

Volturno 1860

L'ultima battaglia

di Andrea Brusati



1. INTRODUZIONE

- 1.1. Componenti del gioco
- 1.2. Turno di Gioco (GT)
- 1.3. Mappa
- 1.4. Piazzamento iniziale

2. PEDINE

- 2.1. Unità da combattimento
- 2.2. Comandanti
- 2.3. Formazione
- 2.4. Stato dell'Unità (efficienza)

3. ZONA DI REAZIONE

- 3.1. Fronte
- 3.2. Unità in EZoR

4. SEQUENZA DI GIOCO

5. COMANDO

- 5.1. Stato di Comando
- 5.2. Raggio di Comando

6. FORMAZIONI

- 6.1. Attivazione della Formazione
- 6.2. Iniziativa personale
- 6.3. Accumulo (Stacking)

7. FASE DI AZIONE

- 7.1. Assalto/Carica
- 7.2. Azioni

8. MOVIMENTO

- 8.1. Movimento Minimo
- 8.2. Fronte
- 8.3. Movimento in Colonna
- 8.4. Movimento dell'Artiglieria
- 8.5. Movimento dei Comandanti
- 8.6. Nebbia di Guerra (Fog of War)
- 8.7. Ripiegamento

9. FUOCO

- 9.1. Portata
- 9.2. Esecuzione del Fuoco
- 9.3. Risoluzione del Fuoco
- 9.4. Risultati

10. CARICA

- 10.1. Bersagli
- 10.2. Continuazione della Carica
- 10.3. Fine della Carica
- 10.4. Controcarica

11. ASSALTO

- 11.1. Esagono Bersaglio
- 11.2. Risoluzione dell'Assalto
- 11.3. Ritirata
- 11.4. Artiglieria in Combattimento

12. REAZIONE

- 12.1. Eventi che causano Reazione

- 12.2. Potenziali Reazioni

13. LIVELLI DI COESIONE

- 13.1. Controllo della Coesione
- 13.2. Rotta
- 13.3. Recupero

14. TERRENO

- 14.1. Fiume
- 14.2. Villaggio - Cascina - Città
- 14.3. Strade

15. REGOLE SPECIALI

- 15.1. Ponti della Valle
- 15.2. Notte e Nebbia
- 15.3. Sorpresa Mattutina
- 15.4. Garibaldini
- 15.5. Riserva di Garibaldi
- 15.6. Capua
- 15.7. Scarsa coordinazione Napoletana
- 15.8. Colonna Ruiz

16. SCENARIO BREVE

- 16.1. Regole speciali

17. SCENARIO COMPLETO

- 17.1. Regole speciali

18. CREDITI

19. BIBLIOGRAFIA

1. INTRODUZIONE

L'ultima battaglia. Voltorno 1860 (da ora Voltorno) è un gioco di simulazione per due giocatori che intende simulare questa battaglia del Risorgimento Italiano.

*Nota: Questo regolamento è un'evoluzione di quello di **Custoza, Fields of Doom** pubblicato da Europa Simulazioni, e può essere usato anche con quel gioco.*

1.1. Componenti del gioco

- ➔ Due mappe A2
- ➔ Una tabella A4
- ➔ Un foglio di pedine fustellate
- ➔ Questo fascicolo di regole

Il gioco richiede almeno un dado a 6 facce non incluso.

1.2. Turno di Gioco (GT)

Il gioco è diviso in turni (GT). Durante ogni GT, i giocatori alternano i tentativi di attivare le loro Formazioni, e di manovrarle sul campo di battaglia. Ogni GT simula un'ora di tempo reale.

1.3. Mappa

Sul campo di battaglia è sovrainposta una griglia esagonata per regolare il movimento e il combattimento. La maggior parte delle caratteristiche del terreno è stata modificata per adattarsi agli esagoni. Per controllare un esagono, le unità di un giocatore devono occupare l'esagono, o essere state le ultime a entrarvi. Un esagono è circa 330 metri da lato a lato.

1.4. Piazzamento iniziale

Per il piazzamento iniziale delle unità vedi le regole dello scenario.

2. PEDINE

Le pedine in **Voltorno** rappresentano unità da combattimento, comandanti e segnalini informativi.

2.1. Unità da combattimento

Le Unità da Combattimento possono essere dei seguenti tipi:

- ➔ Fanteria (Fanteria di Linea, Capacità di Movimento 5 o Fanteria Leggera, Capacità di Movimento 6),
- ➔ Cavalleria,
- ➔ Artiglieria (Artiglieria Campale e Artiglieria a Cavallo con Capacità di Movimento 8).

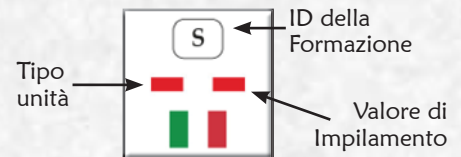
Le dimensioni delle unità sono Battaglione/Squadrone (II) o Reggimento (III).

Tutte le unità da combattimento mostrano sul lato anteriore: Tipo unità (simbolo NATO), Punti Forza, Capacità di Movimento, Valore di Coesione, Formazione e Identificazione storica (ID).



Tutte le unità sul lato posteriore mostrano: Tipo di unità (simboli piccoli), Valore di Impilamento

(numero di simboli), e ID della Formazione.



Esempio: Questa unità rappresenta un'unità di cavalleria Napoletana, con Valore di Accumulo 3 (un reggimento), appartenente alla Riserva di cavalleria (CR grigia).



2.1.1. Punti Forza

Rappresenta il numero di uomini, cavalli o cannoni che fanno parte dell'unità. È espressa in Punti Forza (SP): 1 SP rappresenta circa 300 soldati, 150 cavalli o 2-3 cannoni. I Punti Forza influiscono sulle abilità delle unità in Fuoco e Assalto/Carica.

2.1.2. Valore di Coesione (CV)

Rappresenta l'addestramento, il morale dell'unità e la presenza di buoni ufficiali di grado inferiore.

2.1.3. Capacità di Movimento (MA)

La capacità di un'unità di spostarsi sulla mappa. È espressa in Punti Movimento (MP).

2.2. Comandanti

Esistono due tipi di comandanti nel gioco: Comandanti di Formazione (CdF) e Comandanti in Capo (CiC). I CdF hanno anche una pedina utilizzata per tenere traccia del Morale delle Formazioni.



CiC



CdF

I comandanti non influenzano il combattimento, si ritirano sempre con le unità con cui sono raggruppati e possono avanzare con loro.

Un comandante non può essere eliminato; se un'unità nemica entra nel suo esagono quando è da solo, spostatelo sull'unità amica più vicina che appartiene alla sua Formazione.

Se tale unità non esiste sulla mappa, muovetelo della sua MA ignorando qualsiasi unità nemica o ZoR.



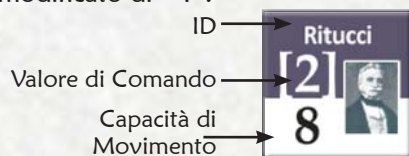
2.2.1. Valore di Comando del CdF

il numero tra parentesi sulla pedina. Rappresenta la capacità e l'affidabilità con cui un Comandante di Formazione e il suo staff implementano la loro Fase di Azione (più alto è, meglio è).



2.2.2. Valore di Comando del CiC

il numero tra parentesi quadra sulla pedina si usa per influenzare il tiro di dadi della Determinazione di Iniziativa (Fase 1 della Sequenza di Gioco). È anche il raggio entro cui il tiro di attivazione dei CdF amici viene modificato di "-1".



2.3. Formazione

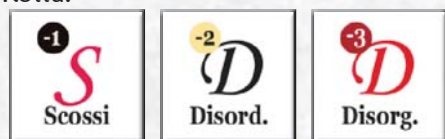
La Formazione è il gruppo di unità che manovrano insieme, sotto il comando di un CdF, durante una Fase di Azione. Le unità della stessa Formazione sono identificate dal colore del quadrato attorno al loro Valore di Coesione, o attorno all'ID di Formazione sulla pedina del CdF.

