

Montebello, 9 giugno 1800 - Campotenese, 9 marzo 1806

# Arrivano i francesi!



## 1. INTRODUZIONE

- 1.1. Componenti del Gioco
- 1.2. Mappa
- 1.3. Arrotondamenti

## 2. PEDINE

- 2.1. Unità da Combattimento
- 2.2. Comandanti
- 2.3. Pedine informative

## 3. SEQUENZA DI GIOCO

- 3.1. Turno di Gioco
- 3.2. Primo Turno di Gioco

## 4. COMANDANTI

- 4.1. Generali
- 4.2. Ufficiali (maggiori e brigadieri)
- 4.3. Comandanti in capo
- 4.4. Raggio di comando
- 4.5. Perdita dei Comandanti
- 4.6. Ufficiali di cavalleria

## 5. ORDINI

- 5.1. Tipo di Ordini
- 5.2. Modificare gli Ordini
- 5.3. Unità fuori comando

## 6. INIZIATIVA

- 6.1. Attivazione

## 7. RAGGRUPPAMENTO (STACKING)

- 7.1. Limiti di stacking

## 8. ZONE DI CONTROLLO

- 8.1. Uscire da EZoC
- 8.2. Ingaggio

## 9. MOVIMENTO

- 9.1. Procedura di Movimento
- 9.2. Terreno e movimento
- 9.3. Marcia in Colonna su strada

## 10. TERRENO

- 10.1. Villaggi e casine
- 10.2. Collina
- 10.3. Campi di grano
- 10.4. Boschi

## 11. ARTIGLIERIA

- 11.1. Ritirata
- 11.2. Raggio dell'Artiglieria
- 11.3. Linea di Vista
- 11.4. Bombardamento

## 12. COMBATTIMENTO

- 12.1. Assalti
- 12.2. Dichiarazioni d'Assalto
- 12.3. Efficienza
- 12.4. Assalto
- 12.5. Tabella di combattimento
- 12.6. Ritirate dopo combattimento
- 12.7. Avanzata dopo combattimento
- 12.8. Unità Eliminate

## 13. EFFICIENZA

- 13.1. Test di Efficienza
- 13.2. Modificatori per i Comandi

## 14. CAVALLERIA

- 14.1. Ritirata prima del combattimento
- 14.2. Cariche di cavalleria

## 15. DISORDINE, ROTTA, RECUPERI E RINFORZI

- 15.1. Unità in Disordine
- 15.2. Unità in Rotta
- 15.3. Recupero delle unità
- 15.4. Rinforzi

## 16. REGOLE OPZIONALI

- 16.1. Ordini del quartier generale
- 16.2. Colonne Indipendenti
- 16.3. Ordine Aperto

## 17. SCENARI

- 17.1. Uno scontro di avanguardie
- 17.2. A lento passo

## 18. BIBLIOGRAFIA

- Montebello 17
- Campotenese 18

## 19. CREDITI





## 1. INTRODUZIONE

**Arrivano i Francesi!** simula due battaglie avvenute in Italia durante le guerre napoleoniche.

Questo gioco utilizza un regolamento derivato dai giochi **Caldiero 1796** (Para Bellum II) e **Voi, Bravi ed Infelici** (Para Bellum VIII), ma con alcune modifiche. Consigliamo di leggere attentamente questo regolamento anche a coloro che conoscono già il sistema di gioco.

### 1.1. Componenti del Gioco

Ogni copia di **Arrivano i francesi!** include:

- ➔ Una mappa A2 (fronte-retro)
- ➔ Due fogli di pedine fustellate
- ➔ Questo fascicolo di regole
- ➔ Due Tabelle di gioco

*Il gioco richiede un dado da sei (d6) non incluso.*

### 1.2. Mappa

Le mappe del gioco coprono l'area nella quale furono combattute le due battaglie. Ogni esagono ha all'interno un codice numerico utilizzato per il piazzamento iniziale.

Intorno alla mappa di gioco sono presenti una serie di riquadri utili per giocare.

### 1.3. Arrotondamenti

Quando non specificato dalle regole gli arrotondamenti sono sempre fatti al numero intero più alto.

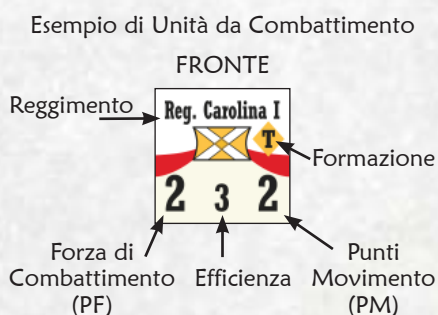
## 2. PEDINE

Ci sono tre tipi di pedine:

- ➔ Unità da combattimento,
- ➔ Comandanti,
- ➔ Pedine informative.

### 2.1. Unità da Combattimento

I colori delle pedine si rifanno ai colori delle uniformi delle unità dell'epoca. Molte unità hanno anche forza ridotta (sono riconoscibili dal valore di forza inferiore sul retro).



RETRO



### 2.2. Comandanti

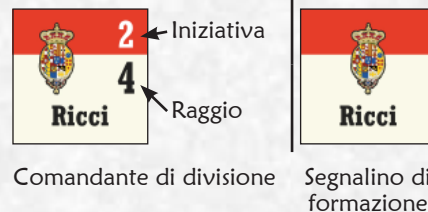
Sono presenti tre tipi di Comandanti: i Comandanti in capo, i Generali di divisione/brigata e i colonnelli o maggiori (questi ultimi definiti come Ufficiali). Le differenti capacità dei Comandanti sono spiegate nel paragrafo 4.0.

### 2.2.1. MOVIMENTO

Tutti i Comandanti hanno la stessa capacità in punti movimento, indicata nelle regole dello scenario.

**2.2.2** Il retro della pedina indica che il Comandante è stato Attivato (è indicato da una "A").

**2.2.3** Ogni Comandante in Capo o Generale di divisione/brigata ha anche un Segnalino di formazione (vedi 5.1) corrispondente.



### 2.3. Pedine informative

La spiegazione riguardo l'utilizzo delle pedine informative si trova nel regolamento.

## 3. SEQUENZA DI GIOCO

### 3.1. Turno di Gioco

Ogni turno di gioco è diviso in tre fasi a loro volta divise in sotto fasi.

Ognuna delle seguenti fasi deve essere risolta nell'esatto ordine indicato.

#### A. FASE DI COMANDO

Questa fase è divisa in tre sotto fasi

##### A-1. ORDINI

In questa sotto fase i Comandanti in capo possono cambiare gli Ordini (5.2) ai propri generali o dare ordini speciali agli Ufficiali (16.2).

##### A-2. RIMPIAZZI

I giocatori rimettono in gioco le unità da combattimento precedentemente eliminate (12.8.2).

##### A-3. INIZIATIVA

I giocatori tirano un dado e aggiungono il valore d'Iniziativa del Comandante in Capo, per stabilire chi ha l'iniziativa (6.0).

#### B. FASE DI AZIONE

Si attiva una formazione in base al tiro sull'iniziativa (6.1).

Ogni formazione attivata effettua tutte le sotto fasi della Fase di Azione prima che il turno passi alla successiva formazione.

##### B-1. RINFORZI

Le unità di rinforzo della formazione attiva entrano in mappa durante questa fase (15.4).





## B-2. COMANDO

Si piazza una pedina Fuori Comando su tutte le unità e gli Ufficiali della formazione fuori dal raggio di comando del Comandante della formazione attiva. Il Comandante può tentare di cambiare il proprio Ordine (5.2.1.).

## B-3. BOMBARDAMENTO

La formazione attiva può effettuare il bombardamento d'artiglieria usando la procedura descritta in 11.4 (L'Artiglieria che spara si gira sul lato "Moved" e non può muovere nella successiva fase di Movimento).



## B-4. MOVIMENTO

Le unità muovono secondo l'Ordine della formazione. Una Artiglieria che muove si gira sul lato "Moved".

Una volta eseguito il movimento di tutte le unità in comando, Ufficiali in stack con unità fuori comando della formazione possono tentare di cambiare l'Ordine (5.3.1) prima di muovere.

## B-5. COMBATTIMENTO

Si risolve il combattimento di tutte le unità della formazione attiva. Per ogni combattimento:

### B-5-A. DICHIARAZIONE DEGLI ATTACCHI

Il giocatore dichiara i suoi attacchi e mette una pedina "Attacco" o "Attacco?" a seconda dell'Ordine.

### B-5-B. RITIRATA PRIMA DEL COMBATTIMENTO

La Cavalleria può ritirarsi prima del combattimento (14.1).

**B-5-C. BOMBARDAMENTO DIFENSIVO**  
Il difensore può bombardare con unità di artiglieria presenti in esagoni attaccati.

### B-5-D. ASSALTO

Sono effettuati tutti i test di Efficienza e gli attacchi sono risolti sulla Tabella di Combattimento.

## B-6. FINE DELLA FASE

La pedina del Comandante attivo è girata sul lato Attivato (A). Le unità in

Disordine o in Rotta possono tentare di riorganizzarsi (15.3).

Si ritorna alla sotto fase 3 (Iniziativa) della Fase di Comando.

## C. FASE DI FINE DEL TURNO

Quando tutte le formazioni hanno completato la loro attivazione, si applicano i movimenti di rotta (15.2.2). Le unità di artiglieria sul lato Moved vengono girate.

La pedina Turno, infine, avanza sulla tabella del turno di gioco, tutte le pedine dei Comandanti sul lato A(ttivato) vengono girate e un nuovo turno inizia, ricominciando dalla Fase A della Sequenza di gioco.

