

# REGOLE DI GIOCO

Versione 2021



**V V**  
VAE VICTIS  
COLLECTION JEUX D'HISTOIRE

# Giorni di Gloria

di Frédéric Bey - Versione 2021

« Posse quod velit. Velle quod oportet. »  
**Sant'Agostino**

Sono anche le ultime parole di Charles De Gaulle scritte sul suo quaderno nel 1970. "Che tu possa fare ciò che vuoi e volere ciò che è giusto."

Le regole della serie Jours de Gloire si usano per tutte le battaglie e tutti i giochi esistenti della stessa serie. Il loro elenco lo trovate a questo Link:

[http://www.fredbey.com/jdg\\_en.html](http://www.fredbey.com/jdg_en.html)

## 0 – REGOLE GENERALI

### 0.1 - SCALE

I giochi della serie sono a scala di battaglione, reggimento (mezza-brigata per il periodo repubblicano) o di brigata. Un punto di forza rappresenta circa 200 soldati o 150 cavalieri (a scala reggimentale) e 400 soldati e 300 cavalieri a scala di brigata. Un punto forza d'artiglieria rappresenta da due a quattro pezzi, secondo il calibro.

### 0.2 – LA MAPPA

La mappa riproduce il luogo storico della battaglia. I differenti tipi di terreni ed i loro effetti sullo svolgersi delle azioni di gioco sono sintetizzati nella Tabella dei Terreni.

### 0.3 – UNITA' COMBATTENTI

Hanno caratteristiche peculiari:

- ▶ una denominazione e spesso un rango nell'ordine di battaglia (es. n° del corpo) ;
- ▶ una tipologia (fanteria, cavalleria o artiglieria) ;
- ▶ una sigla specifica (L) per la cavalleria pesante
- ▶ la nazionalità ;
- ▶ l'appartenenza ad una formazione (per l'attivazione) ;
- ▶ una forza (capacità di tiro per l'artiglieria), basata sul numero di uomini o di cannoni che la compongono;
- ▶ una Coesione, basata sull'efficacia dell'unità nel sostenere i combattimenti;

- ▶ un valore d'ingaggio, la capacità dell'unità a intraprendere da sola un combattimento in corpo a corpo;
- ▶ Una capacità di movimento, espressa in punti movimento.

Tutte le unità combattenti possiedono due facce sulla pedina: il lato *recto* rappresenta l'unità in ordine (a piene capacità) mentre il lato *verso* rappresenta la stessa unità in Disordine (capacità ridotte, vedi 10.1).

## 0.4 – DADI E VERIFICHE PRINCIPALI

La serie utilizza il dado a dieci facce (d10) dove la cifra 0 è sempre un zero e non un 10.

### 0.4.1 Test di Coesione (TdC)

Il giocatore tira un dado (1d10) ed applica un modificatore, se ce n'è uno; se il risultato è pari o inferiore al valore di coesione dell'unità, il test ha successo. Se il risultato è superiore al valore di coesione, il test fallisce.

### 0.4.2 Test d'Ingaggio

Idem, ma va confrontato al valore d'ingaggio delle unità.

## 0.5 - ABBREVIAZIONI

Hex : Esagono.

MA : Marker di Attivazione

MAC: Marker d'Attivazione Combinato

PM : Punti Movimento

TdC : Test di Coesione

Tdl : Test d'Ingaggio

ZOC : Zona di Controllo (dall'inglese)

LOS : Linea di Vista (dall'inglese)

DRM : Modificatore al (tiro del) dado (dall'inglese)

PV : Punti Vittoria

## 1 – TURNO DI GIOCO

I due giocatori **dispongono di un unico turno di gioco**, in ognuno dei quali si alternano secondo l'ordine d'estrazione casuale dei vari MA.

Ciascun turno comprende fasi diverse:

### A. Fase degli Ordini

In sequenza, i giocatori piazzano i MAC in un contenitore, rimuovono eventualmente i markers-rinforzi relativi a qualcuna delle loro unità e scelgono le formazioni che riceveranno gli ordini per quel turno (vedi 2.3).

**Fanteria (vedi 0.3)**  
Colore della Formazione e nome dell'unità  
Punti Forza  
La linea bianca indica che l'unità è in Disordine (vedi 0.3)

**Nazionalità**  
Francesi  
Anglo Alleati  
Prussiani

**Comandanti in Capo (vedi 2.5)**  
Modificatore al dado o DRM  
Potenziale di Ordini  
Distanza di Comando  
Qui la linea bianca indica che il Comandante in Capo ha terminato il suo movimento

**Unità di Cavalleria (vedi 0.3)**  
Valore d'ingaggio (L) = cav. pesante  
Valore di Coesione  
Capacità di movimento

**Unità di Artiglieria (vedi 0.3)**  
Gittata Effettiva / Massima  
Punti Forza

**Markers d'Attivazione (vedi 2.1)**  
O = MA Ordinario  
Nome del MAC  
C = MA Combinato o MAC  
Valore di Iniziativa  
Valore di Iniziativa

## LE PEDINE DEL GIOCO

## B. Fase d'iniziativa strategica

1. I giocatori tirano entrambi il dado per stabilire a chi andrà l'iniziativa strategica del turno. (vedi 3) ;
2. il giocatore che ottiene l'iniziativa ha diritto a scegliere un MA, sarà la formazione che inizierà il Turno.

## C. Fase di organizzazione

I giocatori mettono dentro il contenitore tutti i MA delle formazioni presenti sulla mappa e di quelle che dovrebbero entrare di rinforzo durante il turno (tranne quello della formazione scelta in B.2).

## D. Fase di attivazione

1. uno dei giocatori estrae a sorte un MA dal contenitore (dopo il primo che, come detto, è stato già scelto dal giocatore che ha preso l'iniziativa in B2). La formazione corrispondente al MA si definisce come "Attivata".
2. Si verifica lo stato della formazione attivata, utilizzando il marker degli ordini: Ordini ricevuti dal QG (Ordres Reçus) oppure Senza Ordini dal QG (Sans Ordres) (vedi 2.3). Nel caso si può anche testare l'iniziativa del comandante (vedi 2.4.3).
3. un giocatore può far agire una formazione attivata rispettando **rigorosamente** la seguente scaletta:
  - ➔ tirare con le artiglierie (vedi 7.) ;
  - ➔ muovere le unità autorizzate a farlo – comprese le cariche di cavalleria - (vedi 4. e 9.1) ;
  - ➔ eseguire assalti (corpo a corpo) con la fanteria o la cavalleria (vedi 8.) e cariche di cavalleria (vedi 9.) ;
  - ➔ riordinare le unità che non hanno eseguito nessuna delle precedenti azioni durante la corrente fase d'attivazione (vedi 11.).

4. la fase di attivazione ed i suoi segmenti d'azioni va ripetuta sino a che un solo MA rimane dentro il contenitore. Quest'ultimo MA sarà messo da parte e la sua formazione non sarà attivata in quel turno.

## E. Fase della Rotta e della Demoralizzazione

Qui i giocatori devono muovere le proprie unità in Rotta, per la totalità della loro capacità di movimento, verso una direzione prestabilita (vedi movimento di Rotta 10.4). Qui si verifica anche lo stato di demoralizzazione di ciascuna formazione (vedi 11.2).

## F. Fase finale

I giocatori controllano le condizioni di vittoria, il marker che segna i Turni avanza di una casella ed i markers del Comando sono tolti di mappa (Ordres Reçus o Sans Ordres). Nel turno successivo si riparte da A.

## 2 – ORDINI E ATTIVAZIONI

### 2.1 – MARKER D'ATTIVAZIONE

Ogni MA possiede un suo codice (O o C) e un valore d'iniziativa (in cifra).

#### 2.1.1 Markers d'attivazione ordinari (MA)

I MA ordinari sono segnati con la lettera O sulla pedina. I MA servono a determinare quale dei due avversari gioca e quali unità possono essere utilizzate durante la fase D. Ciascun MA appartiene ad una formazione particolare.



Una formazione è un grosso gruppo di unità (brigate, divisioni o unità assemblate), e viene identificata da una banda colorata sulla pedina.

Tutte le formazioni possiedono due MA, salvo eccezioni per alcuni scenari o in caso di demoralizzazione (vedi 11.2). I MA in gioco sono messi nel contenitore ad ogni turno (Fase C), per poi essere estratti (2.2).

#### 2.1.2 Markers d'attivazione combinati (MAC)

I MAC sono segnati con la lettera C sulla pedina. I MAC sono messi nel contenitore (per scelta o obbligo di gioco) all'inizio della fase A. I loro particolari effetti sono descritti nelle regole speciali di ciascuna battaglia.



**Nota :** possono anche essere utili, se le loro proprietà lo consentono, per fare entrare rinforzi in mappa.

### 2.2 – UTILIZZO DEI MA

All'inizio della fase di attivazione (Fase D.), un giocatore estrae a sorte un MA dal contenitore. Le unità della formazione indicata dal MA sono considerate attivate e possono agire. Quando il giocatore avrà terminato tutte le azioni delle unità di quella formazione, il MA è messo a parte ed i giocatori estrarranno un altro MA, continuando a ripetere questa procedura sino a quando, sul fondo del contenitore rimarrà soltanto un solo MA. In tal caso la fase di attivazione del turno è considerata terminata. L'ultimo MA (che può anche essere un MAC) è messo da parte e la sua formazione non è attivata.

### 2.3 – ORDINI

#### 2.3.1 Formazioni e gruppi tattici

Se le unità di una stessa formazione sono troppo disperse in mappa, esse formano diversi "gruppi tattici" e ci vorranno più ordini per attivarle completamente.

I gruppi tattici sono stabiliti al momento della Fase degli Ordini (Fase A.) di ciascun turno, e saranno in vigore per l'intero turno. Un gruppo tattico raduna tutte le unità della stessa formazione che si trovano a due esagoni da un'altra unità della stessa formazione (incluso l'esagono dell'unità), e quella unità a sua volta sarà a distanza di due esagoni da una terza ... e così via. Non ci sono limiti al prolungarsi di questa catena che potrà inquadrare anche tutte le unità di una formazione. Al contrario, una unità situata a distanze maggiori di due esagoni dalle altre unità della sua formazione, sarà considerata come un gruppo tattico autonomo per l'attribuzione degli ordini.

**Precisazione :** quando si estrae a sorte un MA di una formazione, tutte le unità e tutti i gruppi tattici della formazione sono simultaneamente attivati in una sequenza scelta dal giocatore.

#### 2.3.2 Attribuzione degli ordini

All'inizio di ogni turno (Fase A.), i due giocatori scelgono, tra i rispettivi gruppi tattici, quelli che dovranno ricevere ordini e che saranno per tutto il turno in Comando (**Ordini Ricevuti o OR** dal QG). Il numero degli ordini è limitato dal potenziale d'ordine del comandante supremo (vedi 2.5). Tutti i gruppi tattici che non ricevono ordini dal QG saranno fuori comando per quel turno (**Senza Ordini o SO**). Per mantenere segreta questa fase i giocatori mettono i markers (Ordini Ricevuti e Senza Ordini) a faccia in giù sulle pedine (su una qualsiasi unità di gruppo tattico in mappa). Per ricevere un ordine dal Quartier Generale un gruppo tattico deve possedere almeno una delle sue unità nel raggio della distanza comando del comandante supremo (vedi 2.5).

**Esempio 1:** all'inizio del turno le 6 unità francesi della formazione di Milhaud sono disposte in modo tale da costruire un grande singolo gruppo tattico. Pertanto basta un unico Ordine Ricevuto per mettere tutte le unità in comando (status di OR).

Se, durante il turno, (dopo la prima attivazione), le unità della formazione di Milhaud si separano dal gruppo tattico iniziale (unità che si allontanano più di due hex), il loro stato rimane OR per tutto il turno, inclusa una eventuale seconda attivazione.

