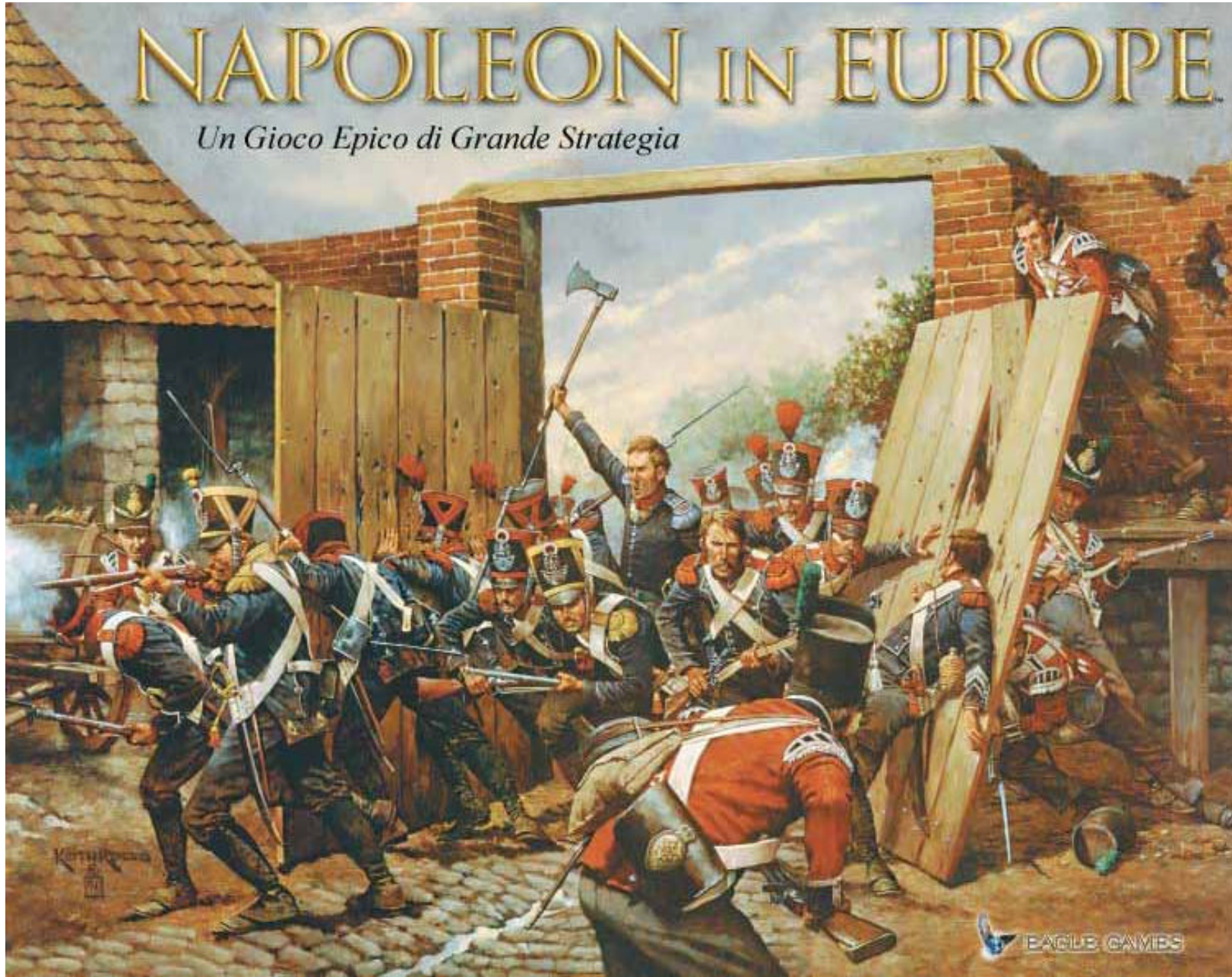


# NAPOLEON IN EUROPE

*Un Gioco Epico di Grande Strategia*



Regole Base

Regole Standard

Regole Avanzate

LEAGUE GAMES

# NAPOLEON IN EUROPE

*Un Gioco di Manovre Strategiche,  
Alleanze Politiche, e Battaglie Tattiche*

*Traduzione e adattamento a cura di Gylas per Giochi Rari  
Versione 1.0 – Giugno 2002*

*<http://www.giochirari.it>  
e-mail: [giochirari@giochirari.it](mailto:giochirari@giochirari.it)*



*NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco:  
il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana  
per comprendere le regole di gioco e le carte.  
Tutti i diritti sul gioco "Napoleon in Europe" sono detenuti dal legittimo proprietario.*

Copyright © 2002 Eagle Games, Inc.

## Introduzione

### Attenzione!

“Attenzione Soldato!” Stiamo per andare a combattere, ma non spaventarti per questo manuale. Non è così grosso come sembra. Contiene tre diversi tipi di regole in modo che il gioco possa essere utilizzato dalle reclute, dai veterani o dai vecchi combattenti più mordaci. Questo manuale è inoltre pieno di immagini e di informazioni che lo rendono facile da seguire. O.K., prendete le regole (Base o Standard) e partiamo. “Avanti March!”

### Concetti sulle Regole

Le regole di Napoleon in Europe, come tutti gli altri giochi della stessa serie prodotti dalla Eagle Games, sono divise in tre parti:

- 1) Regole Base: queste regole sono brevi e facili da comprendere. Permettono a chiunque di cominciare una partita e di terminarla in dieci minuti. Se non avete ancora familiarità con i giochi come questo oppure cercate una partita leggera, il regolamento base è il migliore.
- 2) Regole Standard: le regole standard prevedono un gioco più dettagliato. Una partita diventa più realistica, ma resta ancora molto semplice. Queste regole sono consigliate ai veterani.
- 3) Regole Avanzate: queste regole sono costruite partendo dalle Regole Base ed offrono un alto livello di realismo. Esse rendono una partita più lenta e probabilmente più lunga, e sono indicate ai giocatori che ricercano un gioco più completo. Tutte le Regole Avanzate sono opzionali, e possono essere aggiunte un poco alla volta oppure tutte assieme, ma la scelta deve essere fatta tra tutti i partecipanti e prima di cominciare la partita.

### Il Gioco

Napoleon in Europe è un gioco di grande strategia e tattica, ambientato durante il periodo che va dal 1796 al 1815, gli anni dominati dal genio militare di Napoleone Buonaparte. I pezzi presenti rappresentano le armate di fanteria, cavalleria ed artiglieria, oltre ai grandi leader individuali la cui abilità influenzò gli esiti delle battaglie. La strategia e le tattiche utilizzate nel gioco sono basate su quelle dell'epoca, mentre le partite rimangono veloci e molto giocabili. I giocatori devono comporre le loro armate e formare le loro alleanze mentre manovrano sulla mappa di gioco dell'Europa, in modo da guadagnare dei vantaggi nelle battaglie.

Una volta che le armate si incontrano ed avviene la battaglia, i giocatori devono usare le tattiche Napoleoniche per sconfiggere l'armata nemica. Il bombardamento dell'artiglieria, il fuoco della fanteria, e la carica della fragorosa cavalleria, verranno utilizzati per rompere le linee nemiche.

### Giocare

Napoleon in Europe è estremamente facile da giocare. I pezzi (le armate di fanteria, cavalleria, artiglieria o i leader) occupano le regioni della mappa, e si possono muovere da una regione adiacente all'altra. Quando due armate nemiche occupano la stessa regione, avviene una battaglia. Entrambe le armate sono rimosse dalla mappa e vengono sistemate su diverse linee di battaglia. Ogni fronte, a turno, attacca il nemico, fino a che non si raggiunge la vittoria.

Cercate di essere la nazione più grande e potente dell'Europa, e provate a vincere la partita.



## Contenuto

La scatola contiene le seguenti parti:

- 1 mappa di gioco (in 3 segmenti) che presenta l'Europa durante il periodo napoleonico.
- 1 manuale di regole (con 3 gruppi di regole: Base, Standard ed Avanzate)
- 1 foglio con i segnalini (180 segnalini circolari)
- 1 sacchetto dei dadi (con 4 dadi)
- 1 mazzo di 90 carte (Eventi Casuali, Effetti, Innovazioni + 4 carte bianche)
- 1 Mappa di Battaglia (per le battaglie tattiche del gioco Standard ed Avanzato)
- 2 Tabelle di Riferimento
- 16 supporti per le miniature di plastica:
  - 4 di cavalli (2 marroni, 1 nero e 1 grigio)
  - 12 di truppe (3 blu, 2 verdi, 2 grigie, 1 rossa, 1 porpora, 1 gialla, 1 marrone e 1 blu chiaro)

## Chiarimenti sulla Mappa

### Simboli delle Capitali

Questi simboli circolari non sono regioni separate, ma identificano le regioni che sono considerate delle capitali.

### Movimenti di Terra

- Finland è adiacente sia a St. Petersburg che a Sweden.
- Caucasus è adiacente ad Armenia
- Tripolitania è adiacente a Tunisia
- Denmark è adiacente a Sweden
- Constantinople è adiacente ad Anatolia
  
- Sicily NON è adiacente a Naples
- Gibraltar NON è adiacente Morocco
- London NON è adiacente a Picardy
- Egypt NON è diviso in due regioni

### Movimenti di Mare

- North Sea è adiacente al Baltic Sea
- Mid-Atlantic è adiacente a Barbary Coast
- Black Sea è adiacente ad Aegean Sea (tuttavia, un giocatore può muovere tra queste due aree solo con il permesso del giocatore che controlla sia Constantinople che Anatolia – di solito è il giocatore Ottomano).
- Ogni isola sulla mappa senza un nome, può essere occupata da unità di terra, ma non viene contata quando si considera la produzione, le carte e nel calcolo delle regioni totali possedute.



# Regole Base

## La Mappa di Gioco

La maggior parte della mappa contiene l'Europa divisa in **Regioni** (terra) e in **Zone di Mare** (acqua). I pezzi in gioco non possono spostarsi nelle Zone di Mare.

Ogni Regione di terra agisce come un quadrato di una scacchiera. Questi sono gli spazi che “controllano” il movimento. I giocatori possono muovere i propri pezzi in qualunque direzione, a partire da una Regione verso un'altra adiacente (le Regioni che sono vicine una con l'altra). Diversamente dagli scacchi, in una stessa Regione, i giocatori possono avere un qualsiasi numero di pezzi. Se una Regione diventa troppo affollata, rimpiazzate semplicemente tutti i pezzi con un PORTA-BANDIERA, e piazzate l'armata vicino alla mappa. Per semplificare il movimento, tale armata muoverà come un gruppo unico. Se il giocatore volesse distribuire i punti movimento all'interno di un'armata rappresentata su un PORTA-BANDIERA, può farlo durante il suo turno, semplicemente dividendo l'armata oppure unendola ad altri pezzi raccolti durante il movimento.

Molte Regioni sono circondate da un bordo colorato. Esse rappresentano le Regioni di una Patria in gioco (Nazioni Maggiori). All'inizio della partita sono di proprietà dai giocatori che controllano le varie nazioni, e i pezzi presenti sono dello stesso colore della nazione che occupano (per esempio: il giocatore che all'inizio della partita controlla la Francia, è proprietario di tutte le regioni circondate da una linea blu, e inoltre, egli ha il controllo di tutti i pezzi blu).

Le Regioni non Patria, sono chiamate Nazioni Minori, sono di color marrone e non sono circondate da nessun colore.

## Proprietà delle Regioni

- Le Regioni della Patria dei giocatori appartengono sempre al loro rispettivo proprietario, a meno che un giocatore nemico riesca a portare uno o più pezzi della sua fanteria in tali regioni (occupandola).
- Le Regioni fuori dalla Patria (chiamate anche Nazioni Minori), diventano di proprietà dell'ultimo giocatore che ha spostato qui uno o più pezzi della sua fanteria. Per indicare la proprietà di una Nazione Minore, il giocatore deve piazzare uno dei suoi Segnalini di Controllo

in tale nazione (i segnalini di controllo contengono lo stesso simbolo della propria nazione – vedere più sotto). Diversamente dalle Regioni di Patria nemiche, i pezzi di un invasore non devono necessariamente rimanere in una Nazione Minore per mantenerne il possesso.

- Un giocatore può occupare una Patria avversaria solo se possiede in una delle sue regioni almeno un'unità di fanteria.
- Solo i pezzi di fanteria possono far cambiare la proprietà (controllare) di una Regione.

## Le Nazioni Maggiori

Ci sono sette Nazioni Maggiori che i giocatori possono controllare.

<i>Nazione</i>	<i>Capitale</i>	<i>Simbolo</i>
Francia	Parigi	
Inghilterra	Londra	
Prussia	Berlino	
Russia	Mosca	
Turchia	Costantinopoli	
Austria	Vienna	
Spagna	Madrid	

<i>Nazione</i>	<i>Colore</i>
Francia	Blu
Inghilterra	Rosso
Prussia	Porpora
Russia	Verde
Turchia	Marrone Ch.
Austria	Grigio
Spagna	Giallo
Oceano	Verde Chiaro
Nautrale	Marrone

## I Pezzi

I pezzi rappresentano le armate di Fanteria (i soldati a piedi con moschettoni e baionette), la Cavalleria (i soldati a cavallo), l'Artiglieria (i cannoni) e i Leader (i Generali che guidano i soldati). I pezzi di fanteria, di cavalleria e di Artiglieria sono chiamati "Armate". Tali pezzi sono spostati sulla mappa per attaccare le armate dei giocatori nemici e conquistare le Regioni.

Qui sotto trovate una tabella che vi fornisce tutte le informazioni sui pezzi in gioco:



### **Fanteria**

Movimento: 1  
Dadi in Attacco: 1



### **Cavalleria**

Movimento: 2  
Dadi in Attacco: 3  
I cavalli sono di colore marrone



### **Artiglieria**

Movimento: 1  
Dadi in Attacco: 4 (se in prima linea) o 2 (se in seconda linea)  
Speciale: può attaccare dalla seconda linea.



### **Leader**

Movimento: 2  
Dadi in Attacco: 3 (se in prima linea)  
Speciale: i Leader non possono essere attaccati.  
Speciale: i Leader in seconda linea hanno un +2 sui tentativi di raccolta (vedere più avanti).  
I Leader montano i cavalli grigi



### **Porta Bandiera**

Ha l'unica funzione di segnare la posizione delle armate molto grosse, in modo che possano essere piazzate fuori dalla mappa. Ciò permette di non avere troppi pezzi sulla mappa, che possono intralciare il gioco.

## Come Vincere

Quando si usano le regole base, ci sono due modi per vincere una partita. I giocatori devono determinare quale tipo di gioco usare, prima di cominciare.

- 1) Vittoria Totale: in questo caso, i giocatori sono eliminati quando tutte le Regioni della loro Patria sono occupate allo stesso tempo da pezzi di fanteria nemica. Nel momento in cui questo accade, tutti i pezzi del giocatore vengono rimossi immediatamente dalla mappa e tale giocatore è fuori dal gioco. Nella modalità di Vittoria Totale, il vincitore è l'ultimo giocatore rimasto.
- 2) Guerra Limitata: in questo caso, la partita termina dopo un predefinito numero di round (12 per una partita breve, 18 per una partita di lunghezza media e 24 per una partita lunga). Quando la partita termina, ogni giocatore conteggia solo le Regioni che ha conquistato, determinando così di quanto è cresciuto il proprio impero. Se un giocatore comincia la partita con più di una nazione, dovrà sommare il numero delle Regioni conquistate da tutte le sue nazioni e poi dividere il risultato per il numero di nazioni con cui è partito. Un giocatore non è eliminato quando le sue terre della Patria vengono conquistate, l'importante è che ne possieda ancora almeno una che gli permetta di costruire nuove unità.

