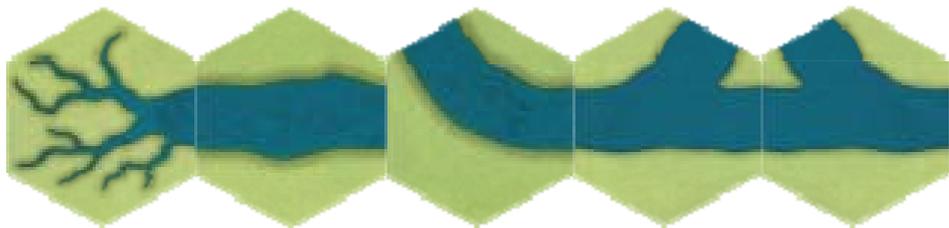
LDV: le Difese Campali non bloccano la LdV.

FIUME

Movimento: normale, gli esagoni di fiume sono terreno impraticabile e possono essere attraversati solo su guadi o ponti.

Combattimento: impossibile il corpo a corpo.

LDV: il fiume non blocca la LdV.



GUADI (torrenti)

Movimento: Un'unità o leader che entrano in un esagono di Guado devono fermarsi e non muovere oltre in quel turno (si considera che sia necessario un riordino delle truppe dopo il transito).

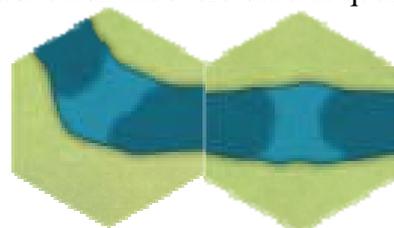
Un'unità di fanteria può far Quadrato su un esagono di Guado.

Combattimento: Un'unità può combattere nello stesso turno in cui ha mosso nell'esagono di Guado.

Quando si combatte contro bersagli nell'esagono di Guado:

- Un'unità tirerà 1 dado in meno in melee, ma spara a pieni dadi.
- Un'unità che staziona nell'esagono di guado tirerà 1 dado in meno sia in melee sia in combattimento a fuoco.

LDV: un Guado non blocca la LdV.

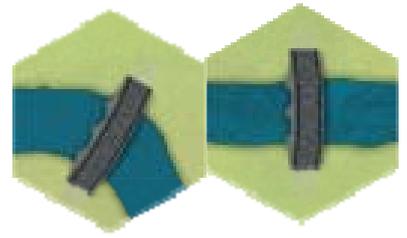


PONTI

Movimento: il Ponte annulla i limiti imposti dai terreni Fiume e Guado. Un'unità di fanteria può fare Quadrato su un ponte.

Combattimento: il Ponte annulla i limiti imposti dai terreni Fiume e Guado per il combattimento.

LDV: il Ponte non blocca la LdV.



TERRENO SABBIOSO (Avvallamenti)



Movimento: Un'unità o leader che entrano in un esagono di Terreno sabbioso devono fermarsi e non muovere oltre in quel turno. L'esagono di Terreno sabbioso è impraticabile per l'artiglieria.

Un'unità di fanteria può far Quadrato in un esagono di Terreno sabbioso.

Combattimento: quando il bersaglio sono unità o leader che stanno in un esagono di Terreno sabbioso:

- Un'unità di fanteria riduce il numero dei dadi da tirare di 1 in melee, ma non nel combattimento a distanza.
- Un'unità di cavalleria riduce il numero dei dadi da tirare di 2.
- Un'unità di artiglieria riduce di 1 il numero dei dadi da tirare in combattimento.

Quando si combatte partendo dall'esagono di Terreno sabbioso:

- Un'unità di fanteria riduce di 1 il numero dei dadi da tirare in combattimento, sia melee sia a fuoco.
- Un'unità di cavalleria riduce il numero dei dadi da tirare di 2.
- L'esagono di Terreno sabbioso è impraticabile per l'artiglieria.

LDV: il Terreno sabbioso non blocca la LdV.

CARTE COMANDO

Carte di Settore (48)

Le carte di settore si usano per dar ordini ad unità in specifiche sezioni di mappa (per muovere o combattere). Esse indicano in quale settore del campo di battaglia si possono inviare ordini a unità o leader. Un leader aggregato può ricevere un ordine a parte e distaccarsi dal gruppo. Le carte Comando che dicono "ordinare in base al Comando" vogliono dire che potete dare ordini ad un numero di unità pari al numero di carte che avete correntemente in mano, inclusa la carta che giocate. Le carte che stanno sulla Traccia dei Quadrati non devono essere incluse nella mano di carte corrente.

