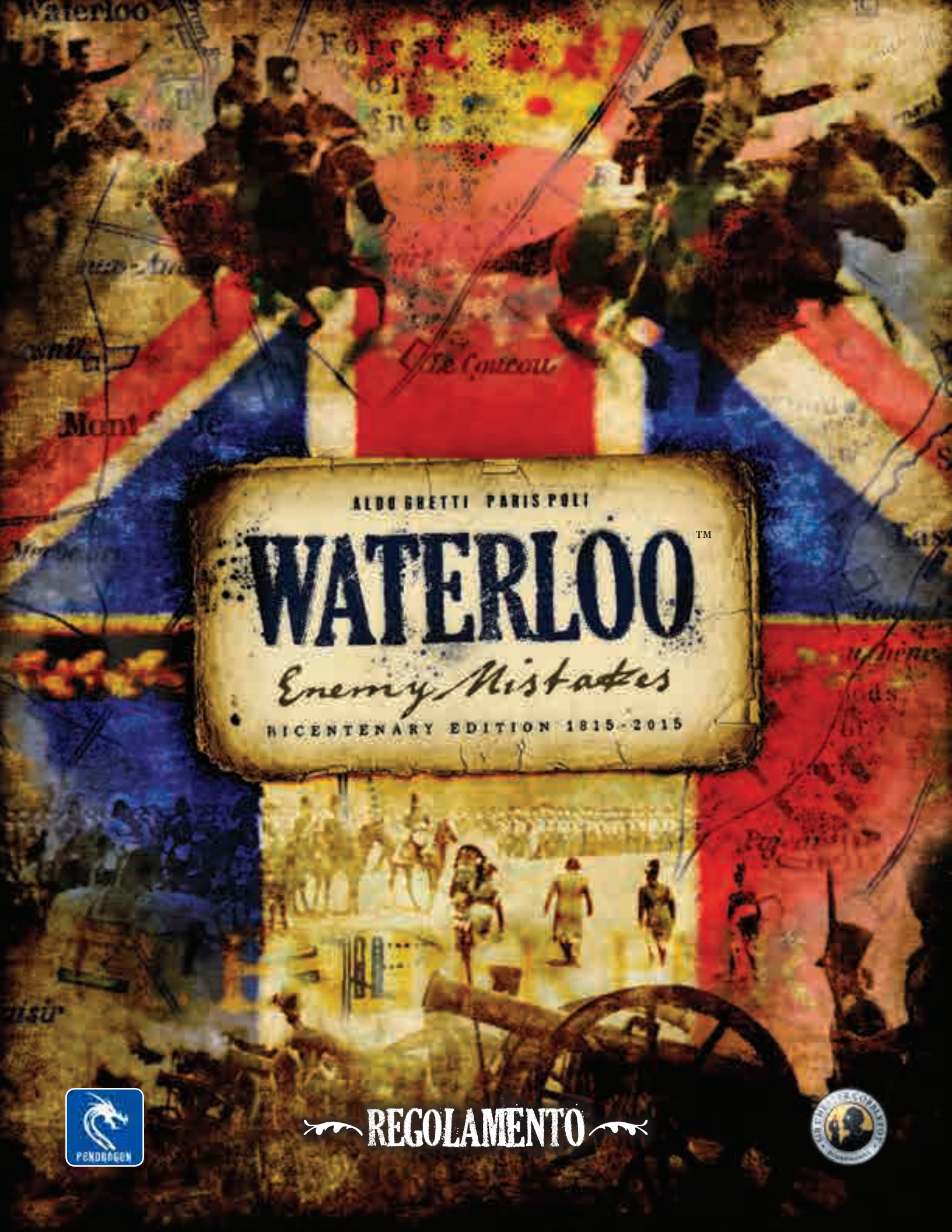




ALDO GHETTI PARIS POLI

WATERLOO™

Enemy Mistakes

BICENTENARY EDITION 1815-2015



REGOLAMENTO



Crediti

Autori: Aldo Ghetti e Paris Poli.

Ricerca storica: Aldo Ghetti e Paris Poli.

Consulenza: Michele Patuelli.

Sviluppo: eNigma.it.

Revisione: Gabriele Mari.

Art Director: Gianluca Santopietro.

Artwork: cover - Gianluca Santopietro; altro
- Alan D'Amico (disegni), Demis Savini (colori).

Grafica: Demis Savini.

Produzione: Giacomo Santopietro per Sir
Chester Cobblepot e Silvio Negri Clementi
per Pendragon Game Studio.

Playtesting: Livio Valentini (direttore),
Gruppo Modellismo Battaglie in Scala
Faenza (Roberto Carboni, Matteo Pasi,
Stefano Bassetti, Franco Lombardi,
Marcello Utili, Leonardo Menghi, Gian
Luigi Forte, Fabrizio Cheli, Isola Ivan),
Wargame Club Giuseppe Garibaldi Genova
(Emilio Antichi, Gianfranco Ruello, Marco
Revello, Marco Campagna), Compagnia del
Dado Bagnacavallo (Alessandro Mazzotti,
Federico Ferraro, Gabriele Vecchi, Giorgio
Gianstefani), Marco Boniardi, Antonio
Pelliccia, Alessandro Zandoli, Michele
Patuelli, i giocatori di San Marino Con 2014
e Play 2015.

© 2014/2015 Tiopi srl. Tutti i diritti sono riservati.
Waterloo Enemy Mistakes e Sir Chester Cobblepot
sono marchi di proprietà di Tiopi srl.

Gli autori



Aldo Ghetti: laureato in Scienze politiche, è funzionario del Comune di Faenza (Ravenna), dove vive felicemente con Anna, la moglie, Giada e Fabio, i figli. Nato l'1 Maggio 1952, ha cominciato molto presto a giocare con i "soldatini", divenendo poi negli anni uno dei massimi esperti di wargame tridimensionale. È stato per tanti anni Podestà della Giostra del Niballo e giudice di gara in giostre e palii in tutta Italia, ricoprendo anche l'incarico di Presidente della Commissione Tecnica della Federazione Italiana Giochi Storici. Publica svariati articoli di Storia e wargame e la passione del tridimensionale lo porta a sviluppare diversi regolamenti di gioco.



Paris Poli: nasce a Faenza (Ravenna) il 22 gennaio 1972. Fin da bambino è appassionato di miniature e Storia e, diventato "grande", trova nel wargame il modo adatto per dare seguito a una sua grande passione. Da ventenne inizia a frequentare una interessante realtà culturale cittadina, dove incontra finalmente altre persone con cui condividere i suoi interessi: qui incontra Aldo Ghetti. Nel frattempo completa gli Studi Umanistici, proseguendo la laurea in Psicologia e successivamente specializzandosi in Psicoterapia. Oggi lavora nel settore sociale e recentemente ha pubblicato l'intrigante romanzo psicologico *Con le Mani nelle Cimici*.



~ DUECENTO ANNI FA ~

Primavera 1815. Napoleone Bonaparte, dopo la fuga dall'isola d'Elba, è tornato al comando della Francia. La Settima Coalizione, l'alleanza militare costituita da Inglesi, Prussiani, Austriaci e Russi, sta mobilitando gli eserciti per fronteggiarlo ma Napoleone, radunato un esercito ai confini settentrionali (la cosiddetta Armée du Nord) si lancia all'attacco per primo con l'intento di battere i quattro eserciti nemici separatamente. Il piano prevede di incunearsi tra l'esercito prussiano e quello inglese, allontanando il primo e annientando il secondo.

18 giugno 1815, ore 9 del mattino, 5 chilometri a sud della cittadina di Waterloo, in territorio belga. L'esercito di Arthur Wellesley, duca di Wellington, formato da 68.000 uomini tra inglesi, olandesi e tedeschi, è schierato dietro la cresta di un leggero pendio, in attesa. Napoleone, forte di 72.000 soldati francesi, sta studiando il campo di battaglia, trasformato in un pantano dal temporale della notte precedente. Bisogna ritardare l'attacco nella speranza che il terreno si asciughi, altrimenti l'artiglieria perderà d'efficacia.

Un gioco per riscrivere la storia

Ore 11:30, non si può più aspettare. I cannoni francesi cominciano a bombardare, inizia l'ultima battaglia di Napoleone.

Il combattimento durò più di otto ore e le perdite furono spaventose (oltre 15.000 inglesi, 7.000 Prussiani e 25.000 Francesi): alla fine vinsero gli inglesi di Wellington grazie anche al sopraggiungere dell'esercito prussiano del feldmaresciallo Blücher. Napoleone fuggì illeso dal campo di battaglia, ma la sconfitta segnò la sua fine: il 15 luglio si arrese agli inglesi, venne arrestato ed esiliato nell'isola di Sant'Elena, in mezzo all'Oceano Atlantico, dove morì il 5 maggio 1821.

Questo è quello che ci dice la Storia, ma ora tocca a voi: *Waterloo: Enemy Mistakes* riporta indietro le lancette alle 11.30 di quel mattino e vi consegna il comando degli eserciti in campo. Ora avete il divertente privilegio di mettervi nei panni di grandi generali e di ripensare le strategie, di modificare le tattiche, di correggere gli errori.

Waterloo: Enemy Mistakes è un gioco da tavolo per 2/3 giocatori dai 13 anni in su che vi renderà protagonisti di un capitolo cruciale della storia europea.

Buon gioco e buon divertimento!

Importante: in questa confezione sono contenuti 3 fogli di cartone fustellati dai quali si ottengono tessere, segnalini e altri importanti componenti. Per la migliore riuscita della vostra esperienza di gioco, consigliamo di prestare la massima attenzione nell'estrarre i componenti, così come la loro futura conservazione. Il loro danneggiamento potrebbe influenzare il corretto utilizzo durante la partita.

COMPONENTI



Tabellone composto da 2 parti che riproduce la zona belga attorno a Mont St. Jean, che comprende Haye Sainte, Hougomont, Belle Alliance e Planchenois.

70 marcatori
colorati, di legno



30 arancio
Formazione
in *Recupero*



25 verdi
Formazione
IN MOVIMENTO



15 gialli
Unità *Scossa*



1 contaturni
bianco di legno



2 contrasegni
Iniziativa



124 gettoni Perdite



23 gettoni Fumo

DOTAZIONE ESERCITO BLU (francese)



24 tessere
Unità di Fanteria



13 tessere
Unità di Cavalleria



2 segnalini
Bandiera



Segnalino
Comandante
in Capo



7 segnalini
Generali



11 segnalini
Unità di
Artiglieria



11 segnalini
Traino



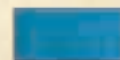
2 dadi blu
di legno



36 marcatori
blu di legno



Righello di misurazione blu con linea di fuoco (sul retro)



Segmento di misurazione

DOTAZIONE ESERCITO ROSSO (inglese)



22 tessere
Unità di Fanteria



11 tessere
Unità di Cavalleria



2 segnalini
Bandiera



Segnalino
Comandante
in Capo



4 segnalini
Generali



7 segnalini
Unità di
Artiglieria



7 segnalini
Traino



2 dadi rossi
di legno



26 marcatori
rossi di legno



Righello di misurazione rosso con linea di fuoco (sul retro)



Segmento di misurazione

DOTAZIONE ESERCITO NERO (prussiano)



18 tessere
Unità di Fanteria



9 tessere
Unità di Cavalleria



2 segnalini
Bandiera



Segnalino
Comandante
in Capo



3 segnalini
Generali



5 segnalini
Unità di
Artiglieria



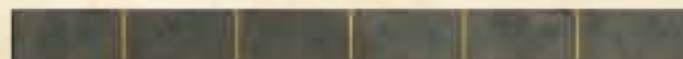
5 segnalini
Traino



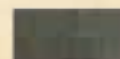
2 dadi neri
di legno



21 marcatori
neri di legno



Righello di misurazione nero con linea di fuoco (sul retro)



Segmento di misurazione

PREPARAZIONE

1 Componete il **tabellone**, che raffigura il **campo di battaglia**, sul piano di gioco. Dietro al **lato lungo blu** si pone colui che guida l'esercito francese, dietro al **lato lungo rosso** colui che guida l'esercito inglese e dietro al **lato corto nero** colui che, se presente, guiderà l'esercito prussiano dall'VIII turno della partita. In mancanza di un terzo giocatore, l'esercito prussiano sarà guidato (dall'VIII turno) dal giocatore rosso.

2 Ogni giocatore prende la dotazione di **tessere, segnalini, righe, dadi e marcatori** del proprio colore.

3 I giocatori blu e rosso schierano le tessere e i segnalini del proprio esercito sulla mappa seguendo le indicazioni storiche riportate sul tabellone. Le tessere e i segnalini delle Unità del proprio esercito vanno collocati nei relativi spazi indicati sul tabellone avendo cura di rispettare la corrispondenza e l'orientamento dei numeri delle Unità, che indica l'orientamento del **fronte**, e della composizione delle Formazioni (gli spazi adiacenti indicano Unità in **contatto**). Alcuni spazi privi di riferimenti ospitano, invece, i segnalini Traino agganciati alle Artiglierie; i 10 segnalini Traino non segnalati (5 per esercito), considerati sganciati, vanno tenuti momentaneamente fuori dal gioco. Al giocatore blu sarà rimasto il segnalino Generale **Ney** che deve **aggregare** (solo se si adotta la regola opzionale – vedere a pag. 7) all'Unità **38** ponendo il suo segnalino sopra alla tessera di quell'Unità. Il giocatore rosso dovrà collocare negli spazi relativi (**II** e **III**) i due segnalini Presidio a rappresentare i soldati di istanza a **Hougoumont** e **Haye Sainte**.