**Esempio 2 :** all'inizio del turno, le 6 unità francesi della formazione di Milhaud sono disposte in due gruppi di unità adiacenti (uno di 4 pedine, l'altro di 2) e distanti più di due esagoni, costituendo così due distinti gruppi tattici. Se il giocatore francese vorrà consegnare gli ordini del QG a tutti (OR), dovrà distribuire due Ordini distinti. Se invece darà ordini soltanto ad uno dei due gruppi tattici, l'altro sarà considerato fuori comando (SO). Se durante il turno (dopo l'attivazione iniziale) le unità di Milhaud, fuori comando (SO), si riallineeranno assieme a quelle in comando, comunque rimarranno SO per il resto del turno e anche per una eventuale seconda attivazione.

## 2.4 – EFFETTI DEGLI ORDINI E DELLE ATTIVAZIONI

Il marker degli ordini per un gruppo tattico è rivelato solo al momento della prima attivazione (prima estrazione del MA) della formazione cui appartiene (Fase D.2). Una volta noto rimarrà in vigore per l'intero turno. Le azioni elencate in 2.4.1, 2.4.2 e 2.4.3 sono portate a termine, una dopo l'altra, per tutti i gruppi tattici della medesima formazione.

**Precisazione:** non c'è alcun obbligo però di fare agire tutte le unità di un gruppo tattico prima di far agire quelle di un altro gruppo tattico.

Una formazione può quindi muovere e combattere a piena forza (OR in Comando o Ordres Reçus), o a capacità ridotta (SO Sans Ordres – fuori comando), in funzione dell'ordine attribuito al loro gruppo tattico di pertinenza:

### 2.4.1 Ordini ricevuti dal QG

Le unità possono, nell'ordine:

- sparare con l'artiglieria;
- muovere normalmente, anche fare cariche (v. 9.) o fare i movimenti ridotti per le artiglierie che hanno tirato;
- se autorizzate, fare marce forzate;
- ingaggiare un corpo a corpo o una carica senza test d'ingaggio;
- tentare un riordino.



### 2.4.2 Unità "Sans Ordres" dal QG

Le unità possono, nell'ordine o:

- chiedere ad un proprio comandante di dare ordini su propria iniziativa, un gruppo tattico alla volta, realizzando così quanto stabilito dalla regola 2.4.3 ;



Oppure :

- sparare con le artiglierie (senza test d'ingaggio);
- muovere, anche movimenti di carica, dopo aver eseguito con successo un TdI (vedi 9.1), ma con una capacità di movimento ridotta (vedi 4.1.2) ; eccetto l'artiglieria che ha sparato e le unità di cavalleria che hanno fallito il loro TdI di carica - che non possono muovere;
- Ingaggiare un corpo a corpo testando il proprio ingaggio o una carica (qui il TdI è stato già fatto durante il movimento);
- tentare un riordino.

### 2.4.3 Iniziativa di un comandante

Il valore d'iniziativa è segnato su ciascun MA di formazione. Di fatto è il valore d'iniziativa del suo comandante.

**Importante:** due MA della stessa formazione possono anche avere valori d'iniziativa differenti.

Dopo che il MA che attiva la formazione è stato estratto, il suo valore d'iniziativa può essere utilizzato da tutti i gruppi tattici Senza Ordini del QG. Per far questo, un giocatore testa l'iniziativa di un comandante. Tira 1d10 per ogni gruppo tattico "SO", e dal risultato sottrae il DRM del comandante supremo, se almeno una delle unità del gruppo tattico è a distanza di comando da quest'ultimo (vedi 2.5) :

- se il tiro del dado modificato è inferiore o pari al valore d'iniziativa del comandante, tutte le unità del gruppo tattico diventano, **per l'attivazione corrente e solamente per questa**, unità di un gruppo tattico in comando (OR) (qualora sia estratto un altro MA della stessa formazione si dovranno ripetere i test d'iniziativa) ;
- Se il tiro del dado modificato è superiore al valore d'iniziativa del comandante, le unità non possono intraprendere più alcuna azione, salvo tentare il riordino.

## 2.5 – COMANDANTI SUPREMI

### 2.5.1 Caratteristiche del Comandante supremo

I giocatori dispongono di uno (Comandante supremo) o più generali (Comandanti d'armata) che hanno tre caratteristiche principali:



- Un DRM (modificatore al dado) per i tests d'iniziativa dei comandanti e per l'iniziativa strategica;
- Un potenziale d'Ordini (vedi 2.3.2) ;
- Una distanza di comando espressa in numero di esagoni. Questa distanza non è ostacolata da nulla (non terreni impraticabili, né unità o ZOC nemiche).

I comandanti supremi possono muovere una sola volta per turno, al massimo di 7 PM nel corso di una qualsiasi attivazione di una formazione della propria armata. Non possono mai fare marce forzate. Quando hanno mosso le loro pedine vanno girate sul verso, per segnalare l'avvenuto movimento. Da soli non possono entrare una ZOC nemica.

### 2.5.2 Eliminazione di un Comandante supremo

Se una unità nemica arriva a contatto di un Comandante supremo (adiacente), quello può (se è raggruppato assieme ad una unità amica) o deve (se è solo) ritirarsi subito di uno o due esagoni. Tale ritirata si può effettuare anche attraverso una ZOC nemica. Se il Comandante supremo si trova raggruppato assieme ad una unità che si ritira o che è costretta a farlo dopo un combattimento, deve seguire l'unità. Può liberamente abbandonare quell'unità quando eseguirà il suo movimento successivo.

Se un Comandante supremo è raggruppato con una unità in rotta durante la fase E, DEVE seguirla nel suo movimento di rotta ed è eliminato se il movimento lo porta fuori mappa. Un Comandante supremo può anche essere eliminato se obbligato a ritirarsi attraverso unità nemiche. In tal caso tutte le formazioni della sua armata rimarranno perennemente Senza Ordini del QG fino al termine della partita (a meno che l'armata non abbia ulteriori generali d'armata a disposizione).

## 3 – INIZIATIVA STRATEGICA

Durante la fase d'iniziativa strategica (Fase B.), ogni giocatore tira 1d10 e aggiunge il DRM del suo Comandante in capo (o di quello designato come tale dalle regole dello scenario, se vi sono più Comandi supremi). Il giocatore che

fa il punteggio più elevato vince l'iniziativa per quel turno. In caso di pareggio nessun giocatore possiede l'iniziativa e tutti i MA sono messi nel contenitore. Il giocatore che ha vinto l'iniziativa strategica ha la facoltà di scegliere il primo suo MA da attivare (questo non verrà quindi posto nel contenitore). Questa formazione può pure essere in comando (OR) come fuori comando (SO). Il giocatore può anche rifiutarsi di scegliere una formazione iniziale e di non usufruire di quel vantaggio. In tal caso la fase di attivazione inizia come per il pareggio, tirando a sorte un MA qualsiasi.

## 4 - MOVIMENTO

### 4.1 – CAPACITA' DI MOVIMENTO

#### 4.1.1 Movimento normale

Ciascuna unità dispone d'una capacità di movimento, espressa in PM e segnata sulle pedine. La cifra rappresenta il numero massimo di PM che l'unità può utilizzare durante una fase d'attivazione, ammesso sia in comando (OR).

#### 4.1.2 Movimento ridotto

Una unità *Senza Ordini* (SO) ha metà capacità di movimento, arrotondata all'intero superiore. Così una unità con 7 PM ha una capacità ridotta a 4 PM quando è *Senza Ordini*.

#### 4.1.3 Marcia forzata

Una marcia forzata permette di **raddoppiare** la capacità di movimento d'una unità. Solo una unità in comando, che non sia in rotta o disordinata, può fare una marcia forzata purché non parta o non muova ad una distanza inferiore a 5 hex da una unità nemica. Se l'unità vuole spingersi oltre i 5 hex di distanza dal nemico, deve fare una mossa normale. Una unità può fare solo un tipo di movimento durante una attivazione. Non è possibile iniziare un movimento in marcia forzata e terminarlo in modo normale (e vice versa). Una unità che sta muovendo in marcia forzata non può attraversare una unità amica, né entrare in un hex contenente unità amiche.

Anche un raggruppamento può eseguire marce forzate. Le unità si possono separare, ma mai raggruppare durante la marcia forzata. Questo si applica anche ai raggruppamenti di rinforzi (vedi 5.2.2).

### 4.2 – QUADRATI

La formazione del quadrato può essere fatta solo su terreno piano (clear) da unità di fanteria e artiglieria che non sono in Disordine o che non sono in Rotta (vedi 10.1 e 10.2).

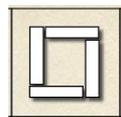
In una ZOC nemica si possono fare i quadrati ed uscire da essa con tale formazione.

Una unità si può schierare in quadrato (mette il marker di Quadrato su di essa), durante una sua attivazione, solo nel caso non abbia ancora mosso: fare un quadrato costa la totalità dei PM d'una unità, indipendentemente se è in "Ordini ricevuti" o "Senza Ordini".

Due unità si possono schierare in quadrato nello stesso esagono solo se erano già ambedue in quell'esagono, al momento della loro attivazione.

Una unità d'artiglieria può mettersi in quadrato solo se è già raggruppata ad una unità di fanteria che parimenti si mette in quadrato.

**Importante:** è perciò impossibile che una unità qualunque (fanteria o artiglieria) si aggregi ad un quadrato già schierato.



Quando una unità è schierata in quadrato non può più muovere. Una unità può lasciare un quadrato al costo di 2 PM, può riorientarsi liberamente e muovere con i PM rimasti. Un'unità in quadrato non può iniziare un corpo a corpo o un contrattacco (vedi 8.), ma si difende normalmente in corpo a corpo o fronte a una carica (vedi la tabella dei Modificatori al tiro di dado per corpo a corpo e carica, dove vi sono i bonus e le penalità da assegnare alla risoluzione del combattimento).

Un quadrato che va in Disordine o che è obbligato a ritirarsi dopo un combattimento, abbandona subito la formazione in quadrato (togliere il marker).

Se una unità di fanteria di un raggruppamento in quadrato viene messa in Disordine, tutto il gruppo deve lasciare la formazione. Nello stesso esagono non possono coesistere unità di fanteria in quadrato ed altre che non sono in quadrato. La formazione in quadrato influisce sull'orientamento e sulle ZOC dell'unità (vedi 6.1).

### 4.3 – MOVIMENTO E TERRENO

Una unità consuma PM per ciascuno dei suoi movimenti. I costi in PM di ciascun hex dipende dal tipo d'unità e terreno (vedi Tabella dei Terreni).

Cambiare d'orientamento non è un movimento e le unità non consumano PM per farlo (vedi 6.).

#### 4.3.1 Strade e sentieri

Una unità che percorre una strada o un sentiero beneficia di costi ridotti in movimento indicati nella Tabella dei Terreni, se questa entra in un hex di strada dopo essere uscita da un altro hex con strada o sentiero. Altrimenti deve pagare il costo normale del terreno di quell'esagono. Una unità non può usufruire del movimento su strada o sentiero per schierarsi adiacente a una unità nemica, in ogni caso il costo normale del terreno dell'ultimo hex va pagato, compreso eventuali costi di lati d'esagono.

**Casi particolari :** le strade e i sentieri permettono alle unità di cavalleria di salire chine ripide e alle unità d'artiglieria di passare pendii e pendii ripidi. I NA della Tabella dei Terreni sono in tal caso ignorati ma viene preso in conto un costo accessorio di 2 PM.

#### 4.3.2 Terreni impraticabili

Alcuni hex o lati d'esagono sono impraticabili. Le unità non possono entrare o passare se non vi sono strade, sentieri o ponti che lo permettono.

