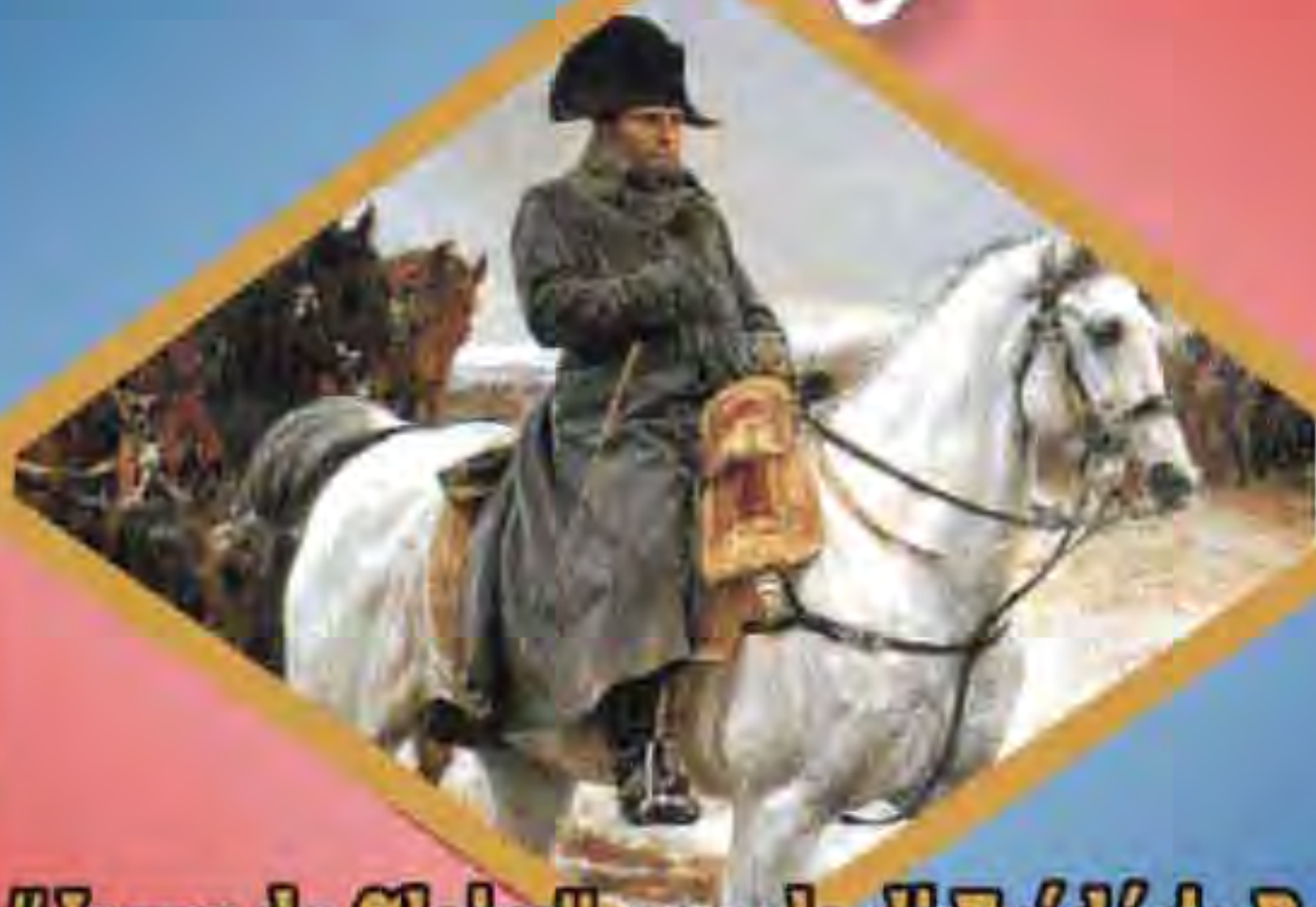


# Battaglie



**"Jours de Gloire" - regole di Frédéric Bey**

Versione  
1813



Regole  
Speciali

Italiano - Dicembre 2013

## Regole specifiche per le battaglie

La numerazione delle regole fornita rinvia al regolamento generale per Giorni di Gloria (Impero)

### Rivoli 1797

Rivoli 1797 simula, alla scala di demi-brigade, la battaglia del 14 gennaio 1797 che oppose l'armata francese del generale Bonaparte all'armata austriaca del feldmaresciallo Alvinczy.



#### 0.1 – Scala di gioco

Ogni turno è 1 ora e un quarto di tempo storico. La scala della mappa è di 300 metri per esagono

#### 0.3 - Le unità da combattimento

Sulle pedine austriache, le abbreviazioni significano: Gr. per Granatieri austriaci, Grh. per Granatieri ungheresi, Cro. per Grenzer Croati, Lg. per cavalleria leggera, Dr. per Dragoni e Cu. per Corazzieri.

#### 2.2 - Uso dei MA

Durante i 2 primi turni (notte), ciascuna formazione dispone solo d'un solo MA. Quando il MA Masséna non è disponibile, la pedina Leclerc - 1° cavalleria può essere attivato con il MA Riserva.

#### MA « Furia Francese »

Solo una volta, durante la partita, il giocatore francese mette nel contenitore (Fase di organizzazione) il MA Furia Francese. Quando questo marker viene estratto, il giocatore francese può attivare in “Ordini Ricevuti dal QG” due unità di fanteria che hanno la stessa denominazione (seconda linea sulla pedina, es: Monnier) e una unità di cavalleria di sua scelta (di qualsiasi formazione). Queste unità saranno perciò attivate tre volte durante questo turno di gioco (due volte con i loro MA di formazione e una volta con il MA Furia Francese)

#### 2.3 - Ordini

##### L'occhio dell'Aquila :

Per simulare la particolarmente grande consapevolezza di Bonaparte sullo svolgersi della battaglia, il giocatore francese può, solo una volta nella partita (durante la fase d'ordini d'un turno di gioco), sbirciare i markers d'ordini avversari, messi a faccia in giù.

La colonna di Lusignan ha ordine di schierarsi sul Monte Pipolo (esagoni 1821, 1921, 2022 e 2121). Tutte le unità di Lusignan devono muovere, utilizzando la loro piena capacità di movimento, sui sentieri ad ovest del torrente Tasso sino ad Affi (itinerario Boi, Pesina, Albare, Affi) e a 2 hex dal bordo mappa. Lusignan è Senza Ordini ma può muove-

re a piena capacità di movimento. Lui può testare la sua iniziativa. Queste restrizioni sono tolte al primo combattimento contro i Francesi (tiro, corpo a corpo o TdI), o da quando Lusignan viene posto in “Ordini Ricevuti dal QG” da Alvinczy.

#### 4.2 - Quadrati

A Rivoli non ci si può mettere in quadrato, anche se si reagisce ad una carica.

#### 4.3.2 - Terreni impraticabili - Passaggio dell'Adige

La colonna Vukassovich ha la possibilità di costruire un ponte di fortuna sull'Adige, fiume che altrimenti è intransitabile. Condizione per mettere il marker ponte in costruzione durante una fase d'attivazione :

- una unità di fanteria in buon ordine adiacente al fiume e che non ha mosso durante la fase d'attivazione,
- i 2 hex tra i quali il ponte viene gettato devono avere lo stesso livello e non devono essere separati da un lato d'hex di pendio;
- nessuna unità di fanteria francese in buon ordine deve stare sull'hex opposto.

Condizione per mettere il marker ponte costruito (fase d'attivazione del turno seguente) : idem.

Una volta costruito, la pedina può essere usata dalla fase d'attivazione seguente.

#### Scenari

Vedi Vae Victis n°18 e Vae Victis n° 19 (Journal di Marche)

#### Errata Rivoli 1797

- quattro pedine di Rivoli 1797 avevano informazioni errate. Le quattro pedine sostitutive sono state pubblicate con il foglio di pedine di Pyramides 1798 (VV n°23), queste annullano e rimpiazzano le vecchie...
- Tabella dei tiri, sulla mappa : tiro d'una artiglieria raggruppata con un quadrato : -1 e non +1 (vedi regole 8.3)
- Tabella dei terreni, sulla mappa : Ignorare la nota e applicare la 8.4. Se una unità attacca più difensori situati su terreni differenti, come terreno del difensore si sceglie il più vantaggioso per lui.
- Traccia del turno, sulla mappa : La menzione (opzione) che si trova su 16H30 deve essere posta su 15H15 (ora d'arrivo dei rinforzi supplementari per lo scenario « Arrivo opzionale dei rinforzi »).

## Pyramides 1798

Les Pyramides 1798 simula, a scala di demi-brigade, la battaglia che oppose, il 21 luglio 1798 l'armata francese del generale Bonaparte all'armata ottomana di Mourad e d'Ibrahim Bey.



#### 0.1 - Scala di gioco

Ciascun turno copre 2 ore di tempo storico. La scala della mappa è di 500 metri per esagono

## 2.2 - Uso dei MA

### Ingresso in battaglia delle formazioni d'Ibrahim Bey \*

Nella fase d'iniziativa di ciascun turno, se il giocatore Ottomano ha fatto un tiro di dado d'iniziativa modificato (d10 + MD Mourad Bey) superiore o pari a 10, può introdurre nel contenitore i 2 MA non ancora in gioco di una delle formazioni d'Ibrahim Bey. Soltanto per questa regola speciale, il tiro (di dado) d'iniziativa è modificato di + 1 per ogni unità francese in rotta sulla mappa o eliminata (questo modificatore di + 1 non serve invece per la normale determinazione dell'iniziativa).

\* **Nota:** non è parente di Frédéric Bey.

## 2.5- Comandanti supremi

Gli Ottomani hanno due comandanti supremi e due armate autonome. Per tutti i tiri di dado che utilizzano il MD del comandante supremo, per i potenziali d'ordini e il raggio del comando, il giocatore ottomano deve usare i valori del generale che corrisponde all'armata d'appartenenza della formazione.

Se uno dei due generali Ottomani è eliminato, il secondo diverrà l'unico comandante supremo delle due armate.

## 3. - Iniziativa Strategica

Il giocatore ottomano aggiunge sempre soltanto il MD di Mourad Bey per l'iniziativa strategica. Se vince l'iniziativa strategica è obbligato a scegliere una formazione dell'armata di Mourad Bey per iniziare il turno.

### 4.2 – Formare un quadrato

Le unità di fanteria ottomane non fanno mai il quadrato (anche se reagiscono ad una carica).

**Eccezione:** Le unità francesi schierate in quadrato possono muovere un hex per ogni attivazione senza abbandonare il loro quadrato e consumando tutti i propri PM (possibile in qualsiasi tipo di terreno, a parte lati d'esagono impraticabili).

### 4.3.2 - Terreni impraticabili

#### Fiume Nilo

Gli esagoni e i lati di esagono del fiume Nilo sono impraticabili. Esagoni di Nilo sono esagoni composti in maggioranza d'acqua. Raggruppamenti e movimento sono consentiti in tutti gli esagoni di riva del Nilo, che possiedono un'area in maggioranza fatta di terra ferma. La traversata del Nilo è possibile soltanto usando le flottiglie. Solo gli Ottomani possono traversare il Nilo, i Francesi non possono farlo.

#### Passaggio del Nilo

In tutti i turni di giorno si mette il MA Flottille nel contenitore. Quando viene estratto, il giocatore Ottomano può mettere i tre markers Flottille su tre pedine di fanteria a sua scelta, o, in alternativa, su un solo counter di cavalleria (di sua scelta), che siano su un esagono adiacente ad un hex di Nilo. Nella loro attivazione successiva le pedine con quei markers, ed esse solo, possono attraversare il fiume al costo di 2 PM (fanteria) o 4 PM (cavalleria) per ogni esagono di Nilo. Non è possibile terminare il movimento su un esagono di Nilo. La traversata del Nilo si può fare solo con un movimento normale (non in marcia forzata, non in movimento ridotto). I markers delle flottiglie sono ritirati di mappa a fine turno e possono rientrare in gioco al turno seguente.

Le pedine dei Comandanti supremi possono traversare liberamente il Nilo senza bisogno di markers ai costi della

cavalleria.

Sino a che i MA della fanteria e della cavalleria d'Ibrahim Bey non siano in gioco, la traversata del Nilo è impossibile per le unità di queste formazioni.

## 5.1 - Raggruppamento

Le unità dell'armata di Mourad Bey non possono mai raggrupparsi con quelle d'Ibrahim Bey

### Eccezioni :

➔ 3 pedine di fanteria ottomane (al posto di 2) possono essere raggruppate negli esagoni d'Imbâba ed El Gîza. L'aggiunta d'una unità d'artiglieria in più alle 3 pedine del raggruppamento rimane consentita.

➔ Il Francese può sempre raggruppare 2 pedine della formazione della Riserva con qualsiasi unità o raggruppamento oltre i normali limiti di raggruppamento. Le restrizioni di raggruppamento relative ai tipi d'unità e alla formazione non si applicano a queste 2 unità in soprannumero. In questo caso, le pedine Riserva non partecipano ai combattimenti (i loro punti forza non si contano). Per altro esse subiscono risultati avversi da combattimento come il resto del gruppo.

➔ Solo la pedina d'artiglieria di Riserva può essere raggruppato sopra un'altra unità di diversa formazione e sparare al momento della sua attivazione (però non può mai aggiungersi al tiro di altra artiglieria).

## 6.1 - Orientamento

**Eccezione :** l'orientamento delle 2 pedine d'artiglieria di Mourad Bey è stabilito per il giocatore Ottomano durante il piazzamento iniziale di ciascun scenario e non può più essere modificato in seguito (non possono né muovere, né cambiare fronte nemmeno di un angolo di esagono).

## 6.2 - Zone di controllo

**Eccezione :** La cavalleria non può né entrare in un hex di villaggio, né può attaccarlo, infatti non esercita alcuna ZcC negli esagoni di villaggio.

## 9 - Carica di cavalleria

### Villaggi

I villaggi egiziani, fatti da una moltitudine di casette conglomerate attorno a stretti vicoli, non consentono l'accesso alle unità di cavalleria. La cavalleria quindi non può attaccare unità che sono in un hex di villaggio.

### Scenari

Vedi Vae Victis n°23 e Vae Victis n° 25 (Journal de Marche)

### Errata Pyramides 1798

➔ Nello schieramento iniziale francese dello scenario storico, formazione Desaix, c'è il 71e di Linea (2 pedine). Invece era il 61e di linea.

➔ Il verso dei due MA d'artiglieria d'Ibrahim Bey hanno colore verde chiaro invece di celeste. Le due pedine corrette sono state stampate nel Vae Victis n°24.

➔ Gli esagoni con la palma singola (solo decorativa) sono considerati hex di terreno piano.

➔ Le oasi (palmeti) sono invece esagoni con almeno tre palme e un fondo beige scuro (cf. legenda).

➔ Manca una pista tra gli esagoni 3106 e 3007 (porte delle fortificazioni di El Gîza).

## C. Regole specifiche per Zürich 1799

**Zürich 1799** simula, a scala di demi-brigade, la battaglia di Zurigo, che oppose, il 25 e 26 settembre 1799, l'armata francese del generale Masséna all'armata russa del tenente generale Rimsky-Korsakov.



### 0.1 - Scala di gioco

Ciascun turno copre 2 ore di tempo storico. La scala della mappa è circa 500 m per esagono

### 0.2 - La mappa

Gli esagoni del lago di Zurigo sono a livello o d'altura. Le contrade e le case isolate (es.: Beckenhof in 2306) e i piccoli ruscelli (es.: hex 0514) sono decorativi: pertanto gli hex relativi sono terreno piano.

### 0.3 - Le unità da combattimento

Sulle pedine, le abbreviazioni hanno i seguenti significati: Lég. per demi-brigade Leggera, Helv. per Légion Helvétique, Gr. per Granatieri, Mo. per Moschettieri, Ch. per Chasseurs, Hu. per Ussari, Dr. per Dragoni, Cu. per Corazzieri e Co. per Cosacchi.

#### **Pedina « Flottille Williams »**

Questa unità, che rappresenta la piccola flotta del lago di Zurigo al servizio dei Russi, ha tutte le caratteristiche di una d'artiglieria.

**Eccezioni** : può muovere solo negli esagoni di lago (Zurigo), al costo di 1 PM per esagono Non può mai essere attaccata in corpo a corpo da nessuna unità nemica. Può subire tiri nemici e non può essere riordinata se disorganizzata. Se va in rotta è eliminata. La flottiglia inoltre può venire a contatto d'unità nemiche senza alcuna restrizione, poiché nessuno ha ZdC sugli esagoni di lago (terreno impraticabile).

#### **2.1.2 - Markers d'attivazione combinata (MAC)**

I MAC francesi « Oudinot » e « Lorge » e il MAC russo « Gorchakov » permettono, per un numero limitato di volte, durante una partita, di attivare subito tutte le formazioni loro aggregate. Il MAC Oudinot e il MAC Gorchakov sono utilizzabili una volta per giorno ( una volta il 25/09, una volta il 26/09). Il MAC « Lorge » è utilizzabile due volte, ma solo il giorno 25/09.

**Eccezione** : i MAC Oudinot e Lorge non possono essere utilizzati ambedue nello stesso turno di gioco .

**Il MAC « Oudinot »** consente di attivare, in una sola tornata, tutte le formazioni di cui almeno una unità si trovi sulla riva nord del Limmat (Oudinot, capo di Stato maggiore di Masséna, aveva meritato responsabilità speciali in

quel settore).

**Il MAC « Lorge »** permette d'attivare in una sola tornata le tre formazioni della Divisione Lorge (Gazan, Bontemps e Quétyard).

**I MAC « Gorchakov »** permette d'attivare in una sola tornata le due formazioni della Divisione Gorchakov (Tuchkov e Essen).

#### **Procedura d'uso :**

la scelta di usare i MAC si fa PRIMA del test d'iniziativa strategica (B1). Quando un giocatore decide d'usare un MAC, lo metterà segretamente nel contenitore nella Fase C. In questo caso nel contenitore andrà uno solo dei due MA delle formazioni (quelle che poi saranno attivate insieme grazie al MAC), i secondi MA saranno messi da parte ( e nascosti per conservare il mistero). Il MAC può essere scelto e giocato per primo dal giocatore che ha vinto l'iniziativa strategica. Quando il MAC è estratto a sorte, il giocatore attiva subito, nel rispettivo stato degli ordini (Ordini Ricevuti o Senza Ordini), tutte le formazioni che sono collegate al MAC.

Le formazioni Senza Ordini possono usare la regola dell'iniziativa del comandante (2.4). Per questo si fa un solo test, valido per tutte queste formazioni, usando il valore d'iniziativa del MAC. Se, prima o dopo, viene estratto un MA d'una formazione collegata al MAC, quella è attivata normalmente e da sola. Ciascuna formazione perciò verrà attivata due volte, una volta grazie al MAC, da cui dipende, e un'altra volta grazie al suo MA (mentre il suo secondo MA non è stato messo nel contenitore).

#### **4.3.2 - Terreni impraticabili**

##### **Passaggio del Limmat - Barche :**

Le unità di fanteria della formazione Gazan sono equipaggiate di barche, e possono traversare il Limmat, al costo d'un torrente, a condizione di non entrare in una ZdC nemica durante questo movimento. Il combattimento attraverso il Limmat rimane proibito a loro, come a qualunque altra unità. Ripiegamenti o ritirate dopo un combattimento, come movimenti di rotta sono anch'essi proibiti attraverso il Limmat, anche per le unità equipaggiate di barche. Dopo che i pontoni sono messi in opera (vedi sotto) le unità di fanteria di Gazan non potranno più usare le barche.

##### **Pontoni :**

Le unità «pontoni» delle formazioni Gazan e Ménard permettono di mettere in opera, una volta sola durante la partita, un ponte sul Limmat. Il recto della pedina, che ha tutte le proprietà della fanteria, rappresenta il convoglio dei pontonieri. Un pontone ha un valore di 1 punto forza.

**Eccezione:** un pontone non può fare un quadrato nè può attaccare.

Il verso rappresenta il pontone installato, che ha tutte le proprietà di un ponte e che è considerato un marker.

Durante un'attivazione cambiare la faccia della pedina impedisce ogni altro movimento della stessa. Per installare un pontone bisogna portare la pedina in un esagono adiacente al Limmat. Durante la successiva attivazione della sua formazione il counter Pontone potrà, nella fase di movimento, essere girato sul verso ed essere posto a cavallo di due esagoni, attraverso il Limmat, in direzione di un altro hex adiacente a quello di origine.

**Eccezione:** il pontone non può essere costruito in ZdC nemica.

Da quel momento è subito utilizzabile come ponte. Invece l'operazione contraria (smantellamento di un ponte) non è permessa.

Un pontone può essere distrutto in due modi:

- Sul recto (convoglio), con un attacco a corpo a corpo con un risultato di ripiegamento;
- Sul verso (pontone), con un tiro d'artiglieria e « rotta » come risultato (15 o più ai dadi). La distanza di tiro è calcolata, da chi spara, a partire da qualunque esagono dei due di pontone.

Un pontone distrutto è irrecuperabile.

## Scenari

Vedi Vae Victis n°29 e Vae Victis n° 32 (Journal de Marche)

### Errata Zürich 1799

- ➔ Il MAC Lorge non è disponibile per lo scenario 2
- ➔ Il foglio di Vae Victis n° 30 comprende 2 pedine d'artiglieria corrette : il 7° artiglieria Ménard (correzione della coesione sul recto) e il 7° artiglieria Bontemps (scorrettamente citato come 2° artiglieria).
- ➔ Il 9° Ussari di Ménard (rinforzi opzionali) va eliminato dall'ordine di battaglia; in effetti l'unico 9° Ussari è quello di Gazan.
- ➔ Il lato d'hex 2410-2509 è di fiume. Una unità che attacca l'hex 2509 dal 2410 avrà perciò un modificatore di -6 (-3 per il ponte e -3 per la fortificazione).
- ➔ Il torrente (ruscello?) "inizia" a partire dal lato d'hex 2510-2509.
- ➔ A Zurigo, il Limmat passa sui lati d'hex 2507-2508 (ponte), 2508-2608, 2608-2609 (ponte), 2609-2708, 2708-2709 (ponte) e 2709-2809.
- ➔ Il ponte sul torrente in 3017-3018 serve solo per il movimento.
- ➔ Il lato d'hex 2602-2702 è un pendio ripido.
- ➔ I "piccoli torrenti" descritti nelle regole speciali di Zürich non sono stati disegnati in mappa : lasciateli perdere.

## D. Regole specifiche per Marengo 1800

Marengo 1800 simula, a scala di demi-brigade, la battaglia che oppose, il 14 giugno 1800, l'armata francese del generale Bonaparte all'armata austriaca del generale Melas.



### 0.1 - Scala

Ciascun turno di gioco vale 1 ora e 20' di tempo reale. La scala della mappa è di 350 m per esagono

### 0.2 La mappa

I vigneti sulla mappa (es : 1012), gli alberi sparsi (es : 0613) e le case isolate (es : 1101) sono solo elementi decorativi. I vigneti sono a tutti gli effetti esagoni di terreno piano. Anche la vegetazione che segue i fiumi è puramente decorati-

va e non ha effetti su movimento e combattimento. L'hex 0110 è una ridotta a livello 0 (ground level) — **qualsiasi unità che si trova nel cono di tiro blocca la LOS e impedisce alle artiglierie di tirare oltre quel esagono.**

### 0.3 - Le unità da combattimento

Sulle pedine, le abbreviazioni hanno i seguenti significati : Lég. per fanteria leggera, Hu. per Ussari, Ch. per Chasseurs, Dr. per Dragoni, Cav. per Cavalleria, Gr. per Granatieri, Fr. per Franz, imperatore d'Austria.

La forza della pedina, impressa in un rettangolo di fondo arancione, indica che quel counter è destinato a scenari di tipo "what if", presenti o futuri (al Trophée du Bicentenaire), per i quali quella pedina rimpiazzerà il counter dallo stesso nome ma di forza inferiore. Queste pedine sono usate solo se lo scenario lo indica chiaramente.

**L'artiglieria della testa di ponte (Formazione della Riserva di O'Reilly) non può muovere. È considerata avere 6 hex di fronte e può perciò tirare in tutte le direzioni.**

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

Il MA "Zach" serve a evidenziare la momentanea disorganizzazione dell'armata austriaca, dovuta alla partenza del suo comandante supremo. Viene utilizzato una volta sola durante la partita, obbligatoriamente nel turno di gioco seguente al ritiro di Melas dalla battaglia (14 giugno soltanto). Allora va messo nel contenitore durante la fase C. Quando viene estratto a sorte, durante la fase D, TUTTI i MA Hadik/Kaim, Frimont e Morzin non ancora usati vanno ritirati dal gioco (e non saranno più usati per tutto quel turno).

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

Da usare solo per lo scenario del 14 giugno 1800.

Il **MAC «Grande carica»** (Grande Charge) : si usa una volta sola durante la partita. Permette d'attivare allo stesso istante tutte le unità di cavalleria francese. Pertanto, queste unità potranno essere attivate sino a tre volte nello stesso turno (1 o 2 volte con i loro MA e una volta con il MAC).

Il **MAC « Marmont »** : si usa una volta sola durante la partita. Permette d'attivare allo stesso istante tutte le unità d'artiglieria francese. Pertanto, queste unità potranno essere attivate sino a tre volte nello stesso turno (1 o 2 volte con i loro MA e una volta con il MAC).

### Procedura d'Uso :

I MAC sono sempre scelti PRIMA di fare il test d'iniziativa strategica (B1). Quando un giocatore decide d'usare uno dei MAC, lo mette segretamente nel contenitore durante la Fase C. Il MAC così si aggiunge ai MA delle formazioni alle quali appartengono le unità designate per una attivazione supplementare, con i due MAC « Grande Carica » o « Marmont ».