*Le guerre dell'era napoleonica erano limitate, con obiettivi limitati. I monarchi di allora combattevano per accrescere le loro terre e il loro potere. La conquista completa di un'altra nazione e l'eliminazione di un'altra dinastia era un fatto molto raro. Questo era un esempio molto arduo da seguire, ed era pericoloso sconvolgere il delicato equilibrio del potere in Europa. Le nazioni non permettevano questo scombussolamento, e spesso si univano per punire chi andava contro le regole.*

## Preparazione del Gioco

Prima di cominciare, i giocatori devono scegliere quale tipo di gioco vogliono fare (Totale o Limitato) e devono scegliere anche la Preparazione. Per il gioco Base, ci sono tre tipi di Preparazione raccomandati (ma siete liberi di inventarvi i vostri, usando uno degli scenari storici che si trovano al termine di questo manuale).

## Quanti Giocatori ?

I giocatori prendono il controllo delle diverse nazioni a seconda del numero di partecipanti. Vedere le note dei giocatori listate in ogni Preparazione. Se un giocatore controlla più di una nazione, deve considerare ognuna di queste come una nazione separata, con le proprie carte, la produzione di nuovi pezzi e la vittoria. Le nazioni di uno stesso giocatore iniziano la partita come se fossero alleate e potranno muovere e combattere assieme (vedere più sotto).

### 1. TUTTI ALLA PARI

Ogni nazione comincia con lo stesso numero di pezzi, che può piazzare in qualunque regione della propria Patria. Ogni giocatore riceve: 8 unità di fanteria, 5 di cavalleria, 3 di artiglieria e 1 Leader per ogni nazione controllata.

#### Note

Quando si distribuiscono le nazioni, i giocatori possono sceglierle a caso. Se così, mettete un segnalino di ogni nazione in un contenitore da cui ogni giocatore ne pescherà uno.

**Due Giocatori:** ogni giocatore pesca un segnalino di nazione, fino a che ognuno non ne possiede tre. La nazione restante sarà considerata neutrale e non avrà pezzi.

**Tre Giocatori:** ogni giocatore pesca un segnalino di nazione, fino a che ognuno non ne possiede due. La nazione restante sarà neutrale e non avrà pezzi.

**Quattro Giocatori:** ogni giocatore pesca un segnalino di nazione. Le tre nazioni restanti saranno neutrali e non avranno pezzi.

**Cinque Giocatori:** ogni giocatore pesca un segnalino di nazione. Le due nazioni restanti saranno neutrali e non avranno pezzi.

**Sei Giocatori:** ogni giocatore pesca un segnalino di nazione. La nazione restante sarà neutrale e non avrà pezzi.

**Sette Giocatori:** ogni giocatore pesca un segnalino di nazione.

## 2. POTERE CENTRALE

Ogni giocatore riceve un numero di pezzi iniziali diverso, a seconda della nazione posseduta. I pezzi ricevuti sono:

**Francia:** 10 unità di fanteria, 5 di cavalleria, 3 di artiglieria e 1 Leader.

**Inghilterra:** 6 unità di fanteria, 3 di cavalleria, 1 di artiglieria e 1 Leader.

**Prussia:** 10 unità di fanteria, 5 di cavalleria, 3 di artiglieria e 1 Leader (in questa modalità, il giocatore prussiano deve usare i pezzi blu chiaro).

**Russia:** 8 unità di fanteria, 4 di cavalleria, 2 di artiglieria e 1 Leader.

**Turchia (Ottomani):** 7 unità di fanteria, 3 di cavalleria, 1 di artiglieria e 1 Leader.

**Austria:** 12 unità di fanteria, 6 di cavalleria, 4 di artiglieria e 1 Leader.

**Spagna:** 7 unità di fanteria, 3 di cavalleria, 1 di artiglieria e 1 Leader.

### Note

Quando si distribuiscono le nazioni, i giocatori possono sceglierle a caso. Se così, mettete un segnalino di ogni nazione in un contenitore da cui ogni giocatore ne pescherà uno.

**Due Giocatori:** ogni giocatore pesca un segnalino di nazione, fino a che ognuno non ne possiede tre. La nazione restante sarà considerata neutrale e non avrà pezzi.

**Tre Giocatori:** ogni giocatore pesca un segnalino di nazione, fino a che ognuno non ne possiede due. La nazione restante sarà neutrale e non avrà pezzi.

**Quattro Giocatori:** ogni giocatore pesca un segnalino di nazione. Le tre nazioni restanti saranno neutrali e non avranno pezzi.

**Cinque Giocatori:** ogni giocatore pesca un segnalino di nazione. Le due nazioni restanti saranno neutrali e non avranno pezzi.

**Sei Giocatori:** ogni giocatore pesca un segnalino di nazione. La nazione restante sarà neutrale e non avrà pezzi.

**Sette Giocatori:** ogni giocatore pesca un segnalino di nazione.

## 3. FERDATE LA FRANCIA!

La Francia contro tutti. Un giocatore controlla la Francia e ha più potere di tutti gli avversari uniti assieme. Questi avversari dovranno lavorare uniti per sconfiggere la potente Francia. Il giocatore francese riceve 5 unità di fanteria, 2 di cavalleria, 1 di artiglieria e 1 Leader per ogni nazione che gli è contro. Tutti i pezzi francesi devono essere sistemati nei territori della Patria francese (blu).

Ogni altra nazione in gioco riceve 6 unità di fanteria, 3 di cavalleria, 2 di artiglieria, e 1 Leader che dispone nella propria nazione.

Tutti gli avversari della Francia iniziano il gioco come alleati, ma non devono necessariamente restare tali. Per vincere, un giocatore potrebbe voler rompere la sua alleanza ed attaccare un altro giocatore anti-francese. Egli potrebbe anche voler aiutare la Francia oppure allearsi con essa per cercare di diventare la nazione più potente.

### Note

Il primo giocatore controlla la Francia. Tutti gli altri giocatori scelgono a caso le nazioni restanti. Questa variante si gioca meglio quando ci sono quattro o più nazioni attive. La seguente è la distribuzione consigliata:

**Due Giocatori:** il giocatore francese controlla la Francia e l'avversario controlla l'Inghilterra, l'Austria e la Russia.

**Tre Giocatori:** i giocatori alleati controllano rispettivamente Inghilterra/Spagna e Austria/Russia.

**Quattro Giocatori:** i giocatori alleati controllano rispettivamente Inghilterra/Austria, Russia/Spagna e Prussia/Turchia.

**Cinque Giocatori:** i giocatori alleati controllano Inghilterra, Russia, Austria e Prussia.

**Sei Giocatori:** i giocatori alleati controllano Inghilterra, Austria, Russia, Prussia e Spagna.

**Sette Giocatori:** tutte le nazioni sono in gioco.



## I Turni e la Sequenza di Gioco

### Chi Parte per Primo ?

Il primo giocatore viene determinato con il lancio dei dadi. Colui che ottiene il valore più alto, inizia. Seguiranno gli altri giocatori in senso orario intorno al tavolo. Quest'ordine di gioco resterà invariato fino al termine della partita.

Se usate uno degli scenari storici elencati alla fine del manuale, troverete chi sarà il giocatore che dovrà iniziare la partita.

### Il Round

I giocatori eseguiranno il loro turno in base all'ordine di gioco. Dopo che tutti i giocatori hanno eseguito il loro turno, il Round è terminato. Poi, seguiranno nuovi Round fino a che non si arriverà al termine della partita.

### Sequenza dei Turni dei Giocatori

Il turno di un giocatore è formato dalle seguenti quattro fasi:

- Movimento: il giocatore sposta alcuni o tutti i suoi pezzi.
- Battaglie: il giocatore risolve tutte le battaglie in cui è coinvolto, nell'ordine che desidera.
  - Il vincitore di ogni Battaglia Maggiore pesca una carta.
- Pescare le Carte: il giocatore pesca 1 carta per ogni Regione Capitale e 1 carta ogni dieci Regioni di cui è proprietario (vedere più sotto).
- Produzione (costruire nuovi pezzi): il giocatore può usare una qualunque combinazione di carte per ricevere dei pezzi aggiuntivi, e piazzarli nelle sue Regioni della Patria.

## Movimento

### Movimento di Terra

Durante il suo turno, un giocatore può spostare alcuni, tutti o nessuno dei suoi pezzi in gioco. La fanteria e l'artiglieria si spostano di 1 Regione ogni turno (esse hanno 1 Punto Movimento). La cavalleria e i Leader possono spostarsi di 1 o 2 Regioni ogni turno (esse hanno 2 Punti Movimento). Quando un pezzo si sposta in una Regione che contiene dei pezzi nemici, deve fermarsi e combattere. Per quel turno, non potrà più muovere. Le battaglie vengono risolte solo dopo che tutti i pezzi sono stati mossi. I

pezzi si possono muovere attraverso una Regione vuota o che contiene dei pezzi alleati (i propri o quelli degli altri giocatori alleati).

### Movimento Anfibio

Ogni giocatore può spostare i suoi pezzi a partire da una Regione che contiene un simbolo di ancora, verso un'altra Regione qualunque che contiene anch'essa un simbolo di Ancora. Questo movimento è considerato essere l'intero movimento di un pezzo per il turno corrente (il pezzo deve iniziare il suo movimento in una Regione portuale e terminarlo in un'altra Regione portuale).

Per il movimento anfibio, ci sono quattro limitazioni:

- 1) Nel suo turno, un giocatore può usare il movimento anfibio per muovere solo fino a 4 pezzi per ogni Regione Capitale che possiede.
  - Le Capitali alleate non sono considerate.
  - Le Capitali delle Nazioni Maggiori che hanno iniziato la partita come neutrali, non sono conteggiate.
  - Il giocatore inglese può usare il movimento anfibio per muovere fino a sei pezzi ogni turno.

LA FLOTTA BRITANNICA:  
*Durante l'era napoleonica, la flotta britannica era la più potente del mondo, e dominava i mari dell'Europa.*

  - Nelle Regole Base, St. Petersburg non è considerata Capitale (la Russia ha solo una Capitale, Mosca).
- 2) Tutti i pezzi che si spostano con movimento anfibio devono partire da una stessa Regione e raggiungere un'unica destinazione (una Regione).
- 3) Quando un giocatore sposta i suoi pezzi in un movimento anfibio, verso una Regione neutrale o nemica, deve lanciare un dado per ogni pezzo che ha mosso. Con un risultato di "1", quel pezzo è eliminato prima di arrivare a destinazione.
  - Qualunque pezzo che cerca di sbarcare in una Regione di Patria dell'Inghilterra (circondato di rosso), viene eliminato con un risultato di "1" o "2".

- 4) Se un giocatore ha effettuato un movimento anfibio verso una Regione dove si sta combattendo una battaglia, i pezzi nemici guadagnano un +1 durante tale battaglia (il nemico colpisce quando ottiene un "5" o un "6", invece di un "6").

### Nazioni Alleate

Le Nazioni Alleate sono le nazioni che combattono nello stesso fronte contro un nemico comune. Le nazioni alleate potrebbero essere gli altri giocatori con cui avete un'alleanza, oppure le nazioni controllate da un unico giocatore. Nelle Regole Base, i giocatori possono semplicemente dichiarare di essere alleati. Se entrambe i giocatori si accordano, sono considerati alleati fino a che uno di essi non dichiara rotta l'alleanza.

Le alleanze hanno due vantaggi:

- 1) I giocatori alleati eseguono insieme il loro turno. Possono muovere, combattere, pescare carte e produrre nuovi pezzi durante il turno di un qualsiasi giocatore alleato, ma non nei turni di ogni singolo alleato (devono sceglierne uno solo in cui agire).
- 2) I giocatori alleati possono spostare i loro pezzi in una stessa Regione, senza doversi combattere tra di loro.

Un giocatore alleato può, all'inizio del suo turno, dare termine ad una alleanza (prima di spostare i suoi pezzi). Quando ciò accade, qualunque pezzo che al termine del turno del giocatore che ha rotto l'alleanza, si trova ancora in una stessa Regione che contiene pezzi nemici, dovrà combattere una battaglia.

### Diplomazia

Sebbene le Regole Base non includano nessuna indicazione formale su come fare diplomazia, i giocatori sono incoraggiati ad usare il tempo tra i vari turni per ritrovarsi e cercare degli accordi. Questi accordi potranno essere per alleanze, per scambio carte, per guadagnare delle Regioni contese, oppure per qualunque cosa che non vada contro le regole del gioco.

### Nazioni Maggiori Neutrali

Le Nazioni Maggiori che non sono controllate da nessun giocatore, sono considerate neutrali. Le Nazioni Maggiori Neutrali non possiedono pezzi.

Le Regioni di una Patria o le Nazioni Maggiori Neutrali sono considerate esattamente come le Nazioni Minori. Le loro Capitali non sono considerate per ricevere le carte aggiuntive o per calcolare il numero di movimenti anfibi che si possono fare. I pezzi delle Nazioni Maggiori Neutrali possono essere utilizzati dai giocatori che terminano i pezzi del loro colore.

### Le Carte

Nelle Regole Base, le carte vengono usate per determinare il numero di pezzi che un giocatore può ricevere e piazzare nei suoi territori della Patria. In queste regole, vengono considerati solo i simboli che si trovano nella parte bassa delle carte, mentre le parole in alto vengono ignorate.



## Pescare le Carte

Dopo la fase di movimento e di combattimento, il giocatore di turno può pescare delle carte, con le seguenti regole:

- Vincere una Battaglia Maggiore (immediatamente dopo la battaglia): 1 carta.
- Per ogni Regione Capitale in possesso al giocatore: 1 carta.
  - Nota: malgrado la Russia inizi la partita con 2 Capitali, nelle Regole Base solo Mosca viene considerata come Capitale.
- Ogni 10 Regioni di proprietà del giocatore (arrotondate per difetto; le Regioni Capitale sono contate nuovamente): 1 carta.

Esempio: durante il suo turno, il giocatore francese vince una Battaglia Maggiore, conquistando Parigi e Madrid, portando le sue Regioni a 12. Perciò, in quel turno potrà pescare 4 carte: una per la vittoria, due per le Regioni Capitale e una per possedere 12 Regioni (se egli avesse avuto solo 9 Regioni, non avrebbe guadagnato nessuna carta per le Regioni possedute).

## Giocare le Carte

Le carte possono essere giocate in varie combinazioni, in modo da guadagnare nuovi pezzi. Per fare questo, il giocatore dichiara le sue Combinazioni, e riceve i nuovi pezzi. Le carte utilizzate ritornano nel mazzo, il quale viene rimescolato ogni volta.

Le Combinazioni e i rispettivi valori sono i seguenti:

- **REGGIMENTO:** due carte dello stesso tipo (qualunque colore)
  - 2 carte fanteria = 1 pezzo di fanteria
  - 2 carte cavalleria = 1 pezzo di cavalleria
  - 2 carte artiglieria = 1 pezzo di artiglieria
  - 2 carte Leader = 1 Leader

- **BRIGATA:** tre carte dello stesso tipo (qualunque colore):
  - 3 carte fanteria = 3 pezzi di fanteria.
  - 3 carte cavalleria = 2 pezzi di cavalleria
  - 3 carte artiglieria = 2 pezzi di artiglieria
  - 3 carte Leader = 2 Leader
- **DIVISIONE:** quattro carte dello stesso tipo (qualunque colore):
  - 4 carte fanteria = 6 pezzi di fanteria
  - 4 carte cavalleria = 4 pezzi di cavalleria
  - 4 carte artiglieria = 3 pezzi di artiglieria
  - 4 carte Leader = 3 Leader
- **CORPO:** una carta di ogni tipo (fanteria, cavalleria, artiglieria e Leader, di qualunque colore): 1 fanteria + 1 cavalleria + 1 artiglieria + 1 Leader.

