

Introduzione	2	Panoramica della Battaglia	11
Campagne	2	Turni di Battaglia	14
Fine di una Campagna	3	Post-Battaglia	18
Componenti	3	Turno Nemico	19
Segnalini Esercito	4	Turno Successivo	20
Tipi Esercito	5	Decisioni Solitario	20
Set-Up	6	Campagne Collegate	21
Sequenza di gioco	7	Materiale Bonus	21
Turno Francese	7	Crediti	21
Battaglia	8	Esempio Esteso	22
Pre-Battaglia	8		

Introduzione

Benvenuti in Field Commander: Napoleon, l'ultimo gioco della serie Field Commander. La realizzazione di questo gioco, ha lo scopo di rendere accessibili le carriere di alcuni grandi comandanti della storia, in un modo facile da imparare, e in un gioco veloce. Abbiamo deciso per il solitario, poiché questa è la decisione corretta. I Comandanti hanno uno stato maggiore, dei consiglieri, ma alla fine prendono le decisioni difficili da soli influenzando le vite, modificando il corso delle Campagne, e decidendo le sorti di una Nazione.

In questo gioco, comanderete gli eserciti Francesi. Le regole del gioco, le tabelle, il lancio dei dadi, detteranno le azioni che verranno effettuate dagli eserciti nemici.

Napoleone



Napoleone Bonaparte nacque in Corsica nel 1769. Egli entrò nell'esercito Francese nel 1785 come ufficiale di artiglieria. Le sue gesta nell'assedio di Tolone del 1793 gli valsero il comando dell'esercito Francese in Italia. Egli realizzò i piani strategici per le operazioni nella regione.

Grazie ai successi nella Campagna Italiana del 1796, ritornò in Francia da eroe, guadagnandosi l'appoggio della

politica Francese.

Nel 1799 divenne la persona più potente di Francia, quando le sue manovre politiche lo portarono ad essere eletto Primo Console. Si incoronò Imperatore nel 1804.

L'Impero Francese ottenne molti successi militari fino alla devastante sconfitta subita nella Campagna di Russia del 1812. Inoltre il rifornimento di nuovi soldati francesi addestrati, diminuì con il continuo invio di eserciti Francesi durante la Guerra di Indipendenza Spagnola.

Dal 1813, i paesi alleati Europei logorarono in maniera crescente Napoleone e la sua massa di eserciti, spostando l'equilibrio di potere in loro favore.

La Guerra del 1814 ebbe come risultato la sconfitta della Francia e l'abdicazione al trono di Napoleone, che venne deportato nell'isola d'Elba.

Napoleone apparì nuovamente nel 1815, scappando dall'isola d'Elba e tornando in Francia per 100 giorni. Durante questo tempo, regnò brevemente sulla Francia fino a quando gli eserciti alleati lo travolsero nuovamente.

Napoleone trascorse il resto della sua vita, esiliato sull'isola di Sant'Elena, dove morì nel 1821.

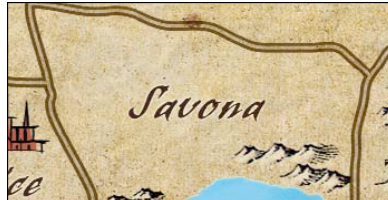
Durante la sua vita, egli rivoluzionò le tattiche e le strategie usate nei conflitti moderni.

Le Campagne

In ogni Campagna prenderete il ruolo di Napoleone e comanderete gli eserciti Francesi e suoi alleati. Tutte le altre nazionalità sono considerate come Nemici. Gli eserciti Nemici sono controllati dalle meccaniche di gioco.

Nella sezione Set-Up o Regole Speciali di ogni mappa della Campagna, sono riportati i vostri obiettivi. Normalmente il vostro obiettivo sarà quello di spostare le vostre truppe per tenere la posizione in determinati luoghi storici sulla mappa.

Conquista di un Area



Ci sono molte aree in ciascuna Mappa. Ogni Area ha un nome univoco, derivato da una grande città o da una importante battaglia.

Un' Area è conquistata, se nell'area ci sono forze Francesi e nessuna forza nemica.

Un' Area è tenuta dalle Forze Nemiche se nell'area ci sono eserciti nemici e nessuna forza Francese.

Un' Area è incontrollata se al suo interno non ci sono eserciti di alcun schieramento.

Gli Eserciti possono muovere solamente in aree con un nome. Gli Eserciti non possono entrare nell'acqua.



Aree Obiettivo

Defeat: Hold at least 2 Objectives from the end of Mar 1796 onward, or the Campaign ends in Defeat.

Durante la fase di Set-Up le indicazioni sulla mappa della Campagna vi diranno di piazzare i segnalini obiettivo su delle specifiche aree. Queste Aree rappresentano le zone importanti della Campagna.



Molte condizioni di vittoria della Campagna implicano la conquista di aree obiettivo.

Termine della Campagna

La Campagna termina quando raggiungete le condizioni di Vittoria o di Sconfitta, oppure quando spostate il segnalino Turno Campagna oltre l'ultima casella della traccia dei turni sulla Mappa.

Vittoria

A meno che sia diversamente specificato, vincete una Campagna quando i vostri eserciti Francesi conquistano tutte le Aree Obiettivo elencate nella sezione Set-Up.

- Victory: Play through all Campaign Turns. Se each French Force that survives the Campaign Hold Acre, score +15VP. Superior 30+, Historical 29-17, Inferior 16-

Alcune Campagne hanno una condizione di vittoria specificata, che non implica la conquista di

Aree. Per vincere la Campagna, dovrete raggiungere questa condizione.

Avete vinto, se raggiungete la Condizione di Vittoria alla fine di qualsiasi fase di ogni turno, senza avere il bisogno di completare le altre fasi del turno.

Esempio: Nella Campagna del 1796, se conquistate Nice, Turin, Milan, Mantua, e Klagenfurt alla fine della fase di battaglia, avrete vinto. Non dovete eseguire le fasi successive del turno.

Sconfitta

- Defeat: Hold Alexandria at the end of the Turn, or the Campaign ends in Defeat.

Alcune Campagne hanno una condizione di Sconfitta. Se la condizione di Sconfitta viene raggiunta alla fine di qualsiasi fase durante il turno, perdetevi immediatamente la partita e totalizzate 0 Punti Vittoria.

Se Napoleone rimane sul campo di battaglia, oppure su un'area della Mappa senza un esercito Francese, perdetevi la Campagna.

A meno che la Campagna non indichi diversamente, perdetevi la Campagna quando spostate il segnalino Turno Campagna oltre l'ultima casella della Traccia dei Turni sulla Mappa.

Punti Vittoria



In alcune Campagne troverete un numero di Punti Vittoria riportato in alto a destra sulle caselle della Traccia dei Turni.

Quando raggiungete la condizione di vittoria della Campagna, totalizzate i Punti Vittoria mostrati sulla casella del turno corrente. Non totalizzate alcun Punto Vittoria nel caso la condizione di sconfitta termini la Campagna.

La Campagna riporta alcuni cenni storici che vanno a confronto con il tuo risultato nella Campagna.

Superiore – Significa che hai fatto meglio di Napoleone.

Storico – Hai agito come Napoleone.

Inferiore – Non hai agito meglio di Napoleone.

Se la prima delle descrizioni di Vittoria è “Superiore”, e avete completato la Campagna prima di questa casella, totalizzate 30 Punti Vittoria e una Vittoria Superiore.

Se la prima delle descrizioni di Vittoria è “Inferiore”, e la Campagna termina prima di questa casella, trattate questo caso come se aveste raggiunto la Condizione di Sconfitta.

Componenti

Mappe (7)



Le Mappe delle Campagne, mostrano le aree di movimento, le informazioni di Set-Up, e altre informazioni di cui avete bisogno per giocare.

Campo di Battaglia (1)



Usate il Campo di Battaglia per risolvere le Battaglie.

Spostate tutti gli eserciti dall'area della mappa dove la battaglia è in atto, a questo foglio per poter risolvere la Battaglia.

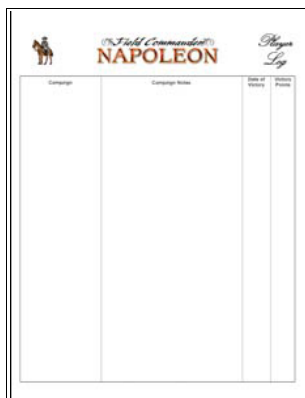
Foglio di Aiuto (1)



Il Foglio di Aiuto mostra le informazioni utili per il gioco.

Su questo foglio è riportata la traccia dei turni di Battaglia e la sezione Quantità Piani di Battaglia. Dovrete usare il Foglio di Aiuto quando risolvete le Battaglie sul Campo di Battaglia.

Diario del Giocatore (1)



Fotocopiate il Diario del Giocatore, e usatelo per registrare le informazioni della Campagna.

Potete anche scaricare e stampare il Diario del Giocatore direttamente dal sito www.dvg.com

Dado (1)

Lanciate un dado da 10 facce ogniqualvolta è richiesto. Il dado genera un risultato da 1 a 10.

Segnalini (6 fogli)

Il gioco utilizza segnalini per rappresentare le forze militari sulla mappa e per registrare le funzioni di gioco.

Napoleone



Ogni Campagna utilizza uno specifico segnalino Napoleone. Usate quello che riporta lo stesso anno di inizio della Campagna. Questo segnalino indica la posizione di Napoleone sulla mappa e la sua presenza sul

Campo di Battaglia. Napoleone non è considerato come un Esercito.

Esercito



I segnalini esercito rappresentano una grande formazione di uomini, cavalli, cannoni e strutture nel gioco.

Punti Rifornimento



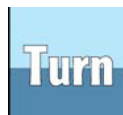
Prendete tutti i segnalini Rifornimento e metteteli insieme a formare una pila. Il numero riportato sul segnalino indica il valore in Punti Rifornimento. Usate questi segnalini per registrare i punti rifornimento Francesi e del Nemico.

Esploratori



Usate questi segnalini per tenere traccia del numero di Esploratori che avete acquistato.

Turno Campagna



Questo segnalino mostra l'attuale Turno di gioco che state eseguendo. C'è un lato blu (Francese) e un lato arancione (Nemico) che ti aiutano a capire quale fazione state risolvendo.

Turno Battaglia



Questo segnalino mostra il Turno di Battaglia che state eseguendo. C'è un lato blu (Francese) e un lato arancione (Nemico) che ti aiutano a capire quale turno di battaglia state risolvendo.

Piani di Battaglia



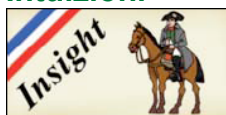
I Piani di Battaglia sono specifici ordini dati agli Eserciti in battaglia.

Quantità dei Piani di Battaglia



Usate questi segnalini, per annotare il numero di Piani di Battaglia che i vostri Eserciti Francesi possono usare in ciascun turno di Battaglia, e il numero di Piani di Battaglia che il Nemico pesca in ogni turno di battaglia.

Intuizioni



Queste sono delle opzioni speciali sul Campo di Battaglia che solo Napoleone può usare.

Luogo della Battaglia



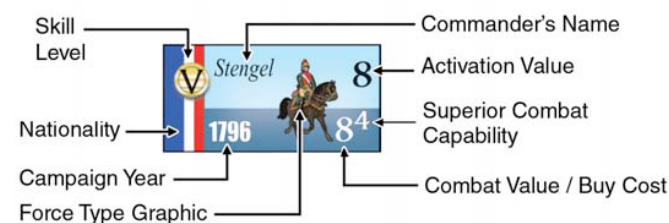
Usate questo segnalino per segnare il luogo sulla mappa dove si sta svolgendo la battaglia. C'è un lato blu (Francese) e un lato arancione (Nemico) che ti aiutano a capire quale turno della Campagna state risolvendo.

Obiettivo



Usate questi segnalini per indicare la posizione sulla mappa delle aree Obiettivo della Campagna.

Segnalini Esercito



Livello Abilità (Skill Level)

La lettera nella medaglia posta nell'angolo in alto a sinistra di ogni segnalino Esercito, indica il Livello di Abilità di quell'Esercito. I vari livelli di abilità, a partire dal più debole fino al più forte, sono:



Nazionalità (Nationality)

La striscia lungo il bordo sinistro identifica la nazionalità dell'esercito.

Ognuno dei tuoi segnalini esercito Francesi o Alleati, hanno la seguente striscia lungo il loro bordo sinistro:



Ogni segnalino degli Eserciti Nemici ha una delle seguenti strisce lungo il proprio bordo sinistro:



Anno Campagna (Campaign Year)

L'Anno sul segnalino Esercito identifica la Campagna dove quell'esercito può essere usato.

Figura tipo Esercito (Force type graphic)

Il disegno sul segnalino indica il tipo dell'esercito: Fanteria, Cavalleria, Presidio, o Fortificazione.

Nome Comandante (Commander's Name)

Il Nome del Comandante sul segnalino indica chi storicamente comandava l'esercito. Questo nome non ha effetto sul gioco.

Numero Attivazione (Activation Number)

L'Esercito usa questo numero quando tenta di attivare un Piano di Battaglia.

Valore Combattimento e Costo (Combat Value and Buy Cost)

Gli eserciti utilizzano il loro valore di Combattimento quando eseguono un attacco. Alcuni eserciti hanno un valore di Combattimento Superiore, scritto tra apici.

Pagate il Costo di Acquisto quando comprate un Esercito.

Valore di Comando (Command Rating)

Solamente il segnalino Napoleone ha questo numero. Usate questo valore per attivare i segnalini Intuizione e modificare la quantità dei Piani di Battaglia.



Fronte e Retro del segnalino

(Front and Back of Counter)



I segnalini Esercito hanno un lato a forza piena e un lato a forza ridotta.



Il lato forza ridotta è identificato tramite una banda rossa riportata sul segnalino.

Piazzate gli eserciti sulla mappa con il lato forza piena rivolto verso l'alto.

Quando un esercito subisce un colpo, girate il segnalino dalla parte forza ridotta.

Se un esercito in forza ridotta viene colpito nuovamente, distruggetelo rimuovendolo dal gioco.



Se un esercito non ha valori di Attivazione e Combattimento sul lato forza ridotta, distruggetelo quando subisce il primo colpo.