4 Formate una riserva comune per ogni altro **marcatore colorato (arancio, giallo e verde)**: verranno utilizzati durante la battaglia per contraddistinguere lo status delle Unità e delle Formazioni marcando le relative tessere e segnalini.





5 Create un'altra riserva comune di **gettoni Perdite** (rossi con numeri bianchi). Verranno utilizzati per conteggiare le Perdite subite dalle Unità a seguito dei Danni provocati dagli effetti del bombardamento e del combattimento.



6 Create anche una riserva comune di **gettoni Fumo** (grigi). Verranno utilizzati per contrassegnare le Unità di Artiglieria che hanno eseguito un bombardamento.



7 Ponete il **contatore bianco** nella casella I del contaturni e assegnate il **contrassegno 1** (oro) al giocatore blu (francese). Conservate il **contrassegno 2** (argento) a portata di mano per utilizzarlo a partire dall'VIII turno di gioco quando farà l'ingresso sul campo di battaglia l'esercito nero (prussiano).



CONDIZIONI PER LA VITTORIA

 Se il segnalino **Napoleon (N)** è rimosso dal campo la battaglia termina e il giocatore rosso è dichiarato vincitore.

 Se il segnalino **Wellington (W)** è rimosso dal campo la battaglia termina e il giocatore blu è dichiarato vincitore.

Se **NON** sussiste una delle precedenti condizioni, alla fine del XIX turno termina la battaglia e la vittoria è attribuita al giocatore che ha raggiunto il punteggio più elevato, conteggiando i punti Vittoria 🏆 (riportati sul retro dei componenti) delle tessere e dei segnalini rimossi dal campo di battaglia all'esercito nemico e aggiungendo, eventualmente, i punti Vittoria 🏆 per la conquista di particolari obiettivi storici (vedere a pag. 18).

Siamo pronti per cominciare!



Le forze in campo

Armée du Nord



L'esercito francese (esercito blu) schiera sul campo di battaglia 72.000 uomini: 49.000 fanti, 16.000 cavalleggeri e 7.000 artiglieri con 246 cannoni. Napoleone Bonaparte ha quasi cinquant'anni e la sua salute non è delle migliori, ma ha un'immensa fiducia nel suo ottimo esercito di veterani e soldati esperti e nel suo genio militare, tanto da proclamare: «Abbiamo novanta possibilità su cento!» Il piano è quello di colpire il lato destro dell'esercito inglese attaccando la fattoria di Hougoumont per far credere in pericolo la linea di rifornimento con Liegi e l'Inghilterra. Una volta che Wellington sbilancerà le sue truppe a destra, l'Armée du Nord sferrerà un massiccio attacco al centro a e sinistra in modo da aprirsi la strada verso Bruxelles.

Septième Coalition



L'esercito inglese (esercito rosso) schiera 68.000 uomini: 50.000 fanti, 12.000 cavalleggeri e 6.000 artiglieri con 156 cannoni. In realtà, meno di un terzo è composto da soldati britannici. Wellington, soprannominato il "Duca di ferro", è consapevole di guidare un esercito disomogeneo e per molti versi inferiore a quello francese. È lui stesso a dirlo: «un'armata infame, molto debole, male equipaggiata». Proprio per questo cerca di sfruttare al meglio le sue carte, schierando gran parte degli uomini dietro il crinale di un leggero pendio: questa posizione sopraelevata permette di scorgere la disposizione delle truppe nemiche senza rivelare la propria, ma soprattutto tiene i propri uomini al riparo dal fuoco diretto delle artiglierie. A completamento di questa strategia difensiva, Wellington ha stabilito delle roccaforti nelle tre fattorie di Hougoumont, Haye Sainte e Papelotte, nella speranza che i prussiani di Blücher arrivino in tempo per dargli man forte: «mi ha detto che sarebbe venuto, verrà».

Armée du Bas-Rhin



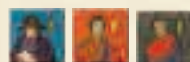
L'esercito prussiano (esercito nero) è in marcia già dalla notte: circa 70.000 soldati si stanno dirigendo a ovest alla massima velocità per raggiungere il campo di battaglia e ricongiungersi con l'esercito inglese. Con il freddo, la pioggia e il fango è un'impresa tutt'altro che facile, ma il feldmaresciallo Gebhard von Blücher è determinato. Il "generale Avanti", così lo chiamano i suoi soldati, ha più di settant'anni e il primato di sconfitte per mano francese: non avrà grandi qualità di stratega, ma di sicuro ha lo spirito combattivo di un vecchio mastino e un conto in sospeso con Napoleone.

PREMESSA

In *Waterloo: Enemy Mistakes* ogni giocatore è associato a un colore tra blu, che contraddistingue l'esercito francese, rosso per l'esercito inglese e nero, per quello prussiano. In una **partita a due** il giocatore rosso, dall'VIII turno di gioco, assumerà contemporaneamente anche il ruolo del giocatore nero. In una **partita a tre giocatori**, invece, questo ruolo aggiuntivo è assunto dal terzo giocatore. Il giocatore rosso (inglese) e nero (prussiano) giocheranno alleati contro il giocatore blu (francese).

Ogni giocatore conduce in battaglia il proprio esercito composto da un **Comandante in Capo** (rappresentato dal segnalino N blu, W rosso o B nero), da **Generali** (anch'essi rappresentati da segnalini) che comandano ognuno un proprio **Corpo d'Armata** composto da **Formazioni** costituite da **Unità** (rappresentate da segnalini e tessere).

Comandanti in Capo



Ogni esercito possiede 1 **Comandante in Capo**: **Napoleon (N)** per l'esercito blu (francese), **Wellington (W)** per quello rosso (inglese) e **Blücher (B)** per quello nero (prussiano). In questo gioco i Comandanti in Capo sono rappresentati sia sul tabellone, nella **tabella di comando** del proprio esercito, che sul campo di battaglia, da **segnalini quadrati di 15 mm** di lato.

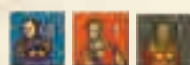
Il Comandante in Capo NON ha un proprio Corpo d'Armata ma può **aggregarsi** a qualunque Formazione del proprio esercito (vedere Aggregare a pag. 7) ed è soggetto alle medesime regole del Generale ★★★★★. Alla fine di ogni turno, i marcatori del proprio colore conservati dal Comandante in Capo nella tabella di comando sono rimossi e tornano nella riserva del suo giocatore.

Comandante in Capo Blücher



Se il Comandante in Capo **Blücher (B)** dell'esercito nero (prussiano) viene rimosso dal campo di battaglia il giocatore nero, a ogni turno, durante la fase 1. Iniziativa NON può lanciare il dado per ottenere i marcatori del proprio colore (ottiene comunque quelli garantiti dal modificatore per ciascun Generale ancora sul campo di battaglia).

Generali



In questo gioco i **Generali** sono raggruppati sul tabellone, nella tabella di comando del proprio esercito, e rappresentati sul campo di battaglia da relativi **segnalini quadrati di 15 mm** di lato. L'esercito blu (francese) conta 7 Generali, tra cui il Generale **Ney**, privo di collegamento; l'esercito rosso (inglese) 4 Generali; e quello nero (prussiano) 3. Ogni Generale (eccetto **Ney**) è quindi associato a una sigla che lo identifica all'interno del proprio esercito e lo collega alle Unità del suo Corpo d'Armata.

Esercito	Generale	Livello	Punti Comando	Corpo d'Armata
	Drouot	★★	1	GD
	D'Erlon	★★	1	I
	Reille	★★★	2	II
	Lobau	★★	1	VI
	Kellermann	★★★	2	III
	Milhaud	★★	1	IV
	Ney	★★	2	-
	Orange	★	0	I
	Hill	★★★★	2*	II
	Picton	★★★	2	R
	Uxbridge	★★★★	2*	CC
	Ziethen	★★	1	I
	Pirch	★★	1	II
	Bülow	★★	1	IV

I Generali possiedono un **livello**, indicato da stellette, che determina la capacità di comando e il numero di **punti Comando** che può **generare**. I punti Comando **generati** NON possono essere suddivisi per impartire Ordini a più di 1 Formazione del proprio Corpo d'Armata (eccetto il Generale ★★★★★). Ogni Generale può impartire Ordini SOLO alle Formazioni del proprio Corpo d'Armata.

Sul retro dei segnalini Generale (eccetto il Generale Ney) sono rappresentati i **Generali Sostituti** che entrano in gioco (vedere la procedura a pag. 12) quando il relativo Generale è rimosso dal campo di battaglia.

Generale Ney



Regola opzionale. Le cronache di questa battaglia ci riportano la figura del generale Ney come un personaggio peculiare. Introducete il Generale Ney nell'esercito blu (francese) se siete giocatori esperti, cominciando dal punto 3 della Preparazione, ponendolo **aggregato** all'Unità **38** in Formazione con le Unità **36, 37 e 39**; NON ha un proprio Corpo d'Armata e il suo segnalino è quindi privo di collegamento; NON genera punti Comando e il suo Comandante in Capo (N) **gli deve assegnare ogni turno 2 marcatori blu**; può essere **aggregato** a una qualunque Formazione dell'esercito blu (francese), eccetto quelle del Corpo d'Armata (H). La Formazione a cui il Generale Ney è **aggregato** NON può ricevere Ordini dal proprio Generale di Corpo d'Armata. Durante la sottofase 3.5 Fine del Turno devono essere rimossi tutti i marcatori blu conservati dal Generale Ney sulla propria casella della tabella di comando.

Importante: se il Generale Ney viene rimosso dal campo di battaglia NON viene sostituito, e il suo Comandante in Capo (N), a ogni turno, deve perdere i 2 marcatori blu che gli dovrebbe assegnare. Se il Generale Ney non viene introdotto nel gioco non utilizzate il suo segnalino nella partita e ignorate la relativa casella nella tabella di comando.

Corpi d'Armata

In questo gioco ogni Generale guida un proprio **Corpo d'Armata** composto da una serie specifica di Unità, con il medesimo collegamento. Le Formazioni di un Corpo d'Armata, durante la battaglia, eseguono esclusivamente gli Ordini **impartiti** dal proprio Generale, salvo eccezioni. Se tutte le Unità di un Corpo d'Armata sono rimosse dal campo di battaglia, il suo Generale è **eliminato** e NON può essere sostituito.

Formazioni

In questo gioco tutte le Unità sul campo di battaglia sono anche definite "Formazioni". Una **Formazione** è composta quindi da **1 o più tessere e segnalini Unità dello stesso Corpo d'Armata posti in contatto** (anche di spigolo) **con il fronte orientato nella stessa direzione**, che agiscono assieme attraverso l'esecuzione di un unico Ordine **impartito** dal proprio Generale **oppure** dal Comandante in Capo **aggregato** (**oppure**, solo per l'esercito blu – francese – dal Generale Ney **aggregato**).

I giocatori possono organizzare a piacimento le proprie Formazioni, ognuna con un valore di **ampiezza del fronte** e un valore di **profondità**.

Ampiezza del fronte e profondità delle Formazioni

L'**ampiezza del fronte** di una Formazione è determinata dal numero di tessere e segnalini Unità affiancate e in **contatto**, che determina la propria capacità di **Avanzare** e **Caricare** durante le **manovre**: il fattore indica il numero massimo di segmenti interi di misurazione percorribili.

- **Ampiezza fronte 1 Unità:** la Formazione può **Avanzare/Caricare 4**;
- **Ampiezza fronte 2 Unità:** la Formazione può **Avanzare/Caricare 3**;
- **Ampiezza fronte 3 Unità:** la Formazione può **Avanzare/Caricare 2**;
- **Ampiezza fronte 4 o più Unità:** la Formazione può **Avanzare/Caricare 1**.

I segnalini delle Unità di Artiglieria, nonostante il lato sia la metà di una tessera, contano come valore 1 per il calcolo dell'ampiezza del **fronte** della Formazione di cui fanno parte per determinare la capacità di **Avanzare** e **Caricare**.

La **profondità** di una Formazione è determinata dal numero di tessere e segnalini Unità **incolonnate** e in **contatto**. La profondità NON modifica la capacità di **Avanzare** e **Caricare** della Formazione.

Aggregare

Nella fase 3.1 Assegnare, per **aggregare** un Generale a un'Unità del proprio Corpo d'Armata si deve porre il suo segnalino sopra quella tessera o segnalino, con uno spostamento del segnalino del Generale non superiore a 2 segmenti di misurazione. **Aggregare** il Comandante in Capo segue le medesime regole dei Generali.