## 3.2. Primo Turno di Gioco

Il gioco inizia con la Fase di Azione (si salta la Fase di Comando). Il comando iniziale dei Generali è indicato nello scenario. Tutte le unità iniziano in comando.

## 4. COMANDANTI

Ciascun Comandante rappresenta l'ufficiale indicato sulla pedina, il suo staff e la scorta. Sono presenti tre tipi di Comandanti:

- ➔ Comandanti in capo,
- ➔ Generali di divisione,
- ➔ Ufficiali brigadieri.

### 4.1. Generali



Un Generale è al comando di una formazione composta da tutte le unità da combattimento che appartengono al colore della sua Formazione (vedi l'Esempio di Unità di Combattimento).

**4.1.1** I Generali hanno alcune importanti funzioni:

- ➔ Danno gli Ordini alle unità della propria formazione e permettono loro di essere in comando.
- ➔ Facilitano l'Avanzata dopo il combattimento (12.7.3).
- ➔ Danno un modificatore positivo ai test di Efficienza (13.2).
- ➔ Danno un modificatore in combattimento (12.4.4).

**4.1.2** Le unità possono ricevere i modificatori solo dal Generale comandante della propria formazione.

**4.1.3** Ogni Generale ha un valore di Iniziativa che viene utilizzato quando

vuole tentare di cambiare il proprio Ordine (5.2.1.).

**4.1.4** I Generali possono muovere alla fine della sotto fase di Movimento della Fase di Azione in cui la propria formazione è attivata.

### 4.2. Ufficiali (maggiori e brigadieri)



Un ufficiale può estendere il raggio di comando del suo Generale. Una unità si considera in comando se si trova nel raggio di comando (4.4) di un Ufficiale in comando che appartiene alla sua Formazione (vedi l'Esempio di Unità di Combattimento).

**4.2.1** Gli Ufficiali hanno le seguenti funzioni:

- ➔ Facilitano l'Avanzata dopo il combattimento (12.7.3),
- ➔ Danno un modificatore nel fuoco (16.3).

Se usate la regola opzionale 16.2 possono comandare Colonne indipendenti.

### 4.3. Comandanti in capo



I Comandanti in capo possono cambiare automaticamente l'Ordine ai Generali amici nel proprio raggio di comando. Il numero massimo di Generali a cui è possibile cambiare l'Ordine è pari al valore di Iniziativa del Comandante in capo.

**4.3.1** I Comandanti in capo possono muovere una volta per turno alla fine di una qualsiasi sotto fase di Movimento della Fase di Azione in cui è attiva una formazione amica.

### 4.4. Raggio di comando

Ogni Generale mantiene in comando tutte le unità che sono nel suo Raggio di comando appartenenti alla sua formazione, ma non unità di formazioni diverse (colore diverso). Unità che sono oltre il Raggio di comando del proprio Comandante, sono considerate "Fuori comando" (vedi anche 4.3.2).

**4.4.1** La distanza a cui si estende il Raggio di comando va intesa in esagoni non in punti movimento.

*Esempio: un Raggio di valore 1 include le unità in stack e quelle adiacenti. Un Raggio di valore 2 indica una distanza di due esagoni*





(contati escludendo l'esagono del Generale) qualsiasi sia il tempo atmosferico.

**4.4.2 CONTIGUITÀ.** Unità che fanno parte di una formazione sono considerate in comando se sono adiacenti a un'altra unità (o Ufficiale) in comando della stessa formazione.

**4.4.3 LIMITI.** Una linea di comando non può essere tracciata attraverso Terreno intransitabile o unità nemiche. La linea di comando può essere tracciata attraverso ZoC nemica e ogni altro tipo di terreno.

#### 4.5. Perdita dei Comandanti

In alcuni casi un comandante (di tutti e tre i tipi) deve fare un test per vedere se è stato catturato/eliminato.

**4.5.1** Se in un assalto o in un Bombardamento l'attaccante **tira un 6** non modificato ed è presente un Comandante nell'esagono attaccato, questo deve fare un test.

**4.5.2** Se in un assalto l'attaccante **tira un 1** non modificato e sta utilizzando il modificatore del proprio Generale (12.4.4) questo deve fare un test.

**4.5.3 TEST.** Il giocatore tira un dado, con un risultato di 1 o 2 il Comandante è considerato catturato/eliminato.

**4.5.4** Se tutte le unità nell'esagono con un Comandante sono eliminate questo deve fare un test e se non lo supera è eliminato, altrimenti deve essere mosso sull'unità amica più vicina.


Se non ci sono unità amiche entro la sua capacità di movimento, il Comandante può essere mosso in un qualsiasi esagono, non occupato da unità nemiche, entro il suo movimento.

**4.5.5** Un Comandante catturato/ucciso viene rimosso dal gioco.

Le unità delle formazioni private del comando sono fuori comando per il resto del gioco, ma possono essere attivate normalmente. La perdita di un Comandante in Capo annulla la possibilità di cambiare Ordini.

**4.5.6** Quando una unità nemica arriva adiacente ad un Comandante questo può muovere di tutta la sua capacità di movimento per allontanarsi.

#### 4.6. Ufficiali di cavalleria

Alcuni Ufficiali portano il simbolo della cavalleria  e possono comandare solo unità di cavalleria o artiglieria a cavallo.



## 5. ORDINI

Ogni formazione ha sempre un Ordine assegnato.

### 5.1. Tipo di Ordini

Ci sono 4 tipi di Ordini:

- ➔ Avanzata,
- ➔ Attacco,
- ➔ Difesa,
- ➔ Manovra.

I Generali piazzano il loro Segnalino di formazione nella casella sulla mappa corrispondente all'Ordine scelto.

#### 5.1.1. AVANZATA



Almeno metà delle unità della formazione devono muovere verso il nemico (devono finire la loro attivazione almeno un esagono più vicino al nemico rispetto all'inizio del loro movimento).

Questo Ordine permette di Entrare in EZoC, Eseguire Assalti (12.0), usare Colonna di marcia, la Riorganizzazione e, se si sta usando la regola opzionale 16.3, usare l'Ordine Aperto.

#### 5.1.2. ATTACCO



Tutte le unità della formazione devono muovere (se possibile) almeno un esagono verso le unità nemiche. Non è obbligatorio raggiungere una EZoC, ma in questo caso il movimento deve tendere verso l'unità nemica più vicina. Tutte le unità in EZoC devono attaccare.

Questo Ordine permette di: Entrare in EZoC, Eseguire Assalti (12.0).

*Vedi anche 12.5.4 per il risultato Ne*

#### 5.1.3. DIFESA

Una formazione con Ordine di Difesa deve tentare di mantenere un determinato terreno o area. Le unità non possono muovere più di 1 esagono.



Unità con un Ordine di Difesa possono uscire dalla EZoC e possono entrare in una EZoC se c'è una unità amica già presente nell'esagono.



Possono passare direttamente da EZoC a EZoC anche se non c'è una unità amica nell'esagono, ma devono effettuare un test di efficienza (13.1). Se lo falliscono subiscono un livello di demoralizzazione.

Questo Ordine permette di riceverere i bonus al fuoco e al combattimento dati da ridotta o villaggio e la Riorganizzazione (15.3).

#### 5.1.4. MANOVRA

Tutte le unità possono muovere liberamente, ma non possono entrare in EZoC.



Questo ordine consente di usare la Colonna di marcia, la Riorganizzazione (solo se l'unità è in stack o adiacente ad un Ufficiale o Generale della sua formazione). Se si sta usando la regola opzionale 16.3, si può usare l'Ordine Aperto.

**5.1.5** Quando si considerano le unità della formazione per 5.1.1 e 5.1.2 non si contano le artiglierie, le unità fuori comando, in Disordine e quelle in ridotta o villaggio.

#### 5.2. Modificare gli Ordini

I Comandanti in Capo possono cambiare gli Ordini ai loro sottoposti durante la sottofase 1 della Fase di Comando del turno. Inizia sempre prima il Francese.

Solo Generali che sono in comando (nel Raggio del Comandante in Capo) possono ricevere nuovi Ordini.

#### 5.2.1. INIZIATIVA DEI GENERALI

Nel momento in cui la sua formazione è attivata (e non durante la precedente sottofase degli Ordini), se un giocatore desidera cambiare l'ordine di un suo Generale, tira un dado: se ottiene un risultato uguale o minore del suo Valore di Iniziativa, riesce nel tentativo. Se il tentativo fallisce tutte le unità della sua formazione in comando mantengono l'Ordine originale.

*Nota: un Generale (o Ufficiale) fuori dal Raggio di comando del proprio*

*Comandante in capo non può ricevere un nuovo Ordine e può solo tentare di cambiare l'Ordine con la propria Iniziativa.*

#### 5.3. Unità fuori comando

Una unità fuori comando, (che non faccia parte di una colonna indipendente, 16.2) ha automaticamente un Ordine di Difesa.

**5.3.1** Una unità fuori comando che si trovi nel raggio del Comando di un Ufficiale della stessa formazione, a sua volta nel raggio di comando del proprio Generale, oppure adiacente ad un'altra unità in comando della propria formazione è considerata in comando.

### 6. INIZIATIVA

I giocatori durante la sotto fase di Iniziativa di ogni Turno tirano 1d6 e aggiungono al risultato il Valore di Iniziativa del loro Comandante in capo. Il giocatore che ottiene il risultato modificato più alto ha l'iniziativa per quel turno.