### 4.4 – LIMITI AL MOVIMENTO

#### 4.4.1 Criteri generali

Una unità che muove deve tracciare in mappa un percorso fatto di esagoni adiacenti e deve pagare i costi dei terreni attraversati (anche dei lati di esagono a volte). Le unità muovono autonomamente le une dalle altre, e devono aver finito la mossa prima che un'altra unità possa muovere.

**Eccezione:** se tutte le unità di un raggruppamento sono dello stesso tipo ed effettuano il medesimo movimento, il giocatore le può muovere assieme per guadagnare tempo. In un gruppo con unità diverse il giocatore muove pagando i più sfavorevoli costi del terreno richiesti (dipende dalle unità presenti).

L'orientamento dell'unità non ha alcun effetto sui costi del suo movimento. Una unità deve sempre avere abbastanza PM restanti per poter muovere in un ulteriore esagono; se non li possiede allora si ferma. I PM non possono essere accumulati tra una fase di attivazione e quelle successive.

Le unità combattenti (vedi 0.3) e i comandanti supremi (vedi 2.5) non possono lasciare volontariamente la mappa, salvo in caso di movimento di Rotta (vedi 10.4) o su specifiche istruzioni di scenario.

#### 4.4.2 Movimento d'artiglieria



Le unità d'artiglieria in comando "OR", che hanno sparato all'inizio della fase d'attivazione (i tiri d'artiglieria sono eseguiti prima di tutte le altre azioni, vedi 2.4), possono in seguito muovere, ma con una capacità di movimento ridotta a metà (vedi 4.1.2). Per segnarle usate un marker di Tiro/Movimento ridotto. Il marker rimane solo nell'attivazione in corso e non per l'intero turno (alla fine dell'attivazione va tolto). Inoltre una unità d'artiglieria fuori comando "SO", che ha sparato, non può muovere.

#### 4.4.3 Transito attraverso unità amiche

L'ingresso in un hex occupato da una o più unità amiche, con l'intenzione di attraversare, **costa +1 PM extra**. Tuttavia l'ingresso nell'esagono per fermarsi in esso, senza attraversamento, non costa PM aggiuntivi.

**Eccezioni :** Una unità che muove in marcia forzata non può entrare in un hex che contiene unità amiche, né traversarlo. Nessuna unità può entrare in un hex (o traversarlo) occupato da una unità amica già schierata in Quadrato.

## 5 – RAGGRUPPAMENTI E RINFORZI

### 5.1 - RAGGRUPPAMENTO

#### 5.1.1 Limiti ai raggruppamenti

Markers e pedine di Comandanti supremi possono raggrupparsi assieme alle altre pedine senza alcun limite.

**Nello stesso esagono è possibile raggruppare:**

- Due unità dello stesso tipo (fanteria, cavalleria o artiglieria) e della stessa formazione ;
- Una unità d'artiglieria (a piedi o a cavallo), di qualsiasi formazione, assieme a una o due unità di fanteria;
- Una unità d'artiglieria (a piedi o a cavallo), di qualsiasi formazione, assieme a una unità di cavalleria ;
- Due unità d'artiglieria di qualsiasi formazione.

**Eccezioni:**

- Il limite dato dall'appartenenza alla stessa formazione non si applica a unità in Rotta;
- Il limite di due unità di fanteria o di cavalleria si eleva a tre unità se la forza (i PF totali) delle tre unità è pari o inferiore a 6.

**Nota :** se il Riordino di una unità disorganizzata porta il totale del raggruppamento a 6 o più di 6 PF, le condizioni cambiano. Il Riordino non è autorizzato (si doveva prima far uscire l'unità da riordinare dal raggruppamento).

**È proibito raggruppare :**

- Una unità in Rotta con una unità in buon ordine o in disordine ;
- Una unità in Quadrato con una unità che non è in Quadrato;
- Una unità di fanteria con una unità di cavalleria.

#### 5.1.2 Effetti del raggruppamento sul Movimento

Una unità non può mai entrare in un hex, o attraversarlo, se questo è occupato da una unità nemica. Una unità che entra in un hex occupato da un'altra unità viene messa sotto la pila di pedine.

**Eccezione :** in una pila di pedine le unità d'artiglieria vanno sempre poste in alto.

L'ordine di raggruppamento di una pila di pedine può essere liberamente modificata all'inizio della fase d'attivazione delle unità del raggruppamento, prima del movimento. Restrizioni al raggruppamento invece si applicano alla fine del movimento di ciascuna unità, compresi i casi di rifiuto del corpo a corpo (vedi 8.8).

Le restrizioni al raggruppamento sono controllate durante le marce forzate (vedi 4.1.3) e durante le ritirate dopo il combattimento (vedi 10.5 e 10.3.3), dove non si può eccedere i limiti o dove si deve controllare un TdC di penalità. Alla fine d'un movimento, una unità in Rotta deve essere sola nel suo hex, o, se non ci sono alternative, deve essere raggruppata con altra unità in Rotta (vedi 10.2 e 10.4). Una unità in Rotta non può mai essere raggruppata con una unità in ordine o in disordine, alla fine di una mossa. Durante la fase di Movimento, un'altra unità può comunque attraversare l'hex occupato da una unità in Rotta senza alcuna penalità, a parte il costo +1 PM (vedi 4.4.3).

#### 5.1.3 Effetti del raggruppamento sul combattimento

Le restrizioni al raggruppamento si applicano anche per tutta la durata dei combattimenti (corpo a corpo e tiri). Questi sono gli effetti:

- Una artiglieria raggruppata con fanteria o cavalleria può sparare;
- Le unità raggruppate sono obbligate a combattere assieme. Non è consentito attaccare con una e risparmiare l'altra, a meno che una delle due non sia in Disordine;
- Se unità raggruppate ingaggiano un corpo a corpo (cumulano i PF, eccetto le unità d'artiglieria e le unità in disordine), solo l'unità di testa dovrà riuscire nel test d'ingaggio, se necessario (vedi 8.3.2). In caso di fallimento nessuna unità del raggruppamento potrà attaccare. Se una unità d'artiglieria occupa la testa del raggruppamento, quella che tenta il test d'ingaggio sarà l'unità di fanteria (o di cavalleria), situata immediatamente sotto ai cannoni;
- Un tiro d'artiglieria e il risultato d'un corpo a corpo interessano l'insieme delle unità d'un raggruppamento. Se un raggruppamento deve fare un TdC per il risultato d'un corpo a corpo o d'un tiro, si farà pertanto un TdC e un tiro di dado per ciascuna unità coinvolta;
- I tiri di reazione e di contro-batteria colpiscono solo l'unità di testa sul raggruppamento. Se è richiesto un TdC, lo farà solo l'unità di testa del raggruppamento.

**Eccezione :** il giocatore che effettua un tiro di reazione contro un raggruppamento misto (fanteria con artiglieria) può decidere, prima di sparare, di assegnare eventuali risultati all'unità di fanteria situata sotto quella d'artiglieria. Un tiro di contro-batteria invece può essere diretto solamente contro l'unità d'artiglieria che lo ha generato.

### 5.2 - RINFORZI

I rinforzi entrano in gioco quando il loro MA partecipa al gioco dal contenitore, ed è estratto.

#### 5.2.1 Procedura

Nel turno in cui è previsto l'arrivo di una formazione di rinforzo, nel contenitore va messo soltanto uno dei due MA di quella formazione (se i MA hanno valori differenti scegliete quello con il più elevato valore d'Iniziativa). Se quel MA non esce (ultimo MA da estrarre nel turno - vedi 2.2), i rinforzi sono rinviati e la procedura sarà ripetuta nel turno



successivo, questa volta però con tutti e due i MA, il che darà la certezza del loro arrivo.

**Eccezione :** Se le unità che arrivano di rinforzo appartengono ad una formazione (non demoralizzata) che già ha qualche unità in mappa, i due MA sono già utilizzati nel primo turno previsto.

I rinforzi entrano in mappa in Comando (OR) e in marcia forzata (vedi 4.1.3), senza che il Comando supremo debba direttamente dispensare ordini. Mettete i marker **Rinforzi** per segnalare le unità. Quando una unità della formazione arriva entro 5 hex da una unità nemica (eccezione alla 4.1.3), o per scelta del giocatore che la manovra, durante la fase A, questa perde il suo status di rinforzo ed il marker viene tolto. L'unità passa allora allo status di "Senza Ordini". Il suo Comandante supremo dovrà emanare un ordine apposito per permettere il ricongiungimento alle formazioni in comando "OR".

Lo stato di Rinforzi si applica individualmente a ciascuna unità e può essere prorogato sino al turno successivo. Un giocatore può anche decidere volontariamente di far entrare i rinforzi in marcia normale. In tal caso i rinforzi perdono le capacità di far marcia forzata e sono considerati come "Senza Ordini". Comunque beneficiano, per l'attivazione d'ingresso in mappa, d'una mossa normale al posto di una mossa ridotta, caratteristico per le unità "Senza Ordini".

**Eccezione :** Se una unità nemica si trova a 5 hex o meno dall'hex d'ingresso, i rinforzi entrano in mappa, in comando "OR", solo per il turno in questione, senza marcia forzata e senza marker Rinforzo.

### 5.2.2 Ingresso in mappa

Le unità rinforzi entrano in mappa, nell'esagono designato dallo scenario, in colonna gli uni dietro gli altri. Possono entrare anche raggruppate (vedi limiti in 4.4.1), ma il secondo raggruppamento della formazione pagherà il doppio del costo dell'hex d'ingresso, e così di seguito (3 volte il costo, 4 volte il costo etc.).

Se una o più pedine d'una formazione di rinforzo non possono entrare in mappa al turno previsto, per carenza di PM o per problemi di raggruppamento, la loro entrata è rimandata al turno seguente quando sarà estratto il primo MA della formazione.

**Precisazione :** vedere in 4.1.3 le limitazioni delle marce forzate sui raggruppamenti.

### 5.2.3 Esagoni dei rinforzi

Nessuna unità può occupare un hex d'ingresso dei rinforzi nemici, o un hex adiacente, prima del completo ingresso in mappa dei rinforzi previsti dallo scenario giocato.

## 6 – ORIENTAMENTO E ZOC

### 6.1 – ORIENTAMENTO

#### 6.1.1 Fronte e spalle

Le unità sono orientate in modo che il lato superiore della pedina (quello con la banda colorata) guardi un angolo di esagono.

Tutte le unità di fanteria o di cavalleria raggruppate in uno stesso esagono devono avere lo stesso orientamento.

Tutte le unità d'artiglieria d'uno stesso esagono devono avere lo stesso orientamento, ma possono avere orientamento diverso rispetto ad unità di fanteria o di cavalleria raggruppate assieme nell'esagono in questione.

I due esagoni che fronteggiano il lato superiore della pedina sono detti **esagoni di fronte**, i restanti 4 esagoni adiacenti all'unità sono detti **esagoni di spalle**.

**Nota:** qui non si distingue il fianco dalla posizione di spalle.

**Eccezione :** le unità situate in un esagono di paese, villaggio, castello e le unità in Quadrato sono considerate avere 6 esagoni frontali.

### 6.1.2 Effetti dell'orientamento

L'orientamento non ha alcun effetto sul Movimento. Una unità è libera di cambiare d'orientamento, senza costi aggiuntivi, durante o alla fine del suo movimento. Le unità che lasciano un quadrato e le unità in disordine/rotta che si riordinano possono liberamente scegliere il loro orientamento.

L'orientamento ha un effetto diretto sui combattimenti. Una unità può sparare, caricare o ingaggiare un combattimento di corpo a corpo solo in o attraverso i suoi esagoni frontali. Una unità attaccata da uno dei suoi esagoni di spalle è penalizzata (vedi Tabella del Corpo a corpo e Carica).

Le unità che hanno sei esagoni frontali, quadrati a parte (vedi 4.2), possono attaccare in o attraverso qualsiasi dei sei esagoni ma con un modificatore al tiro di - 1 (vedi 8.2). Basta girare la pedina nella direzione dell'attacco prima di risolvere il combattimento. Le unità in questione in pratica così sono obbligate d'attaccare solo unità nemiche poste nei nuovi esagoni frontali (come se ora avessero i due hex di fronte classici).