Una Formazione può avere 1 solo Generale (o il Comandante in Capo) **aggregato**. Ogni Unità che è in Formazione con un'Unità a cui è **aggregato** il proprio Generale applica modificatori al combattimento. Quando un Generale **aggregato** partecipa a un combattimento, tutti i marcatori del proprio colore che conserva nella tabella di comando sono rimossi e vanno riposti nella riserva.

Se un'Unità è spostata nello spazio occupato dal segnalino di un Generale (o Comandante in Capo) del suo esercito, il Generale viene **aggregato** se l'Unità è del suo Corpo d'Armata (SEMPRE nel caso del Comandante in Capo). Diversamente il segnalino deve essere spostato al **minimo necessario** a occupare uno spazio libero.

Se l'Unità alla quale un Generale è **aggregato** subisce Danno per effetto di un bombardamento **oppure** partecipa a un combattimento, il suo giocatore **deve lanciare 2 dadi e, eventualmente, modificare il risultato: con un risultato finale di 1 o meno, il Generale aggregato è eliminato** e al turno successivo deve essere sostituito (vedere a pag. 12).

Modificatori al risultato del dado

- 2 se il Generale è ★★★★★ o superiore, **oppure** se è il Comandante in Capo
- 2 se l'Unità è **in Rotta**
- 1 se l'Unità è **Scossa**
- 1 se il Generale è ★★
- 1 se l'Unità, nel turno in corso, ha già partecipato a una **mischia**

Generali non aggregati

Un Generale (o il Comandante in Capo) NON **aggregato** NON può essere bersaglio del bombardamento.

Se un Generale (o il Comandante in Capo) NON **aggregato** è bersaglio di un combattimento, il suo giocatore **deve lanciare 1 dado e, eventualmente, modificare il risultato: se ottiene come risultato finale 1 o meno il Generale è catturato** e al turno successivo andrà sostituito (vedere a pag. 12); se il Comandante in Capo è **catturato** termina la partita (eccetto **Blücher**). Diversamente il segnalino può essere spostato entro 2 segmenti di misurazione.

Modificatori al risultato del dado

- 1 se il nemico è un'Unità di Cavalleria Pesante o Media
- 2 se il nemico è un'Unità di Cavalleria Leggera

Cronologia dei preparativi per la battaglia

01:00 – Napoleone Bonaparte riposa alla fattoria di Le Caillou, ma non riesce a prendere sonno. Si alza e a cavallo, sotto la pioggia, raggiunge gli avamposti francesi per osservare le linee nemiche.

02:00 – Il Duca di Wellington riceve dal feldmaresciallo Blücher la notizia che il IV Corpo d'Armata prussiano del Conte Bülow Von Dennewitz marcerà al mattino da Wavre a Mont St. Jean, seguito da altri due Corpi.

03:30 – Napoleone riceve il rapporto degli ufficiali in perlustrazione e degli agenti segreti infiltrati: Wellington è fermo nelle sue posizioni e gli accampamenti sono silenziosi. Il timore di un ripiegamento inglese è infondato. «Questo piccolo inglese ha bisogno di una lezione».

04:00 – Il cielo comincia a schiarirsi e il IV Corpo d'Armata prussiano di Von Bülow comincia a muoversi da Dion-Le-Mont verso Wavre. Napoleone riceve un dispaccio del maresciallo Grouchy in cui è scritto che l'esercito di Blücher sta stazionando intorno a Wavre. Napoleone non risponde. Intanto, sulla piana di Mont St. Jean, i soldati di entrambi gli eserciti, infreddoliti, cercano di dormire all'aperto, sul terreno fangoso, sotto una pioggia battente senza alcun riparo.

05:00 – Napoleone invia un ordine al maresciallo Soult: l'esercito deve essere pronto alla battaglia per le 9 precise, e non più per le 6:00 come previsto inizialmente. La speranza è quella che il terreno si asciughi evitando il rallentamento delle truppe.

06:00 – I soldati della Septième Coalition, dopo aver asciugato e controllato le armi, prendono posizione sul basso pendio di Mont St. Jean, sotto il comando diretto di Wellington.

06:30 – Wellington, in sella al suo cavallo Copenaghen, passa accanto al bivacco del 95° e chiede ai fucilieri una tazza di thè ben zuccherato che beve in fretta senza smontare di sella. I soldati francesi cercano di rifocillarsi con zuppa calda e pane. Dalle linee inglesi giunge il suono di cornamuse.

08:00 – Dopo essersi rasato, Napoleone fa colazione a Le Caillou con alcuni ufficiali tra cui Soult, Drouot, Ney, Reille, Bertrand e D'Erlon, dimostrandosi fiducioso della vittoria. L'attacco viene posticipato alle 13:00, il terreno è ancora troppo bagnato.

09:00 – Finalmente smette di piovere ed esce un timido sole. L'esercito inglese ha completato lo schieramento; dei francesi, invece, sono in posizione solo il I Corpo d'Armata di D'Erlon, la I, la III e la V Divisione di Cavalleria di

Le Formazioni di diversi Corpi d'Armata in **contatto** sono considerate **unite**, ma ognuna deve avere propri eventuali marcatori arancio o verdi. Le Formazioni unite calcolano congiuntamente la propria ampiezza del **fronte** e la profondità.

Unità

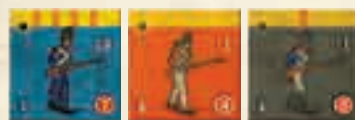
Ogni esercito possiede tre **tipi** di Unità: **Fanteria**, **Cavalleria** e **Artiglieria**. La superficie del tabellone coperta da una tessera o da un segnalino rappresenta l'area globale occupata sul terreno dalle truppe, inclusi gli spazi vuoti tra soldato e soldato che consentono, nella realtà, all'Unità di manovrare e cambiare assetto. Durante la battaglia, ogni Unità deve avere propri eventuali marcatori gialli.

Le tessere Unità di Fanteria e Cavalleria e i segnalini Unità di Artiglieria riportano, oltre alla rappresentazione della divisa militare del soldato (o del cannone per l'Artiglieria), importanti caratteristiche per il loro utilizzo nel gioco.

Fronte: indica l'orientamento e, attraverso il **fronte**, si esprime la capacità di bombardamento e combattimento dell'Unità. Gli altri lati della tessera o del segnalino sono i **fianchi** e il **retro**. Il **fronte** è contrassegnato per indicare la **qualità** dell'Unità.



In questo gioco le **Unità di Fanteria e di Cavalleria** sono rappresentate da **tessere quadrate di 30 mm di lato** e ognuna può corrispondere a un reggimento, una brigata o una divisione.



La postura del soldato e il simbolo ● indicano la Disciplina di Fuoco, la capacità di infliggere perdite al nemico con l'uso di armi da fuoco.



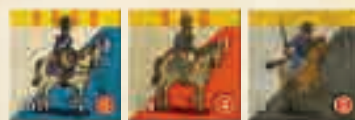
Normale



Buona



Ottima



Unità di Cavalleria: comprende tra gli 800 e i 1.200 soldati a cavallo. Le tessere si distinguono perché hanno la colorazione spezzata, per metà bianca in diagonale (bianco/blu, bianco/rosso o bianco/nero). La postura del cavallo e del cavaliere indicano il tipo di Cavalleria.



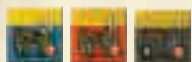
Cavalleria Leggera



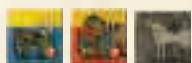
Cavalleria Media



Cavalleria Pesante



Per le Unità di Artiglieria, invece, sono stati adottati due tipi di **segnalino quadrato di 15 mm di lato** (la metà di una tessera), uno per il Traino e l'altro per le bocche da fuoco (l'Unità di Artiglieria vera e propria). Un'Unità di Artiglieria sganciata dal proprio Traino (e abilitata a eseguire il bombardamento o a partecipare in **supporto** al combattimento) è rappresentata solo dal segnalino con il disegno del cannone. Quando viene sganciato dalla propria Unità, il segnalino Traino deve essere momentaneamente rimosso dal campo di battaglia.



Unità di Artiglieria: un'Unità di Artiglieria a Piedi comprende un numero variabile tra i 12 e i 24 cannoni, da 8 o 12 libbre, rapportati ai cannoni presenti in battaglia; un'Unità di Artiglieria a Cavallo, invece, comprende tra i 24 e i 48 cannoni da 4 o 6 libbre, anch'essi rapportati ai cannoni presenti in battaglia. Tre diversi disegni indicano le due diverse tipologie di Artiglieria e il Traino:



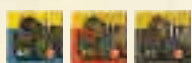
Artiglieria a Piedi



Artiglieria a Cavallo



Traino



Le Unità di Artiglieria a Cavallo, rispetto a quelle a Piedi, **NON** possono eseguire il bombardamento (eccetto le Unità **39 e 40** dell'esercito rosso – inglese). Le Unità di Artiglieria a Cavallo, inoltre, **NON** riducono la capacità di **Avanzare/Caricare** delle Unità di Cavalleria Leggera con cui sono, eventualmente, in Formazione.

I Presidi di Hougoumont e Haye Sainte



La Storia ci riporta che gli insediamenti di Hougoumont e Haye Sainte erano presidiati dalle truppe dell'esercito inglese, rappresentate nel gioco dai segnalini rossi Presidio **Hougoumont (II)** e **Haye Sainte (III)**. I Presidi **NON** sono soggetti alle normali regole delle Unità. I Presidi adottano il segnalino da 15 mm di lato ma **NON** sono Unità di Artiglieria e, invece, sono considerati Unità di Fanteria, con Disciplina di Fuoco **buona**, qualità **Veterani**.

Un Presidio esprime la propria capacità di combattimento e la propria area di **ingaggio** attraverso **TUTTI i lati** del segnalino anche quando la propria area di **ingaggio** è invasa da Unità nemiche. Il **fronte** è stato inserito **SOLO** per indicare la qualità dell'Unità. I Presidi, inoltre, **NON** possono essere **MAI** spostati (ignorano effetti che li obbligano a Arretrare o Ripiegare). I combattimenti a cui partecipano i Presidi, ignorano il passo E. Esito e, inoltre, al termine della **mischia** le Formazioni nemiche rimaste in **contatto** con un Presidio devono **Ripiegare 1**. Il Presidio di **Hougoumont (II)** è **eliminato** se va **in Rotta**; quello di **Haye Sainte (III)** è **eliminato** se va **in Rotta** o in **Ritirata** per effetto di una **mischia** (se deve eseguire una **Ritirata** per effetto del bombardamento riceve solo 1 marcatura gialla, se già non la possiede).

Marcatori colorati

Durante la battaglia, le tessere e i segnalini vengono marcati con componenti colorati, ponendoli sopra le Unità o alle Formazioni in modo inequivocabile. Ogni colore rappresenta un diverso status:



verde: le Formazioni con 1 marcatore verde sono considerate **IN MOVIMENTO** e quindi possono eseguire le **manovre**; una Formazione riceve il marcatore verde quando il suo Generale (o il Comandante in Capo **aggregato**) le impartisce l'Ordine **METTERE IN MOVIMENTO**;



arancio: le Formazioni con marcatori arancio sono considerate **in Recupero** e **NON** possono eseguire Ordini (eccetto **RECUPERARE**) né le **manovre**; 1 marcatore arancio deve essere rimosso alla fine del turno; quando una Formazione riceve un marcatore arancio deve essere rimosso il marcatore verde, se presente; una Formazione riceve 2 marcatori arancio come effetto del combattimento;



giallo: le Unità con 1 marcatore giallo sono considerate **Scosse**. Per rimuovere 1 marcatore giallo il suo Generale (o il Comandante in Capo **aggregato**) deve impartire l'Ordine **RECUPERARE**; se l'Unità riceve il secondo marcatore giallo è considerata **in Rotta** e, alla fine del turno, è **eliminata**; le Unità possono ricevere il marcatore giallo da svariati effetti di gioco.

Jacquinot, Domon e Subervie, il IV Corpo di Cavalleria di Milhaud e la Divisione di Cavalleria Pesante della Guardia. La fanteria della Guardia è ancora ferma ai bivacchi presso Maison du Roi, mentre il II Corpo d'Armata di Reille è in marcia presso Caillou. Gli ufficiali di artiglieria fanno sapere a Napoleone che ora ritengono possibile manovrare i loro cannoni.

10:00 – Napoleone ispeziona il campo di battaglia, acclamato dalle truppe, e finalmente invia un messaggio di risposta a Grouchy, ordinandogli di raggiungere Wavre.

10:30 – Napoleone avvista con il cannocchiale quella che crede essere l'avanguardia di Grouchy: in realtà si tratta del IV Corpo d'armata prussiano di Bülow.