Il MAC può anche essere scelto e giocato come apertura dal giocatore se ha vinto l'iniziativa strategica.

Quando il MAC è estratto a sorte, il giocatore attiva subito, nel rispettivo stato degli ordini (Ordini Ricevuti o Senza Ordini), tutte le formazioni che sono collegate al MAC.

Le formazioni Senza Ordini possono usare la regola dell'iniziativa del comandante (2.4). Per questo si fa un solo test, valido per tutte queste formazioni, usando il valore d'iniziativa del MAC. Se, prima o dopo, viene estratto un MA d'una formazione collegata al MAC, quella è attivata normalmente e da sola.

### 4.3 - Movimento e terreno

Gli esagoni dove si trova una cascina (fattoria fortificata) — vedi legenda in mappa — sono esagoni di terreno piano,

salvo che danno un modificatore per il corpo a corpo (vedi 8.6 regole specifiche).

#### 4.3.2 - Terreni impraticabili

La Bormida, e gli esagoni inondatai, dove scorre il fiume, sono impraticabili. Nessuna unità può percorrerli.

#### 5.1 - Raggruppamento

Le unità di cavalleria francesi in media avevano scarsi effettivi, per cui è possibile raggrupparne tre nello stesso esagono, invece di due.

#### 8.3. Fuoco di reazione di fanteria (Opzionale)

Solo le demi-brigades leggere francesi e le unità austriache Chasseurs Mariassy e le due pedine dei battaglioni leggeri Bach e Am Emde hanno lo status di fanteria leggera e quindi non sono penalizzate dal DRM -1 quando sparano in reazione. Tutte le altre unità di fanteria sono considerate come di Linea e mantengono il DRM di -1.

#### 8.6 – Modificatori di combattimento

##### Altri modificatori

Esagoni di cascina : per segnare il supporto difensivo dato dalla cascina (fattoria fortificata), il bonus di + 1 per l'attacco in terreno piano viene soppresso, quando i difensori presenti nell'hex, dove c'è la cascina, sono unità di fanteria o unità d'artiglieria raggruppate con fanteria. Non si sopprime nulla invece se l'unità presente nell'hex della cascina è una unità di cavalleria.

#### Scenari

Vedi Vae Victis n°35.

#### Errata Marengo 1800

#### 10. 5 - Unità da attraversare

**Eccezione** : L'unità d'artiglieria di Riserva, piazzata nell'esagono 0110, non deve effettuare TdC quando altre unità in rotta passano nel suo esagono.

#### Regole specifiche per Marengo 1800

#### 4.4 – Limiti al movimento

**Eccezione:** il costo di +1, collegato all'attraversamento di un esagono con una unità amica, non si applica nell'hex 0110, dove è schierata l'artiglieria di Riserva austriaca (immobile).

#### Scenari 2, 3 e 4 :

**Precisazione** : Le unità delle formazioni Lannes e Victor sono Senza Ordini sino all'arrivo di Bonaparte.

#### Regola specifica supplementare

##### Ingresso in mappa dei rinforzi :

Gli Austriaci avevano preparato in dettaglio il passaggio sulla Bormida, nell'unico ponte disponibile, perciò la regola di base è modificata come di seguito, e solo per i rinforzi austriaci che entrano in gioco nei turni 8.00 e 9.20, dall'hex 0110 :

Le unità di rinforzo entrano in mappa, come se fossero in colonna, uno dietro l'altro, e possono entrare raggruppati. Alle 8.00, tutti i gruppi della prima formazione (Frimont) pagano il costo normale dell'hex d'ingresso, poi tutti i gruppi della seconda formazione (Hadik/Kaim) pagano il DOPPIO del costo dell'hex d'ingresso, infine tutti i gruppi della terza formazione pagano il TRIPLO di quel costo ... Lo stesso accade nel turno delle 9.20, con i gruppi di Ott, Elsnitz e le eventuali unità restanti delle altre formazioni, qualunque sia l'ordine delle loro attivazioni.

Se una o più pedine di una formazione di rinforzo non possono entrare in mappa al turno previsto, per carenza di

capacità di movimento o per limiti di raggruppamento, la loro entrata sarà rinviata alla successiva attivazione (alla prossima estrazione del MA).

## F. Regole specifiche per Montebello 1800

**Montebello 1800** simula, a scala di demi-brigade, la battaglia che oppose, il 9 giugno 1800 l'armata francese del generale Jean Lannes all'armata austriaca del FML Karl Peter Ott Freiherr von Bartokez.

#### 0.1 - Scala di gioco

Ciascun turno di gioco copre 1 ora e 20 minuti di tempo storico. La scala della mappa è di circa 330 m per esagono. Un punto di forza rappresenta 200 fanti o 150 cavalieri. Un punto di forza d'artiglieria rappresenta quattro cannoni circa (vedi Marengo).



#### 0.2 - La mappa

Sulla mappa, la vegetazione presente lungo i torrenti è puramente decorativa e non ha effetti su movimenti e combattimenti.

Tutti i corsi d'acqua in mappa sono torrenti. La Coppa, il più importante, è disegnato con un tratto lievemente più marcato, ma solo per ragioni meramente decorative.

I ponti, sui torrenti, servono ai movimenti (elimano il +1 del torrente, vedi Tabella dei Terreni), ma s'ignorano nei combattimenti (vedi Tabella dei Terreni). Solo il -1 dei torrenti nel corpo a corpo è quindi preso in considerazione. Il castello (château) di Casteggio è considerato come una cascina.

#### 0.3 - Le unità da combattimento

Le pedine del foglio su Vae Victis n° 35 da usare solo per Montebello, sono state stampate, al tempo, con un rettangolo arancione sotto la cifra in basso a sinistra (PF per le unità da combattimento o MD per i comandanti supremi). Esse rimpiazzano le pedine con lo stesso nome, ma di forza inferiore, presenti a Marengo (infatti tengono conto delle perdite subite a Montebello). Lannes e Ott a Montebello, fanno le veci di Bonaparte e Melas, assenti su quel campo di battaglia. Le pedine originali e uniche, della versione "collezionista", possono evidentemente essere sostituite a quelle del Vae Victis n° 35.

## Abbreviazioni :

Lég. = Leggera  
Hu. = Ussari  
Ch. = Chasseurs  
Dr. = Dragoni  
Art. = Artiglieria

### 4.3 - Movimento e terreno

Gli esagoni dove si trova una cascina (fattoria fortificata) – vedi legenda in mappa – sono esagoni di terreno piano, salvo che danno un modificatore per il corpo a corpo (vedi 8.6 regole specifiche).

#### 4.3.2 - Terreni impraticabili

La Tabella dei Terreni introduce nuove proibizioni. Per esempio passare direttamente da un esagono ad un altro, vicino, situato due livelli o più in alto o in basso, con un pendio, è impossibile per la cavalleria e l'artiglieria.

**Nota :** la precisazione è ugualmente valida per altri giochi della serie.

### 8.3. Fuoco di reazione di fanteria (Opzionale)

Solo le demi-brigades leggere francesi e le unità austriache Chasseurs Mariassy e le due pedine dei battaglioni leggeri Bach e Am Emde hanno lo status di fanteria leggera e quindi non sono penalizzate dal DRM -1 quando sparano in reazione. Tutte le altre unità di fanteria sono considerate come di Linea e mantengono il DRM di -1.

### 8.6 – Modificatori di combattimento

#### Altri modificatori

Esagoni di cascina : per segnare il supporto difensivo dato dalla cascina (fattoria fortificata), il bonus di + 1 per l'attacco in terreno piano viene soppresso, quando i difensori presenti nell'hex, dove c'è la cascina, sono unità di fanteria o unità d'artiglieria raggruppate con fanteria. Non si sopprime nulla invece se l'unità presente nell'hex della cascina è una unità di cavalleria.

**Nota:** il castello di Casteggio è considerato come una cascina nel gioco.

**Ponti :** Vedi sopra (0.2) la precisazione riguardo i ponti sui torrenti. C'è anche, ormai, nella Tabella dei Terreni.

### 9.1 – Limiti alle cariche

Per tener conto della particolare topografia del villaggio di Casteggio – una lunga via “centrale” costeggiata da case -, è consentito alla cavalleria di caricare negli esagoni 1210, 1310 e 1311, a condizione che segua il tracciato della strada o della pista. Esempio: carica possibile da 1409 verso 1310 ma impossibile da 1309 verso 1310.

Per la spesa dei PM, si mantengono i normali costi indicati nella Tabella dei Terreni e perciò s'ignora qui il limite di 2 PM al massimo per esagono in corso di carica.

**Nota storica:** alla battaglia di Montebello, il 12° reggimento Ussari eseguì una memorabile carica sullo “stradone” del villaggio di Casteggio, che permise di respingere la fanteria leggera e la cavalleria nemica!

### Regola specifica supplementare :

Comandanti supremi: in caso d'eliminazione (vedi 2.5), Ott va rimpiazzato con Zach, ammesso che sia già entrato in gioco. Altrimenti bisogna aspettare il suo arrivo di rinforzo e fargli prendere la testa dell'armata.

Se è eliminato Lannes, o se anche Zach fa una brutta fine si applica la regola standard (2.5).

Fino a che Ott è vivo, la pedina Zach resta in mappa, ma senza alcuna influenza sul gioco.

## Errata Montebello 1800

**Nota :** Montebello 1800 è stato aggiornato con le diverse edizioni e solo i giochi spediti prima dell'11 ottobre 2002 devono fare attenzione a queste errate e precisazioni. Le regole sono anche state integrate nelle nuove versioni. Le regole saranno comunque sempre aggiornate sul sito per migliorare tutto il sistema.

### Scenario

#### Schieramento iniziale

##### Correzione

Il primo MA OTT non è disponibile all'inizio dello scenario storico, sarà utilizzabile solo con i rinforzi della formazione Ott, che arrivano con il turno 9.20-19.40. L'austriaco all'inizio perciò dispone solo dei due MA O'REILLY.

### Pedine

##### Correzione

Mancano i PF sulla prima delle due pedine 10° Dragoni Lobkowitz. La cifra mancante è un tre e le due pedine dovrebbero in effetti essere del tutto identiche (fotocopiare il verso del secondo counter per correggere l'errore).

### Tabelle

##### Precisazione

Manca l'indicazione NA (non autorizzato) su tutta la linea + 0- 2 livello + Pendio ripido. Comunque sulla mappa di Montebello 1800 non esiste questo tipo di terreno ...

## E. Regole specifiche per Canope 1801

**Canope 1801** simula, a scala di demi-brigade, la battaglia che oppose, il 21 marzo 1801 l'armata francese del generale Menou all'armata inglese del generale Abercromby.

### 0.1 - Scala di gioco

Ciascun turno di gioco copre 45 minuti di tempo storico. La scala della mappa è di circa 150 m per esagono. Un punto di forza rappresenta 200 fanti o 150 cavalieri. Un punto di forza d'artiglieria rappresenta 4 pezzi circa (un po' più o un po' meno secondo i calibri).

### 0.2 - La mappa

Sulla mappa, gli esagoni del Lago Mareotis (secco), sono considerati di terreno difficile ; gli esagoni di mare e gli esagoni del Lago Madiéh sono impraticabili. Un hex composto da più del 50 % d'acqua è considerato come un hex di mare o di lago (es: 2501), ed è perciò impraticabile. Al contrario, 0601 è un hex di terreno piano;

I lati d'esagono del campo romano sono considerati come lati di hex di fortificazione. L'interno del campo romano è composto da un hex di rovine (dà gli stessi effetti di un villaggio, vedi Tabella dei Terreni) ;

Gli esagoni di ridotta (es: 1403) possiedono una unità d'artiglieria da posizione (immobile), che non è rappresentata da una pedina, ma che può tirare in direzione di 5 dei 6 lati dell'hex (cf. vedi il segno lungo i bordi degli esagoni). La forza di queste unità d'artiglieria è pari alla cifra indicata nella ridotta. Hanno una gittata di 2-4, come le unità d'artiglieria leggera . Le ridotte possono sparare, come normali unità d'artiglieria, quando viene estratto un MA d'una formazione che comprende una unità che occupa la ridotta. Se la ridotta è libera, il giocatore che la controlla la può fare sparare quando è estratto l'MA di una formazione che pos-

siede sue unità vicino a quella ridotta (le più vicine al forte in sintesi e in caso di parità di vicinanza o dubbio al giocatore spetta la scelta. Tuttavia la ridotta potrà sparare solo quando sarà estratto il MA della formazione scelta).

Alla fine di ciascun turno (Fase F), un marker di "artiglieria distrutta" può essere messo in quelle ridotte occupate da unità avversarie. Il marker rimarrà sul posto sino al termine della partita e le unità d'artiglieria delle ridotte saranno pertanto inutilizzabili. Ma se un giocatore sceglie di non distruggere i pezzi, li potrà usare "pro domo sua" (cannoni "girati" contro i loro proprietari).

Tutti gli effetti dei lati di esagono delle ridotte saranno sempre validi anche dopo la loro occupazione. Le ridotte possiedono lati d'esagono propri solo su 5 dei loro 6 lati. Quel sesto lato (entrandoci) è un normale lato di esagono e non dà alcun modificatore per movimento o combattimento.



### 0.3 - Le unità da combattimento

La pedina dromedario (Formazione BRON) è come una pedina di cavalleria sia per i movimenti sia per le condizioni di vittoria, come fanteria per i combattimenti ed il raggruppamento.

#### Abbreviazioni

Ch. = Chasseurs - Corsican = Rangers Corsi - De Roll's = straniero De Roll - Dillon's = straniero Dillon - Dr. = Dragoni - Fu. = Fucilieri - Gd. = Guardia - Grecs = Legione greca - High = Highlanders - Lt. = leggera - Minorca's = straniero di Minorca - Welsch = Royal Welsch (gallese).

### 2.5 – Comandanti supremi

In caso d'eliminazione (vedi 2.5), Menou è rimpiazzato da Reynier e Abercromby da Hutchinson. Se anche loro sono eliminati, si applica la regola standard (2.5). I comandanti di rimpiazzo entrano in gioco durante la fase A del turno successivo all'eliminazione, soli o raggruppati con qualsiasi unità amica.

### 4.2 - Quadrati

Dentro le ridotte non si possono fare i quadrati.

### 4.3 - Movimenti e terreno

I pendii stanno generalmente tra due hex di livello differente. Esempio: pendio tra 1709 (basso) e 1808 (alto).

Esistono tuttavia, sulla mappa di Canope 1801, dei pendii che stanno tra due hex di pari livello. Esempio: pendio tra 0504 (basso) e 0403 (alto). Bisogna immaginare qui la presenza di "grosse dune". Riguardo alla Tabella degli effetti del terreno, un pendio senza cambio di livello è esattamente come un pendio con +1 o -1 di livello di terreno. Tuttavia, per i combattimenti, i modificatori al tiro o al corpo a corpo sono annullati.

### 5.1 - Raggruppamento

A causa degli scarsi effettivi presenti, il limite standard al raggruppamento si eleva a tre pedine per le unità di cavalleria.

### 9.3 - Quadrati e cariche

Come detto, la formazione del quadrato, in reazione ad una carica, è proibita all'interno di una ridotta.

#### Errata Canope 1801

**Nota** : Le versioni di Canope 1801 sono state già corrette al volo e al momento delle ristampe (quotidiane), le correzioni qui di seguito riguardano soprattutto i primi esemplari dati alle stampe di Canope 1801.

#### Scenario

#### Correzione

#### Schieramento iniziale

#### Francese

Leggi : 7 MA disponibili : 2 MA LANUSSE, 2 MA RAMPON, 2 MA RESERVE, MA BRON. I due MA Riserva erano stati omissi.

#### Correzione

#### Schieramento iniziale

#### Francese

ROIZE - Artiglieria a cavallo, 0105 ( e non 0106)

#### Correzione

#### Rinforzi

#### Francese

5.45-6.30 (turno n° 3) : REYNIER significa formazione REYNIER (in maiuscolo) : 1 MA REYNIER, etc. e non la pedina di Reynier ( in minuscolo, che entra in gioco solo quando Menou è fuori dal gioco). La menzione REYNIER può essere soppressa per non fare confusione.





## 6. Regole specifiche per Austerlitz 1805 (sud e nord)

**Austerlitz 1805** simula, a scala di reggimento, la battaglia che oppose, il 2 dicembre 1805 l'armata francese di Napoleone I all'armata austro-russa dello zar Alessandro I.

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

**Eccezione** : Le formazioni Büxhowden e Kutusov (Riserve d'artiglieria) hanno a disposizione un solo MA.

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

Ognuno dei seguenti MAC può essere usato **una sola volta** per lo scenario nel quale è segnato come disponibile (Vedi Tabelle di schieramento). Basta metterli nel contenitore in segreto durante la fase C del turno di gioco scelto. Alla fine del turno sarà definitivamente ritirato dal gioco, anche se è rimasto nel contenitore come ultimo dei MA (vedi 2.2) e non è stato usato. Un giocatore non può mettere più di 2 MAC nel contenitore per turno di gioco.

### Lista dei MAC :

- **I Bernadotte** : quando il MAC viene estratto, il giocatore può attivare nuovamente 3 unità qualsiasi del I corpo;
- **III Davout** : Idem con 4 unità qualsiasi del III corpo;
- **IV Soult** : Idem con 4 unità qualsiasi del IV corpo ;
- **V Lannes** : Idem con 4 unità qualsiasi del V corpo;
- **RC Murat** : Idem con 4 unità qualsiasi della Riserva di cavalleria ;
- **Rapp** : Idem con 3 unità di cavalleria della guardia imperiale ;
- **Avant-Garde**: Idem con 1 unità qualsiasi dell'Avanguardia ;
- **I Colonna** : Idem con 2 unità qualsiasi della I colonna;
- **II Colonna** : Idem con 2 unità qualsiasi della II colonna;
- **III Colonna** : Idem con 1 unità qualsiasi della III colonna ;
- **IV Colonna** : Idem con 2 unità qualsiasi della IV colonna ;
- **V Colonna** : Idem con 3 unità qualsiasi della V colonna ;
- **Bagratiön** : Idem con 4 unità qualsiasi delle due formazioni Bagratiön (Bagratiön fanteria e cavalleria) ;

- **Guardia Russa** : Idem con 3 unità qualsiasi delle due formazioni della Guardia Russa (Maliutin e Kologriovov).

Per tutti questi MAC, le unità scelte per l'attivazione supplementare possono essere già state attivate una o due volte prima senza che questo porti qualche conseguenza. Sono attivate in stato di Ordini Ricevuti o Senza Ordini, stato in cui si trovano al momento dell'estrazione del MAC. Chi è Senza Ordini, può tentare di passare a Ordini Ricevuto testando sul valore d'iniziativa del MAC. In questi casi si dovrà fare un test per ogni unità.

## 2.2 Uso dei MA

### Uso dei MA austro-russi:

In Austerlitz 1805, tutti i MA disponibili dell'armata austro-russa non sono automaticamente messi nel contenitore nelle fasi C di ciascun turno di gioco.

Le restrizioni riguardano solo formazioni della parte Sud, salvo indicazioni contrarie negli scenari e perciò sono inerti agli scenari S1, S2, S3, S4, A1 e A2.

Nella fase C di ciascun turno di questi 4 scenari, il giocatore austro-russo sceglie e mette nel contenitore :

- ➔ 8 MA presi dagli MA delle formazioni d'Avant-Garde (AG), della II Colonna (II) e della III Colonna (III) ;
- ➔ 8 MA presi dagli MA delle formazioni della I Colonna (I), della IV Colonna e delle due Riserve d'artiglieria (Büxhowden e Kutusov) ;
- ➔ 2 MA in più presi da qualsiasi delle citate formazioni.

### Altre restrizioni:

- ➔ Se il giocatore austro-russo ottiene l'iniziativa, può aggiungere nel contenitore un MA supplementare a sua scelta. Questo MA può essere anche il secondo MA della Riserva d'artiglieria ;
- ➔ Se il giocatore austro-russo ottiene l'iniziativa, il MA da scegliere per giocare per primo deve appartenere o all'Avanguardia o alle II o III colonna.

**Nota** : negli scenari A1 e A2, questi 18 MA vanno a sommarsi ai MA delle formazioni Hohenlohe, Von Ess in II, Bagratiön fanteria, Bagratiön Cavalleria, Maliutin e Kologriovov che vanno messi nel contenitore come da prassi abituale (senza particolari limitazioni).

**Importante** : si applica la regola 11.2 "Demoralizzazione delle formazioni". Quindi per formazioni demoralizzate un solo MA andrà nel contenitore.

## 2.5 – Comandanti supremi

- ➔ Napoleone e Kutusov possono dare ordini a tutte le formazioni in gioco ;
- ➔ Davout può dare ordini solo a formazioni del III e IV corpo ;
- ➔ Murat può dare ordini solo a formazioni del I e V corpo (a parte OUDINOT) e alla Riserva di cavalleria ;
- ➔ Caso particolare: Lannes può sostituire Murat in alcuni scenari (varianti agli scenari N1, A1 e A2) e può dare ordini solo alle formazioni del I e V corpo (compreso OUDINOT) e alla Riserva di cavalleria.
- ➔ Büxhowden può dare ordini solo alle formazioni Avanguardia, I, II e III colonna;
- ➔ Bagratiön può dare ordini solo alle formazioni Bagratiön fanteria, Bagratiön cavalleria e V colonna ;
- ➔ Alessandro I e Kaiser Franz II in genere non danno ordini. Si possono muovere di 7 PM, come dei comandanti supremi. Le loro pedine della scorta (Corazzieri Imperatore Franz 1 PF) se aggrega sempre ai due capi o ad uno dei due se si separano. Non possono mai attaccare un'altra unità (solo difendersi).

### 3 - Iniziativa strategica

Se le loro pedine sono in mappa, utilizzate i MD di Napoleone e Kutusov per l'iniziativa strategica. Altrimenti, si userà il marker del generale con il miglior MD di ciascuno schieramento presente in mappa.

#### 12.2 Nebbia radente

Durante il turno di gioco 9.15 -> 10.30, la nebbia persiste soltanto negli esagoni di livello 0. Gli effetti della nebbia saranno applicati solo alle unità, le ZdC, i TdC o le cariche in esagoni di livello 0.

#### Tabella degli effetti del terreno

##### Stagni ghiacciati :

Gli esagoni stagni ghiacciati (vedi legenda) sono da considerare a tutti gli effetti come quelli di palude con in più le seguenti limitazioni:

- ➔ Solo unità in rotta possono entrare volontariamente in un esagono di stagno gelato;
- ➔ Le unità d'artiglieria non possono mai penetrare in un hex di stagno gelato (come per le paludi) ;
- ➔ Per ciascun hex di stagno ghiacciato, in cui entra una unità, il giocatore tira un 1d10. Una unità di fanteria viene eliminata con un risultato di 0 o 1, una unità di cavalleria con 0, 1 o 2. Se va bene allora possono proseguire il movimento ;
- ➔ Le unità costrette a ritirarsi dopo il combattimento in un hex di stagno gelato vanno immediatamente in rotta. Questa rotta si somma agli effetti già causati dal combattimento (es. : se i risultati del combattimento avesse causato già la rotta, la rotta supplementare dovuta all'ingresso sull'hex di stagno gelato, elimina l'unità. (vedi 10.2) ;
- ➔ una unità attaccante non avanzerà mai, dopo il combattimento, verso esagoni di stagno gelato.

#### Le Tabelle di schieramento

In ogni scenario indicano :

- ➔ Gli esagoni di schieramento delle unità e dei capi ;
- ➔ Gli esagoni d'ingresso, le ore d'arrivo e l'ordine d'entrata sulla mappa dei rinforzi ;
- ➔ I MAC disponibili ;
- ➔ I MA disponibili dal primo turno di ciascun scenario (altri entrano in gioco a seconda delle regole normali (rinforzi), delle regole specifiche per Austerlitz, o dei casi particolari di ciascun scenario.

#### Varianti degli scenari N1, A1 e A2

Sostituire la pedina Murat con Lannes per simulare la nomina di questi alla testa dell'Ala sinistra francese al posto di Murat (vedi Regole specifiche 2.5). Lannes allora va messo nell'esagono assegnato a Murat nella Tabella di Schieramento.

#### La Mappa

Per assemblare bene le due mappe, conviene posizionare la mappa nord sopra la mappa sud, per non essere distratti dallo spazio del titolo sulla mappa Austerlitz sud. Non consigliamo d'incollare assieme le due mappe per poter continuare a giocare le due battaglie nord e sud separatamente. La mappa sud è usata con gli scenari S1, S2, S3 e S4. La mappa Nord per gli scenari N1 e N2. Le due mappe assemblate insieme per gli scenari A1 e A2. Gli esagoni sono numerati con 0000 per il sud e 10000 per il nord.

## H. Regole specifiche per Haslach e Elchingen in 1805

### Haslach

Haslach 1805 simula, a scala reggimentale, la battaglia che oppose, l'11 ottobre 1805 l'armata francese di Dupont all'armata austriaca del generale Mack.

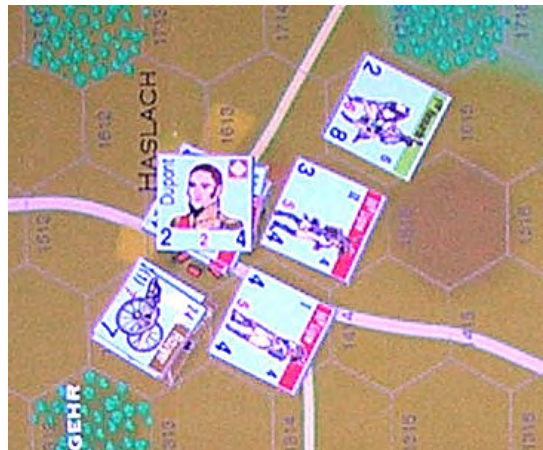
**Mappa** : i campi attorno ai villaggi sono elementi decorativi del terreno.