#### 6.1. Attivazione

Il giocatore che vince l'iniziativa sceglie una formazione non ancora attivata (amica o nemica); quella diventa la formazione attiva e effettua tutte le sotto fasi della Fase di azione (3.1 fase B).

Una volta che la formazione attiva ha completato tutte le sue sotto fasi si tira di nuovo per l'iniziativa si va avanti così fino a quando ci sono formazioni non ancora attivate, quindi si passa alla Fase di fine del turno.

**6.1.1** Nel caso il valore di iniziativa modificato sia uguale l'iniziativa è francese.

### 7. RAGGRUPPAMENTO (STACKING)

Si intende per raggruppamento (da ora in avanti Stacking) quando lo stesso esagono è occupato da più di una unità (formando un gruppo o Stack).

I giocatori possono ammassare più di una unità da combattimento in un esagono alla fine della propria fase di movimento. Ammassare unità da combattimento non costa punti movimento.

### 7.1. Limiti di stacking

- Due unità dello stesso tipo (fanteria o cavalleria) e della stessa formazione
- Una unità di artiglieria di qualsiasi formazione più una unità di fanteria o cavalleria.
- Due unità di artiglieria di qualsiasi formazione.

Pedine informative e Comandanti non contano nei limiti di stack.

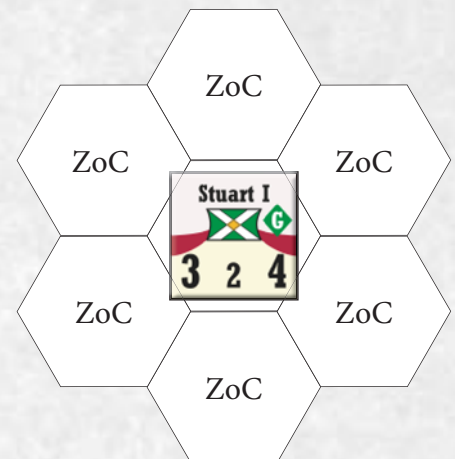
**7.1.1** Unità in rotta non possono raggrupparsi volontariamente con altre unità amiche in buon ordine o disordinate. Se questo accade devono muovere oltre, fino a quando non si trovano in un esagono non occupato.

**7.1.2** Unità in Colonna di Marcia (9.3) non possono essere in stack o muovere attraverso altre unità.

**7.1.3** Le unità che entrano in mappa su strada sono soggette alle regole di Stacking.

### 8. ZONE DI CONTROLLO

I sei esagoni che circondano una unità da combattimento rappresentano la sua Zona di Controllo (ZoC).



Le unità da combattimento esercitano una ZoC anche negli esagoni occupati da una unità nemica o in ZoC (EZoC) di una unità nemica. Nel caso che due unità nemiche siano ognuna in ZoC dell'altra, entrambe le ZoC sono esercitate.

La presenza di una unità amica in una EZoC non nega gli effetti della EZoC. La ZoC non si estende in esagoni di Ridotta.

Le unità in Disordine o in Rotta non hanno ZoC.



### 8.1. Uscire da EZoC

Unità in EZoC non possono lasciarla se non con un Ordine di Difesa (5.1.3) o come risultato di un Bombardamento o Assalto grazie ad una avanzata o ritirata dopo il combattimento.

8.1.1 Le unità in Rotta ignorano le EZoC.

### 8.2. Ingaggio

Entrare in EZoC è chiamato "Ingaggio".

8.2.1 Unità da Combattimento possono entrare in EZoC se il loro Ordine lo permette, ma una volta entrati in EZoC devono fermarsi.

*Attenzione: le unità in Rotta non possiedono ZoC. Se una unità nemica muove adiacente vedi 15.2.*

8.2.2 I Comandanti non possono entrare volontariamente in EZoC se nell'esagono non è presente una unità da combattimento amica. Un Comandante può muovere da EZoC a EZoC se entrambi gli esagoni sono occupati da unità di combattimento amiche e non deve fermarsi in EZoC.

8.2.3 Se una unità da combattimento nemica entra in un esagono dove è presente solo un Comandante questo può immediatamente muovere fino a tutta la sua capacità di movimento per scappare.

Se non può lasciare l'esagono perché completamente circondato da unità nemiche o EZoC, è eliminato dal gioco.

## 9. MOVIMENTO

Nella propria fase di movimento, la formazione attiva può muovere tutte, alcune, o nessuna delle sue unità in ogni direzione, se il loro Ordine non obbliga altrimenti, soggette alle restrizioni del terreno e alla presenza di unità nemiche e loro EZoCs.

Le unità possono essere attivate (e mosse) solo una volta per turno di gioco.

### 9.1. Procedura di Movimento

Il giocatore in fase può muovere le unità individualmente o come uno stack. Il movimento deve essere completato prima di poter muovere la prossima unità o stack. Unità muovono da un esagono all'esagono

adiacente pagando i PM necessari. I Punti movimento non utilizzati non possono essere conservati per il turno successivo.

9.1.1 Una unità non può mai spendere in una fase di movimento più PM della sua capacità di movimento, ma una unità può muovere sempre almeno un esagono per turno, anche se il costo del terreno nell'esagono eccede la capacità di movimento dell'unità.

9.1.2 Una unità da combattimento (ma non un comandante, vedi 8.2.2) deve fermarsi quando entra in EZoC (vedi anche 5.1.3). Una unità non può entrare in un esagono occupato da una unità di combattimento nemica.

9.1.3 Unità non in Colonna di Marcia possono muovere attraverso altre unità amiche senza costi aggiuntivi.

9.1.4 Se non specificato altrimenti nelle regole dello scenario tutti i Comandanti hanno sei punti movimento. I Comandanti possono sempre muovere fino alla loro massima capacità di movimento indipendentemente dagli Ordini e possono uscire da EZoC.

### 9.2. Terreno e movimento

Ogni esagono costa un determinato numero di punti movimento. Il numero di PM dipende dal terreno nell'esagono e dal lato di esagono attraversato.

Il costo in PM è indicato sulla Tabella degli Effetti del Terreno. Il costo in PM viene sottratto dalla capacità di movimento dell'unità quando questa entra in un nuovo esagono. Tutti i costi sono cumulativi. Se una unità non ha sufficienti PM per entrare in nuovo esagono, questa unità deve terminare il suo movimento.

### 9.3. Marcia in Colonna su strada

Tutte le unità possono usare la Colonna di Marcia, se il loro Ordine lo consente. In ogni momento durante il movimento una unità su strada o strada minore può dichiarare che intende usare la Colonna di Marcia. Non ci sono costi aggiuntivi per utilizzare la Colonna di Marcia.

9.3.1 Ogni esagono contiguo di strada maggiore costa mezzo (½) punto movimento in Colonna. Ogni

esagono contiguo di strada minore o pista costa un punto movimento in meno (mai meno di 1) in Colonna.

9.3.2 Una unità che Marcia in Colonna ha le seguenti limitazioni:

- Non può entrare in EZoC
- Non può essere in stack con altre unità
- Non può muovere attraverso un esagono contenente altre unità amiche.

## 10. TERRENO

I vari tipi di terreno, il loro costo in PM e gli effetti sul combattimento sono indicati sulla Tabella degli Effetti del terreno.

Esagoni di ingresso per le truppe (Bandiere), Punti Vittoria (Stelle) e alberi lungo strade non hanno influenza su movimento e combattimento.

La stella rappresenta obiettivi geografici che devono essere raggiunti. Il numero all'interno rappresenta il valore in punti vittoria (VP).

Nel caso siano presenti più terreni in un esagono nel movimento sceglie il giocatore attivo quale terreno considerare, nel combattimento il giocatore inattivo.

### 10.1. Villaggi e cascine

I Villaggi e le Cascine hanno il loro nome indicato sulla mappa.

Tutti i villaggi occupano solo un esagono, fatta eccezione per Casteggio.

In tutti i villaggi è presente una strada.

Unità in villaggi possono scegliere di rimanere fermi (non muovere o attaccare) indipendentemente dall'Ordine ricevuto dalla propria formazione.



Per sfruttare i vantaggi della difesa in villaggio o cascina le unità devono avere un ordine di Difesa.

10.1.1 Nel caso di attacco contro unità in villaggio o cascina il difensore se lo desidera può cambiare il risultato DR in EX se esegue con successo un Test di Efficienza.



## 10.2. Collina

Il terreno collinare e montagnoso, anche se di più tipi, rappresenta comunque un unico terreno difficile. I livelli hanno effetto solo per la LoS dell'artiglieria.

Artiglieria e cavalleria spendono tutto il loro movimento per muovere di un esagono di questo tipo a meno che non usino strade.

**10.2.1** Questo terreno non consente cariche di cavalleria; per il resto non ha effetto sui combattimenti.

## 10.3. Campi di grano

I campi di grano in alcuni periodi dell'anno rappresentavano un ostacolo alla manovra.



Il costo per attraversare un esagono di Campo di grano è 2 PM. Nel bombardamento contro un bersaglio in campo di grano l'artiglieria ha un DRM -1.

I campi non ostacolano la LoS, ma non permettono l'attraversamento per le cariche di cavalleria.

## 10.4. Boschi

Gli esagoni di bosco occupano l'intero esagono (alberi posti di fianco alle strade o fiumi sono solo elementi decorativi). Le artiglierie possono entrare in un esagono di bosco o uscire da esso, ma possono attraversare esagoni di Bosco solo su strada. La cavalleria che combatte in Bosco ha la sua forza dimezzata.