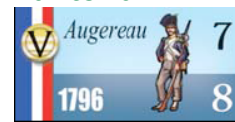
Tipi di Esercito

Esistono due tipi di Esercito: Mobile e Statico.

Eserciti Mobili

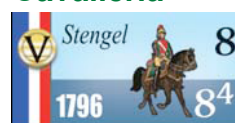
Ci sono tre tipi di Esercito Mobile nel gioco: Fanteria, Cavalleria, e Cannoni. Potete muovere questi eserciti sulla mappa di Campagna e sul Campo di Battaglia.

Fanteria



I segnalini Fanteria hanno il disegno di un soldato.

Cavalleria



Il segnalino Cavalleria ha il disegno di un soldato a cavallo. Non ha un lato forza ridotta quindi distruggetelo quando subisce un colpo.

Cannoni



Il segnalino Cannone ha il disegno di un cannone su ruote. Non ha un lato forza ridotta quindi distruggetelo quando subisce un colpo.

Recluta



La Recluta è un sotto-tipo di Fanteria, Cavalleria, e Cannoni. Usatela come Fanteria, Cavalleria, o Cannoni basandosi sul disegno riportato sul segnalino. La Recluta non ha un lato forza ridotta quindi distruggetelo quando subisce un colpo.

Eserciti Statici

Esistono due tipi di Eserciti Statici: Presidi e Fortificazioni. Gli Eserciti Statici non si muovono sulla mappa o sul campo di battaglia.

Presidi



I Presidi hanno un disegno di un soldato sopra un muro.

Fortificazioni



Le Fortificazioni hanno un disegno di un cannone piazzato sopra un muro.

Set-Up

Per iniziare, selezionate una Campagna e piazzate la relativa mappa di fronte a voi. Vi raccomandiamo di iniziare con la Campagna Italiana del 1796.

Alcune mappe hanno più di una Campagna. Se ci sono più Campagne per la mappa, scegliete quale Campagna giocare. Ogni Campagna sulla mappa ha il sua sezione di Set-Up e traccia dei Turni.

Esempio: La mappa della Campagna Italiana si usa sia per la Campagna del 1796 che per quella del 1800.

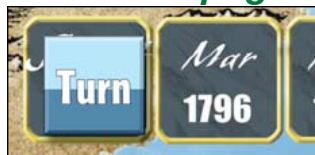


Tutte le Campagne utilizzano la stessa procedura di Set-Up. Sulla sezione di Set-Up della mappa, viene riportato l'anno della Campagna e tutte le informazioni che ti servono per iniziare.

Regole Speciali

Alcune Campagne hanno delle Regole Speciali stampate sulla relativa mappa. Le Regole Speciali hanno la precedenza sulle normali regole.

Turno Campagna



Piazzate il segnalino Turno Campagna sulla casella "Start" della Traccia dei Turni, con il lato blu rivolto verso l'alto.

Grandezza in Scala (Scale)



Ogni Campagna riporta la grandezza di scala degli Eserciti. Questo non ha effetto sul gioco. La grandezza delle unità è variabile, ma in generale un Reparto contiene all'incirca 25.000 uomini, una Divisione contiene circa 10.000 uomini, e una Brigata contiene circa 5.000 uomini.

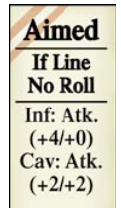
Punti Rifornimento



Nella sezione di Set-Up, è riportato il numero di Punti Rifornimento con cui i Francesi e i Nemici iniziano il gioco. Piazzate il segnalino Francese sulla casella Rifornimento relativa e il segnalino Nemico nella casella Rifornimento Nemico.

Usate questi segnalini per tracciare i Punti Rifornimento disponibili ai Francesi e ai Nemici, nella Campagna.

Piano di Battaglia



Mettete i segnalini Piano di Battaglia in un contenitore opaco, da dove più tardi verranno pescati.



Quando sceglierete il Piano di Battaglia, mettete il relativo segnalino accanto al campo di battaglia.

Città



Se all'inizio della Campagna, in un area della mappa in cui è presente il simbolo di una città, si trovano solo eserciti Francesi, piazzate anche un segnalino Presidio e Fortificazione Francese in quest'area.

Esempio: All'inizio della Campagna del 1796, Nizza (Nice) è controllata dai Francesi. Piazzate quindi 1 segnalino Presidio e 1 segnalino Fortificazione Francesi nell'area di Nizza.

Se durante il Set-Up, in un area della mappa in cui è presente il simbolo di una città, si trovano solo eserciti Nemici, piazzate anche un segnalino Presidio e Fortificazione Nemico in quest'area.

Esempio: Nella Campagna del 1796, Genova (Genoa) inizia la Campagna sotto il controllo Nemico. Piazzate quindi 1 segnalino Presidio e 1 segnalino Fortificazione Nemici nell'area di Genova.

Durante il Set-Up, se sia l'esercito Francese che l'esercito Nemico iniziano la Campagna nella medesima area con presente il simbolo di una città, piazzate in aggiunta anche un segnalino Presidio e Fortificazione Nemico nell'area.

Durante il Set-Up, se nessun esercito inizia la Campagna in un area con presente il simbolo di una città, piazzate un segnalino Presidio e Fortificazione Nemico nell'area.

Esempio: Nella Campagna del 1796, Torino, Milano, Mantova e Klagenfurt iniziano la Campagna non controllate. Piazzate un segnalino Presidio e Fortificazione Nemici in queste aree.

Eserciti

Usate solo i segnalini Esercito con lo stesso anno della Campagna che state giocando. Se un esercito ha una annotazione tra parentesi nella sezione di Set-Up, questo significa che ci sono più segnalini con il Nome del Comandante. Piazzate tutti i segnalini con il Nome del Comandante nell'area designata.

Esempio: Nella Campagna del 1796, sulla lista delle forze iniziali del Piemonte (Piedmont) appare la scritta "Dichat (2)". Piazzate entrambi i segnalini Dichat su Savona.

Alcuni segnalini Esercito inizieranno la Campagna già posizionati sulla mappa, mentre altri verranno piazzati durante la Campagna.

Eserciti Iniziali (Starting Forces)

Nationality	Map Area	Napoleon counter	Forces
Starting Forces:			
France (Nice): Napoleon, Augereau, Serurier, Macquard, Garnier, Stengel, Kilmaine, La Harpe, Maynier			

Sulla sezione Set-Up della mappa, sono riportati gli eserciti iniziali. Piazzate i relativi segnalini nelle aree indicate.



Esempio: All'inizio della Campagna del 1796, piazzate il segnalino Napoleone e le seguenti forze Francesi a Nizza: Augereau, Serurier, Macquard, Garnier, Stengel, Kilmaine, La Harpe, e Maynier. Piazzate anche un segnalino Presidio e Fortificazione in quanto Nizza inizia la Campagna sotto controllo dell'esercito Francese.

Arrivi in Ritardo (Late Arrivals)

Late Arriving Forces:
Austria (Klagenfurt): Place when French Forces enter Lonato or Mantua: Quasdanovich (2), Melas (2), d'Irles, Davidovich (2), Meszaros (2)

Alcune Campagne indicano i Turni, o delle condizioni speciali, in cui piazzare Eserciti. Prendete gli

Eserciti al di fuori della mappa e aggiungeteli al gioco, quando avanzate il segnalino Turno in una specifica casella della Traccia dei Turni, oppure quando raggiungete la Condizione Speciale descritta nel Set-Up.

Esempio: Nella Campagna del 1796, piazzate i seguenti Eserciti Austriaci a Klagenfurt quando le forze Francesi entrano per la prima volta a Lonato o Mantua: Quasdanovich (2), Melas (2), d'Irles, Davidovich (2), Meszaros (2).

Reclute Francesi e Eserciti Statici

Piazzate tutte le reclute Francesi e gli eserciti Statici extra di fianco la mappa, verranno usati più tardi.

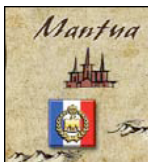
Reclute Nemiche

Piazzate tutti i segnalini Reclute Nemiche in un contenitore opaco, verranno usati più tardi.

Eserciti Statici Nemici

Piazzate tutti i segnalini Esercito Statici Nemici di lato alla mappa, verranno usati più tardi.

Segnalini Obiettivo



Piazzate il segnalino obiettivo sull'Area della mappa indicata nelle istruzioni di Set-Up.

Esempio: Nella Campagna del 1796, piazzate i segnalini Obiettivo nelle seguenti aree: Nice, Turin, Milan, Mantua, e Klagenfurt.

Sequenza di Gioco



Durante ciascun turno della Campagna, giocherete seguendo le seguenti fasi. Non potete ritornare ad una Fase una volta che questa è terminata. Eseguite tutte le fasi nell'ordine in cui sono mostrate.

Ogni turno di gioco è composto da due turni distinti. Nel primo turno sarete voi a giocare, mentre nel secondo agirete per conto delle forze nemiche. Nel vostro turno, potete muovere Eserciti, dichiarare battaglia, e rifornire i vostri Eserciti. Nel turno del nemico, eseguirete Ordini Nemici, inizierete battaglie, e rifornirete gli eserciti Nemici.

Turno Francese

Questo è il momento del Turno Campagna, durante il quale darete battaglia al nemico.

Avanzare il segnalino Turno

Spostate il segnalino Turno di uno spazio a destra lungo la Taccia dei Turni.

Se muovete il segnalino oltre l'ultima casella della Traccia dei Turni, la Campagna termina con un fallimento.

Esempio: La Campagna Italiana del 1796, termina con un fallimento quando muovete il segnalino Turno a destra della casella Maggio 1797.

Eccezione: Alcune Campagne non terminano con un fallimento se si muove il segnalino Turno oltre l'ultima casella della Traccia dei Turni. Tali Campagne hanno Regole Speciali scritte sulla loro mappa.

Esempio: Quando giocate la Campagna Avventura Egiziana del 1798, dovrete giocare tutti i Turni della Traccia.

Movimento

Potete muovere ogni Esercito Mobile in un'area adiacente all'area attuale. Muovere un esercito non ha alcun costo.



Esempio: Nella Campagna del 1796, questi due eserciti possono muovere su: Milan, Lonato, Mantua, Genova, o Marengo.

Se i vostri eserciti Francesi si trovano nella stessa area con un esercito Nemico, non potete muoverlo.

Esempio: Nella Campagna Peninsulare del 1807, l'esercito Francese Dupont e quello Spagnolo Castanos, iniziano la Campagna nell'area di Toledo. Durante la vostra fase movimento, non potete muovere Dupont poiché si trova nella stessa area con un esercito Nemico.

Potete muovere il segnalino Napoleone in un'area adiacente a quella dove si trova. Non c'è un costo per questo movimento. Se muovete Napoleone in un'area priva di un esercito Francese, perdetevi immediatamente la Campagna. Potete muovere il segnalino Napoleone anche se si trova nella stessa area della mappa con un esercito Nemico.

Risolvere Battaglie

Dovete risolvere una Battaglia quando le armate Francesi e Nemiche vengono a trovarsi nella stessa area.



Esempio: Dovete risolvere la Battaglia per Marengo perché eserciti Francesi e Nemici si trovano nella stessa area.

Scegliete di risolvere la Battaglia che preferite. Potete risolvere le Battaglie in qualsiasi ordine.

Piazzate il segnalino Battaglia sulla mappa per evidenziare il luogo della Battaglia. Piazzate il segnalino con il lato blu verso l'alto per ricordarvi che la Battaglia è in atto durante il vostro turno.

Battaglia

Sequenza del Turno di Battaglia

Fate riferimento alla Sequenza del Turno di Battaglia scritta sul foglio di aiuto per risolvere le Battaglie.

Pre-Battaglia

- Foschia di Guerra
- Controllo Sopraffazione
- Quantità dei Piani di Battaglia
- Comprare Piani di Battaglia aggiuntivi
- Selezionare Intuizioni
- Piazzare eserciti Francesi
- Piazzare eserciti Nemici

Turno di Battaglia

- Attivare Intuizioni
- Selezione e Piazzamento Piani di Battaglia Francesi
- Pesca e Assegnazione Piani di Battaglia Nemici
- Risolvere Piani di Battaglia Nemici
- Risolvere Piani di Battaglia Francesi
- Controllo Disfatta
- Avanzare segnalino Turno di Battaglia

Pre-Battaglia

Eseguite le seguenti fasi per preparare ogni Battaglia.

Foschia di Guerra

Roll	Battle Turns	Event
1	2	If Napoleon is not present, select 1 Insight.
2	3	You gain 2 Supply points.
3	4	You gain 1 Scout.
4	3	Pay 2 Supply points to add any 1 French R.
5	2	You may move Napoleon to this Battle from
6	4	You may move 1 Mobile French Force to it
7	5	Transfer 2 of the Enemy's Supply points to
8	3	Transfer 2 of your Supply points to the Ene
9	3	Inflict 1 Hit on your Forces in 1 random Fr
10	5	Add 1 Enemy Reinforcement to the Battle.
11-12	2	Add 1 Enemy Garrison to the Battle.
13-14	4	Enemy gains +1 Battle Plan.

Lanciate un dado e consultate la tabella Foschia di Guerra sul foglio di aiuto.

Se il Nemico ha 4/6 Punti Rifornimento, usatene 2 e sommate 2 al lancio. Se il Nemico ha 7/+ Punti Rifornimento, usatene 4 e sommate 4 al lancio.

Segnalini Esploratori



Se avete segnalini Esploratore, potete scartarli e lanciare nuovamente per la Foschia di Guerra. Quando rilanciate i dadi in questo modo, non dovete sommare i modificatori dati dall'utilizzo di punti Rifornimento Nemici. Potete accettare il risultato del lancio del dado o continuare a rilanciare scartando segnalini Esploratore, fino a quando avrete scartato tutti i vostri segnalini. Potrete comunque riacquistare i segnalini scartati durante la fase Rifornimento.

Lancio del Dado

Sulla prima colonna della tabella Foschia di Guerra (Roll), sono riportati i risultati modificati del lancio del dado.

Turni di Battaglia

Nella seconda colonna della tabella Foschia di Guerra (Battle Turns), è riportata la durata in turni di battaglia. Piazzate il segnalino Turno di Battaglia sulla relativa casella della Traccia dei Turni di Battaglia.