#### Attivazione della Riserva austriaca (formazione MACK)

Se in un turno accade uno dei tre seguenti avvenimenti, mettete nel contenitore i due MA MACK, nella fase C del turno successivo:

- ➔ le formazioni RIESCH e FERDINAND sono demoralizzate nella fase E dello stesso turno ;
- ➔ una delle unità della formazione MACK è stata attaccata in corpo a corpo da una unità francese ;
- ➔ una unità francese penetra in un esagono della linea 0115-1723

Altrimenti, i MA MACK saranno disponibili solo quando entreranno di rinforzo.



**I gruppi tattici della formazione MACK non possono mai essere messi in comando (Ordini ricevuti).**

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

Ognuno dei MA seguenti può essere usato una sola volta per scenario, nel quale è citato come disponibile. Basta inserirli in segreto nel contenitore durante la fase C del turno di gioco desiderato. Alla fine di quel turno sarà definitivamente ritirato dal gioco, anche se è rimasto nel contenitore come ultimo dei MA (vedi 2.2) e quindi inutilizzato. Un giocatore non può mettere più di 2 MAC nel contenitore per ogni turno di gioco.

**Furia francese** : quando questo MAC viene estratto dal contenitore, il giocatore francese può attivare una nuova volta due gruppi (stack) d'unità (qualsiasi il numero d'unità per pila, e anche se i due gruppi non fanno parte della stessa formazione). Se queste unità "furiose" fanno un corpo a corpo, hanno un bonus MD di +1.

**Vincere o morire** : quando questo MAC viene estratto dal contenitore, il giocatore francese può riordinare automaticamente in buon ordine 2 unità in disordine o in rotta e riorientarle (anche se sono adiacenti ad una unità nemica). Le 2 unità non possono né muovere, né attaccare durante l'attivazione con questo MAC, anche se si trovano adiacenti ad una unità nemica. Queste unità potranno es-

sere attivate normalmente quando i MA rispettivi delle loro formazioni saranno estratti.

**Nota:** per questi due MAC, le unità scelte per una attivazione supplementare possono già essere state attivate una o due volte, in precedenza; ciò non causa alcuna conseguenza. Per il MAC Furia francese, le unità si attivano nello status in cui si trovano al momento (Ordini ricevuti o Senza ordini) dell'estrazione del MAC. Se una di esse è Senza Ordini, il giocatore può tentare di dare ordini tirando sull'iniziativa del MAC. Va fatto un test d'iniziativa per unità.

## Elchingen

Elchingen 1805 simula, a scala reggimentale, la battaglia che oppose, il 14 ottobre 1805 l'armata francese del Maresciallo Ney all'armata austriaca del generale Riesch.

**Mappa:** la casa Fischermann e i campi attorno ai villaggi sono solo decorativi. L'abbazia d'Elchingen è un castello.



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

Ognuno dei MA seguenti può essere usato una sola volta per scenario, nel quale è citato come disponibile. Basta inserirli in segreto nel contenitore durante la fase C del turno di gioco desiderato. Alla fine di quel turno sarà definitivamente ritirato dal gioco, anche se è rimasto nel contenitore come ultimo dei MA (vedi 2.2) e quindi inutilizzato. Un giocatore non può mettere più di 2 MAC nel contenitore per ogni turno di gioco.

**Furia francese:** quando questo MAC viene estratto dal contenitore, il giocatore francese può attivare una nuova volta due gruppi (stack) d'unità (qualsiasi il numero d'unità per pila, e anche se i due gruppi non fanno parte della stessa formazione). Se queste unità "furiose" fanno un corpo a corpo, hanno un bonus MD di +1. Il MD è di +2 se attaccano l'abbazia di Elchingen (esagono 1409).

**Nota:** per questi due MAC, le unità scelte per una attivazione supplementare possono già essere state attivate una o due volte, in precedenza; ciò non causa alcuna conseguenza. Per il MAC Furia francese, le unità si attivano nello status in cui si trovano al momento (Ordini ricevuti o Senza ordini) dell'estrazione del MAC. Se una di esse è Senza Ordini, il giocatore può tentare di dare ordini tirando sull'iniziativa del MAC. Va fatto un test d'iniziativa per unità.

## I Regole specifiche per Dürrenstein e Schöngraben 1805

### Dürrenstein

Dürrenstein 1805 simula, a scala reggimentale, la battaglia che oppose, l'11 novembre 1805 l'armata francese del maresciallo Mortier all'armata austro-russa del generale Kutusov.

**Mappa:** gli esagoni del Danubio sono un livello 0, ovvero identici al livello terrestre adiacenti.

#### Flottiglia

Les due pedine della flottiglia sono unità d'artiglieria di forza 1 e unità di trasporto che permettono ad altre unità francesi di attraversare il Danubio.

Si muovono solamente sugli esagoni di fiume dove 1 hex costa 1 PM. Non possono raggrupparsi. Possono lasciare la mappa per l'hex 0109 senza essere considerate come eliminate.

Per fare passare unità terrestri all'altra riva del Danubio, basta che una unità di fanteria o d'artiglieria (non in rotta) sia adiacente a una delle due unità della flottiglia. Un PM sarà sufficiente per salire a bordo, ma lo sbarco costerà il prezzo dell'esagono in cui si sbarca più 1 PM, quando sarà estratto il successivo MA delle unità imbarcate.

Una unità di fanteria o d'artiglieria francese possono eseguire un movimento di ritirata in una barca, ma sono penalizzate da un immediato livello di disorganizzazione oltre al risultato del corpo a corpo. Una unità terrestre in rotta sulle barche è eliminata e provoca inoltre un TdC alla barca. Su una barca ci può stare solo una pedina terrestre.



Un tiro nemico contro una pedina di barca forza ai test solo la barca, anche se occupata da una unità terrestre. Il MD di +1 per pedine raggruppate non va applicato se c'è una unità terrestre. Invece si applica il MD di +1 per il tiro adiacente, se è il caso.

Una rotta elimina l'unità barca e l'unità terrestre a bordo.

Una unità trasportata non può attaccare direttamente una unità nemica; prima deve eseguire uno sbarco, ma può sbarcare ed attaccare durante la stessa attivazione se ha abbastanza PM per farlo. Una unità d'artiglieria trasportata non può sparare. Una unità trasportata non può cambiare barca, nel caso le due flottiglie siano adiacenti.

Le ZdC non si estendono sugli esagoni di Danubio e una unità imbarcata non esercita alcuna ZdC sugli esagoni adiacenti (qualsiasi siano).

## Schöngraben

Schöngraben 1805 simula, a scala reggimentale, la battaglia che oppose, il 16 novembre 1805, l'armata francese del maresciallo Murat all'armata austro-russa del principe Bagration.

**Mappa** : i campi attorno ai villaggi sono elementi decorativi del terreno.

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

Ognuno dei MA seguenti può essere usato una sola volta per scenario, nel quale è citato come disponibile. Basta inserirli in segreto nel contenitore durante la fase C del turno di gioco desiderato. Alla fine di quel turno sarà definitivamente ritirato dal gioco, anche se è rimasto nel contenitore come ultimo dei MA (vedi 2.2) e quindi inutilizzato. Un giocatore non può mettere più di 2 MAC nel contenitore per ogni turno di gioco.

#### Lista dei MAC :

**Per Dio e per lo Zar!** quando viene estratto questo MAC, il giocatore Austro-Russo può attivare nuovamente 3 unità qualsiasi delle formazioni BAGRATION o SELIKOV.

**Murat spazientito:** quando viene estratto questo MAC, il giocatore Austro-Russo può sostituire, tra i MA rimasti nel contenitore, fino a 3 MA di formazioni di fanteria francese cambiandoli con 3 MA di formazioni di cavalleria (NANSOUTY, d'HAUTPOUL, WALTHER, MILHAUD, MARGARON o SEBASTIANI) ; ciò anche se questi MA di cavalleria sono già stati utilizzati in precedenza o anche se questi MA di cavalleria non erano stati messi nel contenitore all'inizio turno ;

**Resistere!** : quando viene estratto questo MAC, il giocatore Austro-Russo può riordinare due unità Austro-Russe, anche se sono adiacenti ad unità francesi (riordino = i disorganizzati tornano in buon ordine o quelli in rotta tornano solo disorganizzati) ;

**Gran Batteria (x2)** : quando viene estratto questo MAC, il giocatore francese può attivare tutte le unità d'artiglieria dei corpi IV e V, come se appartenessero alla stessa formazione.

Per tutti questi MAC, le unità scelte per l'attivazione supplementare possono già essere state attivate una o due volte in precedenza senza alcuna limitazione. Sono attivate in status di Ordini Ricevuti o Senza Ordini, ovvero come si trovano al momento dell'estrazione del MAC. Se una di esse è Senza Ordini, il giocatore può tentare di metterla in comando (Ordini Ricevuti) usando il valore d'iniziativa del MAC. In tal caso va fatto un test per ogni unità.

## J. Regole specifiche per Jena 1806

Jena 1806 simula, a scala di brigata, la battaglia che oppose, il 14 ottobre 1806 l'armata francese di Napoleone all'armata sassone-prussiana del Principe Hohenlohe-Ingelfingen.

### 0.1 - Scala di gioco

Ciascun turno copre 1 ora e 45 minuti di tempo reale. La scala della mappa è di circa 500 m per esagono.

### 0.2 - La mappa

Solo gli esagoni numerati sono giocabili.

**Nota** : lo sfondo della mappa di Jena 1806 è stata disegnata con l'aiuto delle risorse di Michelin e Google Earth allo scopo di garantirne la precisione topografica.

### 0.3 - Le unità da combattimento

**Legenda** : Le pedine di fanteria e di cavalleria dei due campi portano il nome dei loro brigadieri (chef de brigade). Le pedine d'artiglieria dei due campi portano il nome dei loro comandanti di divisione (a parte la Riserva).

Le unità francesi hanno in più un numero d'identificazione. Per esempio: 1-V significa 1a divisione del V corpo.

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

**Eccezione** : La formazione Pelet (che raggruppa le unità battute a Saalfeld qualche giorno prima) dispone d'un solo MA.

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

Ognuno dei MA seguenti può essere usato una sola volta per scenario, nel quale è citato come disponibile. Basta inserirli in segreto nel contenitore durante la fase C del turno di gioco desiderato. Alla fine di quel turno sarà definitivamente ritirato dal gioco, anche se è rimasto nel contenitore come ultimo dei MA (vedi 2.2) e quindi inutilizzato.



**Ney** : quando viene estratto questo MAC, il giocatore francese può attivare una ulteriore volta 2 unità qualsiasi del VI corpo ;

**Attacco combinato** : per poter inserire questo MAC nel contenitore nella fase C, il giocatore francese deve tenere fuori dal contenitore due MA di sua scelta, già presenti in gioco e appartenenti a due formazioni diverse. Quando viene estratto questo MAC, il giocatore francese può allora attivare tutte le unità francesi delle due formazioni i cui MA sono stati tenuti fuori dal contenitore (in pratica le rivela), come se appartenessero ad una formazione unica;

**Attacco a scaglioni** : quando viene estratto questo MAC, il giocatore prusso-sassone può attivare sino a 5 unità di fanteria o di cavalleria di sua scelta, anche di diverse formazioni, a condizione che esse eseguano immediatamente un assalto (corpo a corpo o carica) ;

Per tutti questi MAC, le unità scelte per l'attivazione supplementare possono già essere state attivate una o due volte in precedenza senza alcuna limitazione. Sono attivate in status di Ordini Ricevuti o Senza Ordini, ovvero come si

trovano al momento dell'estrazione del MAC. Se una di esse è Senza Ordini, il giocatore può tentare di metterla in comando (Ordini Ricevuti) usando il valore d'iniziativa del MAC. In tal caso va fatto un test per ogni unità.

### 5.1.1 Limiti al raggruppamento

In Jena 1806 si aggiungono due ulteriori casi ai consueti limiti delle regole:

- ➔ è possibile raggruppare una pedina d'artiglieria in più del limite abituale, purché il totale dei PF d'artiglieria nell'hex non vada oltre i 7 PF. Perciò è pure possibile raggruppare due pedine d'artiglieria con una o due pedine di fanteria, due pedine d'artiglieria con una di cavalleria o tre pedine d'artiglieria da sole, purché nell'esagono non rimangano più di 7 PF d'artiglieria ;
- ➔ Non si può avere più di 20 PF di fanteria raggruppati nello stesso esagono.

**Nota :** Si il riordino d'una unità disorganizzata fa aumentare il totale del gruppo oltre i 20 PF, il riordino non è consentito (bisognava prima far uscire dal gruppo l'unità in eccedenza).

## 12 – Notte e nebbia

**Precisazione :** il turno di gioco 5.45 – 7.30 è un vero turno di Notte (con tutti gli effetti che ciò comporta), anche se l'alba è arrivata prima delle 7.30, poiché una fitta nebbia persisteva sino alle 7.45.

# K. Regole specifiche per Maida e Castel Nuovo 1806

## Maida

Maida 1806 simula, a scala di battaglione, la battaglia che oppose, il 4 luglio 1806 l'armata francese del generale Reynier all'armata inglese di Sir John Stuart.

**Mappa :** dato il clima asciutto e caldo della Calabria in estate, le zone di palude (di fatto solo zone umide) sono comprese nel gruppo delle zone di macchia mediterranea, ovvero nel tipo di terreno detto difficile "coupé". Le zone coltivate a olivi sono invece zone tipo frutteto "vergers".

**Pedine :** i numeri romani sulle unità francesi indicano il n° del battaglione per la fanteria e quello dello squadrone per la cavalleria.

### 0.3 - Le unità da combattimento

Le unità francesi di tirailleurs (1 PF) hanno una sola faccia : il recto - unità in buon ordine (capacità complete). La disorganizzazione di queste unità, qualunque sia la ragione, causa la loro eliminazione.

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

Il MAC "Tire de salve" può essere usato una volta per turno nel corso dei primi 4 turni di ciascun scenario. Basta inserirlo nel contenitore in segreto durante la fase C dei turni di gioco in questione. Sarà rimosso definitivamente dal gioco alla fine del 4° turno, anche se rimane l'ultimo del contenitore (vedi 2.2) e pertanto resta un MA inutilizzato.

Quando il MAC viene estratto, il giocatore inglese può scegliere una unità francese situata in un hex di fronte ad una unità inglese in buon ordine (adiacente o distante un hex, ma entro il "cono di tiro" e la obbliga a testare un TdC. Un +2 va aggiunto al tiro del d10, ed il risultato del TdC si applica immediatamente.

**Nota :** Se il giocatore inglese sceglie una unità francese che fa parte d'un raggruppamento, deve scegliere sempre l'unità di testa del gruppo (quella che sta sopra).



## Cavalleria francese

I pochi chasseurs à cheval francesi presenti a Maida furono utilizzati come Riserva e come forza di copertura della fanteria. Pertanto, le unità francesi della formazione CAVALLERIA non possono attaccare (carica o corpo a corpo) se in mappa non c'è già almeno una unità francese in rotta in quel preciso momento. Possono comunque muovere, difendersi e sparare (artiglieria a cavallo) normalmente.

## Castel Nuovo

Castel Nuovo 1806 simula, a scala di battaglione, la battaglia che oppose, il 1 ottobre 1806 l'armata francese del generale Marmont all'armata russo-montenegrina del vice-ammiraglio Seniavin.

**Mappa :** gli esagoni di mare sono un livello 0, ovvero di pari livello a quelli terrestri adiacenti.



### 0.3 - Le unità da combattimento

**Flotte.** Les due pedine "battelli" (bateaux) sono una parte della flotta russa dell'Adriatico. Queste due pedine rappresentano naviglio da guerra e possiedono le caratteristiche di una unità d'artiglieria. Si muovono solo in esagoni di mare (in blu) dove muovere costa 2 PM. Non possono raggrupparsi. Possono invece lasciare volontariamente la mappa attraverso qualsiasi esagono a sud senza essere date per eliminate, ma così non possono più rientrare in mappa. Possono venire a contatto con una unità nemica senza limite alcuno, poiché quelle non esercitano alcuna ZdC

sugli esagoni di mare, tanto quanto i battelli non esercitano alcuna ZdC su esagoni di terra.

## 2.2 - Uso dei MA

**Guarnigione "Garrison Castel Nuovo"** (città che oggi si chiama Herceg Novi). Questa formazione ha solamente 1 MA nel contenitore. Le sue 3 unità di fanteria non si muovono dopo il loro schieramento iniziale. La limitazione va tolta in caso di assalto a corpo a corpo da parte dei francesi. Infatti, durante l'attacco citato, il loro 2° MA è subito messo nel contenitore (prima della risoluzione del combattimento) e tutte le unità della formazione saranno in comando (Ordini Ricevuti) sino alla fine del gioco (senza dover usare il potenziale d'ordini del comandante supremo russo). Le sue 3 unità d'artiglieria sono batterie fisse che, in ciascuna attivazione, possono tirare due volte. Se distrutte non danno alcun punto vittoria al giocatore francese.

Durante il corpo a corpo in uno di quegli esagoni, ciascuna unità d'artiglieria può eseguire due tiri di reazione contro lo stesso esagono o su due esagoni (in caso d'attacco multiplo), a scelta del giocatore.

Una unità d'artiglieria che ha fatto un tiro di controbatteria non può allora eseguire più di un tiro di reazione durante l'eventuale corpo a corpo che segue il tiro di controbatteria.

### 4.1.3 Marcia forzata

Le pedine di fanteria russe non possono effettuare marce forzate sino al momento in cui le 2 formazioni francesi sono in mappa. Le pedine battello russe non possono fare marce forzate.

### 5.1.1 Limiti di raggruppamento

In un esagono di villaggio o forte si può mettere solo una unità.

### Villaggi bruciati

Le unità francesi possono mettere a fuoco villaggi montenegrini. Per farlo basta ci sia una unità di fanteria non disorganizzata già dentro il villaggio (e non una che v'entra durante la fase di movimento o in seguito a un corpo a corpo) e che non abbia una unità russo-montenegrina adiacente. Quando il villaggio brucia l'esagono diventa un hex di "rovine" sino alla fine della partita. L'operazione costringe l'unità francese a rimanere sul posto nella corrente attivazione. Non può fare nient'altro. Poi si metterà un marker di villaggio bruciato "brûlé" sulle case del paese.

## L. Regole specifiche per Schleiz, Saalfeld e Auerstaedt 1806

## Schleiz

### 0.3 - Le unità da combattimento

Le unità francesi di tirailleurs (1 PF) hanno una sola faccia : il recto - unità in buon ordine (capacità complete). La disorganizzazione di queste unità, qualunque sia la ragione, causa la loro eliminazione.

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

Ciascuno dei MAC seguenti può essere usato una o due volte per scenario al quale è assegnato come disponibile. Basta inserirlo nel contenitore in segreto durante la fase C dei turni di gioco in questione. Sarà rimosso definitivamente dal gioco alla fine del turno, anche se è rimasto nel contenitore come ultimo dei MA (vedi 2.2) e quindi inutilizzato.



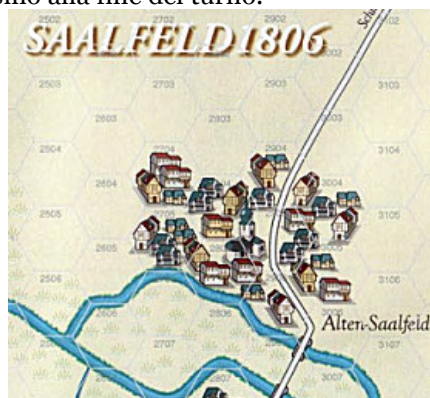
**Murat si arrabbia (s'emporte)** : quando viene estratto questo MAC, il giocatore francese può attivare un'altra volta tutte le sue unità di cavalleria. Può essere usato al massimo due volte per scenario ;

**Contro-carica** : Quando viene estratto questo MAC, il giocatore prusso-sassone può attivare un'altra volta tutte le sue unità di cavalleria. Utilizzabile una volta per scenario. Per tutti questi MAC, le unità scelte per l'attivazione supplementare possono essere già state attivate una o due volte in precedenza senza problemi. Sono attivate in status di Ordini Ricevuti o Senza Ordini, ovvero come si trovano al momento dell'estrazione del MAC. Se una di esse è Senza Ordini, il giocatore può tentare di metterla in comando (Ordini Ricevuti) usando il valore d'iniziativa del MAC. In tal caso va fatto un test per ogni unità.

## Saalfeld

### Formazione VON PELET

L'unità Masars della formazione VON PELET ha ordine di rimanere Unter Wirbach (hex 0518). Il limite viene tolto se una unità francese entra in un hex della serie 14XX o se almeno una delle due unità Müffling forma un gruppo tattico con essa. Cessata la limitazione, le unità 14e Von Pelet e artiglieria di Gause entrano come rinforzi (dopo la successiva estrazione del MA VON PELET) attraverso l'hex 0112 o 0117, a scelta del giocatore. Inoltre, tutte le unità della formazione VON PELET sono allora in comando senza dover ricorrere al potenziale ordini del comandante supremo, sino alla fine del turno.



### 0.3 - Le unità da combattimento

Le unità francesi di tirailleurs (1 PF) hanno una sola faccia : il recto - unità in buon ordine (capacità complete). La disorganizzazione di queste unità, qualunque sia la ragione, causa la loro eliminazione.

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

Ognuno dei MA seguenti può essere usato una sola volta per scenario, nel quale è citato come disponibile. Basta

inserirli in segreto nel contenitore durante la fase C del turno di gioco desiderato. Alla fine di quel turno sarà definitivamente ritirato dal gioco, anche se è rimasto nel contenitore come ultimo dei MA (vedi 2.2) e quindi inutilizzato. Il giocatore francese può usare un solo MAC per turno.

**MAC Suchet** : Quando questo MA viene estratto, il giocatore francese può attivare 2 unità della formazione REILLE con 2 unità della formazione VEDEL a patto di eseguire uno o due combattimenti combinati. Queste 4 unità possono perciò essere attivate 3 volte durante quel turno.

**MAC Victor** : Quando questo MA viene estratto, il giocatore francese può attivare il battaglione, la compagnia d'élite, i 2 tirailleurs e l'artiglieria della formazione CLAPAREDE. Durante questa attivazione, ciascun combattimento eseguito contro una unità prussiana che sta in un hex di Saalfeld beneficia d'un MD di +1 e il tiro d'artiglieria d'un MD di +3. Queste 5 unità potrebbero perciò essere attivate 3 volte durante quel turno.

**MAC Carica** : Alla fine di ciascun turno, se 5 unità prussiane (almeno) sono o eliminate o in rotta, questo MA dovrà essere usato nel successivo turno come primo MA (senza fare la fase B). Il giocatore prussiano DEVE attivare tutte le unità di cavalleria, effettuare un movimento con ciascuna unità e POI, a partire dalle loro nuove posizioni, eseguire almeno una carica o un corpo a corpo. (per questo corpo a corpo, in via eccezionale, le unità di cavalleria possono muovere ancora una volta per metà del loro potenziale di movimento, come per la carica. Durante questo attacco, mettete Ludwig Ferdinand (Louis Ferdinand) sopra una delle cavallerie attaccanti (anche se i suoi PM non sono abbastanza). Se l'attacco (prima di un eventuale inseguimento) fallisce, la pedina viene ritirata dal gioco ; se invece vince lo scontro, considerate il movimento del comandante supremo prussiano come mai avvenuto. Tutte le unità di cavalleria potrebbero perciò essere attivate 3 volte durante questo turno.

## Auerstaedt

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

**MAC "Tenir"**: si usa una volta sola, per ciascun scenario, e va posto in segreto nel contenitore (giocatore francese nella fase C). Quando viene estratto questo MAC, il giocatore francese può riordinare automaticamente riportando in buon ordine 2 unità in disordine o in rotta e riorientarle (anche se sono adiacenti ad una unità nemica). Le due unità ne possono né muovere, né attaccare durante questa attivazione con il MAC. Queste unità potrebbero essere attivate normalmente qualora il prossimo MA delle loro rispettive formazioni sarà estratto.

**MAC "Mort au combat"** è messo **automaticamente** in ciascuna turno, per ciascun scenario, finché una delle pedine comandanti supremi prussiani Brunswick o Friedrich III sono eliminate. Quando questo MAC viene estratto, se uno dei comandanti supremi prussiani è adiacente o è un esagono di distanza da una unità francese qualsiasi, viene eliminato. Se Frédéric III è eliminato, il giocatore francese ottiene una **vittoria automatica**. Se Brunswick è eliminato mentre è in gruppo con una unità, tutti i MA delle formazioni collegate a Brunswick rimasti nel contenitore vanno ritirati dal turno. Al turno seguente, i MA sono rimessi in gioco normalmente. Nel caso in cui unità diverse (artiglieria) sono raggruppate con Brunswick, una sola unità resta penalizzata, a scelta del giocatore prussiano. Se le pedine Brunswick e Friedrich III rispondono tutte e due alle condizioni d'eliminazione, una sola delle due pedine va

eliminata con scelta casuale – tirando da 0 a 4 sarà Brunswick, da 5 a 9 toccherà a Friedrich III.



**MAC "Chargez"** si mette due volte, per ciascun scenario, e va posto in segreto nel contenitore (giocatore francese) nella fase C. Quando viene estratto questo MAC, il giocatore francese designa fino a 3 unità di cavalleria prussiane e le fa caricare immediatamente. Le 3 unità devono essere adiacenti o con un esagono d'intervallo tra loro prima del loro movimento. Il giocatore francese è libero di scegliere anche meno di 3 unità e pure nessuna se vuole. La carica è automatica (senza test d'ingaggio). Il giocatore francese esegue lui il movimento della cavalleria prussiana. Le unità devono essere in posizione di carica (regola 9.1) per far sì che la carica sia possibile. Se unità di fanteria francesi sono bersaglio di questa carica, esse si mettono automaticamente quadrato, senza test di coesione, a scelta del giocatore francese. Non è concesso il richiamo della cavalleria prussiana come da 9.3.3. Se il bersaglio è costituito da unità di cavalleria francese ed esse sono in posizione di controcarica (9.4), la contro-carica è automatica senza test d'ingaggio, a scelta del giocatore francese.