2.4. Stato dell'Unità (efficienza)

La misura della diminuzione di Coesione dell'unità a causa del logorio della battaglia. Tutte le unità possono essere in uno dei seguenti livelli di stato:

- 1) Buon Ordine,
- 2) Scosso (coesione -1),
- 3) Disordinato (coesione -2),
- 4) Disorganizzato (coesione -3),
- 5) In Rotta (rimossa dal gioco).

Viene fornito un segnalino per i Livelli di Status diversi da Buon Ordine o Rotta.



Un'unità In Rotta viene immediatamente rimossa dalla mappa. Lo stato dell'unità influenza il Valore di Coesione dell'unità.

3. ZONA DI REAZIONE

La Zona di Reazione (ZoR) consiste nei sei esagoni adiacenti all'unità.

Una ZoR **NON** si estende agli esagoni di Villaggio o Bosco.

Le unità in Movimento in Colonna non hanno ZoR.

3.1. Fronte

Tutte le unità in un esagono devono sempre puntare un lato d'esagono alla fine di un loro movimento, una ritirata o una avanzata.

3.1.1 Ogni unità ha tre esagoni frontali e tre esagoni posteriori.



Eccezione: le unità negli esagoni di Villaggio e Cascina hanno solo esagoni frontali.

3.1.2 Durante il Movimento un'Unità può entrare in un ZoR nemica solo se nell'esagono è presente un segnalino Assalto o Carica.

I comandanti non possono entrare in ZoR nemiche se l'esagono non è occupato da unità amiche.

3.2. Unità in EZoR

Le unità che iniziano la loro Fase di Azione in una ZoR nemica (EZoR) devono attaccare un esagono da cui è proiettata la ZoR, piazzando un segnalino di Assalto nel loro esagono, oppure devono lasciare l'esagono.

4. SEQUENZA DI GIOCO

Nota dell'autore: Il sistema di gioco si basa sulla Manovra per Formazioni, e i giocatori si alternano cercando di attivare le loro Formazioni.

Le unità della Formazione attivata muovono e combattono una per volta, e ogni unità deve aspettare che la precedente abbia terminato per poter muovere e combattere.

Un Turno in **Volturno** si divide in varie Fasi:

A. DETERMINAZIONE DELL'INIZIATIVA

Ogni giocatore tira due dadi, aggiungendo il Valore di Comando del CiC. Il giocatore con il totale più alto è il giocatore con l'iniziativa. Ritirare in caso di parità.

B. FASE DI AZIONE DELLE FORMAZIONI IMPEGNATE

B-1. FASE DI COMANDO

Si controlla lo stato di comando di tutte le unità, e si segnano quelle Fuori Comando (5.1).

B-2. FASE DI ATTIVAZIONE

A partire dal giocatore con l'Iniziativa, entrambe le parti si alternano cercando di attivare una delle loro Formazioni (6.1). Un tentativo fallito è considerato un tentativo. Entrambi i giocatori possono scegliere di passare senza provare ad attivare una Formazione, ma se i giocatori passano tre volte di seguito (es. Giocatore 1, Giocatore 2, poi ancora Giocatore 1), la Fase termina e le Formazioni che non sono state attivate non possono attivarsi più nel Turno di Gioco in corso.

Nota: le unità Fuori Comando possono ancora muoversi nella loro Fase (vedi Fase D).

Una volta attivate, le unità della Formazione che sono in comando possono agire, una Unità alla volta. Per ogni Formazione attivata, eseguire i seguenti passaggi:

a) Dichiarazioni di Assalti e

Cariche: Assalti e Cariche devono essere dichiarati all'inizio della Attivazione, prima di ogni azione, usando i segnalini appropriati (7.1).

b) Esecuzione delle Azioni da parte delle unità:

Ogni unità appartenente alla Formazione Attiva può eseguire **una** Azione, causando eventuali **Reazioni** (12.2) da parte di unità nemiche. Una Unità può scegliere una azione tra:

- **Movimento**, (qualsiasi Azione che implichi la spesa di Punti Movimento).
- **Fuoco**, (artiglieria o fanteria leggera) incluso il movimento prima di sparare, se fanteria leggera (9.2.3).

- **Carica/Assalto**, incluso il movimento per compierla/o
- c) Termine dell'Attivazione:** Le forze idonee possono recuperare Livelli di Stato o Esaurimento (13.3.1). Rimuovete i segnalini di Assalto/Carica.

C. FASE DELLE FORMAZIONI

NON ATTIVATE

Ad iniziare dal giocatore senza l'iniziativa le Unità devono eseguire un **Ripiegamento** (8.7) se si trovano in una ZoR nemica.

Unità in comando di Formazioni non attivate possono recuperare Livelli di Stato e/o Esaurimento (13.3.1).

D. FASE DELLE UNITÀ FUORI COMANDO

Ad iniziare dal giocatore senza l'iniziativa le unità Fuori Comando possono muovere, recuperare Livelli di Stato e/o Esaurimento o eseguire un Ripiegamento.

E. FASE DI FINE DEL TURNO DI GIOCO

Rimuovete i segnalini Munizioni Scarse e Senza Munizioni.

Fate avanzare di una casella sulla Tabella dei Turni di Gioco il segnalino del Turno.

5. COMANDO

Le Unità possono essere in comando o fuori comando (OOC).

5.1. Stato di Comando

Ogni unità può Agire durante l'Attivazione della sua Formazione se entro il raggio di Comando del suo CdF all'inizio della Fase di Azione.

Le unità fuori dal raggio del CdF sono contrassegnate come Fuori Comando all'inizio della Fase di Azione, e muoveranno durante la Fase delle Unità Fuori Comando.



5.1.1 Le unità Fuori Comando devono eseguire un Ripiegamento se si trovano in una ZoR nemica. Se non in ZoR nemica, possono muovere, ma solo se alla fine del loro movimento, la distanza in esagoni con il loro CdF è diminuita.

5.2. Raggio di Comando

Un'unità è in comando se si trova all'interno del raggio di comando del suo CdF. Il raggio di comando è di **quattro** punti, ed è tracciato dal CdF all'unità.

5.2.1 Tracciare il raggio di Comando attraverso un esagono non stradale costa 1 punto, tracciare lungo esagoni di strade (di qualsiasi tipo) costa ½ Punto.

5.2.2 Il raggio di comando non può essere tracciato attraverso esagoni di Fiume (maggiore o minore) senza ponte o attraverso una ZoR nemica (EZoR), se nessuna unità amica è presente nell'esagono della EZoR.

6. FORMAZIONI

Ogni Formazione è composta da un CdF più le Unità da Combattimento a lui assegnate. Ogni Formazione ha anche un segnalino, per tenere traccia del Morale del Comandante (vedere 6.2.1).

6.1. Attivazione della Formazione

Ogni Formazione deve essere attivata per permettere alle sue unità di eseguire una Azione durante la sua Fase di Azione.

Una Formazione può essere attivata una sola volta per GT.

6.1.1 Per attivare una Formazione, il giocatore tira un dado. Se il risultato modificato è uguale o inferiore

al Valore Comando del CdF, la Formazione è attivata.

6.1.2 Se il tentativo non riesce piazzate sul CdF un segnalino Ordini -1, come promemoria del Modificatore al tiro di Dado (DRM) da applicare al prossimo tentativo dello stesso CdF. Ogni tentativo fallito aumenta di -1 il DRM nel tentativo successivo. Aggiornate di conseguenza il segnalino Ordini.



Esempio: Tre tentativi falliti danno un DRM totale di -3.

6.1.3 In un GT può essere fatto qualsiasi numero di tentativi di Attivare una Formazione, fino a quando il tentativo riesce o viene ottenuto un "6" naturale (6.2).