Esempio: All'inizio della Battaglia, lanciate per la Foschia di Guerra ottenendo un 8. Il nemico ha 11 Punti Rifornimento. Spendete 4 di questi punti modificando il lancio e ottenendo così il valore 12. A voi non piace questo risultato, quindi scartate un segnalino Esploratore e rilanciate il dado. Il nuovo risultato del lancio è 7. Anche se il Nemico ha ancora dei punti Rifornimento, non modificate il lancio. Di conseguenza la battaglia durerà 5 turni e voi ottenete 2 punti Rifornimento del Nemico.

Evento della Foschia di Guerra

Ogni risultato della Foschia di Guerra, da benefici agli eserciti Francesi o Nemici.

1 - Se Napoleone non è presente, scegliete una Intuizione
Se Napoleone non è sul campo di battaglia, potete scegliere un segnalino Intuizione da usare durante la battaglia. L'Intuizione non diminuisce la vostra quantità di Piani di Battaglia. Se una Intuizione richiede un lancio di Attivazione, usate il livello di Comando sul segnalino Napoleone.

2 - Guadagnate 2 punti Rifornimento
Aggiungete immediatamente 2 punti Rifornimento alla vostra riserva sul foglio di aiuto.

3 – Guadagnate 1 Esploratore

Aggiungete immediatamente 1 segnalino Esploratore alla vostra riserva sul foglio di aiuto.

4 – Pagate 2 punti Rifornimento per aggiungere una qualsiasi Recluta Francese in una qualsiasi area Francese.

Se pagate 2 punti Rifornimento, prendete 1 segnalino Recluta tra quelli disponibili, e mettetelo in una qualsiasi area che contiene Eserciti Francesi, oppure non spendete punti Rifornimento ignorando così questo evento.

5 – Potete spostare Napoleone da qualsiasi area in battaglia.

Se Napoleone non si trova sul campo di battaglia, ed egli è presente in un'altra area della mappa, potete spostare Napoleone dalla mappa al campo di battaglia. Se non è presente sulla mappa, ignorate questo evento.

6 – Potete muovere 1 Esercito Francese Mobile in battaglia.

Potete spostare un Esercito Mobile dalla mappa al campo di battaglia. Non potete muovere il segnalino Napoleone.

7 – Trasferite 2 punti Rifornimento Nemico ai vostri.

Trasferite immediatamente 2 punti Rifornimento dalla riserva Nemica ai punti di Rifornimento Francesi. Se i punti di Rifornimento Nemici sono pari a 1, trasferite solo quello. Se il Nemico non ha punti Rifornimento disponibili, ignorate questo evento.

8 – Trasferite 2 vostri punti Rifornimento al Nemico.

Trasferite immediatamente 2 punti Rifornimento dalla vostra riserva al Nemico. Se i vostri punti di Rifornimento sono pari a 1, trasferite solo quello. Se non avete punti Rifornimento disponibili, ignorate questo evento.

9 – Infliggete 1 Colpo ai vostri eserciti in una città a caso.

Scegliete casualmente un città occupata dai Francesi. Infliggete 1 colpo a qualsiasi esercito presente nell'area. Se non avete eserciti nelle città, ignorate questo evento.

10 – Aggiungete 1 Rinforzo Nemico alla battaglia.

Pescate immediatamente 1 Rinforzo Nemico dalla riserva e aggiungetelo alla battaglia. Se il contenitore dei Rinforzi è vuoto, date al Nemico 2 punti Rifornimento.

11-12 – Aggiungete 1 Presidio Nemico alla battaglia.

Aggiungete 1 Presidio Nemico nell'area di Avvicinamento Nemica (Enemy Approach Area) del campo di battaglia. Se il presidio sopravvive alla battaglia, piazzatelo nell'area della mappa dove la battaglia ha avuto luogo. Se non potete aggiungere un Presidio, date al Nemico 2 punti Rifornimento aggiuntivi.

13-14 – Il Nemico guadagna 1 Piano di Battaglia.

Incrementate la Quantità dei Piani di Battaglia Nemici di 1

Controllo Sopraffazione

Confrontate il totale dei valori di Combattimento delle Forze Nemiche con il valore di Combattimento delle Forze Francesi che partecipano entrambi alla battaglia. Se uno di questi due valori è 3 volte più grande, o più, del valore di combattimento dell'avversario, le forze più deboli sono sopraffatte e la battaglia non viene combattuta. Distruggete tutti gli eserciti sopraffatti. Se

Napoleone è presente nell'area della battaglia e i tuoi eserciti vengono distrutti, la Campagna termina in un fallimento.



Esempio: Nella battaglia riportata di fianco, le forze Nemiche hanno un valore totale di Combattimento pari a 9. Gli eserciti Francesi hanno un valore totale di Combattimento di 28. Quindi le vostre forze superano di 3 volte quelle del Nemico, di conseguenza gli eserciti Nemici vengono sopraffatti e distrutti.

Se non c'è Sopraffazione, spostate tutti gli eserciti dalla zona di battaglia sulla mappa al foglio campo di battaglia. Marcate l'area della battaglia sulla mappa con il segnalino Luogo della Battaglia con il lato blu rivolto verso l'alto.

Quantità dei Piani di Battaglia

Battle Plans: No Napoleon 1, Enemy 2 Nella zona Set-Up della mappa viene riportato il numero dei Piani di Battaglia che il Nemico riceve.



Determinate il numero dei Piani di Battaglia che il Nemico pesca, e piazzate il segnalino Quantità Piani di Battaglia con quel numero sulla casella relativa posta sul foglio di aiuto.

Esempio: Nella Campagna del 1796, il Nemico riceve 2 Piani di Battaglia in ogni turno di battaglia. Il lancio per la Foschia di Guerra è 13, così i Piani di Battaglia diventano 3 per ogni turno.

Se Napoleone si trova sul campo di battaglia, guadagnate un numero di Piani pari al suo valore di Comando.

Se Napoleone non si trova sul campo di battaglia, ricevete un numero di Piani di Battaglia "Senza Napoleone" specificati nella sezione Set-Up della mappa.

Battle Plans: No Napoleon 1, Enemy 2 *Esempio: Nella Campagna del 1796, se Napoleone non è presente sul campo di battaglia, ricevete 1 Piano di Battaglia in ogni turno di battaglia. Il Nemico riceve 2 Piani di Battaglia in ogni turno di battaglia.*

Determinate il numero dei Piani di Battaglia che gli Eserciti Francesi ricevono, e piazzate il segnalino Quantità Piani di Battaglia con quel numero sulla casella relativa posta sul foglio di aiuto.

Piani di Battaglia aggiuntivi

Potete utilizzare i punti Rifornimento per incrementare i Piani di Battaglia Francesi. Se spendete 2 punti Rifornimento, ottenete 1 Piano di Battaglia aggiuntivo. Se spendete 5 punti Rifornimento, incrementerete i vostri Piani di Battaglia di 2.

Scelta Segnalini Intuizione



Se Napoleone è presente in battaglia, potete scegliere segnalini Intuizione.

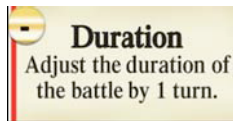
Per ogni segnalino scelto diminuite i vostri Piani di Battaglia. Modificate di conseguenza il segnalino Quantità Piani di Battaglia.

Esempio: Nella Campagna del 1796, Napoleone ha un valore di Comando di 2. Questo vi permette di avere 2 Piani di Battaglia. Pagate 2 punti Rifornimento, per ottenerne 1 extra, per un totale di 3. Piazzate sul foglio di aiuto, il segnalino Quantità Piani di Battaglia con il valore 3. Decidete di prendere 1 segnalino Intuizione. Riducete di conseguenza il segnalino Quantità dei Piani di Battaglia da 3 a 2. Quindi sceglierete una Intuizione per la Battaglia, più 2 Piani di Battaglia in ogni turno della Battaglia.

Piazzate i segnalini Intuizione scelti accanto al campo di battaglia, fino a quando non sarete pronti ad usarli.

Si può attivare più di una Intuizione nei turni di battaglia.

Ogni segnalino Intuizione ha le proprie regole.



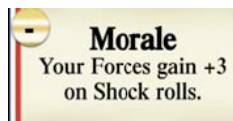
Durata – Questa Intuizione si attiva in automatico nella fase Attivazione Intuizioni del primo turno di battaglia. Incrementa o decrementa di 1 turno la durata della battaglia.



Genio Militare – Nella fase di Attivazione Intuizioni di ogni turno di battaglia, potete tentare un lancio di Comando di Napoleone per usare questa intuizione. Se avete successo, infliggete un danno a ogni Presidio o Fortificazione Nemica sul campo di battaglia. Se fallite conservate il segnalino, provando ad usarlo nei turni successivi, fino al termine della battaglia.



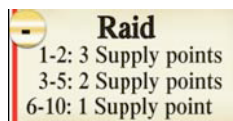
Fronte – Si attiva in automatico nella fase di Piazzamento delle Forze Francesi. Piazzate fino a 3 eserciti sull'area del Fronte Francese.



Morale – Questo segnalino si attiva in automatico nella fase di Attivazione Intuizioni del primo turno di battaglia. I vostri Eserciti guadagnano +3 sul valore di Combattimento quando effettuate un controllo sullo Shock durante la battaglia.

Combattimento quando effettuate un controllo sullo Shock durante la battaglia.

Esempio: I vostri eserciti hanno un valore di Combattimento di 5 e devono effettuare un controllo sullo Shock. Anziché avere successo con un lancio di 5 o meno, con questo segnalino avrete successo con 8 o meno.



Raid - Questo segnalino si attiva in automatico nella fase di Attivazione Intuizioni del primo turno di battaglia. Lanciate un dado e confrontate il risultato con il segnalino. Trasferite il numero specificato di punti Rifornimento dal nemico a voi. Se il nemico ha meno punti Rifornimento di quelli specificati, trasferite tutti quelli che ha.



Dilagare - Nella fase di Attivazione Intuizioni di ogni turno di battaglia, potete tentare un lancio di Comando di Napoleone (modificatore +1) per attivare l'intuizione. Se si attiva, spostate immediatamente 1, 2, o 3 Eserciti di Cavalleria Francese dalla Riserva, all'area della battaglia sulla mappa. Eseguite 3 attacchi per ogni esercito che avete fatto ritornare sulla mappa. Questi attacchi infliggono danni alle Forze Nemiche dalla Zona più arretrata del Nemico, in avanti. Applicate i danni nell'ordine standard dal livello di abilità più basso al più alto. Infliggete danni dal livello più basso al più alto in ogni Zona. Se non riuscite nell'attivazione, conservate l'Intuizione, tenterete nuovamente nei turni successivi fino a che avrete successo, o fino a quando la battaglia termina.

Esempio: Avete 3 eserciti di Cavalleria Francesi nella Riserva. Riuscite ad attivare questa Intuizione all'inizio del turno di battaglia, e decidete di usare 2 forze di Cavalleria per Dilagare. Lanciate 3 attacchi (senza modifiche) per ogni Cavalleria, e applicate i danni alle forze nemiche, partendo dalla Zona di Riserva del Nemico in avanti, fino a che tutti i danni vengono applicati. Infine rimettete sulla mappa (nella zona della battaglia) i 2 segnalini Cavalleria.



Campo – Questa Intuizione si attiva in automatico durante il piazzamento delle Forze Nemiche. Piazzate tutti gli eserciti Nemici, inclusi Cannoni, Presidi e Fortificazioni, sia nella Zona di Approccio Nemica, sia nella Zona delle Riserve Nemiche. Ignorate la limitazione di 4 eserciti sulla Zona di Approccio.

Piazzamento Forze Francesi

All'inizio di ogni Battaglia, spostate gli Eserciti dall'area della Battaglia sulla mappa al Campo di Battaglia.

Campo di Battaglia



Il Campo di Battaglia è composto da 6 Zone: Riserva Nemica, Approccio Nemico, Fronte Francese, Approccio Francese, Riserva Francese.

Riserva Nemica – Fanteria e Cavalleria Nemica non possono attaccare se si trovano nella propria Riserva. Non c'è limite al numero di eserciti in questa Zona.

Approccio Nemico – Fino a 4 Eserciti Nemici mobili iniziano in questa Zona. In qualsiasi momento della Battaglia, questa zona può essere occupata al massimo da 4 Eserciti Nemici mobili e 4 Eserciti Francesi mobili.

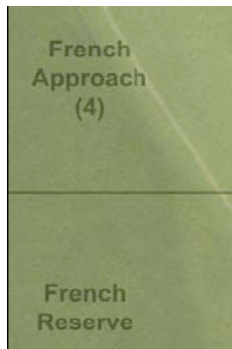
Fronte Nemico – In qualsiasi momento della Battaglia, questa zona può essere occupata al massimo da 6 Eserciti Nemici mobili e 6 Eserciti Francesi mobili.

Fronte Francese – In qualsiasi momento della Battaglia, questa zona può essere occupata al massimo da 6 Eserciti Francesi mobili e 6 Eserciti Nemici mobili.

Approccio Francese – Potete scegliere fino a 4 Eserciti Francesi mobili e farli iniziare in questa Zona. Durante la Battaglia, questa zona può essere occupata al massimo da 4 Eserciti Francesi mobili e 4 Eserciti Nemici mobili.

Riserva Francese – La vostra Fanteria e Cavalleria non può attaccare se si trova nella vostra Riserva. Non c'è limite al numero di eserciti in questa Zona.

Piazzamento delle Forze Statiche Francesi



Spostate i Presidi Francesi dall'area della battaglia sulla mappa, alla zona Approccio Francese sul campo di battaglia. Spostate le Fortificazioni Francesi dall'area della battaglia sulla mappa, alla zona Riserva Francese sul campo di battaglia.

Gli eserciti statici Francesi non vengono conteggiati per il limite massimo di eserciti nelle zone.

Piazzamento delle Forze Mobili Francesi

Spostate gli eserciti mobili Francesi dall'area della battaglia sulla mappa, alla zona Approccio e Riserva Francese sul campo di battaglia. Potete piazzare al massimo 4 eserciti mobili nella vostra zona di Approccio.

Piazzare Napoleone



Se Napoleone si trova nell'area della battaglia, spostate il segnalino Napoleone sulla casella Napoleone del campo di battaglia. Napoleone non muove o attacca, ma la sua presenza vi garantisce Piani di Battaglia pari al suo valore di Comando, e vi permette di scegliere i segnalini Intuizione.