## 11. ARTIGLIERIA

Unità di Artiglieria possono sempre scegliere di avere un Ordine di Manovra o Difesa senza bisogno di alcun tiro di iniziativa e indipendentemente dall'Ordine della loro formazione.



Artiglieria



Artiglieria a cavallo

Quando una unità di artiglieria muove o Bombarda si gira sul lato "Moved". Questa pedina viene rigirata nella Fase di fine del turno. Una artiglieria sul lato "Moved" non può bombardare.

**11.0.1** L'artiglieria a cavallo se muove al massimo della metà per difetto dei suoi punti movimento, non si gira sul lato "Moved".

**11.0.2** Le unità di Artiglieria possono partecipare ad un attacco solo bombardando l'unità difendente.

Le unità di Artiglieria NON sono considerate nel calcolo dei modificatori per il combattimento e nei modificatori per la concentrazione di PF nell'esagono e non subiscono mai i risultati della Tabella di Combattimento.

Unità di Artiglieria possono sempre bombardare in modo autonomo qualsiasi siano gli ordini delle loro formazioni.

## 11.1. Ritirata

L'artiglieria in stack con unità da combattimento che siano state eliminate o forzate a ritirarsi a seguito di un assalto è eliminata.

Artiglieria in stack con una unità che sia forzata a ritirarsi a seguito di Bombardamento, può decidere se rimanere sul posto o ritirarsi con l'unità, ma in questo caso viene girata sul lato Moved.

**11.1.1** Nel caso di un attacco contro un esagono dove sono presenti solo Artiglierie, dopo la risoluzione dell'eventuale bombardamento difensivo (11.4.4) se c'è ancora almeno una unità attaccante il risultato è un automatico DE, ma è obbligatorio avanzare nell'esagono (12.7).

## 11.2. Raggio dell'Artiglieria

Il raggio delle unità di artiglieria è riportato sulle pedine. A seconda della distanza si applicano dei modificatori indicati nella Tabella di Bombardamento.

L'unità nemica bombardata (chiamata Bersaglio) deve essere nella Linea di vista dell'artiglieria (11.3). La distanza dall'unità che bombarda all'esagono bersaglio è considerata contando l'esagono bersaglio, ma non quello dell'unità che bombarda.





### 11.3. Linea di Vista

Una unità può vedere le unità nemiche fino a quattro (4) esagoni di distanza se le condizioni lo consentono (vedi anche le regole dello scenario) e nessun terreno blocca la Linea di Vista (LoS). Le unità tracciano la LoS dal centro del loro esagono al centro dell'esagono dell'unità bersaglio.

#### 11.3.1. ESAGONI BLOCCANTI

Ridotte, Villaggi, Cascine, Bosco, Campi di grano e Terreno in posizione più elevata degli esagoni da dove si fa fuoco e del bersaglio bloccano la LoS.

##### Le unità non bloccano la LoS

Se un esagono tra l'unità attiva e il bersaglio è di terreno bloccante, la LoS è bloccata e il bersaglio non può essere visto/bombardato. Se la LoS passa esattamente tra due esagoni e solo uno dei due blocca, la LoS non si considera bloccata.

#### 11.3.2. NEBBIA DI GUERRA

Si può esaminare uno stack nemico solo se si ha una LoS all'esagono dove questo si trova.

### 11.4. Bombardamento

Un bombardamento è un attacco di unità di artiglieria contro un esagono occupato da unità nemiche. Ogni unità di artiglieria può attaccare un solo esagono. Due unità di artiglierie nello stesso esagono possono dividere i loro attacchi contro esagoni diversi,

ma una singola unità di artiglieria non può dividere il suo fuoco contro più esagoni.

Le unità di artiglieria non sono mai obbligate ad attaccare un nemico solo perché questi è nel loro raggio di tiro.

**11.4.1** Le unità di artiglieria possono unire i loro fattori di bombardamento in un unico Bombardamento se sono in stack nello stesso esagono. Artiglierie in differenti esagoni possono bombardare lo stesso bersaglio, ma non sommare i loro fattori (il giocatore deve tirare sulla Tabella di Bombardamento per ogni artiglieria che bombarda).

**11.4.2** Le unità di artiglieria possono bombardare, indipendentemente dal comando, se il bersaglio è nel raggio e hanno una LoS valida.

#### 11.4.3 PROCEDURA DI BOMBARDAMENTO.

Si tira un dado sulla Tabella di Bombardamento nella colonna corrispondente al valore dell'unità sparante, si applicano i modificatori per il terreno e quelli indicati nella Tabella di Bombardamento (distanza e concentrazione di PF nell'esagono).

Non è possibile bombardare un esagono dove sono presenti solo artiglierie.

#### 11.4.4 BOMBARDAMENTO DIFENSIVO.

L'artiglieria (non sul lato Moved), se attaccata in Assalto, può bombardare uno degli esagoni dove sono presenti unità attaccanti prima dell'attacco

## 12. COMBATTIMENTO

I combattimenti fra unità avvengono nella sotto fase 5 della Fase di Azione. Solo unità nemiche adiacenti possono essere attaccate. L'attaccante conduce i suoi assalti o i suoi combattimenti a fuoco nell'ordine che desidera, e i risultati di ogni tentativo vanno applicati subito, prima di procedere al successivo attacco.

Tutte le unità con ordine di Attacco devono attaccare eventuali unità nemiche che siano nella loro ZoC; le unità con ordine Avanzata non sono obbligate a farlo.

Se una unità assalta una unità nemica, allora tutte le unità nemiche nella sua ZoC devono essere attaccate, non necessariamente dalla stessa unità (se usate la regola opzionale 16.3 si può usare anche il movimento di fuoco per ottemperare a questa regola).

Tenendo presente le limitazioni di cui sopra il giocatore decide quali delle sue unità attaccano e quali unità nemiche verranno attaccate.

### 12.1. Assalti

Ogni assalto viene risolto in una serie di fasi che vanno seguite nell'ordine esatto (prima tutte le fasi 1, poi le fasi 2 etc.). Il giocatore attivo è definito l'Attaccante, l'altro è il Difensore

- 1) Dichiarare quali unità intendono attaccare (12.2),
- 2) Ritirate prima del combattimento (14.1),
- 3) Risolvere eventuali Bombardamenti difensivi (11.4.4),
- 4) Effettuare eventuali test di Efficienza (12.2.2),
- 5) Determinare i rapporti di forza (12.5.1) e gli effetti del terreno,
- 6) Applicare il risultato della Tabella di Combattimento.

### 12.2. Dichiarazioni d'Assalto

Il giocatore attivo dichiara gli attacchi che desidera fare. Il giocatore attivo è sempre l'Attaccante, l'avversario il Difensore, indipendentemente dalla situazione generale. Piazzate un segnalino "Attacco" su tutte le unità in ZoC nemica con un ordine di Attacco. Le unità con ordine "Avanzata" possono attaccare, ma prima devono passare un test di Efficienza. Durante





la fase delle Dichiarazioni d'Assalto il giocatore attivo piazza un segnalino "Attacco?" sulle unità con ordine "Avanzata" che vuol far partecipare agli attacchi.

Unità con altri ordini (Manovra o Difesa) non possono attaccare, ma si difendono normalmente.



Attacco



Attacco?

**12.2.1** In caso di attacco si devono attaccare tutte le unità da combattimento che proiettano una Zona di Controllo nell'esagono dell'attaccante e che non sono attaccate da altre unità amiche in questo sottofase (eccezione 14.2.1).

### 12.2.2 TEST DI EFFICIENZA (MORALE).

Tutte le unità con un segnalino "Attacco?" devono passare un test di efficienza (13.1) prima di attaccare. Se lo passano attaccano normalmente, altrimenti non possono attaccare, ma non subiscono nessuna penalizzazione.

**12.2.3** Nessuna unità può attaccare più di una volta per turno e nessuna unità può essere attaccata più di una volta per Segmento di combattimento.

## 12.3. Efficienza

All'inizio di un combattimento entrambe le parti coinvolte devono stabilire la propria efficienza.

**12.3.1** I giocatori determinano il valore di efficienza delle loro unità di fanteria o cavalleria. In caso di efficienza diversa si calcola l'efficienza più diffusa in base al numero di PF presenti. In caso di parità il giocatore può scegliere quale valore usare.

*Esempio:* Un attaccante ha 2 PF con efficienza 2, 3 PF con efficienza 3 e 2 PF con efficienza 4, l'efficienza degli attaccanti è 3 (questo è il valore del gruppo più numeroso di pari PF). Se avessero avuto 2 PF per ciascun valore di efficienza, l'attaccante avrebbe potuto scegliere qualsiasi valore da 2 a 4.

**12.3.2** La differenza di efficienza fra attaccante e difensore (positivo o negativo) diventa un modificatore al tiro del dado.

## 12.4. Assalto

Le unità possono attaccare unità nemiche solo negli esagoni adiacenti. Un esagono nemico può essere attaccato da un qualsiasi numero di unità provenienti dai sei esagoni adiacenti.

### 12.4.1. COMBATTIMENTI MULTIPLI

Le unità possono attaccare unità nemiche solo negli esagoni adiacenti. Un esagono nemico può essere attaccato da un qualsiasi numero di unità provenienti dai sei esagoni adiacenti.

Tutte le unità in un esagono devono difendersi sommando assieme i punti forza. Un attacco può vedere coinvolti un qualunque numero di unità attaccanti e in difesa, anche su più esagoni. Per essere risolto come un singolo combattimento, tutte le unità attaccanti devono essere adiacenti a tutti i difensori. Unità attaccanti amiche in due o più esagoni possono combinare la loro forza di combattimento contro un singolo esagono occupato da unità nemiche.