6.1.4 Un CdF nel Raggio di Comando del suo CiC ha un ulteriore DRM di -1 per il proprio tiro di attivazione.

6.2. Iniziativa personale

Un tiro di dado di "6" non modificato attiva la Formazione secondo l'Iniziativa del proprio CdF. Tirate un dado sulla Tabella dell'Iniziativa Personale, con il DRM indicato dal "Morale" per quel Comandante sulla Tabella Morale delle Formazioni.

Si veda la Tabella Morale delle Formazioni e la Tabella dell'Iniziativa Personale sulla mappa per la descrizione dei risultati.

6.2.1 Percezione del Comandante della Formazione:

Ogni Formazione ha un segnalino utilizzato per registrare sulla Tabella Morale delle Formazioni (TMF) il numero di combattimenti vinti e persi dalla sua Formazione.

Ogni Assalto/Carica (sia come attaccante che come difensore) vinto (in cui l'avversario si ritira) sposta il segnalino della Formazione di uno spazio a destra sulla TMF, ogni Assalto/Carica perso (in cui l'Unità della Formazione deve ritirarsi) si sposta il segnalino di uno spazio a sinistra sulla TMF.

All'inizio di ogni scenario, i segnalini di tutte le Formazioni si piazzano sullo 0.



6.3. Accumulo (Stacking)

Lo stacking rappresenta il numero massimo di unità che possono stare in qualsiasi momento in un esagono.

Ogni unità ha un valore di stacking uguale al numero di simboli sul lato posteriore.

Esempio: Un reggimento di fanteria con 3 rettangoli ha un valore di stacking di 3. Un'unità di artiglieria con 2 cannoni, ha un valore di stacking di 2.

6.3.1 Il limite di stacking è 5 (cinque) per ogni tipo di terreno. I limiti devono essere rispettati in qualsiasi momento del GT.

Eccezione: Ritirata (11.3.2) e Mov. In Col. (8.3.2).

7. FASE DI AZIONE

Durante la Fase di Azione di una Formazione, ogni sua unità può eseguire una Azione.

Ogni unità appartenente alla Formazione Attiva deve completare la sua Azione prima che un'altra unità possa agire.

7.1. Assalto/Carica

All'inizio di una Fase di Azione, il giocatore che controlla la Formazione Attivata deve dichiarare quali esagoni nemici la Formazione intende Assaltare o Caricare (esagoni bersaglio), e indicare l'esagono adiacente da cui intende farlo, ponendo un segnalino appropriato (Assalto o Carica) che punti verso l'esagono bersaglio.



Le forze che entrano in una ZoR nemica in un segnalino Assalto o Carica devono attaccare le unità verso cui è diretto l'Assalto o la Carica.

Il fuoco da parte della Fanteria Leggera (MA 6) è considerato un attacco, quindi un giocatore ha adempiuto il suo obbligo di Assalto se una delle sue unità di Fanteria Leggera entra nell'esagono con un segnalino Assalto e spara.

Nota di progettazione: le dichiarazioni di attacco all'inizio della Fase di Azione rappresentano

gli ordini impartiti dal CdF, da eseguire durante il GT.

7.1.1 Una Formazione può piazzare un numero massimo di segnalini Assalto/Carica uguali al valore di Comando del suo CdF.

Le Formazioni possono piazzare un ulteriore segnalino Assalto/Carica se il CdF si trova nel raggio del loro CiC, ma un CdF non può mai metterne più di 4.

7.1.2 Segnalini di Assalto e di Carica non possono essere piazzati nello stesso esagono, ma un esagono può essere bersaglio di più Assalti o Cariche provenienti da esagoni differenti.

7.1.3 Per ogni segnalino piazzato si deve indicare una unità che possa entrare nell'esagono durante la successiva Fase di Esecuzione delle Azioni (Sequenza di gioco, Fase B.2.b). Ogni segnalino deve avere una unità diversa ad esso associata.

7.1.4 Durante la Fase di Azione in corso, tutti gli esagoni di Assalto o Carica dichiarati devono avere un'unità della Formazione Attiva che entri in essi e effettui un Assalto, Carica, o Fuoco dalla Fanteria Leggera, nei limiti del possibile.

7.1.5 Quando, in seguito a una Reazione o Ritirata durante la Fase di Azione, un segnalino di Assalto o Carica si trova a indicare un esagono rimasto vuoto, questo può essere immediatamente spostato nell'esagono indicato e/o ruotato di un lato di esagono verso un nuovo bersaglio.

7.2. Azioni

Le Unità di una Formazione Attiva possono eseguire una (e solo una) Azione tra Movimento, Fuoco, e Carica/Assalto.

Eccezione: Unità di Fanteria Leggera possono muovere e fare fuoco in una singola Azione (9.2.3).

8. MOVIMENTO

Ogni Unità può muovere usando i Punti Movimento (MP) dalla sua Capacità di Movimento (MA). Ogni esagono in cui si entra, e alcuni lati di esagono, hanno un costo in MP (vedi la Tabella degli effetti del terreno, TEC) che l'unità in movimento deve spendere. Una Unità

in movimento non può entrare in un esagono occupato da una Unità nemica o muoversi oltre il suo MA. I Punti Movimento non possono essere salvati di turno in turno e se non vengono usati durante un GT sono persi.

IMPORTANTE: Una unità può entrare in ZdR nemica solo in esagoni contenenti segnalini di Assalto o Carica.

8.1. Movimento Minimo

Una Unità può sempre muovere di un esagono, indipendentemente dal costo del terreno per entrare nell'esagono o attraversare il lato di esagono, purché non entri/attraversi alcun terreno vietato.

8.2. Fronte

Il fronte (3.1) non ha alcun effetto durante il movimento, le unità in movimento possono cambiare liberamente fronte mentre si muovono. Le unità in movimento possono anche cambiare fronte rimanendo nello stesso esagono. Le forze che entrano in un esagono amico assumono il fronte delle forze già nell'esagono.

Nota: In questo modo, una Unità in Ripiegamento (8.7) può evitare di subire fuoco sul lato posteriore.

8.3. Movimento in Colonna

Unità in Movimento in Colonna (Mov. in Col.) possono usare strade e ponti, usando il costo della Strada (Maggiore o Minore) indipendentemente dall'altro terreno nell'esagono. Una unità può entrare o uscire dal Mov. in Col. all'inizio del suo Movimento. Ponete (o rimuovete) il segnalino di Mov. in Col. sopra l'Unità a seconda dei casi.

8.3.1 le unità possono utilizzare il Mov. in Col. anche fuori strada.

8.3.2 Le unità in Mov. in Col. possono entrare in esagoni con altre unità amiche, ma non possono usare strade o ponti se l'esagono ha un totale combinato di più di 3 punti di accumulo, inclusa l'unità entrante.

Esempio: Un reggimento con 3 punti di accumulo non può usare una strada in un esagono con qualsiasi

altra unità, una batteria con 1 punto di accumulo può usare una strada in un esagono con un massimo di 2 punti di accumulo.

8.3.3 Una unità in Mov. in Col. lungo una strada può muoversi solo attraverso uno dei tre esagoni del Fronte. Può cambiare orientamento durante il movimento, prima di lasciare l'esagono

Nota: Quindi una unità in Mov. in Col. non può cambiare fronte nell'ultimo esagono della sua mossa.

8.3.4 Le unità in Mov. in Col. possono Assaltare o Caricare

8.3.5 Le unità in Mov. in Col. non hanno ZoR e quindi non possono reagire quando un'unità nemica si muove adiacente ad esse.

8.3.6 Le unità possono uscire dal Mov. in Col. all'inizio della loro attivazione, come Reazione al Fuoco contro di loro, o dopo un Combattimento che le coinvolge.

8.4. Movimento dell'Artiglieria

Le unità di artiglieria devono essere "al traino" per poter muovere. Indicate lo stato "al traino" all'inizio del movimento con una pedina Mov. in Col.