Esplora fianco sinistro - SCOUT LEFT FLANK – dà un ordine ad 1 unità o leader nel settore Fianco sinistro. Quando si pesca una nuova carta Comando, pescatene 2, sceglietene una e scartate l'altra. (2 carte)

Esplora il Centro -SCOUT CENTER - dà un ordine ad 1 unità o leader nel settore Centro. Quando si pesca una nuova carta Comando, pescatene 2, sceglietene una e scartate l'altra. (2 carte)

Esplora fianco destro -SCOUT RIGHT FLANK- dà un ordine ad 1 unità o leader nel settore Fianco destro. Quando si pesca una nuova carta Comando, pescatene 2, sceglietene una e scartate l'altra. (2 carte)

Attacco dimostrativo al fianco sinistro - PROBE LEFT FLANK – Dà un ordine a 2 unità o leader nel Fianco sinistro. (4 carte)

Attacco dimostrativo al centro -PROBE CENTER - Dà un ordine a 2 unità o leader nel centro. (6 carte)

Attacco dimostrativo al fianco destro -PROBE RIGHT FLANK - Dà un ordine a 2 unità o leader nel Fianco destro. (4 carte)

Attacco al fianco sinistro - ATTACK LEFT FLANK - Dà un ordine a 3 unità o leader nel Fianco sinistro. (4 carte)

Attacco al Centro - ATTACK CENTER - Dà un ordine a 3 unità o leader nel centro. (6 carte)

Attacco al fianco destro - ATTACK RIGHT FLANK - Dà un ordine a 3 unità o leader nel Fianco destro. (4 carte)

Assalto al fianco sinistro - ASSAULT LEFT FLANK - Dà un ordine a un numero d'unità o di leader nel Fianco sinistro pari al vostro valore di Comando (il numero della mano di carte). (2 carte)



Assalto al centro - ASSAULT CENTER - Dà un ordine a un numero d'unità o di leader nel Centro pari al vostro valore di Comando (il numero della mano di carte). (2 carte)

Assalto al fianco destro - ASSAULT RIGHT FLANK - Dà un ordine a un numero d'unità o di leader nel Fianco destro pari al vostro valore di Comando (il numero della mano di carte). (2 carte)

Avanzata coordinata - COORDINATED ADVANCE - Dà un ordine a 4 unità o leader. Dà un ordine a 1 al Fianco sinistro, 2 al centro ed 1 al fianco destro. (2 carte)

Attacco sul fianco - FLANK ATTACK - Dà un ordine a 2 unità o leaders in ciascun fianco. (2 carte)

Avanzata - FORWARD - Dà un ordine a 2 unità o leaders in ciascun settore. (2 carte)

Ricognizione in forze - RECON IN FORCE - Dà un ordine a 1 unità o leader in ciascun settore. (2 carte)

Carte Tattiche (22)

Le carte Tattiche consentono ad unità designate di muovere e combattere in maniera dissimile dalle normali regole. Quanto scritto sulle carte ha la precedenza sulle regole, ma tutti i limiti del terreno e del combattimento rimangono in vigore.

Carica alla baionetta - BAYONET CHARGE— Dà un ordine a 4 o meno unità di FANTERIA. Le unità possono muovere per 2 esagoni e combattere in melee. Non possono eseguire combattimenti a distanza. La fanteria della Guardia, se ha ordini, combatte in melee con 1 dado aggiuntivo. Se non possedete unità di fanteria passate l'ordine ad una qualunque unità. (2 carte)



Bombardamento - BOMBARD— Dà un ordine a 4 o meno unità di ARTIGLIERIA. Le unità possono muovere per 2 esagoni ma non combattere, oppure possono star ferme e combattere con 2 dadi aggiuntivi. L'artiglieria della Guardia, se ha ordini, userà 3 dadi aggiuntivi. Se non possedete unità di artiglieria passate l'ordine ad una qualunque unità. (2 carte)

Carica di cavalleria - CAVALRY CHARGE— Dà un ordine a 4 o meno unità di CAVALLERIA o artiglieria a cavallo. Le unità di cavalleria combattono con 1 dado aggiuntivo per l'intero turno. La cavalleria della Guardia, se ha ordini, userà 2 dadi aggiuntivi. La cavalleria pesante può muovere 3 esagoni e combattere. L'artiglieria a cavallo muove e combatte normalmente. Se non possedete unità di cavalleria o artiglieria a cavallo passate l'ordine ad una qualunque unità. (2 carte) (3 carte)