Piazzamento Forze Nemiche

Piazzamento delle Forze Statiche Nemiche

Spostate i Presidi Nemici dall'area della battaglia sulla mappa, alla zona Approccio Nemica. Spostate le Fortificazioni Nemiche dall'area della battaglia sulla mappa, alla zona della Riserva Nemica.

Gli eserciti statici Nemici non vengono conteggiati per il limite massimo di eserciti nelle zone.

Piazzamento delle Forze Mobili Nemiche

Piazzate casualmente i primi 4 eserciti mobili Nemici (Fanteria o Cavalleria) nella zona Approccio Nemica, e tutti gli eserciti rimanenti nella Riserva Nemica.

Formazioni



Nel gioco ci sono solamente 2 Formazioni: in Colonna e in Linea. Piazzate i segnalini orizzontalmente per la Formazione in Linea, e verticalmente per la Colonna.

Cannoni, Presidi, e Fortificazioni vanno piazzati in Linea.

Potete piazzare ogni vostro esercito mobile Francese sia in Formazioni in Linea sia in Colonna.

Piazzate la Fanteria e la Cavalleria Nemica in Colonna.

Panoramica della Battaglia

Aimed
If Line
No Roll
Inf: Atk. (+4/+0)
Cav: Atk. (+2/+2)

Ciascun schieramento riceve dei Piani di Battaglia in ogni turno della Battaglia. Sia i Francesi che i Nemici, hanno 2 tipi di Piani di Battaglia, i segnalini e i predefiniti.

I segnalini Piani di Battaglia sono più potenti dei Piani predefiniti, e permettono di eseguire molte più azioni. I Piani predefiniti si trovano sul foglio Campo di Battaglia. Ogni schieramento che non abbia ricevuto i Piani di Battaglia, usa i Piani predefiniti.

I Piani di Battaglia utilizzano delle parole chiave per determinare l'azione che gli eserciti possono eseguire.

Nessun Lancio (No Roll) – L'esercito non ha bisogno di lanciare il dado per attivare questo Piano. Gli ordini sul Piano di Battaglia vengono eseguiti automaticamente.

Solo Fanteria/Cavalleria (Only Inf/Cav) – Solo la Fanteria o la Cavalleria può attivare questo Piano.

Avanzata (Advance) – Avanzate l'esercito di 1 Regione. Un esercito non può avanzare se è in Mischia.

Ritirata (Retreat) – Ritirare l'esercito di 1 Regione.

Rotta (Routed) – Può essere selezionato e attivato solo da eserciti in Rotta.

Attacco (Attack) – Attaccare il nemico più vicino.

2+, 0-1, 0+ – Indica il numero di Regioni di distanza dal Nemico per poter attivare il Piano di Battaglia.

Linea (Line) – Modifica la formazione in Linea.

Colonna (Column) – Modifica la formazione in Colonna.

Assegnare i Piani di Battaglia

A meno che il Piano di Battaglia (PdB) dica diversamente, potete assegnare i Piani solo alla Fanteria e alla Cavalleria.

Presidi, Fortificazioni e Cannoni hanno delle limitazioni speciali sui PdB che possono usare.

Presidi – Un Presidio esegue sempre un Piano di Battaglia di Combattimento, o fa fuoco, su un esercito Nemico nella stessa Regione o in una adiacente. Un Presidio non può eseguire azioni se non ci sono eserciti nella Regione o in una adiacente.

Fortificazioni – Una Fortificazione esegue sempre un PdB di Combattimento, o fa fuoco, se ci sono forze nemiche non in mischia a distanza 1 dalla Fortificazione. Se tutte le forze nemiche sono in mischia, o se ci sono forze nemiche nella regione della Fortificazione, la Fortificazione non effettua azioni.

Cannoni Francesi – Un Cannone Francese esegue un PdB di Fuoco se nemici non in mischia sono a distanza 1 o più. I Cannoni Francesi possono eseguire un PdB di Marcia, solo per Ritirarsi. I Cannoni Francesi possono eseguire un PdB di Ritirata, se sono in Rotta.

Cannoni Nemici – Un Cannone Nemico esegue sempre un PdB di Combattimento se eserciti Francesi non in mischia sono a distanza 1 o più. Se tutte le forze Francesi sono in mischia o se ci sono forze Francesi a distanza 0, i Cannoni Nemici non effettuano azioni. I Cannoni Nemici eseguono un PdB di Ritirata se sono in Rotta.

Attivazione dei Piani di Battaglia

Per eseguire un PdB, dovete ottenere con un dado un risultato minore o uguale al valore di Attivazione dell'esercito. Se avete successo, l'esercito eseguirà gli ordini riportati sul PdB.

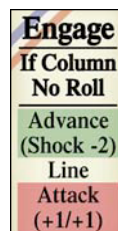
Se il lancio per l'Attivazione del PdB non ha successo, l'esercito in questione non effettua azioni nel turno.

Quando eseguite un PdB, l'esercito segue le istruzioni riportate sul Piano, partendo dall'alto verso il basso, eseguendo tutti gli ordini che si possono eseguire.



Esempio: Augereau ha un valore di Attivazione pari a 7 e di Combattimento pari a 8. Per attivare un PdB dovete ottenere 7 o meno.

Se un ordine non può essere eseguito, saltatelo, e passate all'ordine successivo. Non ritornate sugli ordini saltati.



Esempio: Augereau utilizza un PdB di Ingaggio. Al momento la sua formazione è in linea, dovete lanciare un dado per l'attivazione e ottenere un 7 o meno per attivare il PdB. Lanciate un 4 e avete successo. Augereau Avanza in una regione priva di forze nemiche e modifica la formazione in linea, ma trovandosi già in linea ignorate quest'ordine. Ora è adiacente ad una regione con forze nemiche e esegue un attacco con un modificatore +1/+1.

Se un esercito non in mischia, ha un segnalino PdB su di esso nel momento in cui deve effettuare azioni, dovete eseguire il PdB. Un esercito deve eseguire tutti gli ordini sul PdB, che può eseguire.

Avanzata e Ritirata

Avanzare significa muovere un esercito di una zona verso il lato del nemico sul foglio del Campo di Battaglia (dietro la sua Regione di Riserva).

Esempio: Un esercito Nemico sulla zona del Fronte Francese, riceve un ordine di Avanzata. Muovete questo esercito sulla zona di Approccio Francese.

Esempio: Un esercito Francese sulla zona di approccio Nemica, riceve un ordine di Avanzata. Muovete l'esercito sulla Riserva Nemica.

Ignorate gli ordini di Avanzata o Ritirata, se muovere l'esercito in una zona significa superare il limite degli eserciti consentito per la zona.

Ignorate ordini di Avanzata per gli eserciti che si trovano

nella zona della Riserva avversaria.

Esempio: Un esercito Francese si trova nella zona di Riserva Nemica, e il PdB gli ordina di Avanzare e Attaccare. Ignorate l'Avanzata e eseguite un Attacco.

Ritirarsi significa muovere un esercito di una zona verso il proprio lato sul Campo di Battaglia (dietro la Riserva).

Esempio: Un esercito Francese nella propria zona di Approccio ha un ordine di Ritirata. L'esercito muove nella zona di Riserva.

Shock

Quando un esercito entra in una zona con forze avversarie, scegliete la forza avversaria con il minor livello di Abilità ed effettuate un Test per lo Shock. Se ci sono più eserciti a pari livello, sceglietene uno per effettuare questo test.

Esempio: Un esercito entra in una zona che contiene le seguenti forze avversarie: 2 Eserciti Recluta, 1 Veterano, 1 Elite. Scegliete un esercito Recluta per effettuare il test per lo Shock.

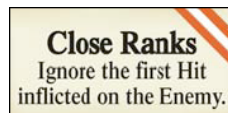
Un Test per lo Shock ha successo, se con il dado ottenete un valore uguale o minore al valore di Combattimento dell'esercito.

Se un esercito supera il Test, non subisce nulla.

Se un esercito fallisce il Test, subisce 1 danno e si Ritira di una zona sul Campo di Battaglia. Gli eserciti statici non possono ritirarsi. Se un esercito si ritira in una zona che ha già il numero di eserciti consentito, distruggete l'esercito.



Esempio: Un esercito Francese si muove in una zona con forze Nemiche. L'esercito Nemico con l'abilità più bassa esegue un Test per lo Shock. Egli ha un valore di Combattimento di 5, lanciate un 6, quindi l'esercito Nemico fallisce il Test per lo Shock. Infliggete 1 danno all'esercito nemico che inoltre si ritira di una zona. Se la zona dove si sta ritirando contiene già il numero massimo consentito di eserciti presenti, distruggetelo.



Se il PdB "Close Ranks" (Serrate i Ranghi) annulla il danno da Shock, l'esercito deve comunque ritirarsi.

La Fanteria e la Cavalleria che si trova in Formazione a Colonna, fallisce automaticamente il Test per lo Shock.

Esempio: Avanzate un vostro esercito in un zona che contiene 2 eserciti Veterani Nemici, uno in Formazione in Linea e l'altro in Colonna. Scegliete di far eseguire il Test per lo Shock all'esercito in Colonna che automaticamente fallisce il test. L'esercito subisce 1 danno e si Ritira di una zona.

La Fanteria e la Cavalleria nella propria zona di Approccio o di Riserva, fallisce in automatico il Test per lo Shock.

Se un esercito Mobile nella propria area di Riserva deve ritirarsi a seguito di un Test fallito, deve essere distrutto.

Combattimento in Mischia

Gli eserciti avversari che si trovano nella stessa zona sul

campo di battaglia, si considerano in Mischia.

Esempio: Ci sono eserciti Nemici e Francesi nella zona di Approccio Nemica. Tutti loro combattono in Mischia.

Combat
0-1
No Roll
Line Attack

Eseguite sempre il PdB di Combattimento predefinito quando il nemico è in Mischia.

Se una forza Nemica in Mischia ha un segnalino PdB al momento di agire, ignorate il segnalino e scartatelo, eseguirete il PdB di Combattimento predefinito.

Un esercito Francese in Mischia può eseguire qualsiasi dei seguenti PdB: Fuoco (Fire), Ruotare (Pivot), Allinearsi (Square), Prepararsi (Prepare), Ritirata ("Retreat" se in Rotta), Formazione (Formation), o Marciare ("March" solo per movimento di ritirata).

Se un esercito Francese ha un qualsiasi altro segnalino PdB su di esso al momento della sua azione, ignorare e scartare il segnalino PdB ed eseguire il PdB predefinito.

Una forza in Mischia non può eseguire un Ordine di Avanzata sul PdB. Questo significa che sul Campo di Battaglia una forza non potrà mai superare un avversario.

Charge
Only: Cav
Advance (Shock -3)
Advance (Shock -3)
Attack

Esempio: Un esercito di Cavalleria Francese esegue un PdB di Carica e avanza in una zona che contiene 3 forze Nemiche. Eseguendo un Test per lo Shock per un Nemico con modificatore -3. Non esegue il secondo ordine di Avanzata sul PdB perché la Cavalleria si trova in Mischia.

Se un esercito entra in Mischia grazie ad un Ordine sul PdB, continua ad eseguire gli Ordini scritti sul PdB stesso.

Un esercito in Mischia non può ritirarsi.

Trattate un esercito in Mischia come se avesse un valore di Combattimento +3/+3 quando attacca. Applicate un secondo danno ad una forza avversaria in una zona adiacente, se non ci sono più avversari nella Mischia.



Esempio: Un esercito di Fanteria Russo ha un valore di Combattimento pari a 6. Mentre si trova in Mischia consideratelo come se avesse 9/3.



Esempio: Un esercito di Cavalleria Nemica ha un valore di Combattimento pari a 2/1. Mentre si trova in Mischia consideratelo come se avesse 5/4.

Cannoni e Fortificazioni non possono attaccare quando si trovano in Mischia.

Esempio: Un esercito Nemico entra in una zona che contiene 2 Fortificazioni Francesi. Le Fortificazioni non possono attaccare fino a quando si trovano in Mischia.

Eseguire un Attacco

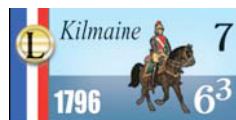
Gli eserciti possono attaccare gli avversari nella stessa zona o in una adiacente.

Se un esercito vuole attaccare, ma non ci sono avversari nella stessa zona o in una adiacente, non può attaccare.

La Fanteria e la Cavalleria non attacca dalla propria Riserva. Cannoni e Fortificazioni attaccano da ogni zona.

Se un esercito attacca, lanciate un dado. Se il risultato del lancio è uguale o minore al valore di Combattimento dell'esercito, infliggete un danno alla forza avversaria.

Se un esercito attaccante ha un super valore di Combattimento (più piccolo, in alto, e accanto al primo), e nel lancio del dado ottiene un risultato uguale o minore di questo valore, l'attacco infligge 2 danni.



Esempio: Un esercito ha un valore di combattimento di 6/3. Infliggerà 1 danno con un risultato da 4 a 6, o 2 danni se ottiene un risultato da 1 a 3.

Cannoni e Fortificazioni

Cannoni e Fortificazioni non attaccano forze avversarie in Mischia. Attaccano invece gli eserciti avversari più vicini sul campo di battaglia e non impegnati in Mischia.

Esempio: Un Cannone Francese si trova sulla propria Riserva. La zona di Approccio Francese contiene solo eserciti Francesi. Nel Fronte Francese ci sono eserciti di entrambi gli schieramenti. Il Fronte Nemico è senza eserciti. Nelle zone di Approccio e Riserva Nemica ci sono solo eserciti Nemici. Il Cannone Francese può attaccare la zona di Approccio Nemico.

I danni inflitti dal Cannone e dalle Fortificazioni, si assegnano partendo dagli eserciti con il minor livello di Abilità. Se tutti gli avversari nella zona sono distrutti, assegnate i danni rimanenti agli avversari nella zona più vicina, sempre partendo dal livello di Abilità più basso.

Bonus di Attacco

Quando un risultato del dado è modificato da un PdB, Intuizione, o regole speciali, considerate il valore di combattimento, o il super valore, più alto del valore indicato. Se non c'è, il super valore si considera pari a zero.