Le unità di artiglieria possono mettersi al traino o in posizione al costo di 2 MP, o come Reazione.

L'artiglieria al traino segue le regole del Mov. in Col. e non può sparare.

8.4.1 Le unità di artiglieria a cavallo possono togliere la pedina "al traino" e mettersi in posizione senza spendere MP al termine del movimento.

8.5. Movimento dei Comandanti

Tutti i Comandanti hanno una Capacità di Movimento di otto MP.

I Comandanti pagano i costi del Movimento in Colonna lungo le strade.

8.6. Nebbia di Guerra (Fog of War)

Le unità non adiacenti a unità nemiche rimangono a faccia in giù sulla mappa, mostrando solo il tipo di unità (fanteria, cavalleria, artiglieria), valore di accumulo e ID della Formazione di appartenenza. Eventuali segnalini sono messi sopra le unità interessate ed entrambi i giocatori possono guardarli.



I comandanti sono schierati a faccia in giù prima di essere attivati, scoperti dopo.

8.6.1 L'avversario può sempre ispezionare il lato superiore, visibile di ogni unità nemica in un esagono.

8.7. Ripiegamento

Il Ripiegamento è un tipo speciale di movimento che consente a una Unità di muoversi senza spendere MP, fino a quando non arriva in un esagono non in EZoR.

8.7.1 Il Ripiegamento viene eseguito durante la Fase di Movimento delle Formazioni Non Attivate, e la Fase di Movimento delle unità Fuori Comando.

8.7.2 La Forza Ripiega di un esagono dalla EZoR, mantenendo lo stesso orientamento e quindi effettua un Controllo di Coesione.

Un fallimento del Controllo di Coesione influenza lo Stato della Forza, ma non impedisce il Ripiegamento.

8.7.3 La Forza Attiva può riprendere il movimento dopo un Ripiegamento, se ha Punti Movimento rimanenti.

8.7.4 Il Ripiegamento può essere eseguito anche come mossa di Reazione (12.2.6).

9. FUOCO

Le unità di Fanteria Leggera e di Artiglieria possono sparare come Azione. Le truppe di Fanteria di Linea e Cavalleria non possono sparare come Azione.

La Fanteria (di entrambi i tipi) e l'Artiglieria possono sparare come Reazione.

Le unità possono sparare solo attraverso i loro esagoni frontali. Le unità della Formazione Attiva possono scegliere il bersaglio in qualsiasi esagono entro la loro portata e con una LoS libera (vedi 9.4.4), ma, nel caso ci siano diversi tipi di unità, devono scegliere di sparare contro una sola unità nell'esagono.

9.1. Portata

La Portata dell'Artiglieria è di 5 esagoni (4 esagoni intermedi). La

distanza comporta una modifica al lancio dei dadi dell'Artiglieria che spara (vedi i Modificatori della Tabella del Fuoco).

9.1.1 La Fanteria Leggera, e la Fanteria di Linea per il solo Fuoco di Reazione, hanno una portata di 1 esagono, attraverso i loro esagoni frontali.

9.1.2 Le unità di Artiglieria possono fare fuoco di controbatteria (sparando come Reazione se sottoposte a Fuoco) entro la loro portata.

9.2. Esecuzione del Fuoco

9.2.1 Ogni unità fa fuoco singolarmente contro singole unità. Il fuoco da unità diverse non si combina.

Unità diverse nello stesso esagono non possono sparare contro la stessa unità nella stessa Azione o Reazione.

9.2.2 Come Azione, una Unità può cambiare fronte e fare fuoco. Una Unità di Artiglieria che fa fuoco può cambiare orientamento prima, o dopo il tiro, ma non entrambi, e non può muovere.

9.2.3 Una Unità di Fanteria Leggera può muovere e poi sparare, purché entri in un esagono con un segnalino d'Assalto. Le unità di Fanteria Leggera come Azione possono muovere e sparare, o muovere e Assaltare, non entrambe.

9.2.4 Un bersaglio può essere soggetto a fuoco qualsiasi numero di volte in un GT.

9.3. Risoluzione del Fuoco

Per risolvere il fuoco consultate la Tabella delle Modifiche al Lancio dei Dadi per il Fuoco e la Tabella degli Effetti del Terreno, quindi sommate tutti i modificatori per il tiro di dadi, Consultando la Tabelle del Fuoco, tirate due dadi, applicando tutti i modificatori e fate un confronto incrociato del tiro di dadi modificato con la colonna dell'Effetto del Fuoco per trovare il risultato.

9.4. Risultati

Il numero ottenuto è il numero di Livelli di Stato di cui il bersaglio peggiora. Un lancio di dadi modificato di 7 o meno non dà risultato.

9.4.1 Le perdite di Stato sono applicate all'unità interessata.

Collocate sull'unità, un segnalino "Scosso", "Disordinato", o "Disorganizzato" corrispondente all'attuale Livello di Stato.

I risultati si applicano immediatamente dopo ogni risoluzione di fuoco.

Esempio: Un risultato di 1 significa che un'unità Scossa diventa Disordinata.

9.4.3 La prima volta che una unità fa fuoco, riceve un segnalino "Munizioni Scarse". Ogni volta che vuole sparare di nuovo nello stesso GT, il proprio giocatore tira un dado PRIMA di sparare; un risultato 1-2 indica che l'unità rimane "Senza Munizioni" e non può sparare; girate il segnalino. Le unità Senza Munizioni non possono sparare e ricevono un DRM negativo in Combattimento. I segnalini "Munizioni Scarse/Senza Munizioni" rimangono sull'unità interessata e vengono rimossi durante la Fase Terminale del GT.



9.4.4 Linea di Vista (LoS): Quando spara a una distanza di due o più esagoni, una unità di Artiglieria deve avere una Linea di Vista (LoS) verso la Forza nemica.

Una LoS è una linea retta tracciata dal centro dell'esagono di tiro al centro dell'esagono bersaglio. Qualsiasi esagono attraversato dalla LoS è un esagono intermedio.

La LoS è bloccata da qualsiasi esagono intermedio con unità amiche o nemiche, terreno di Villaggio, Cascina o Fattoria (ricordate che il terreno di un esagono è sempre quello del centro dell'esagono).

È sempre possibile sparare direttamente in, e da un esagono bloccante. La LoS può essere tracciata lungo un lato d'esagono solo quando uno dei due esagoni che condividono il lato d'esagono non la blocca.

10. CARICA

Una carica può essere eseguita da unità di Cavalleria non Esauste come Azione, o Reazione.

10.1. Bersagli

Gli esagoni bersaglio della Carica vengono dichiarati all'inizio della Fase di Azione, ponendo i segnalini Carica nell'esagono adiacente (chiamato esagono di Carica) a quello contenente le unità bersaglio. L'esagono bersaglio deve trovarsi all'interno della MA di una Unità che Carica, con il percorso di Carica tracciato attraverso l'esagono di Carica e l'unità che carica deve avere una LoS all'esagono di carica.

10.1.1 L'esagono bersaglio e tutti gli esagoni/lati d'esagono del percorso di Carica possono essere solo di Terreno libero e deve esserci almeno un esagono intermedio tra l'unità che Carica e il (primo) esagono di bersaglio.

10.1.2 L'unità che Carica non può cambiare orientamento; muove attraverso esagoni frontali fino all'esagono di Carica, eventualmente causando Reazioni (entrando o

muovendo in un EZoR). Quindi risolve la Carica come un Assalto (vedi 11).