INOLTRE:

- Per ogni carta che ha il simbolo del colore della nazione che l'ha giocata, il proprietario riceve un pezzo aggiuntivo, del tipo indicato sulla carta. (Esempio: il giocatore francese usa una combinazione di tipo Corpo, e una di queste carte ha un triangolo blu (Cavalleria). Egli non solo guadagna un pezzo di ogni tipo, ma un ulteriore pezzo di cavalleria).
- Il simbolo di Napoleone è una carta "Jolly", e può essere usato per completare una combinazione come se fosse uno qualunque dei quattro simboli. Il giocatore non può scegliere il colore di una carta Napoleone per ricevere un pezzo aggiuntivo.
- Molte carte non contengono né un simbolo né la figura di un'unità. Tali carte non hanno nessun valore, e possono essere rimesse nel mazzo oppure scambiate con gli altri giocatori.

## Scambiare le Carte

In qualunque momento durante il suo turno, un giocatore può proporre uno scambio con un altro giocatore. Egli può scambiare un qualunque numero di carte (lo scambio non deve essere necessariamente fatto con lo stesso numero di carte).

I giocatori che effettuano lo scambio, non devono vedere le carte prima che lo scambio sia stato effettuato. L'esattezza dei valori delle carte scambiate può essere verificato solo dopo che è avvenuto tale scambio.

## Fase di Produzione

Dopo che un giocatore ha pescato le carte che gli spettano, può giocare una qualsiasi combinazione che gli permetta di ottenere nuovi pezzi. Questi nuovi pezzi sono piazzati immediatamente in qualunque Regione della propria Patria, e che non sia occupata da armate nemiche. Se tutte le Regioni della Patria di un giocatore sono occupate dal nemico, per quel turno e per quella nazione il giocatore non può costruire nuove unità.

## Battaglie Tattiche

Quando due armate nemiche occupano la stessa Regione, avviene una battaglia tattica. Il giocatore che ha spostato i suoi pezzi nella Regione dove avviene la battaglia sarà chiamato "attaccante", mentre l'altro giocatore sarà il "difensore". Le Battaglie Maggiori avvengono quando entrambe i fronti hanno coinvolti 6 o più pezzi (senza contare i Leader). Perciò, se entrambe i giocatori hanno 5 o meno pezzi, allora la battaglia è considerata una schermaglia. Nelle Regole Base, le Battaglie Maggiori e le Schermaglie sono risolte allo stesso modo. Tuttavia, il giocatore che vince una Battaglia Maggiore, al termine dello scontro può pescare una carta.

## Preparare la Battaglia

All'inizio della battaglia, tra i due contendenti viene sistemato un divisorio (la scatola del gioco o un cartoncino potrebbe andare bene). Poi, entrambe i giocatori allineeranno i loro pezzi su due linee. Essi dovranno avere almeno un pezzo in prima linea, che non sia un Leader, ma non sono obbligati a piazzare dei pezzi in seconda linea.

## La Sequenza di Battaglia

Quando entrambe i giocatori sono pronti, il divisorio viene rimosso. La sequenza di una battaglia è la seguente:

MOVIMENTO: il difensore può spostare tutti o alcuni dei suoi pezzi.

FUOCO: il difensore spara con tutti o con alcuni dei pezzi che possono sparare.

RADUNARE: i Leader del difensore possono tentare di richiamare i loro pezzi eliminati dalla battaglia corrente (se ce ne sono).

MOVIMENTO: l'attaccante può spostare tutti o alcuni dei suoi pezzi.

FUOCO: l'attaccante spara con tutti o con alcuni dei pezzi che possono sparare.

RADUNARE: i Leader dell'attaccante possono tentare di richiamare i loro pezzi eliminati dalla battaglia corrente (se ce ne sono).

Questa sequenza viene ripetuta fino a che uno dei due fronti non vince e il perdente si ritira.

## Movimento

Durante la sua fase di movimento di una battaglia, il giocatore può spostare qualunque pezzo che si trova in prima linea verso la seconda linea e viceversa. Non ci sono limiti a quanti pezzi possono essere spostati, tranne che ci deve essere sempre almeno un pezzo non Leader in prima linea, in modo da evitare di perdere la battaglia (vedere "Terminare la Battaglia").

## Fuoco

Durante la sua fase di fuoco, ogni pezzo che si trova in prima linea deve sparare ai pezzi nemici che si trovano anch'essi in prima linea. Quando spara, per ogni pezzo il giocatore lancia un certo numero di dadi (1 per la fanteria, 3 per la cavalleria, 3 per i Leader e 4 per l'artiglieria). Per ogni risultato di "6", si ottiene un colpo a segno e un pezzo nemico che si trova in prima linea deve essere eliminato. Come perdita deve essere scelto qualunque pezzo che si trova in prima linea (tranne i Leader). Durante la battaglia, possono essere colpiti solo i pezzi nemici che si trova in prima linea.

## Fuoco dell'Artiglieria

L'artiglieria è l'unica a poter sparare anche dalla seconda linea. Quando l'artiglieria spara dalla seconda linea, lancia 2 dadi (i dadi diventano 4 quando l'artiglieria spara dalla prima linea).

## I Leader

I Leader che si trovano in prima linea possono sparare. Quando essi sparano dalla prima linea, lanciano 3 dadi. Se si trovano in seconda linea, essi non possono sparare, ma possono tentare di richiamare le truppe.

I Leader non possono essere eliminati in battaglia, ma possono essere eliminati se vengono inseguiti dopo la battaglia.

## Eliminare i Pezzi e Radunare

I pezzi eliminati, sono piazzati vicino alla mappa di gioco, perché essi possono essere riportati in battaglia. I Leader che si trovano in seconda linea (solo quelli in seconda linea) possono cercare di radunare le truppe che sono state eliminate dalla battaglia corrente. Durante ogni fase di adunata, ogni Leader che si trova in seconda linea lancia due dadi. Per ogni risultato di "5" o "6" ottenuto, un pezzo che era stato eliminato viene radunato e riposizionato in seconda linea. I pezzi radunati sono scelti dal giocatore proprietario.

## Fine della Battaglia e Inseguimento

Nel momento in cui un giocatore non ha più pezzi in prima linea (non Leader), perde la battaglia. L'altro giocatore (il vincitore) guadagna poi un'ultima fase di fuoco, chiamata "inseguimento". Durante l'inseguimento, il vincitore spara con tutti i suoi pezzi come al solito (usando lo stesso numero di dadi usati in battaglia), tranne che ora può colpire ed eliminare qualunque pezzo nemico (inclusi i Leader e i pezzi che si trovano in seconda linea).

Durante la sua fase di movimento, un giocatore può perdere volontariamente la battaglia spostando tutti i suoi pezzi in seconda linea.

## Ritirarsi dalla Battaglia

Dopo il fuoco di inseguimento, tutti i pezzi del perdente che sono sopravvissuti, devono ritirarsi dalla Regione in cui è avvenuta la battaglia.

I pezzi sopravvissuti del vincitore restano nella Regione dove è avvenuta la battaglia.

## Quando Ritirarsi

Il giocatore in difesa può ritirare i suoi pezzi sopravvissuti in una Regione adiacente a quella dove è avvenuta la battaglia, tranne quando:

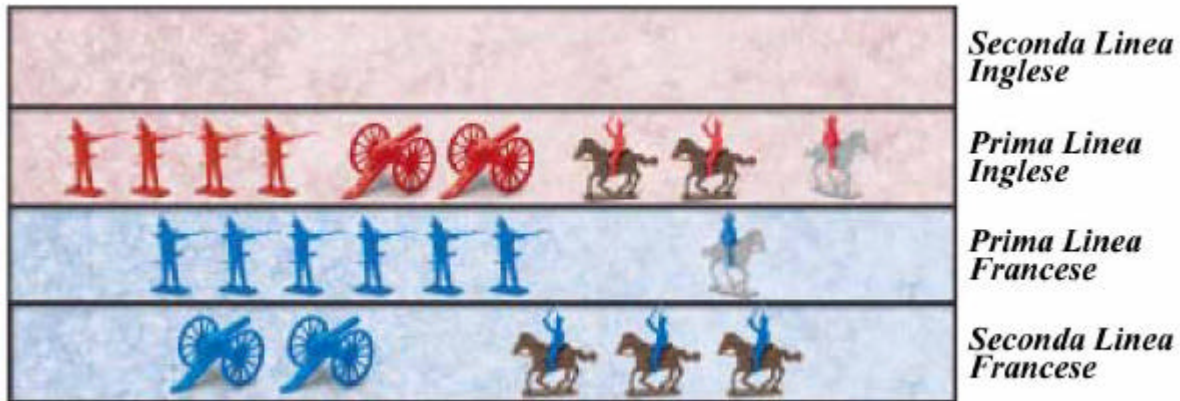
- La Regione contiene dei pezzi nemici.
- La Regione è quella da cui è giunta qualunque armata in attacco.

Il giocatore in attacco può ritirarsi solo in una qualunque Regione/i adiacente, dalla quale la sua armata è entrata in battaglia.

Nota: un giocatore non può ritirare i suoi pezzi facendo un movimento anfibio.



## Esempio di Battaglia Tattica



### Preparazione

Il giocatore francese sposta i suoi pezzi da Holland ad Hanover, dove si trovano già dei pezzi inglesi. Il francese sposta anche un pezzo di cavalleria da Holland, attraverso la Westphalia, fino ad Hanover così da unirla alla battaglia.

Le forze totali francesi sono : 6 unità di fanteria, 3 di cavalleria, 2 di artiglieria e 1 Leader.

Le forze totali inglesi sono: 4 unità di fanteria, 2 di cavalleria, 2 di artiglieria e 1 Leader.

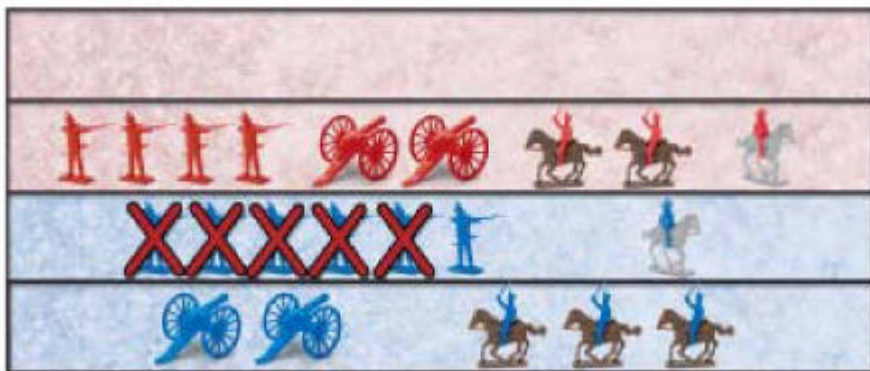
Il giocatore francese piazza tutte e 6 le sue unità di fanteria e il Leader in prima linea, mentre il resto rimane in seconda linea.

Il giocatore inglese piazza tutte le sue forze in prima linea sperando di annientare velocemente l'armata francese.



*Inghilterra*

## 1° Turno di Battaglia



### 1° Turno Inglese

#### Fase di Movimento del Difensore (Inglese)

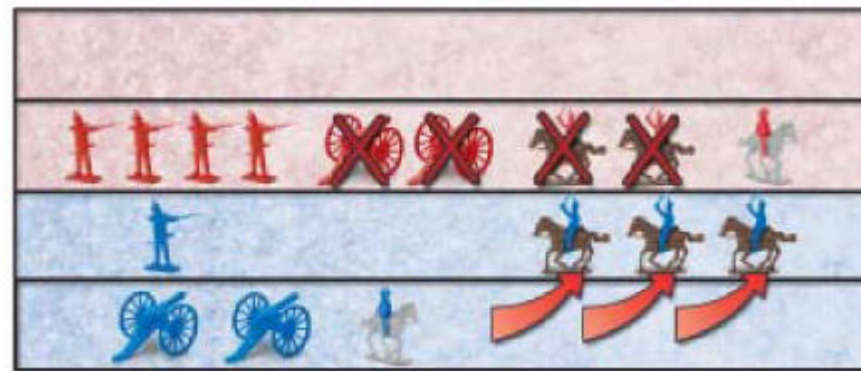
Il giocatore inglese non sposta nessuno dei suoi pezzi.

#### Fase di Fuoco del Difensore (Inglese)

Il giocatore inglese lancia 21 dadi (TOTALI: fanteria = 4 pezzi x 1 dado, cavalleria = 2 pezzi x 3 dadi, artiglieria = 2 pezzi x 4 dadi [prima linea], Leader = 1 pezzo x 3 dadi [prima linea]). Il giocatore ottiene cinque "6", vincendo quasi la battaglia. I 5 pezzi di fanteria francese vengono eliminati.

#### Fase di Adunata (Inglese)

Il giocatore inglese non ha pezzi eliminati. Nessuno dei due giocatori ha dei Leader in seconda linea. Perciò, dopo questa fase, il giocatore inglese termina il suo turno.



### 1° Turno Francese

#### Fase di Movimento dell'Attaccante (Francese)

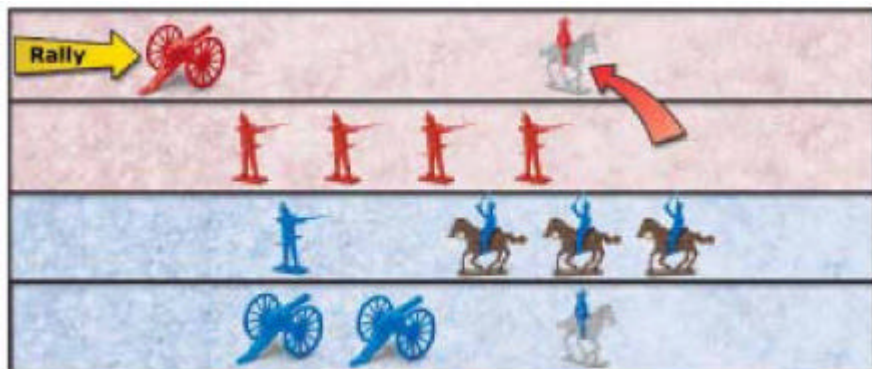
Il giocatore francese sposta i suoi pezzi della cavalleria in prima linea e il suo Leader in seconda linea.

#### Fase di Fuoco dell'Attaccante (Francese)

Il giocatore francese lancia 14 dadi (TOTALI: fanteria = 1 pezzo x 1 dado, cavalleria = 3 pezzi x 3 dadi, artiglieria = 2 pezzi x 2 dadi [seconda linea], Leader = 0 [seconda linea]). Il giocatore francese ottiene quattro "6" e sceglie di eliminare 2 unità di artiglieria e 2 di cavalleria.

#### Fase di Adunata (Francese)

Il Leader francese lancia 2 dadi e ottiene un "1" e un "3", perciò non raduna nessun pezzo.

**2° Turno di Battaglia****2° Turno Inglese****Fase di Movimento del Difensore**

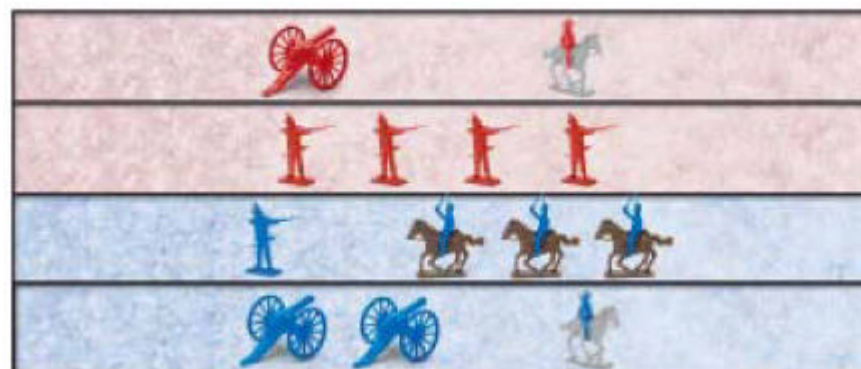
Il giocatore inglese sposta il suo Leader in seconda linea.