Contrattacco - COUNTER-ATTACK— Giocate la stessa carta appena giocata dal vostro avversario. In pratica diventa una fotocopia speculare della carta giocata dal nemico nel turno precedente. Seguite le istruzioni della carta invertendo i settori: il fianco destro diventa il sinistro e viceversa. (2 carte)

Slancio - ELAN— Tirate tanti dadi quanto è il valore del vostro Comando (il numero della mano di carte). Date un ordine ad ogni unità di cui compare il simbolo. Una unità o leader a scelta può ricevere ordine per ogni bandierina che esce. Le sciabole non hanno effetto. Le unità designate per un turno combattono con un dado aggiuntivo. Dopo averla giocata rimescolate assieme il mazzo della carte con quello degli scarti. (1 card)



Spara e resisti - FIRE AND HOLD— Dà un ordine a 4 o meno unità di FANTERIA o ARTIGLIERIA. Esse possono sparare con 1 dado aggiuntivo. Esse non devono essere adiacenti ad unità nemiche. Le unità non possono muovere prima o dopo il combattimento, ma possono uscire di Quadrato se è il caso. Se non avete né fanteria né artiglieria date un ordine a 1 unità a vostra scelta. (2 carte)



Colpo (attacco) in anticipo - FIRST STRIKE— la carta va giocata quando l'avversario dichiara una melee, prima del tiro dei dadi. Il difensore avrà facoltà di attaccare per primo. Se l'attaccante non sarà eliminato o costretto a ritirarsi porterà a termine la sua melee. A fine turno ricordatevi di pescare una nuova carta, per primo. (2 carte)

Marcia forzata - FORCE MARCH— Dà un ordine a tutte le unità di FANTERIA in un settore. La fanteria leggera, i Rifles, i Granatieri e la fanteria della Guardia oltre alle unità di fanteria con leader aggregato possono muovere 2 esagoni e combattere. Le altre unità di fanteria possono stare in posizione, muovere 1 esagono e combattere o muovere 2 esagoni senza combattere. Se non avete fanteria date un ordine a 1 unità a vostra scelta. (2 carte)

Dategli del freddo acciaio! - GIVE THEM THE COLD STEEL— Dà un ordine a tutte le unità adiacenti al nemico. Le unità possono combattere in melee con 1 dado aggiuntivo. Esse non possono fare combattimenti a distanza. Non possono muovere prima della melee. Se la melee ha buon esito, la fanteria può avanzare (Take Ground) e la cavalleria può sfondare e fare un Bonus Attack con il suo normale numero di dadi. (1 carta)

Nota: quando giocate la carta TUTT el unità adiacenti al nemico ricevono l'ordine. Ciò può generare un po' di confusione, soprattutto se iniziano le melee e alcune unità sono costrette a ritirarsi. Sugeriamo di verificare prima quali unità dovranno fare le melee prima di iniziare a risolverle.



Comando - LEADERSHIP—Dà un ordine a tutti i LEADER. Se un leader è aggregato ad una unità, questa riceverà analogo ordine fino a che il leader sta con essa. Le unità, se combattono, hanno 1 dado aggiuntivo. Un leader può distaccarsi. Se il leader muove e raggiunge un'unità, questa non riceve ordini. Se vi mancano i leader date un ordine a 1 unità a scelta. (2 carte)

La Grande Manovra - LA GRANDE MANOEUVRE—Dà un ordine a 4 o meno unità o leader. Le unità o i leader possono eseguire una mossa strategica di 4 esagoni. Un'unità di fanteria in Quadrato non può ricevere l'ordine. Le unità non possono combattere. Se non volete muovere strategicamente date un ordine a 1 unità a scelta. (1 carta)

Riordino - RALLY— tirate un numero di dadi pari al valore del Comando (il numero della mano di carte). Date un blocchetto di rimpiazzi a unità con perdite seguendo i simboli tirati con il dado (es. fanteria, cavalleria, artiglieria). Un'unità non potrà mai superare il valore iniziale di blocchetti in dotazione. Le unità riordinate che hanno ricevuto i rimpiazzi possono anche eseguire ordini in quel turno. (1 carta)

A corto di rifornimenti - SHORT SUPPLY— una unità nemica o amica (a scelta di chi gioca la carta) va fuori rifornimento (out of supply) e va mossa in un esagono del bordo-base mappa (del suo esercito) dello stesso settore (hex a scelta del giocatore). Se non vi sono esagoni praticabili, mettete l'unità una fila avanti verso il centro mappa. Se l'unità ha un leader aggregato, questi deve seguirla. Se l'unità inviata in riserva è vostra, non potrà combattere in quel turno. Un'unità di fanteria in Quadrato non può essere scelta per questa carta. (1 carta)