10.2. Continuazione della Carica

Se l'unità che Carica vince il combattimento contro qualsiasi altro bersaglio (vedi anche 10.2.3), ed è ancora in Buon Ordine dopo il Combattimento, può continuare la Carica dall'esagono appena caricato, selezionando un altro esagono bersaglio (anche adiacente all'esagono appena caricato) spostando il segnalino di Carica, entro la rimanente Capacità di Movimento, entrando (o restando, nel caso il segnalino sia nello stesso esagono) nell'esagono di Carica e continuando con un altro movimento di Carica attraverso qualsiasi esagono frontale senza cambiare orientamento, fino ai limiti della sua Capacità di Movimento.

10.2.1 Risolvete qualsiasi Reazione, quindi risolvete la nuova Carica, e così via, finché l'unità che Carica decide



di interrompere il processo di Carica, o perde un Combattimento, o subisce una perdita di Livello di Stato, o esaurisce tutti i suoi MP.

10.2.2 Una Carica può essere interrotta dopo che la Forza di Cavalleria è entrata nell'esagono del segnalino Carica, e il difensore ha reagito, se l'attaccante effettua un Controllo di Coesione con successo. Un controllo riuscito pone fine alla Carica senza la necessità di risolvere il combattimento della Carica. Vedere 10.3 per terminare la Carica. Se il controllo di coesione non ha esito positivo, applicare qualsiasi risultato al Livello di Stato della Forza che Carica e risolvere la Carica contro il bersaglio.

10.3. Fine della Carica

Dopo la fine di una Carica, l'unità che ha Caricato diventa Esausta, e può spostarsi nuovamente fino a tutto il suo MA, senza Caricare o Assaltare, ma causando eventuali Reazioni durante il suo movimento come Esausta.

La cavalleria non può terminare questo movimento in EZoR.

10.3.1 Per riprendersi dalla condizione Esausta, un'unità di cavalleria deve "riposare" un intero GT senza muovere.

10.4. Controcarica

Una Unità di cavalleria può effettuare una Contro Carica come Reazione.

Una Contro Carica (vedi 12.2.3) viene eseguita come una Carica.

10.4.1 Le Forze di cavalleria in Carica e in Contro Carica sono Esauste alla fine della Carica e devono eseguire il movimento come Esauste (10.3), ad iniziare dalla Forza in Carica.

11. ASSALTO

Un Assalto viene eseguito da Fanteria di linea, Fanteria leggera, o Forze di Cavalleria non in Carica. È un movimento seguito da un combattimento.

La Fanteria Leggera che si muove e spara come Azione non può Assaltare. Una unità di Fanteria Leggera che entra nell'esagono del segnalino Assalto e spara ha adempiuto ai suoi obblighi di Assalto,

11.1. Esagono Bersaglio

Gli esagoni di Assalto vengono dichiarati all'inizio della Fase di Azione, ponendo i segnalini di Assalto nell'esagono adiacente (chiamato esagono di Assalto) a quello che contiene le unità bersaglio. L'esagono bersaglio deve trovarsi all'interno della MA di un'unità che possa assaltare, con il percorso di assalto tracciato attraverso l'esagono di Assalto.

11.1.1 L'unità d'Assalto muove fino all'esagono di Assalto, eventualmente causando Reazioni (entrando o muovendosi in EZoR) e risolve l'Assalto (vedi 11.2). L'unità d'Assalto è l'Attaccante, mentre tutte le unità nell'esagono bersaglio sono il Difensore.

11.1.2 Se l'unità d'Assalto vince il Combattimento, deve avanzare nell'esagono del Difensore, eventualmente causando Reazioni.

11.2. Risoluzione dell'Assalto

Per risolvere l'Assalto consultate la Tabella delle Modifiche al Lancio dei Dadi per l'Assalto e la Tabella degli Effetti del Terreno, quindi sommate tutti i modificatori per il tiro di dadi. Se nell'esagono difensore ci sono più unità, la Coesione e la Forza considerate sono quelle dell'unità non di artiglieria con Forza più alta.

Consultando la Tabella di Assalto, tirate due dadi, applicate tutti i modificatori e fate un confronto incrociato del tiro di dadi modificato con la colonna dell'Effetto Assalto o Carica per trovare il risultato.

Determinate il vincitore e il perdente. I risultati su sfondo "rosso" indicano che il difensore è il vincitore. I risultati su sfondo "blu" indicano che l'attaccante è il vincitore. I risultati su uno sfondo "Bianco" sono "Incerti".

Quando il risultato è "incerto", se una delle due parti non è stata eliminata, il vincitore è la parte che subisce meno perdite di Livelli di Status, dopo aver implementato i risultati della Tabella degli Assalti.

Se la differenza è zero, il combattimento è un pareggio.

Applicare i risultati. I risultati a sinistra della barra vengono applicati alla Forza dell'Attaccante; a destra, al

Difensore. Il Difensore applica prima il suo risultato, quindi l'Attaccante.

Risultati:

#: lo Stato delle unità interessate peggiora del numero di Livelli indicato.

cc#: Controllo di Coesione (13.1) con + # DRM.

I Controlli di Coesione falliti si applicano immediatamente allo Stato delle unità.

Se il perdente è **l'attaccante**, la sua unità **si ritira 1 esagono**; se il perdente è **il difensore**, le sue unità **si ritirano 2 esagoni**.

In caso di pareggio, entrambe le parti rimangono sul posto, senza ulteriori effetti.

Se l'attaccante vince il combattimento, deve avanzare nell'esagono del difensore, causando eventuali reazioni. Il difensore non avanza mai dopo il combattimento. Alla fine dell'avanzata, l'unità può cambiare il suo fronte.

Eccezione: vedi 10.1.2.

Alla fine di un Combattimento le Unità possono uscire dal Mov. in Col.

11.3. Ritirata

L'attaccante deve ritirarsi in uno dei suoi esagoni posteriori. Il Difensore deve Ritirarsi di due esagoni. Ogni esagono di Ritirata deve essere scelto rigorosamente secondo la priorità di seguito:

- 1) Non in una ZoR nemica
- 2) Non in violazione dei Limiti di Accumulo
- 3) Nell'esagono con il più basso costo di movimento.

11.3.1 Le ritirate non possono essere eseguite attraverso Unità nemiche, terreno invalicabile o segnalini Assalto/Carica. Una Unità in ritirata non può attraversare lo stesso esagono due volte.

11.3.2 Unità che siano costrette a ritirarsi in violazione dei limiti di accumulo devono ritirarsi di un ulteriore esagono, seguendo le priorità di ritirata (e, se necessario, ancora di un esagono, e così via) fino a quando non riescono a rispettare i limiti di accumulo. Tutte le unità attraversate da unità in ritirata a causa delle violazioni

dell'accumulo perdono un Livello di stato.

11.3.3 Se è impossibile continuare a ritirarsi a causa di Unità nemiche, o di terreno proibito, la Forza che deve ritirarsi viene eliminata (si arrende).

11.3.4 Soggette alle Priorità di Ritirata, più unità in ritirata possono dividersi in direzioni diverse.

I Comandanti possono seguire il percorso di ritirata di qualsiasi unità con cui siano accumulati.

11.3.5 Alla fine della ritirata, ogni unità può scegliere il suo fronte, secondo 3.1. Ai fini della Reazione del nemico (ma vedi 8.2) durante la ritirata il suo fronte è diretto verso la direzione della ritirata .

11.3.6 Le unità che si ritirano in una ZoR nemica innescano una reazione da parte delle forze nemiche che proiettano la ZoR, escluse le unità coinvolte nel combattimento.

11.4. Artiglieria in Combattimento

Le unità di artiglieria non hanno effetto su un Assalto/Carica, ma ne subiscono le conseguenze. Contribuiscono con zero SP al Combattimento.

Il loro eventuale Controllo di Coesione non è considerato per la determinazione del vincitore (ma è considerato per l'unità di artiglieria).

11.4.1 Le unità di Artiglieria da sole in un esagono vengono eliminate

a seguito di un Assalto/Carica fatto contro di loro, senza tiro di dadi per il Combattimento, dopo qualsiasi eventuale Reazione da parte di unità amiche adiacenti all'esagono che contiene l'Artiglieria.