Aimed
If Line
No Roll
Inf: Atk. (+4/+0)
Cav: Atk. (+2/+2)

Esempio: Una Fanteria Nemica ha un valore di Combattimento di 6 e nessun super valore. Quando questo esercito usa il PdB Mirate (Aimed), considerate il valore di Combattimento come se fosse diventato 10/0.

Assegnazione dei Danni

Quando infliggete danni al nemico, cominciate da quello che nella zona ha il livello di abilità più basso.

Se un attacco infligge 2 danni, quest'ultimi possono essere assegnati a uno o più eserciti avversari.

Se l'esercito attaccante si trova in Mischia, l'esercito avversario nella Mischia deve ricevere il danno. Se non ci sono più avversari nella Mischia, assegnate il danno

all'esercito avversario adiacente alla zona.

Subire Danni

Un esercito deve assorbire ogni Danno creato. Un danno diminuisce la forza di un esercito facendo girare il suo segnalino sul lato ridotto, o distrugge un esercito con la forza già ridotta rimuovendolo dal gioco.

Eserciti Distrutti

Spostate gli eserciti Francesi distrutti nei vostri Rinforzi. Potranno essere ricomprati nella vostra fase di Rifornimento. Spostate gli eserciti mobili Nemici distrutti nel contenitore dei Rinforzi. Spostate i Presidi e le Fortificazioni sul tavolo per acquisti futuri.

Turni di Battaglia

Eseguite le seguenti fasi in ogni turno della Battaglia.

Attivare Intuizioni

Per attivare una Intuizione, dovete ottenere con un dado un risultato minore o uguale al valore di Comando di Napoleone. Potete tentare di attivare 1 o più Intuizioni, lanciando un dado per ogni tentativo. Il simbolo “-”, indica l'attivazione automatica senza lanciare alcun dado.



Se avete segnalini Esploratore disponibili, potete scartarne 1 per effettuare nuovamente un lancio per una Attivazione. Potete utilizzare il lancio così ottenuto o continuare a scartare segnalini Esploratore finché non li avrete scartati tutti. Potete ricomprare i segnalini Esploratore durante la vostra fase di Rifornimento.

Scelta e Piazzamento PdB Francesi

Durante ogni turno di battaglia sceglierete i vostri Piani di Battaglia. La quantità dei PdB massima che potrete scegliere, è indicata sul vostro segnalino Quantità Piani di Battaglia. Non potete piazzare più di un PdB su ogni esercito Francese.

Potete piazzare PdB solamente su eserciti di Fanteria e Cavalleria, a meno che il PdB dica diversamente.

Se avete la possibilità di scegliere più PdB rispetto ai vostri eserciti che possono riceverli, non assegnate i PdB in eccesso.

Gli Ordini di Avanzata sono evidenziati in verde. Gli Ordini di Attacco sono evidenziati in rosso.

Sceglierete e Piazzarete i vostri PdB in questo momento.

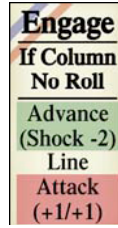
Segnalini Piani di Battaglia Francesi

Identificabili dalla bandiera Francese in alto a sinistra.



Carica – Lanciate per attivarlo. Solo la Cavalleria lo può attivare. Fate avanzare l'esercito. Se entra in una zona con forze nemiche, va effettuato un Test per lo Shock -3. Fate avanzare l'esercito, se non si trova in Mischia. Se entra in una zona con forze nemiche, va effettuato un Test per lo Shock -3.

Infine eseguite un attacco con questo esercito se ci sono nemici a distanza 0 o 1.

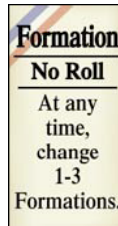


Ingaggio – Se l'esercito è in Colonna, non dovete effettuare l'attivazione, questo PdB si attiva in automatico. Fate avanzare l'esercito. Se entra in una zona con forze nemiche, va effettuato un Test per lo Shock -2. Modificate la formazione in Linea. Eseguite un attacco con questo esercito con modificatore +1/+1, se sono presenti eserciti nemici a distanza 0 o 1.

Esempio: Un esercito Francese utilizza il PdB Ingaggio e avanza in una zona con 3 eserciti Nemici. Effettuate un Test per lo Shock per la forza nemica con il livello di abilità più basso e con modificatore -2. Il Test viene fallito, infliggete quindi 1 danno al segnalino nemico, e lo fate ritirare di 1 zona. Modificate la formazione del vostro esercito in Linea. Eseguite un attacco con modificatore +1/+1 grazie al PdB di Ingaggio, più un +3/+3 dato dall'inizio del combattimento in Mischia, per un totale di +4/+4.



Affiancare – Questo PdB può essere attivato solo da un esercito che si trovi esattamente a 2 zone di distanza dal nemico più vicino. Se l'esercito è in Colonna, non dovete effettuare l'attivazione, questo PdB si attiva in automatico. Fate avanzare l'esercito. Fate avanzare l'esercito. Se entra in una zona con forze nemiche, effettuate un Test per lo Shock -3. Eseguite infine un attacco se ci sono nemici a distanza 0 o 1.

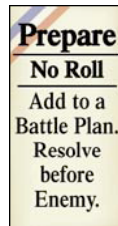


Formazione – Questo PdB non deve essere attivato né assegnato a eserciti. Piazzatelo accanto al campo di battaglia. Una volta e in qualsiasi momento, durante la fase di Risoluzione della Battaglia Francese o Nemica, potete modificare la Formazione per un massimo di 3 eserciti, inclusi quelli in Mischia.



Mitraglia – Questo PdB è un'eccezione: lo potete piazzare solo sui Cannoni o sulle Fortificazioni. Non potete piazzarlo su Fanteria, Cavalleria, o su di un Presidio.

Non lanciate per l'attivazione, questo PdB si attiva automaticamente. Eseguite un attacco con modificatore +2/+1.



Prepararsi – Non lanciate per l'attivazione, questo PdB si attiva automaticamente. Questo PdB è un'eccezione: lo potete piazzare su qualsiasi vostro esercito.

Aggiungete questo PdB a una vostra forza che ha già assegnato un segnalino PdB, o che riceverà il PdB predefinito. Questo è l'unico PdB che può essere assegnato ad un esercito che ha già assegnato, o lo avrà, un altro PdB. Risolvete il segnalino PdB, o il PdB predefinito, prima di risolvere i PdB Nemici. Se il vostro esercito agisce in Mischia, scartate gli altri segnalini PdB come da regolamento, ma non scartate

questo PdB.

Esempio: Un vostro esercito inizia il turno di battaglia in Mischia con la Cavalleria Nemica. Assegnate alla vostra forza i PdB Salva e Prepararsi, e sperate che al momento di agire, un'altro vostro esercito usi il PdB Allinearsi e distrugga la Cavalleria Nemica. Come scoprirete, la Cavalleria non viene distrutta. E' il momento per il tuo esercito di usare il PdB Prepararsi. Dovete scartare Salva mentre il segnalino Prepararsi rimane assegnato, lo userete per eseguire un PdB predefinito prima di qualsiasi azione Nemica.

Push
If Column No Roll
Column Advance (Shock -4)

Spinta – Se l'esercito è in Colonna, non dovete effettuare l'attivazione, questo PdB si attiva in automatico. Modificate la formazione dell'esercito in Colonna. Fate avanzare la forza. Se entra in una zona con forze nemiche, effettuate un Test per lo Shock -4.

Esempio: Il vostro esercito entra in una zona che contiene una forza nemica con valore di Combattimento 6. La forza Nemica ha bisogno di ottenere 2 o meno sul suo Test per lo Shock.

Square
Only: Inf No Roll
Pre-Attack Cavalry (+4/+0)

Allinearsi – Solo la Fanteria può attivare questo PdB, e l'attivazione è automatica. Prima che il Nemico risolva i suoi PdB per il turno, eseguite un attacco con il vostro esercito con un modificatore +4/+0 contro una Cavalleria Nemica a distanza 0 o 1. L'attacco non può essere sferrato contro eserciti che non siano di Cavalleria. Questo PdB può essere piazzato e attivato da una forza in Mischia.

Volley
If Line No Roll
Inf: Atk. (+4/+0)
Cav: Atk. (+2/+2)

Salva – Se l'esercito è in Linea, non dovete effettuare l'attivazione, questo PdB si attiva in automatico. In caso di Fanteria, eseguite un attacco con modificatore +4/+0 se ci sono eserciti nemici a distanza 1. In caso di Cavalleria, eseguite un attacco +2/+2 se ci sono eserciti nemici a distanza 1.

Piani di Battaglia Francesi Predefiniti

Identificabili da una striscia arancione in alto a sinistra.

Qualsiasi esercito Francese che non abbia ricevuto segnalini PdB, può usare i PdB predefiniti. Scegliete un PdB predefinito per l'esercito in questione, quando è il momento di eseguire azioni.

Ci sono vari PdB predefiniti stampati sul Campo di Battaglia.

Potete anche scegliere di non far eseguire alcuna azione a un esercito per quel turno.

March
If Column No Roll
Cav: Adv. Advance or Retreat

Marcia – Se l'esercito è in Colonna, non dovete effettuare l'attivazione, questo PdB si attiva in automatico. Se la forza è di Cavalleria, potete (ma non è richiesto) farla avanzare. Se così facendo entrate in una zona con eserciti Nemici, il nemico dovrà effettuare il Test per lo Shock. Fate Avanzare un esercito (che non sia in Mischia) o fate Ritirare un esercito. Se

entrate in una zona con eserciti Nemici, il nemico dovrà effettuare il Test per lo Shock. Questo PdB ha un'eccezione: i Cannoni possono usare questo PdB per Ritirarsi.

Fire
If Line No Roll
Attack

Fuoco – Questo PdB ha un'eccezione: Tutte le tue forze possono usarlo. Se l'esercito è in Linea, non dovete effettuare l'attivazione, questo PdB si attiva in automatico. Eseguite un attacco con questo esercito se ci sono eserciti nemici a distanza 0 o 1.

Pivot
No Roll
Line or Column

Ruotare – Questo PdB viene attivato in automatico. Modifica la formazione di un esercito da in Linea a in Colonna, o da in Colonna a in Linea.

Retreat
No Roll Routed
Column Retreat

Ritirata – Una volta che una qualsiasi vostra forza Francese è in Rotta, siete obbligati a scegliere questo PdB. Questo PdB si attiva in automatico. Modificate la formazione a Colonna. Fate Ritirare l'esercito.

Pescare e Assegnare PdB Nemici

Pescate dal contenitore e piazzate, un numero di PdB Nemici, pari al valore del segnalino Quantità Piani di Battaglia Nemici.

Assegnate i segnalini PdB solamente alle forze di Cavalleria e Fanteria. Non assegnateli ai Presidi, Cannoni, o Fortificazioni.

Non potete piazzare più di un PdB sugli eserciti Nemici.

Piazzate ogni PdB Nemico sull'esercito con il più alto livello di abilità che non ha un PdB. Se ci sono più eserciti con un livello di abilità uguale, potete sceglierne liberamente uno.

Scegliete la forza nemica che riceverà il PdB prima di pescare il PdB successivo.

Se il Nemico è in grado di pescare più PdB rispetto al numero di forze a sua disposizione, non pescate i PdB in eccesso.

Segnalini Piano di Battaglia Nemici

Aimed
If Line No Roll
Inf: Atk. (+4/+0)
Cav: Atk. (+2/+2)

Mirate – Se la forza si trova in Linea, non lanciate per l'attivazione, questo PdB si attiva automaticamente. Se si tratta di Fanteria, eseguite un attacco con modificatore +4/+0 se sono presenti eserciti Francesi a distanza 1. Se invece si tratta di Cavalleria, eseguite un attacco con modificatore +2/+2 se ci sono eserciti Francesi a distanza 1.

Assault
If Cavalry
No Roll
Advance
0-1: Line
Attack

Assalto – Se la forza è di Cavalleria, non lanciate per l'attivazione, questo PdB si attiva in automatico. Fate avanzare l'Esercito. Se così facendo la forza entra in una zona con delle forze Francesi, queste ultime devono effettuare un Test sullo Shock. Se la forza nemica si trova ora in Mischia con, o adiacente a, una forza Francese, modificate la formazione in Linea.

Eseguite un Attacco se ci sono forze Francesi a distanza 0 o 1.

Closing
If Infantry
No Roll
Column
Advance
(Shock -3)
Attack

Avvicinarsi – Se la forza è di Fanteria, non lanciate per l'attivazione, questo PdB si attiva in automatico. Modificate la formazione in Colonna. Fate avanzare la forza, se quest'ultima entra in una zona con forze Francesi, i Francesi devono effettuare un Test per lo Shock -3. Eseguite un attacco con questo esercito se ci sono eserciti Francesi a distanza 0 o 1.

Forward
If Column
No Roll
Advance
1: Line
Attack

Avanzare – Se la forza è in Colonna, non lanciate per l'attivazione, questo PdB si attiva automaticamente. Fate avanzare la forza, se entra in una zona con forze Francesi, quest'ultimi devono eseguire un Test sullo Shock. Se ora la forza si trova adiacente alla più vicina forza Francese, modificate la formazione in Linea. Eseguite un attacco se ci sono eserciti Francesi a distanza 0 o 1.

Melee
If Line
No Roll
1: Adv.
Inf: Atk.
Attack
Line

Mischia – Se la forza è in Linea, non lanciate per l'attivazione, questo PdB si attiva automaticamente. Se l'esercito in questione è adiacente ad una forza Francese, fatelo avanzare, con conseguente Test per lo Shock per i Francesi. Se si tratta di Fanteria, eseguite un attacco se ci sono forze Francesi a distanza 0 o 1. Eseguite un attacco se ci sono forze

Francesi a distanza 0 o 1. Modificate la formazione in Linea.

Rush
If Column
No Roll
Cav: Adv.
(Shock -3)
Advance
(Shock -3)
Column

Di Corsa – Se la forza è in Colonna, non lanciate per l'attivazione, questo PdB si attiva automaticamente. Se la forza è di Cavalleria, fatela avanzare, e se entra in una zona con presenti forze Francesi, quest'ultimi devono effettuare un Test per lo Shock -3. Fate avanzare nuovamente se la forza non si trova in Mischia. Se entra in una zona con presenti

forze Francesi, quest'ultimi devono effettuare un Test per lo Shock -3. Modificate la formazione in Colonna.