Nel caso la carica abbia successo, risultato modificato del dado superiore a 4, il giocatore prussiano riprende il controllo delle sue unità per condurre l'inseguimento.

**MAC "Attaque en échelon"** si usa una volta sola, per ciascun scenario, e va posto in segreto nel contenitore (da parte del giocatore prussiano nella fase C). Quando viene estratto questo MAC, il giocatore prussiano può attivare fino a 5 unità di fanteria o di cavalleria di sua scelta, anche di diverse formazioni, a patto che tutte eseguano subito un attacco (corpo a corpo o carica) dopo un eventuale movimento.

Per tutti questi MAC, le unità scelte per l'attivazione supplementare possono essere già state attivate una o due volte in precedenza senza problemi. Sono attivate in status di Ordini Ricevuti o Senza Ordini, ovvero come si trovano al momento dell'estrazione del MAC. Se una di esse è Senza Ordini, il giocatore può tentare di metterla in comando (Ordini Ricevuti) usando il valore d'iniziativa del MAC. In tal caso va fatto un test per ogni unità.

### 2.3.2 Attribuzione degli ordini

Le pedine Brunswick e Friedrich III possono dare un ordine ciascuno a un gruppo tattico di loro scelta. Tuttavia, come segnato sulle loro pedine, il loro raggio di comando è nullo. Devono perciò essere raggruppati assieme a quel gruppo tattico all'inizio del turno in cui l'ordine viene emanato.

### 5.1.1 Limiti di raggruppamento

Un emendamento ai soliti limiti caratterizza Auerstaedt 1806. È possibile raggruppare una pedina d'artiglieria in più, oltre il limite abituale, a patto che il totale dei PF nell'esagono non superi i 7 PF. Sarà perciò possibile rag-

gruppare due pedine d'artiglieria con due pedine di fanteria, due pedine d'artiglieria con una pedina di cavalleria o tre pedine d'artiglieria da sole, a condizione che non vi siano più di 7 PF d'artiglieria nell'esagono.

## 12 Notte e nebbia

Il primo turno di gioco dalle 5.45 alle 7.30 va considerato come un turno di notte (con tutti gli effetti relativi), anche se l'alba è già arrivata prima delle 7.30, in quanto c'era una fitta nebbia che persistette sino alle 7.45.

## Limiti al movimento durante il 1° turno

Tutte le unità francesi e prussiane sono obbligate a muovere lungo la pista che porta da 0315 a 0808 e sulla strada che porta da 0808 a 2209. I Francesi in direzione di 0315, i Prussiani al contrario verso 2209.

Nessuna unità può muovere al di fuori di queste direzioni. Ogni unità è libera di spendere tutti o parte dei propri PM rispettando le norme del capitolo 12. Se una unità entra in una Zdc nemica il combattimento è obbligatorio. A partire dal secondo turno, queste restrizioni cessano.

# M. Regole specifiche per Eylau 1807 :

Eylau 1807 simula, a scala di brigata, la battaglia che oppose, l'8 febbraio 1807, l'armata francese di Napoleone all'armata russo-prussiana di Bennigsen.

## 0.1 - Scala di gioco

Ciascun turno è di 1 ora e 45 minuti di tempo reale. La scala della mappa è di circa 500 m per esagono.

## 0.2 - La mappa

Solo gli esagoni numerati sono giocabili.

## 0.3 - Le unità da combattimento

**Importante** : qui la gittata delle unità d'artiglieria è stata regolata per difetto, in rapporto agli altri giochi della serie e a causa del tempo particolarmente infame che caratterizzò il giorno della battaglia di Eylau.

**Legenda** : le pedine di fanteria e di cavalleria dei due eserciti hanno i nomi dei loro brigadieri (chef di brigade) (es : Noirot), tranne le brigate di cavalleria russe che hanno il

nome del tipo di reggimento che le caratterizzava (es : ussari).

Le pedine d'artiglieria francese hanno il nome del loro comandante di divisione (eccezione: Parc, sta per Parco di Riserva d'artiglieria di ciascun corpo).

Le pedine d'artiglieria russo-prussiane hanno o il nome delle loro "grandes batteries" d'appartenenza (es : grande batterie centre o del centro), o il nome del loro comandante (es.: Revzoyi). Le pedine d'artiglieria prussiana hanno il nome della batteria (es: Bredow).

Le unità francesi hanno inoltre un n° d'identificazione. Per esempio, 1-V significa 1a divisione del V corpo.

## Abbreviazioni francesi :

I n° di corpo sono indicati in cifre romane (es.: III), i n° di divisione in cifre arabe (es.: 1-III).

RC significa Riserva di Cavalleria.

## Abbreviazioni russo-prussiane :

AD = Aile droite o Ala Destra, C = Centre / Centro, AG = Aile Gauche o Ala Sinistra, R = Riserva, GBD = Gran batteria di destra, GBC = Gran batteria del centro e GBG = Gran batteria di sinistra.

Le divisioni sono indicate in numeri arabi (es. : 5e - quinta).

Brigate di cavalleria : T = Tschaplitz e K = Korpff.

Brigate di fanteria : B = Barclay

## 2.1.1 Markers d'attivazione ordinaria (MA)

Eccezione : Le tre formazioni russe seguenti, GRANDE BATTERIE GAUCHE, GRANDE BATTERIE CENTRE e GRANDE BATTERIE DROITE, hanno ciascuna un solo MA.

## 2.1.2 Markers d'attivazione combinati (MAC)

Ognuno dei MA seguenti può essere usato una sola volta per scenario, nel quale è citato come disponibile. Basta inserirli in segreto nel contenitore durante la fase C del turno di gioco desiderato. Alla fine di quel turno sarà definitivamente ritirato dal gioco, anche se è rimasto nel contenitore come ultimo dei MA (vedi 2.2) e quindi inutilizzato:

**La Grande Carica (Grande Charge)** : Quando viene estratto questo MAC, il giocatore francese lo mette in mappa in un esagono di sua scelta (anche se è occupato da una o più unità, amiche o nemiche) e può attivare in Ordini Ricevuti tutte le unità di cavalleria francesi che stanno entro un raggio di 5 esagoni (incluso l'esagono dove sta il MAC) ;

**Ney** : Quando viene estratto questo MAC, il giocatore francese può attivare un'altra volta 4 unità della formazione NEY di sua scelta ;

**La victoire avant tout! (la vittoria prima di tutto!)** : Quando viene estratto questo MAC, il giocatore francese può attivare fino a 5 unità di fanteria o di cavalleria di sua scelta, anche se di diverse formazioni, a patto che queste eseguano subito un attacco (corpo a corpo o carica) ;

**Gran Batteria (2)** : quando uno di questi due MAC è estratto, il giocatore russo può attivare due delle tre formazioni GRANDE BATTERIE





(GAUCHE, CENTE, o DROITE), come se fosse stato estratto il MA di queste due formazioni, ad lui scelte.

**Lestocq:** questo MAC può essere messo nel contenitore dal giocatore russo-prussiano, nella fase C, se nel turno precedente in mappa c'era una unità della formazione LESTOCQ. Quando il MAC è estratto, il giocatore russo-prussiano può attivare un'altra volta 4 unità di sua scelta della formazione LESTOCQ.

Per tutti questi MAC, le unità scelte per l'attivazione supplementare possono essere già state attivate una o due volte in precedenza senza problemi.

A parte il MAC Gran Carica, che consente un'attivazione in Ordini Ricevuti (vedi sopra), le unità sono attivate in status di Ordini Ricevuti o Senza Ordini, ovvero come si trovano al momento dell'estrazione del MAC. Se una di esse è Senza Ordini, il giocatore può tentare di metterla in comando (Ordini Ricevuti) usando il valore d'iniziativa del MAC. In tal caso va fatto un test per ogni unità.

I due MAC seguenti sono messi nel contenitore nella fase C di ciascun turno di gioco.

**Bufera di neve (2):** quando esce dal contenitore il MAC "Tempête de neige", il giocatore che corrisponde alla bandiera che sta sul MAC estratto tira un d10. Se il risultato è 1 o 2, mette il marker sulla mappa in un esagono di sua scelta (anche se è occupato da una o più unità, amiche o nemiche). Il giocatore può riorientare le unità nemiche, che sono entro un raggio di 2 esagoni incluso il MAC (contando anche l'esagono dove si trova il MAC), d'un numero massimo di lati d'esagono pari ad un tiro di d10 diviso tre e arrotondato all'intero superiore.

**Esempio:** viene estratto il MAC Tempête di neige, con la bandiera Russa. Il giocatore russo tira un d10 e fa 2 come risultato. Può quindi mettere il MAC sulla mappa. Lancia poi di nuovo il d10. Il risultato ottenuto è 8;  $8/3=2,66$ , che si arrotonda a 3. Il giocatore russo può perciò riorientare di 3 lati d'esagono al massimo unità francesi che stanno entro un raggio di 2 esagoni, incluso l'esagono del MAC.

## 2.2 - Uso dei MA

### Caso particolare:

**al primo turno di gioco di ciascun scenario**, i 3 MA delle tre formazioni GRANDE BATTERIE GAUCHE, GRANDE BATTERIE CENTRE e GRANDE BATTERIE DROITE non vanno messi nel contenitore durante la fase C. Nella fase D, il turno inizierà con l'uso di questi tre MA, nell'ordine scelto dal giocatore russo, prima dell'uso del MA scelto con l'iniziativa strategica, francese o russo che sia quest'ultimo.

### 2.3.2 Attribuzione degli ordini

**Caso particolare:** Bennigsen, che può dare 4 ordini, dovrà obbligatoriamente darne almeno uno a ciascuna delle sue tre formazioni "Grande batterie", in ogni turno. Se non sono assegnati alle Gran Batterie gli ordini sono perduti (resta solo 1 di 4).

### 5.1.1 Limiti al raggruppamento

È possibile raggruppare una pedina d'artiglieria in più, oltre il limite abituale, a patto che il totale dei PF nell'esagono non superi i 7 PF. Sarà perciò possibile raggruppare due pedine d'artiglieria con due pedine di fanteria, due pedine d'artiglieria con una pedina di cavalleria o tre pedine d'artiglieria da sole, a condizione che non vi siano più di 7 PF d'artiglieria nell'esagono.

**Eccezione:** il limite di 7PF s'ignora se le 2 o 3 pedine d'artiglieria appartengono tutte ad una sola e unica formazione Gran Batteria, delle 3 esistenti;

Non si possono avere più di 20 PF di fanteria raggruppati nello stesso esagono

**Nota:** se il riordino di una unità disorganizzata fa superare il totale permesso di 20 PF, il riordino non è consentito (bisognava far uscire dal gruppo l'unità prima).

## 12.1 Notte

**Precisazione:** i turni di gioco 1, 8, 9 e 10 sono considerati come turni di Notte (con tutti gli effetti descritti nelle regole). Nella fase C del turno di gioco n° 8, il giocatore francese e il giocatore russo sono obbligati ognuno di ritirare volontariamente 2 MA (non MAC) dei loro schieramenti scelti tra quelli disponibili e che si potevano mettere nel contenitore.

Nella fase C dei turni di gioco n° 9 e 10, il giocatore francese e il giocatore russo sono obbligati ognuno di ritirare volontariamente 3 MA (non MAC) dei loro schieramenti scelti tra quelli disponibili e che si potevano mettere nel contenitore.

## Tabella dei Terreni

**Il Castello** (esagono 1112) e il **Cimitero di Eylau** (esagono 1213) sono elementi decorativi e non hanno alcun effetto sul gioco;

**Torrenti e stagni gelati:** gli stagni gelati che formano i lati d'esagono (es : tra 2211 e 2212) sono da considerare come torrenti per gli effetti del terreno. Solo lo stagno ghiacciato in 1115 è abbastanza grande per essere considerato un vero stagno gelato nella Tabella dei Terreni ;

**Terreno difficile:** questo esagono a Eylau è analogo agli esagoni di palude gelata. Ad esso si applicano tutti gli effetti del terreno "difficile/accidentato/vigneto/lago asciutto", **tranne la nota [e]** : Movimento di carica e Carica di cavalleria impossibile attraverso questo terreno o lato d'esagono e verso questo terreno o lato d'hex.

**La nota va ignorata.** In questi esagoni di terreno difficile si possono anche fare quadrati come sul terreno piano (eccezione alla 4.2).

## 2. Regole specifiche per Friedland 1807 :

Friedland 1807 simula, a scala di brigata, la battaglia che oppose, i giorni 13 e 14 giugno 1807 l'armata francese dell'Imperatore Napoleone all'armata russa del generale di cavalleria Bennigsen.

### 0.1 - Scala di gioco

Ciascun turno è di 1 ora e 45' di tempo reale, a parte i turni di notte qui coprono da 2.00 ore a 2.15 di tempo reale. La scala di mappa è di circa 500 m per esagono.

### 0.2 - La mappa

I 4 ponti provvisori (ponti di barche o passerelle) disegnati sulla mappa non si possono usare sempre (vedi informazioni particolari sugli Scenari).

Il guado non può essere usato, come sopra, se non su precise direttive di scenario.



### 0.3 - Le unità da combattimento

**Legenda :** Le pedine di fanteria e di cavalleria dei due eserciti portano il nome del loro brigadiere (es : Colbert).

**Eccezione :** l'unità Gautrain della formazione Lannes, fatta dal solo 9° Ussari, porta il nome del suo colonnello.

Le pedine d'artiglieria francese portano il nome dei loro comandanti di divisione o diretti comandanti per le batterie della Riserva (Sénarmont, Balbois o Séroux).

Le pedine d'artiglieria russe portano il nome dei loro brigadiere o dei loro diretti comandanti per le batterie della Riserva (Kutaisov o Andronov per es.).

Le unità francesi hanno in più un numero d'identificazione. Per esempio: 1-V significa 1a divisione del V corpo.

**Abbreviazioni francesi :** i n° di corpo sono indicati in numeri romani (es.: III), i n° di divisione in numeri arabi (es. : 1a). RC significa Riserva di Cavalleria, CR significa Corpo di Riserva e GR significa Granatieri della Riserva.

**Abbreviazioni russe :**

AD = ala destra o Aile droite, AG = ala sinistra o Aile Gauche, R = Riserva, GD = Guardia Imperiale e CV = (Corps Volant). I n° delle divisioni sono in cifre arabe (es. : 5a).

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

Ognuno dei MA seguenti può essere usato una sola volta per scenario, nel quale è citato come disponibile. Basta inserirli in segreto nel contenitore durante la fase C del turno di gioco desiderato. Alla fine di quel turno sarà definitivamente ritirato dal gioco, anche se è rimasto nel contenitore come ultimo dei MA (vedi 2.2) e quindi inutilizzato.

**Tenir à tout prix ! :** (Resistere ad ogni costo!) Quando viene estratto questo MAC, il giocatore francese può tentare di riordinare fino a 6 unità di fanteria o di cavalleria appartenenti alle formazioni LANNES e GROUCHY ;

**Riserva di cavalleria :** Quando viene estratto questo MAC, il giocatore francese può attivare un'altra volta tutte le unità di cavalleria francesi delle formazioni GROUCHY, LANNES, MORTIER ;

**Sénarmont :** Quando viene estratto questo MAC, il giocatore francese può attivare un'altra volta le 2 unità d'artiglieria Sénarmont (VICTOR) e le 2 unità d'artiglieria Sérour (NEY), con la seguente modalità: le 4 unità possono muovere (entro i limiti dei loro PM) e sparare, alternando senza limiti i due tipi d'azione (es: l'artiglieria a cavallo di Sénarmont può muovere 2 PM, tirare, poi riprendere il movimento di 5 PM, o ancora sparare e poi spostarsi di altri 7 PM ecc.);

**Abilità tattica (Habilité tactique) :** Quando viene estratto questo MAC, il giocatore francese può attivare due formazioni diverse, come se fossero una formazione unica. Per far questo, deve aver preventivamente ritirato dal contenitore, in segreto, uno dei due MA di ciascuna delle due formazioni coinvolte, nella fase C del turno di gioco. Qualora il MAC sia estratto, il giocatore dovrà mostrare al suo avversario i due MA in questione, come prova e come indicazione di quali due formazioni sono state attivate in maniera combinata;

**Ataman :** Quando viene estratto questo MAC, il giocatore russo può automaticamente riordinare (es. : far passare dalla rotta al disordine e dal disordine al buon ordine) tutte le unità (cosacche) della formazione PLATOV come pure le unità Kogine 2 (GORTCHAKOV) e Ioukovski 2 (OUVAROV). Queste unità non devono però essere adiacenti a una unità nemica.

**Nota :** Le unità già in buon ordine restano tali, evidentemente;

**Per la Sainte Russie ! :** Quando viene estratto questo MAC, il giocatore russo può attivare un'altra volta 5 unità di cavalleria russa di sua scelta;

**Sursaut di Bennigsen ovvero Bennigsen si sveglia! :** Quando viene estratto questo MAC, il giocatore russo può attivare un'altra volta la formazione MALIOUTINE o la formazione SOMOV ;

Per tutti questi MAC, le unità scelte per l'attivazione (supplementare o no) possono essere già state attivate una o due volte in precedenza senza problemi. Sono attivate in status di Ordini Ricevuti o Senza Ordini, ovvero come si trovano al momento dell'estrazione del MAC. Se una di esse è Senza Ordini, il giocatore può tentare di metterla in comando (Ordini Ricevuti) usando il valore d'iniziativa del MAC. In tal caso va fatto un test per ogni unità.

#### 2.3.2 Attribuzione degli ordini

**Caso speciale :** Bennigsen dispone normalmente di 3 ordini. Questo valore si riduce a 2 ordini se la pedina di Napoleone non è ancora in mappa e a solo 1 ordine durante i turni di notte ;

La formazione LANNES dispone d'un ordine automatico (da usare per uno dei suoi gruppi tattici se ce ne sono più d'uno), fino a che la pedina di Napoleone non entra in mappa.

#### 5.1.1 Limiti al raggruppamento

È possibile raggruppare una pedina d'artiglieria in più, oltre il limite abituale, a patto che il totale dei PF nell'esagono non superi i 7 PF. Sarà perciò possibile raggruppare due pedine d'artiglieria con due pedine di fanteria, due pedine d'artiglieria con una pedina di cavalleria o tre pedine d'artiglieria da sole, a condizione che non vi siano più di 7 PF d'artiglieria nell'esagono.

**Eccezione :** il limite di 7 PF non si applica mai alle due unità Sénarmont.

#### Tabella dei Terreni

I lati di esagoni formati dai laghi (es: 0319/0320, 0721/0821 ecc.) sono come lati di esagoni di fiume intransitabile, rispetto alla Tabella dei Terreni.

Il solo esagono tutto di lago è l'esagono 0722, e non si può attraversare se non con la strada da 0822 a 0621 (o viceversa). Una unità attaccata mentre sta sulla strada, nell'esagono 0822 è considerata essere su un esagono di terreno difficile riguardo ai modificatori al dado della Tabella dei Terreni.

## O. Regole specifiche per Medina de Rioseco e Somosierra 1808 :

### Medina de Rioseco

Medina de Rioseco simula, a scala di battaglione, la battaglia che oppose, l'8 febbraio 1807, l'armata francese del maresciallo Bessières all'armata spagnola dei tenenti generali La Cuesta e Blake.

#### 0.1 - Scala di gioco

Ciascun turno è di 1 ora e 20 di tempo reale. La scala della mappa è di circa 300 m per esagono.

#### 0.2 - La mappa

Solo gli esagoni numerati sono giocabili.

#### 0.3 - Le unità da combattimento

**Legenda :** Le pedine di fanteria e di cavalleria dei due eserciti portano il nome del loro reggimento ed i numeri dei battaglioni sono in cifre romane.



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

Ognuno dei MA seguenti può essere usato una sola volta per scenario, nel quale è citato come disponibile. Basta inserirli in segreto nel contenitore durante la fase C del turno di gioco desiderato. Alla fine di quel turno sarà definitivamente ritirato dal gioco, anche se è rimasto nel contenitore come ultimo dei MA (vedi 2.2) e quindi inutilizzato.

**Lasalle :** Quando questo MA è messo nel contenitore nella fase C d'un turno di gioco, il giocatore francese deve mettere segretamente da parte un MA LASALLE e un MA SABATHIER, che non saranno inseriti nel contenitore durante questa stessa fase C. Quando viene estratto questo MAC, il giocatore francese può attivare in modo combinato le unità delle formazioni LASALLE e SABATHIER, come se fossero un'unica formazione ;

**Merle :** Quando questo MA è messo nel contenitore nella fase C d'un dato turno di gioco, il giocatore francese deve mettere segretamente da parte un MA DUCOS e un MA D'ARMAGNAC, che non saranno inseriti nel contenitore durante questa fase C. Quando viene estratto questo MAC il giocatore francese può attivare in modo combinato le unità delle formazioni DUCOS e D'ARMAGNAC, come se fossero un'unica formazione ;

**Furia Francese ! :** Quando viene estratto questo MAC, il giocatore francese può attivare fino a 4 unità di fanteria o di cavalleria di sua scelta, anche di formazioni diverse, a

patto che eseguano tutte e immediatamente un attacco (corpo a corpo o carica) ;

**Blake :** Quando questo MA è messo nel contenitore nella fase C d'un turno di gioco, il giocatore spagnolo deve mettere segretamente da parte un MA JADO-CAGIGAL e un MA MACEDA, che non saranno inseriti nel contenitore durante questa stessa fase C. Quando viene estratto questo MAC, il giocatore spagnolo può attivare in modo combinato le unità delle formazioni JADO-CAGIGAL e MACEDA, come se fossero un'unica formazione ;

Per tutti questi MAC, le unità scelte per l'attivazione (supplementare o no) possono essere già state attivate una o due volte in precedenza senza problemi. Sono attivate in status di Ordini Ricevuti o Senza Ordini, ovvero come si trovano al momento dell'estrazione del MAC. Se una di esse è Senza Ordini, il giocatore può tentare di metterla in comando (Ordini Ricevuti) usando il valore d'iniziativa del MAC. In tal caso va fatto un test per ogni unità.

**Seconda linea spagnola :** i due MA LA CUESTA e i due MA PORTAGO non vanno messi nel contenitore nella fase C del turno seguente una demoralizzazione (anche se temporanea) della formazione JADO-CAGIGAL o della formazione MACEDA, o dopo che una delle unità della formazione LA CUESTA o della formazione PORTAGO sia stata bersaglio d'un tiro o d'un attacco a corpo a corpo. In ogni caso, anche se gli eventi citati non si verificano, il 1° MA delle formazioni LA CUESTA e PORTAGO entrano in gioco al turno 5 e i secondi MA di queste due formazioni al turno 6.

**Formazione BESSIÉRES.** Le unità di fanteria della formazione BESSIERES non possono ingaggiare volontariamente un corpo a corpo prima che una delle formazioni DUCOS, D'ARMAGNAC o MOUTON sia demoralizzata (anche se temporaneamente).

### Somosierra

**Note di progettazione :** La battaglia di Somosierra e la carica, diventata mitica, dei chevau-légers polacchi, presentava un problema spinoso in termini di simulazione. Le truppe spagnole di San Juan altro non fecero, in effetti, se non star ferme ad aspettare quella carica e gli altri attacchi francesi, senza manovrare. La configurazione del terreno (una stretta infilata), gli scarsissimi effettivi coinvolti nella prima carica (due compagnie), la rapidità dell'azione (al massimo 10 minuti) ponevano ulteriori problemi.

Questi elementi mi spinsero ad adattare le regole della serie Jours de Gloire, già "compatibili" con il gioco in solitario, per fare della simulazione di quella battaglia un vero e proprio gioco per un solo giocatore. In questo scenario, il giocatore Francese dovrà anche tentare di conquistare il colle e le 4 batterie che lo difendono, il più rapidamente possibile limitando le sue perdite. Le azioni delle unità spagnole saranno assai limitate (essenzialmente una difesa sul posto), e la loro "libertà d'azione" verrà gestita da "markers d'ordini" estratti a sorte.

Somosierra è un gioco in solitario. Il giocatore prende il comando dei francesi e gestisce le attività spagnole seguendo le regole segnalate nella speciale sezione. Simula, a scala reggimentale, la battaglia che oppose, il 30 novembre 1808, l'avanguardia dell'armata francese dell'Imperatore Napoleone al corpo d'armata spagnolo di Benito San Juan.

## 0.1 - Scala di gioco

La scala della mappa è di circa 500 m per esagono. Il gioco in solitario, così come è stato qui sviluppato per la battaglia, non utilizza una precisa dimensione di tempo reale per ciascun turno di gioco.



## 0.2 - La mappa

Si gioca solo negli esagoni numerati. Le contrade e la Cappella (esagoni 0805, 0904, 1007 e 0609) sono solo elementi decorativi. Tutti gli esagoni di livello 4 e 5 sono da considerare come terreno difficile.

## 0.3 - Le unità da combattimento

**Nota di progettazione:** tutte le pedine sono reggimenti, identificabili dal nome, eccetto, e per la necessità specifica di simulare la carica di Somosierra, delle 5 unità di lancieri polacchi che sono squadroni (numerati I, II e IV) o compagnie dello stesso squadrone (numerate III-3° e III-7°)

### 1 - Turno di gioco e sequenza

La fase A è soppressa (vedi 2.3.2).

Nella fase B il giocatore francese possiede sistematicamente il vantaggio dell'iniziativa.

Nella fase C, il giocatore mette i markers d'ordini spagnoli in un secondo contenitore, distinto da quello che usa per i MA.