## 6.2 – ZONE DI CONTROLLO (ZOC)

### 6.2.1 Definizione

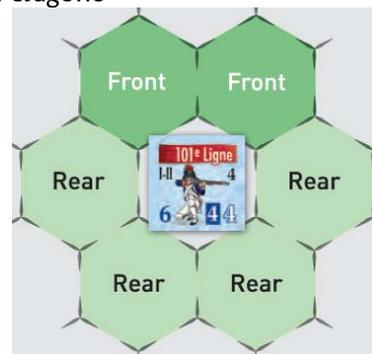
La Zona di Controllo rappresenta l'influenza che una unità esercita oltre l'esagono dove si trova. Tutte le unità possiedono una ZOC nei sei esagoni adiacenti.

**Eccezioni :**

- Le unità d'artiglieria, le unità in Quadrato e le unità in Rotta non hanno ZOC ;
- Le ZOC non si estendono oltre lati di esagono impraticabili dall'unità;
- Le ZOC non si estendono oltre ponti e guadi su fiumi impraticabili;
- Le ZOC non si estendono oltre le mura d'una fortificazione (dall'esterno all'interno), d'un castello o d'una Ridotta/muraglia, anche se il lato d'esagono è attraversato da un sentiero o una strada.

### 6.2.2 Effetti delle ZOC

Una unità deve cessare il suo movimento quando entra in una ZOC nemica, anche se può cambiare d'orientamento entrando nell'esagono



**Eccezione :** Ripiegamento, ritirata o movimento di Rotta, vedi 10.3 e 10.4.

**Eccezione:** inseguimento di cavalleria (vedi 9.5.2).

Entrare in una ZOC nemica non costa PM supplementari.

**Eccezione :** Una unità in disordine deve spendere + 1 PM per entrare in ZOC nemica (vedi 10.1).

Una unità d'artiglieria non può entrare in un esagono di ZOC nemica a meno che questo non sia occupato da almeno una unità di fanteria o di cavalleria amica.

Una unità posta in una ZOC nemica all'inizio della fase d'attivazione può :

- Uscire dalla ZOC (vedi sotto) ;
- Rimanere in posizione e cambiare (eventualmente) d'orientamento d'un angolo d'esagono (60°) al massimo.

Una unità può lasciare una ZOC nemica :

- Spendendo 1 PM in più oltre al costo del primo hex ;
- ma senza poter subito entrare in una ZOC nemica, che sia situata in un esagono frontale del nemico;
- e senza mai muovere da un esagono di ZOC in un altro esagono di ZOC della stessa unità nemica ;

**Eccezione:** cariche di cavalleria già in ZOC nemica (vedi 9.1).

Le ZOC hanno effetti sui ripiegamenti e ritirate dopo i combattimenti, come descritto in 10.3.5 Restrizioni collegate alle ZOC, e pure nel rifiuto del corpo a corpo (vedi 8.8), o nei movimenti di Rotta degli avversari (vedi 10.4).

## 7 – BOMBARDAMENTI D'ARTIGLIERIA

### 7.1 – DEFINIZIONI DI TIRO

Ci sono tre tipi di tiri d'artiglieria :



➤ **Il tiro normale** : Una unità d'artiglieria può effettuare un tiro qualora la sua formazione d'appartenenza sia attivata ; questo tiro colpisce tutte le unità presenti nell'esagono bersaglio.

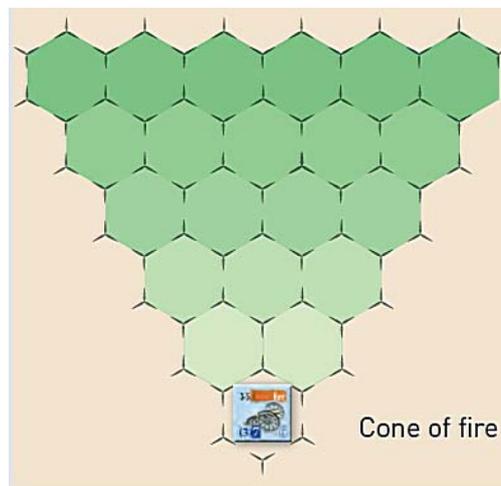
➤ **Il tiro di contro-batteria** : Una unità d'artiglieria, bersaglio d'un tiro da parte d'un'altra unità d'artiglieria nemica, può effettuare un tiro di contro-batteria. Il tiro di contro-batteria va risolto **subito dopo** il tiro nemico iniziale e l'applicazione dei suoi risultati. L'unità d'artiglieria deve anche essere in buon ordine per eseguirlo. Il tiro di contro-batteria colpisce solo l'unità d'artiglieria di testa nel raggruppamento nemico. Il tiro va risolto tenendo conto di tutti i modificatori consueti, eccetto quello per il bersaglio ammassato;

➤ **Il tiro di reazione** : Una unità d'artiglieria, bersaglio d'un corpo a corpo o carica da parte d'una o più unità nemiche, può effettuare un tiro di reazione contro una unità attaccante che sia in uno dei suoi esagoni di fronte (vedi anche 8.3.3). Il tiro di reazione colpisce solo l'unità in cima al gruppo/bersaglio nemico, ma se questa è d'artiglieria, è possibile scegliere quella immediatamente al di sotto (vedi 5.1.3). Il tiro terrà conto di tutti i modificatori del caso escluso quello di "bersaglio ammassato".

Durante una fase d'attivazione nemica, una unità d'artiglieria non può effettuare un tiro di contro-batteria **ed anche** un tiro di reazione. Può effettuare solo uno dei due (a scelta), e una sola volta, durante quella fase d'attivazione.

### 7.2 – RESTRIZIONI DI TIRO

- Una unità d'artiglieria in disordine non può sparare;
- Il tiro si fa prima dei movimenti (vedi 4.4.2) ;
- Una artiglieria può sparare solo entro la proiezione di un cono di tiro che inizia dai suoi due esagoni frontali;



- Una unità d'artiglieria può comunque cambiare d'orientamento, restando nel suo esagono, e sparare durante la stessa fase d'attivazione. Il cambio d'orientamento, limitato ad un solo lato d'esagono, non è considerato un movimento. Invece, una unità d'artiglieria non può cambiare d'orientamento prima di un tiro di reazione o di contro-batteria ;

- Una unità d'artiglieria che inquadra una unità nemica in uno dei suoi esagoni frontali deve obbligatoriamente far fuoco contro quella (se ce ne sono due in differenti esagoni basta scegliere) L'obbligo è uguale in caso di due unità d'artiglieria raggruppate insieme e rimane sempre sia prima sia dopo un eventuale cambio d'orientamento.

**Eccezione:** un'unità d'artiglieria che può eseguire un tiro di controbatteria contro un'artiglieria nemica non adiacente **NON** è costretta a sparare su un'unità adiacente.

### 7.3 – CAPACITÀ E PORTATA DI TIRO (GITTATA)

Una unità d'artiglieria che non è in disordine spara e usa la sua capacità di tiro, nel caso modificata da diversi fattori.

Due artiglierie, da esagoni diversi, possono sparare una alla volta contro lo stesso bersaglio, ma non possono combinare il bombardamento sommando la loro forza.

Due artiglierie raggruppate nello stesso esagono possono:

- sia tirare indipendentemente sullo stesso bersaglio, sia su bersagli diversi;
- sia combinare il loro tiro su un bersaglio comune, purché siano della stessa formazione. Per questa procedura, non si cumula le loro rispettive capacità di tiro, ma si prende la capacità di tiro più alta delle due e si aggiunge un DRM di + 2 al tiro del dado.

Le unità d'artiglieria hanno anche una portata (gittata) **efficace** e una portata **massima** di tiro. Le gittate sono fornite in numero di esagoni (inteso come il numero di esagoni che separano il bersaglio, escluso l'hex di chi spara, ma incluso l'hex bersaglio) . Gli effetti delle gittate si trovano nella Tabella dei Modificatori al tiro di dado per il tiri d'artiglieria.

**Caso particolare :** se più unità d'artiglieria sparano assieme sullo stesso bersaglio, ma hanno gittate diverse, applicare i modificatori più sfavorevoli.

### 7.4 – LINEA DI VISTA (LOS)

Una unità d'artiglieria deve riuscire a tracciare una LOS verso l'unità bersaglio. La LOS è tracciata dal centro dell'esagono dell'unità d'artiglieria sino al centro dell'esagono dell'unità bersaglio. Questa può essere interrotta (bloccata) da alcuni ostacoli.

#### 7.4.1 Ostacoli che bloccano la visuale

- ➔ Esagoni di livello più elevato rispetto al tiratore e bersaglio;
- ➔ Esagoni di villaggio, bosco, frutteto o oasi oppure unità (amiche o nemiche) ;
- ➔ Lati d'esagono di cresta, di pendii ripidi, ridotte o fortificazioni.

**Eccezione :** Se la LOS attraversa un lato d'esagono di ridotta o di fortificazione, la LOS non è bloccata se il tiratore e/o il bersaglio sono adiacenti a quel lato d'esagono.

#### 7.4.2 Effetti dei lati d'esagono

Qualora la LOS passi esattamente lungo il lato d'un esagono bloccante (villaggio, bosco...), non si considera interrotta (bloccata).

Invece se passa lungo due lati d'esagono bloccanti, l'uno a sinistra, l'altro a destra, la LOS è bloccata.

Qualora la LOS passi esattamente lungo un lato d'esagono bloccante (cresta, pendio ripido), è bloccata.

#### 7.4.3 Ostacoli ed elevazioni del terreno

Ignorare l'ostacolo, nel controllo della LOS, se :

- ➔ Il tiratore e il bersaglio sono ambedue su un livello più alto dell'ostacolo;
- ➔ Il tiratore è su un livello più alto del bersaglio e l'ostacolo, e l'ostacolo si trova a metà strada tra tiratore e bersaglio o più vicino al tiratore;
- ➔ Il bersaglio è su un livello più alto del tiratore e l'ostacolo, e l'ostacolo si trova a metà strada tra tiratore e bersaglio o più vicino al bersaglio.

#### 7.4.4 LOS ad alzo zero

Il tiro è sempre possibile a bruciapelo (alzo zero) (tiratore e bersaglio adiacenti), tranne attraverso un lato d'esagono di cresta o di pendio ripido.

### 7.5 – RISOLUZIONE DEL TIRO

Per risolvere un tiro d'artiglieria, il giocatore lancia 1d10 e aggiunge la capacità di tiro dell'unità, verifica i Modificatori (DRM cumulativi) per i tiri di dado d'artiglieria e controlla il risultato nella Tabella di Tiro.

**Precisazione :** in caso di risultato TdC, si fa un test individuale per ciascuna delle unità coinvolte dal risultato del tiro.

## 8 – CORPO A CORPO

### 8.1 – DEFINIZIONE DI CORPO A CORPO (CHOC)



Il corpo a corpo (assalto), è fatto dalla fanteria, una combinazione di tiro a corta distanza e di carica alla baionetta, che permette d'ingaggiare il combattimento e poi la mischia. Anche la cavalleria può allo stesso modo effettuare un corpo a corpo come la fanteria o può eseguire una carica, con altri limiti o vantaggi (vedi 9.). In questo capitolo, il termine corpo a corpo è usato indifferentemente per il corpo a corpo di fanteria e il corpo a corpo di cavalleria, ma **non riguarda la carica** di cavalleria.

### 8.2 – LIMITI AL CORPO A CORPO

Tutte le unità di fanteria o di cavalleria (la cui formazione è attivata) possono ingaggiare un corpo a corpo contro tutte le unità nemiche che sono in uno degli esagoni frontali (vedi 6.1.1).