11:00 – Blücher lascia Wavre dirigendosi verso Mont St. Jean. Wellington stabilisce il suo quartier generale presso un olmo isolato all'angolo sud-ovest del crocevia sulla cresta di Mont St. Jean. Napoleone termina l'ispezione delle truppe e del campo di battaglia: ritiene che il terreno sia asciugato a sufficienza, quindi decide di dare inizio alle operazioni e detta il piano di battaglia, che prevede un attacco diversivo sull'ala destra britannica e un attacco principale al centro, preceduto dal fuoco di un grande raggruppamento di artiglieria, per sfondare le linee nemiche e occupare velocemente Mont St. Jean.

11:30 – L'artiglieria della Guardia Imperiale spara le tre salve che segnano l'inizio della battaglia. Venti chilometri più a est, davanti alla cittadina di Wavre, il maresciallo Grouchy sta terminando la sua colazione.

La battaglia di Waterloo è cominciata, ma questa volta le sue sorti sono completamente nelle vostre mani.

Fatevi onore!



Interpretare il tabellone

Tipologie di terreno: le varie tipologie di terreno del campo di battaglia sono state realizzate sul tabellone con riempimenti di diversi colori contornati da tracce ben distinte. Quando le tessere e i segnalini toccano la traccia di un determinato terreno deve essere considerato che quell'Unità o quella Formazione sono anche su quella tipologia di terreno. Come si usa dire in diversi sport: «Riga fa campo!».

Tabella di comando: ogni esercito dispone, sul tabellone, di una propria tabella di comando in cui sono conservati i marcatori del proprio colore. Nella casella del Comandante in Capo (**Napoleon**, **Wellington** e **Blücher**) devono essere riposti i marcatori del proprio colore non puntati nell'Iniziativa. Nella sottofase 3.1 Assegnare, i marcatori possono essere spostati nella casella dei Generali per poter poi essere **trasformati** in punti Comando.

Elementi fuori campo: il contaturni, le tabelle di comando, i lati colorati (lunghi e corti) NON fanno parte del campo di battaglia: se un'Unità interseca, anche solo in parte, uno qualunque di questi elementi è considerata **fuori campo** (vedere a pag. 11).

Area di schieramento dell'esercito nero (prussiano): la parte di tabellone estesa dai tratti di ingresso contrassegnati sul lato nero, formano un'area di schieramento (la parte leggermente più scura, vedere a pag. 5), delimitata da tracce nere, in cui il giocatore nero (prussiano) potrà schierare i propri componenti a seguito delle procedure d'ingresso del suo esercito (vedere a pag. 11).

Limite di manovra: le Unità dell'esercito blu (francese) non possono eseguire **manovre** che oltrepassano la linea immaginaria (vedere a pag. 5) che corre lungo il taglio divisorio della parte destra del tabellone, fino a che almeno le prime Unità dell'esercito nero (prussiano) non siano schierate. Questa regola speciale è dettata dagli avvenimenti storici che hanno portato le truppe francesi a ignorare la necessità di presidiare quella zona del campo di battaglia fino a che l'esercito alleato degli inglesi non è giunto in vista.



Campo di battaglia

Il campo di battaglia riprodotto sul tabellone comprende due categorie di terreni: **ad area oppure lineari**, che raggruppano diverse tipologie, ognuna delle quali possiede specifiche caratteristiche che influenzano la battaglia.

Terreni ad area

I terreni **ad area** offrono modificatori al bombardamento, al combattimento e alle **manovre** in base a come la tessera **o** il segnalino di un'Unità interseca quel tipo di terreno. I **modificatori al combattimento** dei terreni **ad area** si applicano esclusivamente alle Unità che sono collocate **interamente** all'interno di quel tipo di terreno. I **modificatori alle manovre** dei terreni **ad area** si applicano a tutte le Formazioni il cui spostamento li attraversa, anche solo in parte.



PRATO: nessun modificatore.



COLLINA - Modificatori al bombardamento e al combattimento: +1 alle Unità in difesa NON IN MOVIMENTO (prive di marcatore verde). Modifica la **linea di fuoco** (vedere Eseguire il bombardamento a pag. 12).



BOSCO - Modificatori al bombardamento e al combattimento: +1 alle Unità di Fanteria in difesa NON IN MOVIMENTO (prive di marcatore verde); -1 alle Unità di Cavalleria in **mischia**; -1 se il bersaglio del bombardamento è completamente all'interno del Bosco. **Modificatori alle manovre:** le **manovre** che attraversano il Bosco, anche solo in parte, NON possono superare 1 segmento di misurazione.



CAMPO COLTIVATO - Modificatori al bombardamento e al combattimento: +2 alle Unità di Fanteria in difesa NON IN MOVIMENTO (prive di marcatore verde); -1 alle Unità di Cavalleria in **mischia**. **Modificatori alle manovre:** le **manovre** che attraversano il Campo Coltivato, anche solo in parte, NON possono superare 2 segmenti di misurazione.



CITTADINA - Modificatori al bombardamento e al combattimento: +2 alle Unità di Fanteria in difesa NON IN MOVIMENTO (prive di marcatore verde), -1 alle Unità di Cavalleria in **mischia**; -2 se il bersaglio del bombardamento è completamente all'interno della Cittadina; la Cittadina **Planchenois** modifica la **linea di fuoco** (vedere Eseguire il bombardamento a pag. 12). **Modificatori alle manovre:** le **manovre** eseguite da Unità che attraversano, anche solo in parte, una Cittadina sono considerate già spostate di 1 segmento di misurazione aggiuntivo.

Terreni lineari

I **modificatori al bombardamento e al combattimento** dei terreni **lineari** si applicano alle Unità in difesa NON IN MOVIMENTO (prive di marcatore verde) la cui tessera **o** segnalino è in **contatto** con l'elemento di terreno e il **fronte** del bombardamento o del combattimento interseca (anche in parte) l'elemento di terreno preso a protezione. I **modificatori alle manovre** dei terreni **lineari** si applicano a tutte le Formazioni il cui spostamento li attraversa, anche solo in parte.



STRADA - Modificatori alle manovre: le Formazioni con ampiezza del **fronte** 1 che **iniziano** una **manovra** in **contatto** con una Strada non subiscono le limitazioni di altri tipi di terreno (eccetto il Ponte) fintanto che la percorrono.



STRADA INCASSATA - Modificatori al bombardamento: la Strada Incassata blocca la **linea di fuoco** del bombardamento. **Modificatori alle manovre:** le **manovre** che attraversano la Strada Incassata vengono ridotte di 1 segmento di misurazione.



TORRENTE - Modificatori al combattimento: -1 alle Unità che attraversano il Torrente mentre eseguono una **Carica**. **Modificatori alle manovre:** le **manovre** che attraversano il Torrente vengono ridotte di 1 segmento di misurazione. Le Unità di Artiglieria che attraversano il Torrente sono **Scosse** (ricevono 1 marcatore giallo).



PONTE - Modificatori alle manovre: in aggiunta alle altre regole dei terreni, le Formazioni possono eseguire **manovre** attraverso il Ponte SOLO con ampiezza del **fronte** 1. Le Unità delle Formazioni che eseguono la **manovra Caricare** attraverso il Ponte sono considerate temporaneamente **Scosse** (NON ricevono il marcatore giallo) e NON possono dare **supporto** durante il combattimento che così prende vita.

COME SI GIOCA

La battaglia del 15 giugno 1815 è stata molto lunga e sanguinosa. Una partita completa a **Waterloo: Enemy Mistakes** è composta da 19 turni. Ogni turno rappresenta una ipotetica mezzora della battaglia che comincia alle 11.30 e termina alle 21.00. All'VIII turno sono introdotte le procedure per determinare l'ingresso sul campo di battaglia dell'esercito nero (prussiano). Gli esiti dei bombardamenti e dei combattimenti potrebbero fare terminare lo scenario storico completo prima del XIX turno. Ogni turno di gioco è suddiviso in tre fasi in sequenza: **Iniziativa**, **Bombardamento** ed **Esecuzione**.

... SEQUENZA DEL TURNO ...

Ingresso dell'esercito nero (prussiano)

All'inizio dell'VIII turno il giocatore nero (prussiano) deve lanciare 1 dado: se il risultato ottenuto è  o  il suo esercito deve eseguire l'ingresso sul campo di battaglia. Diversamente deve ripetere la procedura a ogni turno successivo aumentando il risultato valido di 1 (per esempio:  o  o  al secondo tentativo, poi  o  o  al terzo e così via).

Quando l'esercito nero (prussiano) ottiene l'ingresso sul campo di battaglia, il suo giocatore deve schierare il Comandante in Capo **Blücher** (B) e il Generale **Bülow** (IV) con il suo Corpo d'Armata sul campo di battaglia all'interno dell'area di schieramento con le Formazioni in **contatto** con il tratto contrassegnato III. All'inizio del **turno successivo** il giocatore nero deve schierare il Generale **Pirch** (II) e il suo Corpo d'Armata allo stesso modo con le Formazioni in **contatto** con il tratto contrassegnato II. L'operazione si ripete anche il **turno successivo** con il Generale **Ziethen** (I) e il suo Corpo d'Armata in **contatto** con il tratto contrassegnato I. Dopo l'ingresso sul campo di battaglia, gli elementi dell'esercito nero seguono le normali regole.

1. Iniziativa



In questa fase, ciascun giocatore riceve dalla propria riserva, un numero di marcatori del proprio colore pari al risultato del lancio di 1 dado, +1 marcatore per ciascun proprio segnalino Generale di Corpo d'Armata ancora sul campo di battaglia (quindi escluso il Generale Ney se integrato nel gioco).

Nel primo turno i giocatori non concorrono per l'Iniziativa che è assegnata dalla Preparazione al giocatore blu (francese). Quindi ogni giocatore pone tutti i marcatori del proprio colore nella casella del proprio Comandante in Capo sulla tabella di comando del proprio esercito.

Dal secondo turno in poi ogni giocatore concorre per aggiudicarsela: **ciascuno deve scegliere segretamente una quantità di marcatori del proprio colore (minimo 1)** tra quelli appena ricevuti che intende puntare per aggiudicarsi l'Iniziativa 1 (quelli non utilizzati per l'Iniziativa saranno poi **trasformati** in punti Comando). Ciascun giocatore deve fare la propria puntata individualmente senza accordo tra eserciti alleati.

Vincere l'Iniziativa permette di agire per primo nelle prossime due fasi del turno.

Importante: tutti i marcatori puntati per concorrere per l'Iniziativa saranno comunque perduti (e rimessi nella propria riserva).

Quando tutti i giocatori sono pronti, rivelano contemporaneamente le puntate segrete e **colui che mostra il numero più alto di marcatori del proprio colore si aggiudica l'Iniziativa per conto di quell'esercito:** riceve il contrassegno 1 (oro) e diventa il primo giocatore per tutta la durata del turno in corso. **Riceve, inoltre, in premio 2 marcatori aggiuntivi del proprio colore** dalla propria riserva che andranno a sommarsi ai marcatori non puntati e conservati. Se sul campo di battaglia è presente anche l'esercito nero (prussiano) il giocatore che ha giocato il secondo numero più alto **riceve 1 marcatore aggiuntivo del proprio colore** e il contrassegno 2 (argento) che lo fa diventare il secondo giocatore ad agire.

Eseguire l'ingresso

Quando il giocatore nero (prussiano) ha ottenuto l'ingresso del proprio esercito, deve schierare il Comandante in Capo **Blücher** (B), il Generale **Bülow** (IV) e tutte le Unità del suo Corpo d'Armata all'interno dell'area di schieramento (vedere a pag. 5), organizzando liberamente le Formazioni purché ognuna abbia almeno un'Unità in **contatto** con il tratto d'ingresso contrassegnato III, ed eventualmente **aggregare** il Generale o il Comandante in Capo. Tutte le Formazioni così schierate devono essere marcate in verde.

Allo stesso modo, all'inizio del **turno successivo** il giocatore nero deve schierare il Generale **Pirch** (II) e tutte le Unità del suo Corpo d'Armata all'interno dell'area di schieramento, questa volta in **contatto** con il tratto d'ingresso contrassegnato II.

L'operazione si ripete nuovamente anche il **turno successivo** con il Generale **Ziethen** (I) e tutte le Unità del suo Corpo d'Armata, ora in **contatto** con il tratto d'ingresso contrassegnato I.

Effetti di rimozione

Eliminazione: un'Unità o un Generale che sono stati **eliminati** devono essere immediatamente rimossi dal campo di battaglia. Quando un'Unità in Formazione è **eliminata**, le eventuali Unità amiche incolonnate sono **Scosse** (ricevono 1 marcatore giallo, se non già marcate). Al termine della partita **saranno conteggiati per il loro valore**.

Cattura: un'Unità o un Generale che sono stati **catturati** devono essere immediatamente rimossi dal campo di battaglia e conservati separatamente per il calcolo del punteggio finale al termine della partita: i punti Vittoria di questi componenti **catturati** devono essere **raddoppiati**.