Nella fase D, quando un MA SAN JUAN viene estratto, il giocatore estrae allora anche un marker d'ordine spagnolo dal secondo contenitore per conoscere le istruzioni per le unità della formazione (vedi regola specifica **Markers d'ordini spagnoli**). L'ultimo MA che rimane nel primo contenitore non verrà messo da parte ma sarà usato normalmente.

### 2.1 - Markers d'attivazione

I MA non hanno alcun valore d'iniziativa, ma solo il nome della formazione (vedi 2.3.2).

#### 2.3.1 Formazioni e gruppi tattici

Ignorate qui i gruppi tattici.

#### 2.3.2 - Attribuzione degli ordini

Le unità spagnole sono sistematicamente Senza Ordini, le unità della formazione KOZIETULSKI sono sistematicamente in status di Ordini Ricevuti.

Le unità della formazione NAPOLEONE iniziano il gioco in status Senza Ordini. Questo status evolve nella seguente maniera: nel turno seguente la distruzione o la rotta di due batterie d'artiglieria spagnole, le 8 unità della formazione NAPOLEONE passano allo status di Ordini Ricevuti, fino al termine della partita.

#### 2.4.3 Iniziativa del comandante

L'iniziativa dei comandanti non può mai essere usata.

## 2.5 Comandanti supremi

Riguardo alle regole dei capitoli 1. e 2.3.2, non ci sono pedine di comandanti supremi.

## 4.2. Quadrati

Data la configurazione del terreno, non si possono fare quadrati.

### 5.1.1 Limiti al raggruppamento

La strada stretta impedisce di raggruppare più di due pedine (qualsiasi) sugli esagoni da 0708 a 0714, questo oltre i limiti usuali.

### 10.3.4 Ripiegamento e ritirata dopo il combattimento / Limitazioni del terreno

Ripiegamenti o ritirate dopo un combattimento devono tassativamente essere condotti evitando di attraversare pendii, a meno che non esistano altre possibilità.

## Markers d'ordini spagnoli.

Quando sono estratti, questi sono gli effetti degli ordini iberici:

**Tiro sulla cavalleria (x4) :** Il giocatore fa sparare le batterie d'artiglieria spagnole contro le pedine di cavalleria francese, quelle più vicine (se è possibile, altrimenti non sparano). La sola altra azione possibile è il riordino delle unità in disordine.

**Nota :** Per "più vicine" s'intendono unità contro le quali il tiro si può fare con i migliori modificatori al dado. In caso di parità, si sceglie a sorte.

**Tiro sulla fanteria (x2) :** Il giocatore fa sparare le batterie d'artiglieria spagnole contro pedine di fanteria o d'artiglieria francesi, le più vicine (se è possibile, altrimenti non sparano). La sola altra azione possibile è il riordino delle unità in disordine.

**Tiro Libero (x1) :** Il giocatore fa sparare le batterie d'artiglieria spagnole contro unità francesi (cavalleria, fanteria o artiglieria, indifferentemente) le più vicine (se è possibile, altrimenti non sparano). La sola altra azione possibile è il riordino delle unità in disordine.

**Inerzia (x2) :** Tutte le unità a contatto con unità francesi devono attaccarle, qualsiasi sia il rapporto di forza. L'artiglieria può sparare come in "Tiro libero". I movimenti sono proibiti. La sola altra azione possibile è il riordino delle unità in disordine.

**Attacco (x1) :** Tutte le unità a contatto con unità francesi devono attaccarle. Tutte le altre unità - artiglieria a parte - devono muovere contro l'unità francese più vicina (in caso di parità, priorità per la fanteria, e se ancora c'è parità si tira a sorte) e attaccarla, se a contatto, tentando di ottenere il miglior rapporto di forza possibile.

**Nota :** siccome le unità spagnole sono Senza Ordini, i movimenti si fanno a capacità ridotta e loro devono anche eseguire un TdI prima del combattimento.

L'artiglieria può sparare e poi muovere (movimento ridotto). La sola altra azione possibile è il riordino delle unità in disordine.

**Movimento (x1) :** tutte le unità a contatto con unità francesi in buon ordine - tranne artiglieria e fanteria raggruppata su questa artiglieria - devono ripiegare di un esagono (se è possibile). Tutte le altre unità devono rimanere a contatto di unità francesi in disordine o in rotta (per impedire il loro riordino), o muovere contro l'unità francese più vicina (in caso di parità, priorità per la fanteria, e se ancora c'è parità si tira a sorte) e fermarsi ad un esagono di distanza (senza così fare alcun combattimento).

**Movimento 1 esagono (x1)** : Il giocatore deve muovere tutte le unità spagnole – eccetto l'artiglieria - d'un esagono (qualunque sia il costo, non contate i PM necessari) rispettando le modalità qui di seguito in ordine di priorità:

- ➔ sganciarsi dal contatto con unità francesi in buon ordine (ma rimanere a contatto con unità francesi in disordine o in rotta per impedire il loro riordino) ;
  - ➔ non mettersi a contatto con unità francesi in buon ordine (ma muovere sempre in direzione di unità francesi in disordine o in rotta per impedire il loro riordino, senza attaccarle) ;
  - ➔ muovere in direzione di un esagono di livello più elevato o che offra migliori protezioni in termini di modificatori da combattimento ;
  - ➔ non lasciare una artiglieria da sola in un esagono;
  - ➔ avvicinarsi alla 4a batteria spagnola
- Le uniche altre azioni possibili sono tiri come in "tiro libero" e il riordino di unità in disordine.

➔ **Movimento 2 Esagono (x1)** : Il giocatore deve muovere tutte le unità spagnole – eccetto l'artiglieria – di due esagoni (qualunque sia il costo, non contate i PM necessari) rispettando le modalità qui di seguito in ordine di priorità:

- ➔ sganciarsi dal contatto con unità francesi in buon ordine (ma rimanere a contatto con unità francesi in disordine o in rotta per impedire il loro riordino) ;
  - ➔ non mettersi a contatto con unità francesi in buon ordine (ma muovere sempre in direzione di unità francesi in disordine o in rotta per impedire il loro riordino, senza attaccarle) ;
  - ➔ muovere in direzione di un esagono di livello più elevato o che offra migliori protezioni in termini di modificatori da combattimento ;
  - ➔ non lasciare una artiglieria da sola in un esagono;
  - ➔ avvicinarsi alla 4a batteria spagnola
- Le uniche altre azioni possibili sono tiri come in "tiro libero" e il riordino di unità in disordine.

**Rientro in gioco dei markers d'ordini** : tutti i markers d'ordini sono rimessi nel contenitore dopo l'estrazione, tranne i primi estratti: 2 del "Tiro sulla cavalleria", il primo "Tiro sulla fanteria" e il marker "Movimento", che vanno tolti dal gioco dopo l'uso.

**Importante:** quando si gioca a **Somosierra 1808**, il giocatore deve seguire lo spirito delle seguenti due regole (che non sono cambiate) :

1. una unità d'artiglieria non può attraversare un pendio a meno che non sia su strada o su pista (vedi Tabella dei Terreni) ;
2. L'eliminazione di un'artiglieria sola in un esagono, in seguito ad una carica, ferma l'inseguimento della cavalleria vincente (nota : ciò simula la distruzione dei cannoni da parte dei cavalieri) (vedi 9.5.2 Restrizioni all'inseguimento).

## P. Regole specifiche per Roliça e Vimeiro 1808 :

### Roliça

Roliça simula, a scala di battaglione, i combattimenti che opposero, il 17 agosto 1808, la divisione francese del generale Delaborde all'armata anglo-portoghese del generale Wellesley.

#### 0.1 - Scala di gioco

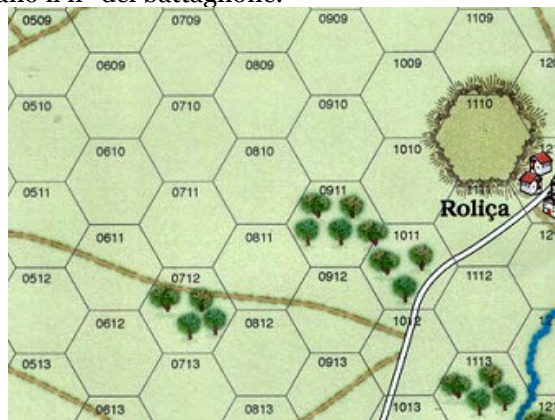
Ciascun turno è di 1 ora e 20' di tempo reale. La scala della mappa è di circa 250 m per esagono.

#### 0.2 - La mappa

Solo gli esagoni numerati sono giocabili.

#### 0.3 - Le unità da combattimento

**Legenda** : Le cifre romane sulle unità francesi e inglesi indicano il n° del battaglione.



#### 2.1 - Markers d'attivazione

**Legenda** : Le abbreviazioni seguenti sono relative all'organizzazione dell'armata anglo-portoghese :

AG = ala sinistra, Aile gauche, CE = Centro, AD = ala destra, Aile droite, RE = Riserva e PO = Portoghesi.

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

Ognuno dei MA seguenti può essere usato una sola volta per scenario, nel quale è citato come disponibile. Basta inserirli in segreto nel contenitore durante la fase C del turno di gioco desiderato. Alla fine di quel turno sarà definitivamente ritirato dal gioco, anche se è rimasto nel contenitore come ultimo dei MA (vedi 2.2) e quindi inutilizzato.

**Furia Francese** : Quando viene estratto questo MAC, il giocatore francese può attivare fino a 2 unità di fanteria o di cavalleria di sua scelta, anche se di formazioni diverse, a patto che eseguano obbligatoriamente tutte un attacco (corpo a corpo o carica). Questo MA è utilizzabile due volte per scenario ;

**Retraite in ordre** : Quando viene estratto questo MAC, il giocatore francese può muovere un'altra volta tutte le unità di sua scelta usando le loro capacità di movimento normale. Le unità possono, in questa occasione, lasciare ZdC nemiche, ma non possono entrarvi. Ciascuna unità che il giocatore francese muove (ma può anche, al contrario, decidere di lasciarla sul posto) deve essersi avvicinata, alla fine di quel movimento supplementare, almeno d'un esagono al bordo sud della mappa ed essersi allontanata d'almeno un esagono dall'unità nemica più vicina. Questo MA può essere usato due volte per scenario ;

**Riordino** : Quando viene estratto questo MAC, il giocatore francese può tentare di riordinare tutte le sue unità in disordine o in rotta che non sono a contatto d'una unità nemica. Questo MA può essere usato due volte per scenario

**Il Centro** (2 markers con valori diversi) : Quando questo MA è messo nel contenitore nella fase C d'un dato turno di gioco, il giocatore anglo-portoghese deve mettere segretamente da parte un MA FANE, un MA NIGHTINGALE e un MA HILL, che non saranno inseriti nel contenitore durante questa stessa fase C. Quando viene estratto questo MAC il giocatore anglo-portoghese può attivare in maniera combinata le unità delle formazioni FANE, NIGHTINGALE e HILL, come se fossero della stessa formazione. Ciascuno di questi due MAC è utilizzabile una volta per scenario. I due MAC Centro non possono essere usati nel corso dello stesso turno di gioco ;

**Ala sinistra** (2 markers di diverso valore): Quando questo MA è messo nel contenitore nella fase C d'un dato turno di gioco, il giocatore anglo-portoghese deve mettere segretamente da parte un MA FERGUSON e un MA BOWES, che non saranno inseriti nel contenitore durante questa stessa fase C. Quando viene estratto questo MAC il giocatore anglo-portoghese può attivare in maniera combinata le unità delle formazioni FERGUSON e BOWES, c come se fossero della stessa formazione. Ciascuno di questi due MAC è utilizzabile una volta per scenario. I due MAC Aile Gauche non possono essere usati nel corso dello stesso turno di gioco ;

Per tutti questi MAC, le unità scelte per l'attivazione supplementare possono essere già state attivate una o due volte in precedenza senza problemi. Sono attivate in status di Ordini Ricevuti o Senza Ordini, ovvero come si trovano al momento dell'estrazione del MAC. Se una di esse è Senza Ordini, il giocatore può tentare di metterla in comando (Ordini Ricevuti) usando il valore d'iniziativa del MAC. In tal caso va fatto un test per ogni unità.

## 11.2 Demoralizzazione delle formazioni

Qui una formazione francese non può mai essere demoralizzata. A Roliça perciò non si verifica mai la demoralizzazione delle formazioni francesi.

## Vimeiro

Vimeiro simula, a scala di battaglione, i combattimenti che opposero, il 21 agosto 1808, l'armata francese del Portogallo del generale Junot all'armata anglo-portoghese del generale Wellesley.

### 0.1 - Scala di gioco

Ciascun turno è di 1 ora e 20' di tempo reale. La scala della mappa è di circa 250 m per esagono.

### 0.2 - La mappa

Solo gli esagoni numerati sono giocabili.

### 0.3 - Le unità da combattimento

**Legenda** : Le cifre romane sulle unità francesi e inglesi indicano il n° del battaglione.

Le abbreviazioni di due lettere sulle unità inglesi indicano le brigate d'appartenenza (se la formazione ingloba diverse brigate) : Fa = Fane, An = Anstruther, Fe = Ferguson, Ni = Nightingale, Bo = Bowes e AC = Ackland.

### 2.1 - Markers d'attivazione

**Legenda** : Le abbreviazioni seguenti sono relative all'organizzazione dell'armata anglo-portoghese :

AG = ala sinistra, Aile gauche, CE = Centro, AD = ala de-

stra, Aile droite, CV = Cavalleria, RE = Riserva e PO = Portoghesi.

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

Ognuno dei MA seguenti può essere usato una sola volta per scenario, nel quale è citato come disponibile. Basta inserirli in segreto nel contenitore durante la fase C del turno di gioco desiderato. Alla fine di quel turno sarà definitivamente ritirato dal gioco, anche se è rimasto nel contenitore come ultimo dei MA (vedi 2.2) e quindi inutilizzato.

**Furia Francese** : Quando viene estratto questo MAC, il giocatore francese può attivare fino a 4 unità di fanteria o di cavalleria di sua scelta, anche se di formazioni diverse, a patto che eseguano obbligatoriamente tutte un attacco (corpo a corpo o carica). Questo MA è utilizzabile una volta per scenario ;

**Riordino** : Quando viene estratto questo MAC, il giocatore francese può tentare di riordinare tutte le sue unità in disordine o in rotta che non sono a contatto d'una unità nemica. Questo MA può essere usato una volta per scenario



**Loison** : Quando questo MA è messo nel contenitore nella fase C d'un dato turno di gioco, il giocatore francese deve mettere segretamente da parte un MA SOLIGNAC e un MA CHARLOT, che non saranno inseriti nel contenitore durante questa stessa fase C. Quando viene estratto questo MAC il giocatore francese può attivare in maniera combinata le unità delle formazioni SOLIGNAC e CHARLOT, come fossero della stessa formazione. Questo MA è utilizzabile una sola volta per scenario ;

**Delaborde** : Quando questo MA è messo nel contenitore nella fase C d'un dato turno di gioco, il giocatore francese deve mettere segretamente da parte un MA BRENIER e un MA THOMIERE, che non saranno inseriti nel contenitore durante questa stessa fase C. Quando viene estratto questo MAC il giocatore francese può attivare in maniera combinata le unità delle formazioni BRENIER e THOMIERE, come fossero della stessa formazione. Questo MA è utilizzabile una sola volta per scenario ;

**Combined attack (attacco combinato)** : Quando viene estratto questo MAC, il giocatore anglo-portoghese può attivare di nuovo 3 unità di cavalleria e 2 unità di fanteria di sua scelta, anche di diverse formazioni, a patto che tutte eseguano immediatamente un attacco (corpo a corpo o carica). Le due unità di fanteria devono obbligatoriamente partecipare a un combattimento che coinvolga anche una delle unità della cavalleria anglo-portoghese. Questo MA è utilizzabile una sola volta per scenario ;

**Riserve** : Quando questo MA è messo nel contenitore nella fase C d'un dato turno di gioco, il giocatore anglo-portoghese deve mettere segretamente da parte un MA GRAUFURD, un MA TRANT e un MA TAYLOR che non saranno inseriti nel contenitore durante questa stessa fase

C. Quando viene estratto questo MAC il giocatore francese può attivare in maniera combinata le unità delle formazioni CRAUFURD, TRANT e TAYLOR, come fossero della stessa formazione. Questo MA è utilizzabile una sola volta per scenario ;

**Riorganizzazione** : Quando viene estratto questo MAC, il giocatore anglo-portoghese può tentare di riordinare tutte le sue unità (tranne quelle di Trant e Craufurd) in disordine o in rotta che non sono a contatto d'una unità nemica. Questo MA può essere usato due volte per scenario

**Burrard** : Quando viene estratto questo MAC, è possibile, se altre due condizioni si verificano, che Burrard vada a sostituire Wellesley come comandante supremo dell'armata anglo-portoghese (cambiare immediatamente le pedine in mappa). Le due condizioni sono le seguenti :

➔ 1 -- il MAC Burrard è uno dei tre primi MA anglo-portoghese estratti dal contenitore (il MA che è stato eventualmente scelto l'iniziativa non conta)

➔ 2 – se la 1 si verifica il giocatore inglese tira un d10. Se il tiro è inferiore al numero del turno in corso (cioè con un risultato di 1, 2 o 3 al Turno 4 ad esempio), allora Burrard rimpiazza Wellesley.

Questa sostituzione immediata non cambia assolutamente gli ordini dati durante la Fase A del turno di gioco in corso. Questo MA è usato in ogni turno di gioco a partire dal Turno 3 (11.40). Se Burrard rimpiazza Wellesley il marker è tolto dal gioco.

Per tutti questi MAC, le unità scelte per l'attivazione supplementare possono essere già state attivate una (per Furia Francese, Riordino e Rally) o due volte in precedenza senza problemi. Sono attivate in status di Ordini Ricevuti o Senza Ordini, ovvero come si trovano al momento dell'estrazione del MAC.

Se una di esse è Senza Ordini, il giocatore può tentare di metterla in comando (Ordini Ricevuti) usando il valore d'iniziativa del MAC. In tal caso va fatto un test per ogni unità.

### **2.3.2. Attribuzione degli ordini.**

I gruppi tattici della formazione TAYLOR non possono essere messi in status di Ordini Ricevuti prima del Turno 2, I gruppi tattici delle formazioni CRAUFURD e TRANT non possono essere messi in status di Ordini Ricevuti prima del Turno 3.

**Unità indipendenti.** Le unità francesi 66° reggimento di linea e le compagnie di guarnigione non fanno parte di alcuna formazione. Quando arrivano in mappa come rinforzi, il giocatore francese deve subito dichiarare, con un appropriato marker, a quale formazione singola esse saranno aggregate sino al termine del gioco: BRENIER, THOMIERE, CHARLOT, SOLIGNAC o KELLERMANN. Fatta la scelta, le due unità sono considerate come unità comuni appartenenti alla formazione scelta (compreso l'impiego per il calcolo della demoralizzazione).



## Regole specifiche Aspern-Essling 1809

*Aspern-Essling* simula, a scala di brigata la battaglia che il 21 e il 22 maggio 1809 vide scontrarsi l'armata francese dell'Imperatore Napoleone I contro l'armata austriaca dell'arciduca Carlo..

### 0.1 – Scale di gioco

Ogni turno è di un'ora e mezza di tempo storico. La scala geografica della mappa è circa 300 m per esagono. Un punto di forza rappresenta circa 400 fanti o 300 cavalieri. Un punto di forza d'artiglieria rappresenta circa 100 artiglieri e 2/4 pezzi a seconda del calibro.

### 0.2 - La mappa

Alcune peculiarità della battaglia di Aspern-Essling hanno portato a dover modificare la classica lista della Tabella del Terreno:

- le piante, lungo i sentieri e le strade sono elementi puramente decorativi.
- il Danubio si può attraversare solo sui ponti. Gli esagoni dove il fiume deborda (0701, 0604, 0605, 0506, 0508, 0411 e 0719) sono considerati come esagoni in cui non è possibile entrare.
- Edifici isolati : la Fattoria di Essling (hex 1815), la Locanda (hex 2212) e le fabbriche di Aspern (hex. 0810) e di Essling (0813) sono considerati terreno piano (clear), salvo apportare un modificatore al corpo a corpo: per simulare il riparo difensivo di questi edifici, il bonus di +1 per l'attacco in terreno piano non si usa, se i difensori presenti in quegli esagoni sono unità di fanteria o unità d'artiglieria raggruppate assieme alla fanteria.

**Precisazione** : il bonus di +1 per l'attacco in terreno piano non si usa quando questi esagoni sono occupati da almeno una unità di fanteria. Tuttavia il bonus di +1 per l'attacco in terreno piano deve essere usato se i difensori presenti in uno dei tre esagoni citati sono unità di cavalleria (o un raggruppamento di cavalleria) con o senza artiglierie.

- l'imponente granaio di Essling (hex 1114) porta anche un malus di un -1 supplementare al corpo a corpo e al tiro: un attacco contro questo esagono si fa, quindi, con un -2 nel corpo a corpo (-1 per il villaggio e -1 per il granaio) e con un -3 al tiro (-2 per il villaggio e -1 per il granaio).
- la linea di cresta presente sulla mappa corrisponde ad una piccola gobba di terra attorno ai villaggi di Aspern e di Essling e lungo la strada che li collega. Essa procura gli

effetti consueti elencati nella Tabella dei Terreni con le seguenti varianti:

**Modificatori ai tiri** : La linea di cresta blocca la linea di vista (LOS) ed impedisce i tiri ad alzo zero (tiratore e bersaglio adiacenti) a meno che il tiratore non sia nel villaggio (in un esagono di villaggio, in postazione adatta al tiro). Per altro, il tiro si può sempre fare attraverso la linea di cresta, purché vi sia, tra il tiratore ed il suo bersaglio, almeno un esagono vuoto.

**Modificatori ai corpo a corpo** : Un corpo a corpo sferato attraverso la cresta, impedisce l'uso del bonus +1 per l'attacco in terreno piano.

**Esempio** : un attacco da 1011 verso 0912 (o vice versa) va risolto con uno zero al posto del +1, rispetto agli effetti del terreno.

Nessun effetto supplementare se si attacca un esagono di villaggio.

Esempio : un attacco da 1006 verso 0907 va normalmente risolto con il -1, ma un attacco da 0907 verso 1006 va risolto con lo zero al posto del +1, rispetto agli effetti del terreno. Le cariche non sono possibili attraverso una cresta, come specificato nella Tabella dei Terreni.

### 0.3 - Le unità combattenti

I reggimenti e le brigate (fanteria e cavalleria) sono identificabili dal colore del loro valore in PF.

Le pedine di fanteria e di cavalleria avversarie portano il nome del loro reggimento o brigata. Le pedine d'artiglieria portano il nome della divisione cui sono aggregate (o dell'unità equivalente).

#### 2.1.2 Markers d'Attivazione Combinata (MAC)

I due seguenti MAC possono essere usati quando sono riportati come disponibili. Per farli entrare in gioco basta inserirli nel contenitore, segretamente nella fase C del turno di gioco prescelto o indicato. Alla fine del turno sono rimossi dal gioco, sino ad un nuovo utilizzo (se autorizzato), anche se uno dei due rimane nel contenitore in quanto ultimo MA rimasto (vedi 2.2) restando inutilizzato:

**Serrez les rangs !** (serrate le fila !): quando questo MAC viene estratto, il giocatore francese ha la facoltà di tentare il riordino di tutte le sue unità in disordine o in Rotta che non sono a contatto di una unità nemica.

Per le unità che stanno dentro i tre esagoni del villaggio di Essling e dentro i tre esagoni di Aspern il riordino è automatico; le altre unità invece devono fare il test di Riordino (vedi 11.1). Questo MAC può essere usato una volta il 21 maggio ed un'altra volta il 22 maggio. Può essere rimesso in gioco una seconda volta per ciascun giorno, durante la fase C, se il Ponte Piccolo o il Gran Ponte si trovano nello stato di danneggiati. Non può comunque essere utilizzato più di due volte sia il 21 maggio sia il 22 maggio.

**Victoire !** : (Vittoria !) quando si estrae questo MAC, il giocatore austriaco può attivare sino a 4 unità di fanteria o di cavalleria di sua scelta, anche prendendole da formazioni diverse, a condizione che queste eseguano tutte e immediatamente un attacco (corpo a corpo o carica), eventualmente preceduti da un movimento. Il MAC può essere utilizzato solo una volta il 21 maggio e solo una volta il 22 maggio. Si può mettere il MAC nel contenitore, durante la fase C, solo se il giocatore austriaco occupa almeno 2 dei 6 esagoni dei villaggi di Aspern ed Essling (non ha importanza come sono ripartiti questi esagoni all'interno dei rispettivi villaggi).

Per il MAC Victoire !, le unità scelte per l'attivazione possono essere già state attivate una o due volte in precedenza, senza che ciò ponga alcun impedimento.



Si attivano nello status (Ordini ricevuto o Senza ordini) in cui si trovano quando il MAC viene estratto. Se una delle unità è Senza ordini, il giocatore può tentare di farla passare a Ordini ricevuti utilizzando il valore d'iniziativa del MAC. In tal caso va eseguito un test d'iniziativa per ciascuna unità.

**Nota :** i due MAC non possono essere scelti durante la Fase d'Iniziativa strategica per poter essere utilizzati come prima attivazione del turno.



## 2.2 – Uso dei MA

**MA LANNES e MASSENA.** Il giocatore francese può scegliere di utilizzare i MA delle 7 formazioni BOUDET, MOLITOR, LEGRAND, CARRA SAINT-CYR, THARREAU, CLAPAREDE e SAINT-HILAIRE, per attivarle individualmente, oppure di raggruppare quelle formazioni e di attivare attraverso i MA LANNES o MASSENA.

Per fare così, durante la Fase A del primo turno di gioco di ciascun scenario, il giocatore francese può (ma non è un obbligo) unire assieme quelle formazioni – ammesso che dispongano già di almeno una unità in mappa – e aggregarle a Lannes oppure a Masséna, piazzando uno dei loro due MA nelle caselle apposite che sono a bordo mappa.