### Eccezioni :

- ➔ Le unità in disordine, in Rotta, in Quadrato e le unità d'artiglieria non possono ingaggiare un corpo a corpo;
- ➔ Una unità non può attaccare un esagono in cui non è capace di entrare (in tal caso può comunque ingaggiare un corpo a corpo nell'altro dei due esagoni frontali) ;
- ➔ Le unità che fanno un contrattacco non sono obbligate d'attaccare tutte le unità nemiche che stanno nei loro esagoni frontali (vedi 8.7.2).

Unità adiacenti possono combinare il loro attacco (vedi 8.4.). Una unità che annuncia un combattimento **deve attaccare tutte** le unità nemiche che stanno nei loro esagoni frontali, a meno che una o più di quelle unità nemiche siano già attaccate in combattimento di corpo a corpo da altra unità amica.

Una unità nemica può essere attaccata in corpo a corpo solo una volta durante la stessa fase d'attivazione

**Eccezione :** Corpo a corpo di sfondamento e inseguimenti, vedi 8.7.2 e 9.5).

## 8.3 – DETERMINAZIONE DEL CORPO A CORPO

### 8.3.1 Prerequisiti

Un corpo a corpo non è mai obbligatorio (salvo l'eccezione qui sotto).

Per ingaggiare un combattimento di corpo a corpo, una unità dev'essere in "Ordini Ricevuti" o aver passato un Tdl se è "Senza Ordini". I giocatori devono preannunciare e segnalare tutti i corpo a corpo prima di tentare i Tdl della unità. Essi piazzano sulle unità attaccanti i markers **Choc** (corpo a corpo) se l'unità è in "Ordini Ricevuti" o **Choc/Test** (se l'unità è "Senza Ordini" e deve fare un Tdl).

**Eccezione :** tutte le unità che hanno tentato con successo il Tdl devono obbligatoriamente combattere.

### 8.3.2 Test d'ingaggio

Il Tdl (vedi 0.4.2) si fa al momento di risolvere il combattimento. In caso d'unità raggruppate, solo l'unità di testa esegue il Tdl (vedi 5.1.3) :

- ➔ Se il Tdl riesce, può partecipare al combattimento corpo a corpo con tutte le unità presenti nello stesso hex ;
- ➔ Se il Tdl fallisce, non può ingaggiare un combattimento corpo a corpo, né lo possono altre unità presenti nello stesso esagono.

**Importante :** quando il corpo a corpo è dipendente dalla facoltà d'ingaggio delle unità, può succedere che una unità sia obbligata ad attaccare simultaneamente due unità nemiche (che stanno sui suoi esagoni frontali), perché una unità amica vicina, che doveva appoggiare la manovra con un altro attacco, ha sbagliato il suo Tdl.

### 8.3.3 Fuoco di Reazione

Una unità d'artiglieria, bersaglio d'un corpo a corpo da parte d'una o più unità nemiche, ivi compreso il caso di cavalleria nemica in carica o che sta inseguendo (vedi 9.5) può effettuare un tiro di reazione (vedi 7.1) contro una unità attaccante, che sta in uno dei suoi esagoni frontali.

Più unità d'artiglieria non possono combinare il loro tiro di reazione, ma sparano individualmente, anche su bersagli diversi. Il tiro di reazione ha luogo prima della risoluzione dei corpo a corpo, e dopo eventuali test d'ingaggio. Se l'unità che attacca deve fare un Tdl e lo fallisce, il tiro di reazione d'artiglieria è annullato.

Una unità disorganizzata da un tiro di reazione non può più effettuare il suo corpo a corpo. In caso di raggruppamento,

se l'unità di testa va in disordine, a causa del tiro di reazione, l'altra unità dovrà attaccare da sola.

## 8.4 – CORPO A CORPO COMBINATO

### 8.4.1 Definizione di corpo a corpo combinato

Unità amiche che stanno su esagoni adiacenti possono combinare le loro forze per ingaggiare un corpo a corpo contro uno stesso difensore. Le unità che si aggregano per l'attacco sommano le loro forze. Se sono Senza Ordini, ciascuna dovrà tentare un Tdl (o un Tdl per raggruppamento, come detto in 8.3.2). Può capitare che un attacco combinato sia impossibile per il fallimento di uno dei Tdl necessari.

### 8.4.2 Attacchi multipli

Se le unità attaccanti sono più d'una e stanno su esagoni di terreno che possono portare differenti vantaggi al corpo a corpo, ci si regola così:

- se il difensore è in un esagono di terreno piano, l'attaccante sceglie il modificatore di terreno che vorrebbe applicare;
- in tutti gli altri casi sarà il difensore a scegliere il modificatore di terreno che l'attaccante dovrà applicare.

### 8.4.3 Difensori multipli

Se una unità attacca più unità che stanno in esagoni diversi, il difensore sceglie, come modificatore, l'esagono che gli darà maggior vantaggio.

## 8.5 – RISULTATI DI CORPO A CORPO

Il giocatore attaccante tira 1d10 e applica i modificatori citati nella Tabella dei Terreni, nella Tabella dei rapporti di forza e nella Tabella dei Modificatori al tiro del dado per il corpo a corpo o carica (sono cumulativi – salvo eccezioni). Il risultato del combattimento è dato dalla Tabella di corpo a corpo e di carica.

I risultati del corpo a corpo si applicano a tutte le unità nell'esagono. Il giocatore poi tira un 1d10 per ogni unità costretta a tentare un TdC. Gli effetti elencati in tabella vanno applicati nell'ordine indicato, a seguire quelli indotti. Una unità in Rotta, che deve tentare un TdC, invece esegue un movimento di Rotta al posto del test (vedi 10.4).

Una unità d'artiglieria, sola in un esagono o raggruppata con un'altra artiglieria, e che è attaccata in corpo a corpo da una unità nemica, dopo il suo tiro di reazione è automaticamente eliminata. Vedere in 8.9 per il caso particolare sull'artiglieria nel corpo a corpo e vedere in 10. per l'applicazione dei risultati.

## 8.6 SPIEGAZIONE DEI DRM PRINCIPALI

### 8.6.1 Rapporti di forza

Ogni giocatore somma la forza di tutte le sue unità coinvolte nel corpo a corpo. L'attaccante paragona la forza delle sue unità con quella delle unità del difensore. Il risultato è arrotondato in favore del difensore.

**Esempio :** Una unità di 8 punti di forza che attacca un nemico con 3 punti di forza fa il corpo a corpo con un rapporto di forza di 2 a 1. Se avesse avuto 5 punti di forza in attacco contro 6 in difesa, il rapporto di forza sarebbe stato arrotondato a 1 a 1,5. La Tabella dei rapporti di forza dà i corrispondenti modificatori.

### 8.6.2 Differenziale di Coesione

L'attaccante prende il livello di coesione più alto delle unità del difensore e lo sottrae da quello più alto delle sue unità, e la differenza ottenuta sarà il modificatore al tiro del dado.

## 8.7 AVANZATA DOPO CORPO A CORPO

### 8.7.1 Avanzata come risultato d'un corpo a corpo

Se il difensore abbandona il suo esagono (ripiegamento, ritirata o eliminazione) dopo un corpo a corpo, l'unità attaccante, con il più alto valore di coesione (e solo quella), o il raggruppamento che contiene quell'unità, se attaccano più raggruppamenti, **deve avanzare** nell'hex abbandonato. In caso di valori di coesione pari, l'attaccante sceglie l'unità (o il raggruppamento) che desidera.

L'unità (o il raggruppamento) può cambiare d'orientamento d'un angolo d'esagono nella sua avanzata.

Due unità di due raggruppamenti diversi, che hanno partecipato allo stesso combattimento, non possono essere scelte nello stesso tempo per avanzare dopo un corpo a corpo. Una unità d'artiglieria non può avanzare dopo un corpo a corpo.

**Eccezione :** in caso di rifiuto del corpo a corpo (vedi 8.8).

Se l'avanzata dopo corpo a corpo si fa in, o attraverso, un esagono di terreno che manda in disordine, l'unità deve subire quella penalità.

**Esempio :** fanteria attraverso un lato di pendio ripido.

### 8.7.2 Corpo a corpo di sfondamento e contrattacco

Una unità può effettuare un solo corpo a corpo di sfondamento o contrattacco per fase d'attivazione. I corpo a corpo di sfondamento e i contrattacchi sono risolti subito prima di procedere con il resto del combattimento. La procedura è la seguente:

- Se il risultato autorizza un corpo a corpo di sfondamento, una unità attaccante (o un raggruppamento, se attaccano più raggruppamenti) **deve** avanzare senza cambiare d'orientamento e **può** fare un secondo corpo a corpo. Qui il Tdl non è necessario (corpo a corpo automatico), ma l'attaccante deve attaccare tutte le unità nemiche presenti nei suoi esagoni frontali ;
- Se il risultato autorizza un contrattacco del difensore, il difensore **può** fare un corpo a corpo contro una qualsiasi delle unità del giocatore attivo che sta in uno dei suoi esagoni di fronte. Se l'attaccante si ritira dopo il corpo a corpo iniziale, il difensore può avanzare nell'esagono libero, senza cambiare orientamento e fare un altro corpo a corpo. In tutti e due i casi non è richiesto alcun Tdl (corpo a corpo automatico) ed il difensore può scegliere quale degli esagoni frontali attaccare, ignorando gli altri.

#### Casi particolari :

- se una unità d'artiglieria, sola nel suo esagono, è eliminata (automaticamente) in seguito a un corpo a corpo, non si può verificare la possibilità di un corpo a corpo di sfondamento.

### 8.7.3 Priorità dell'avanzata dopo corpo a corpo

La scaletta stabilisce chi avanza per primo dopo un corpo a corpo normale o di sfondamento o un contrattacco:

- La cavalleria che carica ha sempre la priorità su altre unità che fanno un corpo a corpo, anche se quelle hanno un miglior valore di coesione. La cavalleria dunque esegue un Inseguimento (vedi 9.5.2) ;
- La cavalleria, anche se non ha caricato, ha sempre la priorità sulla fanteria, anche se ha miglior coesione;
- In tutti i casi, la cavalleria pesante ha la priorità sulla cavalleria leggera, anche se questa ha miglior coesione.

## 8.8 – RIFIUTO DEL CORPO A CORPO

### 8.8.1 Rifiuto di corpo a corpo di fronte a fanteria

Una unità di cavalleria, anche se disorganizzata, può evitare con un movimento d'uno o due esagoni l'unità di fanteria che l'attacca in corpo a corpo, ammesso che non l'abbia già fatto durante la fase d'attivazione in corso (es. : se questa non è già indietreggiata davanti ad un'altra unità attivata dallo stesso MA). La decisione dev'essere presa prima del TdI eventuale dell'avversario.

**Nota :** Un rifiuto del corpo a corpo di due esagoni deve obbligatoriamente diventare un effettivo allontanamento di due esagoni dell'unità in rapporto all'unità che ha causato l'evento.

I limiti e gli effetti di un rifiuto del corpo a corpo sono i seguenti:

- Se una unità di cavalleria effettua la sua manovra di sganciamento con un movimento d'un solo esagono, esegue un TdC con un DRM di + 1. Se il TdC fallisce, subisce un Disordine supplementare ;
- se una unità di cavalleria effettua uno sganciamento di due esagoni, esegue un TdC con un DRM di - 2. Se il TdC fallisce, subisce un Disordine supplementare ;

**Nota :** in ambo i casi, il TdC s'effettua dopo la dichiarazione di sganciamento e prima dell'applicazione di ogni altro effetto indotto dal ripiegamento conseguente (per es. prima di dar luogo ad un Disordine da ripiegamento in ZOC di fronte nemica). Qualsiasi sia il risultato del TdC, il movimento di sganciamento è autorizzato.