Il Difensore non può sottrarre al combattimento nessuna delle unità sotto attacco. L'attaccante deve attaccare tutte le unità nemiche in un esagono con un singolo assalto. Non è permesso attaccare unità nello stesso esagono con assalti separati.

La forza di combattimento di una unità non può essere frazionata su più combattimenti.

*Nota:* l'artiglieria NON partecipa mai al combattimento d'Assalto.

### 12.4.2. ATTACCHI DIVERSIVI

È proibito dichiarare attacchi con rapporti peggiori di 1-5, anche se è possibile che un attacco possa diventare peggiore di 1-5, o anche essere cancellato, a causa di falliti Test di Efficienza. Nel caso un Ordine di Assalto obblighi una unità in EZoC ad attaccare con un rapporto inferiore a 1-5 il risultato sarà automaticamente Ae.

### 12.4.3. ATTACCHI SUPERIORI

#### AL RAPPORTO MASSIMO

Attacchi eseguiti con rapporti di forza superiori al 6-1 vengono risolti sulla colonna 6-1.

*I limiti di spazio e di coordinazione impedivano di utilizzare troppi soldati contemporaneamente in un attacco.*

### 12.4.4. GENERALI IN COMBATTIMENTO

Un generale (massimo uno) può aggiungere uno (o sottrarlo se difensore) al tiro di dado se il combattimento coinvolge unità della propria formazione con cui è in stack.

## 12.5. Tabella di combattimento

Gli Assalti sono risolti utilizzando la Tabella di combattimento.

### 12.5.1. RAPPORTO DI FORZA

L'attaccante somma il valore di combattimento di tutte le unità che attaccano e confronta la somma con il valore di combattimento delle unità nemiche attaccate. Dividete il valore totale dell'attaccante per quello del difensore, arrotondando il risultato a favore del difensore. Il risultato è un rapporto di forza.

*Esempio:* Se 13 PF ne attaccano 4, il rapporto sarebbe 3.25 a 1, arrotondato (sempre in favore del difensore) in 3 a 1.

Terreno e Disordine possono modificare il rapporto di forze.

### 12.5.2. MODIFICATORI

#### AL DADO (DRM):

- 1) Disordine: +2 DRM (15.1),
- 2) Efficienza: DRM = differenza (vedi 12.3),
- 3) Generali: Aggiungere o sottrarre uno al DRM,
- 4) Terreno: vedi la Tabella degli effetti del terreno.

Il DRM non può mai essere superiore a +4 o -4.

### 12.5.3. ESITO DEL TIRO

Il risultato del tiro di dado, con i modificatori, indicherà una linea sulla Tabella di combattimento che incrocerà la colonna corrispondente al rapporto di forza ottenuto, producendo un esito.

Questo esito (o risultato del combattimento) deve essere applicato immediatamente alle unità coinvolte, prima di risolvere gli altri attacchi.

Gli attacchi possono essere risolti nell'ordine scelto dall'attaccante.



#### 12.5.4. RISULTATI DEL COMBATTIMENTO

**AE / DE:** Attaccante / Difensore

Eliminato. Tutti gli attaccanti (A) o i difensori (D) sono eliminati (12.8).

**Ad / Dd:** Tutti gli attaccanti (A) o i difensori (D) sono in Disordine.

**NE:** nessun effetto. Se le unità in attacco avevano Ordine Attacco il giocatore può testare l'efficienza delle sue unità (secondo 13.1): se almeno una unità passa il test, il risultato diventa EX, altrimenti Ad.

**EX:** sia l'attaccante che il difensore perdono l'unità con la maggiore Efficienza tra quelle che hanno preso parte alla battaglia, nel caso ce ne sia più d'una, viene eliminata quella con la maggiore Forza di combattimento. Tutte le altre unità coinvolte nel combattimento devono testare l'efficienza; se non passano il test divengono Disordinate.

**DR:** Tutte le unità del difensore devono ritirarsi di un esagono e fare un test di efficienza (13.1); se lo superano sono in Disordine, altrimenti vanno in Rotta (15.2.1). Unità con ordine Difesa in villaggio o ridotte non sono obbligate a ritirarsi se superano il test di efficienza.

#### 12.6. Ritirate dopo combattimento

Una unità costretta a ritirarsi deve immediatamente retrocedere di uno o più esagoni e deve finire un esagono che sia il più lontano da tutte le unità nemiche, se possibile. Il giocatore che controlla l'unità decide la linea di ritirata. Due unità in stack insieme possono ritirarsi in esagoni differenti.

**12.6.1** Una unità può ritirarsi in ZoC nemica se ogni altra opzione non è possibile, ma riceve un ulteriore livello di Disordine.

**12.6.2** Se l'unico esagono possibile di ritirata (comprese le EZoC) finisce per superare il limite di stacking, l'unità deve proseguire la ritirata di un altro esagono fino a quando non arriva in un esagono che permetta di rispettare la regola dello stacking.

**12.6.3** Se una unità non può ritirarsi perché circondata da unità nemiche è permanentemente eliminata.

#### 12.7. Avanzata dopo combattimento

Se un esagono è reso vacante a causa di un combattimento una unità attaccante può avanzare in quell'esagono. Tale avanzata ignora le EZoC. La scelta se avanzare o meno deve essere fatta immediatamente, prima di risolvere gli altri combattimenti.

Una unità non è mai obbligata ad avanzare e non può mai avanzare più di un esagono.

**12.7.1** Le unità in Disordine e l'artiglieria non possono attaccare, quindi non possono mai avanzare dopo il combattimento.

**12.7.2** Una sola unità può avanzare dopo il combattimento. Se il risultato del combattimento ha reso vacanti due esagoni l'attaccante può avanzare in uno dei due esagoni a sua scelta.

**12.7.3** Tutte le unità presenti in un esagono possono avanzare se sono in stacking con un Comandante e anche il Comandante avanza con loro.

#### 12.8. Unità Eliminate

Ogni volta che una unità a piena forza è eliminata l'unità viene girata (a forza ridotta, perde uno Step) e messa nella traccia dei turni di gioco nel turno successivo a quello in corso, se si trovava nel raggio di comando di un comandante (Generale o Ufficiale) della propria formazione al momento dell'eliminazione, due turni dopo se fuori dal raggio di comando.

Unità che erano già a forza ridotta, che non hanno forza ridotta o che rientrano in 12.6.3 e 15.2.1 sono permanentemente eliminate.

**12.8.1 RITIRATA FUORI MAPPA.** Unità obbligate a ritirarsi fuori mappa sono permanentemente eliminate.

**12.8.2** Le unità precedentemente eliminate tornano in mappa (sul lato più debole) entro un esagono dal loro Generale di formazione, rispettando le regole dello stacking e non in Ezoc.

### 13. EFFICIENZA

Il valore di efficienza delle unità è un misto di morale, slancio, aggressività, addestramento, esperienza dei soldati, dei sottufficiali e del corpo ufficiali dell'unità.

#### 13.1. Test di Efficienza

Una unità che deve eseguire un test di efficienza tira un dado: se il risultato è pari o inferiore al suo valore di efficienza il test è riuscito, altrimenti fallisce.

**13.1.1** Un test di efficienza riesce sempre con un tiro di 1 e fallisce sempre con un tiro di 6 indipendentemente dai modificatori.

**13.1.2** Nei test di efficienza si tira un solo dado per stack e il risultato si applica a tutte le unità nell'esagono.

#### 13.2. Modificatori per i Comandi

Si applica un modificatore di -1 al dado se il Comandante in capo, un Generale o un ufficiale della stessa formazione sono presenti nell'esagono (se ne può utilizzare solo uno).

### 14. CAVALLERIA

Le unità di cavalleria in alcune situazioni hanno la capacità di caricare o di ritirarsi prima del combattimento.

**14.0.1** Le unità di cavalleria hanno la loro forza di combattimento raddoppiata se attaccano fanterie in Disordine.

#### 14.1. Ritirata prima del combattimento

Dopo che un assalto è stato dichiarato le unità di cavalleria o artiglieria a cavallo non "moved" possono ritirarsi di un esagono prima del calcolo dei rapporti di forza se hanno un Ordine di Manovra o Difesa e l'attaccante è composto da sola fanteria. Se tutte le unità attaccate si ritirano, l'attaccante può avanzare nell'esagono reso vacante.

#### 14.2. Cariche di cavalleria

Le unità di Cavalleria con un Ordine di Attacco possono effettuare una carica nei terreni consentiti se la cavalleria ha PM sufficienti per entrare nell'esagono dove è presente il nemico che si vuole caricare. Per tutto il movimento di carica le cavallerie devono entrare solo in esagoni dove la carica sia consentita. Le cavallerie devono fermare il loro movimento nell'esagono adiacente all'unità nemica e mettere una pedina Charge sulle unità in carica.



Durante il segmento Assalto, le cavallerie con la pedina Charge entrano nell'esagono e attaccano le unità nemiche. Le unità di cavalleria con una pedina di Charge hanno la loro forza di combattimento raddoppiata (non cumulativo con 14.0.1, al massimo raddoppia).



**14.2.1** La cavalleria che carica può ignorare eventuali le altre EZoC ai fini della regola 12.2.1.

**14.2.2** Tutte le cavallerie in buon ordine alla fine della Carica vanno automaticamente in Disordine.

**14.2.3** Non è possibile attaccare lo stesso esagono in un segmento di combattimento con una carica di cavalleria e un attacco di fanteria.