Fuori campo: una tessera o un segnalino che fuoriesce, anche parzialmente, dal campo di battaglia, sono considerati **fuori campo** e quindi devono essere immediatamente rimossi. Le Unità **fuori campo** vanno conservate separatamente per il calcolo del punteggio finale al termine della partita: i punti Vittoria di questi componenti **devono essere dimezzati (arrotondati per difetto)**.

Effetti del bombardamento

2	Tutte le Unità che hanno partecipato al bombardamento ricevono il gettone Fumo. L'Unità che ha eseguito il bombardamento è Scossa (riceve 1 marcatore giallo).
3/5	Tutte le Unità che hanno partecipato al bombardamento ricevono il gettone Fumo.
6/7	Tutte le Unità che hanno partecipato al bombardamento ricevono il gettone Fumo. L'Unità bersaglio del bombardamento subisce 1 Danno.
8/10	Tutte le Unità che hanno partecipato al bombardamento ricevono il gettone Fumo. L'Unità bersaglio del bombardamento subisce 2 Danni e deve Arretrare 1 . Se il giocatore che la controlla non può oppure non vuole Arretrare quell'Unità è Scossa (riceve 1 marcatore giallo).
11+	Tutte le Unità che hanno partecipato al bombardamento ricevono il gettone Fumo. L'Unità bersaglio del bombardamento subisce 2 Danni, 1 Perdita e deve muovere in Ritirata (deve Arretrare 1 e riceve 1 marcatore giallo).
Modificatori al risultato dei dadi -1 se l'Unità di Artiglieria è Scossa (marcata giallo) -1 se il bersaglio del bombardamento è completamente all'interno del Bosco -2 se il bersaglio del bombardamento è completamente all'interno della Cittadina +1 se il bersaglio del bombardamento ha altre Unità incolonnate +1 se il bersaglio del bombardamento riceve il fuoco sul retro +1 per ogni Unità di Artiglieria amica in supporto	

Subire Danno

1 Ogni volta che un'Unità subisce Danno per effetto del bombardamento, il suo giocatore deve **lanciare 1 dado e SOLO se ottiene 6 o 1 subisce 1 Perdita** che deve essere indicata con il relativo gettone posto sulla tessera o sul segnalino. Le Unità che azzerano le Perdite sono **eliminate**.

Importante: in caso di parità tra due o più giocatori, chi aveva la migliore Iniziativa durante il turno precedente tra quelli a parimerito ottiene il contrassegno conteso.

Generali Sostituti



Alla fine della fase 1. Iniziativa, i giocatori ai quali sono stati rimossi dei Generali dal campo di battaglia devono determinare, in ordine di Iniziativa, i Generali Sostituti: il giocatore di turno **lancia 1 dado e se il risultato ottenuto è 6 o 1 deve porre il segnalino del Generale Sostituto rimosso entro 2 segmenti da una qualsiasi Unità del suo Corpo d'Armata**. Con qualsiasi altro risultato del dado il relativo Corpo d'Armata, rimane privo di comando per il turno in corso. Se una sostituzione non va a buon fine il tentativo va ripetuto a ogni turno, aumentando di 1 i risultati validi (per esempio: 6 o 1 al secondo tentativo, poi 6 o 1 o 6 o 1 al terzo e così via). Le caratteristiche di tutti i Generali Sostituti sono: **livello ★ e punti Comando generati 0 (zero)**, e sono riportate anche sul segnalino, mentre i valori della relativa tabella di comando devono essere ignorati per il resto della battaglia.

2. Bombardamento

Seguendo l'ordine d'Iniziativa, i giocatori possono effettuare il bombardamento con tutte le proprie Unità di Artiglieria a Piedi sganciate e prive di gettone Fumo. Quando tutti i giocatori hanno avuto questa opportunità la fase termina e si passa alla successiva.

Eseguire il bombardamento

Il giocatore di turno, per ciascuna Unità di Artiglieria a Piedi sganciata del proprio esercito, può scegliere come bersaglio del bombardamento un'Unità nemica che attraversa (anche solo parzialmente) la sua **linea di fuoco** che deve essere collocata in contatto con il **fronte** del segnalino Artiglieria prestando la massima attenzione a non alterare la posizione del segnalino sul campo di battaglia. Le Unità contrassegnate dal gettone Fumo o che invadono un'area di **ingaggio** nemica NON possono eseguire il bombardamento. NON possono essere bersaglio del bombardamento i Generali o i Comandanti in Capo NON **aggregati**.

Linea di fuoco

La **linea di fuoco** è l'area che si sviluppa dal **fronte** dell'Unità di Artiglieria che esegue il bombardamento ed è rappresentata dal righello grigio (sul retro di ogni righello di misurazione) per una distanza massima di 180 mm. Il bersaglio del bombardamento è quindi 1 qualunque un'Unità all'interno (anche solo in parte) della **linea di fuoco**.

La **linea di fuoco** può essere bloccata (prima dei 180 mm) se **tutta la sua larghezza** (15 mm) attraversa un'Unità **oppure** la Strada Incassata, la Collina, il Bosco o la Cittadina **Planchenois**, a meno che l'Unità bersaglio del bombardamento sia su quel terreno.

Quindi deve lanciare **2 dadi: SOLO se il risultato ottenuto è superiore a 5 devono essere applicati i modificatori (vedere la tabella)** prima di ottenere il risultato finale. Quindi si applica l'effetto derivante dal risultato finale sulla tabella degli effetti del bombardamento.

Caso particolare: le Unità di Artiglieria che sono interamente all'interno di una Collina possono ignorare le Unità (sia amiche che nemiche) che attraversano la propria **linea di fuoco** mentre eseguono un bombardamento.

Supporto: le Unità di Artiglieria a Piedi sganciate che condividono il medesimo bersaglio del bombardamento possono partecipare al bombardamento in **supporto** invece di eseguire un proprio bombardamento.

La Grande Batteria del Generale D'Erlon

Fintanto che le Unità di Artiglieria **23, 24 e 9** dell'esercito blu (francese) sono in Formazione costituiscono la **Grande Batteria** sotto il comando del Generale **D'Erlon (I)** ed è soggetta a regole speciali: quando un'Unità della Grande Batteria esegue il bombardamento le altre Unità di Artiglieria a Piedi in **contatto** possono partecipare al bombardamento in **supporto** senza ricevere il gettone Fumo.

3. Esecuzione

Questa fase, rispetto alle precedenti, è molto articolata: prestate attenzione!

La fase di Esecuzione è suddivisa in cinque sottofasi: **3.1 Assegnare**, **3.2 Impartire Ordini**, **3.3 Manovrare**, **3.4 Combattimento** e **3.5 Fine del turno**. A ogni sottofase tutti i giocatori esercitano il diritto di agire, in ordine d'Iniziativa, in qualità di "giocatore di turno". Quando tutti i giocatori hanno esaurito questa circostanza la sottofase in corso termina e si passa alla successiva fino a che il turno si conclude definitivamente per cominciarne uno nuovo.

3.1 Assegnare

Il giocatore di turno, può assegnare i marcatori del proprio colore sulla tabella di comando dal proprio Comandante in Capo ai Generali del proprio esercito, spostandoli nelle relative caselle per **trasformarli**, al bisogno, in punti Comando. **NON è possibile assegnare più di 2 marcatori del proprio colore per ogni Generale del proprio esercito**. Alla fine del turno, **ogni Generale NON può conservare nella propria casella della tabella di comando più di 4 marcatori**.

Ogni marcatore del proprio colore posto nella tabella di comando può essere **trasformato** in 1 punto Comando.

Ogni Generale può **generare** autonomamente altri punti Comando che però NON possono essere conservati da un turno all'altro, e quindi non vengono rappresentati dai marcatori del loro colore. Il Comandante in Capo NON **genera** punti Comando.

I punti Comando (**trasformati** e/o **generati**) sostengono la spesa richiesta ai Generali (**aggregati** e no, o al Comandante in Capo **aggregato**) per impartire gli Ordini alle Formazioni o alle Unità dei propri Corpi d'Armata durante la battaglia.

Dopo che il giocatore di turno ha dichiarato di aver completato l'assegnazione dei marcatori del proprio colore sulla tabella di comando, può spostare sul campo di battaglia i segnalini dei propri Generali e del Comandante in Capo fino a 2 segmenti di misurazione in qualunque direzione ed eventualmente **aggregarli** (vedere Aggregare a pag. 7).

3.2 Impartire Ordini

Nella sequenza che preferisce, il giocatore di turno può fare impartire un qualunque numero di Ordini da ogni proprio Generale, uno per volta, a Formazioni del suo Corpo d'Armata **oppure** alla sola Formazione in cui è **aggregato** (fanno eccezione le Unità **in Recupero**, marcate arancio, a cui NON si possono impartire Ordini, eccetto RECUPERARE), spendendo i punti Comando di cui dispone, sia **generati** (a non più di 1 Formazione) che **trasformati** dai marcatori del proprio colore assegnati sulla propria casella della tabella di comando. I Generali ★★★★★ fanno eccezione perché possono spendere i punti Comando **generati** per impartire Ordini a più di 1 Formazione del proprio Corpo d'Armata. Quando vengono spesi i punti Comando **trasformati** dai marcatori del proprio colore, quei marcatori devono essere rimossi dalla tabella di comando e riposti nella propria riserva.

Importante: NON è consentito impartire più di 1 Ordine a ciascuna Formazione nel corso di questa sottofase.

Gli Ordini sono di quattro tipi: METTERE IN MOVIMENTO, MANTENERE IN MOVIMENTO, RECUPERARE e RISCHIERARE. Per impartire un Ordine a una Formazione del proprio Corpo d'Armata in cui tutte le Unità NON sono **visibili**, il Generale deve spendere +1 punto Comando aggiuntivo. Un'Unità NON è **visibile** dal suo Generale se la sua linea di visuale attraversa la Collina, il Bosco o la Cittadina **Planchenois**, a meno che l'Unità non sia su quel terreno.

Quando tutti i giocatori hanno avuto questa opportunità la sottofase termina e si passa alla successiva.

Ordini dei Generali alle Formazioni

METTERE IN MOVIMENTO 1 qualunque Formazione del proprio Corpo d'Armata: per impartire l'Ordine METTERE IN MOVIMENTO il suo Generale deve spendere 1 punto Comando +1 punto aggiuntivo per ciascuna Unità della Formazione. Con una spesa complessiva di 5 punti Comando il suo Generale può impartire

Arretrare

Arretrare è un effetto che impone di spostare le Unità sul campo di battaglia nella direzione opposta al proprio **fronte** senza variazioni di orientamento. Un'Unità di Artiglieria che deve **Arretrare** deve agganciare al proprio Traino.

Un'Unità che ha eseguito un **Arretrare** per effetto della **mischia**, NON può dare vita a un combattimento né dare **supporto** durante la **mischia** successiva.

Importante: in nessun caso un'Unità può **Arretrare** avvicinandosi all'Unità che ha causato quell'arretramento. Un'Unità che per qualunque ragione NON può **Arretrare** riceve invece 1 marcatore giallo. Se l'Unità possiede già 1 marcatore giallo subisce, invece, 1 Perdita.

Casi particolari:

- se l'Unità bersaglio del bombardamento è colpita sul **retro** NON può **Arretrare**.
- se l'Unità che deve **Arretrare** è in **contatto** con un'Unità amica (a profondità 2*), entrambe le Unità devono **Arretrare 1**.
- se l'Unità che deve **Arretrare**, durante uno spostamento parziale, va in **contatto** con un'Unità amica, l'effetto è considerato risolto.
- se l'Unità che deve **Arretrare** è in **contatto** con altre Unità amiche (a profondità 3 o superiore*), le prime 2 Unità dal **fronte** della **mischia** sono **Scosse** (ricevono 1 marcatore giallo se già non lo possiedono).
- (*) Unità in **contatto** con Unità amiche di altre Formazioni che devono **Arretrare** calcolano la propria profondità congiuntamente, anche se il **fronte** non è orientato nella stessa direzione e le Formazioni NON sono considerate unite.

Ritirata

Un'Unità di Fanteria o Cavalleria in **Ritirata** deve **Arretrare 1** e riceve 1 marcatore giallo.

in Rotta

Quando un'Unità ha 2 marcatori gialli è **in Rotta**. Un'Unità **in Rotta** deve **Arretrare 2**; se non può farlo, l'Unità è **catturata**. A un'Unità **in Rotta** non può essere impartito l'Ordine RECUPERARE. Un'Unità **in Rotta** alla fine del turno è **eliminata**.



Avanzare

Avanzare è una *manovra* che permette di spostare le Formazioni IN MOVIMENTO (con 1 marcatore verde) sul campo di battaglia nella direzione del proprio *fronte* con la possibilità di variare l'orientamento.

Il fattore numerico (per esempio **Avanzare 1**) indica il numero massimo di segmenti di misurazione ed è determinato dell'ampiezza del *fronte* (vedere a pag. 7).

Le Formazioni di sole Unità di Cavalleria Leggera possono **Avanzare +1** (1 segmento di misurazione aggiuntivo).

Le Formazioni nel momento che incontrano un'area di *ingaggio* nemica NON possono **Avanzare** ulteriormente.