**Precisazione:** in un raggruppamento si esegue un TdC per ciascuna unità del gruppo.

- se una unità di cavalleria esegue il suo movimento di sganciamento verso un esagono dove il costo d'ingresso è pari o più di 3 PM (non si conta il + 1 per uscire di ZOC), subisce un livello ulteriore di Disordine;
- Il movimento di sganciamento ha tutti i limiti di un normale movimento (ri-orientamento possibile, esame degli effetti indotti dal terreno) e ai limiti citati in 6.2.2, ad eccezione del fatto che lo sganciamento è possibile in direzione di una ZOC frontale di un'altra unità nemica, al prezzo d'un ulteriore disordine (vedi 10.3.5).

**Nota :** Una cavalleria può rifiutare il corpo a corpo ed effettuare uno sganciamento verso una ZOC nemica, ma non lo può fare muovendo in altro esagono della ZOC della stessa unità avversaria (compresa quella dell'unità attaccante) .

In ogni modo la fanteria può avanzare nell'esagono abbandonato come descritto in 8.7.1. Una unità d'artiglieria, raggruppata con fanteria che ha provocato un rifiuto di corpo a corpo, può comunque avanzare nell'hex abbandonato (è una eccezione a 8.9 e 8.7.1).

### 8.8.2 Rifiuto di fronte a cavalleria pesante

Una unità di cavalleria non pesante (leggera o media) può effettuare un rifiuto di corpo a corpo di fronte (solo) a una o più unità di cavalleria pesante. Un rifiuto di corpo a corpo di fronte a cavalleria si svolge esattamente come la procedura descritta nel rifiuto di fronte alla fanteria, fatta eccezione per il fatto che non c'è alcun TdC.

**Importante :** Un rifiuto di corpo a corpo di fronte ad un attacco combinato di fanteria e di cavalleria pesante si deve trattare come fosse un rifiuto di fronte a sola fanteria (quindi col TdC).

## 8.9 – ARTIGLIERIA E CORPO A CORPO

L'artiglieria non partecipa mai ad un corpo a corpo. Non possiede alcuna forza per un corpo a corpo, e la sua coesione non è mai tenuta in conto per un corpo a corpo e non ha valori d'ingaggio:

- se una artiglieria è raggruppata con un attaccante che perde un corpo a corpo, l'artiglieria va in disordine e deve retrocedere con l'attaccante, se tutte le unità del raggruppamento ripiegano. Se l'attaccante vince, non può avanzare dopo il combattimento ;
- se una artiglieria è raggruppata con un difensore e questo perde un corpo a corpo, deve retrocedere di un esagono e fare un TdC (va in disordine se fallisce il TdC) ;
- Se una artiglieria si trova da sola in un esagono (o raggruppata con altra artiglieria) ed è attaccata in corpo a corpo, dopo il suo tiro di reazione, viene automaticamente eliminata. Ovviamente non ci saranno, in questo caso, né corpo a corpo di sfondamento né inseguimenti;
- Se si attaccano due esagoni, uno dei quali contiene solo artiglieria, l'artiglieria non è eliminata a meno che il combattimento contro l'altro raggruppamento sia un successo.

## 9- CARICHE DI CAVALLERIA

La carica è il mezzo più efficace per usare la cavalleria in assalto. Una carica non può mai essere evitata. Le sole reazioni possibili a una carica sono l'adozione del quadrato per la fanteria (vedi 9.3) o la contro-carica per la cavalleria (vedi 9.4).



Le differenti fasi di una carica si eseguono nel seguente ordine:

### Movimento di Carica

- Dichiarazione di carica (vedi 9.1) ;
- Eventuale TdI per le unità Senza Ordini (vedi 9.1) ;
- Movimento di carica (vedi 9.1) ;
- Tentativo eventuale del difensore di fare il quadrato (vedi 9.3.1) ;
- Tentativo eventuale di richiamo della cavalleria che carica (vedi 9.3.3) ;

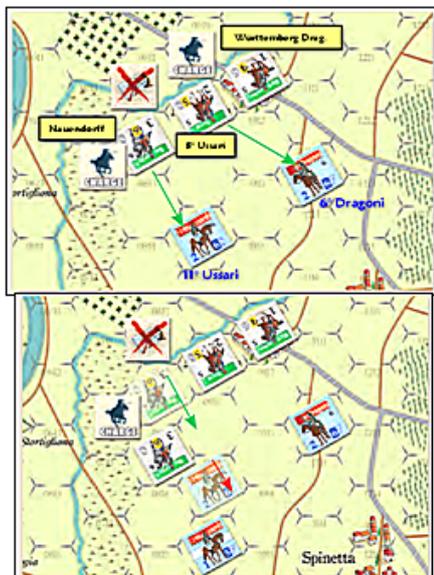
### Risoluzione della Carica

- Tentativo eventuale di contro-carica (vedi 9.4) ;
- Eventuale tiro di reazione (stessa procedura di 8.3.3)
- Risoluzione della carica (vedi 9.2) ;
- Eventuale inseguimento (vedi 9.5).
- TdC di fine carica (vedi 9.5 e 9.2)

## 9.1 – LIMITI ALLE CARICHE

- L'unità attaccata deve essere nella LOS (vedi 7.4) degli esagoni frontali dell'unità che carica, prima del suo movimento.
- Chi carica non deve essere in Disordine o in Rotta ;
- Le cariche sono dichiarate durante i movimenti dell'attivazione in corso (mettere il marker Carica) ;
- Il TdI eventuale (unità "SO") avviene prima del movimento di carica. Se fallisce, l'unità rimane sul posto e non può combattere ;
- Una unità che carica deve muoversi almeno un esagono ;
- L'unità che carica non può muoversi oltre la sua capacità di movimento ridotta (come detto in 4.1.2) ;
- Una unità di cavalleria a contatto d'una unità nemica può lasciare la sua ZOC (spende + 1 PM, vedi 6.2.2), fare un mezzo giro e caricare, ma in tal caso deve attaccare

## ESEMPIO DI CARICA (DA MARENGO 1800)



### DICHIARARE LA CARICA (v. 9.1)

È stata attivata la formazione O'REILLY. Solo Nauendorff (0812) ed il 5° Ussari (0911) possono caricare. Württemberg (1011) non può caricare perché si trova in un Villaggio. L'Austriaco decide di caricare l'11° Ussari (0913) con Nauendorff ed il 6° Dragoni (1112) con il 5° Ussari.

### POSSIBILE TdI PER UNITA' SO (non in comando) (v. 9.1)

Tutta la formazione O'REILLY è fuori comando (SO). Perciò il 5° Ussari esegue un Test d'ingaggio prima della carica: tira un d10 e fa 8 per cui fallisce il test (risultato superiore al valore d'ingaggio dell'unità che è 5). Gli Ussari austriaci restano sul posto e non caricano. Nauendorff fa lo stesso test e con un 4 riesce a caricare.

### MOVIMENTO DI CARICA (v. 9.1)

Nauendorff muove in 0813 per attaccare l'11° Ussari e lo può fare solo attraverso i suoi hex frontali, a causa della sua capacità di movimento e delle restrizioni per la ZOC. Poiché l'unità bersaglio è di cavalleria il difensore non può fare un Quadrato (v. 9.3.1) e l'unità di cavalleria che carica non può richiamare la truppa (v. 9.3.3). È possibile una contro carica (v. 9.4). L'11° Ussari può contro caricare eseguendo un TdI senza modificatori (nessuna delle due unità è di cavalleria pesante) sperando di annullare il bonus della carica di +1. Tira il d10 e fa 7: la contro carica fallisce (7 è maggiore del valore d'ingaggio 6).

### RISOLUZIONE DELLA CARICA (v. 9.2)

Questa carica di cavalleria si risolve con un DRM di +3 (+1 per il rapporto di forza 3-2, +1 per terreno piano, 0 per la differenza di Coesione, +1 perché cavalleria leggera). Il tiro con il d10 è un 7, per un valore modificato di 10, che dà un risultato 1+D. L'11° Ussari ripiega un esagono in 0914 e va in Disordine (si gira sul lato B).

### POSSIBILE INSEGUIMENTO (v. 9.5)

C'è un inseguimento. Nauendorff avanza un esagono (in 0913), seguendo l'11° Ussari lungo la sua via di ritirata, ed attacca di nuovo. Dato che il difensore è in Disordine non può fare contro cariche. L'inseguimento si risolve con un DRM +6 (+3 per il rapporto 3-1, +1 per il terreno piano, +1 per la differenza di coesione, +1 perché carica cavalleria leggera e 0 penalità d'inseguimento perché è il primo inseguimento). Il tiro d10 fa 2, per un totale modificato di 8, un risultato di 1+CT. L'11° Ussari si ritira un esagono (in 0915). Fa un TdC e con il d10 tira un 6, fallendolo (ora la sua Coesione è 5 perché è in Disordine). La pedine prende un marker di Rotta e si ritira di 3 esagoni. Due sono le scelte:

**1a Scelta:** l'11° Ussari si ritira 3 hex e si ferma in 0717 (un terreno accidentato) ritirandosi attraverso gli hex 0816 e 0716. Nauendorff fa un secondo inseguimento ma si deve fermare in 0716 perché non può caricare un bersaglio che sta in terreno accidentato. Termina l'inseguimento. Esegue in TdC di FINE CARICA (v. 9.5 e 9.2): fa un 4 con il d10 e supera il TdC (ha una coesione di 6).

**2a Scelta:** l'11° Ussari si ritira 3 hex e si ferma in 1117. Nauendorff esegue un secondo inseguimento. Questo è risolto con un +7 (+3 per il rapporto 3-1, +1 per terreno piano, +1 per differenza coesione, +1 perché carica cavalleria leggera e +2 perché attacca unità in Rotta, -1 per il secondo inseguimento). Il d10 fa un 5, per un totale modificato di 12, risultato 1+D. L'11° Ussari si ritira un esagono (in 1118) e subisce un altro Disordine, che lo elimina. Nauendorff avanza nell'hex vuoto (1117). L'inseguimento termina.

### TEST DI COESIONE DI FINE CARICA (v. 9.5 e 9.2)

Nauendorff esegue il TdC di fine carica e fa un 8 con il d10. Il test fallisce (la sua coesione è 6) per cui Nauendorff va in disordine e deve girare la sua pedina.



corpo a corpo di cavalleria e - 1 per il villaggio).

## 9.2 – EFFETTI DELLA CARICA

Il combattimento si risolve tra la cavalleria che carica e tutte le unità nemiche situate in uno degli esagoni di fronte (vedi 6.1.1).

Il giocatore attaccante tira 1d10 e applica i modificatori segnati nella Tabella dei Terreni, la Tabella dei rapporti di forza e nella Tabella dei Modificatori al tiro del dado per corpo a corpo o carica (sono cumulativi, salvo eccezioni). Il risultato del combattimento è dato dalla Tabella di corpo a corpo e di carica. I modificatori sono aggiunti a quelli eventuali dell'attacco combinato con la fanteria.

**Eccezione:** non s'aggiunge nulla se il difensore è in quadrato, quindi si applica solo il -2 dovuto alla carica.

**Alla fine d'una carica,** tutte le unità di cavalleria partecipanti eseguono individualmente un TdC. In caso di fallimento le unità vanno in disordine, e questo stato si somma ad ogni eventuale disordine causato da risultati di combattimento.

## 9.3 – QUADRATI E CARICHE

### 9.3.1 Formazione del quadrato

Le unità di fanteria in terreno piano, che sono bersagli d'una carica e non sono né in disordine, né in Rotta, possono tentare di assumere la formazione in quadrato per proteggersi, anche se si trovano in ZOC nemica.

**Eccezione:** Una unità in quadrato che ripiega dopo una carica e perde la sua formazione in quadrato (vedi 4.2) non può tentare di rimettersi in quadrato durante la risoluzione dell'inseguimento che segue.