**14.2.4 CONTRO CARICA.** Le unità di Cavalleria con un Ordine di Difesa possono reagire ad una carica nemica. Quando una cavalleria nemica in carica passa in un esagono adiacente ad una cavalleria con un Ordine di Difesa non in Disordine e in questo esagono non ci sono altre unità, questa cavalleria può a sua volta caricare il nemico. Piazzate una pedina Charge sull'unità. La cavalleria che ha subito la contro carica termina il movimento per questa attivazione. Le contro cariche saranno risolte nell'esagono della cavalleria nemica (non quello da cui parte la contro carica) e sono la prima cosa da risolvere durante il successivo segmento di Assalto. L'unità in contro carica si considera l'attaccante.

*In questo caso l'attaccante e il difensore saranno raddoppiati siccome hanno entrambi il segnalino Charge.*

## 15. DISORDINE, ROTTA, RECUPERI E RINFORZI

Le unità in Disordine e in Rotta non hanno ZoC e sono soggette a diverse limitazioni.



Disordine



Rotta

### 15.1. Unità in Disordine

Le unità in Disordine non possono mai attaccare e la presenza di unità in Disordine in difesa dà un DRM di +2 all'attaccante negli Assalti.

**15.1.1** Una unità in Disordine che riceve un altro Disordine va in Rotta.

### 15.2. Unità in Rotta

Le unità in Rotta non possono attaccare e muovere (vedi però 15.2.2).

Se un nemico arriva adiacente ad una unità in Rotta questa deve effettuare un test di Efficienza: se lo supera si deve ritirare di 2 esagoni, altrimenti si arrende (è permanentemente eliminata).

**15.2.1** Una unità che va in Rotta come risultato di un combattimento si deve immediatamente ritirare di 2 esagoni. Se non può ritirarsi è permanentemente eliminata.

**15.2.2** Nella Fase di fine del turno tutte le unità in rotta devono muovere di due esagoni allontanandosi dalle unità nemiche.

Le unità possono interrompere la loro rotta se in Villaggio, Ridotta o nell'esagono con un generale amico.

### 15.3. Recupero delle unità

Nella sotto fase 6 della Fase di Azione le unità in Disordine o in Rotta possono tentare di riorganizzarsi se non si trovano in EZoC, il loro ordine lo consente ed è la loro unica azione del turno.

**15.3.1** Per recuperare devono fare un test di efficienza.

Se superano il tiro le unità in Rotta diventano in Disordine e quelle in Disordine tornano in piena efficienza.

### 15.4. Rinforzi

Le nuove unità entrano in mappa nell'esagono appropriato il turno specificato nella Tabella dei Rinforzi (vedi Piazzamento Iniziale) pagando il costo dell'esagono di entrata.

I rinforzi entrano durante la fase di Azione della formazione a cui appartengono.

**15.4.1** I rinforzi entrano sulla mappa in comando e con un Ordine di Avanzata.

## 16. REGOLE OPZIONALI

I giocatori, se vogliono, possono utilizzare una o più di queste regole opzionali.

### 16.1. Ordini del quartier generale

Se utilizzate questa regola si salta la sotto fase 1 (ordini) della Fase di Comando del turno.

Ogni schieramento ha una pedina Quartier Generale (QG), mettetela con il suo Comandante in capo.

Quando un giocatore deve attivare una formazione può attivare al suo posto il QG. Se attiva il QG, il suo Comandante in capo può cambiare gli Ordini (5.2) ai propri generali.

Il Comandante in capo, nel caso comandi anche una formazione, non si considera attivato per avere attivato il QG e il QG può essere attivato anche se il Comandante in capo è già A(ttivato). La pedina del Quartier Generale viene girata sul lato A(ttivata) e non potrà più essere utilizzata fino al prossimo turno.

### 16.2. Colonne Indipendenti

Uno o più Ufficiali possono ricevere ordini specifici (che potranno essere cambiati con un tiro d'iniziativa).

Per creare una Colonna indipendente è necessario che l'Ufficiale inizi la sua attivazione entro il raggio di Comando del proprio superiore.

Gli Ufficiali indipendenti non hanno un Segnalino di formazione corrispondente per indicare il tipo di ordine assegnato, piazzate sotto l'Ufficiale una pedina con indicato l'ordine.

**16.2.1** La colonna indipendente rimane in gioco fino a quando, all'inizio di una sua attivazione, il giocatore decide di riaggiungerla alla formazione principale, ma per farlo deve essere nel raggio di comando del proprio Superiore.

Togliete l'ordine che aveva l'Ufficiale, ora dovrà obbedire all'ordine della formazione.

**16.2.2** Tutte le unità di un colonna indipendente sono considerate in Comando se le truppe sono entro il raggio di comando dell'Ufficiale scelto.

**16.2.3** Gli ufficiali di cavalleria possono comandare solo colonne indipendenti composte di Cavalleria e artiglieria a cavallo.

### 16.3. Ordine Aperto

Questa variante dell'ordine di Manovra o Avanzata (movimento di fuoco) permette alle unità leggere, di



entrare in EZoC (anche quelle con un ordine di manovra), fare fuoco e, se hanno sufficienti PM, anche ritirarsi di un esagono.

Solo le truppe leggere possono usare questa tattica.



**16.3.1** il movimento di fuoco avviene nella fase di movimento. Le unità non possono assaltare nella successiva fase di Assalto, anche se iniziano i combattimenti adiacenti ad unità avversarie.

**16.3.2** Più di una unità di fanteria leggera può attaccare un nemico in Ordine Aperto, però ogni unità attacca individualmente, non si può sommare il valore di più unità in un singolo attacco.

Il fuoco si risolve sulla tabella Fuoco di Fanteria dopo aver considerato gli eventuali modificatori di Raggruppamento e Terreno; inoltre la presenza di (un) Generale o Ufficiale in stack aggiunge un DRM +1 Combattimenti a fuoco.

### 16.3.3 RISULTATI DELLA TABELLA

•: Nessun effetto;

**D:** L'unità bersaglio in cima allo stack deve eseguire un Test d'Efficienza; Se lo supera nessun effetto, se lo fallisce va in Disordine e si ritira di un esagono.

**D1:** L'unità bersaglio in cima allo stack deve eseguire un Test d'Efficienza con un DRM di +1; Se lo supera nessun effetto, se lo fallisce va in Disordine e si ritira di un esagono.

**DR:** L'unità bersaglio in cima allo stack deve eseguire un Test d'Efficienza; se fallisce va in Rotta, se lo supera va in Disordine e si ritira di un esagono.

Il fuoco di fanteria non ha mai effetto sull'artiglieria.

**16.3.4 ESAURIMENTO FISICO.** Le unità che hanno agito in Ordine Aperto vanno indicate con una pedina V (olteggianti). Il segnalino sarà rimosso dopo la fase di combattimento del turno successivo. Se una unità attacca in Ordine Aperto per due turni consecutivi deve essere marcata con un segnalino di Affaticamento (girare la pedina V dopo il secondo utilizzo). Le unità in Esaurimento Fisico potranno effettuare fuoco di fanteria o agire con ordini di Avanzata e Attacco soltanto dopo aver superato un Test di Efficienza (nel qual caso togliete il segnalino F). Se il test riesce possono agire normalmente, se fallisce le unità assumono un Ordine di Difesa per quel turno.



Volteggianti



Esaurimento fisico

**16.3.5 RITIRATA.** Una unità con una pedina V può ritirarsi di un esagono prima del combattimento se supera un test di Efficienza. L'unità si ritira di un esagono prima del calcolo dei rapporti di forza. Se tutte le unità attaccate si ritirano, l'attaccante può avanzare nell'esagono reso vacante.

## 17. SCENARI

In **Arrivano i Francesi!** sono presenti due scenari sulle battaglie di Montebello e Campotenesse.

Per ognuno di questi scenari sono presenti alcune regole specifiche dovute alla particolare situazione della battaglia.

Le regole dello scenario prevalgono sempre su quelle del regolamento generale.

### 17.1. Uno scontro di avanguardie

*La Battaglia di Casteggio - Montebello - 9 giugno 1800.*

**Uno scontro di Avanguardie** simula la battaglia detta dai Francesi di Montebello, dagli Austriaci di Casteggio. Fu combattuta nel giugno del 1800 durante la campagna nell'Italia del Nord. Per un approfondimento sulla battaglia vi rimandiamo all'articolo storico incluso in questa rivista.

#### 17.1.1. SCALA DI GIOCO E TERRENO

⌚ 30 minuti per turno,

⌚ circa 400 m. per esagono,

⌚ 1 Punto Forza (PF) rappresenta circa 150 uomini per la fanteria, 75 per la cavalleria o 2 cannoni.

I simboli con lettera maiuscola indicano gli esagoni di ingresso per le truppe. La stella rappresenta gli obiettivi geografici che devono essere raggiunti. Il numero all'interno rappresenta il valore in punti vittoria (VP).

#### 17.1.2. MOVIMENTO DEI COMANDANTI

Il primo turno di gioco solo il giocatore francese può attivare le sue formazioni. Le formazioni francesi possono entrare in mappa con l'ordine che desiderano. In Montebello tutti i comandanti hanno sei punti movimento e non otto.

#### 17.1.3. LINEA DI VISTA

In Montebello una unità può vedere le unità nemiche fino a tre (3) esagoni di distanza se le condizioni lo consentono.