Ripiegare

Ripiegare è una *manovra* che permette di spostare le Formazioni sul campo di battaglia nella direzione opposta al proprio *fronte* senza variazioni di orientamento. Il fattore numerico (per esempio **Ripiegare 1**) indica il numero di segmenti di misurazione. Un'Unità di Artiglieria che deve **Ripiegare** deve agganciare al proprio Traino.

Un'Unità che deve **Ripiegare** ma per qualunque ragione NON può farlo subisce, invece, 1 Perdita.

Caricare

Caricare è l'unica *manovra* che permette di spostare una Formazione nella direzione del proprio *fronte*, con la possibilità di variare l'orientamento, per portare 1 propria Unità in *contatto* con un'Unità nemica.

Il fattore numerico (per esempio **Caricare 1**) indica il numero massimo di segmenti di misurazione di cui l'Unità può muovere per andare in *contatto* con l'Unità nemica. L'Unità che esegue la *manovra* **Caricare** deve andare in *contatto* con la prima Unità nemica di cui invade l'area di *ingaggio*.

NON è consentito **Caricare** Unità nemiche di una Formazione che ha Unità già in *contatto* con Unità nemiche.

Importante: **Caricare** un'Unità nemica rimuove il marcatore verde (se presente) dalla Formazione di cui fa parte e fa perdere tutti i marcatori conservati sulla tabella di comando del suo Generale.



L'Ordine METTERE IN MOVIMENTO a 1 Formazione di qualunque dimensione. Se si tratta di una Formazione *mista* (composta sia da Fanteria che da Cavalleria) il suo Generale deve spendere un ulteriore +1 punto Comando. La Formazione che ha ricevuto l'Ordine METTERE IN MOVIMENTO deve ricevere 1 marcatore verde. Le Unità di Artiglieria della Formazione devono agganciare al proprio Traino. Una Formazione NON IN MOVIMENTO (quindi priva del marcatore verde) può essere *frazionata* in massimo due parti: una parte può ricevere l'Ordine METTERE IN MOVIMENTO, pagando i relativi punti Comando, la restante parte rimane ferma (quindi priva del marcatore verde). Formazioni *unite*, appartenenti a Corpi d'Armata diversi, che non ricevono l'Ordine METTERE IN MOVIMENTO da ogni relativo Generale devono essere *frazionate*.

MANTENERE IN MOVIMENTO 1 qualunque Formazione del proprio Corpo d'Armata che ha già 1 marcatore verde: per impartire questo Ordine il suo Generale deve spendere 1 punto Comando. Se una Formazione che possiede il marcatore verde dal turno precedente NON riceve l'Ordine MANTENERE IN MOVIMENTO, alla fine della sottofase 3.2 Impartire Ordini deve rimuovere il marcatore verde e, di conseguenza, NON potrà eseguire *manovre*.

RECUPERARE Unità Scosse (con 1 marcatore giallo) di 1 qualunque Formazione del proprio Corpo d'Armata: per impartire questo Ordine il suo Generale deve spendere 2 punti Comando per ogni Unità *Scossa* che vuole RECUPERARE della Formazione. Viene rimosso il marcatore giallo da quelle Unità.

RISCHIERARE un qualunque numero di Formazioni del proprio Corpo d'Armata: per impartire questo Ordine il suo Generale deve spendere 2 punti Comando. Quel Generale deve spendere un ulteriore +1 punto Comando aggiuntivo per RISCHIERARE Formazioni *miste* (composte sia da Fanteria che da Cavalleria). Le Unità che eseguono l'Ordine RISCHIERARE possono essere spostate fino alla distanza di 2 segmenti di misurazione in qualunque direzione, anche se si trovano su un terreno che limita il movimento. Ciascuna Formazione NON può RISCHIERARE verso il nemico, non più di quanto lo sia l'Unità più avanzata di quella Formazione. L'Ordine RISCHIERARE permette alle Unità di modificare l'orientamento del proprio *fronte*. Le Unità di Artiglieria a Piedi possono eseguire l'Ordine RISCHIERARE SOLO se NON possiedono il gettone Fumo. Alle Formazioni che hanno eseguito l'Ordine RISCHIERARE (anche se solo in parte) deve essere rimosso l'eventuale marcatore verde. Dopo aver eseguito l'Ordine RISCHIERARE il numero e la composizione delle Formazioni può essere variato.

Rischierare la Grande Batteria del Generale D'Erlon

Per fare eseguire l'Ordine RISCHIERARE alla Formazione della Grande Batteria, il Generale francese **D'Erlon (I)** deve impartire uno specifico Ordine RISCHIERARE (spendendo 2 punti Comando) rispetto alle altre Formazioni del suo Corpo d'Armata (I).

Alla fine della sottofase devono essere rimossi i marcatori verdi a tutte le Formazioni a cui non sono stati impartiti Ordini METTERE IN MOVIMENTO **oppure** MANTENERE IN MOVIMENTO.

Mossa fuori tempo

Un giocatore avversario può fare agire le proprie Formazioni anticipando qualsiasi *manovra* del giocatore che lo precede in ordine d'Iniziativa. Il costo è di 4 punti Comando per ogni Unità che "muove fuori tempo" (al costo si applicano i modificatori legati alla posizione e alla *visibilità* tra il Generale e l'Unità) per impartire l'Ordine RISCHIERARE **oppure** per eseguire con quelle Unità una qualsiasi *manovra*.

3.3 Manovrare

Tutti i giocatori, in ordine d'Iniziativa possono eseguire *manovre* con tutte le proprie Formazioni IN MOVIMENTO (con 1 marcatore verde). Il giocatore di turno può fare eseguire a ogni Formazione 1 *manovra*, a scelta tra: **Avanzare**, **Ripiegare 1** o **Caricare**. Quando tutti i giocatori hanno avuto questa opportunità la sottofase si esaurisce e si passa alla successiva. Quando una Formazione esegue una *manovra*, tutte le sue Unità devono agire allo stesso modo **oppure** deve essere *frazionata* in massimo due parti. Nessuna *manovra* che non sia **Caricare** può invadere un'area di *ingaggio* nemica, a meno che quell'Unità nemica sia già in *contatto* con Unità

nemiche **oppure** se la sua area di **ingaggio** è già stata invasa da Unità nemiche NON in **contatto** con Unità amiche.

Due Formazioni appartenenti allo stesso Corpo d'Armata che completano una **manovra** in **contatto**, al turno successivo possono essere considerate **unite**.

Attraversare Unità amiche

Una Formazione durante una **manovra** può attraversare Unità amiche purché l'Unità attraversata NON sia in una Formazione IN MOVIMENTO (con 1 marcatore verde).

Un'Unità diventa **Scossa** se attraversa o se è attraversata da un'Unità amica **Scossa** (con 1 marcatore giallo) solo se il marcatore giallo non è già presente.

Eseguire le manovre

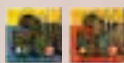
Avanzare: il giocatore di turno calcola il fattore di **Avanzare** della Formazione IN MOVIMENTO scelta per muovere. Quindi deve accostare il proprio righello di misurazione al **fianco** di un'Unità di quella Formazione, eventualmente ruotandolo facendo perno sullo spigolo esterno del **fronte** opposto alla direzione della **manovra**. Fissata la direzione della **manovra** la Formazione viene spostata fino alla distanza massima che le è consentita appoggiando il **fianco** al righello. Completata la **manovra**, questa NON può più essere modificata o ripetuta.

Ripiegare 1: il giocatore deve accostare il proprio righello di misurazione al **fianco** dell'Unità che deve **Ripiegare 1**. Fissata la direzione della **manovra** la Formazione viene spostata indietro fino a 1 segmento di misurazione.

Caricare: il giocatore di turno calcola il fattore di **Caricare** della Formazione IN MOVIMENTO scelta per muovere. Quindi deve accostare il proprio righello di misurazione al **fianco** di un'Unità di quella Formazione eventualmente ruotandolo facendo perno sullo spigolo esterno del **fronte** opposto alla direzione della **manovra**. Fissata la direzione della **manovra** la Formazione viene spostata, appoggiando il **fianco** al righello, fino a che l'Unità attaccante non va in **contatto** con l'Unità nemica. Le Unità di Artiglieria NON in Formazione con Unità di Fanteria e/o Cavalleria NON possono eseguire **manovre Caricare**.

Sganciare dal proprio Traino le Unità di Artiglieria

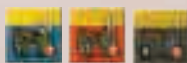
Alla fine della sottofase 3.3 Manovrare, tutte le **Unità di Artiglieria**, anche in Formazione NON IN MOVIMENTO (priva di marcatore verde), possono **sganciare dal proprio Traino**.



Tutte le Unità di Artiglieria a Cavallo NON possono dare **supporto** al combattimento se agganciate al proprio Traino **oppure** durante un turno in cui hanno sia agganciato che sganciato dal proprio Traino.



Le Unità di Artiglieria a Cavallo dell'esercito nero (prussiano) NON possono sganciare dal proprio Traino durante il turno in cui hanno agganciato al proprio Traino.



Tutte le **Unità di Artiglieria a Piedi**, possono **sganciare dal proprio Traino** solo se NON hanno agganciato al proprio Traino oppure NON hanno eseguito alcuna **manovra** durante il turno.

Attenzione: nel caso in cui l'Unità di Artiglieria agganciata al proprio Traino sia l'elemento in **contatto** tra due Unità affiancate, sganciarla senza eseguire un Ordine RISCHIERARE può **frazionare** la Formazione.

Frazionare le Formazioni

Quando una Formazione viene **frazionata** il punto in **contatto** scelto va posto alla distanza pari allo spessore del righello di misurazione. Quando viene **frazionata** una Formazione per eseguire l'Ordine METTERE IN MOVIMENTO o una **manovra**, una parte scelta mantiene il marcatore verde mentre l'altra rimane ferma (priva di marcatore verde).

Quando una Formazione viene **frazionata** per qualunque altro effetto di gioco, i marcatori verdi o arancio devono essere posti su entrambe le Formazioni che si sono venute a creare.

Area di Ingaggio

Ogni Unità possiede un'area di **ingaggio** di 1 intero segmento di misurazione sull'arco formato dal **fronte** e dai due **fianchi** della tessera o del segnalino.

L'Unità di una Formazione che NON esegue una **manovra Caricare** NON può invadere l'area di **ingaggio** nemica a meno che quell'Unità non sia già in **contatto** con Unità nemiche **oppure** se la sua area di **ingaggio** è già stata invasa da Unità nemiche NON in **contatto** con Unità amiche.

Importante: se un'Unità ha un'Unità nemica che ha incontrato la sua area di **ingaggio** (è esattamente a 1 segmento di misurazione di distanza) è considerata come se la sua area di **ingaggio** fosse invasa, ma non obbliga quell'Unità a eseguire una **Carica**.

Caricare l'Artiglieria

Quando un'Unità nemica esegue una **manovra Caricare** contro un'Unità di Artiglieria **agganciata** il suo giocatore:

- se è un'Unità a Piedi può **Arretrare 1**;
- se è un'Unità a Cavallo può **Arretrare 2**.

In ogni caso l'Unità nemica attaccante può completare la **manovra** e se rimane in **contatto** con quell'Unità di Artiglieria, questa è **catturata**.

Quando un'Unità nemica esegue una **manovra Caricare** contro un'Unità di Artiglieria **sganciata** il suo giocatore può difendere la propria Unità di Artiglieria con un'Unità di Fanteria o Cavalleria in Formazione scambiando la posizione dei componenti senza alterare il **fronte** e l'orientamento. L'Artiglieria così difesa deve rimanere in Formazione con l'Unità che la difende e può dare **supporto**. Altrimenti quell'Unità è **catturata**.



Effetti della mischia

Entrambi i giocatori che partecipano a una **mischia** lanciano 1 dado e applicano, se ne hanno il diritto, i modificatori al proprio risultato (vedere la tabella nella pagina a fianco), per ottenere un risultato finale. Se tra le Unità in **mischia** il giocatore controlla un'Unità  può scegliere di rilanciare il dado, ma in quel caso il secondo risultato non può essere più sostituito.

Colui che ottiene il risultato finale minore (in parità non si applica alcun effetto) **calcola la differenza e applica alla propria Unità l'effetto:**

0/1	Entrambe le Unità in mischia rimangono in contatto .
2/3	La propria Unità in mischia deve Arretrare 1 . Se è un'Unità di Artiglieria è catturata . Opportunità di Inseguimento (eccetto per il passo D. Rinforzi alla Difesa).
4	La propria Unità in mischia è in Ritirata . Se è un'Unità di Artiglieria è catturata . Opportunità di Inseguimento (eccetto per il passo D. Rinforzi alla Difesa).
5+	La propria Unità in mischia è in Rotta . Opportunità di Inseguimento (eccetto per il passo D. Rinforzi alla Difesa).