Wedge
Column
Advance
Attack
(+2/+2)
0-1: Line

Cuneo – Questo PdB deve essere attivato. Modificate la formazione in Colonna. Fate avanzare la forza, se entra in una zona con presenti forze Francesi, quest'ultimi devono effettuare un Test per lo Shock. Eseguite un attacco con modificatore +2/+2 se ci sono forze Francesi a distanza 0 o 1. Se l'esercito ora si trova in Mischia, o adiacente ad una forza

Nemica, modificate la formazione in Linea.

Wheel
Cav: Adv.
Advance
Line
Inf: Atk.

Muovere – Lanciate il dado per attivare questo Piano. Se la forza è di Cavalleria, fatela avanzare. Se così facendo entra in una zona con delle forze Francesi, quest'ultime devono effettuare un Test sullo Shock. Fate avanzare nuovamente la forza se non si trova in Mischia. Modificare la formazione in Linea. Se la forza è di Fanteria, eseguite un attacco se sono presenti

forze Francesi a distanza 0 o 1.

Segnalini Piano di Battaglia Nemici Speciali

Alcuni PdB Nemici riguardano tutte le forze Nemiche per il turno (Fanteria, Cavalleria, Presidi, Fortificazioni, e Cannoni). Quando pescate uno di questi Piani, piazzatelo accanto al Campo di Battaglia per facilitarne la consultazione, e ripescatene un'altro. Un PdB speciale non viene considerato come un PdB pescato.

Esempio: La sezione Set-Up della mappa di Campagna stabilisce che il Nemico riceva 2 PdB. Il Nemico ha 5 eserciti sul Campo di Battaglia. Pescate il PdB Muovere (Wheel) e lo piazzate sull'esercito Nemico con l'abilità più alta. Pescate ora il PdB speciale Ufficiali (Officers) e lo piazzate accanto al Campo di Battaglia. Pescate il PdB Mischia (Melee) e lo piazzate sulla forza Nemica con l'abilità più alta che non ha ancora ricevuto un Piano. Tutti gli altri eserciti Nemici ricevono i PdB predefiniti.

Close Ranks
Ignore the first Hit
inflicted on the Enemy.

Serrate i Ranghi – Annullate il primo danno inflitto alla forza Nemica durante il turno, poi rimettete questo segnalino nel contenitore.

Officers
All Enemies get +3 on
Activation rolls.

Ufficiali – Tutti i Nemici durante il turno guadagnano +3 sui lanci di Attivazione. Alla fine del turno rimettete nel contenitore il segnalino.

Well Struck
All Enemies get +3/+0
when Attacking.

Bel Colpo – Tutti i Nemici guadagnano +3/+0 quando attaccano nel turno. Alla fine del turno rimettete nel contenitore il segnalino.

Piani di Battaglia Nemici Predefiniti

Il Nemico riceve un PdB predefinito per i propri eserciti che non hanno ricevuto segnalini PdB.

Assegnate un PdB predefinito a ogni forza nemica, basandovi sulla sua distanza dal più vicino esercito Francese.

Advance
2+
If Column
No Roll
Advance

Avanzare – Assegnate questo PdB predefinito a tutte le forze nemiche di Fanteria e Cavalleria che si trovano a 2 o più zone di distanza dalla più vicina forza Francese. Se la forza è in Colonna, non lanciate per l'attivazione, questo PdB si attiva automaticamente. Fate avanzare l'esercito.

Combat
0-1 No Roll
Line Attack

Combattere – Assegnate questo PdB a tutte le forze Nemiche che si trovano ad una distanza di 1 o meno dalla più vicina forza Francese. Questo Piano si attiva in automatico. Modificate la formazione in Linea. Eseguite un Attacco con questo esercito se ci sono forze Francesi a distanza 0 o 1.

Retreat
0+ No Roll Routed
Column Retreat

Ritirata – Un volta che gli eserciti Nemici sono in rotta, tutte le forze Nemiche mobili devono scegliere questo PdB, che si attiva in automatico. Modificate la formazione in Colonna e fate ritirare la forza in rotta di 1 zona.

Risolvere PdB Nemici

Risolvete i PdB Nemici partendo da quello più avanti sul Campo di Battaglia fino a quello più indietro (dalla Riserva Francese alla Riserva Nemica). In ogni zona, risolvete le azioni delle forze Nemiche con il segnalino PdB, prima delle forze che hanno i PdB predefiniti.

Attivate e risolvete PdB per ogni Nemico, uno alla volta.

Appena risolto, ogni segnalino PdB, va rimesso nell'apposito contenitore.

Se al momento di agire, la forza si trova in Mischia, scartate il segnalino PdB che gli è stato assegnato, e usate il PdB predefinito Combattere.

Risolvere PdB Francesi

Lanciate per attivare e risolvete i PdB, per le vostre forze Francesi in qualsiasi ordine.

Se la forza Francese ha un segnalino PdB, risolvetelo. Se la forza non ha un segnalino PdB, scegliete un PdB predefinito e usatelo quando è il momento.

Appena risolto ogni segnalino PdB, deve ritornare nella riserva sul tavolo.

Se al momento di agire, la forza si trova in Mischia, scartate il segnalino PdB che gli è stato assegnato, e scegliete un PdB predefinito.

Controllo Esercito in Rotta

Ricontrollate il valore di Combattimento di ciascuno schieramento, per determinare se qualcuno è in Rotta.

Effettuate il totale dei valori di combattimento di tutte le forze Nemiche sul Campo di Battaglia, e confrontate il numero con il totale dei valori di Combattimento delle forze Francesi sul Campo di Battaglia. Se uno schieramento ha il proprio valore totale di Combattimento 3 volte superiore, o più, rispetto all'avversario, lo schieramento più debole è in Rotta.

Esempio: Le vostre forze Francesi hanno il valore totale di Combattimento pari a 15, mentre le forze Nemiche hanno un valore pari a 52. Le vostre forze sono in Rotta.

Quando uno schieramento è in Rotta, distruggete tutti i suoi Presidi e Fortificazioni sul Campo di Battaglia. Ogni esercito mobile dovrà scegliere il PdB di Ritirata, fino a quando non esce dal Campo di Battaglia, muovendosi cioè oltre la propria zona di Riserva.

Se una forza in Ritirata supera il numero massimo di eserciti consentito in una zona, distruggete la forza.

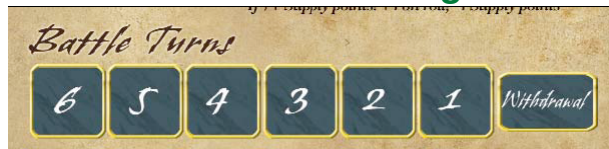
Se un esercito supera la propria zona di Riserva, esce dalla Battaglia. Appena un esercito lascia la Battaglia, rimettete gli eserciti mobili Nemici in una regione amica scelta casualmente, controllata o incontrollata, adiacente l'area di Battaglia. Se non ci sono regioni amiche, controllate o incontrollate, adiacenti la Battaglia, distruggete la forza.

Se fate ritirare volontariamente una forza dietro la vostra Riserva Francese, seguite la seguente procedura:

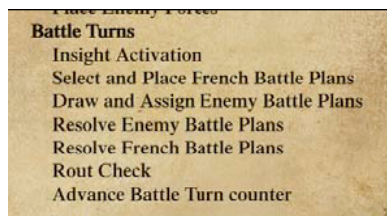
Se i vostri eserciti sono in Rotta, spostate Napoleone nella stessa area della mappa dove la vostra prima forza ha mosso quando è uscita dal Campo di Battaglia.

Una volta che uno schieramento è Rotta, ignorate la traccia dei Turni di Battaglia. Continuate a risolvere Turni di Battaglia fino a quando tutti gli eserciti in Rotta sono distrutti, o hanno lasciato il Campo di Battaglia.

Avanzare i Turni di Battaglia



Avanzate il segnalino dei Turni di Battaglia sul foglio di aiuto, e iniziate un nuovo Turno di Battaglia cominciando con la fase di Attivazione delle Intuizioni.



Fine della Battaglia

La Battaglia termina quando una delle seguenti tre condizioni si verifica:

La Battaglia termina se sul Campo di Battaglia è rimasto solo uno schieramento.

La Battaglia termina quando uno schieramento è in Rotta e il suo ultimo esercito mobile esce dal campo di battaglia.

Se la battaglia termina con un solo schieramento presente sul campo di Battaglia, fate ritornare tutte le forze di questo schieramento, e Napoleone se presente, sull'area della mappa dove si è svolta la battaglia.

La battaglia termina quando spostate il segnalino nella casella Ritiro Truppe (Withdrawal) della traccia dei Turni. Lanciate un dado e confrontate il risultato con la tabella Ritiro Truppe per determinare cosa fare successivamente.

Ritiro Truppe

Withdrawal	
Roll	Post-Battle
1-2	Rejoin
3-5	Enemy Retreat
6-8	French Retreat
9-10	Encamp

Se il segnalino Turno di Battaglia raggiunge la casella Ritiro Truppe, la battaglia termina. Lanciate il dado e verificate sulla tabella Ritiro Truppe il destino delle forze sul campo.

Riunire - Rejoin

Fate ritornare Napoleone (se presente) e tutte le forze rimanenti, nella regione della mappa dove è avvenuta la battaglia e iniziate immediatamente una nuova battaglia con queste forze, partendo dal lancio Foschia di Guerra.

Ritirata Nemica - Enemy Retreat

Fate ritornare Napoleone (se presente) e le forze Francesi nella regione dove è avvenuta la battaglia. Distruggete le forze Nemiche statiche. Spostate le forze Nemiche mobili in una regione nemica scelta casualmente, controllata o incontrollata, adiacente l'area di Battaglia. Se non ci sono aree nemiche, controllate o incontrollate, adiacenti la regione di Battaglia, distruggete le forze mobili nemiche.

Ritirata Francese - French Retreat

Fate ritornare le forze Nemiche nella regione dove è avvenuta la battaglia. Distruggete le forze Francesi statiche. Spostate Napoleone (se presente) e tutte le forze Francesi mobili nella regione Francese scelta casualmente, controllata o incontrollata, adiacente l'area di Battaglia. Se non ci sono aree Francesi, controllate o incontrollate, adiacenti, distruggete Napoleone (se presente) e le forze mobili Francesi, terminando la Campagna nella sconfitta.

Accamparsi - Encamp

Fate ritornare il segnalino Napoleone (se presente) e tutte le rimanenti forze nella regione della mappa dove è avvenuta la battaglia. Non inizia una nuova battaglia per l'area, durante questa fase della Campagna.

Post-Battaglia

Marcia Forzata

Ora potete muovere ogni vostra forza mobile, in un'area adiacente l'attuale area.

Le vostre forze non possono essere spostate, se si trovano in una regione della mappa con forze Nemiche.

Pagate 1 punto Rifornimento per ogni forza che muovete.

Esempio: Avete 4 eserciti in una Regione. Decidete una Marcia Forzata per 2 di esse. Dovete pagare 2 punti Rifornimento.

Una forza può muoversi con la Marcia Forzata, che si sia mossa o meno durante la fase di Movimento.

Potete eseguire una Marcia Forzata con il segnalino Napoleone, spostandolo in un'area adiacente a quella attualmente occupata, senza alcun costo. Se muovete Napoleone in una regione che non contiene forze Francesi, perdetevi la Campagna. Potete muovere il segnalino Napoleone anche se si trova nella stessa area della mappa con forze Nemiche.

Risoluzione delle Battaglie

Risolvete qualsiasi battaglia per le regioni sulla mappa, che contengono sia i Francesi che le forze Nemiche.

Rifornimento Francese



Trovate il numero di punti Rifornimento che guadagnate, consultando la sezione Rifornimento Francese sulla mappa.

Riequipaggiare le Forze

Potete spendere 2 punti Rifornimento per girare ogni vostra forza ridotta sul suo lato forza piena.

Esempio: 3 delle vostri eserciti sono ridotti. Potete pagare 2 punti Rifornimento per ciascun esercito che desiderate ritorni a piena forza.

Acquistare Nuovi Eserciti

Potete spendere punti Rifornimento per acquistare Reclute Francesi, forze Statiche, o eserciti Francesi precedentemente distrutti. Il costo di acquisto di ciascun esercito è uguale al suo valore di Combattimento (super valore escluso).

Potete comprare una forza ridotta se ha un valore ridotto. Questa forza può essere Riequipaggiata in una fase di Rifornimento futura, ma non durante la stessa fase in cui è stata comprata.

Esempio: Nella Campagna del 1807, decidete di comprare il segnalino Francese Junot. Il costo di acquisto per comprare questo esercito a piena forza è di 7 punti Rifornimento, ma potete scegliere di comprarlo a forza ridotta pagando solamente 4 punti Rifornimento.

Una volta acquistate, potete piazzare le vostre nuove forze sulla mappa, ma solamente nelle regioni che contengono già altre forze Francesi.

Quando piazzate delle forze statiche sulla mappa, queste devono rimanere in quella regione per il resto della Campagna.

A meno che le Regole Speciali della Campagna lo vietano, potete riacquistare i vostri eserciti distrutti in precedenza.

Acquistare Esploratori



Potete comprare segnalini Esploratore, spendendo 2 vostri punti Rifornimento per ogni Esploratore comprato. Il numero di segnalini esploratore presenti nel gioco è il numero massimo acquistabile.

Piazzate ogni Esploratore comprato sulla casella "Scout" del foglio di aiuto.

Turno del Nemico

Ora è il momento per il Nemico di passare all'offensiva.

Ordini Nemici

ENEMY ORDERS	
Roll for groups of 3 Forces in the same Area	
Roll	Action
2-	Enemy-Held Objective
3-4	Hold
5-7	Random
8-9	French-Held Objective
10-11	Advance
12	French-Held Objective x2
13+	Advance x2

If 1-3 Supply points: +1 on rolls, -1 Supply
If 4-5 Supply points: +2 on rolls, -2 Supply
If 6+ Supply points: +3 on rolls, -3 Supply

Su ogni mappa della Campagna c'è riportata la tabella degli Ordini del Nemico.

Questa tabella detta i movimenti degli eserciti Nemici sulla mappa.

Ordini di Movimento Nemico

Se la forza Nemica si trova nella stessa regione della mappa di una forza Francese, non muovetela.