**Fase di Fuoco del Difensore**

Il giocatore inglese lancia 4 dadi (uno per ogni pezzo di fanteria). Sfortunatamente per lui, non ottiene nessun "6" perciò non elimina nessun pezzo avversario.

**Fase di Adunata del Difensore**

Il giocatore inglese lancia 2 dadi ottenendo un "6" ed un "1". Sceglie di recuperare un pezzo di artiglieria e lo piazza in seconda linea.

**2° Turno Francese****Fase di Movimento dell'Attaccante**

Il giocatore francese non sposta nessuno dei suoi pezzi.

**Fase di Fuoco dell'Attaccante**

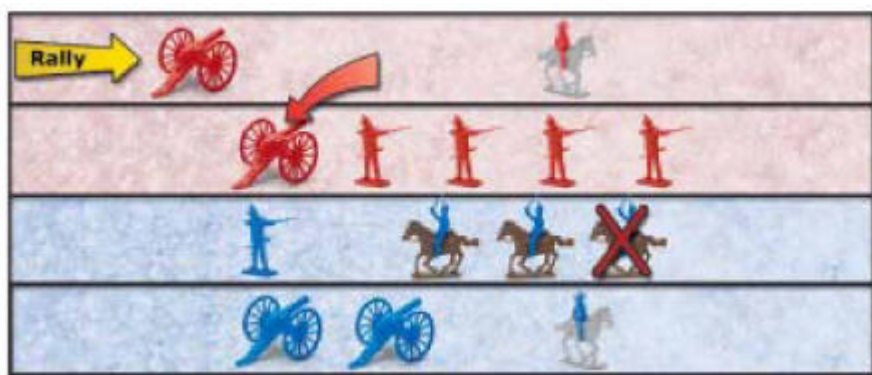
Il giocatore francese lancia 14 dadi e non ottiene nessun "6".

**Fase di Adunata dell'Attaccante**

Il giocatore francese lancia due dadi e ottiene un "4" e un "3". Nessun pezzo viene recuperato.



### 3° Turno di Battaglia



#### 3° Turno Inglese

##### Fase di Movimento del Difensore

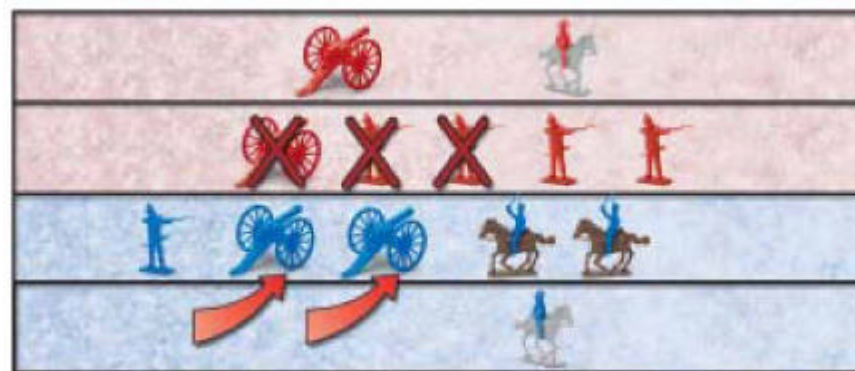
Il giocatore inglese sposta la sua artiglieria in prima linea.

##### Fase di Fuoco del Difensore

Il giocatore inglese lancia 8 dadi e ottiene un solo "6". Sceglie di eliminare un pezzo di cavalleria francese.

##### Fase di Adunata del Difensore

Il giocatore inglese lancia 2 dadi e ottiene un "5" e un "4" e perciò recupera un pezzo. Sceglie di recuperare un pezzo di artiglieria e lo piazza in seconda linea.



#### 3° Turno Francese

##### Fase di Attacco dell'Attaccante

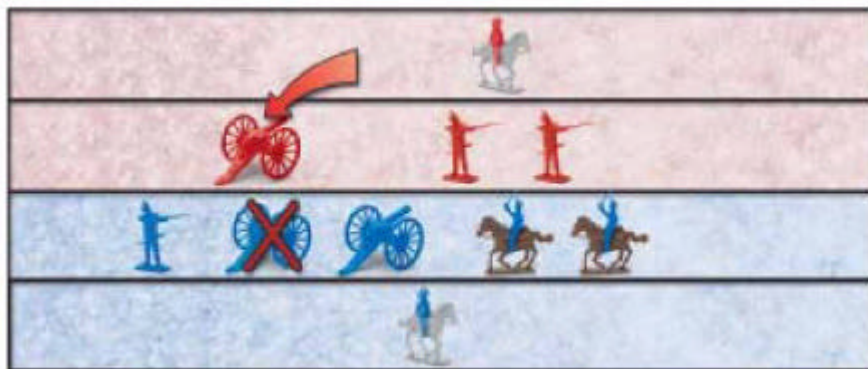
Il giocatore francese sposta la sua artiglieria in prima linea.

##### Fase di Fuoco dell'Attaccante

Il giocatore francese lancia 15 dadi (fanteria = 1x1, cavalleria = 2x3, artiglieria = 2x4) e ottiene tre "6". Il francese sceglie di eliminare un'unità di artiglieria e due di fanteria.

##### Fase di Adunata dell'Attaccante

Il giocatore francese ottiene un "3" e un "1", perciò non può recuperare nessuna delle sue truppe.

**4° Turno di Battaglia****4° Turno Inglese****Fase di Movimento del Difensore**

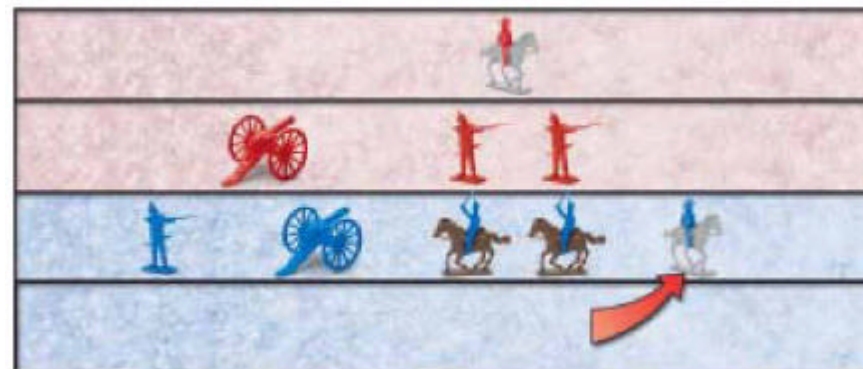
Il giocatore inglese sposta il suo pezzo di artiglieria in prima linea.

**Fase di Fuoco del Difensore**

Il giocatore inglese lancia sei dadi e ottiene solo un "6". Sceglie di eliminare un pezzo di artiglieria francese.

**Fase di Adunata del Difensore**

Il giocatore inglese ottiene un "2" e un "1" perciò non recupera nessun pezzo.

**4° Turno Francese****Fase di Movimento dell'Attaccante**

Il giocatore francese tenta di chiudere la battaglia e sposta il suo Leader in prima linea.

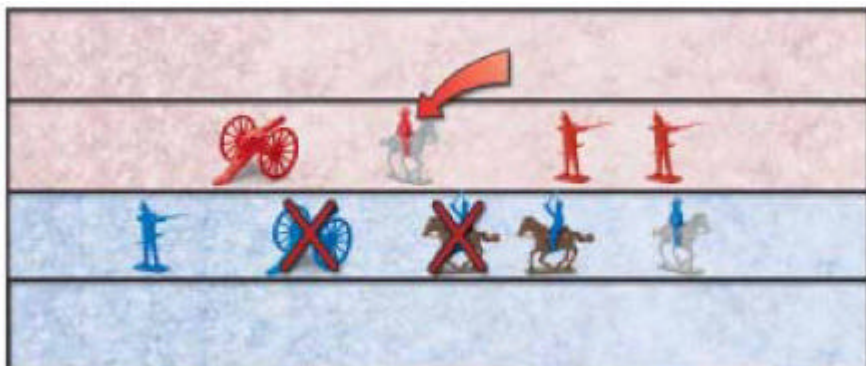
**Fase di Fuoco dell'Attaccante**

Il giocatore francese lancia 14 dadi e non ottiene nessun "6".

**Fase di Adunata dell'Attaccante**

Il francese non può tentare di recuperare nessun pezzo perché non ha più il suo Leader in seconda linea.

## 5° Turno di Battaglia



### 5° Turno Inglese

#### Fase di Movimento del Difensore

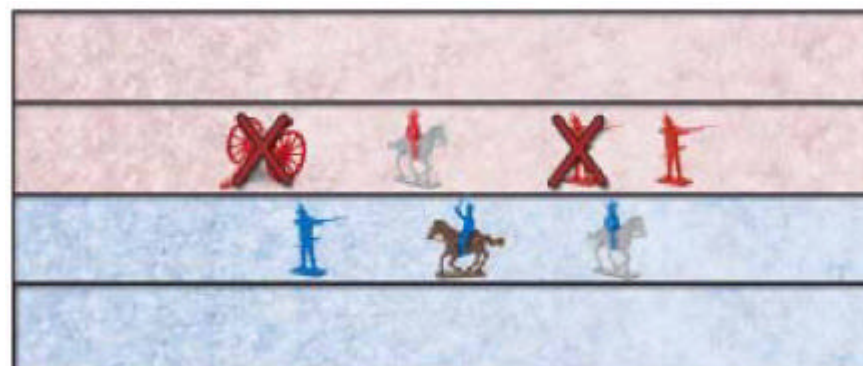
Il giocatore inglese sposta il suo Leader in prima linea.

#### Fase di Fuoco del Difensore

Il giocatore inglese lancia 9 dadi e ottiene due "6". Sceglie di eliminare il pezzo di artiglieria e quello di cavalleria francesi.

#### Fase di Adunata del Difensore

Il giocatore inglese non ha Leader in seconda linea.



### 5° Turno Francese

#### Fase di Movimento dell'Attaccante

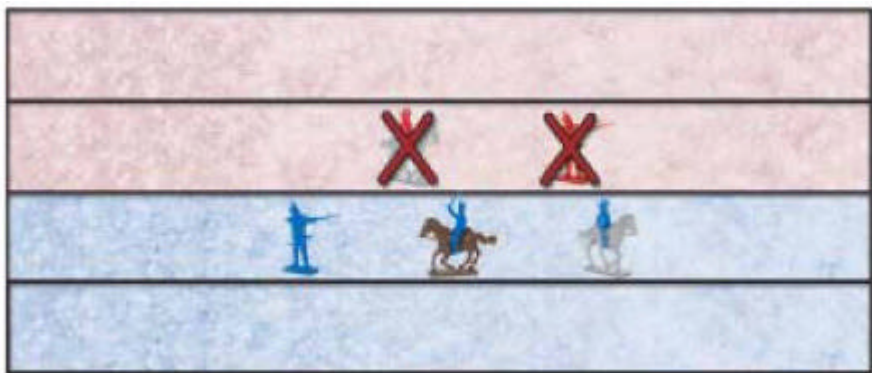
Nessun movimento.

#### Fase di Fuoco dell'Attaccante

Il francese lancia 7 dadi e ottiene due "6". Sceglie così di eliminare un pezzo di artiglieria e uno di fanteria.

#### Fase di Adunata dell'Attaccante

Nessun pezzo recuperato.

**6° Turno di battaglia****6° Turno Inglese****Fase di Movimento del Difensore**

Il giocatore inglese realizza che probabilmente non riuscirà a vincere la battaglia. Perciò decide di ritirarsi.

**Fuoco di Inseguimento del Vincitore**

Il giocatore francese lancia 7 dadi e ottiene tre "6". Così i due pezzi inglesi rimanenti sono eliminati.

**Ritirata**

Non ci sono pezzi inglesi che si devono ritirare, ma se ci fossero stati avrebbero dovuto ritirarsi in Denmark, Mecklenburg o Berlin. Non avrebbero potuto ritirarsi a Holland oppure a Westphalia perché i pezzi francesi erano giunti in battaglia proprio da queste Regioni.

**Regola Opzionale sui Leader**

Quando un Leader si trova in prima linea, può essere aggiunto un dado sul fuoco ad ogni pezzo che può attaccare. Più di un Leader in prima linea non aggiungono ulteriori bonus. Quando usate questa regola, i Leader non usano nessun dado in attacco, anche se si trovano in prima linea.



# STOP

Con questo, terminano le Regole Base.  
Ora, potete giocare con questo regolamento.



*Impero Ottomano*



*Spagna*

## Introduzione

Le regole standard sono piuttosto diverse da quelle base. Esse sono più dettagliate e più vicine al periodo napoleonico. Le differenze includono:

- Un sistema delle battaglie tattiche più dettagliato.
- Una diversa sequenza di gioco.
- Nuovi tipi di unità (Fanteria d'Elite, Milizia, Cavalleria Irregolare e Cavalleria Pesante).
- Una preparazione più dettagliata (gli "scenari"), che si trova alla fine di questo manuale.
- Un nuovo sistema di produzione e di acquisto delle unità.
- Un sistema più dettagliato della diplomazia e della politica.

## Definizioni

- **Unità:** qualunque pezzo in plastica che rappresenta una forza militare (fanteria, artiglieria, cavalleria o Leader).
- **Regione:** un'area di terra racchiusa da un bordo unico e/o da una costa. Sono usate per controllare le proprietà, il movimento e la produzione.
- **Area di Mare:** è una zona di mare racchiusa da una linea costiera e dall'acqua. Le aree di mare sono usate per regolare i movimenti di mare e i movimenti anfibi.
- **Armate:** sono le unità di terra di una certa dimensione. Includono tutti i tipi di fanteria, cavalleria ed artiglieria, ma non i Leader. Esse sono anche chiamate "truppa". Inoltre vengono usate per indicare un gruppo e qualche volta sono rappresentate da un Porta-Bandiera.
- **Nazioni Maggiori:** Francia, Inghilterra, Prussia, Russia, Impero Ottomano, Austria e Spagna sono le sette nazioni maggiori del gioco. Possono essere controllate da un giocatore oppure possono essere anche neutrali.

- **Patria:** sono le Regioni che formano una nazione maggiore. La Patria di una nazione è contornata dal colore della nazione: Francia: blu, Inghilterra: rosso, Prussia: porpora, Russia: verde, Turchia: marrone chiaro, Austria: grigio, Spagna: giallo.
- **Nazione di un Giocatore:** una nazione maggiore controllata da un giocatore già dall'inizio della partita.
- **Nazioni Maggiori Neutrali:** qualunque nazione maggiore non controllata da un giocatore all'inizio del gioco, è considerata una nazione maggiore neutrale.
- **Nazioni Minori:** qualunque nazione che non è parte della Patria di una nazione maggiore. Sono anche chiamate nazioni non-patria.
- **Proprietà:** sono le Regioni che fanno parte di una propria Nazione. Le proprietà possono cambiare a causa di un risultato di un'azione politica. Una proprietà viene indicata con un Segnalino di Controllo piazzato nella Regione interessata (con il simbolo della bandiera della nazione). Le Regioni della Patria di una nazione non hanno bisogno di Segnalini di Controllo, a meno che non siano conquistate da un'altra nazione.
- **Occupazione:** quando una nazione ha delle unità militari (armate) in una nella regione, esse sono unità occupanti. Sebbene questo indichi una proprietà, un'occupazione può impedire al proprietario originale di ricevere della produzione per essa.