Subire Danno

1 Entrambi i giocatori che hanno partecipato alla **mischia** lanciano 1 dado per ogni Unità nemica partecipante alla **mischia**: per ogni  o  ottenuti il giocatore deve fare subire Perdite alle proprie Unità partecipanti, potendole distribuire con le seguenti limitazioni:

- l'Unità che ha dato vita alla **mischia** NON può subire meno Perdite di altre Unità amiche;
- le Unità NON possono subire più Perdite della propria capacità di subire Perdite.

Le Unità che azzerano le Perdite sono **eliminate**.



3.4 Combattimento

Unità nemiche in **contatto** danno vita a un combattimento. Il giocatore di turno decide la sequenza con la quale si risolvono i combattimenti. Durante un combattimento l'Unità la cui Formazione è IN MOVIMENTO (con 1 marcatore verde) è **l'attaccante e l'avversario è il difensore**.

Un'Unità può dare vita a 1 solo combattimento per turno.

Il combattimento si compone di 5 passi in sequenza (**Attacco, Contrattacco, Rinforzo all'Attacco, Rinforzo alla Difesa ed Esito**).

A. Attacco: si esegue una **mischia**.

B. Contrattacco: se gli è consentito, il giocatore difensore ha una seconda possibilità di **mischia** in cui i ruoli (attaccante e difensore) sono momentaneamente invertiti.

C. Rinforzi all'Attacco: le Formazioni del giocatore attaccante (eccetto la Formazione dell'Unità che ha dato vita al combattimento, salvo che NON sia già in **contatto** all'inizio di questo passo), prive di marcatori arancio, che hanno la propria area di **ingaggio** invasa da una delle Unità della Formazione in combattimento del giocatore difensore possono **Caricare** quell'Unità (anche se prive di marcatore verde) generando una terza possibilità di **mischia**.

D. Rinforzi alla Difesa: le Formazioni del giocatore difensore (eccetto la Formazione dell'Unità che ha dato vita al combattimento, salvo che NON sia già in **contatto** all'inizio di questo passo), prive di marcatori arancio, che hanno la propria area di **ingaggio** invasa da una delle Unità della Formazione in combattimento del giocatore attaccante possono **Caricare** quell'Unità (anche se prive di marcatore verde) generando una terza possibilità di **mischia**.

E. Esito: viene verificato l'Esito del combattimento. Quindi le Formazioni che hanno partecipato al combattimento (anche in **supporto**) devono avere 2 marcatori arancio.

La mischia

Ogni **mischia** si risolve attraverso il **fronte** dell'Unità attaccante in **contatto** con un'Unità nemica (anche di spigolo).

Caso particolare: se le Unità in **mischia** sono in **contatto** esattamente sull'angolo della tessera o del segnalino, spetta al giocatore difensore stabilire il lato (**fronte/ fianco o fianco/retro**).

Se il numero delle Unità nemiche in **contatto** è superiore a 1, l'Unità che dà vita al combattimento deve essere quella in **contatto** con la parte più ampia del **fronte** (in caso di parità sceglie il giocatore attaccante).

Entrambi i giocatori che partecipano a una **mischia** lanciano 1 dado e applicano, se ne hanno il diritto, i modificatori al proprio risultato, per ottenere un risultato finale. Se tra le Unità in **mischia** il giocatore controlla un'Unità  può scegliere di rilanciare il dado, ma in quel caso il secondo risultato non può essere più sostituito.

Si confrontano i risultati finali dei giocatori e **colui che ha ottenuto quello minore calcola la differenza e applica l'effetto della mischia** (in parità non si applica alcun effetto).

Supporto alla mischia

Per poter dare **supporto** un'Unità deve essere in Formazione e in **contatto** (anche di spigolo) con l'Unità che esegue la **mischia**. Dare **supporto** equivale a partecipare alla **mischia**.

Un'Unità NON può dare **supporto** se ha un'Unità nemica a 1 segmento di misurazione (o meno) dal proprio **fronte** **oppure** se è in **contatto** con Unità nemiche.

Le Unità di Artiglieria possono dare **supporto** se la loro area di **ingaggio** è invasa dall'Unità nemica.

Inseguimento

Quando l'Unità che ha eseguito una **mischia** ottiene come effetto della **mischia** l'opportunità d'Inseguimento, il suo giocatore deve scegliere un **tipo di Unità** tra quelle che hanno partecipato alla **mischia** (eccetto Unità di Artiglieria) e lanciare 1 dado, applicando, se ne ha il diritto, i **modificatori al risultato**: se ottiene un risultato finale di o tutte le Unità di quel tipo devono risolvere l'Inseguimento eseguendo una **manovra Caricare** contro l'Unità nemica in **Arretrare** oppure, se non è possibile, un'Unità nemica in Formazione:

- **Unità di Fanteria**: devono eseguire una **manovra Caricare 1**, eccetto contro Unità di Cavalleria.
- **Unità di Cavalleria**: possono, in aggiunta, muovere di 1 segmento su uno dei due **fianchi** e devono eseguire una **manovra Caricare 2** potendo eventualmente attraversare le Unità amiche in Formazione.

Se necessario, il giocatore deve eseguire un secondo lancio di 1 dado, seguendo la medesima procedura, per l'altro tipo di Unità partecipante. Non possono risolvere l'Inseguimento le Unità di una Formazione **in Recupero** (con marcatori arancio).

Casi particolari: se l'Unità è rimasta in **contatto** con un'Unità nemica che ha partecipato alla **mischia** dopo **Arretrare**, l'opportunità d'Inseguimento ha automaticamente successo contro quell'Unità nemica.

Modificatori al risultato del dado

-2	se l'Inseguimento è eseguito da un'Unità Scossa (con 1 marcatore giallo)
-1	se l'Inseguimento è eseguito da un'Unità
+1	se l'Inseguimento è eseguito da un'Unità di Cavalleria
+/-1	(a scelta del giocatore) se l'Unità bersaglio dell'Inseguimento è o superiore
+/-1	(a scelta del giocatore) se è presente il suo Generale ★★ entro 2 segmenti di misurazione
+/-2	(a scelta del giocatore) se è presente il suo Generale ★★★ o superiore entro 2 segmenti di misurazione
-	va sottratto il modificatore del terreno se almeno un'Unità della Formazione l'ha utilizzato nel combattimento

Esito del combattimento

Per ogni Formazione che ha partecipato al combattimento il suo giocatore deve lanciare 1 dado e scegliere 1 dei risultati ottenuti. Quindi ogni giocatore applica, se ne ha il diritto, i relativi **modificatori**: chi ottiene il risultato finale più alto (in caso di parità il giocatore di turno) sottrae il risultato finale dell'avversario.

Modificatori al risultato del dado

+/-	(a scelta del giocatore) il livello del Generale (4 per il Comandante in Capo) aggregato
+/-	il modificatore del terreno se almeno un'Unità della Formazione l'ha utilizzato nel combattimento
-1	se ha partecipato almeno un'Unità
+3	per ogni Unità che ha ricevuto 2 marcatori gialli*
+2	per ogni Unità che ha ricevuto 1 marcatore giallo*
+1	per ogni Unità che ha eseguito Arretrare *

(*) Un'Unità riceve solo il modificatore più alto tra questi.

Il valore ottenuto dalla sottrazione deve essere diviso a metà (eventualmente arrotondato in eccesso) e applicato come fattore a una **manovra Rpiegare** che DEVE essere immediatamente eseguita da tutte le sue Formazioni (anche quelle NON IN MOVIMENTO) che hanno partecipato al combattimento. Se viene eseguita una **manovra Rpiegare 4** o più, le Unità della Formazione sono anche **Scosse** e ricevono 1 marcatore giallo (eccetto quelle già marcate giallo, in questo caso quelle Unità subiscono 1 Perdita). 1 Unità di ciascuna Formazione, a scelta tra quelle che eseguono la **manovra Rpiegare**, subisce 1 Perdita.

Quindi tutte le Formazioni che hanno partecipato al combattimento devono avere 2 marcatori arancio.

Le Unità di Artiglieria che hanno partecipato devono agganciare al proprio Traino.

Se in Formazione è **aggregato** un Generale (o il Comandante in Capo), il suo giocatore deve lanciare 2 dadi per determinare se il Generale (o il Comandante in Capo) è **eliminato** (vedere a pag. 7).

Modificatori alla mischia

Attenzione: un'Unità **Caricata** sul fianco da un'Unità nemica è considerata temporaneamente **Scossa** (NON deve ricevere il marcatore giallo) durante la **mischia** che ha così preso vita; se quell'Unità è già **Scossa** (ha già 1 marcatore giallo) l'effetto deve essere ignorato.

Modificatori al risultato del dado

per qualunque tipo di Unità partecipante

+/-	il modificatore del terreno (vedere Campo di battaglia a pag. 10)
+1	se l'attaccante esegue una manovra Caricare (eccetto Caricare 0)
+1	se in Formazione è aggregato il Generale o il Comandante in Capo
+1	se ha in mischia un'Unità di qualità o superiore
+1	se è in mischia contro un'Unità che ha eseguito un Arretrare (attenzione: non si applica quando un'Unità di Fanteria è in mischia contro un'Unità di Cavalleria)
+1	(max +2) per ogni Unità dello stesso tipo in supporto
+1	se ha in mischia un'Unità su Collina, NON IN MOVIMENTO (con 1 marcatore verde)
-1	se ha in mischia un'Unità
-1	se ha in mischia un'Unità Scossa (diventa -2 se ha in mischia un'Unità di Fanteria Scossa attaccata da un'Unità di Cavalleria)

se partecipano Unità di Fanteria

+X	somma il valore di Disciplina di Fuoco se la mischia è tra Unità di Fanteria
+1	se ha in mischia un'Unità di Fanteria con il supporto di un'Unità di Cavalleria NON Scossa contro un'Unità di Cavalleria
+2	se ha in mischia un'Unità di Fanteria con il supporto di un'Unità di Cavalleria NON Scossa contro un'Unità di Fanteria

se partecipano Unità di Cavalleria

+1	se ha in mischia un'Unità di Cavalleria Media contro un'Unità di Cavalleria Leggera
+1	se ha in mischia un'Unità di Cavalleria Pesante contro un'Unità di Cavalleria Media
+1	se ha in mischia un'Unità di Cavalleria con il supporto di Unità di Fanteria NON Scossa
+2	se ha in mischia un'Unità di Cavalleria Pesante contro un'Unità di Cavalleria Leggera
-2	se ha in mischia un'Unità di Cavalleria attaccante contro un'Unità di Fanteria NON Scossa (eccetto Caricare 1 o meno – ma non Caricare 0 – oppure se può Caricare per risolvere l'Inseguimento)

se partecipano Unità di Artiglieria

+1	per ogni Unità di Artiglieria in supporto
----	--

Guida strategica

Abbiamo realizzato una **guida strategica approfondita**, in cui le regole sono state ulteriormente sviscerate.

Abbiamo risposto alle frequenti e numerose domande degli sviluppatori e dei playtester che sono state raccolte e messe a disposizione in questa utile pubblicazione.

Visitate SirChesterCobblepot.com per maggiori informazioni.

Note sulle fonti

Per la scelta dei nomi dei Generali e delle Cittadine, gli autori hanno scelto di affidarsi a determinate fonti storiche di riferimento. Quindi è possibile che vengano riscontrate differenze, per esempio, con i nomi attuali delle cittadine.



3.5 Fine del turno

In questa sottofase devono essere rimossi in sequenza:

- le Unità **in Rotta** (con 2 marcatori gialli) sono **eliminate**;
 - **1 marcatore arancio** da ciascuna Formazione che ne possiede;
 - a tutte le Artiglierie che lo possiedono deve essere rimosso il **gettone Fumo**;
 - devono essere rimossi anche **tutti i marcatori** conservati dai Comandanti in Capo sulla loro propria casella della tabella di comando;
 - ai Generali che conservano più di 4 marcatori nella propria casella della tabella di comando devono essere rimossi i **marcatori in eccedenza**, per riporli nella propria riserva; devono essere rimossi i **marcatori blu conservati dal Generale Ney** nella propria casella della tabella di comando (se integrate le regole opzionali).
 - tutte le Unità nemiche ancora in **contatto** devono essere **frazionate**.
- Fate avanzare di una casella il contaturni e inizia un nuovo turno di gioco.

Fine dell'ultimo turno di gioco

In una partita disputata con lo **scenario storico completo**, se è la **fine del XIX turno** la battaglia ha termine, si conteggiano i punti Vittoria guadagnati da ogni schieramento e si assegna la vittoria.

Se disputate una partita con un'altro **scenario** consultate le sue specifiche regole per decretare la fine della partita.



FINE DELLA PARTITA

Quando la partita si conclude si deve procedere al conteggio dei punti Vittoria 🏆.

Ogni Generale, Unità o Presidio nemici rimossi dal campo di battaglia aggiungono punti Vittoria 🏆 al proprio esercito.

Il valore in punti Vittoria 🏆 è riportato, nella maggior parte dei casi, sul retro del segnalino o della tessera. Dove questo non è stato possibile, i valori sono riportati qui di seguito.