Qualora una formazione sia aggregata a Lannes o Masséna, i suoi due MA sono tolti dal gioco (come detto uno dei due è usato come marker a bordo mappa) e così tutte le unità aggregate a Lannes o Masséna andranno a formare una formazione nuova e si dovranno gestire come una massa unica, ai sensi delle regole (compresa la **11.2** della Demoralizzazione, salvo solo la regola del raggruppamento, vedere la **5.1.1** qui sotto), e saranno attivate unicamente dai MA LANNES e MASSENA.

Su un totale di 7 formazioni, solo 4 di loro possono essere aggregate a Lannes o Masséna.

**Esempio :** è possibile assegnare 3 formazioni a Lannes e altre 3 a Masséna, lasciandone una indipendente, ma non si può darne 5 a Lannes o 5 a Masséna.

Durante i successivi turni di gioco, il giocatore francese potrà, durante la Fase A :

- assegnare le formazioni che entrano di rinforzo a Lannes o Masséna (ritirando così dal gioco i loro MA), o tenerle come indipendenti (conservando i loro MA) ;
- trasferire una sola formazione di Lannes a Masséna, o vice versa (cambiare opportunamente il marker), nei limiti del massimo che è possibile assegnare (4 formazione);

- ridare lo status di indipendente ad una sola formazione già aggregata a Lannes e ad una già aggregata a Masséna (vale a dire 2 formazioni al massimo). In tal caso i markers verranno rimossi dalle caselle di Lannes e Masséna e i MA di quelle formazioni saranno rimessi in gioco.

## 2.5 – Comandi supremi

Il giocatore francese ha a disposizione tre pedine di comandanti in capo: Napoleone, Lannes e Masséna. Il loro utilizzo dipende dalle istruzioni di ciascuno scenario. Il modificatore da utilizzare per l'attribuzione dell'iniziativa strategica (vedi **3**) è quello di Napoleone, escluso quando Napoleone si trova nell'isola di Lobau e il Piccolo Ponte è distrutto. Allora il giocatore utilizzerà indifferentemente il modificatore di Lannes o di Masséna. Il giocatore francese poi può emettere tanti ordini quanti sono i numeri totali dati dai potenziali d'ordine di tutti i comandanti in capo presenti in mappa.

**Morte di Lannes (storica) o di Masséna.** A partire dal turno 7 del 22 maggio, il giocatore francese tira due dadi (d10) durante la Fase A di ciascun turno di gioco (prima dell'attribuzione degli ordini) e fa la somma. Se il risultato è una cifra che sia inferiore o pari al numero del turno che si sta giocando, uno dei due marescialli di Francia viene mortalmente ferito. Il giocatore francese tira di nuovo il dado d10 : se fa da 0 a 6 si tratta di Lannes, se invece fa da 7 a 9 muore Masséna. Il maresciallo mortalmente ferito deve essere ritirato dal gioco e la sua morte, immediatamente, conferisce lo status di indipendenti a tutte le formazioni a lui subordinate. (vedi la regola MA LANNES e MASSENA qui sopra).

**Napoleone.** La pedina **Napoléon**, quando è schierata sulla riva sinistra del Danubio può muovere solo all'interno del triangolo formato dai sentieri tra 0313, 0809 e 0813.

### 5.1.1 Limiti del raggruppamento

Applicate le regole standard ma con un'unica variante supplementare:

- non si possono raggruppare due brigate di fanteria della stessa formazione.

Al contrario è comunque possibile:

- raggruppare una brigata e un reggimento di fanteria, o due reggimenti di fanteria, della stessa formazione,

ed è anche possibile:

- raggruppare due brigate di cavalleria (o 3 se il totale dei punti forza non oltrepassa i 6 PF) della stessa formazione même formazione (vedi **0.3**, sopracitata, per l'identificazione delle brigate e dei reggimenti).

**Nota :** in seguito alla morte di Lannes o di Masséna, un raggruppamento valido può diventare non più valido (ritorno alle formazioni di origine). In tal caso, la situazione va corretta con un movimento quando sarà attivata una delle formazioni coinvolte.

## 7.0 Tiri d'artiglieria

Se il bersaglio d'un tiro d'artiglieria è un reggimento si avrà un modificatore di -1 (cumulabile con tutti i modificatori consueti dati al tiro di dado per i tiri d'artiglieria). Questo modificatore va usato anche quando il reggimento è raggruppato con una unità d'artiglieria, ma NON va usato se è raggruppato assieme ad un secondo reggimento di fanteria.

## 10.4. Movimento di Rotta

**Rifugio sull'isola di Lobau.** Quando una unità francese in Rotta entra nell'isola di Lobau, dopo aver attraversato il Piccolo Ponte dall'hex 0313 verso l'hex 0213, può muovere in ogni direzione desiderata, senza uscire di mappa, a condizione di rimanere nell'isola di Lobau. Nella seguente fase

di movimento di Rotta può muovere di nuovo dentro l'isola o restare immobile (a scelta del giocatore francese), e questo dura sino al suo riordino.

**Precisazione:** i limiti del raggruppamento specificati per le unità in Rotta, citati in **5.1.2 Effetti del raggruppamento sui movimenti**, devono essere strettamente osservati.

**Il Gran Ponte ed il Piccolo Ponte.** L'armata francese si collega ai propri campi tramite un grande ponte (che è fuori mappa) che scavalca il braccio principale del Danubio, collegando la riva destra dell'isola di Lobau, e tramite poi un piccolo ponte che collega quella zona alla riva sinistra del fiume (hex 0213/0313). Il Gran Ponte è composto da un primo tronco di 430 m, appoggiato ad un isolotto sabbioso da cui parte un secondo troncone di 310 m. Il piccolo ponte è lungo 100 m.

#### **Ponti danneggiati**

Il giocatore austriaco può danneggiare i due ponti. Storicamente gli austriaci gettarono nel fiume tronchi, detriti ed altri materiali galleggianti nel tentativo di danneggiare, a valle, gli ormeggi del Gran Ponte. Per di più le acque del danubio erano già tumultuose e potenti in quanto ingrossate dallo sciogliersi delle nevi. Quanto al Piccolo Ponte di cavalletti, la sua relativa fragilità era già di per se causa di possibili rotture durante l'uso.

Durante la fase D di ciascun turno di gioco, prima di attivare la prima formazione, il giocatore austriaco tira un d10 (a meno che uno dei due ponti non sia già stato danneggiato). Se il risultato è 9, il Piccolo Ponte è danneggiato (mettete il marker Danneggiato - **Petit Pont endommagé** - sulla mappa). Se il risultato va da zero (0) a 8, la cifra ottenuta va annotata su un foglio a parte e sommata di turno in turno. Quando il totale cumulativo raggiungerà 21 o più, il Gran Ponte sarà automaticamente danneggiato (mettete il marker **Gran Ponte danneggiato** nella casella appositamente prevista).

#### **Riparazione dei ponti.**

Quando uno dei ponti è danneggiato, durante la fase D di ciascun turno di gioco, prima di attivare la prima formazione, il giocatore francese tira un d10. La cifra ottenuta va anch'essa annotata su un foglio a parte e sommata turno dopo turno. Quando il totale arriva a 10 (Piccolo Ponte) o arriva a 15 (Gran Ponte), il ponte danneggiato è immediatamente riparato ed utilizzabile per il turno in corso.

**Eccezione:** il 22 maggio la cifra ottenuta con il dado d10 va divisa per due (arrotondare all'intero inferiore, per difetto) MA SOLO per la riparazione del Gran Ponte.

Quando un ponte danneggiato è riparato, i conti ripartono da zero ed il turno seguente riprendono i tiri per cercare di danneggiare i ponti.

#### **Effetti dei ponti danneggiati**

- Se il **Gran Ponte** è danneggiato, i rinforzi programmati non entrano in gioco (il loro arrivo è ritardato turno dopo turno sino alla riparazione del ponte). L'iniziativa strategica diventa automaticamente austriaca dal turno successivo al danneggiamento e rimane tale sino alla riparazione del ponte. Le unità d'artiglieria francesi, salvo quelle della formazione della GUARDIA, sono penalizzate con un -1 in ciascun tiro (a simulare la scarsità di munizioni).

- Se è danneggiato il **Piccolo Ponte:**

- le unità d'artiglieria che sono a Nord del Danubio sono penalizzate con un -1 per ciascun tiro;
- il transito da 0213 a 0313 (e viceversa) non è possibile. Le unità in Rotta che entrano nell'esagono 0313 sono eliminate ;
- il Danubio interrompe le catene di comando tra i gruppi tattici;

- se Napoleone, Masséna o Lannes sono sull'isola di Lobau, non possono più trasmettere ordini ai gruppi tattici schierati sulla riva sinistra (riva nord) del Danubio.

#### **Variante storica**

I giocatori possono decidere insieme di ignorare le regole precedenti e di seguire, abbandonando la casualità, il calendario storico dei danni sui ponti:

#### **Piccolo Ponte**

- storicamente andò in avaria soltanto nella notte dal 20 al 21 maggio e rimase attivo per tutta la battaglia. Pertanto non subirà alcun danno in nessuno dei tre scenari proposti.

#### **Gran Ponte**

- Risulta danneggiato e inutilizzabile dall'inizio del turno 9 del 21 maggio sino alla fine del turno 12 del 21 maggio ;
- Rimane riparato e utilizzabile dall'inizio del turno 1 del 22 maggio sino alla fine del turno 4 del 22 maggio ;
- Di nuovo risulta danneggiato all'inizio del turno 5 del 22 maggio e sarà inutilizzabile sino alla fine del turno 12 del 22 maggio.

**traduzione: Enrico Acerbi 2009**



#### **Nota storica :**

“ ... Gli austriaci mandavano contro i ponti francesi dei corpi galleggianti, o grandi barche vuote, barilotti e quelle macchine infernali, i famosi "mulini".

Quei "mulini" erano costituiti da barche cariche ciascuno di 1000 libbre di polvere da sparo stipate in 4 casse munite di coperchio scorrevole.

Al centro del dispositivo stava un palo la cui la base non era fissata saldamente al ponte e i cui movimenti erano trasmessi ai coperchi delle casse tramite funi, o direttamente tramite pulegge.

Si disponeva sui coperchi delle micce lente a ciuffo, accese al momento del lancio dell'arnese nella corrente.

Come raggiungevano il ponte il palo, battendo sulle sponde del ponte, fletteva, tirando le funi e facendo scorrere i coperchi. Le micce accese cadevano sulla polvere e provocavano l'esplosione.

Ma i pontonieri ed i marinai della guardia francese di servizio a monte dei ponti, imbarcati su barchette munite di rampini e di funi, fermavano tutti questi arnesi e li conducevano a riva, incessantemente perché gli austriaci li lanciavano gli uni dopo gli altri...

# Regole speciali per Gospic e Ocaña 1809

## Gospic

Gospic simula, a scala di battaglione, i combattimenti del 21 e 22 maggio 1809, (stessa data di Aspern) che opposero le truppe francesi di Dalmazia, al comando del maresciallo Marmont, alle truppe croate dell'armata austriaca agli ordini del colonnello Rebrovich.



## 0.1 Scala di gioco

Ciascun turno equivale ad un'ora e un quarto (h 1. 15) di tempo storico. La scala della mappa è circa 250 metri per esagono.

## 0.2 La mappa

La Lika è un fiume intransitabile (ponti a parte, hex. 0602-0603). Anche la Jadova è un fiume intransitabile, salvo attraverso un guado (hex. 1413 - 1513) e un ponte (hex. 1515 - 1615) quando questo sia utilizzabile (vedi scenario).

### Regole speciali per Francesi della formazione PARC.

0.2 Le 3 unità francesi «di feriti», come l'artiglieria, non possono usare il guado sulla Jadova.

0.3 Le 3 unità francesi «di feriti» non hanno «recto» e, se subiscono una disorganizzazione, sono subito eliminate.

4.1.3 Le unità della formazione PARC non possono fare marce forzate.

5.1.1 Le 3 unità francesi «di feriti» non possono raggrupparsi tra loro, né con una unità d'artiglieria (diversamente possono raggrupparsi con una unità di Panduri).

6.2.1 Le 3 unità francesi «di feriti» non possiedono ZdC, né di fronte (bonus di +2 [fianco] per unità austriache se attaccano una unità francese di «feriti» che sia sola nell'hex).

8.2 Le 3 unità francesi «di feriti» non possono eseguire combattimenti corpo a corpo.

11.2 Le 3 unità francesi «di feriti» non possono entrare in ZdC nemica. La formazione Parc viene demoralizzata se le due unità di Panduri sono disorganizzate.

## Ocaña

Ocaña simula, a scala di reggimento, i combattimenti che opposero, il 19 novembre 1809, l'armata francese di Giuseppe all'armata spagnola del generale Aréizaga.

## 0.1 – scala di gioco

Ogni turno rappresenta 1 ora di tempo storico. La scala della mappa è di circa 300 metri per esagono. Un punto-forza vale circa 200 fanti o 150 cavalieri. Un punto-forza d'artiglieria rappresenta circa 100 artiglieri e da due a quattro pezzi, di diverso calibro.

## 0.2 - La mappa

- Edifici isolati : il convento di San Francisco (hex 0612) è un esagono di terreno piano (clair), salvo per i modificatori al combattimento corpo a corpo: per segnare l'appoggio difensivo dell'edificio, va tolto il bonus di +1 per attacco in terreno piano se vi sono difensori nell'hex di fanteria o se vi sono unità d'artiglieria in gruppo con la fanteria.

**Precisazione** : il bonus di +1 per attacco in terreno piano non si calcola se in quell'esagono c'è almeno una unità di fanteria. Il bonus di +1 per attacco in terreno piano resta in vigore se in quell'esagono c'è una unità di cavalleria (o un gruppo d'unità di cavalleria) con o senza artiglierie.

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

I due MAC seguenti possono essere usati quando sono citati come disponibili. Per metterli in gioco, basta inserirli, segretamente, nel contenitore durante la fase C del turno di gioco stabilito. Alla fine del turno saranno tolti dal gioco, fino ad ulteriore uso (se autorizzato) anche se uno dei due rimane nel contenitore come ultimo MA (vedi 2.2) e non è stato usato:

- **Sénarmont !**: quando questo MAC viene estratto, il giocatore francese può nuovamente attivare tutte le unità d'artiglieria della formazione DESSOLLE come pure le unità d'artiglieria di altre formazioni se quelle, in quel preciso istante, riescono ad essere incluse nello stesso gruppo tattico (vedi 2.3.1) di almeno UNA delle artiglierie della formazione DESSOLLE ;

- **En ligne !**: (In Linea!) quando questo MAC viene estratto, il giocatore spagnolo può attivare fino a 3 gruppi tattici, anche di formazioni differenti, a condizione che la loro disposizione, in mappa, nel momento in cui è estratto il MAC, renda possibile, in quel preciso istante, la formazione di un unico gruppo tattico (vedi 2.3.1).

In relazione a questi due MAC, le unità scelte per essere attivate, possono già essere state attivate una o due volte in precedenza senza che ciò causi complicazioni. Sono attivate nello Status (Ordres Reçus o Sans Ordres) nel quale erano al momento dell'estrazione del MAC. Se una di loro era Sans Ordres, il giocatore può tentare di farla passare ad Ordres Reçus tirando il controllo sull'iniziativa del MAC. Anche in tal caso ogni unità esegue il proprio test d'iniziativa.

**Importante** : i due MAC non possono essere selezionati nella Fase d'Iniziativa strategica, per poter poi essere usati durante la prima attivazione del turno.

# Regole speciali per Almeida e Bussaco 1810

## Almeida

### 0.1 – scala di gioco

Ogni turno rappresenta 1 ora di tempo storico. La scala della mappa è di circa 250 metri per esagono. Un punto-forza vale circa 400 fanti o 300 cavalieri. Un punto-forza d'artiglieria rappresenta circa 100 artiglieri e da due a quattro pezzi, di diverso calibro.

### 0.2 – La mappa

Il Côa è un fiume intransitabile, salvo attraverso un ponte gettato tra gli hex 1318 e 1319.

Il convento sito in 0815 (Convento di São Francisco) e il mulino sito in 0708 sono edifici isolati di taglia ridotta. Hanno un solo effetto sul gioco: se un giocatore attacca una unità che sia negli esagoni 0815 o 0708, non beneficia del bonus di +1 per attacco in terreno piano.

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

Ciascuno dei MAC seguenti possono essere usati una o più volte per scenario laddove siano indicati come disponibili.

**Nota:** se un MAC resta nel contenitore come ultimo MA (vedi 2.2) e non è stato utilizzato nel turno in corso, questo conta comunque come un utilizzo.

Per usare un MAC, basta metterlo segretamente nel contenitore durante la fase A del turno di gioco stabilito (quindi non si possono selezionare a titolo d'iniziativa nella fase B).

- **A la baïonnette !:** (Alla baionetta!) Quando questo MAC è estratto, il francese può attivare tre unità di fanteria a sua scelta, anche se vengono da formazioni diverse, purché tutte incondizionatamente eseguiscano obbligatoriamente un combattimento corpo a corpo;

- **Rally and Charge:** (Riordino e carica) Quando questo MAC è estratto, l'Anglo-portoghese può riordinare automaticamente due unità di fanteria in disordine o in rotta se non sono in contatto con unità nemiche. Le unità in disordine riordinate (quindi tornate in buon ordine) devono immediatamente essere attivate per fare un combattimento corpo a corpo. Se si trovano troppo lontane da unità francesi per poter attaccare, tornano subito in disordine. Le unità in Rotta passano in disordine, senz'altra condizione;

- **Rifles :** (Fucilieri) Quando questo MAC è estratto, l'Anglo-portoghese può scegliere, a sua discrezione, una unità francese adiacente o situata ad un esagono, che sia in LdV dell'unità 95th Rifles, per far fare ai francesi un TDC (con conseguente disorganizzazione supplementare in caso di non riuscita), e anche una seconda unità francese, a sua scelta, adiacente o situata ad un esagono, che sia in LdV di una qualsiasi unità di Caçadores (Cacciatori portoghesi).

**Nota :** Le due unità 95th Rifles e Caçadores scelte non devono essere né disorganizzate né in rotta.

Il TDC va risolto assegnando un malus di +1 al tiro del dado se l'unità francese si trova adiacente alla 95th Rifles o ai Caçadores, in altri casi non ci sono modificatori.

Per tutti questi MAC, se le unità scelte o stabilite eseguono un'attivazione supplementare, non c'è alcuna conseguenza anche se sono state attivate una o più volte in precedenza. Sono attivate nello status (Ordres Reçus o Sans Ordres) in cui si trovano al momento dell'estrazione del MAC. Se una di esse è Sans Ordres, il giocatore può tentare di farla diventare in Ordres Reçus utilizzando il valore d'iniziativa del MAC, se il MAC ce l'ha, altrimenti l'unità rimane Sans

Ordres. In questi casi ogni unità esegue il proprio test d'iniziativa.

### 4.3.2 – Terreni intransitabili

Nessuna unità – francesi o Anglo-portoghesi - all'infuori delle artiglierie portoghese immobili della guarnigione, può entrare in Almeida (hex 0210, 0211, 0310, 0311, 0312, 0410 e 0411).

### 10.4 Movimento di Rotta

Il giocatore Anglo-portoghese non deve eseguire i movimenti di Rotta della Fase E per le sue unità in Rotta situate sulla riva sinistra (ovest) del fiume Côa. Queste unità possono spostarsi nelle direzione di loro scelta, senza uscire dalla mappa e a condizione di non passare sulla riva opposta (destra o est) del fiume Côa. Nella successiva fase di movimento di Rotta loro possono fare le stesse cose (rispettando le stesse condizioni citate) o rimanere ferme, sino al loro riordino.

**Ricordare:** di rispettare strettamente gli obblighi al raggruppamento specifici per le unità in rotta, citati in 5.1.2 Effetti del raggruppamento sui movimenti.

### 11.2 Demoralizzazione delle formazioni

La formazione britannica CRAUFURD non può mai essere demoralizzata; quindi non si controlla mai la sua demoralizzazione negli scenari relativi alla battaglia di Almeida.

### Artiglieria fissa d'Almeida.

Le tre unità d'artiglieria portoghese fisse d'Almeida non fanno parte di alcuna formazione. Ogni volta che il giocatore Anglo-portoghese attiva un MA, ha la possibilità di fare un tiro normale con una di queste tre unità. In altri casi, le unità d'artiglieria d'Almeida possono normalmente eseguire i loro tiri di controbatteria (vedi 7.1). Le unità d'artiglieria d'Almeida non ripiegano mai dopo un tiro di coesione fallito (vedi 10.3)

né fanno movimenti di rotta (vedi 10.4) : sono del tutto immobili. Infine, le unità francesi non possono mai attaccare in corpo a corpo le unità di artiglieria che sono nei 7 esagoni di Almeida.



## Bussaco

### 0.1 – scala di gioco

Ogni turno rappresenta 1 ora e 45' di tempo storico. La scala della mappa è di circa 500 metri per esagono. Un punto-forza vale circa 400 fanti o 300 cavalieri. Un punto-forza d'artiglieria rappresenta circa 100 artiglieri e da due a quattro pezzi, di diverso calibro.

### 0.2 La mappa

Il Mondego è un fiume intransitabile.

Il Convento sito in 1305 (Convento di Bussaco) è un edificio isolato di taglia ridotta. Ha un solo effetto sul gioco: se un giocatore attacca una unità che sia in 1305, non beneficia del bonus di +1 per attacco in terreno piano.



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

Ciascuno dei MAC seguenti possono essere usati una o più volte per scenario laddove siano indicati come disponibili.

**Nota:** se un MAC resta nel contenitore come ultimo MA (vedi 2.2) e non è stato utilizzato nel turno in corso, questo conta comunque come un utilizzo.

Per usare un MAC, basta metterlo segretamente nel contenitore durante la fase A del turno di gioco stabilito (quindi non si possono selezionare a titolo d'iniziativa nella fase B).

- **A la baïonnette !:** (Alla baionetta!) Quando questo MAC è estratto, il francese può attivare fino a quattro unità di fanteria a sua scelta, anche se vengono da formazioni diverse, purché tutte incondizionatamente eseguiscano obbligatoriamente un combattimento corpo a corpo;

- **Rally and Charge:** (Riordino e carica) Quando questo MAC è estratto, l'Anglo-portoghese può riordinare automaticamente tutte le sue unità di fanteria in disordine o in rotta, appartenenti ad una sola e unica formazione, se non sono in contatto con unità nemiche. Le unità in disordine riordinate (quindi tornate in buon ordine) devono immediatamente essere attivate per fare un combattimento corpo a corpo. Se si trovano troppo lontane da unità francesi per poter attaccare, tornano subito in disordine. Le unità in Rotta passano in disordine, senz'altra condizione;

- **Ney :** Quando questo MAC è messo nel contenitore durante la Fase C di un turno, il giocatore francese deve mettere da parte, segretamente, un MA LOISON, un MA MARCHAND e un MA MERMET, che NON saranno a loro volta posti nel contenitore durante quella stessa fase C. Quando il MAC Ney è estratto, le giocatore francese può attivare in maniera combinata le unità delle formazioni LOISON, MARCHAND e MERMET, come se fossero della medesima formazione ;

- **Reynier :** Quando questo MAC è messo nel contenitore durante la Fase C di un turno, il giocatore francese deve mettere in segreto, da parte, che NON saranno a loro volta posti nel contenitore durante quella stessa fase C. Quando il MAC Reynier è estratto, le giocatore francese può attivare in maniera combinata le unità delle formazioni HEUDELET et MERLE, come se fossero della medesima formazione ;

- **Rifles :** (Fucilieri) Quando questo MAC è estratto, l'Anglo-portoghese può scegliere, a sua discrezione, una unità francese adiacente o situata ad un esagono, che sia in LdV dell'unità 95th Rifles, per far fare ai francesi un TDC (con conseguente disorganizzazione supplementare in caso di non riuscita), e anche una seconda unità francese, a sua scelta, adiacente o situata ad un esagono, che sia in LdV di una qualsiasi unità di Caçadores (Cacciatori portoghesi).

**Nota :** Le due unità 95th Rifles e Caçadores scelte non devono essere né disorganizzate né in rotta.

Il TDC va risolto assegnando un malus di +1 al tiro del dado se l'unità francese si trova adiacente alla 95th Rifles o ai Caçadores, in altri casi non ci sono modificatori.

Per tutti questi MAC, se le unità scelte o stabilite eseguono un'attivazione supplementare, non c'è alcuna conseguenza anche se sono state attivate una o più volte in precedenza.

Sono attivate nello status (Ordres Reçus o Sans Ordres) in cui si trovano al momento dell'estrazione del MAC. Se una di esse è Sans Ordres, il giocatore può tentare di farla diventare in Ordres Reçus utilizzando il valore d'iniziativa del MAC, se il MAC ce l'ha, altrimenti l'unità rimane Sans Ordres. In questi casi ogni unità esegue il proprio test d'iniziativa.

### 2.2 Utilizzo di MA (la riserva)

Nello scenario B.1, e solo in quello, i MA Anglo-portoghesi delle formazioni HILL, HAMILTON e COLE come pure i MA francesi delle formazioni LAMOTTE, CLAUSEL, SOLIGNAC e MONTBRUN non sono in gioco all'inizio della partita (formazioni di riserva). Ciascuno dei due avversari può decidere di mettere in gioco uno o due MA di ciascuna delle citate formazioni, nella fase C di un qualsiasi turno di gioco, a partire dal secondo turno dello scenario B1 (Turno 3 – h. 8,45). Una volta in gioco, quei MA restano in gioco sino alla fine della partita. Queste riserve in gioco danno punti vittoria all'avversario (vedi le Condizioni di vittoria) e le unità di quelle formazioni possono poi essere attivate come tutte le altre già presenti. **Eccezioni:** se l'avversario spara o fa un corpo a corpo contro un'unità di quelle formazioni prima che almeno uno dei loro MA sia in gioco, in quel momento il primo MA della formazione è messo subito nel contenitore (in corso di turno) e resta disponibile per tutti i turni seguenti. Questo ingresso è gratis (non paga in punti vittoria). Il secondo MA invece dovrà essere "pagato" in PV come previsto nella regola qui sopra, se il giocatore li vuol far entrare.