## Sequenza di Gioco

Ogni giocatore esegue il suo turno spostando alcuni o tutti i suoi pezzi e come risultato, combattendo le varie battaglie. Dopo che tutti i giocatori hanno effettuato il proprio turno, il segnalino della data viene spostato in avanti di un mese e incomincia il round successivo. Dopo ogni tre round (dopo marzo, giugno, settembre e dicembre), avviene un round di produzione.

1. TURNI DI MOVIMENTO DEI GIOCATORI (un mese)  
Movimento  
Battaglie
2. TURNI DI MOVIMENTO DEI GIOCATORI (un mese)  
Movimento  
Battaglie
3. TURNI DI MOVIMENTO DEI GIOCATORI (un mese)  
Movimento  
Battaglie
4. TURNI DI PRODUZIONE DEI GIOCATORI

La partita termina dopo che viene giocato l'ultimo turno oppure tutte le nazioni nemiche sono sconfitte

### Ordine dei Turni

Ogni scenario specifica la nazione che deve partire per prima. In ogni round di movimento (e di produzione) dopo il primo, ogni altra nazione esegue il proprio turno in senso orario intorno al tavolo. Partendo dalla Francia, l'ordine sarà: Francia, Inghilterra, Prussia, Russia, Turchia, Austria e Spagna.

### Come Prepararsi e Giocare (gli Scenari)

Alla fine di questo manuale ci sono dieci scenari che permettono di ricreare la situazione politica iniziale e le posizioni di partenza delle armate di quel tempo. Ogni scenario può essere giocato come Partita Storica o meno.

## Come Vincere (Condizioni di Vittoria)

Ci sono due modi per giocare a Napoleon in Europe: Storico e non.

**Storico:** le partite storiche permettono di ricreare le campagne dell'epoca napoleonica. Basato sulle decisioni dei giocatori e sui risultati di tali decisioni, il gioco potrebbe scostarsi dalla storia reale. Le partite storiche hanno essenzialmente due fronti: gli alleati alla Francia e gli alleati anti-Francia. I giocatori vincono le partite storiche semplicemente sconfiggendo le nazioni nemiche. Se è la Francia con i suoi alleati a venire distrutta (obbligandola ad arrendersi) i giocatori anti-Francia vincono la partita, mentre se sono le nazioni anti-Francia ad essere sconfitte, vincono i giocatori pro-Francia.

**Non-Storico:** le partite non-storiche permettono ai giocatori di provare a dominare l'Europa. Essi devono cercare di migliorare la loro posizione invece di cercare di vincere una guerra. Le partite non-storiche sono consigliate specialmente per partite con 4-7 giocatori. Diversamente dalla partite storiche, dove tutti i giocatori o vincono o perdono, in questo caso ci sono diversi livelli di vittoria per ogni giocatore a seconda di quanto risulta forte una nazione alla fine del gioco. Dopo l'ultimo turno di gioco, viene determinato il livello di vittoria di ogni giocatore. I possibili livelli di vittoria sono:

- 1) **Vittoria Totale** (molto rara; il giocatore che la raggiunge ha uno spiccato talento verso la guerra. La sua nazione è destinata a governare il mondo).

Per tutte le nazioni, tranne l'Inghilterra:

1. Avere più Regioni delle due più grandi nazioni combinate, E
2. Avere ancora il possesso di tutte del Regioni della propria Patria.

Per l'Inghilterra:

- Avere più regioni di qualunque altra nazione singola, E
- Avere una flotta con più squadroni delle due più grandi nazioni combinate, E
- Avere ancora il possesso di tutte le Regioni della propria Patria.

- 2) **Vittoria Maggiore** (Questo giocatore ha piazzato la sua nazione in una posizione dominante in Europa. Egli potrà avere dei vantaggi nella prossima guerra).

Per tutte le nazioni, tranne l'Inghilterra:

- Avere più Regioni delle altre nazioni, E
- Avere ancora il possesso di tutte le Regioni della propria Patria.

Per l'Inghilterra:

- Le altre nazioni non devono avere più di otto Regioni fuori dalla propria Patria, E
- Avere una flotta con più squadroni delle due flotte maggiori combinate assieme, E
- Avere ancora il possesso di tutte le Regioni della propria Patria.

- 3) **Vittoria Minore** (Questo giocatore ha agito bene. La sua nazione è diventata un punto importante nel teatro mondiale).

Per tutte le nazioni, tranne l'Inghilterra:

- Essere al secondo o al terzo posto come numero di Regioni possedute, E
- Avere ancora il possesso di tutte le Regioni della propria Patria.

Per l'Inghilterra:

- Avere una flotta con più squadroni delle due flotte maggiori combinate assieme, E
- Avere ancora il possesso di tutte le Regioni della propria Patria.

- 4) **Sopravvivere** (la nazione del giocatore non è stata valorizzata molto. E' ancora contesa, ma ci sono alleati potenti per la prossima guerra).

Per tutte le nazioni incluse l'Inghilterra:

- Avere ancora il possesso di tutte le Regioni della propria Patria.

- 5) **Sconfitta** (La nazione è sopravvissuta, ma è stata ridotta in forza. Essa probabilmente finirà col diventare un impero minore).

Per tutte le nazioni incluse l'Inghilterra:

- Avere ancora il possesso di almeno una Regione della propria Patria, e non di tutte.

- 6) **Estinzione** (La nazione non esiste più. Verrà dimenticata assieme alle altre nazioni insignificanti della storia).

Per tutte le nazioni incluse l'Inghilterra:

- Tutte le nazioni della Patria sono state conquistate dei nemici. Completamente eliminati dal gioco.

*L'Inghilterra ha diverse condizioni di vittoria rispetto alle altre nazioni, per rispecchiare il suo ruolo di "Bilancia del Potere". L'Inghilterra ha delle colonie al di fuori dell'Europa e un'economia estremamente prosperosa. I suoi vantaggi sono dovuti dal gestire una nazione nel cuore dell'Europa e quindi di vedersi minacciata la sua prosperità e sicurezza. Essa doveva inoltre mantenere il controllo dei mari per impedirne la sua invasione e la sicurezza delle linee di comunicazione con le sue colonie.*

### Vittoria per più di una Nazione

Quando un giocatore guadagna il controllo di una seconda (o terza) nazione maggiore mediante un'apertura diplomatica in una partita non-storica, egli sarà responsabile delle condizioni di vittoria di quella nazione, fino alla fine della partita. Un giocatore che raggiunge una Vittoria Maggiore o Totale per la sua nazione di partenza, ma viene Sconfitto o Estinto in una nazione di cui ha preso il controllo successivamente, la sua vittoria è rovinata. Ciò non è una cosa positiva per un giocatore che sa di aver raggiunto una grande vittoria per la sua nazione di partenza, mentre per le altre non raggiunge nemmeno la sopravvivenza.

## Termine della Partita

Una partita non-storica può terminare in tre modi:

1. **TURNI:** prima di cominciare, i giocatori stabiliscono quanti turni devono essere giocati. Sugeriamo le seguenti lunghezze del gioco:
  - Partita Breve: 12 Turni.
  - Partita Media: 18 Turni.
  - Partita Lunga: 24 Turni.
  - Partita Molto Lunga: 30-60 Turni
  - Campagna: la partita termina dopo il turno di luglio 1815 (o in un turno deciso dai giocatori)
2. **LIMITI DI TEMPO:** i giocatori si accordano di finire la partita in un determinato momento. Il tempo stabilito potrà essere quello meglio desiderato.
3. **FINE IMPROVVISA:** questa è solo una variante dei due metodi esposti prima. Quando i giocatori raggiungono la fine della partita, lanciate due dadi alla fine di ogni round di movimento (mese). Se il totale dei dadi è uguale o maggiore del numero finale ("End Number"), la partita termina. Il numero finale comincia da "12" e scende di un punto ad ogni lancio, fino alla fine della partita.

**ESEMPIO:** i giocatori si accordano che la fine improvvisa comincia dal decimo round. Dopo il decimo round (mese), un giocatore lancia 2 dadi ottenendo un "6". Il gioco può continuare. Dopo il prossimo round (11), il numero finale è "11", ma il giocatore ottiene con i dadi un "9". La partita continua. Dopo round seguente (12) il numero finale è "10" e il giocatore ottiene un "10". Perciò la partita termina immediatamente.

## Pezzi in Gioco

Le Regole Standard cambiano le caratteristiche dei pezzi base in gioco, e introducono quattro nuove unità: Cavalleria Pesante, Cavalleria Irregolare, Milizia e Fanteria d'Elite. Ci sono quattro tipi base di unità: Fanteria, Cavalleria, Artiglieria e Leader. La fanteria pesante e la milizia sono tipi di fanteria, mentre la cavalleria pesante ed irregolare sono tipi di cavalleria. Queste nuove unità agiscono come le unità base del rispettivo tipo, con alcune eccezioni annotate qui sotto.



### Fanteria

Costo: 6

Movimento: 1

Azioni in Battaglia: 1

Attacchi: Fuoco o Carica

Speciali: se attaccata dalla cavalleria, la fanteria può formare dei "Quadrati", facendo sottrarre 3 al dado di carica della cavalleria.

*Nell'era napoleonica, la fanteria era principalmente armata con moschettoni e baionette. I moschettoni erano relativamente lenti da ricaricare e molto imprecisi oltre le 100 yard. Quindi, la fanteria si chiudeva in formazione e prima di sparare, marciava in quel modo fino a portarsi molto vicino al nemico. I proiettili colpivano più per volume che per accuratezza. Dopo aver sparato, le baionette avevano il compito di demoralizzare e disorganizzare il nemico. Altre ragioni per comporre le formazioni serrate era quella di sfuggire alla carica della cavalleria.*





Le unità di cavalleria montano cavalli color marrone

### **Cavalleria**

Costo: 10

Movimento: 2

Azioni in Battaglia: 2

Attacchi: solo carica.

Speciale: se caricata dalla fanteria, la cavalleria può “fuggire”.

Speciale: se caricata dalla cavalleria, quest’ultima deve dimezzare la sua carica se la fanteria è in formazione a “quadrato”.

*Nell’era napoleonica, la cavalleria veniva utilizzati in vari modi. Prima della battaglia, veniva usata per esplorare l’armata nemica per scoprire le posizioni dei generali, e nello stesso tempo teneva lontana la cavalleria avversaria. Durante la battaglia, lanciava la carica per disorientare la fanteria e la cavalleria nemiche. Centinaia di cavalieri armati di spade o di lance cavalcavano sulla fanteria. L’unica difesa contro la carica della cavalleria era chiudersi in formazione con le baionette puntate e poter scoraggiare i cavalli. Dopo una battaglia, la cavalleria veniva usata per inseguire le truppe in fuga, in modo da completare la distruzione dell’armata nemica. Al contrario, la cavalleria di un’armata sconfitta doveva bloccare la cavalleria vittoriosa ed impedirle di distruggere la lenta artiglieria e i soldati a piedi.*



### **Artiglieria**

Costo: 12

Movimento: 1

Azioni in Battaglia: 1

Attacchi: solo fuoco.

Speciale: non può essere caricata se nella stessa area di battaglia c’è presente della fanteria o della cavalleria amica.

*L’artiglieria campale di quel periodo si raggruppava in “batterie”. Queste era generalmente composte da quattro a otto cannoni e venivano usate per dare supporto a unità individuali di fanteria o di cavalleria. Ovviamente, i grandi raggruppamenti di artiglieria, chiamati “Grandi Batterie”, potevano avere un effetto decisivo sulla carica della fanteria e cavalleria nemica, creando buchi nel terreno e impedendo loro di caricare.*



I Leader montano cavalli color grigio.

### **Leader**

Costo: 12

Movimento: 2

Azioni in Battaglia: 2

Attacchi: nessuno

Speciale: i Leader che durante la battaglia si trovano nell’Area di Riserva, possono usare un’Azione in Battaglia per recuperare un pezzo qualunque che si trova nell’Area di Recupero.

Speciale: i Leader aggiungono +1 a tutte le cariche delle unità della propria nazione che si trovano nella stessa Area di Battaglia del Leader.

Speciale: i Leader non possono essere attaccati direttamente. Tuttavia, essi sono eliminati se l’avversario ottiene un “11” o un “12” (senza modificatori) quando spara o carica un’unità che si trova nella stessa Area di Battaglia del Leader.

I Leader più esperti, intelligenti, coraggiosi e con carisma, possono influenzare una battaglia in molti modi:

- 1) **Recupero delle truppe**: le truppe ben addestrate che hanno combattuto tutto il giorno e hanno visto morire i loro compagni, hanno fatto la loro parte nella battaglia. Una sconfitta locale sarebbe sufficiente a demoralizzare queste truppe. Solo un Leader carismatico potrebbe cercare di riportare nella battaglia queste truppe. Spesso, le truppe più resistenti hanno più probabilità a vincere un combattimento resistendo sul campo.

- 2) **Abilità tattica:** l'abilità di creare una strategia di successo che superi in astuzia l'avversario e usi la forza della sua armata mentre attacca i punti deboli del nemico è un aspetto essenziale di un Generale valido.
- 3) **Attuazione:** l'abilità di una struttura di comando di pianificare il movimento di centinaia di uomini ed agire efficacemente senza l'uso della radio. Il fronte che fa meno errori, vincerà la battaglia.
- 4) **Coordinazione:** usare propriamente dei gruppi di fanteria, cavalleria e artiglieria, determina sovente la vittoria. Ogni arma ha la propria forza e debolezza, ma se usate assieme esse diventano devastanti.
- 5) **Ispirazione:** i grandi Leader era capaci di intervenire nei punti critici di una battaglia e portare gli uomini alla vittoria.



### **Fanteria d'Elite**

Costo: 9

Movimento: 1

Azioni in Battaglia: 1

Attacchi: fuoco o carica.

Speciale: agisce come la fanteria, ma con le seguenti eccezioni:

Speciale: +1 sul fuoco e sulla carica, così pure durante il tentativo di recupero (il recupero avviene con un 7+ invece di un 8).

Speciale: quando la fanteria d'elite perde una carica, viene eliminata solo se perde con 4 o più (più difficili da eliminare rispetto alla fanteria).

Speciale: i giocatori devono costruire 2 unità di fanteria regolare per ogni unità di fanteria d'elite prodotta (nella stessa fase di produzione quando viene creata la fanteria d'elite).

*Gli uomini più alti, forti e coraggiosi sono di solito raggruppati in unità di Granatieri o di Guardie Imperiali. Essi hanno ricevuto l'addestramento, la paga, le uniformi e i posti migliori. In cambio, ci si aspetta che il loro morale e le loro abilità siano le più alte. Quando sul campo di battaglia si presenta una crisi, questi sono gli uomini di cui si dovrà contare.*



Le unità di Milizia sono rappresentate da unità di fanteria regolare assieme ad un segnalino "Milizia" piazzato sotto di loro.

### **Milizia**

Costo: 4

Movimento: 1

Azioni in Battaglia: 1

Attacchi: fuoco o carica.

Speciale: agisce come la fanteria, ma con le seguenti eccezioni:

Speciale: -1 su tutti i dadi del fuoco o della carica, così pure sui tentativi di recupero (il recupero avviene con un 9+ invece di un 8).

Speciale: quando colpite dal fuoco nemico, sono eliminate solo al 66% dei casi (1, 2, 3 o 4).

Speciale: falliscono il 50% delle volte quando cercano di formare dei "quadrati", contro la carica della cavalleria.

Speciale: possono essere acquistate solo dalla Prussia, dopo il 1809, e dall'Impero Ottomano (Tuchia).

Speciale: non possono lasciare la loro Patria tranne per la Prussia, dopo il 1809, e per l'Impero Ottomano.