Gruppi di Forze Nemiche

In ogni regione della mappa che contiene eserciti Nemici mobili, dovete tenere separati, in differenti pile, gli eserciti secondo la nazionalità. Trattate le Reclute come se fossero una nazione separata.

Esempio: Una regione della mappa contiene 6 forze Austriache, 5 Russe, 2 Prussiane, e 3 di Reclute. Separate tutte queste forze dividendole in una pila Austriaca, una pila Russa, una Prussiana e una per le Reclute.

Dopo aver separato le forze per Nazionalità, separate in maniera casuale le forze in gruppi di grandezza specificata nella tabella Ordini Nemici. Poi lanciate per l'azione di ogni gruppo così ottenuto.

Esempio: Se sulla tabella degli Ordini Nemici c'è scritto: "Effettuate un lancio per gruppi di 4 eserciti in ogni area", separate casualmente le forze Nemiche in ogni regione, in gruppi di 4 per ogni nazionalità.

Esempio: Separate, in maniera casuale, 6 forze Austriache in un gruppo da 4 e uno da 2. Separate casualmente 5 forze Russe in un gruppo da 4 e un gruppo da 1. I Gruppi formati dalle 2 forze Prussiane e le 3 Reclute, rimangono come sono.

Lanciate un dado per ogni gruppo di Nemici, e consultate la tabella degli Ordini Nemici per determinare l'azione da effettuare. L'ordine va scelto in base al risultato ottenuto dal lancio per il gruppo Nemico. Muovete ogni gruppo, prima di tirare nuovamente in dado per il successivo.

Trattate tutti i lanci come se fossero simultanei.

Esempio: Nella Campagna del 1796, un gruppo Nemico nella regione di Savona, riceve l'ordine "Obiettivo Controllato dai Francesi" (French-Held Objective), quindi il gruppo si muove a Nizza, un Obiettivo controllato dai Francesi. Successivamente lanciate per un secondo gruppo Nemico presente a Savona. Anche questo gruppo riceve lo stesso ordine. Spostate quindi le forze Nemiche a Nizza, anche se la Regione, al momento del lancio del dado, non era più sotto il controllo Francese. La regione infatti era sotto il controllo Francese, all'inizio della fase Ordini Nemici e tutti gli Ordini sono considerati simultanei.

Alcune tabelle di Ordini Nemici hanno dei modificatori specificati in basso. Usate questi valori per modificare i lanci di dado per i gruppi Nemici.

Esempio: Nella Campagna del 1796, lanciate per 3 gruppi Nemici: 1 Piemontese e 2 Austriaci. Il Nemico ha 5 punti Rifornimento, ne utilizzate 2 per dare +2 a tutti i lanci. Ottenete 4 per i Piemontesi, che diventa 6; eseguite un movimento casuale per questa forza. Lanciate un 1 per gli Austriaci, che diventa 3; la forza Austriaca rimane sul posto. Ottenete 10 per il 2° gruppo Austriaco, che diventa 12; la forza avanza 2 volte verso il più vicino Obiettivo controllato dai Francesi.



Se avete segnalini Esploratore disponibili, scartatene 1 per rilanciare gli Ordini Nemici. Se rilanciate grazie ad un Esploratore non applicate alcun modificatore. Potete accettare il lancio o continuare a rilanciare scartando Esploratori, fino al termine dei vostri segnalini Esploratore, che potrete ricomprare durante la vostra fase di Rifornimento.

La tabella Ordini Nemici contiene le seguenti istruzioni.

Obiettivo sotto Controllo Nemico (Enemy-Held Objective)

Muovete il gruppo di una Regione verso il più vicino Obiettivo controllato dal Nemico. Se il Nemico non controlla Obiettivi, muovete il gruppo in una regione adiacente a caso non controllata o sotto il controllo Nemico. Se non ci sono Regioni adiacenti incontrollate o sotto il controllo Nemico, il gruppo rimane sul posto.

Città sotto Controllo Nemico (Enemy-Held City)

Usate le stesse regole dell'Obiettivo sotto Controllo Nemico, considerando le Città al posto degli Obiettivi.

Restare (Hold)

Non muovete il gruppo.

Casuale (Random)

Muovete il gruppo in una Regione adiacente scelta a caso.



Esempio: Nemici a Lodi ricevono un Ordine Casuale. Essi possono muovere a Milan, Lonato, Mantua, Genoa, o Marengo. Assegnate le stesse probabilità di risultato ad ogni area adiacente. Con 1/2 muovete a Milan, con 3/4 a Lonato, con 5/6 a Mantua, con 7/8 a Genoa, e con 9/10 a Marengo.

Obiettivo sotto Controllo Francese (French-Held Objective)

Il gruppo muove di una Regione verso il più vicino Obiettivo sotto controllo Francese. Se non controllate Obiettivi, modificate quest'Ordine in Avanzata. Muovete il gruppo verso l'Obiettivo controllato dai Francesi con il più basso valore totale di Combattimento.

Città sotto Controllo Francese (French-Held City)

Usate le stesse regole dell'Obiettivo sotto Controllo Francese, considerando le Città al posto degli Obiettivi.

Avanzata (Advance)

Muovete il gruppo di una Regione verso la più vicina forza Francese con il più basso valore totale di Combattimento.

Avanzata x2 o x3 (Advance x2 or x3)

Muovete il gruppo di 2 o 3 Regioni verso un'area occupata dai Francesi con il valore totale di combattimento più basso. Se il gruppo non raggiunge nessuna forza Francese, muovetelo verso la Regione occupata dalle truppe Francesi con il valore totale di combattimento più basso.

Esempio: Il gruppo Nemico a Mantua ha l'ordine di Avanzata x2. Può muovere a Savona per attaccare le forze Francesi con il valore Combattimento 7. Il gruppo potrebbe andare a Lodi, ma le truppe Francesi presenti hanno un valore Combattimento più alto. Non può raggiungere Turin, in quanto è troppo distante, se l'Ordine era di Avanzata x3, l'avrebbe potuto fare.



Obiettivo sotto Controllo Francese x2 o x3

Muovete il gruppo di 2 (o 3) Regioni verso il più vicino Obiettivo controllato dai Francesi con il più basso valore totale di Combattimento. Se non controllate Obiettivi, modificate quest'Ordine in Avanzata x2 (o x3).

Città sotto Controllo Francese x2

Usate le stesse regole dell'Obiettivo sotto Controllo Francese x2, considerando le Città al posto degli Obiettivi.

Muovete Verso... (Move Toward...)

Il gruppo muove di una Regione verso la Regione nominata, o nella Regione con Napoleone, a seconda di cosa è specificato nelle istruzioni dell'Ordine Nemico.

Risoluzione Battaglie

Dopo aver completato tutti gli spostamenti delle forze Nemiche, risolvete le Battaglie per ogni Regione che contiene entrambi gli schieramenti (Francesi e Nemici presenti nella stessa Regione).

Mentre spostate gli eserciti sul Campo di Battaglia, marcate la Regione dove si scatena la Battaglia con il segnalino Luogo della Battaglia, piazzandolo con il lato arancione rivolto verso l'alto.

Proseguite con la fase di Rifornimento Nemico dopo aver risolto tutte le Battaglie.

Rifornimento Nemico

ENEMY	
Roll for each Enemy-Held City:	
Roll	Enemy Gain
1	1 Fortification
2	1 Garrison
3-6	1 Reinforcement
7-10	3 Supply points

Nella sezione Rifornimento Nemico sulla mappa, ci sono le istruzioni per stabilire le forze e punti Rifornimento che il Nemico riceve.

Esempio: Nella Campagna Italiana, lanciate per il

Rifornimento per ogni Città sotto il controllo Nemico. Se il Nemico controlla Mantua e Milan, potete lanciare una volta per Mantua e una volta per Milan.

Fortificazione – Piazzate nella Regione per cui state lanciando il dado, il numero di Fortificazioni specificato. Se il Nemico non ha disponibile alcuna Fortificazione, per ogni Fortificazione mancante riceve 2 punti Rifornimento.

Presidio – Piazzate nella Regione per cui state lanciando il dado, il numero di Presidi specificato. Se il Nemico non ha disponibile alcun Presidio, per ogni Presidio mancante riceve 2 punti Rifornimento.

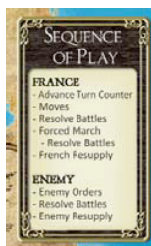
Rinforzo – Pescate il numero specificato di segnalini Rinforzo dal contenitore di questi segnalini, e piazzateli nella Regione per cui state lanciando il dado. Se il Nemico non ha disponibile alcun segnalino Rinforzo, per ogni segnalino mancante riceve 2 punti Rifornimento.

Rifornimento – Aggiungete il numero di punti Rifornimento specificati nella casella Rifornimento Nemico, sulla sezione Rifornimento Nemico della mappa.

Eseguite tutti i lanci per il Rifornimento per il Nemico. Dopo il lancio, il Nemico rifornirà qualsiasi sua forza ridotta sulla mappa, spendendo 2 punti Rifornimento Nemico per ogni forza, in ordine di livello di abilità e partendo dalla forza con il livello più alto. Girate ogni segnalino per cui avete speso i 2 punti Rifornimento, sul lato forza piena.

Esempio: Il Nemico ha 3 punti Rifornimento, 1 Forza ridotta di livello Attendibile (Line) e 1 forza ridotta di livello Mediocre (Poor Line). Utilizzate 2 punti Rifornimento per riequipaggiare la forza di livello Attendibile.

Turno Successivo



Questa è la fase conclusiva di un turno di Campagna. Ritornate all'inizio della Sequenza di Gioco ed eseguite il turno successivo. Continuate in questo modo fino al termine della Campagna.

Decisioni Solitarie

Ci saranno momenti durante il gioco in cui avrete bisogno di effettuare decisioni per le forze Nemiche. Le regole vi forniscono le procedure che vi guideranno nelle vostre decisioni. Se le regole vi lasciano con più di una opzione valida, decidete liberamente quale delle opzioni scegliere.

Esempio: Un gruppo di forze Nemiche sulla mappa riceve l'ordine di Avanzare. Ci sono forze Francesi in due regioni equidistanti da questi Nemici e le forze Francesi in entrambe le regioni hanno un livello di Combattimento di 12. Potete scegliere liberamente verso quale Regione le forze Nemiche si muoveranno.

Esempio: Ci sono 3 forze Nemiche sul campo di battaglia di livello Attendibile (Line), essi hanno solo 2 PdB da poter assegnare. Potete scegliere a quali 2 forze assegnate tale piani.

Esempio: Quando lanciate per gli Ordini Nemici, potete scegliere in che ordine andrete a effettuare i lanci.

Campagne Collegate

Anziché giocare la Campagna come se fosse unica, potete collegarle, creando una serie di Campagne da giocare in sequenza, partendo dalla prima battaglia di Napoleone.

Iniziate con la Campagna del 1796, e giocate ogni Campagna in ordine cronologico.

Se in una Campagna siete sconfitti, non proseguite, la vostra ricerca dell'immortalità è terminata.

Alla fine di ogni Campagna, annotate sul diario del giocatore il numero di Punti Vittoria totalizzato.

Note Storiche: Se un Comandante sopravvissuto a una battaglia, avesse perso la maggior parte dei suoi uomini, lo avrebbero rifornito di nuove reclute. Nel gioco, il valore di combattimento di un Comandante e il valore di Attivazione, cambiano tra le varie Campagne perché il livello di abilità dei suoi uomini cambia di conseguenza.

Alla fine di ogni Campagna, annotate sul diario del giocatore, i Comandanti rimasti sulla mappa alla fine della Campagna, potrete usarli nella Campagna successiva. Riutilizzerete i segnalini sopravvissuti, nella Campagna successiva, se i nomi dei Comandanti appaiono in quella Campagna. Questo è utile quando un Comandante di una precedente Campagna è superiore al corrispondente comandante della Campagna che si vuole affrontare.

Esempio: Nella Campagna del 1805, Augereau ha Attivazione 7 e Combattimento 4. Mentre nella Campagna del 1806 egli ha Attivazione 6 e Combattimento 4. Se Augereau è sopravvissuto alla fine della Campagna del 1805, invece di prendere il segnalino relativo alla Campagna del 1806, potete tenere e utilizzare il segnalino Augereau della Campagna del 1805.

Potete anche scegliere di usare segnalini Comandate, che normalmente potrebbero essere usati per le Campagne successive. Scegliete di usare un nuovo Comandate o il Comandate della precedente Campagna individualmente.

Per ogni Comandante che sostituirte con un Comandante sopravvissuto dalla Campagna precedente, effettuate un lancio e confrontate il risultato con la tabella sottostante piazzando le risultanti forze nemiche in una Regione sotto il controllo Nemico casuale.

<u>Lancio</u>	<u>Aggiornamento</u>
1-2	Fortificazione
3-4	Presidio
5-8	Rinforzo
9-10	5 punti Rifornimento

Se il risultato include punti Rifornimento, piazzateli nella casella Rifornimento Nemica. Se il nemico non ha più segnalini Fortificazioni, Presidi, o Rinforzo, da aggiungere sostituiteli con 5 punti Rifornimento aggiuntivi.

Una volta che avete terminato tutte le 11 Campagne, confrontate il vostro totale complessivo di Punti Vittoria con il diagramma sottostante, per determinare quanto a lungo la storia si ricorderà delle vostre gesta.

<u>Punti Vittoria</u>	<u>Anni</u>
0 – 39	50
40 – 89	100
90 – 129	500
130 – 169	1000
170 – 199	1500
200 – 229	2000
230 – 259	2500
260 – 279	3000
280 – 299	4000
300 o più	5000

Materiale Bonus

Noi crediamo che del nuovo materiale sia il modo migliore di mantenere un gioco fresco e nuovo. Per questo forniremo materiale aggiuntivo gratuito per questo gioco dal nostro sito: www.dvg.com

Se avete qualsiasi idea per regole aggiuntive, scenari, o componenti aggiuntivi, inviateci una email. Il nostro scopo è quello di rendere disponibile i nostri nuovi materiali, così come quelli inviati da giocatori.