Vanno inoltre calcolati i punti Vittoria 🏆 offerti da determinati obiettivi storici eventualmente raggiunti. Tutti gli obiettivi storici contesi con il nemico, ovvero NON raggiunti in modo esclusivo, NON possono essere conteggiati.

– **Esercito blu (francese):** 🏆⁵⁰ se una delle proprie Unità interseca in modo esclusivo la cittadina **Mont St. Jean**. Generali nemici rimossi dal campo di battaglia:

🏆⁶ **Orange** (I); 🏆¹⁸ **Hill** (II); 🏆¹⁸ **Picton** (R); 🏆¹⁸ **Uxbridge** (II); 🏆³⁶ **Blücher** (R); 🏆¹² **Zieten** (I); 🏆¹² **Pirch** (II); 🏆¹² **Bülow** (IV); 🏆⁶ **Sostituto**.

– **Esercito rosso (inglese):** 🏆²⁰ se mantiene il Presidio **Haye Sainte** (III) e 🏆³⁰ se mantiene il Presidio **Hougoumont** (II). Generali nemici rimossi dal campo di battaglia: 🏆¹² **Drouot** (II); 🏆¹² **D'Erlon** (I); 🏆¹⁸ **Reille** (II); 🏆¹² **Lobau** (VI); 🏆¹⁸ **Kellermann** (III); 🏆¹² **Milhaud** (IV); 🏆¹² **Ney** (se integrato); 🏆⁶ **Sostituto**.

– **Esercito nero (prussiano):** 🏆²⁰ se una delle proprie Unità interseca in modo esclusivo la Cittadina **Belle Alliance** e 🏆³⁰ se una delle proprie Unità interseca in modo esclusivo la Cittadina **Planchenois**.

Scenario alternativo breve

Se volete disputare una partita più veloce, che non replichi esattamente il corso storico della battaglia ma che presuppone che l'esercito prussiano non sia mai arrivato in aiuto all'esercito della Settima Coalizione, potete giocare fino alla fine del VII turno.

L'obiettivo di questo scenario alternativo breve deve essere, per l'esercito blu (francese) la rimozione del Presidio **Hougoumont (II)** e **Haye Sainte (IIS)**, e il controllo esclusivo di entrambe le Cittadine. Per l'esercito rosso (inglese) la difesa dei medesimi obiettivi.

Scenario libero

Versione base: la battaglia termina in un qualsiasi turno concordato dai giocatori all'inizio della partita.

Il conteggio dei punti Vittoria 🏆 viene calcolato sommando i valori delle Unità rimosse dal campo di battaglia, ai quali si aggiungono il numero delle Perdite inflitte alle Unità avversarie ancora sul campo di battaglia trasformati in punti Vittoria aggiuntivi 🏆.

L'esercito che ha il totale di punti Vittoria 🏆 più alto è dichiarato vincitore.

Versione plus: si disputa una partita e si conteggiano i punti Vittoria 🏆 come descritti nella versione base di questo scenario, aggiungendo al calcolo finale i punti Vittoria 🏆 di ogni Cittadina intersecata in modo esclusivo con Unità del proprio esercito: 🏆 per **Fricherfont**, 🏆 per **Smohain**, 🏆 per **Papelotte** e 🏆 per **Haye Sainte**; 🏆 per **Hougoumont** e 🏆 per **Braine-Laleud**.

Scenario pronto a tre giocatori

La partita inizia dal turno VIII con il Comandante in Capo **Blücher** e il Generale **Bülow** con il suo Corpo d'Armata IV schierati nella propria area III, come previsto dal regolamento. La partita si disputa seguendo le normali regole.

I punti Vittoria 🏆 si conteggiano, a fine partita, allo stesso modo descritto nello scenario libero.

Scenario a schieramento libero

Versione base: devono essere seguite tutte le indicazioni descritte nello scenario libero aggiungendo le seguenti specifiche legate allo schieramento: NON devono essere schierati i segnalini dei Presidi rossi (inglesi) di **Hougoumont (II)** e **Haye Sainte (IIS)**; l'esercito rosso (inglese) schiera liberamente le proprie Unità all'interno dell'area delimitata dal Ponte della Cittadina **Smohain** fino alla Cittadina **Braine-Laleud**. L'esercito blu (francese) schiera liberamente all'interno dell'area delimitata dalla Cittadina **Fricherfont** e **Belle Alliance**.

Versione per tre giocatori: combinate le regole descritte nella versione base di questo scenario con quelle dello scenario pronto a tre giocatori.

Versione per tre giocatori plus: si disputa la partita e si calcolano i punti Vittoria 🏆 a fine partita come descritti nel caso precedente sommando punti Vittoria 🏆 aggiuntivi per ogni Cittadina intersecata in modo esclusivo da Unità del proprio esercito: 🏆 per **Fricherfont**, **Papelotte**, **Haye Sainte**, **Hougoumont**, **Braine-Laleud**, **Merbe-Braine**, **Hanotelet**, **Maransart**, **Planchenois** e **Belle Alliance**.

Grazie per aver giocato con noi!

Consigli degli autori

Durante lo svolgimento della partita, ogni volta che un giocatore intende eseguire una qualunque azione di gioco, deve dichiararla agli avversari e ottenere da loro il permesso di agire dopo che hanno avuto l'opportunità di verificare che l'azione sia eseguibile e che non contraddica il regolamento, soprattutto se questa prevede il movimento dei componenti sul tabellone.

Ogni giocatore è tenuto a vigilare e a controllare preventivamente il corretto svolgimento delle azioni avversarie. Se un componente non ha spazio sufficiente per eseguire un'azione di gioco, quell'azione NON può essere eseguita.

Se tra i giocatori, attraverso l'interpretazione del regolamento e l'uso del buonsenso, non si raggiunge un accordo per procedere con la partita su una qualsiasi situazione di gioco, suggeriamo che la questione si risolva affidandosi alla casualità: il giocatore di turno lancia un dado dopo aver dichiarato «pari» o «dispari». Il risultato sancisce se l'azione è fattibile o legittima.

Considerate che questo regolamento è stato sviluppato precedentemente lungo un decennio di partite e scenari napoleonici su tavoli anche di grande dimensione. Per poterlo adattare alle esigenze di un gioco da tavolo, fruibile anche ai meno esperti, sono state fatte scelte necessarie e doverose, compiendo il maggiore sforzo possibile per lasciare inalterata la grandiosità dell'evento militare che con questo gioco ci sentiamo onorati di celebrare.

Il nostro lavoro comunque non si esaurisce qui e siamo disponibili a valutare ulteriori sollecitazioni da parte degli appassionati che giocando quest'opera possono contribuire ad accrescerla ulteriormente. Non esitate a scriverci le vostre idee a:

info@sirchestercobblepot.com



Sequenza del turno

1. Iniziativa
2. Bombardamento
3. Esecuzione

3.1 Assegnare

3.2 Impartire Ordini

METTERE IN MOVIMENTO
MANTENERE IN MOVIMENTO

RECUPERARE

RISCHIERARE

3.3 Manovrare

Avanzare

Ripiegare

Caricare

3.4 Combattimento

A. ATTACCO

B. CONTRATTACCO

C. RINFORZI ALL'ATTACCO

D. RINFORZI ALLA DIFESA

E. ESITO

3.4 Fine del turno

Effetti del bombardamento

2	Tutte le Unità ricevono il gettone Fumo. L'Unità che ha eseguito il bombardamento è Scossa .
3/5	Tutte le Unità ricevono il gettone Fumo.
6/7	Tutte le Unità ricevono il gettone Fumo. L'Unità bersaglio subisce 1 Danno.
8/10	Tutte le Unità ricevono il gettone Fumo. L'Unità bersaglio subisce 2 Danni e deve Arretrare 1 oppure è Scossa .
11+	Tutte le Unità ricevono il gettone Fumo. L'Unità bersaglio subisce 2 Danni, 1 Perdita e deve muovere in Ritirata .

Modificatori al risultato dei dadi

- 1 se l'Unità di Artiglieria è **Scossa**
- 1 se il bersaglio è all'interno del Bosco
- 2 se il bersaglio è all'interno della Cittadina
- +1 se il bersaglio ha altre Unità incolonnate
- +1 se il bersaglio riceve il fuoco sul **retro**
- +1 per ogni Unità di Artiglieria amica in **supporto**

Subire Danno

Lancia 1 dado e se ottiene 1 o 2 subisce 1 Perdita.



Effetti della mischia

Entrambi i giocatori lanciano 1 dado e applicano i modificatori. Il giocatore che controlla un'Unità può scegliere di rilanciare il dado. **Colui che ottiene il risultato finale minore calcola la differenza:**

0/1	Entrambe le Unità rimangono in contatto .
2/3	La propria Unità deve Arretrare 1 . Opportunità di Inseguimento (eccetto per il passo D).
4	La propria Unità è in Ritirata . Opportunità di Inseguimento (eccetto per il passo D).
5+	La propria Unità è in Rotta . Opportunità di Inseguimento (eccetto per il passo D).

Subire Danno

Entrambi i giocatori lanciano 1 dado per ogni Unità nemica partecipante: per ogni o ottenuti il giocatore deve fare subire Perdite alle proprie Unità partecipanti, potendole distribuire con le seguenti limitazioni:

- l'Unità che ha dato vita alla **mischia** NON può subire meno Perdite di altre Unità amiche;
- le Unità NON possono subire più Perdite della propria capacità di subire Perdite.

Esito del combattimento

Per ogni Formazione il giocatore deve lanciare 1 dado e scegliere 1 risultato e applica i modificatori: chi ottiene il risultato finale più alto (in caso di parità il giocatore di turno) sottrae il risultato dell'avversario.

Modificatori al risultato del dado

- +/- (a scelta del giocatore) il livello del Generale (4 per il Comandante in Capo) **aggregato**
- +/- il modificatore del terreno se almeno un'Unità della Formazione l'ha utilizzato nel combattimento
- 1 se ha partecipato almeno un'Unità
- +3 per ogni Unità che ha ricevuto 2 marcatori gialli*
- +2 per ogni Unità che ha ricevuto 1 marcatore giallo*
- +1 per ogni Unità che ha eseguito **Arretrare***

(*) Un'Unità riceve solo il modificatore più alto tra questi.

Il valore deve essere diviso a metà (arrotondato in eccesso) e applicato come fattore a una **manovra Ripiegare** che DEVE essere eseguita da tutte le sue Formazioni.

Modificatori alla mischia

Unità **Caricata** sul **fianco** da Unità nemica è considerata temporaneamente **Scossa**.

Modificatori risultato del dado

per qualunque tipo di Unità partecipante

- +/- modificatore terreno
- +1 se l'attaccante esegue **manovra Caricare** (eccetto **Caricare 0**)
- +1 se in Formazione è **aggregato** Generale o Comandante in Capo
- +1 se ha in **mischia** Unità o superiore
- +1 se è in **mischia** contro Unità che ha eseguito **Arretrare** (non si applica quando Fanteria è in **mischia** contro Cavalleria)
- +1 (max +2) per ogni Unità dello stesso tipo in **supporto**
- +1 se ha in **mischia** Unità su Collina, NON IN MOVIMENTO (con 1 marcatore verde)
- 1 se ha in **mischia** Unità
- 1 se ha in **mischia** Unità **Scossa** (diventa -2 se ha in **mischia** Unità Fanteria **Scossa** attaccata da Unità Cavalleria)

se partecipano Unità Fanteria

- +X somma il valore di Disciplina di Fuoco se la **mischia** è tra Unità Fanteria
- +1 se ha in **mischia** Unità Fanteria con il **supporto** di Unità Cavalleria NON **Scossa** contro Unità Cavalleria
- +2 se ha in **mischia** Unità Fanteria con il **supporto** di Unità Cavalleria NON **Scossa** contro Unità Fanteria

se partecipano Unità Cavalleria

- +1 se ha in **mischia** Unità Cavalleria Media contro Unità Cavalleria Leggera
- +1 se ha in **mischia** Unità Cavalleria Pesante contro Unità Cavalleria Media
- +1 se ha in **mischia** Unità Cavalleria con il **supporto** Unità Fanteria NON **Scossa**
- +2 se ha in **mischia** Unità Cavalleria Pesante contro Unità Cavalleria Leggera
- 2 se ha in **mischia** Unità Cavalleria attaccante contro Unità Fanteria NON **Scossa** (eccetto **Caricare 1** o meno - ma non **Caricare 0** - **oppure** se può **Caricare** per risolvere l'Inseguimento)

se partecipano Unità Artiglieria

- +1 per ogni Unità Artiglieria in **supporto**

Modificatori terreni

Combattimento

- +1 Fanteria in difesa non in Movimento su Bosco
- +2 Fanteria in difesa non in Movimento su Campo coltivato e Cittadina
- 1 Cavalleria in **mischia** su Bosco, Campo coltivato e Cittadina
- 1 **Carica** attraverso Torrente

Bombardamento

- 1 Bersaglio nel Bosco
- 2 Bersaglio nella Cittadina