*Molte nazioni di quell'epoca creavano truppe di Milizia per difendere la propria Patria. Questi soldati part-time erano disponibili per essere chiamati in caso di invasione o di altre emergenze, ma la nazione non aveva l'obbligo di pagarli, vestirli o trovar loro un alloggio come faceva con le truppe regolari. Non necessitavano di formazione o esperienza che avevano le armate regolari, e questo si rifletteva sul campo di battaglia. Tuttavia, esse erano poco costose e fermavano le pallottole come i soldati veri.*



### **Cavalleria Irregolare**

Costo: 7

Movimento: 2

Azioni in Battaglia: 2

Attacchi: carica.

Speciali: agisce come la cavalleria, ma con le seguenti eccezioni:

Speciali: -1 su tutta la carica, così pure sui tentativi di recupero (il recupero avviene con un 9+ invece di 8).

Speciali: solo i russi e gli ottomani possono costruire queste unità.

*I Cosacchi russi e i Cavalieri Ottomani non hanno una grande formazione come le altre cavallerie europee. Essi non si spostano e non caricano in formazione, ma sono esploratori esperti, sono poco costosi e non rispediscono il nemico all'inferno con maggior facilità.*



La cavalleria pesante monta cavalli color nero.

### **Cavalleria Pesante**

Costo: 13

Movimento: 2

Azioni in Battaglia: 2

Attacchi: solo carica.

Speciale: agiscono come la cavalleria, ma con le seguenti eccezioni:

Speciale: +1 su tutti i dadi per la carica.

*La cavalleria pesante europea veniva usata a suo tempo per causare effetti devastanti. Questi uomini enormi montavano grandi e potenti destrieri, ed erano spesso protetti da armature ed elmetti di acciaio. Centinaia di questi uomini massicci potevano mandare in panico anche le truppe più avvezze.*



### **Squadroni Navali**

Costo: 15

Movimento: limitato alle zone di mare.



### **Segnalini di Controllo**

Questi segnalini sono piazzati nelle Regioni per indicarne la proprietà. Le Regioni possono cambiare di proprietà a causa del risultato di un'Azione Politica.

## **Movimento**

### **Movimento di Terra**

Durante il turno di movimento di un giocatore, le sue unità di terra (fanteria, cavalleria, artiglieria e Leader) possono muoversi di un numero di Regioni uguale al loro valore di Punti Movimento. La fanteria e l'artiglieria si spostano di una Regione per turno, mentre la cavalleria e i Leader si spostano di due Regioni per turno. Le unità di terra non si possono spostare nelle zone di mare tranne quando usano il movimento anfibo. Le unità di terra si possono spostare solo nelle Regioni che sono adiacenti (che condividono un lato) a quelle da cui esse si muovono.

Le unità possono muovere nelle Nazioni Minori nemiche o nelle Nazioni Maggiori occupate.

Le unità di terra non si possono spostare nelle Regioni di un'altra nazione oppure in quelle occupate da unità di terra che sono di un'altra nazione, con le seguenti eccezioni:

- Le due nazioni sono alleate.
- Il giocatore ha un "diritto di passaggio" del giocatore che possiede la Regione in cui entrare.
- Le due nazioni sono in guerra.

Ogni volta che delle unità di terra si muovono in una Regione che contiene altre unità di terra appartenenti ad una nazione contro cui si è in guerra, tali unità non potranno più muovere per quel turno, e ci sarà una battaglia tattica.

### Movimento di Mare

Durante il proprio turno di movimento, i giocatori possono spostare i loro squadroni navali. Durante un turno, gli squadroni navali possono muoversi attraverso un qualunque numero di aree marine. Tuttavia, se entrano in una zona di mare che contiene degli squadroni navali appartenenti ad un'altra nazione con cui sono in guerra, ci sarà una battaglia navale. Se il movimento degli squadroni navali tenta di evitare altri squadroni navali avversari e ci riesce, allora il loro movimento può proseguire.

Se avviene una battaglia navale, gli squadroni coinvolti non si possono più muovere durante il turno corrente, se non dopo la battaglia, quando potranno muovere verso un porto amico che si trovi adiacente all'area marina in cui è avvenuta la battaglia precedente. Le battaglie navali avvengono subito dopo l'intercettazione.

### Porti

I porti sono rappresentati sulla mappa da un simbolo di ancora. Essi sono delle zone di mare speciali. Gli squadroni navali possono muovere in un porto come se questo fosse una normale zona di mare. Gli squadroni possono entrare in un porto solo se questo è della propria nazione o di una alleata. I porti sono adiacenti ad ogni zona di mare che tocca la zona che contiene l'ancora. Tutti gli squadroni navali che entrano in gioco, devono essere piazzati in un porto della propria Patria. Se una Patria non possiede nessun porto, quel giocatore non può creare nuovi squadroni navali. Se una Regione che contiene un porto viene conquistata da un'armata nemica, qualunque squadrone che si trova in tale porto deve essere spostato immediatamente in una zona di mare adiacente.

Gli squadroni navali che si trovano in un porto possono essere attaccati da squadroni nemici che si trovano nelle zone di mare ad esso adiacenti, anche se l'attaccante non si può spostare direttamente in quel porto. In un turno, un massimo di due squadroni può attaccare un porto. Se si trovano in un porto, gli eventuali squadroni a difesa guadagnano +2 in battaglia.

Gli squadroni che si spostano fuori da un porto in una zona di mare che contiene squadroni navali nemici, sono intercettati il 66% delle volte.

### Movimento Anfibio

I giocatori possono spostare le loro armate e i loro Leader da una Regione costiera che contiene un porto, verso un'altra Regione costiera sulla mappa. Per fare questo, un giocatore dichiara quali unità di terra si stanno muovendo e traccia un percorso attraverso le aree di mare, a partire dalla Regione in cui è cominciato il movimento fino ad arrivare alla Regione di destinazione. Dovranno essere applicate le regole seguenti:

- 1) Il giocatore che sta muovendo deve avere dei suoi squadroni o squadroni alleati in una zona di mare adiacente alla Regione di DESTINAZIONE. Tali squadroni devono essere maggiori o uguali al numero delle armate che sbarcano (i Leader non sono considerati in questo conteggio, cioè essi si spostano liberamente).
- 2) Per ogni zona di mare che si trova sul percorso e che è occupata da squadroni nemici, lanciate i dadi per determinare se i "trasporti" (le unità di terra che si stanno spostando) vengono intercettati.
- 3) Se un giocatore sbarca le sue unità di terra in una Regione di una Patria avversaria che non è in "Rivolta", 3 unità di Milizia nemiche appariranno in quella Regione in cui sono sbarcate quelle unità.
- 4) Se una Regione di sbarco contiene delle unità nemiche (incluso la Milizia, come indicato dal punto 3), avviene una battaglia. Il difensore guadagna +2 su tutti i fuochi e le cariche, per l'intera battaglia.

### Intercettazione

Ci sono due tipi di intercettazione:

#### INTERCETTAZIONE DEGLI SQUADRONI NAVALI

Quando degli squadroni navali di due nazioni in guerra occupano la stessa area di mare, avviene una battaglia marina. Se entrambe i fronti desiderano combattere, non avviene nessuna intercettazione. Se invece un fronte vuole combattere e l'altro no, quest'ultimo deve testare se le sue unità vengono intercettate e obbligate a combattere. Il giocatore lancia un dado. Con un "5" o un "6", l'intercettazione ha successo e subito dopo segue una battaglia navale.

Se gli squadroni che stanno tentando di evitare la battaglia hanno appena lasciato un porto e stanno tentando di evitare la battaglia in una zona di mare adiacente a tale porto, allora possono essere intercettati con un “3”, “4”, “5” o “6” invece dei normali “5” o “6”. Ciò viene applicato anche se gli squadroni stanno muovendo attraverso lo stretto dal Mid-Atlantic verso Black Sea e viceversa.

#### INTERCETTAZIONE DEI TRASPORTI

Quando un giocatore sta effettuando un movimento anfibio e tenta di passare attraverso una zona di mare che contiene degli squadroni di mare nemici, deve lanciare il dado per vedere se viene intercettato. Il giocatore lancia un dado per ogni unità. Se il risultato è maggiore del valore di intercettazione (vedere sotto), allora l’unità è salva e può continuare il movimento. Se il risultato è minore o uguale al valore di intercettazione di quella zona di mare, allora è intercettato ed eliminato.

Il Valore di Intercettazione è semplicemente il totale degli squadroni navali nemici che si trovano in quell’area, meno il numero dei propri squadroni navali ed eventualmente quelli alleati. Questo totale non può essere minore di “1” anche se c’è un solo squadrone nemico in quell’area.

Esempio: l’Inghilterra e l’Austria sono in guerra con la Francia. L’Inghilterra cerca di spostare 3 unità da Cornwall verso Illyria. Esse devono passare attraverso la Bay of Biscay Sea, che contiene 3 squadroni Francesi e 3 squadroni inglesi. La differenza è “0”, ma tuttavia il valore di intercettazione non può essere minore di “1”. Il giocatore inglese lancia tre dadi, e ottiene 2, 5 e 1. Un’unità è stata perciò attaccata e distrutta dalle forze francesi. Le unità sopravvissute continuano il loro viaggio verso l’Illyria.



## Regole Speciali delle Nazioni

Molte delle Nazioni Maggiori possiedono dei vantaggi e degli svantaggi speciali.

### LA FLOTTA BRITANNICA

Quando almeno la metà degli squadroni in un fronte di una battaglia navale sono inglesi (rossi), quel fronte guadagna +1 su tutti i lanci per quella battaglia.

### L'ARMATA BRITANNICA

Il giocatore inglese non può costruire più di 2 unità di terra (fanteria, cavalleria, artiglieria e Leader) in ogni singolo turno di produzione.

### PUNTI DI PRODUZIONE INGLESII

Il giocatore inglese può dare parte o tutta la sua produzione ad un altro giocatore.

### IL GOVERNO OTTOMANO

Durante la fase di produzione, tutte le Regione di proprietà del giocatore ottomano (inclusa la Patria) generano solo 1 punto di produzione invece di 2. L'eccezione a questa regola è la Regione Capitale: Constantinople, che genera comunque 2 punti produzione.

### L'ARMATA OTTOMANA

L'impero ottomano può produrre solo Milizia, cavalleria irregolare e Leader. Non può produrre artiglieria e altri tipi di fanteria e cavalleria.

### LA FLOTTA OTTOMANA

Quando almeno metà degli squadroni navali in un fronte di una battaglia navale sono ottomani (marrone chiaro), questo fronte riceve -1 su tutti i lanci dei dadi per tale battaglia.

## Battaglie Navali

Quando avviene una battaglia navale, ogni fronte lancia due dadi ed aggiunge il totale degli squadroni navali e quello di eventuali alleati che si trovano in quell'area. I due fronti comparano poi il loro totale. Il giocatore con il totale più piccolo perde la battaglia navale e perde un numero di squadroni in base alla differenza tra i due totali.

Differenza	Perdite
0	Nessuna perdita
1 o 2	Perde 1 squadrone
3 o 4	Perde 2 squadroni
5 o più	Perde 3 squadroni

### ALTRI BONUS NELLE BATTAGLIE NAVALI

**Porti:** come già detto, se la battaglia avviene in un porto, il difensore aggiunge "2" ai suoi lanci.

**La Flotta Britannica:** come già detto, quando almeno metà degli squadroni navali in un fronte di una battaglia navale sono inglesi (rossi), l'interno fronte aggiunge +1 ai suoi lanci.

## Carte

Nelle regole standard, le carte non vengono utilizzate.

## Proprietà delle Regioni

Le Nazioni Maggiori possono avere delle Regioni che si trovano al di fuori della Patria. Queste Regioni sono rappresentate piazzando al loro interno un “Segnalino di Controllo”. A causa di un’Azione Politica, questa proprietà può cambiare durante il gioco. Anche se un’unità di una nazione nemica occupa una Regione (portando al suo interne delle armate), essa non riceverà la proprietà fino a che questa non cambia a causa di un’Azione Politica.

Le Regione della Patria di un giocatore non hanno bisogno di un Segnalino di Controllo su di esse per indicarne la proprietà, a meno che un nemico non riesca a cambiarne la proprietà, mettendo quindi un suo Segnalino di Controllo.

## Produzione

La produzione avviene dopo ogni tre turni (mesi), e cioè dopo marzo, giugno, settembre e dicembre. Se uno scenario inizia a metà di un periodo di 3 mesi (ad esempio a febbraio), il primo round di produzione avrà sempre la stessa scadenza, e cioè a marzo.

## Punti di Produzione

Durante ogni round di produzione, i giocatori calcolano i loro punti di produzione, in base a quante Regioni hanno (queste Regioni non necessariamente devono contenere anche delle unità). Le Regioni occupate da unità nemiche o quelle in Rivolta, non vengono conteggiate nel calcolo della produzione.

Ogni Regione fornisce due punti di produzione, mentre le Regioni Capitale danno il valore indicato sulla mappa. L’unica eccezione a questa regola è che tutte le regioni del North Africa (tra il Marocco e l’Egitto), sono regioni dell’impero ottomano, e danno solo 1 punto di produzione ognuna.

## Valore delle Regioni Capitale

Paris	10
London	10
Berlin	10
St. Petersburg	2
Moscow	2
Constantinople	2
Vienna	8
Madrid	2

*Questi valori non riflettono l’attuale economia delle città relative, ma bilanciano invece il totale economico e il potenziale militare delle nazioni rispetto alle varie nazioni europee.*

I punti di produzione possono essere spesi oppure mantenuti, a discrezione dei giocatori (tenete registrato l’ammontare dei vostri punti di produzione usando la Tabella delle Carte e un segnalino di controllo). Tuttavia, solo il giocatore inglese può dare i suoi PP ad altri giocatori.

## Acquistare

Dopo aver calcolato i punti di produzione, i giocatori possono spenderli acquistando nuovi pezzi. Nelle regole standard, il costo di questi pezzi è il seguente:

Milizia	4	Fanteria	6
Fanteria d’Elite	9	Artiglieria	12
Cavalleria	10	Cavalleria Pesante	13
Cavalleria Irr.	7	Leader	12
Squadroni Navali	15	Punti Azione Politici	10

## Piazzamento

Le nuove unità dei giocatori possono essere piazzate in qualunque Regione della propria Patria, che non sia di proprietà di un'altra nazione, occupata da unità nemiche oppure in Rivolta.

I nuovi squadroni navali devono essere piazzati nei porti della propria Patria con gli stessi vincoli precedenti.

## Azioni politiche e Diplomazia

La politica e la diplomazia sono le chiavi dell'Europa napoleonica. Durante quel periodo, le sette nazioni maggiori gareggiavano l'una contro le altre per dominare l'Europa. Sebbene la Francia fu la nazione dominante, avvennero dei giochi di potere anche tra le altre nazioni. Nell'Europa di Napoleone, i giocatori possono condurre tra di loro della diplomazia (segreta o non) per arrivare al loro obiettivo. Possono scegliere le loro strategie attraverso un menù di Azioni Politiche. Ogni azione costa un certo numero di punti politici.

## Tracciato Diplomatico

Il tracciato diplomatico permette ai giocatori di mantenere le relazioni tra le maggiori nazioni. A meno che non venga specificato all'inizio di uno scenario, tutte le nazioni iniziano con dei rapporti neutrali. Il risultato di un approccio diplomatico o di dichiarazioni di guerra o pace (azioni politiche), lo stato di una relazione può cambiare. Quando questo succede, i giocatori devono indicare la loro situazione piazzando un segnalino di controllo della nazione appropriata nel relativo riquadro del tracciato diplomatico.

## Alleanze

Le alleanze che si formano permettono ai giocatori di cooperare contro altre nazioni. Le alleanze si possono fare solo come risultato di una "Apertura Diplomatica".