Crediti

Game Design	Dan Verssen
Game Development	Holly Verssen
Artwork	Wan Chiu, Miguel Santos, Aaron Anderson, Dan Verssen
Research	Mike Bowen, Lance McMillian, Jose Manuel Moreno Ramos, Nick Russo
Proofing:	Hans Korting, Rodolphe Duhil, Enrico Acerbi, John Gill, Hans - Karl Weiss, Digby Smith, Al Amos, Jonathan Gingerich, Oscar Lopez, Erik Strahler, Ron McGuigan
Traduzione Italiana	Andrea Garbini

Playtesters:
Michelle Fairbanks, Kevin Verssen, Kira Verssen

Research Sources:
The Campaigns of Napoleon by David G. Chandler
<http://napoleon-series.org>
<http://www.napoleonguide.com>
<http://napoleonistyka.atspace.com>
<http://www.dean.usma.edu/>

Copyright 2011 • Dan Verssen Games (DVG)

Esempio Esteso

Questo esempio di gioco riguarda la Campagna Italiana del 1796. Alcune delle azioni di questo esempio, servono ad illustrare le meccaniche di gioco, non una strategia vincente.

Set-Up

Ecco come appare la Mappa dopo il Set-Up iniziale. Notate che i Presidi e le Fortificazioni aggiuntivi sono stati piazzati a Mantua grazie alle Regole Speciali.



1° Turno - Francese

Inizio avanzando il segnalino dei Turni. Ora eseguo gli spostamenti delle forze Francesi. Come specificato dalle Regole Speciali, devo tenere la posizione di almeno 2 Obiettivi alla fine del mio Turno, altrimenti la Campagna termina in un fallimento.

Muovo 4 eserciti a Torino per reclamare un 2° Obiettivo, e il resto delle forze mobili e Napoleone a Savona per distruggere le forze Piemontesi.



Battaglia di Torino

Risolvero prima la battaglia di Torino. Lancio per la Foschia di Guerra. Il Nemico ha 8 punti Rifornamento, ne spendo 4 per aggiungere 4 al lancio di dado. Lancio e ottengo un 1 che diventa 5. Posso muovere il segnalino Napoleone in questa battaglia, e scelgo di non farlo. Ora effettuo il test per la Sopraffazione, ho 28 punti

Combattimento, mentre il Nemico ne ha 9, quindi i miei punti sono tre volte superiori, il Nemico è sopraffatto. Distruggo le forze nemiche e la battaglia termina.

Battaglia di Savona

Passo alla Battaglia per Savona. Per la Foschia di Guerra ottengo 8 che diventa 10, perché uso 2 punti Rifornamento. Pescò a caso una forza Nemica dal contenitore. E' un Cannone, che posiziona nella Riserva Nemica in Linea. La battaglia durerà 5 turni, quindi piazzi il segnalino Turni di Battaglia sul "5" della Traccia dei Turni. Controllo la sopraffazione: ho 23, il nemico ha 26, quindi non c'è Sopraffazione. Ora determino la quantità dei PdB. Il Nemico ne prende 2 come specificato sulla mappa, io ne ricevo 2 per il segnalino Napoleone. Non compro nessun PdB aggiuntivo. Sposto le forze sul Campo di Battaglia, mettendo 3 miei eserciti in Colonna nella zona Approccio Francese, e 1 in Linea nella zona Riserva Francese. Piazzi 4 eserciti Nemici casuali nella zona Approccio Nemico. Tutta la Fanteria e Cavalleria Nemica inizia in formazione a Colonna.



Uso uno dei 2 PdB per comprare l'Intuizione Dilagare. Ora posso scegliere solo 1 PdB in ogni turno della Battaglia.

Comincio il primo turno di battaglia, lanciando per Attivare l'Intuizione. Devo ottenere 3 o meno, dal momento che è il valore di Comando di Napoleone più 1. Lancio un 5, quindi l'Intuizione non viene attivata per questo turno.

Per il mio PdB, scelgo l'Ingaggio e lo piazzi accanto a Garnier. Risolvero i PdB Nemici partendo da quelli più avanzati fino alle retrovie. Pescò casualmente 2 PdB Nemici dal contenitore. Prima di guardarli, decido di piazzare il primo sulla Cavalleria di Dichat. E' il PdB Muovere (Wheel). Decido di piazzare il successivo su Brempt. E' il PdB Avvicinarsi (Closing). Dichat deve ottenere 7 o meno per attivare il suo PdB, e lancia un 3. Poiché si tratta di Cavalleria, avanza e poi avanza di nuovo. Si mette in Linea, e siccome non è Fanteria non effettua alcun Attacco. Dal momento che la forza di Brempt è di Fanteria, il PdB non ha bisogno di essere attivato. Brempt Avanza, e siccome non ci sono forze Francesi nella Regione di arrivo o in una adiacente, non Attacca. Le rimanenti 2 forze di Fanteria, eseguono un PdB predefinito di Avanzata (Advance), perché si trovano a 2 o più Regioni dalla più vicina forza Francese. Esse sono in Colonna, quindi il PdB si attiva in automatico. Risolvero ora i PdB per la zona Riserva Nemica, ed eseguo un'Avanzata per deVital. I Cannoni usano sempre un PdB di Combattimento, quindi lancio per questo Attacco. Hanno bisogno di 4 o meno per riuscire, e il risultato è 2. Subisco 1 danno, che devo assegnare a Garnier in quanto è nella regione più vicina e non in Mischia, inoltre è l'esercito nella Regione con il livello di Abilità più basso. Giro il segnalino Garnier sul suo lato ridotto.



Ora risolvo i miei PdB in qualsiasi ordine. Scelgo l'Ingaggio (Engage) di Garnier per primo. Il PdB si attiva in automatico perché l'esercito si trova in Colonna. Egli Avanza, e la forza Nemica con il livello di Abilità più basso è costretta ad effettuare un Test per lo Shock in quanto Garnier entra nella sua Regione. Dichat è la sola forza presente, e il Test per lo Shock ha un -2. Di norma egli ha bisogno di lanciare 6 o meno, ma ora gli basta lanciare 4 o meno. Lancia e ottiene un 3, ha successo, e non subisce conseguenze. Modifico la formazione di Garnier in Linea. Egli Attacca con +4/+4 e lancia un 10, mancato. Eseguo il PdB Fuoco (Fire) per Serurier. Egli ha bisogno di fare 7 o meno, e lancia un 2, mettendo a segno 1 Colpo. Dichat è distrutto. Ora utilizzo Marcia (March) per Avanzare Macquard. Non faccio nulla con Stengel.



Controllo Eserciti in Rotta. Ho 22, e il nemico ha 20, nessun esercito è in rotta. Il segnalino Turno di Battaglia va sul 4.

Inizio il 2° turno di battaglia e lancio per l'Intuizione Dilagare (Sweep). Devo fare 3 o meno, lancio un 9 e fallisco.

Scelgo il PdB Formazione, che non è assegnato a qualcuno in particolare, così lo piazzi accanto al Campo di Battaglia.

Pescò 2 PdB per il Nemico, che dovrò piazzare su Dichat e Provera poiché sono quelli con il più alto livello di abilità. Essi sono Mischia (Melee) e Mirate (Aimed). Utilizzo il mio PdB Formazione per cambiare Macquard in Linea e Serurier in Colonna. Comincio con Dichat, che deve lanciare un 6 o meno per Attivare, e lancia un 2. Dal momento che si trova a gittata 1, egli Avanza. Garnier deve lanciare un 2 o

meno per il Test sullo Shock, e lancia un 3. Subisce un danno e viene distrutto. Dichat è una forza di Fanteria quindi attacca. Normalmente avrebbe bisogno di un 5 o meno per infliggere un danno, ma dal momento che si trova in Mischia, infliggerà 2 danni lanciando da 1 a 3, e 1 danno lanciando da 4 a 8. Lancia un 9 e non infligge danno. Attacca di nuovo e lancia un 7 infliggendo 1 danno. Giro il segnalino Macquard sul suo lato ridotto. Lancio per l'attivazione del PdB Mirate di Provera. Egli ha bisogno di un 6 o meno e lancia un 9, quindi non fa nulla. Brempt è a gittata 0 o 1, quindi effettua un Combattimento. Cambia la formazione in Linea e Attacca, lancia un 9, e quindi manca. DeVital Avanza. Ora è il momento dei Cannoni che Attaccano, lanciano un 3 e colpiscono. Serurier subisce un danno perché è la forza più vicina non in Mischia. Giro il segnalino Serurier.



Eseguo il mio PdB. Serurier Avanza, e costringe Dichat al Test sullo Shock, ma essendo in Colonna, fallisce in automatico. Dichat subisce 1 danno e si ritira. Macquard attacca, ha bisogno di un 3, lancia un 1 infliggendo 1 danno. Posso scegliere tra deVital e Brempt, e scelgo deVital. Stengel non fa nulla.

Controllo Eserciti in Rotta. Ho 15, e il nemico ha 17, nessuno è in rotta. Sposto il segnalino Turno di Battaglia sul 3.



Inizio il terzo turno lanciando per l'Intuizione Dilagare. Ho bisogno di 3 o meno, e lancia un 2. Successo!

Posso scegliere fino a 3 unità di Cavalleria dalla mia Riserva, per Dilagare (Sweep). Ne ho una soltanto, Stengel, che quindi Dilaga. Effettuo 3 attacchi con lui, lancia un 2, un 5 e un 7, per un totale di 4 danni, che applico alle forze nemiche partendo dalle retrovie in avanti. 1 danno distrugge il Cannone Nemico, e i successivi 3 danni vengono inflitti alle forze nella zona del Fronte Nemico, deVital e Brempt. Questi 3 danni sono sufficienti per distruggere entrambi. Faccio ritornare Stengel sulla mappa a Savona. Scelgo il PdB Spinta (Push) per Serurier.

Pesco Bel Colpo (Well Struck) per Dichat, pesco di nuovo e ottengo Assalto (Assault). Pesco Cuneo (Wedge) per Provera. Grazie a Bel Colpo, tutte le forze Nemiche prendono +3/+0 negli attacchi di questo turno. Dichat lancia un 7 per l'Attivazione, fallendo, quindi non fa nulla. Provera lancia un 10 per l'Attivazione, fallendo, e anche lui non fa nulla.



Serurier usa Spinta per Avanzare. Scelgo Dichat per il Test dello Shock a -4, e trovandosi in Colonna fallisce in automatico e viene distrutto. Ordino a Macquard una Marcia (March). Eseguo con successo l'Attivazione, quindi entra nella zona di Provera, che fallisce il Test per lo Shock, subisce 1 danno e si ritira.

Controllo Eserciti in Rotta. Ho 7, e il nemico ha 3, nessun è in rotta. Sposto il segnalino Turno di Battaglia sul 2.

Scelgo Formazione per il mio Piano. Pesco Mirate (Aimed) per Provera che fallisce l'Attivazione. Uso il PdB Formazione per modificare Macquard in Colonna, che avanza costringendo Provera al Test per lo Shock, che fallisce in automatico in quanto si trova in Colonna. Egli fallisce anche per il fatto che si trova nella sua zona di Approccio. Con questo la battaglia termina. Piazzo tutti gli eserciti Nemici distrutti nel relativo contenitore, e metto di lato accanto la mappa, le mie forze distrutte, dove potrò acquistarle in seguito.



Faccio ritornare le mie 2 forze ridotte a Savona, unendosi così a Stengel.

In figura viene riportato come appare la mappa dopo la battaglia.

Post Battaglia

Ora posso scegliere di effettuare una Marcia Forzata per ogni mio esercito, pagando 1 punto Rifornamento per ciascuna di essa. Scelgo la Marcia Forzata da Turin a Savona per Augereau, Kilmaine, e La Harpe, al costo totale di 3 punti Rifornamento.

Risolvero la mia fase di Rifornamento. Guadagno 9 punti Rifornamento grazie alle istruzioni per il Rifornamento. Ne spendo 2 per girare il segnalino Macquard sul lato a piena forza, e 4 per acquistare una Fortificazione per Savona. I 3 punti avanzati li utilizzerò in seguito. Fatto ciò, termina la mia parte del turno della Campagna.

1° Turno - Nemico

Inizio con il lancio per gli Ordini Nemici. Essi hanno 2 punti Rifornamento, 1 viene speso per dare +1 ai lanci per gli Ordini. I soli eserciti mobili che il Nemico ha sulla mappa, si trovano a Genova. Separo questi eserciti in gruppi di 3 come stabilito dalle istruzioni degli Ordini Nemici, e lancio per le azioni di ciascun gruppo. Il primo gruppo è composto da Liptay, diCuto, e Schubirz. Lancio un 4, che diventa 5, quindi muovo in maniera casuale questo gruppo. Ci sono 4 aree possibili dove spostare questo gruppo, assegno risultati di lancio in maniera equa a ogni area e lancio il dado. Si spostano a Lodi. Il gruppo successivo, è composto da Rosselmini, Nicoletti, e Kerpen. Lancio un 1, che diventa 2, quindi si muovono di una Regione verso il più vicino Obiettivo sotto il controllo Nemico, Mantua. Il prossimo gruppo è composto da Salisch (Fanteria), Salisch (Cavalleria), e Pittoni. Lancio un 9, che diventa 10, di conseguenza il gruppo si sposta a Savona. Il gruppo finale è Rukavina, lancio un 2, che diventa un 3, quindi egli rimane a Genova.



Risolvero la battaglia a Savona. Lancio per la Foschia di Guerra e ottengo un 7, trasferisco un punto Rifornamento Nemico a me. Eseguo il controllo per la Sopraffazione. Ho 44, mentre il nemico ha 14,

le forze Nemiche sono sopraffatte quindi le Distruggo tutte.



Non ci sono altre battaglie, quindi passo alla fase di Rifornamento Nemico. Lancio per il Rifornamento Nemico, una volta per ogni città occupata dalle forze Nemiche, che sono: Genova, Mantua, Milan, e Klagenfurt. Lancio un 1 per Genova, aggiungo una

Fortificazione. Lancio 2 per Mantua, aggiungo un Presidio. Lancio 4 per Milan, quindi pesco un segnalino dal contenitore dei Rinforzi Nemici, è la Cavalleria di Salisch che quindi rientra nella Campagna. Lancio un 8 per Klagenfurt, e aggiungo di conseguenza 3 punti Rifornamento sulla casella Rifornamento Nemico.

Questo pone fine al primo turno della Campagna. Ripeto questo processo, fino a quando termino tutti i turni sulla relativa traccia, o subisco la condizione di Sconfitta, o raggiungo la condizione di Vittoria.