Nota: Potenziali Reazioni possibili sono Fuoco Difensivo o Contro Carica o Assalto di Reazione contro l'unità attaccante.

Se l'unità attaccante viene respinta dalla reazione, l'Artiglieria è salva.

11.4.2 Ogni unità di Artiglieria nello stesso esagono di altre unità che si ritirano entra al traino e riduce di 1 il suo Livello di Stato in seguito a un Assalto, o di 2 in seguito a una Carica.

Eccezione: l'Artiglieria a Cavallo in Ritirata da un Assalto non subisce alcuna riduzione.

12. REAZIONE

Il movimento di unità nemiche in diversi casi può causare una Reazione.

12.1. Eventi che causano Reazione

Durante la Fase di Azione di una Formazione nemica, una Unità amica può Reagire nelle seguenti circostanze:

- 1) Unità soggetta a Fuoco: L'unità può Reagire dopo che il Fuoco contro di essa è stato risolto. L'unità che Reagisce può uscire dal Mov. in Col. (per qualsiasi tipo di unità),

o mettersi/togliersi al Traino (solo artiglieria).

- 2) Una Unità nemica entra nella ZoR dell'unità amica: L'unità può Reagire dopo che l'unità nemica è entrata nella sua ZoR. Dopo un Assalto o Carica una unità nemica che avanzi nella ZoR di una unità amica attiva la sua Reazione.
- 3) Una Unità nemica si muove, lasciando la ZoR dell'unità amica: L'unità può Reagire prima del movimento della Forza nemica che lascia la ZoR.
- 4) Un'Unità nemica muove da ZoR a ZoR della stessa unità amica: L'unità può Reagire dopo il Movimento della Forza nemica.

Ricordate: Le unità in Mov. In Col. (8.3.5) non hanno ZoR e quindi non possono reagire nei casi da 2 a 4.

12.1.1 Una Reazione coinvolge l'unità nemica che l'ha attivata, non altre unità nello stesso esagono.

Eccezione: Contro Carica o Contrattacco (6.7.5.3).

12.1.2 Ogni unità che Reagisce può eseguire UNA e una sola Reazione a ogni innesco di Reazione.

Nota: Ricordate che in un esagono ci possono essere unità diverse, quindi Reazioni diverse possono essere effettuate da unità diverse nello stesso



esagono, come Fuoco di Artiglieria e Contrattacco di Fanteria.

12.1.3 Una Azione può innescare qualsiasi numero di Reazioni, e ciascuna di esse viene risolta separatamente nel momento in cui viene attivata, prima che qualsiasi altra Azione possa essere implementata. Quando un evento innesca diverse Reazioni contemporanee, l'ordine di Reazione viene scelto dal giocatore che reagisce.

12.2. Potenziali Reazioni

Ogni volta che si verifica una Reazione, è consentita una delle seguenti Azioni, entro i limiti specificati. In alcuni casi le unità possono essere obbligate a effettuare un Controllo di Coesione (vedere la regola 13.1); inoltre, alcune Reazioni sono consentite solo per determinati tipi di unità (vedi sotto).

12.2.1 Cambiare Fronte. Una unità come Reazione può cambiare il suo orientamento verso qualsiasi altro lato d'esagono. **Dopo** averlo fatto, è necessario un **Controllo di Coesione**, applicando il risultato. Un fallimento del Controllo di Coesione si applica allo Stato della Forza che compie questa Reazione.

12.2.2 Fuoco di Reazione (esclusa la Cavalleria). Come Reazione una Unità può sparare contro l'unità che ha attivato la Reazione.

Nota: La modifica per Bersaglio Ammassato è valida anche se solo una parte delle unità bersaglio nell'esagono ha attivato questa Reazione.

12.2.3 Contro Carica o Contrattacco. L'unità che Reagisce effettua un **Controllo di Coesione**.

Un controllo passato consente all'unità che Reagisce di Assaltare o Caricare (se Cavalleria) l'esagono dell'unità che ha causato la Reazione.

Un Controllo di Coesione di Reazione fallito impedisce il Contrattacco e influisce sullo Stato dell'unità.

12.2.4 Una Carica di Reazione finirà nell'esagono che ha causato la Reazione. La procedura da seguire alla fine di una Contro Carica di Cavalleria è la stessa di una Carica normale (vedi 10), senza produrre alcuna Reazione da parte del giocatore attivo.

Nota: La Contro Carica non richiede un esagono libero intramezzato.

12.2.5 Ripiegamento di Reazione:

La Forza in Reazione Ripiega (vedi 8.7) di un esagono dalla Forza che causa la Reazione, mantenendo lo stesso orientamento, e dopo aver completato con successo un Controllo di Coesione con un DRM aggiuntivo uguale alla differenza di MA tra l'unità che ha causato la reazione e l'unità che reagisce.

Un fallimento del Controllo di Coesione influenza lo Stato dell'unità che reagisce, ma non impedisce il Ripiegamento. L'unità Attiva può riprendere il movimento dopo un Ripiegamento di Reazione, se ha Punti Movimento rimanenti.

L'artiglieria campale (non a cavallo) non al traino non può mai effettuare questa reazione.

13. LIVELLI DI COESIONE

Ogni unità ha un Valore di Coesione di Base (BCV), stampato sulla pedina, e un Valore di Coesione Corrente (CCV), ottenuto dopo le modifiche dalla **Tabella dello Stato dell'Unità**.

13.1. Controllo della Coesione

Un Controllo della Coesione può essere richiesto durante un Assalto o Carica, o mentre si fanno alcune Azioni o Reazioni. Il giocatore che controlla tira due dadi, quindi consulta la Tabella dei Modificatori del Controllo di Coesione (CCMT). La tabella viene consultata per ogni unità coinvolta, considerando tutti i DRM applicabili per quella unità. Il DRM netto viene aggiunto al tiro dei dadi e il risultato viene confrontato con il CCV dell'unità che verifica la Coesione (vale a dire, il Valore di Coesione dell'Unità modificato secondo la **Tabella dello Stato dell'Unità**). Se il risultato è inferiore o uguale al suo CCV, il controllo ha esito positivo. Se superiore, consultare la **Tabella degli Effetti del Controllo di Coesione** per determinare le modifiche allo Stato delle unità.

Esempio: Una unità di Fanteria Disordinata, non in Quadrato, e con un Valore di Coesione base

di 9, viene Caricata da una Unità di Cavalleria e deve eseguire un Controllo di Coesione. Lancia i dadi ottenendo 9, modificato da +2 secondo il CCMT ($9 + 2 = 11$). Il suo Valore di Coesione base è 9, modificato secondo la Tabella dello Stato dell'Unità di -2 (Disordinata), che dà un 7. Quindi ha fallito il Controllo di Coesione: poiché 11 è superiore a 7 di 4, l'unità perde due (2) Livelli di Stato e va in Rotta.

13.1.1 Un Controllo di Coesione viene eseguito per ogni unità, in accordo alle modifiche dovute alla propria situazione, e rispetto alla propria CCV. Unità diverse nello stesso esagono possono avere risultati del Controllo di Coesione diversi.

13.1.2 La Tabella degli Effetti del Controllo di Coesione indica quanti Livelli di Stato ogni unità deve perdere a causa di un Controllo di Coesione fallito. Ogni perdita di Livello di Stato peggiora il livello attuale; le perdite dei Livelli di Stato sono cumulative (cioè una unità Scossa che perde un Livello diventa Disordinata). Non c'è limite al numero di Livelli di Stato che una unità può perdere durante un Turno di Gioco.

13.1.3 Le unità che subiscono una perdita di Livello di Coesione durante la loro Fase di Azione possono scegliere di interrompere la loro Azione in quel momento, e devono ritirarsi di un esagono (vedi 11.3.2).