Se unità amiche attraversano le unità delle formazioni in riserva, durante le ritirate dopo il combattimento o la loro Rotta, questo non ha alcun impatto sul mettere in gioco i loro MA. In più, le unità di riserva (lo sono finché almeno uno dei loro MA entra in gioco) non devono fare TdC se attraversate da una unità amica come detto sopra (vedi 10.5).

### 2.5 – Generali in capo

Negli scenari B.2 e B.3 solamente, Ney è il Generale in capo dell'armata francese del Portogallo, sino all'avvento di Masséna. Quando il counter Masséna arriva in mappa, Ney va ritirato dal gioco e Masséna diviene il Generale in capo.

## Coimbra

### 0.1 – scala di gioco

Ogni turno rappresenta 1 ora di tempo storico. La scala della mappa è di circa 250 metri per esagono. Un punto-forza vale circa 400 fanti o 300 cavalieri. Un punto-forza d'artiglieria rappresenta circa 100 artiglieri e da due a quattro pezzi, di diverso calibro.

### 0.2 La mappa

Il Mondego è un fiume intransitabile ma possiede un guado (tra gli esagoni 1115 e 1214) e un ponte (tra gli esagoni 1519 e 1520). Gli esagoni numerati in azzurro e segnati da un simbolo a segni ondulati non possono essere usati (percorsi) da nessuna unità .

### 2.1. Markers d'attivazione (MA)

Il MA INDEPENDANT (si utilizza 1 solo) permette d'attivare la popolazione civile che era a Coimbra all'arrivo delle truppe francesi (Civili, vedi sotto).

### 5.1.1 – Limiti di raggruppamento

A Coimbra il limite massimo di raggruppamento è di sole due unità. Eventi che permettono di raggruppare sino a tre unità sono ignorati in questa battaglia.

## 7.5 – Risoluzione dei tiri

Un tiro d'artiglieria beneficia di un bonus supplementare di +2 se il bersaglio sta in un hex di palude.

## 10.4 Movimenti di Rotta

Il giocatore Anglo-portoghese non deve eseguire i movimenti di Rotta della Fase E per le sue unità in Rotta situate sulla riva sinistra (ovest) del fiume Côa. Queste unità possono spostarsi nelle direzioni di loro scelta, senza uscire dalla mappa e a condizione di non passare sulla riva opposta (destra o est) del fiume Côa. Nella successiva fase di movimento di Rotta loro possono fare le stesse cose (rispettando le stesse condizioni citate) o rimanere ferme, sino al loro riordino.

**Ricordare:** di rispettare strettamente gli obblighi al raggruppamento specifici per le unità in rotta, citati in 5.1.2 Effetti del raggruppamento sui movimenti.

## 11.2 Demoralizzazione delle formazioni

Una formazione, sia francese sia Anglo-portoghese, non può mai essere demoralizzata. Nello scenario Coimbra non si verifica, quindi, la demoralizzazione.

### Civili.

La popolazione civile di Coimbra (che includeva anche reclute e feriti) viene rappresentata da 5 MA Anglo-portoghese inutilizzati in Coimbra e schierati sul loro "verso" (lato bandiera). Questi markers non hanno ZdC. Possono spostarsi di due esagoni, quando è estratto il MA INDEPENDANT, senza limiti di costi del terreno in PM, tranne che per il fatto che non possono attraversare lati d'esagono intransitabili.

Non si possono raggruppare assieme, né con altre unità. Possono, in ogni caso, attraversare una unità amica (o un altro marker di civili) durante il loro movimento. Non fanno alcun movimento di Rotta nella fase E.

Un marker di Civili va eliminato dal gioco quando una unità francese (non un Leader) arriva in un esagono adiacente non separato da lato di esagono intransitabile. Il Marker viene subito rimosso e l'unità francese può continuare il suo movimento. I markers che rappresentano i Civili non possono uscire volontariamente dalla mappa.

## Regole speciali per Fuentes de Oñoro Foz d'Arouce El Bodón 1811

### Note sulle pedine e loro simbolismo :

L'ordine di battaglia è stato modellato in un'ottica di brigata – salvo alcune eccezioni (vedere di seguito) – la fanteria britannica, è a scala di reggimento, mentre la fanteria francese e portoghese sono a scala di battaglione, come la cavalleria; l'artiglieria rappresenta batterie.

Per avere un'omogeneità alcune piccole unità sono state raggruppate sotto un singolo nome sulla pedina:

► la Legione hannoveriana integra quella legione assieme alla Legione del Midi;

► i reggimenti Dragoni della divisione Montbrun, a causa dei loro scarsi effettivi, sono raggruppati in brigate formate da due reggimenti;

► le tre unità della brigata Fournier (7e, 13e e 20e Chasseurs) del IX corpo, distaccate nella riserva di cavalleria di Montbrun, portano un simbolo specifico, allo scopo di creare una formazione specifica per gli scenari della battaglia di El Bodón ;

► gli "chasseurs" e i mamelucchi della Guardia Imperiale sono raggruppati nella pedina Lepic 2 7 8 ;

► i granatieri a cavallo e i cavalleggeri-lancieri sono raggruppati nella pedina Lepic 4 7 7 (**nota del progetto:** i cavalleggeri-lancieri erano in maggioranza, l'unità quindi non è stata concepita come cavalleria pesante) ;

► nella formazione Houston, la pedina Chasseurs corrisponde al reggimento dei Cacciatori Britannici e la pedina Brunswick corrisponde ad 8 compagnie del reggimento Brunswick-Oels (da cui provengono anche le altre compagnie leggere, materializzate sul marker B-O Coy).

Per poter disegnare in modo efficace le tre battaglie proposte, le unità della 3<sup>a</sup> divisione britannica (PICTON) sono rappresentate sia da pedine a scala di reggimento, sia da pedine a scala di battaglione, mentre le restanti divisioni anglo-portoghese sono a scala di brigata o di reggimento (battaglioni per i Caçadores portoghese). Queste difformità generano regole diverse per il raggruppamento negli scenari della battaglia di Fuentes de Oñoro (vedere Fuentes de Oñoro).

Il **MAC PANICO** (Panique) porta i colori francesi, poiché i suoi effetti ricadono su unità francesi, anche se sarà messo nel contenitore su decisione del giocatore anglo-portoghese.

Diversamente, il verso di questo stesso MAC Panique è utilizzato per segnare i giorni (3, 4 o 5 maggio) sulla traccia prevista nella battaglia di Fuentes de Oñoro.

**Nota sulla mappa:** applicate il terreno (livello o terreno) che è presente in maggior parte nell'esagono, per movimenti e combattimenti.

## Foz de Arouce

### 0.1 – Scala di gioco

Ogni turno sono 2 ore di tempo storico. La scala della mappa è circa 500 metri per esagono. Un punto forza rappresenta circa 200 soldati o 150 cavalieri. Un punto forza di artiglieria rappresenta circa 50 artiglieri e da 2 a 4 pezzi da fuoco, secondo il loro calibro.

### 0.2 – Terreno

Il guado 1308-1407 è utilizzabile solo da unità di cavalleria e leaders.

**Nota storica:** il Ceira era ingrossato dalle forti piogge, e così va considerato come un fiume nella Tabella dei Terreni.

### 2.1.2 Marker d'Attivazione combinata (MAC)

Il MAC « Panique » può essere utilizzato una sola volta per quello scenario in cui è segnato come disponibile.

**Nota:** se un MAC resta nel contenitore e rimane come ultimo MA (vedi 2.2) senza essere utilizzato per il turno in corso, conta comunque come fosse stato giocato.

Per usare il MAC, basta che il giocatore anglo-portoghese lo metta nel contenitore durante la fase A del turno di gioco scelto (non si potrà, quindi, sceglierlo per iniziativa durante la fase B).

- **Panico:** quando il MAC è estratto, il giocatore francese esegue un TdC per l'unità francese, che si trova sulla riva

sinistra del Ceira, con il livello di Coesione più basso e che non sia già né disorganizzata né in rotta (se ce ne sono più di una di pari livello scegliere quella che si preferisce). L'unità andrà in disordine se fallisce il TdC.

#### 10.4. Movimento di rotta

Quando una unità francese in rotta arriva sulla riva destra del Ceira dopo aver attraversato il ponte o il guado (hex. 1308 – 1407) si può muovere nella direzione che preferisce, senza uscire di mappa, a condizioni che rimanga sulla riva destra del fiume Ceira. Durante la fase E di movimento di rotta del turno successivo, può di nuovo spostarsi nella direzione scelta o restare ferma (a scelta del francese), e questo sino al suo riordino.

**Nota storica:** Craufurd non era presente con la sua divisione a Foz d'Arouce. Raggiungerà il campo di battaglia solo in seguito, e farà a tempo a partecipare alla battaglia di Fuentes de Oñoro. Per comodità, tuttavia, si utilizzano lo stesso i due MA della divisione per attivarla.

#### Fuentes de Oñoro

##### 0.1 – scala di gioco

Ogni turno sono 2 ore di tempo storico. La scala della mappa è circa 500 metri per esagono. Un punto forza rappresenta circa 200 soldati o 150 cavalieri. Un punto forza di artiglieria rappresenta circa 50 artiglieri e da 2 a 4 pezzi da fuoco, secondo il loro calibro.

##### 2.1.2 Marker d'Attivazione combinata (MAC)

Ognuno dei seguenti MAC possono essere usati una o più volte negli scenari dove sono segnati come disponibili.

**Nota:** se un MAC resta nel contenitore e rimane come ultimo MA (vedi 2.2) senza essere utilizzato per il turno in corso, conta comunque come fosse stato giocato.

Per usare un MAC, basta metterlo segretamente nel contenitore durante la fase A del turno di gioco scelto (non si potrà, quindi, sceglierlo per iniziativa durante la fase B).

- **Freddo Acciaio (Cold Steel):** una volta estratto questo MAC, il giocatore anglo-portoghese può attivare sino a 4 unità di fanteria a scelta, anche di formazioni diverse, a condizione che tutte le unità attivate eseguano obbligatoriamente un attacco a corpo a corpo contro gli esagoni 1208, 1209 o uno degli 8 esagoni adiacenti a questi due.

**Nota di progetto:** il MAC vuol simulare i furiosi contrattacchi alla baionetta che permisero agli anglo-portoghesi di riprendere Fuentes de Oñoro.

Le 4 unità sono allora considerate come appartenenti alla stessa formazione (salvo problemi di raggruppamento, vedere 5.1.1) e possono eseguire attacchi combinati;

- **Carica! (A la charge):** una volta estratto questo MAC, il giocatore francese può attivare sino a 4 unità di cavalleria a sua scelta, anche di formazioni diverse, a condizione che tutte le unità attivate eseguano obbligatoriamente una carica.

**Nota di progetto:** il MAC vuol simulare l'attività della cavalleria francese durante la battaglia;

- **Attacco combinato (Attaque combinée):** si usa questo MAC per consentire l'attivazione simultanea e combinata di due formazioni francesi. Il giocatore francese piazza il MAC nel contenitore durante la fase A di un dato turno, e conseguentemente non piazzare nel contenitore un MA di ciascuna delle due formazioni scelte durante la fase C visto che le attiverà in modo simultaneo e li mette (coperti) sulle caselle MAC, sulla traccia di bordo mappa, per ricordare chi sono. Una volta estratto questo MAC, il giocatore francese può attivare simultaneamente le due formazioni in causa

come fossero parte di un'unica formazione (salvo problemi di raggruppamento, vedere 5.1.1) e può combinare i loro tiri, corpo a corpo o cariche. In quel momento i due MA piazzati nelle caselle MAC in mappa vengono girati per testimoniare che si trattava di quelle due formazioni.

Per questi MAC, se le formazioni scelte effettuano un'attivazione supplementare, va detto che possono essere già state attivate in precedenza una o due volte senza che questo modifichi alcunché. Le formazioni sono attivate nello stato, di comando (Ordres Reçus) o fuori comando (Sans Ordres), nel quale si trovano al momento dell'estrazione del MAC. Se una di loro è fuori comando (Sans Ordres), il giocatore può provare a metterla in comando (Ordres Reçus) utilizzando il valore del MAC (un test per ciascuna unità della formazione).

##### 5.1.1 – Limiti al raggruppamento

A Fuentes de Oñoro, il limite di raggruppamento per la formazione inglese PICTON è di tre unità per esagono, invece di due. Se in un esagono è presente un'unità portoghese della formazione PICTON, in quell'esagono non potranno esserci più di due unità di fanteria.

##### Compagnie leggere

Per ricreare l'efficacia delle compagnie leggere dell'armata di Wellington, il giocatore anglo-portoghese dispone di 4 markers "Coy" (acronimo di Company).

**Nota :** l'estrazione di un marker Coy non permette di fare nessuna delle azioni descritte in 2.4 (Esempio: un marker Coy non permette di far muovere un leader).

Durante la fase A di ciascun turno di gioco, il giocatore anglo-portoghese sceglie 3 dei 4 markers Coy (il 4° non scelto è messo da parte per quel turno).

Indi ne prende uno e lo mette in mappa, raggruppato con una unità di fanteria, non in rotta, di una formazione che possiede lo stesso codice colore del marker in questione.

**Nota :** i markers Coy hanno da uno a tre codici colore.

Gli altri due markers scelti sono inseriti nel contenitore nella fase A, e saranno raggruppati con una unità di fanteria, non in rotta, di una formazione che possiede lo stesso codice colore, una volta estratti nella fase D.

Una volta per turno, non importa in quale momento della fase D (anche durante un'attivazione francese) il giocatore anglo-portoghese può forzare un'unità francese, adiacente a un marker Coy, a eseguire un TdC, applicandone il risultato (un livello di disorganizzazione ulteriore se fallisce il tiro). I markers Coy restano raggruppati in permanenza con l'unità sulla quale sono stati piazzati, sino al loro utilizzo (un TdC francese) dopo di che sono ritirati di mappa per il resto del turno.

Se alla fine del turno nel contenitore rimane un marker Coy come ultimo da estrarre, rimarrà inutilizzato e non potrà esserlo per il turno successivo (lo si mette sulla traccia dei turni in corrispondenza del turno in cui rientra in gioco).

**Chiarimento:** ad ogni turno di gioco (un turno = 2h) si prendono i 4 Coy : 3 sono utilizzati ed uno no. Ciascuno dei 3 Coy in mappa sarà utilizzato una volta (al massimo) per turno o, a scelta, potrà non essere utilizzato.

Uno dei 3 Coy in gioco, messo nel contenitore, può essere l'ultimo MA che resta da estrarre. Secondo la regola generale non sarà usato ed andrà messo fuori mappa per la distribuzione del turno successivo.

**Fuoco amico contro la Legione hannoveriana.** La legione hannoveriana al servizio della Francia aveva l'uniforme rossa, come i britannici, e fu oggetto di tiro amico nella battaglia di Fuentes de Oñoro. Per simulare l'evento applicate questa regola alla pedina della Legione:

durante la partita, quando la Legione per la prima volta si trova adiacente ad un'unità nemica di fanteria (che non sia portoghese) e, allo stesso tempo è adiacente ad un'unità francese (o raggruppata assieme), il giocatore francese esegue un TdC con un malus di +1 al tiro del dado e applica il risultato. Se il TdC causa una rotta, l'unità della Legione hannoveriana è direttamente eliminata.

**Cavalleria della Guardia.** il generale Lepic rifiutò a Masséna la possibilità di impiegare in battaglia le sue unità di Cavalleria della Guardia Imperiale, adducendo il motivo che poteva ricevere tale ordine solo dal Maresciallo Bessières (al tempo irreperibile) e dall'Imperatore. Pertanto le due unità di Lepic non possono attaccare (corpo a corpo o cariche) né possono entrare in ZdC nemica, salvo nelle seguenti eccezioni:

► all'ultimo turno di gioco degli scenari B2 e B3 (un tentativo per turno e solo uno), alla fine della fase C, il giocatore francese può annunciare di voler attaccare con le unità di Lepic. Tira un d10, se il risultato è superiore alla coesione delle due unità (ovvero 7), può utilizzare le 2 unità Lepic senza limiti per il resto dello scenario (non servono altri test). Se fallisce, la regola del blocco resta senza penalità. In caso di successo, il risultato ottenuto con il d10 - 7 dà al giocatore avversario un numero di Punti Vittoria accessori (esempio: un tiro di 9 dà  $9-7 = 2$  PV al giocatore anglo-portoghese).

► lo stesso principio vale per lo scenario B4, ma con un tentativo possibile sia al turno 7 (h 17.00) sia al turno 8 (h 19.00) del 4 e del 5 maggio. In questo caso i PV concessi al giocatore anglo-portoghese sono **doppi** se il test di utilizzo ha successo il 4 maggio.

Le due unità Lepic sono "liberate" da questo blocco nel momento in cui sono oggetto di un attacco nemico (tiro, corpo a corpo o carica), ma in tal caso il giocatore anglo-portoghese guadagna solo 1 PV.

## El Bodón

### 0.1 – Scala di gioco

Ogni turno sono 2 ore di tempo storico. La scala della mappa è circa 500 metri per esagono. Un punto forza rappresenta circa 200 soldati o 150 cavalieri. Un punto forza di artiglieria rappresenta circa 50 artiglieri e da 2 a 4 pezzi da fuoco, secondo il loro calibro.

#### 2.3.1 Formazioni e gruppi tattici

In tutti gli scenari di El Bodón :

► Le 2 unità d'artiglieria portoghesi Preto e Sequeira sono aggregate alla formazione PICTON.

► La formazione MONTBRUN comprende 4 pedine: 3e/6e Dragoni, 10e/11e Dragoni, 15e /25e Dragoni e l'artiglieria Montbrun

► Le 3 unità della brigata Fournier del IX corpo (7e, 13e e 20e Chasseurs) formano una formazione indipendente attivata con il MA D'ERLON (IX corpo)

#### Uscire di mappa

Le unità anglo-portoghesi possono lasciare la mappa all'esagono 1219, volontariamente (e quindi non dopo una ritirata, un ripiegamento o una rotta come stabilito nella regola 10), nel corso dell'ultimo turno (e solo allora) di ciascun scenario.



# JdG 1812

## Regole speciali per la Beresina



### Beresina 1812

#### Note sulle pedine e loro simbolismo :

L'ordine di battaglia è stato modellato in un'ottica di brigata, raramente di reggimento. Tuttavia alcune pedine francesi rappresentano i resti di un Corpo d'armata, o di più Corpi, dato che i loro effettivi sono stati ridimensionati durante la ritirata da Mosca.

Casi particolari:

► le truppe del generale brigadiere **Bronikowski** sono inizialmente suddivisi in due pedine reggimentali (7° del Württemberg e 93° di Linea), poi riuniti sotto un solo counter (Bronikowski), dopo la loro aggregazione al II Corpo d'armata;

► le unità "straniere" della Grande Armée (Polacchi, Tedeschi, Svizzeri, Portoghesi ecc.) si riconoscono da un valore di **Coesione su sfondo azzurro**, invece del blu scuro francese;

► le unità russe d'artiglieria hanno le seguenti abbreviazioni: **bat.** per le batterie da posizione, **bat. L** per le batterie leggere, **bat. C** (o B.C.) per le batterie a cavallo;

► altre abbreviazioni presenti sui counters: Inf. = fanteria; Cav. = cavalleria; Ch. o Chas. = Chasseurs (Cacciatori a cavallo); H. = Ussari; D o Dr. = Dragoni, Uh o Uhl. = Ulani; Gre = granatieri; R. o Rég.= reggimento;

► le unità russe di Chasseurs di fanteria (à pied) sono le seguenti: 9 unità Chasseurs (con 1 o 2 numeri reggimentali) Kornilov, Ivanov, Viazemski, Ch. "réunis" (combinati), R. Iegerski (Jäger) e R. Finlandski;

► i MA francesi riguardano il Corpo d'armata d'appartenenza e di singole formazioni (es. il numero della Divisione).

I MA russi portano una lettera che corrisponde al nome del loro comandante: **(T) Tchichagov** (it. Chichagov); **(W) Wittgestein**; **(E) Ermolov** (it. Yermolov). Ermolov di fatto comanda l'avanguardia dell'armata principale di **Koutousov** (it. Kutuzov).

#### La Mappa

La natura del terreno deve essere precisata in funzione dell'evoluzione delle temperature al momento dei combattimenti. Durante il giorno il freddo non era esagerato, ma di notte era glaciale: -20° nella notte tra il 26 ed il 27 novembre e fino a -30° nella notte tra il 27 al 28 novembre.

"Piani boschivi senza importanti rilievi; in inverno il letto del fiume era più imponente e la regione di Zemin era paludosa. La riva ovest, occupata dai Russi, era più boscosa era più ripida della riva est. Al guado della Studienka (Stoudenka) la Beresina scorreva incassata tra i ghiacci. La larghezza della corrente centrale, non ancora gelata, era di circa 12 "toises" (24 metri).

Le acque morte, debordanti in masse di ghiaccio sugli argini, conferivano una larghezza totale di 40 "toises" (80 metri). E volendo aggiungere le parti paludose ai bordi, che rendevano l'approccio assai complesso, gli ostacoli erano disseminati su un'area vasta circa 300 "toises" (600 metri)."

(Alain Pigeard, *Dictionnaire de la Grande Armée.*)

"La riva est era più elevata di quella ovest, tutte le batterie di Napoleone potevano essere schierate in posizione dominante. La riva ovest, invece, era bassa, molto paludosa e boscosa: era impossibile schierare più di qualche pezzo a portata del fiume o del ponte."

(Dominic Lieven. *La Russie contre Napoléon.*)

#### Il giorno e la notte:

Alla fine di novembre, il giorno durava dalle 8 del mattino sino alle 16 heures, nella regione di Minsk. Nel gioco, i turni dal 3 al 7 sono turni di giorno, le caselle 1 e 2 e i turni da 8 a 10 sono turni di notte (vedere la track sulla mappa).

#### Beresina 1812. Regole comuni di scenario

##### 0.1 – Scala del gioco

Ogni turno di gioco significa 1 ora e 45 minuti di tempo storico, mentre di notte sono 2 ore e 15 minuti. La scala della mappa è circa 500 metri per esagono. Un punto forza rappresenta circa 200 soldati o 150 cavalieri.

Un punto forza d'artiglieria rappresenta circa 50 artiglieri e, in media, 3 pezzi d'artiglieria.

## 0.2 – La mappa

Per semplificare riguardo la mappa definiamo “Alto” il bordo nord, (destra) il bordo est, (sinistra) il bordo ovest e (basso) quello sud, anche se il Nord non collima perfettamente con l'alto della mappa (vedere la bussola nell'esagono 3101).

Si può giocare solo negli esagoni (hex) che hanno il numero e alcuni scenari limitano il gioco solo alla metà della mappa. Il terreno più rappresentato nell'esagono (sia livello sia tipo di terreno) è il terreno cui si applicano le regole, per il movimento e per il combattimento. La “Turn Record Track” c'è su ambedue le metà della mappa, per permettere ai giocatori di giocare con la mappa piegata in due.

Gli hex di **terreno difficile** in realtà rappresentano paludi gelate. Ad essi si applicano tutte le regole dei terreni difficili, fatta eccezione per l'interdizione al **movimento di Carica** e alla **Carica** stessa (il terreno era abbastanza duro da permetterle). In quegli hex sono autorizzati anche i **Quadrati**, come fossero in terreno piano (clair).

Nella **Ridotta di Borissov** (hex. 1635) le unità hanno 6 esagoni di fronte (es. come nei villaggi) ed esercitano una ZdC verso l'esterno della ridotta.

La figura disegnata in 1703 è un edificio isolato e decorativo che non ha alcun impatto sul gioco. L'hex 1703 è di fatto un esagono di terreno piano (clair).

## 1- E Fase di Rotta e Demoralizzazione

In questa fase si possono fare azioni ulteriori ed, obbligatoriamente, seguendo quest'ordine:

- ▶ incendi o distruzione di villaggi;
- ▶ movimenti di Eblé, unità del treno (salvo di notte) e delle unità del parco;
- ▶ eventuale utilizzo del marker “Barche”
- ▶ inizio dei lavori di Eblé, costruzione, distruzione o riparazioni dei ponti;

Alla fine i giocatori muovono le unità in Rotta e, come previsto dalle regole, si verifica la demoralizzazione di ciascuna formazione.

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

Ognuno dei seguenti MAC possono essere utilizzati (una sola volta o più volte) nello scenario dove sono allegati come disponibili.

**Nota** : se un MAC rimane nel contenitore e diventa l'ultimo MA (vedi 2.2) e non viene quindi usato nel turno in corso, ciò conta ugualmente come un utilizzo.

Per usare un MAC, basta metterlo nel contenitore durante la Fase A del turno desiderato, in segretezza, (perciò non si possono scegliere a titolo d'iniziativa nella Fase B).

**Schermagliatori o Tirailleurs**: quando viene estratto dal contenitore questo MAC, il giocatore Russo può attivare fino a tre (3) unità di cacciatori da fanteria (Chasseurs à pied: vedi note sui tipi di counter) a sua scelta, anche se provenienti da formazioni diverse

**Nota di concetto** : questo MAC serve a simulare l'attività dei reggimenti Jäger russi, che fu decisiva nella battaglia);

**A la charge !**: quando viene estratto dal contenitore questo MAC, il giocatore Francese può attivare fino a 3 unità di cavalleria a sua scelta, anche se provenienti da formazioni diverse, a condizione che queste debbano obbligatoriamente fare una Carica.