#### 17.1.4. MARCIA IN COLONNA

Le unità Austriache non possono usare la Colonna di Marcia in questo scenario.

#### 17.1.5. ORDINE DI MARCIA

L'esercito austriaco aveva l'ordine di marciare verso Stradella. Alcune formazioni devono muovere verso il loro obiettivo finché almeno metà





## UNO SCONTRO DI AVANGUARDIE - PIAZZAMENTO INIZIALE

### AVANGUARDIA AUSTRIACA (TUTTE LE FORMAZIONI INIZIANO IN MANOVRA, MA VEDI 17.1.2)

<b>FML Ott (R)</b>	2912	<b>Gottesheim (G)</b>	2715	<b>Schellenberg (S)</b>	1311
O'Reilly	3109	Art. Gottesheim	2914	Letzenyi	1310
Schustekh	2811	IR Graf Stuart 18 - I	2514	Retz	1613
Mariassy Jäger	3509	IR Graf Stuart 18 - II	3114	Sticker	1411
Light bataillon Bach	3312	IR Graf Stuart 18 - III	2616	Art. Schellenberg	1510
Light bataillon Am Ende	3309	IR Colloredo Waldsee 57 - I	2815	Ogulin Grenzer	1309
Light Cavalry Jäger de Bussy	2909	IR Colloredo Waldsee 57 - II	2415	IR Hohenlohe 17 - I	1410
Otočac Grenzer	3310	IR Colloredo Waldsee 57 - III	3016	IR Hohenlohe 17 - II	1310
Warasdin Kreuzer Grenzer	3110			IR Mittrowski 40 - I	1712
Banat Grenzer	3208	<b>Vogelsang (O)</b>	1315	IR Mittrowski 40 - II-III	1513
Nauendorff Hussars I	2810	Art. Vogelsang*	1515	IR Reisky 13 - I	1713
Nauendorff Hussars II	2809	IR Fröhlich 28 - I	1715	IR Reisky 13 - II-III	1613
Art. O'Reilly	2710	IR Fröhlich 28 - II	1416	Lobkowitz Dragoons	1311
Art. Schustekh	2811	IR Fröhlich 28 - III	1616	Lobkowitz Dragoons	1411
				Lobkowitz Dragoons	1212
				IR Splenyi 51 - I	1610
				IR Splenyi 51 - II	1709

\* = Sulla pedina la formazione è indicata come V

### CORPO DI LANNES

Turno 1	B	Turno 2	C	Turno 5	A
<b>Lannes (L)</b>		<b>Watrin (W)</b>		<b>Chambarlac (C)</b>	
Mainoni		Gency		Herbin	
28e de Ligne - I		Art. Watrin		Art. Herbin	
28e de Ligne - II		6e Leggera - I		24e Leggera - I	
28e de Ligne - III		6e Leggera - II		24e Leggera - II	
Turno 2	B	6e Leggera - III		24e Leggera - III	
Rivaud Jean		Turno 3	C	Turno 6	A
Garde consul.		Malher		O. Rivaud	
12e Hussars		22e de Ligne - I		Art. Rivaud	
		22e de Ligne - II		96e de Ligne - I	
		22e de Ligne - III		96e de Ligne - II	
		40e del Ligne - II		96e de Ligne - III	
		40e del Ligne - II		43e de Ligne - I	
		40e del Ligne - III		43e de Ligne - II	
				43e de Ligne - III	

delle unità di quella formazione non raggiungono l'esagono indicato.

Gli ordini iniziali sono:

- ➔ Vogelsang: Corvino (2815)
- ➔ Retz: Mairano (2312)
- ➔ Schellenberg: Casteggio (2011)

Le unità possono muovere anche se fuori comando.

Questo ordine di marcia viene rimosso automaticamente quando una unità nemica si ritrova in LOS di una unità della formazione. La formazione prende automaticamente un ordine di Difesa.

#### 17.1.6. ORDINI DEL QUARTIER GENERALE

Se utilizzate la regola opzionale 16.1 dovete utilizzare le pedine Lannes AvGd e Ott Div.



#### 17.1.7. ORDINE APERTO

Se utilizzate la regola opzionale 16.3 la fanteria leggera è identificabile dal cerchietto giallo sulla pedina.

#### 17.1.8. CONDIZIONI DI VITTORIA

Alla fine della partita si assegnano i Punti Vittoria (PV) in base alle perdite subite e all'occupazione degli esagoni obiettivo sulla mappa.

I giocatori ricevono un numero di PV per ogni esagono obiettivo occupato pari al numero nella stella.

Lo schieramento che alla fine della partita ha eliminato il maggior numero di step nemici ottiene 5 PV.

Il giocatore austriaco vince automaticamente se, durante il gioco, elimina o cattura Lannes.

#### 17.2. A lento passo

*La Battaglia di Campotenesse - 9 marzo 1806.*

**A lento passo** simula la battaglia detta di Campotenesse, avvenuta durante la campagna di invasione del Regno delle Due Sicilie da parte del generale Masséna e combattuta contro le reali truppe di Napoli guidate dal generale Joseph Elisabeth Roger de Damas D'Antigny, meglio noto nella storiografia italiana come Ruggero di



Damas, emigré francese e cittadino napoletano.

Per un approfondimento sulla battaglia vi rimandiamo all'articolo storico sulla battaglia.

Il gioco utilizza diverse regole specifiche, dovute alla particolare situazione di questo scontro in montagna e alla forte nevicata che condizionò le operazioni di quella giornata.

### 17.2.1. SCALA DI GIOCO E TERRENO

➔ 30 minuti per turno,

➔ Circa 1000 m. per esagono (1: 500),

➔ 1 Punto Forza (PF) rappresenta circa 100 uomini per la fanteria, 50-100 per la cavalleria o 2 cannoni.

Le bandiere con lettera maiuscola indicano gli esagoni di ingresso per le truppe francesi e di ritirata per quelle Napoletane. La stella rappresenta gli obiettivi geografici che devono essere raggiunti dalle forze francesi. Il numero all'interno rappresenta il valore in punti vittoria (VP).

### 17.2.2. MOVIMENTO DEI COMANDANTI

In questo scenario tutti i comandanti hanno tre punti movimento e non otto.

### 17.2.3. LIMITI DI STACKING

a) Due unità di cavalleria della stessa formazione o

b) una unità di artiglieria e una unità di fanteria o cavalleria di qualsiasi formazione.

c) una sola unità di fanteria

Nota: la severità dei limiti di raggruppamento sono dovuti alla preferenza delle unità ad agire in ordine sparso ed alle condizioni climatiche.

### 17.2.4. LINEA DI VISTA

In Campotenese una unità può vedere le unità nemiche fino a due (2) esagoni di distanza se le condizioni lo consentono.

### 17.2.5. CARICHE

In questo scenario non è possibile effettuare cariche di cavalleria.

### 17.2.6. RIDOTTE DI CAMPOTENESE

*La spianata di Campotenese era "custodita" da tre grosse ridotte, armate con pezzi pesanti da 12 libbre.*

*Erano poste più a sud della gola d'imbocco all'altopiano, poco prima del dirupo che scendeva verso Morano, attraverso la vallata di San Martino.*

Per sfruttare i vantaggi della Ridotta le truppe devono essere in



Difesa.

Unità in Ridotta in Difesa possono scegliere di rimanere

fermi (non muovere o attaccare) indipendentemente dall'Ordine della propria formazione.

Le tre ridotte possono sparare a qualsiasi bersaglio in LoS. Le batterie delle ridotte quando sparano non si girano sul lato Moved. Non possono muovere, ritirarsi, né fare fuoco difensivo e in caso di risultato avverso sono girate sul lato Danneggiate (diventano inutilizzabili).

Le ridotte possono sparare solo se sono in stack con unità che hanno ordine di Difesa; con tutti gli altri Ordini rimangono inattive.

*Le tre ridotte furono in realtà del tutto inefficaci in quanto il tappeto di neve sotto i cannoni faceva sprofondare gli affusti causando tiri alti. Per tale motivo sarebbe stato necessario posizionare i pezzi su terreno più stabile.*

### 17.2.7. TRACCIA DEL METEO

Il primo turno di gioco è sempre contrassegnato da una nevicata.



Mettere il segnalino del tempo atmosferico in posizione 1.

Come ultima azione della Fase C Fine del Turno si tira un dado per vedere se le condizioni climatiche cambiano per il Turno successivo.

Dalla posizione 1 si passa alla posizione 2 (Bufera di Neve) con un tiro del dado di 6.

Dalla posizione 2 si passa alla posizione 3 (Tormenta) sempre con un 6 o si torna alla posizione 1 tirando un 1.

Dalla posizione 3 si torna alla posizione 2 tirando 6 o si torna alla posizione 1 tirando un 1.

Ogni altro risultato non sposta il segnalino del tempo.

Queste sono le particolarità:

➔ **NEVICATA:** Nessun effetto

➔ **BUFERA:** Le artiglierie hanno gittata uno. L'efficienza delle unità napoletane con ordine di difesa è aumentata di uno.

➔ **TORMENTA:** Le artiglierie non sparano. Unità da combattimento e Comandanti muovono di un solo esagono, anche su strada. Non si può utilizzare l'Ordine Aperto. L'efficienza delle unità napoletane con ordine di difesa è aumentata di due. Nessuna unità ha ZoC.

### 17.2.8. MOVIMENTO SU STRADA

In montagna il movimento su strada era gioco forza improvvisato e caotico e il suo costo cambia in base al tempo atmosferico.