L'artiglieria non può mettersi in quadrato, tranne nel caso in cui sia raggruppata con la fanteria; in tal caso si conforma a quella che fa la fanteria. Il giocatore proprietario tira un dado prima di risolvere la carica:

- Se il tiro di dado è pari o inferiore alla coesione dell'unità di fanteria (o di qualunque unità di fanteria del raggruppamento), l'unità (o il raggruppamento) riesce a formare un quadrato. Mettete il marker del quadrato;
- Se il tiro di dado è maggiore della coesione dell'unità di

con un orientamento identico a quello che aveva prima di iniziare il movimento di carica;

- L'unità che carica non deve attraversare o fermarsi in un esagono dove si trova una unità d'artiglieria amica, durante il suo Movimento di carica;
- I tipi di terreni che bloccano le cariche sono elencati nella Tabella dei Terreni. È proibito lanciare una carica partendo da uno di questi tipi di terreni, di attraversarli durante il movimento di carica, o di caricare un'unità nemica situata in uno dei terreni citati. In egual modo è proibito attraversare un lato d'esagono di ponte su fiume, lato di pendio, pendio ripido, cresta, ridotta o forte, durante il movimento di carica o di caricare una unità nemica situata al di là di quel lato d'esagono.

**Importante:** questi limiti alle cariche non c'entrano nulla con il normale corpo a corpo di cavalleria. Una cavalleria può per esempio effettuare un corpo a corpo, senza caricare, contro un villaggio con una penalità di -3 (-2 per il

fanteria (o di almeno una unità di fanteria del raggruppamento), l'unità (o il raggruppamento) non può formare il quadrato. In più la o le unità di fanteria che hanno fallito il TdC vanno tutte in disordine.

### 9.3.2 Effetti del quadrato

- La cavalleria perde i benefici della carica contro il quadrato. In più, si applica un modificatore di -2 al combattimento ;
- Il tiro di reazione d'una artiglieria raggruppata con una fanteria già schierata in quadrato è penalizzato con un -1 al tiro del dado (il tiro si fa sempre dopo il tentativo di formare il quadrato), che va aggiunto al normale -1 del tiro di reazione.

### 9.3.3 Richiamo della cavalleria

Se l'unità bersaglio è riuscita a formare il quadrato, la cavalleria può tentare di arrestare la sua carica. Il giocatore esegue un Tdl per unità o raggruppamento d'unità :

- Se il Tdl riesce, l'unità è richiamata. Non carica più e indietreggia, dove si trova, d'un hex allontanandosi dal bersaglio e cambia d'orientamento come desidera. Però non può ripiegare in esagoni frontali d'una unità nemica (rimane sul posto senza caricare);
- Se il Tdl è fallito, deve caricare obbligatoriamente. Nel caso d'unità raggruppate, solo l'unità di testa effettua il Tdl e il risultato è valido per tutto il raggruppamento.

**Precisazione :** se il richiamo della cavalleria ha successo, la carica non si effettua più, quindi non serve più il TdC di fine carica (vedi 9.5 e 9.2).

## 9.4 – CONTRO CARICHE

Se l'unità bersaglio d'una carica (o di un inseguimento) è un'altra unità di cavalleria, che non sia in disordine o in Rotta, e che viene caricata attraverso uno dei suoi esagoni frontali, può tentare la contro-carica. L'unità esegue un Tdl prima della risoluzione della carica d'origine e aggiunge un DRM di +2 se si tratta di cavalleria leggera che contro-carica cavalleria pesante (solo in questo caso) :

- Se il Tdl riesce, anche la contro-carica può partire, così l'attaccante risolve il combattimento senza il bonus della carica iniziale ;
- Se il Tdl fallisce, non c'è alcuna contro-carica e la carica è risolta come detto in 9.2.

**Precisazione:** in caso d'inseguimento (vedi 9.5), l'unità potrebbe tentare nuove contro-cariche almeno finché rimane in buon ordine e viene caricata in uno dei suoi esagoni frontali.

In caso d'unità raggruppate, solo l'unità di testa esegue il Tdl. Il risultato vale per tutto il raggruppamento.

In caso di contro-carica riuscita, di ripiegamento o ritirata dopo combattimento dell'unità attaccante, si può iniziare un inseguimento di quell'unità. Una unità che insegue dopo la contro-carica segue le stesse regole di quelle che caricano (vedi 9.2).

## 9.5 - INSEGUIMENTI

### 9.5.1 Definizione di inseguimento

Se la carica di cavalleria dà per risultato l'abbandono dell'hex da parte del difensore (ripiegamento, ritirata o eliminazione), l'inseguimento è **obbligatorio**, anche se l'unità in fuga esce dalla LOS della cavalleria inseguitrice. Una unità di cavalleria attaccata è autorizzata a inseguire l'unità attaccante nei seguenti casi (vedi Tabella dei corpo a

corpo e cariche):

- se il risultato del combattimento permette un inseguimento;
- se l'attaccante ripiega o si ritira e la contro-carica riesce (vedi 9.4).

### 9.5.2 Restrizioni per l'inseguimento

- I limiti per l'inseguimento sono gli stessi della carica (vedi 9.1), a parte il fatto che non c'è più bisogno di un TDI per una unità Senza Ordini e che il movimento ridotto non è applicato;
- Se un solo raggruppamento di unità conduce la carica, il giocatore può, a scelta, effettuare un inseguimento usando l'unità del gruppo che possiede il miglior valore di coesione (libera scelta del proprietario in caso di pari valori). Se più gruppi d'unità effettuano una carica, sarà soltanto il gruppo che contiene l'unità a maggior coesione a fare l'inseguimento (con libera scelta del giocatore in casi di pari valori). Non possono essere scelte simultaneamente due unità appartenenti a gruppi diversi, che hanno partecipato allo stesso combattimento, per eseguire un inseguimento.

**Eccezione :** unità di cavalleria pesante (L sulla pedina) (o un gruppo che contiene almeno una unità di cavalleria pesante), anche se non possiede il livello di coesione più elevato, ha sempre la priorità per gli inseguimenti.

- il raggruppamento che inizia l'inseguimento lo conduce a termine fino alla sua fine (le sue unità devono rimanere raggruppate fino alla fine dell'inseguimento).
- Una unità di cavalleria che insegue può cambiare d'orientamento al massimo di un lato d'esagono per ogni esagono percorso, in direzione dell'unità inseguita; se esegue questa rotazione l'unità deve sempre avere l'esagono di ripiegamento o di ritirata dell'unità inseguita come uno dei propri esagoni frontali ;
- Se il difensore ripiega o si ritira (va in Rotta), la cavalleria che carica lo insegue, seguendo il sentiero di ripiegamento o di ritirata, ignorando gli effetti delle ZOC relativi al movimento (vedi 6.2.2) sino a giungere adiacente all'unità inseguita o fino ad avere un'unità nemica in uno dei suoi esagoni frontali, secondo quale evento capita per primo;
- Se il difensore è eliminato, la cavalleria che carica avanza nell'esagono abbandonato, può riorientarsi per un lato d'esagono e continuare a caricare le unità nemiche presenti nei suoi esagoni frontali (tranne se l'unità eliminata è una unità d'artiglieria) ;
- La cavalleria deve inseguire l'ultima unità caricata (si sceglie se ve ne sono più di una), anche se quella non è l'unità che ha innescato la prima ritirata iniziale.
- Un esagono di terreno impraticabile per la cavalleria o un terreno che non consente la carica, fermano l'inseguimento, anche se traversato da strade/piste;
- Diversamente dal corpo a corpo di sfondamento, non c'è alcun limite al numero delle volte in cui inseguimento e nuove cariche possono reiterarsi nello stesso turno. Pertanto, ogni qual volta una unità inseguitrice carica di nuovo, va applicato un modificatore di -1, cumulativo, al tiro per il corpo a corpo, a partire dalla seconda carica dell'inseguimento ;

**Precisazione :** per la Carica iniziale e per la prima Carica dell'inseguimento : nessun modificatore / seconda carica dell'inseguimento: -1 / Terza carica dell'inseguimento: -2 / Quarta dell'inseguimento: -3, ecc. ;

- Una cavalleria che insegue deve caricare tutte le unità nemiche situate nell'esagono frontale d'inseguimento, che siano in un terreno dove la carica è consentita, oltre all'unità che ha innescato la ritirata;
- Tuttavia l'arresto volontario della carica è possibile qualora un'altra unità, diversa da quella inseguita, venga a trovarsi in un esagono frontale della cavalleria inseguitrice ;
- Il TdC di fine carica (9.2) va fatto quando l'inseguimento termina.

## 10 – DISORDINE, ROTTA, RITIRATA E RPIEGAMENTO

Come risultati d'un combattimento o di tiri ci sono :

- Il **disordine** (10.1) o la **Rotta** (10.2) ;
- Il **ripiegamento** (fuga precipitosa): ripiegamento d'un esagono di unità in buon ordine o in disordine ;
- La **ritirata** : ritirata di 2 esagoni (fanteria) o 3 esagoni (cavalleria) d'una unità in Rotta (10.3) ;
- Il **movimento di Rotta** : durante la fase E. (10.4).

### 10.1 - DISORDINE

Le pedina d'una unità in buon ordine che va in disordine è girata sul lato barrato da una banda bianca.

Una unità in disordine, che subisce un'ulteriore Disordine va in Rotta (vedi 10.2)

**Eccezione** : L'artiglieria segue le stesse regole del disordine/Rotta delle altre unità con una eccezione. Se una unità d'artiglieria, già in disordine, subisce un'ulteriore Disordine (o direttamente una Rotta), in seguito a un tiro, è eliminata.

Una unità in disordine :

- Non può fare marce forzate;
- Consuma 1 PM ulteriore per entrare in una ZOC nemica ;
- Non può ingaggiare un corpo a corpo o caricare ;
- Non può fare un quadrato o contro-caricare.

### 10.2 - ROTTA

Una unità può andare in Rotta:

- direttamente in seguito ad un risultato di tiro .
- indirettamente quando una unità in disordine subisce un secondo Disordine (risultati di combattimenti o tiri, effetto di una ritirata o test di coesione mancato).

Mettere il marker Rotta sulla pedina indicando il suo stato.

Se una unità in Rotta, subisce un'ulteriore disordine, è eliminata. Le pedina d'una unità eliminata è tolta dalla mappa e non torna più in gioco.

Quando una unità va in Rotta, deve subito fare una ritirata di 2 esagoni (fanteria e artiglieria) o di 3 esagoni (cavalleria), come descritto in 10.3.1. Se non può completare quel movimento, è eliminata.

Una unità in Rotta :

- Non può muovere (solo nella fase E), né combattere in corpo a corpo o tirare;
- Non ha ZOC;
- Non può fare un quadrato o contro-caricare;
- Non possiede più orientamento (fronte o spalle), ma si deve orientare verso la direzione di ritirata assegnata, proprio per indicare quale questa sia;
- Se è attaccata in corpo a corpo, l'attaccante somma un + 2 al suo tiro di dado;
- Se subisce un altro livello di disordine, è eliminata;

- Se deve fare un TdC, (tentativi di riordino a parte, vedi 11.1), fa invece subito un completo movimento di Rotta (10.4) ;
- Se tenta un TdC di riordino è penalizzata da un + 1 ;
- Se il suo movimento di ritirata la porta fuori mappa, è eliminata.

## 10.3 – RPIEGAMENTI E RITIRATE

### 10.3.1 Definizione

Il risultato d'un combattimento o di un test fallito può indurre una unità a ripiegare d'un esagono, e/o, in caso di Rotta, a fare una ritirata di due o tre hex (vedi 10.2). Dopo un combattimento, tale movimento deve effettuarsi avendo come indirizzo di direzione:

- l'allontanarsi da tutti gli attaccanti che hanno causato quel risultato come primo esagono di ripiegamento/ritirata ;
- poi l'allontanarsi dall'esagono iniziale (dove si trovava il difensore) lungo i successivi esagoni di ritirata.
- se c'è scelta tra più esagoni di ritirata, optare per quelli che evitano un'eliminazione.