**Nota di concetto** : questo MAC serve a simulare il vigore della cavalleria francese nella battaglia);

**Tenir ! (Ai ranghi!)**: quando viene estratto dal contenitore questo MAC, il giocatore Francese può tentare di riordinare (rally) tutte le sue unità in disordine o in rotta (se non sono a contatto con una unità nemica). Questo riordino è automatico solo per le unità che sono in un hex di villaggio (non distrutto o incendiato). Altrimenti necessita del test di riordino (TdC).

**Attacco combinato (Attaque combinée)**: questo MAC è usato per permettere l'attivazione simultanea e combinata di due formazioni, francesi o russe. In pratica si mette il MAC Attacco combinato nel contenitore durante la Fase A di un dato turno, ma non mette alcun MA nel contenitore, durante la Fase C, bensì prende i MA delle due formazioni che desidera abbinare e li mette (a faccia in giù) sulla casella “MAC”, che si trova a bordo mappa, per ulteriori verifiche.

Quando viene estratto dal contenitore questo MAC, il giocatore Francese o il Russo possono attivare simultaneamente due formazioni, come fossero una sola, (eccetto per il raggruppamento di unità, come per 5.1.1), combinare i loro tiri, i corpo a corpo e le cariche. Nel momento dell'uso, allora, sono girati i due MA messi nella casella di bordo mappa per provare che si ha barato.

**Ulteriore obbligo (solo Russo)**: i due MA di due diverse formazioni devono essere della stessa Armata : Tchitchagov (T) o Wittgenstein (W). I MA Ermolov (E) non sono validi per un'attivazione combinata.

Tutti i MAC permettono di attivare unità che abbiano già effettuato un'attivazione precedente, se si scelgono unità che devono fare un'attivazione ulteriore. Esse si attivano nello stato (Ordini Ricevuti o Senza Ordini) nel quale si trovano al momento dell'estrazione del MAC. Se una di queste è “Sans Ordres”, il giocatore può provare a farla passare a “Ordini ricevuti” utilizzando il valore del MAC (un test per ogni singola unità).

### 2.3.2 Distribuzione ordini e 2.5 – Generali in Capo

Il raggio del comando dei Generali in Capo è bloccato dalla Beresina, salvo via ponti o guadi.

I generali in capo Russi possono trasmettere ordini solo a determinate formazioni: Tchitchagov, Lambert e Pahlen possono dare ordini solo a formazioni che hanno la lettera T, Wittgenstein a quelle con la W e Ermolov a quelle con la E.

Finché Napoleone rimane in gioco, il comandante supremo è solo lui, sulla riva della Beresina dove sta schierato. Ciò significa che, durante la Fase A di ciascun turno di gioco, gli altri generali in capo schierati sulla stessa riva della Beresina non possono trasmettere ordini. Possono tuttavia usare i loro MD (modificatori al dado) per i test d'iniziativa dei comandanti dei gruppi tattici situati nel raggio del loro comando. I generali in capo francesi, schierati sulla riva opposta a quella di Napoleone, possono invece dare ordini normalmente.

### 3 – Iniziativa strategica

I giocatori prendono il MD più elevato dei generali schierati sulla mappa, come MD di riferimento per stabilire l'iniziativa strategica.

### 5.2 Rinforzi

L'ingresso delle unità in mappa è stabilito da un ordine segnato sullo scenario.

### Pedine, counters e markers speciali

**Artiglieria di riserva del II e del IX** (Corpi Lavoy et Caron). Queste due unità non appartengono a nessuna formazione. Prima di iniziare ogni scenario, nel quale siano previste le due unità, il Francese deve decidere a quali formazioni (dello stesso Corpo) assegnarle (vietato farlo per **Fournier**, **Corbineau** e **Doumerq**). Esse saranno aggregate a quelle formazioni per tutto lo scenario.

La decisione deve essere comunicata all'avversario. A quel punto le due unità (Lavoy e Caron) diventano parte integrante delle formazioni scelte. Il Francese allora le mette in mappa, raggruppate o adiacenti ad un'unità o a un raggruppamento di unità della formazione cui sono state assegnate.

### Treno e Parco



Le unità del Treno (civili, donne, talora ragazzi e soldati non in grado di combattere in modo adeguato) e del Parco dell'armata francese (carriaggi e parco d'artiglieria) hanno caratteristiche proprie:

- ▶ non fanno parte di nessuna formazione e sono considerate sempre in stato di "Ordini ricevuti";
- ▶ muovono una sola volta a turno in Fase E, con movimento normale (4.1.1), con gli stessi costi della fanteria, rispetto alla tabella del terreno, senza estrazione di MA; lo fanno in ogni turno una volta. Non possono muovere di notte, ma le unità del Parco possono farlo;
- ▶ possono raggrupparsi due unità del Treno, ma non con altre unità diverse;
- ▶ le unità del Parco non si possono raggruppare, né tra loro, né con unità diverse;
- ▶ qualsiasi unità amica che, durante la propria fase di movimento, attraversa un hex dove ci sono unità del Treno o del Parco, subisce immediatamente una disorganizzazione supplementare;
- ▶ non possiedono alcun orientamento né hanno ZdC;
- ▶ non possono attaccare;
- ▶ se sono attaccate si deve ignorare il MD (modificatore) di posizione, durante la risoluzione dell'attacco; subiscono gli stessi risultati di qualunque unità fatta eccezione ad una messa in Rotta, che causa la loro immediata eliminazione (ritiro dalla mappa).
- ▶ una unità nemica che ha attaccato un'unità del Treno o del Parco deve sempre eseguire un TdC alla fine del combattimento (se ha fatto una Carica basta il normale TdC che si fa a fine carica); lo deve fare qualunque sia stato il risultato o l'effetto del combattimento;
- ▶ un'unità del Treno, una volta passata sulla riva ovest della Beresina, deve rimanere là e non può ripassare sulla riva opposta.

### Villaggi incendiati e distrutti



Qualsiasi tipo di unità in ordine (fanteria, cavalleria o artiglieria), che si trovi in un hex di villaggio durante la Fase E di un dato turno, può deliberatamente incendiare o distruggere gli edifici di quell'esagono.

Questa azione si pratica nella Fase E, è auto-matica ed irreversibile. La si rimarca mettendo l'appropriato marker sull'esagono. L'hex di un villaggio incendiato o distrutto diventa a tutti gli effetti un esagono di terreno difficile. Questi hex di villaggi distrutti assumono importanza per la costruzione dei ponti (vedi avanti).

### Ponti mobili



Ogni scenario indica se sarà disponibile un ponte mobile (ponte di barche) ed indica anche a quale formazione o armata è assegnato. Un counter di ponte mobile ha due faccie: "ponte mobile" e "ponte gettato".

### Lato "ponte mobile":

Muove ai costi di fanteria (in relazione alla Tabella dei terreni) e conta come un'unità di fanteria per le regole di raggruppamento. Una unità "ponte mobile" non partecipa ai combattimenti, ma la sua sorte è legata all'unità amica con la quale è raggruppata, se questa ha combattuto; la segue in caso di ripiegamento, resta sul

posto in caso di eventuale avanzata dopo il combattimento e viene eliminata se l'unità, con la quale è raggruppata, va in Rotta. Una unità "ponte mobile" è immediatamente distrutta se sola in un esagono ed è adiacente ad un'unità nemica, che non sia in Rotta (e che non sia un'unità del Treno o del Parco).

Una unità "ponte mobile", adiacente ad un fiume, può spendere il totale dei suoi punti movimento e girarsi sulla faccia posteriore "ponte gettato", a cavallo del fiume, in direzione di un esagono opposto non occupato da unità nemiche. La manovra inversa si svolge nella stessa maniera (il ponte è tolto e rimesso in formazione di marcia). Il ponte può essere rimesso in movimento in uno qualsiasi dei due esagoni dove era stato gettato, sempre spendendo tutti i suoi punti movimento.



### Lato "ponte gettato"

Una volta costruito e gettato, un ponte ha le stesse qualità di un ponte fisso. Nello stesso turno di gioco non è possibile costruire e disinstallare lo stesso ponte (e vice versa).

### Pontonieri e costruzione dei ponti a cavalletti



Solo il giocatore francese può costruire **ponti a cavalletti**. Ciò grazie all'unità del genio pontieri di Chasseloup al comando di Eblé. Essa possiede un lato "in movimento" e l'opposto "lavori in corso".

Non conta ai fini del raggruppamento e può essere eliminata solo con le regole dei Generali in Capo (vedi 2.5.2). Eblé muove in Fase E ed agisce sempre in "Ordini ricevuti". Si durante la Fase E di un turno, Eblé è adiacente ad un guado e vi sono due villaggi distrutti (vedi sopra) in un raggio di 15 hex (contando sia l'hex di partenza sia quello d'arrivo), il Francese può girare il counter Eblé sul suo lato "lavori".

Nella fase E del turno successivo, il counter Eblé è girato ancora sul lato "in movimento" ed il giocatore francese piazza un marker "ponte" sul guado citato. In qualsiasi momento sia attaccato o bombardato l'esagono, dove si trova Eblé sul lato "lavori", Eblé si gira sul lato "in movimento" (di fatto ciò sospende i lavori di gettamento del ponte per un turno).

**Nota di concetto:** la legna necessaria per costruire il ponte era presa dai villaggi distrutti.

### Distruzione/Riparazione di ponti

Durante una Fase E di un turno, se un giocatore possiede un'unità (o raggruppamento di unità) che totalizzi 6 PF di fanteria o 7 PF di cavalleria, tutte unità in buon ordine, non adiacenti ad unità nemiche, ma adiacenti ad un ponte, il giocatore ha facoltà di distruggere o il ponte fisso di Borissov (1735-1835) o un ponte mobile gettato o un ponte di cavalletti fatto da Eblé. Il giocatore tira un 1d10. Se fa 7 o meno di 7 il ponte è distrutto (metter un marker appropriato o togliere quello che c'era, se ponte).

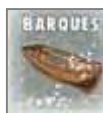
La procedura di riparazione è identica, ma il risultato del dado deve essere pari o inferiore a 3 (togliere o girare il marker ponte distrutto). Se Eblé è adiacente ad un ponte in riparazione, il risultato del dado dovrà essere 7 o meno di 7 per avere successo.



**Eccezione:** il ponte di Borissov non può più essere riparato, una volta che è stato distrutto.

Ad ogni turno si può fare solo un tentativo di distruzione o di riparazione di un dato ponte (uno per ciascun ponte interessato).

### Barche



Ogni scenario indica se il Francese disporrà del marker "Barche". Se il marker è a disposizione il Francese può, una sola volta nel corso dello scenario, mettere il marker Barche a cavallo di due esagoni, durante la Fase E, separati da un fiume.

In quel punto il Francese potrà far attraversare il fiume ad una sola unità di fanteria (per ogni turno una) utilizzando le barche come fossero un ponte. Il marker Barche non si muove mai. Un Generale in Capo (uno per turno) può tranquillamente attraversare senza contare come un'unità di fanteria. Se il nemico attacca uno dei due esagoni sui quali poggia il marker Barche o se l'hex è bersaglio di tiri d'artiglieria russa, il marker è automaticamente girato sul suo lato "Coulées" (affondate), qualsiasi il risultato del tiro. A quel punto non sarà più possibile utilizzare le barche fino al termine dello scenario.

### Guadi

Solo unità di fanteria e cavalleria in buon ordine (non devono essere Disorganizzate o in Rotta) possono usare i guadi. I Generali in Capo e le artiglierie non possono attraversare i guadi. La presenza di lastroni di ghiaccio fragili rende la traversata pericolosa, pertanto, ognuna delle unità che usano il guado deve tirare un d10, e se il risultato sarà:

- ▶ pari o inferiore alla Coesione dell'unità, questa attraversa spendendo 1 PM (come da Tabella dei Terreni);
- ▶ superiore alla Coesione ma di poco (1 o 2), l'unità attraversa spendendo 1 PM ma resta Disorganizzata, alla fine della sua mossa;
- ▶ superiore alla coesione di 3 o più, l'unità deve rinunciare ad usare il guado e rimane ferma nell'esagono dove si trovava al momento di guardare, se poi il risultato del dado è 9, è anche Disorganizzata.

**Esempio:** prendiamo la cavalleria di Castex (coesione 5). Tirando un 3 riesce a traversare spendendo 1 PM; tirando un 7 riesce ugualmente a traversare, spendendo 1 PM, ma resta Disorganizzata; tirando un 8 non attraversa la Berezina; tirando un 9 resta ferma ed è anche Disorganizzata.

### Condizioni di vittoria comuni per gli scenari di La Bérézina 1812

Queste sono le condizioni generali e comuni. Ogni scenario poi ne ha di aggiuntive. Nel caso ci si riferisca al "controllo di un esagono", ciò significa occuparlo o essere stato l'ultimo giocatore ad essere transitato sull'hex, si può segnare il fatto usando una bandierina (lato B dei MA o MAC non usati nello scenario).

#### Vittoria automatica

Se Napoleone è fuori dal gioco, il Russo vince immediatamente.

#### Vittoria a fine partita

La vittoria va al giocatore che possiede almeno 7 punti più dell'avversario. Se la differenza in punti vittoria è 6 o meno, sarà un pareggio. I punti vittoria sono assegnati in questo modo:

#### Sia Russi sia Francesi:

- ▶ 2 PV per ogni unità nemica di fanteria, cavalleria o artiglieria eliminata;
- ▶ 1 PV per ogni unità nemica in Rotta, ancora sulla carta alla fine della partita;
- ▶ 2 PV per ogni unità nemica del Parco;
- ▶ 1 PV per ogni formazione nemica demoralizzata (fatta eccezione per Fournier e Corbineau) alla fine della partita (vedi 11.2).

#### Solo Russi:

- ▶ 1 PV per ogni unità del Treno eliminata;
- ▶ 2 PV, una sola volta per scenario, se una delle due unità della Giovane Guardia (Jeune Garde - Roguet e Laborde) viene coinvolta in un combattimento (attacco o difesa) o 5 PV, una sola volta per scenario, se uno dei 4 reggimenti di fanteria della Vecchia Guardia (Vieille Garde - 1 e 2 Grenadiers, 1 e 2 Chasseurs) sono coinvolti in combattimento (attacco o difesa). Questi bonus non sono cumulabili ed al massimo il Russo può incamerare 5 PV per scenario;
- ▶ 3 PV, una sola volta per scenario, se un'unità di fanteria della Vecchia o Giovane Guardia va in disordine o in Rotta (questo è cumulabile con il precedente, il che porta il massimo possibile a 5+3 = 8 PV).

# 1813 Hanau



## Hanau 1813

«Povero von Wrede ! L'ho fatto Conte, ma non ho potuto farlo Generale.» **Napoleone I**

### Introduzione

Hanau 1813 è la 36ª battaglia della serie Jours de Gloire. Le regole specifiche si riferiscono, qualora necessario, ai capitoli delle regole Jours de Gloire « Versione 1813 ». Hanau 1813 sarà, tra l'altro, il gioco ufficiale del 17° Trofeo del Bicentenario.

### Note sul progetto

Le pedine: l'ordine di battaglia è stato modellato a scala di brigata e reggimento. Si possono trovare tuttavia alcune pedine francesi che rappresentano divisioni, talmente ridotte di forza a causa delle perdite subite nella battaglia di Lipsia. Le unità Kreis (Territorio, sorta di guardia nazionale) bavaresi, Jägers e Grenzer austriaci sono rappresentate da battaglioni.

### unità francesi :

I MA hanno i nomi dei leader ed i numeri dei corpi d'armata che comandano.

- ▶ **Casi particolari:** **G** per Guardia e **VG** per Vecchia Guardia. Un **-C** dopo il numero o la lettera indica che si tratta di una formazione di Cavalleria;

Le unità di fanteria e di Cavalleria portano nomi di reggimento (vedi VG), brigate (vedi G-C, II, V-XI e II-C) o divisioni (III, IV e VI).

- ▶ **Caso particolare :** Le brigate Vergez 1. e Vergez 2. hanno il nome del loro comandante di divisione , il generale Vergez.

Per la cavalleria, le immagini indicano se si tratta di Ussari , Chasseurs a cavallo, Dragoni, Cavalleggeri lancieri, Carabinieri, Corazzieri, Granatieri a cavallo o Gendarmi d'élite.

- ▶ **Caso particolare :** gli squadroni della Guardia d'Onore nel corso della battaglia di Hanau furono dispersi tra le brigate D'Lyon, Letort e Laferrière. Per tale motivo non possiedono pedine proprie;

Le unità d'artiglieria portano il nome del proprio comandante (es.: Couin o Dolin) o del loro Corpo o divisione, cui sono aggregate (es: Victor o Sémellé).

**Abbreviazione :** Guillemi. Sta per Guilleminot.

### unità austro-bavaresi :

I MA portano i nomi dei leaders e i nomi delle divisioni che comandano.

- ▶ **Abbreviazioni :** TRAUTEN. per TRAUTENBERG, Kav per Kavallerie, Div per Division, Ln per Linie, Lt per Leichte, Res per Reserve e SteifKorps per « Corpi Mobili».

Le unità di fanteria che hanno il nome di battaglione sono : Le unità Kreis bavaresi (Salzach, Regen, Rezat, Inn, Unter Donau, Iller, Isar.

- ▶ **Abbreviazione:** 2./Salzach per 2.Btl/Salzach, ossia 2° battaglione del distretto del Salzach) ; il battaglione leggero bavarese.
- ▶ **Abbreviazione :** LtBtl 4 per 4° battaglione leggero) e le unità austriache Grenzer
- ▶ **Abbreviazione:** 1-2. Szekler per 1-2.Btl/Szekler, ossia i 1° e 2° battaglioni del reggimento di frontiera Szekler), Jägers (3. Jäger per 3° battaglione Jäger) e granatieri (7 unità della formazione TRAUTEN.) ;

Tutte le altre unità portano nomi di reggimenti.

- ▶ **Abbreviazione :** InfRgt 4, per 4° regg. di fanteria.
- ▶ **Casi particolari :** i reggimenti austriaci Rudolf e Jordis sono divisi in due pedine che raggruppano due battaglioni ciascuna (1-2 e 3-4). Il 4° battaglione di questi due reggimenti è un battaglione Landwehr ;

Le unità di Cavalleria portano il nome del loro reggimento (2. ChevLeg significa 2° Cavalleggeri).

- ▶ **Abbreviazioni :** Schwarzen. per Schwarzenberg e Hessen-Hom. per Hessen-Homburg.

Le immagini indicano se si tratta di Ussari, Cavalleggeri, Ulani, Dragoni, Coraieri o Cosacchi.

**Nota storica:** solo la cavalleria del 7° Cavalleggeri bavarese, creato nel 1813, portano lo shako, I 6 altri reggimenti sono ancora equipaggiati con il Caschetto;

Le unità d'artiglieria portano i nomi delle brigate o divisioni cui sono aggregate.

## Regole specifiche per Hanau 1813

### 0.1 – Scala di gioco

Ogni turno copre 1 ora di tempo storico. La scala della mappa è circa di 250 metri per esagono. Un punto forza rappresenta circa 200 soldati o 150 cavalieri. Un punto forza di artiglieria rappresenta circa 50 artiglieri e tre o quattro pezzi (cannoni o obici), di calibri diversi.

### 0.2 – La mappa

Il disegno sull'esagono 1915 (**Obelisco**) è solo decorativo e non ha alcun impatto sul gioco: utilizzate il terreno dell'esagono (terreno piano).

Lo **stagno** dell'esagono 1322 è solo decorativo e non ha alcun impatto sul gioco: utilizzate il terreno dell'esagono (villaggio).

Gli alberi disegnati lungo le strade sono anch'essi solo decorativi. Utilizzate il terreno dell'esagono (piano con strada).

Il terreno preponderante nell'esagono. (livello, terreno) si usa come quello proprio dell'esagono per movimento e combattimenti.

I fiumi Main (Meno) e Kinzig sono inguadabili, si passano solo sui ponti.

Gli esagoni attraversati dal Main possono essere utilizzati per il gioco solo se in questa lista : 2316, 2217, 2118, 2019, 1921, 1922, 2022 e 2224.

### 2.1.2 Markers di Attivazione Combinati (MAC)

Ognuno dei seguenti MAC può essere utilizzato **una o più volte** per scenario, in cui sono segnati come disponibili. *Nota:* se un MAC resta nel contenitore e rimane l'ultimo MA (vedi 2.2) e non è ancora stato utilizzato nel turno in corso, ciò conta ugualmente come una «utilizzazione».

Per utilizzare un MAC, bisogna metterlo nel contenitore durante la fase A del turno di gioco stabilito (non possono, pertanto, essere scelti su Iniziativa durante la fase B).

- ▶ **Drouot:** quando questo MAC è estratto a sorte, il Francese può attivare fino a 3 unità d'artiglieria a sua scelta, anche se queste sono assegnate a diverse formazioni;
- ▶ **Grande batteria:** quando questo MAC è estratto a sorte, l'Austro-bavarese può attivare fino a 4 unità d'artiglieria a sua scelta, anche se queste sono assegnate a diverse formazioni;
- ▶ **A la charge (Carica!):** quando questo MAC è estratto a sorte, il Francese può attivare fino a 5 unità di Cavalleria a sua scelta, anche se queste sono assegnate a diverse formazioni, a condizione che queste eseguano obbligatoriamente una carica;
- ▶ **Cavalleria:** quando questo MAC è estratto a sorte, l'Austro-bavarese può attivare fino a 4 unità di Cavalleria a sua scelta, anche se queste sono assegnate a diverse formazioni, senza bisogno che queste eseguano obbligatoriamente una carica.

Per tutti questi MAC, se le unità scelte o designate effettuano una attivazione supplementare, esse possono essere state attivate in precedenza senza che ciò comporti alcuna conseguenza. Possono essere attivate nelle modalità (*Ordres Reçus* o *Sans Ordres*) (Ordini ricevuti o Senza ordini) ovvero nella modalità in cui si trovano al momento dell'estrazione del MAC. Se una di esse è *Sans Ordres*, il giocatore può tentare di trasformarla in *Ordres Reçus* utilizzando il test sul valore del MAC (un test solo per ciascuna unità).

## 5.2 Rinforzi

Le unità, al seguito di qualsiasi formazione, entrano in mappa nello stretto ordine indicato nello scenario.

### Indisponibilità di munizioni per artiglieria

**Nota storica:** il 30 ottobre l'artiglieria bavarese si trovò a corto di munizioni. Ugualmente, anche le riserve di proiettili francesi erano scarse dopo la battaglia di Lipsia, malgrado un passaggio al deposito di Erfurt.

Il 30 ottobre, a partire dal turno 14h00 incluso, uno dei due giocatori (non importa chi) tira 1d10 all'inizio di ciascun turno:

- **se fa 0, 1 o 2**, l'artiglieria bavarese (non quella austriaca) effettua bombardamenti con un modificatore di -1.

- **se fa 8 o 9**, l'artiglieria francese (fatta eccezione per le batterie aggregate a NANSOUTY e FRIANT) effettua bombardamenti con un modificatore di -1.

I modificatori al tiro del dado (MD) acquisiti restano in vigore per tutta la durata del turno in corso. A partire poi **dal turno 16h00 incluso i MD eventuali diventano un -2.**

La regola non si applica il 31 ottobre; quindi non serve negli scenari diversi da S.1 e S.2.

### Rinforzi opzionali (E se fosse accaduto che?)

**Nota storica:** Il reggimento Ussari Frimont (SPLENY) il 30 ottobre stava ancora nella retrovia austro-bavarese e, storicamente, non prese parte alla battaglia. Si propone in ogni caso di farlo entrare in gioco, nell'ottica di una «*variante minimalista*», se i giocatori si accordano per usarla:

Frimont entra allora come rinforzo all'esagono 2301 nel corso del turno 13h00 del 30 ottobre (scenari S1. e S2. solamente).

## Condizioni di vittoria comuni per gli scenari di Hanau 1813

Ogni scenario poi presenta condizioni di vittoria aggiuntive, da sommare a queste condizioni comuni.

Per «controllare» un esagono si intende la sua occupazione con la pedina o almeno essere stato l'ultimo giocatore ad essere passato su quell'esagono. Si può anche segnare il controllo utilizzando la bandiera sul retro dei MAC o MA non utilizzati nello scenario.

### Vittoria automatica:

L'Austro-bavarese vince automaticamente e la partita termina nel caso di eliminazione di Napoleone.

### Vittoria a fine partita:

La vittoria va al giocatore che possiede almeno 7 punti più dell'avversario. Se la differenza tra i due contendenti è di 6 o meno, avremo un pareggio. I Punti Vittoria (PV) si assegnano nel seguente modo:

#### Francesi e Austro-Bavaresi:

- ▶ 1 PV per ogni unità nemica in rotta, ancora in mappa a fine partita;
- ▶ 1 PV per ogni formazione nemica demoralizzata (eccetto MENSENDORFF).

#### Solo giocatore Francese:

- ▶ 2 PV per ogni unità di fanteria, di cavalleria o di artiglieria nemica eliminata.

#### Solo Austro-Bavarese:

- ▶ 3 PV per ogni unità di fanteria, di cavalleria o di artiglieria nemica eliminata.;
- ▶ 2 PV supplementari, una sola volta per scenario, se una delle 3 unità Fucilieri Ch, Fucilieri Gr o Veliti (FRIANT) va in disordine, in rotta o distrutta;
- ▶ 3 PV supplementari, una sola volta per scenario, se uno dei 4 reggimenti seguenti, 1° e 2° Granatieri, 1° e 2° Chasseurs (FRIANT), va in disordine, in rotta o distrutto;

**Nota di progetto:** l'obiettivo prioritario di Napoleone, dopo la sconfitta a Lipsia, era di salvare la sua armata e di farla riordinare in Francia per poter in seguito proseguire le ostilità. L'eliminazione di unità francesi, quindi, porta più PV all'avversario rispetto all'eliminazione di unità austro-bavaresi (3 PV al posto di 2 PV).