Ogni esagono contiguo di strada costa mezzo ( 1/2 ) PM. In condizioni atmosferiche di tipo 2 (bufera) un esagono di strada costa un (1) PM.

In condizioni atmosferiche di tipo 3 (tormenta) un esagono di strada costa tutti i PM di una unità o comandante.





## A LENTO PASSO - PIAZZAMENTO INIZIALE

### DIVISIONE NAPOLETANA DAMAS

Damas (CiC)	3316	2a Brigata	Zimmermann (Z) (Difesa)	2616	
Nunziante (N) (Difesa)	3115	Tschudy (T) (Difesa)	2812	Mirabelli	1611
Pignatelli Cerchiara	3115	Maggiore	2813	Maggiore	2516
Pinedo	3014	Reg.na Carolina I fucilieri (Eff. 3)	2811-2813	Reg. Carolina II fucilieri	2515-2616
Avallon	3015	Reg.na Carolina I reclute (Eff. 2)	2712-2812	Real Principe I fucilieri	2415-2715
Real Principessa	3115-3113	Real Ferdinando granatieri	2710	Re Ferdinando reclute	1611
Real Sanniti	3214-3215	Art. destra della Ridotta	2712	Real Abruzzi 1° fucilieri	2615-2314
Cacciatori Calabri	3014	1a brigata		Art. Sinistra della Ridotta	2615
Cavalleria Principe II	3015	Ricci (R) (Difesa)	2814		
		Roth	3016		
		Maggiore	2713		
		Real Ferdinando 1° fucilieri	2713-2815		
		Real Ferdinando 2° gran. (Eff. 4)	2814		
		Cavalleria Principessa	3016		
		Cavalleria Re 1	3316		
		Art. Centro della Ridotta	2713		

### DIVISIONE REYNIER

Turno 1	1401 A	Turno 2	2201 B	Turno 4	1401
Reynier (CiC)		Verdier (V) (Avanzata)		Franceschi (vedi 17.2.9)	
Compère (C) (Avanzata)		Abbé		6° Chasseurs (x2)	
Bourgeois		Peiry		9° Chasseurs (x4)	
Huard		1° Leggero (x2)			
42° di linea (x2)		1° Polacco (x2)			
1° Leggero (x4)		42° di linea III bat.			
1° Svizzero (x2)		23° Leggero I bat.			
		Art. 3pdr. da montagna			

#### 17.2.9. FRANCESCHI

Il giocatore francese può (ma non è obbligato a) far agire Franceschi e le unità del 6 e 9 Chasseurs come una formazione indipendente. Quando Compère viene attivato può attivare la sua formazione oppure, al suo posto, Franceschi che agirà come una Colonna indipendente (anche se non state usando la regola opzionale).



Compère non si considera attivato per avere attivato Franceschi e può attivare Franceschi anche se è già A.

#### 17.2.10. ORDINI DEL QUARTIER GENERALE

Se utilizzate la regola opzionale 16.1 dovete utilizzare le pedine Minutolo e General-staff.



#### 17.2.11. ORDINE APERTO

Se utilizzate la regola opzionale 16.3 tutte le unità di fanteria con movimento 3 sono considerate fanteria leggera.

#### 17.2.12. CONDIZIONI DI VITTORIA

Il giocatore napoletano vince automaticamente se, alla fine dell'ultimo turno, occupa Morano Calabro e l'esagono 3418.

Se non avviene una vittoria automatica il giocatore francese somma i PV ottenuti. Il risultato indica l'esito della battaglia.

Il giocatore francese riceve un numero di PV per ogni esagono obiettivo occupato pari al numero nella stella.

Il giocatore francese somma gli step persi e quelli eliminati al nemico (ogni comandante conta come uno step). Se ha eliminato più step guadagna 1 PV per ogni step di differenza, altrimenti lo perde.

Quando viene catturato/ucciso un Maggiore Napoletano il giocatore francese tira un dado: con un risultato da 4 a 6 ha catturato la bandiera

reggimentale e guadagna un ulteriore PV. Utilizzate il retro della pedina come pro memoria.

Risultato:

- ➔ **13+ PV:** Vittoria francese
- ➔ **10 – 12 PV:** Nulla di fatto
- ➔ **9 o MENO PV:** Vittoria Napoletana

## 18. BIBLIOGRAFIA

### Montebello

Bouvier, Jean-Baptiste, *Historique du 96e Régiment d'Infanterie*, Storck, Lyon, 1892.

Cugnac, Capitaine, *Campagne de l'Armée de Réserve en 1800*; vol. I Passage du Grand-Saint-Bernard; vol. 2 Marengo, Chapelot, Paris, 1900.

Dumolin, Maurice, *Précis d'Histoire Militaire; Révolution et Empire*, fascicoli VII-VIII, Barrère, Paris 1906.

Gachot, Edouard, *La Deuxième Campagne d'Italie (1800)*, Perrin, Paris, 1899.



Galandra, Marco, *Un Affaire fort brillante. La battaglia di Casteggio-Montebello del 9 giugno 1800*; Luculano editore, Pavia 2000.

Günther, Reynold, *Geschichte des Feldzuges von 1800, in Ober-Deutschland, der Schweiz und in Ober-Italien*, Huber, Frauenfeld 1893.

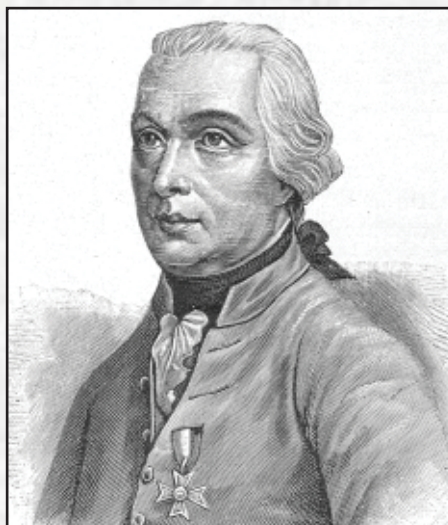
*Les Cahiers du Capitaine Coignet (1799-1815)*, publiés par Lorédan Larchey, d'après le manuscrit original, Hachette et Cie, Paris, 1883. (Coignet combatté a Montebello con i Granatieri della 96<sup>a</sup> Demi Brigade di linea. Fu là che catturò un cannone austriaco, salvando il Capitano e liberando un sergente. Fu poi premiato da Bonaparte e portate nella Guardia Consolare).

Mändl Maximilian, *Geschichte des K. und K. Infanterie-Regiments Nr. 51, I. Band (1702-1802)*, Verlag des Regiments, Klausenburg 1897.

Mras, Karl, "Geschichte des Feldzuges 1800 in Italien" in *Streiffleurs ÖMZ 1828* – I band I heft pag. 34-56 – II heft pp. 172.

S.A., *Geschichte des K.K. 18. Linien-Infanterie-Regimentes Großfürst Constantin von Rußland, K.K. Hof- und Staatsdruckerei, Wien 1859.*

Schneidawind, Franz Joseph Adolf, *Geschichte der Feldzüge der Franzosen in Italien, während des Consulats Napoleon's Bonaparte in den Jahren 1800 und 1801*, vol.



I-II-III-IV, Carl Leske, Darmstadt 1837.

Simond, Emile, *Précis de l'Histoire du 28e de Ligne*, Charles-Lavauzelle, Paris, 1896.

### Campotenese

S.A., *Idea di una Storia della Milizia delle Sicilie da Carlo III sino al regnante Ferdinando II*. Napoli 1807.

Cenno su gli avvenimenti militari, ovvero saggi storici sulle Campagne dal 1799 al 1814, del Conte M. Dumas, Tenente Generale degli Eserciti del Re de' Francesi, *Campagne del 1806 e 1807*, Seconda edizione, tomo XV, Napoli, Tipografia all'insegna del Gravina, 1838.

Boeri Giancarlo, Crociani Piero, *L'Esercito Borbonico dal 1789 al 1815*, Stato Maggiore Esercito, Ufficio Storico Roma 1997.

Du Fresnel Commandant, *Un Régiment à travers l'Histoire le 76e,*

*ex 1er Légèr*, Préface de François Coppée de l'Académie Française, E. Flammarion Éditeur 1894.

Ilari V., Crociani P., Boeri G., *Le Due Sicilie nelle Guerre Napoleoniche*, Vol. I 1800-1806, Stato Maggiore Esercito, Ufficio Storico, Roma 2008.

Ilari V., Crociani P., Boeri G., *Storia militare del Regno Murattiano (1806-1815)*, Wiederholt Frères, 2007.

Koch, Frédéric, *Mémoires de Masséna: rédigés d'après les documents qu'il a laissés et sur ceux du dépôt de la guerre et du dépôt des fortifications*, Vol IV, Paulin et Lechevalier (Paris), 1848-1850.

Marulli Gennaro, *Ragguagli storici sul regno delle Due Sicilie dall'epoca della Francese rivolta fino al 1815* (vol. II), Napoli, Luigi Jaccarino, 1845.

Ulloa Antonio, *Idea di una storia delle milizie delle Sicilie da Carlo III sino al regnante Ferdinando II*, in *Antologia militare*, anno quinto, n. 9, primo semestre 1840.

### 19. CREDITI

**AUTORE:** Enrico Acerbi

**SVILUPPO:** Luca Veluttini

**MAPPE:** Enrico Acerbi

**GRAFICA:** Giulia Tinti

**PLAYTEST:** Massimiliano Colombi, Piernennaro Federico, Andrea Grizi, Marco Rossi, Alessandro Villa.