Una unità che non riesce a completare il suo ripiegamento e/o la sua ritirata, nell'inezienza del cammino fissato, è eliminata.

**Eccezione** : è possibile, senza penalità, ripiegare dopo il combattimento verso un esagono adiacente all'attaccante senza allontanarsi da lui, ma laddove il nemico non esercita nessuna ZOC (Esempio : Castello, di là da un ponte ecc...). Ripiegamenti o ritirate si contano in numero di esagoni non in PM, e quando si passa sopra (attraversa) una unità amica non si paga il +1 PM aggiuntivo (vedi 4.4.3).

### 10.3.2 Restrizioni d'orientamento

Se l'unità non è in Rotta conserva il suo orientamento iniziale. Non può cambiare d'orientamento, a meno che alla fine del ripiegamento si trovi obbligata a raggrupparsi con altra unità amica orientata diversamente (obbligo di rispettare la 6.1, ovvero il prendere lo stesso orientamento dell'unità immobile, che non ha subito né ritirata né ripiegamento).

### 10.3.3 Restrizioni di raggruppamento

Due unità raggruppate che ripiegano o si ritirano simultaneamente non sono assolutamente obbligate a terminare la loro mossa nello stesso esagono.

Una unità che ripiega o che si ritira può entrare, se il suo proprietario decide così, in un esagono occupato da una unità amica, con la quale non potrebbe raggrupparsi seguendo le regole del raggruppamento (vedi 10.5).

### 10.3.4 Restrizioni collegate al terreno

Una unità che ripiega o si ritira non può attraversare un fiume, a meno che non ci sia un guado o un ponte. Se poi deve ripiegare o ritirarsi attraverso un pendio ripido, un guado o un ponte, automaticamente va in disordine e, se il caso, aggiunge un altro livello di Disordine.

**Eccezione** : ripiegamenti o ritirate dopo combattimento in o attraverso castelli sono autorizzate soltanto se l'unità (in partenza) possiede abbastanza PM per farlo.

### 10.3.5 Restrizioni collegate alle ZOC

Le ZOC non hanno effetto su ritirate e ripiegamenti.

**Eccezione** : Se si ripiega o si ritira in un hex di fronte d'una unità nemica (sua ZOC), l'unità subisce un livello di Disordine ulteriore per ogni esagono siffatto nel quale entra.

Una unità in Rotta che si ritira in una ZOC di fronte nemica è perciò eliminata.

#### 10.4 – MOVIMENTO DI ROTTA

Si può fare nella fase D. quando una unità in rotta deve controllare un TdC o, sistematicamente, per tutte le unità in Rotta durante la fase E.

Questa è la procedura:

➔ Nel movimento di Rotta le unità devono muoversi per tutta la loro capacità totale di movimento, indicata sul lato disorganizzato dell'unità, in una delle direzioni indicate dallo scenario, seguendo la via più diretta e rispettando le regole sull'attraversamento delle unità (vedi 10.5). La via più diretta significa una linea retta verso il bordo mappa o l'esagono stabilito (e non la via meno costosa in termini di PM); se l'unità non riesce a muovere almeno 1 esagono, è eliminata (es. : movimento proibito tra ZOC e ZOC della stessa unità nemica; costo dell'esagono adiacente troppo elevato ecc.) ;

➔ Quanto al consumo dei PM, un movimento di Rotta è considerato come un movimento normale (vedi 4.1.1).

**Eccezione** : l'aggiunta di +1 PM (vedi 4.4.3) per attraversare una unità amica qui non si applica; idem per guadi/ponti.

➔ I limiti di raggruppamento (vedi 5.1) e quelli collegati alle ZOC di 10.3.5 sono sempre validi;

➔ Una unità può scegliere di fermare il suo movimento di Rotta quando passa su un esagono di paese, villaggio o castello. Resta allora nell'esagono e non ha più obbligo d'effettuare ancora il movimento di Rotta, anche se fallisce tentativi di riordino. Il giocatore può decidere di far riprendere il movimento di Rotta nelle successive fasi E.

➔ Se un qualsiasi ostacolo, compresa una ZOC frontale nemica, può causare una nuova Disordine e quindi anche l'eliminazione dell'unità, quest'ultima è autorizzata a deviare per una o più colonne di esagoni, se è possibile, per continuare il suo movimento di Rotta.

**Limiti** : durante un movimento di Rotta, una fanteria può deviare al massimo di due colonne e una unità di cavalleria o d'artiglieria al massimo di 3 colonne.

➔ Due unità in Rotta raggruppate **DEVONO, se possibile**, separarsi, durante il loro movimento di Rotta, sia deviando per un'ulteriore colonna d'hex, sia scalando con un movimento d'un esagono in meno per una delle due. Due unità in Rotta raggruppate nello stesso esagono non possono tentare un riordino.

➔ Se il movimento costringe una unità in Rotta ad uscire dalla mappa, essa è eliminata.

#### 10.5 – ATTRAVERSAMENTO D'UNITA'

Se la via di ripiegamento, di ritirata o di movimento di Rotta d'una unità passa o finisce in un esagono occupato da una o più unità amiche, con le quali il raggruppamento è impossibile, l'unità può comunque attraversare l'esagono, anche se ciò implica il dover finire il proprio movimento più lontano del dovuto. La o le unità su cui si è passato a questo punto devono fare un TdC. Queste manovre si possono ripetere sino a che l'unità che ripiega o si ritira trova un esagono nel quale poter stazionare in rispetto delle regole di raggruppamento. Se l'unità sulla quale si passa è una unità in Rotta, dovrà eseguire un movimento di Rotta invece di fare il TdC.

L'unità su cui si è passati, eseguirà la sua Rotta, dopo che quella che ha causato il problema avrà finito la sua. Se poi malauguratamente dovesse passare sopra la stessa unità in

Rotta, che a sua volta l'aveva attraversata e messa in Rotta, quest'ultima non eseguirà un nuovo movimento di Rotta ma rimarrà ferma.

**Precisazione** : Se una unità d'un raggruppamento, in un qualsiasi esagono, entra in Rotta a causa di un mancato TdC, le unità con le quali è raggruppata, al momento del TdC, non possono essere considerate come "attraversate" e quindi non devono fare ulteriori TdC.

### 11 – RIORDINO E DEMORALIZZAZIONE

#### 11.1 PROCEDURA DI RIORDINO

Le unità in disordine che non hanno né mosso, né si sono riorientate sul campo, né hanno sparato e le unità in Rotta, possono tentare di riordinarsi alla fine della loro fase d'attivazione. Le unità adiacenti ad una unità nemica non possono tentare il riordino. Il riordino non dipende in alcun caso dalla situazione-ordini della formazione alla quale appartiene l'unità.

Per riordinare una unità, il giocatore proprietario tira 1d10, aggiungendo un + 1 se l'unità è in Rotta. Se il tiro del dado è pari o inferiore alla coesione (ridotta) dell'unità (la pedina è infatti girata sul lato disorganizzato, con valori ridotti) l'unità è riordinata, con questi effetti:

➔ Se l'unità era in disordine, ritorna sul lato normale (in buon ordine) e si riorienta liberamente;

➔ Se l'unità era in Rotta, si toglie il marker di Rotta, e la si lascia sul lato disorganizzato riorientandola liberamente;

➔ Se il tiro del dado invece supera il valore ridotto della coesione dell'unità, l'unità resta com'era e potrà riprovare il riordino nella successiva attivazione.

#### 11.2 DEMORALIZZAZIONI DELLE FORMAZIONI

La demoralizzazione di ciascuna formazione si controlla nella fase di Rotta (Fase E) di ogni turno.

Se tutte le unità di fanteria e di cavalleria in gioco d'una formazione sono in quel momento in disordine, o in Rotta, o eliminate, la formazione è demoralizzata.

#### Effetti della demoralizzazione

➔ Le unità d'una formazione demoralizzata non possono più entrare in una ZOC nemica (ma possono rimanere in ZOC nemica se già c'erano) ;

➔ Si deve subito ritirare uno dei due MA della formazione demoralizzata, a partire dal turno seguente (da allora non sarà più disponibile).

#### Importante :

➔ Se i due MA non hanno uguali caratteristiche bisogna ritirare quello che ha un maggior valore d'iniziativa;

➔ Se la formazione era già demoralizzata o se aveva solo un MA disponibile, si lascia in gioco il solo MA che rimane;

➔ Se una formazione demoralizzata non lo è più a partire dalla fase E d'un dato turno, il secondo MA viene rimesso in gioco per il turno successivo.

### 12 – NOTTE E NEBBIA

#### 12.1 LA NOTTE

Durante i turni notturni si verificano le seguenti modifiche:

➔ nessuna marcia forzata (salvo unità di rinforzo) ;

➔ Entrare in ZOC nemica costa 2 PM ulteriori (+ 2 PM) ;

➔ Il movimento a contatto con unità nemiche non è ammesso per le unità in disordine (possono comunque lasciare le ZOC nemiche) ;

- Le artiglierie sparano soltanto a “bruciapelo”;
- Proibito fare cariche di cavalleria;
- Tutti i TdC si fanno con un modificatore di + 2 al dado;
- Le unità in disordine che non iniziano alcuna azione e che non sono adiacenti a una unità nemica sono automaticamente riordinate;
- Per i tests di riordino delle unità in Rotta : modificatore di - 3 al dado invece di + 1.

## 12.2 LA NEBBIA

Nei turni in cui c'è nebbia, usare le seguenti modifiche:

- nessuna marcia forzata (salvo unità che arrivano di rinforzo);
- Entrare in ZOC nemica costa 1 PM ulteriore (+ 1 PM);
- Le artiglierie sparano soltanto a “bruciapelo”;
- Proibito fare cariche di cavalleria;
- Tutti i TdC si fanno con un modificatore di + 1 al dado.

**Nota :** nessuna modifica per i test di riordino.

## 13- VITTORIA

### 13.1 VITTORIE AUTOMATICHE

Una vittoria automatica si annuncia alla fine del turno di gioco in cui si manifesta. La partita cessa, qualsiasi sia il numero di turni che rimangono. Le condizioni sono definite negli scenari.

### 13.2 VITTORIE DI FINE PARTITA

Qui si tratta di avere più PV dell'avversario e per il come ottenerli lo si capisce dalle regole specifiche di scenario.

#### Ringraziamenti :

Al compianto **Richard H. BERG** perché ci ha concesso le sue regole di base e perché così ha permesso la nascita della serie Giorni di Gloria.

A **Théophile MONNIER** e Nicolas **STRATIGOS** per aver aperto le porte al massimo a Giorni di Gloria nella rivista Vae Victis.

A **Pascal DA SILVA** per il suo contributo allo sviluppo della serie con il progetto Canons en Carton.

A **Eric SUBLET** per l'accoglienza alla serie alla Ludifolie Editions

A **Rodger MacGOWAN** per aver pubblicato giochi originali della serie nella rivista C3i Magazine.

A Sauveur **d'ANNA**, Paul **BARATOU**, Marc **BRANDSMA**, Philippe **BERTHET**, Ivan **CEZERA**, Jean-Christophe **CORDIER**, François **CRISCUOLO**, Laurent **GARY**, Eric **GOHIER**, Michel **LEPETIT**, Réda **MIMOUNE**, Stéphane **MORANCAIS**, Stephen **NEUVILLE**, Sébastien **PREAU**, Denis **SAUVAGE**, Arnaud **STACHNICK** e Amaury de **VANDIERE** per la rilettura, correzione e lo sviluppo del regolamento Giorni di Gloria sin dal 1997.

Jours de Gloire website:  
[www.fredbey.com](http://www.fredbey.com) on the pages  
 « Jours de Gloire series » and  
 « Downloads ».  
 Other historical games available at  
[www.vaevictismag.fr](http://www.vaevictismag.fr)