Le alleanze hanno i seguenti benefici e regole:

- 1) le nazioni alleate possono muovere i loro pezzi allo stesso momento (in uno dei turni dei giocatori coinvolti e non in tutti, a loro scelta), e tali pezzi possono occupare le stesse Regioni (altrimenti in una Regione può esserci solo una nazione alla volta).

- 2) Gli alleati possono combattere assieme come se fossero una sola nazione. I due (o più) giocatori alleati possono muovere e sparare assieme.
- 3) Gli squadroni navali possono trasportare le unità delle altre nazioni alleate.
- 4) Gli alleati possono spostarsi anche nei porti alleati.
- 5) Una nazione non è mai obbligata ad andare in guerra con i nemici di un suo alleato. La decisione di farlo o meno, spetta ai singoli giocatori. Dichiarare guerra ad un alleato non termina automaticamente un'alleanza.

## Le Nazioni dei Giocatori

All'inizio di ogni scenario, ogni giocatore sceglie una o più nazioni maggiori. Queste sono le nazioni del giocatore. La vittoria nel gioco viene determinata dalle prestazioni di queste nazioni.

## Nazioni Maggiori Neutrali

Qualunque nazione maggiore che non è controllata da un giocatore all'inizio della partita, è considerata una nazione maggiore neutrale. Queste nazioni sono inattive (non ricevono PP o nuove unità e non possono spostare le loro unità) fino a che non si alleano o vengono attaccate. Le nazioni maggiori neutrali si alleano ad un giocatore a causa di un'azione politica "Apertura Diplomatica". Quel giocatore allora controlla la nazione neutrale fino a che questa non viene sconfitta (richiesta di pace) oppure viene trascinata in una nuova alleanza con un giocatore diverso.

Una nazione maggiore neutrale controllata da un giocatore diventa attiva sempre che resti controllata. Se attiva, le sue unità della nazione possono essere spostate, la nazione riceve la produzione e nuove unità, ma non riceve punti politici.

Se un giocatore dichiara guerra ad una nazione maggiore neutrale, uno degli altri giocatori ne prende immediatamente il controllo. Il controllo viene determinato come segue:

- Se un giocatore dichiara guerra ad una nazione maggiore neutrale e tutti gli altri giocatori sono già in guerra con l'aggressore, la



nazione si pone contro l'aggressore. I membri dell'alleanza determinano a caso chi di loro prenderà il controllo di tale nazione.

- Se non c'è nessun giocatore in guerra con l'aggressore, chiunque può dichiarare immediatamente guerra all'aggressore. Se più di un giocatore dichiara guerra, questo sarà determinato a caso.
- Se nessun giocatore vuole dichiarare guerra all'aggressore, il giocatore con la Regione Capitale più vicina prenderà il controllo della nazione neutrale. Tuttavia, tale controllo terminerà subito dopo lo scontro.

### **Punti Azione Politici**

I punti azione politici (PAP) sono il modo per attraversare una Capitale Politica o per l'influenza. Durante la partita, vincendo le battaglie, vincendo le guerre o tramite investimenti (concessioni, corruzioni, ecc.), i giocatori possono accumulare punti politici. Le nazioni possono spendere questi punti per eseguire varie azioni politiche. Queste azioni sono rappresentate da segnalini che contengono la bandiera delle nazioni.



Quando un giocatore guadagna un PAP, per rappresentarlo, egli prende un segnalino di controllo della sua nazione. Può tenere questi segnalini quando a lungo crede. Può spenderli in ogni momento. Una volta spesi, questi segnalini ritornano nella scatola.

I punti azione politici si guadagnano come segue:

- Prima di ogni fase di produzione, ogni nazione ne riceve 1.
- Quando una nazione vince una battaglia maggiore, ne riceve 1.
- Quando una nazione vince una guerra (ne riceve 1 o 2).
  - Quando una nazione nemica è sconfitta. La prima nazione a sconfiggere un'altra nazione guadagna 2 punti politici.

La seconda ne guadagna 1. Tutte le altre non ne guadagnano.

- Le PAP possono essere acquistate durante il turno di produzione a 10 PP l'una.

### **Azioni Politiche**

I giocatori possono scegliere dal seguente menù di azioni politiche. Queste azioni possono essere eseguite in ogni momento, sempre che un giocatore abbia abbastanza punti per pagarne il rispettivo costo.

- **Apertura Diplomatica** Costo= 2 PAP

L'apertura diplomatica è essenziale per cercare di cambiare in su o in giù la situazione diplomatica della nazione. Per esempio: se la nazione obiettivo è neutrale, una successiva apertura diplomatica la rende alleata. Se questa è già alleata con un'altra nazione, un'apertura diplomatica la rende neutrale. Ci sono tre tipi diversi di aperture diplomatiche:

- **Nazione di un Giocatore** (una delle sette nazioni maggiori che già dall'inizio della partita sono controllate da un giocatore): un'apertura diplomatica verso un'altra nazione di un giocatore è molto semplice. Il giocatore che vuole migliorare la sua situazione diplomatica, paga 2 PAP e annuncia l'apertura, mentre il giocatore obiettivo risponde con un accordo o un rifiuto. In entrambe i casi, i PAP restano spesi. Se l'offerta viene accettata, i giocatori spostano i loro segnalini sul tracciato della diplomazia.
- **Nazioni Minori Neutrali** (una Regione di una nazione che non è di proprietà di nessuna nazione maggiore): un'apertura diplomatica verso una nazione minore è un tentativo di alleanza con tale nazione. Gli effetti sono quelli di dare al giocatore il controllo della nazione neutrale, assieme alle sue forze. Quando si tenta un'apertura diplomatica del genere, il giocatore deve pagare 2 PAP e lanciare 2 dadi. Se il risultato è un "9" o più ("8" o più se il giocatore ha un Leader nella nazione minore), il tentativo ha successo ed egli guadagna il controllo di quella Regione (e piazza un segnalino di controllo su tale Regione). Il giocatore riceve anche delle unità gratuite (che rappresentano l'armata della nazione minore), le quali sono piazzate nella nazione minore che si

è alleata. Le forze che si uniscono sono determinate casualmente: 1-4 unità di fanteria (ignorare i risultati di 5-6), 1-2 cavalleria, 0-1 artiglieria (1-2-3 significa 0, 4-5-6 significa 1). Il giocatore può usare le sue unità per rappresentare queste nuove unità (nelle partite storiche, il francese può usare i pezzi blu chiaro per rappresentare le forze alleate).

Le nazioni minori che si alleano in questo modo con una nazione maggiore, sono trattate come parte dell'impero della nazione maggiore. Un tentativo fallivo non ha effetti negativi se non il fatto di aver perso 2 PAP.

- **Nazioni Maggiori Neutrali** (una delle sette nazioni maggiori di proprietà dei giocatori già dall'inizio della partita): un'apertura diplomatica rivolta ad una nazione maggiore neutrale, è di base un tentativo di cambiare il controllo di una nazione e delle sue forze. Se nessun giocatore controlla la nazione maggiore neutrale, un tentativo di successo da al giocatore il controllo di tale nazione, fino a che un avversario non esegua un altro tentativo con successo, e nel qual caso la nazione ritorna neutrale, oppure la nazione neutrale non venga sconfitta in guerra, ma anche in questo caso la nazione ritorna ad essere neutrale.

Quando una nazione maggiore neutrale controllata ritorna neutrale, qualunque guerra che essa sta combattendo termina immediatamente. Quando un giocatore tenta un'apertura diplomatica verso una nazione maggiore neutrale, deve pagare 2 PAP e lanciare due dadi. Se il risultato è uguale o minore del Valore di Diplomazia tra le due nazioni, il tentativo ha successo e la nazione viene controllata dal giocatore (questo viene indicato sul tracciato della diplomazia). Se il tentativo fallisce, non succede nulla, se non la perdita dei 2 PAP.

#### VALORE DI DIPLOMAZIA

I valori di diplomazia si trovano sulla Tabella delle Nazioni, in ogni descrizione di scenario.

- **Annettere una Regione** Costo= vario  
Annettere una Regione è il primo modo in cui il controllo di una Regione cambia di proprietà. Dopo che una nazione ha annesso una Regione, piazzate un segnalino di controllo in tale regione. Se qui c'era già un altro segnalino di controllo, questo viene rimosso. Ci sono tre modi per annettere una Regione:
  - **La Regione appartiene ad una Nazione Maggiore (non Patria):**  
Costo= 1PAP  
Le Regioni possono essere prese solo da una nazione maggiore dopo che questa ha perso una guerra ("Richiesta di Pace"). Nel momento in cui una guerra termina, si necessita di un "Congresso" per determinare il numero delle Regioni da perdere, e quante e quali vanno al vincitore.
  - **La Regione appartiene a una Nazione Maggiore (Patria):**  
Costo= 2 PAP  
E' uguale all'azione precedente, tranne che per essere annessa, ogni Regione di una Patria costa 2 PAP. Una Regione Capitale di una nazione maggiore non può essere annessa fino a che tutte le altre regioni di quella nazione non sono state annesse.
  - **Nazione Neutrale Minore :**  
Costo= 1 PAP  
In qualunque momento, le nazioni dei giocatori possono dichiararsi annesse ad una nazione minore, sempre che abbiano almeno un'unità militare nella Regione che deve essere annessa. Dopo aver annunciato la sua volontà, il giocatore lancia un dado per determinare se la nazione minore resiste e permette di essere assorbita. Se il risultato è un "5" o più (con aggiunti i vari modificatori), il tentativo ha avuto successo e non c'è nessuna resistenza. Se il risultato modificato è minore di "5", allora la nazione minore si difende con le sue unità.

UNITA' MILITARI DI UNA NAZIONE MINORE (casuali)  
1-4 fanteria, 1-2 cavalleria, 0-1 artiglieria.

**MODIFICATORI:**

- Aggiungete “1” al dado se la nazione da anettere ha 4-6 unità militari.
- Aggiungete “2” al dado se la nazione da anettere ha 7 o più unità militari.
- Aggiungete “1” al dado se la nazione minore è adiacente ad una regione che è già di proprietà del giocatore che cerca di anettere.
- Sottraete “1” dal dado se ci sono delle nazioni maggiori in guerra con la nazione che sta cercando di anettere. Le nazioni maggiori possono dichiarare guerra a qualunque nazione che stanno tentando di anettere, immediatamente dopo la dichiarazione del giocatore.

Se una nazione minore resiste, essa si unirà alla nazione che è in guerra con il suo aggressore (se ce ne è) come se ci fosse stata una Apertura Diplomatica di successo (non viene pagato nessun costo). Se in guerra con l’aggressore c’è più di una nazione maggiore, lanciate un dado per determinare a caso quale di loro guadagnerà il controllo della nazione minore. Se nessuna nazione maggiore è in guerra con l’aggressore, allora usate i pezzi di color blu chiaro per rappresentare le unità della nazione minore, e rimuoveteli se dovessero vincere la battaglia. Se le unità militari della nazione minore sono sconfitte nella battaglia iniziale, il giocatore aggressore piazza un segnalino di controllo in tale Regione.

• **Richiesta di Pace** Costo= 2PAP

Richiedere la Pace significa che la nazione maggiore ha perduto la guerra che stava combattendo. Le nazioni maggiori possono richiedere la pace per uno dei tre seguenti motivi:

- 1) Il giocatore che controlla quella nazione decide di farlo per terminare la guerra (volontariamente).
- 2) La nazione perde una battaglia in cui ha perduto 6 o più unità E ha fallito il suo test per l’Internamento (volontariamente).
- 3) Le truppe nemiche entrano nella Regione Capitale della nazione E il perdente ha fallito il suo test per l’Internamento (volontariamente).

Dopo che una nazione ha richiesto la pace, tutte le nazioni in guerra con essa diventano neutrali (i giocatori devono cambiare immediatamente la situazione sul tracciato diplomatico). Lo sconfitto deve perdere 2 PAP e il vincitore ne guadagna: (2 per la prima nazione che ha dichiarato guerra al perdente, 1 per la seconda nazione, e nessuno per le altre). Alla fine della guerra, nessuna delle nazioni vincitrici può dichiarare guerra alla nazione perdente per almeno 12 turni (1 anno), benché il perdente possa comunque dichiarare guerra ad una di esse.

Immediatamente dopo la fine della guerra, la nazione vittoriosa indice un “Congresso” per dividere il bottino di guerra. Ogni nazione a turno si annette a una Regione del perdente. La prima nazione che ha dichiarato guerra al perdente sceglie per prima, seguita dalla seconda, e così via fino a che non ci sono più Regioni disponibili. Il perdente può, naturalmente, negoziare con i vincitori per cercare di influenzare le loro decisioni.

• **Rivolta** Costo= 1PAP

Quando viene scelta questa azione, in una qualunque Regione non Patria, scelta dal giocatore, avviene una rivolta. Si possono scegliere fino a tre Regioni in cui deve avvenire una rivolta: Ireland, Vendee e Don Basin. Quando avviene una rivolta, piazzate un Segnalino di Rivolta nella regione scelta.



Fino a che questo segnalino non viene rimosso, il proprietario di tale Regione non guadagna per essa nessun PP. Se questa è una Regione della Patria, le forze nemiche possono sbarcare qui con un movimento anfibio senza nessuna penalità, ma ci sarà la creazione della Milizia.

Una Rivolta può essere domata dalla nazione proprietaria della Regione in rivolta (rimuovendo il segnalino di rivolta), spostando in essa delle unità militari.

Alla fine del turno della nazione proprietaria della Regione in rivolta, il giocatore può tentare di sedare la rivolta. Lancia due dadi. Se il totale è uguale o minore del numero di unità militari presenti in quella regione, la rivolta è domata. Se il totale è più alto, il giocatore perde un'unità di truppa in quella Regione (a sua scelta).

- **Liberare una Regione** Costo= ½ PAP (2 per 1)  
Dopo che una nazione di un giocatore è stata sconfitta in guerra da un'altra nazione, il vincitore può scegliere di "Liberare" le Regioni della nazione sconfitta. Durante il suo turno del Congresso, il vincitore nomina due Regioni e paga ½ PAP per Regione. I segnalini di controllo sono rimossi da tali Regioni e ritornano al loro originale proprietario. Le nazioni minori ritornano indipendenti, e le Regioni di Patria ritornano sotto controllo del loro proprietario della Patria.
- **Rompere un'Alleanza** Costo= 1 PAP  
Una nazione di un giocatore può terminare un'alleanza in qualunque momento voglia, pagando 1 PAP. I segnalini di controllo sono spostati in modo da indicare la neutralità. Qualunque truppa che si trova in una Regione assieme a delle truppe del vecchio alleato, deve essere spostata immediatamente, altrimenti verrà dichiarata una guerra oppure dovrà esserci un Diritto di Passaggio. Se le truppe da spostare non si possono muovere verso una Regione che non sia di proprietà oppure occupata da unità nemiche, allora potrà essere spostata immediatamente nella propria Regione Capitale, sempre che questa non sia a sua volta occupata da truppe nemiche. Se al termine del turno, entrambe i giocatori possiedono delle truppe e non c'è un Diritto di Passaggio, avviene una battaglia, sia che i giocatori vogliano o meno (benché la guerra non deve necessariamente essere dichiarata, a meno che uno dei giocatori non la dichiari).
- **Diritto il Passaggio** Costo= 0 PAP  
In qualunque momento una nazione può chiedere gratuitamente un Diritto di Passaggio. Se accettato, le unità di quel giocatore possono muovere attraverso le regioni della nazione che ha accettato il Diritto di Passaggio oppure occuparle senza che ci sia una battaglia. Quando il Diritto di Passaggio viene annullato, le unità del giocatore devono uscire immediatamente dalle regioni avversarie. Se al termine del turno, entrambe i giocatori hanno delle truppe in una stessa regione in

cui è stato annullato il Diritto di Passaggio e non c'è un'alleanza tra i due giocatori, ci sarà una battaglia, sia che i giocatori vogliano o meno (benché la guerra non deve necessariamente essere dichiarata, a meno che uno dei giocatori non la dichiari).