13.2. Rotta

Quando il Livello dello Stato viene ridotto di quattro livelli, l'unità va in Rotta, viene rimossa dalla mappa e si considera eliminata definitivamente dal gioco.

13.3. Recupero

Durante la Fase di Movimento della propria Formazione in una Fase di Azione, una unità che non ha eseguito alcuna Azione e non è adiacente al nemico recupera 2 Livelli di Status, una unità che muove fino a metà del suo MA e non è adiacente al nemico recupera 1 Livello di Status.

Le unità di Cavalleria che non si sono mosse possono anche uscire dalla condizione Esausta.

13.3.1 Durante la Fase di Movimento delle Formazioni Non Attivate, o la Fase di Movimento delle Unità Fuori Comando, ogni unità che non muove e non è adiacente al nemico recupera 2 Livelli di Status, ogni unità che muove la metà del suo MA, o meno, non adiacente al nemico, recupera 1 Livello di Stato. Le unità di Cavalleria che non si muovono possono uscire dalla condizione Esausta.

14. TERRENO

Sui campi di battaglia del Risorgimento diversi tipi di terreno influenzavano la manovra e il combattimento.

I campi coltivati sono considerati terreno piano.

Sono presenti diversi livelli di pendio.

14.1. Fiume

Il Voltorno è intransitabile per tutte le unità, tranne attraverso un ponte se l'unità che lo attraversa (durante un movimento o un combattimento) è in Movimento in Colonna.



Una unità di fanteria può attraversare un Torrente senza utilizzare un ponte, ma il costo del terreno è aumentato di 1 PM e l'unità deve fare un Controllo della Coesione (13.1).

Una unità di cavalleria o artiglieria può attraversare un Torrente solo su ponte, come per il Fiume.

14.2. Villaggio - Cascina - Città

Unità che attaccano o sparano contro questi esagoni hanno un malus (vedi TeC). Questo tipo di terreno influenza anche ZoR e fronte (regole 3 e 3.1.1).



Villaggio

Cascina

Città

14.3. Strade

Le strade permettono alle unità in Mov. In col. di muovere più velocemente (8.3), e ai comandi di estendere il proprio raggio (5.2).



Strada

Sentiero

Ponte

15. REGOLE SPECIALI

15.1. Ponti della Valle

Ponti della Valle è un ponte di un acquedotto che attraversa la valle di Maddaloni. Fu teatro di duri scontri durante la battaglia. Considerate i suoi esagoni (6129; 6230, 6330) come di Villaggio.



15.2. Notte e Nebbia

Nei turni di gioco notturni (1, 14) e nei turni di gioco di nebbia (2 e 3), la LoS è di 1 solo esagono. Nei TG di crepuscolo (13) la LoS è di 3 esagoni. Durante i TG notturni, non può essere dichiarato alcun Assalto o Carica, nessuna unità può entrare in una EZoR e non è consentito alcun Fuoco. Un tiro di dado di Attivazione di "6" (vedi 6.2) ha come risultato che tutte le unità della Formazione e il loro Comandante rimangono semplicemente dove sono e la Formazione è considerata Attivata.

15.3. Sorpresa Mattutina

Nessuna formazione Garibaldina può essere attivata prima che una qualsiasi delle sue unità "abbia visto" una unità nemica. Vedere LoS 9.4.4.

15.4. Garibaldini

Le formazioni garibaldine non erano particolarmente addestrate, ma molto motivate. La cavalleria garibaldina non può effettuare Carica.

15.4.1. Ardore Garibaldino

Tutti gli Assalti Garibaldini, anche di reazione, hanno una modifica di +1 al lancio dei dadi.

15.5. Riserva di Garibaldi

Le unità della 15a Divisione (Turr) possono essere attivate da comandanti di altre Formazioni. Un massimo di una unità



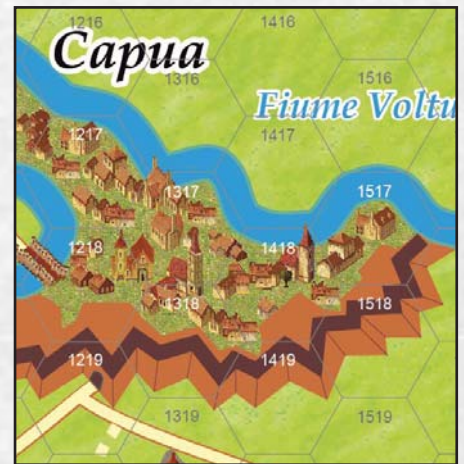
per Formazione può essere attivata ogni Turno.

Una volta per partita, una unità attivata della 15a Divisione può muoversi in treno. Pagherà 1 MP per salire in treno, 1 MP per muoversi a qualsiasi distanza lungo la ferrovia libera da unità nemiche o EZoR, 1 MP per scendere dal treno. Se non ha MP sufficienti per farlo in una GT, non può muoversi in treno.



15.6. Capua

Nessuna unità Garibaldina può entrare a Capua.



15.7. Scarsa coordinazione Napoletana

Ogni volta che una formazione Napoletana fallisce l'attivazione e tutte le formazioni garibaldine sono già state attivate tirate un dado, con un risultato di 1 o 2 termina la Fase di Attivazione. Passate a C. Fase delle Formazioni Non Attivate.

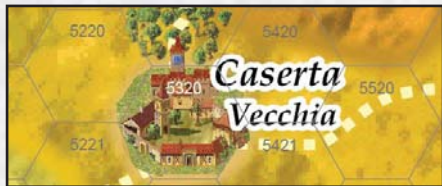
15.8. Colonna Ruiz

Ruiz, se fallisce l'attivazione, non riceve il segnalino Ordini -1 (6.1.2) se Castel Morrone (5213) è occupata da unità garibaldine.



15.8.1 La colonna Ruiz deve muovere verso Caserta Vecchia, una volta che

le unità giungono entro un esagono da Caserta Vecchia (5320) questa formazione non può più essere attivata se Ruiz non è nel raggio di comando di Ritucci o von Meckel.



16. SCENARIO BREVE

Gli Scontri della Mattina a Santa Maria e Sant'angelo

16.1. Regole speciali

Questo scenario simula l'attacco mattutino napoletano di fronte a Capua.

16.1.1. Durata dello scenario

Lo scenario inizia al turno di gioco 1 (h. 5.00) e termina alla fine del turno di gioco 8 (h. 12.00).

16.1.2. Area dello scenario

Si usa solo la mappa con Capua ed è giocabile solo l'area a ovest della colonna esagonale 33XX (esclusa).

16.1.3. Condizioni di vittoria

Il giocatore che controlla la maggior parte dei seguenti esagoni è il vincitore. È possibile un pareggio. (2515), (3016), (2425), (1826), (2528), (3024).

ABBREVIAZIONI:

2714 (#1) = Entro 1 esagono da 2714

[Formazione] (colore)

Com. = Comandante

Bers. = Bersaglieri

Brg. = Brigata

Rgt. = Reggimento

Btn. = Battaglione

Batt. = Batteria

Sqd. = Squadrone

Fnt. = Fanteria

L. = Leggera

Cav. = Cavalleria

Art. = Artiglieria

16.1.4. Piazzamento

In questo scenario nessuno dei due schieramenti ha il CiC.

GARIBALDINI (piazzano per primi):

2324 (#5):

➔ [16° Divisione] (verde):

- Com. **Milbitz**
- Melanchini Rgt. Fnt.

- Lanza Rgt. Fnt..
- Sproveri Rgt. Fnt..
- Fardella Rgt. Fnt..
- Corrao Rgt. Fnt.
- La Porta Rgt. Fnt.
- 16° Batt. Art.

2515 (#3):

➔ [17° Divisione] (blu):

- Com. **Medici**
- Cadolini Rgt. Fnt.
- Vacchieri Rgt. Fnt.
- Spangaro Rgt. Fnt.
- Dunne Rgt. Fnt.
- Genio Rgt. Fnt.
- Farinelli Btn. Bers.
- Mosto Btn. Bers.
- La Porta Rgt. Fnt.
- I/17° Batt. Art.
- II/17° Batt. Art.

