



SCENARI PROMOZIONALI

Scenario a Schieramento libero

Versione Promo a 3 giocatori: i giocatori rosso (inglese) e nero (prussiano) giocano alleati contro il giocatore blu (francese).

La battaglia termina in un qualsiasi turno concordato dai giocatori all'inizio della partita.

La Preparazione deve essere così modificata: deve essere completamente ignorato il punto 3 e durante il punto 7, assegnate al giocatore blu (francese) il contrassegno 1 (oro) e al giocatore rosso (inglese) il contrassegno 2 (argento). Quindi, tutti i giocatori concorrono per l'Iniziativa seguendo le normali regole della fase 1. Iniziativa. Dopo che l'Iniziativa è stata determinata, tutti gli eserciti devono essere schierati in ordine inverso di gioco, ognuno all'interno di una propria area di schieramento che si estende lungo il proprio lato colorato con una **profondità di 4 segmenti di misurazione**. Al termine dello schieramento di tutte le Unità di ciascun esercito, ogni giocatore, in ordine di Iniziativa, deve schierare 1 segnalino Bandiera intersecando una delle seguenti Cittadine:

Esercito blu (francese): Mont St. Jean, Haye Sainte, Papelotte, Merbe-Braine, Braine-Laleud.

Esercito rosso (inglese): Belle Alliance, Planchenois, Hanotelet, Maransart, Hougomont.

Esercito nero (prussiano): Belle Alliance, Planchenois, Maison Du Roi, La Haye, Smohain.

Dopo che tutti i giocatori hanno schierato un segnalino Bandiera, il giocatore blu (francese) deve ora schierare un secondo segnalino Bandiera in una diversa Cittadina del proprio elenco. Il primo turno della battaglia comincia dalla fase 2. Bombardamento.

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, aggiungendo inoltre al calcolo finale 🏆²⁵ per ogni Cittadina contrassegnata dalla propria Bandiera intersecata in modo esclusivo da Unità del proprio esercito.

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

Versione Promo a 2 giocatori: devono essere seguite tutte le indicazioni descritte nella versione a tre giocatori di questo scenario aggiungendo le seguenti specifiche: l'esercito nero (prussiano) NON partecipa alla battaglia; NON è utilizzato il contrassegno 2 (argento); quando entrambi i giocatori hanno schierato il primo segnalino Bandiera, **in ordine inverso** di Iniziativa, devono ora schierare il secondo segnalino Bandiera in una diversa Cittadina del proprio elenco.

Scenario storico particolareggiato

Per l'utilizzo di questo scenario si seguono tutte le regole dello scenario storico completo al quale vanno integrate le seguenti modifiche:

- durante la Preparazione tutte le Formazioni del Corpo d'Armata II dell'esercito blu (francese) sono schierate in Movimento (con 1 marcatore verde);
- durante la Preparazione, Unità di Artiglieria a Piedi dell'esercito blu (francese) possono essere schierate in Formazione con le Unità **23, 24 e 9** anziché seguire le indicazioni di schieramento riportate sul tabellone. In questo modo le Unità di Artiglieria integrate devono seguire le regole speciali della Grande Batteria e sono considerate parte del Corpo d'Armata I del Generale **D'Erlon (I)** fintanto che sono in Formazione con almeno una delle Unità della Grande Batteria;
- il Generale **Drouot (GI)** NON può impartire Ordini METTERE IN MOVIMENTO alle Formazioni del Corpo d'Armata GI dell'esercito blu (francese) prima dell'ingresso dell'esercito nero (prussiano).
- sui terreni **ad area** Prato e Collina si applica un **modificatore alle manovre** dovuto al FANGO: le **manovre** eseguite da Unità di Artiglieria che attraversano, anche solo in parte, questa categoria di terreno **ad area**, sono considerate già spostate di 1 segmento di misurazione aggiuntivo.
- durante la fase 1. Iniziativa, quando il giocatore nero (prussiano) lancia il dado per determinare il numero di marcatori del proprio colore che riceve, deve **rilanciare il dado quando ottiene come risultato 1**. Questa regola si applica fino a quando non hanno eseguito l'ingresso tutti e tre i Generali del suo esercito.

Per un'esperienza di gioco diversificata, i giocatori possono concordare l'integrazione anche parziale delle regole di questo scenario.

Crediti

Autori: Aldo Ghetti e Paris Poli. **Ricerca storica:** Aldo Ghetti e Paris Poli.

Sviluppo: eNigma.it. **Revisione:** Gabriele Mari. **Art Director:** Gianluca Santopietro. **Grafica:** Demis Savini. **Produzione:** Giacomo Santopietro per Sir Chester Cobblepot e Silvio Negri Clementi per Pendragon Game Studio.

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



PendragonGameStudio.com



SirChesterCobblepot.com