NAPOLETANI:

1318 (#4 – a Sud della riga xx18):

➔ [Divisione della Guardia Reale] (giallo):

- Com. **Tabacchi**
- 1st Granatieri Guardia Rgt. Fnt.
- 2nd Granatieri Guardia Rgt. Fnt.
- 3rd Cacciatori Guardia Rgt. Fnt.
- Tiragliatori Guardia L. Rgt. Fnt.
- I/9 Line Btn. Fnt.
- 1st Cacciatori a Cavallo Sqd. Cav.
- 3° Batt. Art.
- 12° Batt. Art.

1518 (#4 – Nord della riga xx18, inclusa):

➔ [2° Divisione Cacciatori] (rosso):

- Com. **Afan de Rivera**
- 2° Cacciatori Rgt. Fnt.
- 7° Cacciatori Rgt. Fnt.
- 8° Cacciatori Rgt. Fnt.
- 9° Cacciatori Rgt. Fnt.
- 10° Cacciatori Rgt. Fnt.
- 14° Cacciatori Rgt. Fnt.
- Tiragliatori L. Btn. Fnt.*
- 11° + 13° Batt. Art. (una unità)
- 2° + 10° Batt. Art. (una unità)

* Si tratta di alcune compagnie di tiragliatori prese dai vari reggimenti.

2209 (#3 – Nord del Fiume Volturno):

➔ [2° Divisione Cacciatori] (rosso):

- I/Colonna Rgt. Fnt.
- II/Colonna Rgt. Fnt.
- Colonna Batt. Art.



17. SCENARIO COMPLETO

17.1. Regole speciali

Questo è lo scenario dell'intera battaglia.

17.1.1. Durata dello scenario

Lo scenario inizia al turno di gioco 1 (h. 5.00) e termina alla fine del turno di gioco 15 (h. 19.00).

Nota Storica: in realtà la battaglia finì alle 17.00, quando l'esercito napoletano abbandonò il campo, con l'eccezione della colonna Ruiz rimasta a Caserta Vecchia, ma la battaglia avrebbe potuto durare fino al calar della notte.

17.1.2. Area dello scenario

Viene utilizzata l'intera mappa.

17.1.3. Condizioni di Vittoria

Alla fine della partita, il giocatore Napoletano conta i Punti Vittoria (VP) ottenuti.

- ➔ 20 VP o più Vittoria Napoletana.
- ➔ Tra 5 e 19 VP pareggio.
- ➔ 4 o meno VP Vittoria di Garibaldi.

I VP sono di due tipi: per obiettivi geografici e per eliminazione di unità nemiche. All'inizio del gioco tutti gli obiettivi geografici sono controllati dai garibaldini. Sono considerati conquistati dai Napoletani quando questi sono stati gli ultimi ad averli attraversati.

PUNTI VITTORIA (VP) PER OBIETTIVI GEOGRAFICI:

- ➔ S. Maria (2425): 5 VP
- ➔ S. Angelo (2515): 5 VP
- ➔ M.te Tifata (3016): 5 VP
- ➔ Castel Morrone (5213): 1 VP
- ➔ Caserta Vecchia (5320): 3 VP
- ➔ Maddaloni (5733): 5 VP
- ➔ M.te Calvi (5926): 2 VP
- ➔ Acquedotto Carolino (6230): 2 VP
- ➔ M.te Longano (7028): 2 VP
- ➔ Caserta (4426): 5 VP.

PUNTI VITTORIA PER L'ELIMINAZIONE DI UNITÀ NEMICHE:

Per ogni punto di valore di combattimento delle unità nemiche messe in rotta alla fine della partita:

Napoletani: -1 VP

Garibaldini: +1 VP

17.1.4. Piazzamento

GARIBALDINI (piazzano primi):

Come per lo scenario breve, più:

4020 (#6):

➔ [Brigata Sacchi] (bianco):

- Com. **Sacchi**
- Isnardi Rgt. Fnt.
- Pellegrini Rgt. Fnt.
- Bossi Rgt. Fnt.

4526 (#3):

➔ [15° Divisione] (giallo):

- Com. **Türr**
- Bassini Rgt. Fnt.
- Cassovich Rgt. Fnt.
- Fazioli Rgt. Fnt.
- Borghesi Rgt. Fnt.
- Albucci Rgt. Fnt.
- De Giorgis Inf. Bde.
- Tanaro Btn. Bers.
- Specchi Btn. Bers.
- Sgarallino Btn. Bers..
- Ussari Ungheresi Rgt. Cav.
- 15° Batt. Art.

5213:

➔ [15° Divisione] (giallo):

- Bronzetti.Btn.Bers.

5733 (#6):

➔ [18° Division] (nero):

- Com. **Bixio**
- M.Garibaldi. Btn. Bers.
- Boldrini Btn. Bers.
- Penzo Rgt. Fnt.
- Dunyow Rgt. Fnt.
- Dezza Brg. Fnt..
- Fabrizi Brg. Fnt..
- 5° Batt. Art.

NAPOLETANI:

Come per lo scenario breve, più:

6412 (#3):

➔ [Colonna Ruiz] (verde):

- Com. **Ruiz**
- 5° Line Rgt. Fnt.
- 8° Line Rgt. Fnt.
- 12° Line Rgt. Fnt.
- 2° Cacciatori a Cavallo Sqd. Cav.
- - 6° Batt. Art.

7512 (#3):

➔ [Colonna von Meckel] (blu):

- Com. **Meckel**
- 1° Carabinieri Btn. Fnt.
- 2° Carabinieri Btn. Fnt.
- 3° Carabinieri Btn. Fnt..
- Pionieri Btn. Fnt.
- 1° Ussari della Guardia Sqd. Cav.
- 10° Batt. Art.
- 15° Batt. Art.

1217 (#2):

➔ [Riserva di Cavalleria] (bianco):

- Com. **Ruggiero**

- 2° Ussari della Guardia Rgt.Cav.
- 1° Lancieri Rgt.Cav.
- 2° Lancieri Rgt.Cav..
- 1° Dragoni Rgt.Cav..
- 2° Dragoni Rgt.Cav..
- Carabinieri a Cavallo Sqd.Cav.
- 16° Batt. Art. a Cav.

18. CREDITI

Autore e Sviluppo: Andrea Brusati

Ricerca storica: Enzo de Ianni

Grafica: Giulia Tinti

Mappa: Daniele Marcolini

Playtest: Piernennaro Federico,
Raffaele Iannuzzi, Marco Rossi.
Alessandro Villa.

19. BIBLIOGRAFIA

“Der Feldzug der Kaiserl. Konigl. Osterreichischen Armee unter Feldmarschalls Grafen Radetsky in Italien in den Jahren 1848 un 1849” – F.J.A. Schneidawind

“Gli Avvenimenti Militari del 1848 e 1849 – Tomo Terzo” – C. Fabris - Ufficio Storico del Corpo di Stato Maggiore.

“Storia delle Guerre d’Italia, dal 18 marzo 1848 al 28 Agosto 1849” – L. Scalchi.

“Der Italienische Krieg von 1848 und 1849” – W. Rustow.

“Radetzky’s Marches” – Michael Embree – Helion & Company.

“La Rivoluzione del 1848” Vol. 1 – R. Agazzi – Gaspari Editore

“La Rivoluzione del 1848” Vol. 2 – R. Agazzi – Gaspari Editore

“Volturmo 1860 L’Ultima Battaglia Dei Mille” – P.R. David, G. Garibaldi jr. -

“La Battaglia del Volturmo” - G. Garibaldi jr – Ufficio Storico dello Stato Maggiore dell’Esercito.

“Da Quarto al Volturmo” – G.C. Abba.