- **Dichiarare una Guerra** Costo= 1 PAP  
Le nazioni possono dichiararsi guerra una con l'altra in qualunque momento vogliono. Dopo la dichiarazione, i segnalini di controllo delle nazioni vengono spostati sul Tracciato Diplomatico. Per indicare che i giocatori hanno dichiarato guerra ad un avversario, devono piazzare i loro segnalini nel riquadro della guerra. La prima nazione che dichiara guerra ad un'altra, piazza il suo segnalino in testa al Riquadro della Guerra, e tutte le altre sotto di questa, nell'ordine in cui ci saranno le dichiarazioni. Le unità militari delle due nazioni possono poi entrare ognuna nella nazione dell'altra e combattere. La guerra tra due nazioni può terminare solo se una delle due nazioni richiede la pace o un Tregua.
- **Dichiarare una Tregua** Costo= 1 PAP ognuno  
Due nazioni che sono in guerra possono accordarsi per terminarla senza che ci sia un vincitore. Il costo è di 1 PAP a testa. Questa azione politica fa terminare la guerra tra le due nazioni (e i Segnalini di Controllo sono spostati sul Tracciato Diplomatico di conseguenza), ma questo non influisce delle eventuali guerre che tali nazioni dovessero avere con altri giocatori.

#### Valore di Imprigionamento/Numerico

Ogni nazione maggiore ha un Valore di Imprigionamento, che viene assegnato in ogni scenario. Può essere trovato nella sezione "Nazioni" dello scenario interessato, immediatamente dopo il nome della nazione e la lettera "C".

Questo valore è l'abilità di una nazione a continuare a combattere (evitando la "Richiesta di Pace"), dopo che un nemico ha inflitto un duro colpo o ha catturato la Capitale. Se una nazione maggiore perde una battaglia e 6 o più unità, oppure un'unità nemica occupa la Capitale di una Regione, il proprietario deve lanciare due dadi. Se il risultato è maggiore del Valore di Imprigionamento, allora quella nazione perde immediatamente la guerra e "Richiede la Pace".

## Valori di Scambio

I giocatori possono scambiarsi Regioni e carte, ma non possono scambiarsi Punti Produzione e Punti di Azione Politica (eccezione: il giocatore inglese può dare i suoi Punti Produzioni a qualunque altro giocatore.).

## Battaglie Tattiche

Quando un'armata si sposta in una Regione occupata da un'armata ostile, avviene una battaglia tattica. Le battaglie tattiche vengono combattute dopo che tutti i pezzi del giocatore di turno sono stati spostati. Tutti i movimenti devono essere completati prima che qualunque battaglia sia combattuta, e nessun movimento potrà avvenire dopo che la prima battaglia è cominciata (tranne per le Ritirate). Le Battaglie possono essere combattute in qualunque ordine deciso dal giocatore in difesa.

Le due armate sono piazzate sulla mappa di battaglia, una di fronte all'altra, e tra di esse viene sistemato un divisorio in modo che i giocatori non possano vedere l'uno la disposizione iniziale dei pezzi dell'altro (la scatola del gioco oppure un cartone possono servire a questo scopo). Poi, i giocatori sistemano le loro rispettive armate sulle Linee di Battaglia. Quando la sistemazione è stata completata per entrambi, il divisorio viene rimosso e la battaglia può cominciare.

## Aree di Battaglia

Il campo di battaglia tattico (la mappa di battaglia) è divisa in Aree di Battaglia, che governano i movimenti e gli attacchi. Un'area può essere occupata da un qualunque numero di pezzi.

## Piazzamento

Ci sono due dimensioni di Battaglia Tattica:

- 1) Le schermaglie sono piccole battaglie (quando entrambe i combattenti hanno 5 o meno unità, senza contare i Leader).
- 2) Le battaglie maggiori sono le battaglie più grandi (quando entrambe i giocatori hanno 6 o più unità, senza contare i Leader).

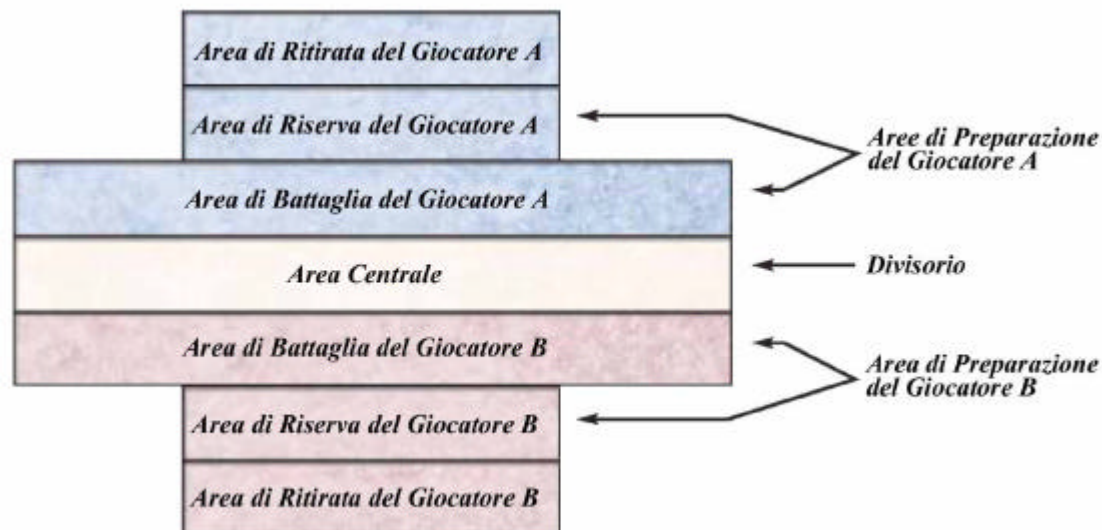
La linea di battaglia di un giocatore è composta di aree di battaglia, tra l'Area delle Riserve e l'Area Centrale.

In una schermaglia, la Linea di Battaglia è formata da un'Area di Battaglia (le tre aree di battaglia della linea sono trattate come se fossero una), e i giocatori preparano le loro forze in una singola area di battaglia e/o nell'Area delle Riserve.

Le unità che si trovano nella riserva non possono sparare, effettuare una carica oppure essere attaccate in nessun modo.

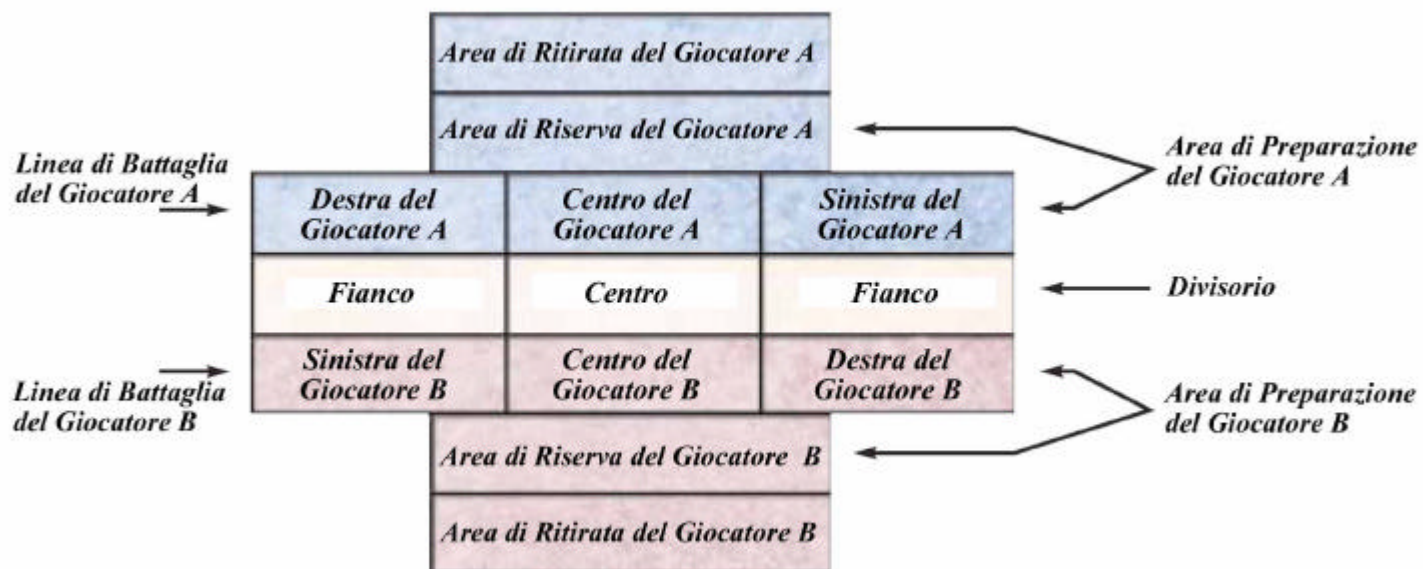
Le unità si possono spostare dentro e fuori dalla riserva come se questa fosse un'altra area di battaglia qualsiasi.

### Campo per le Schermaglie



### Campo per le Battaglie Maggiori

In una battaglia maggiore, la linea di battaglia è formata da tre aree di battaglia (sinistra, centro e destra), e i giocatori preparano le loro forze in tutte e tre le aree e/o nella riserva.



In entrambe i casi, all'inizio del combattimento, almeno un'unità deve essere piazzata in ogni area che compone la linea di battaglia. Dopo che entrambi i giocatori hanno terminato di sistemare i loro pezzi, il divisorio viene tolto e il combattimento può avere inizio.

## Sequenza di Battaglia / Fasi di Combattimento

Le battaglie sono divise in quattro fasi. La sequenza delle fasi in ogni battaglia è la seguente:

- 1) **Fase della Cavalleria:** le unità di cavalleria possono spostarsi o caricare (ogni azione è 1 azione di battaglia). Prima l'attaccante, poi il difensore possono agire, usando alcune, tutte o nessuna delle proprie unità di cavalleria.
- 2) **Fase dell'Artiglieria:** le unità di artiglieria possono muovere o sparare (ogni azione è 1 azione di battaglia). Prima l'attaccante, poi il difensore possono agire, usando alcune, tutte o nessuna delle proprie unità di artiglieria.
- 3) **Fase della Fanteria:** le unità di fanteria possono muovere, caricare, sparare oppure formare un quadrato (ogni azione è 1 azione di battaglia). Prima l'attaccante, poi il difensore possono agire, usando alcune, tutte o nessuna delle proprie unità di fanteria.
- 4) **Fase dei Leader:** i Leader possono spostarsi o radunare (possono radunare solo se si trovano nell'Area di Riserva). Prima l'attaccante, poi il difensore possono agire, usando alcuni, tutti o nessuno dei propri Leader.

Queste fasi vengono ripetute fino a che la battaglia non termina.

## Azioni in Battaglia

Ogni pezzo ha un certo numero di azioni possibili da effettuare in una battaglia: la fanteria e l'artiglieria ne hanno 1, la cavalleria e i Leader ne hanno 2. Queste azioni sono essenzialmente il numero di cose che un'armata o un Leader possono fare durante la propria fase di battaglia. Durante la propria fase, un giocatore può spendere l'azione di un pezzo per muovere, caricare o radunare (l'artiglieria non può caricare, la cavalleria non può sparare e solo i Leader possono radunare). Se un pezzo ha disponibile una sola azione, questo può scegliere solo una delle opzioni disponibili. Se un pezzo ha disponibile due azioni, può scegliere fino a due opzioni (le due opzioni possono essere uguali o diverse).

## Movimento Tattico

Se un giocatore sceglie di usare l'azione di un pezzo per spostarsi, può muovere quel pezzo da una qualunque Area di Battaglia verso un'altra adiacente, con le seguenti eccezioni:

- 1) quando delle unità nemiche si trovano in un'Area di Battaglia adiacente al pezzo che si deve spostare, questo non può spostarsi in un'area che è adiacente a delle unità nemiche (cioè le unità non possono spostarsi da un'area adiacente al nemico verso un'altra area adiacente al nemico). Questo è simile alle regole sulle Zone di Controllo che ci sono nei wargames tradizionali.
- 2) Le unità nell'Area di Ritirata non possono spostarsi fino a che non sono recuperate.
- 3) Non sono permessi i movimenti in diagonale.

## Attacco

Durante la loro fase, le unità possono usare le azioni per attaccare un'unità nemica che si trova in un'Area di Battaglia adiacente alla propria. Gli attacchi possono essere "Fuoco" o "Carica". L'artiglieria può sparare alle unità nemiche che si trovano fino a due aree di distanza e se non ci sono unità nell'area tra le due. Gli attacchi possono essere diretti solo alle unità nemiche che si trovano di fronte alle unità che attaccano (non in diagonale o a lato).

Per esempio: un'unità di fanteria inglese si trova nel lato sinistro dell'area centrale. Essa può sparare o caricare le unità francesi che si trovano direttamente di fronte, cioè nell'area destra francese. L'inglese non può sparare o caricare le unità francesi che si trovano in mezzo all'area centrale o nell'area centrale francese.

## Sparare

Il fuoco consiste nello sparare con i moschettoni della fanteria o con l'artiglieria. Questo è un metodo sicuro, nel senso che l'attaccante non può avere delle perdite ma può ricevere gli effetti del difensore. Quando si dichiara di sparare, l'attaccante sceglie un obiettivo, lancia due dadi, aggiunge i suoi modificatori di fuoco e confronta il totale sulla Tabella del Fuoco, presentata più sotto. Se il totale è uguale o maggiore del valore

indicato sulla tabella per quel tipo di unità, allora si ottiene un colpo a segno. In questo caso, lanciate un dado per determinare cosa succede all'unità che è stata colpita. Se ottenete un 4-6, l'unità colpita viene piazzata nell'Area di Ritirata, sotto l'Area di Riserva (le unità che si trovano nell'Area di Ritirata possono essere recuperate più avanti). Se si ottiene un 1-3, allora l'unità è eliminata e rimossa dal gioco (50% di possibilità). Nota: la fanteria d'élite viene eliminata con un 1-2 (33% di possibilità), mentre la Milizia viene eliminata con un 1-4 (66% di possibilità).

### Tabella del Fuoco

		Unità in Difesa		
		Fanteria	Artiglieria	Cavalleria
Unità in Attacco	Fanteria	9	8	10
	Artiglieria	-	-	-
	Cavalleria	7/9*	6/8*	8/10*

\* L'artiglieria può sparare fino a due aree di distanza (non in diagonale), ammesso che non ci siano unità tra essa e l'obiettivo. Il primo numero nella tabella è il valore che serve per colpire alla distanza di un'area, e il secondo è il numero per colpire alla distanza di due aree.

### Modificatori sul Fuoco

In particolari situazioni, alcuni tipi di unità hanno certi vantaggi e svantaggi. Quando avviene una di queste situazioni, prima di determinare se l'obiettivo è colpito, il giocatore che sta sparando deve aggiungere o sottrarre al dado i seguenti valori.

- La fanteria d'élite aggiunge 1 al dado quando spara (+1).
- La fanteria leggera aggiunge 1 al dado quando spara (+1). Nota: solo la fanteria leggera può avvantaggiarsi di questo bonus.
- Tutti i tipi di fanteria sottraggono 1 al dado quando sparano mentre sono in formazione quadrata (-1)
- Tutti i tipi di fanteria aggiungono 1 al dado quando sparano ad una fanteria nemica che si trova in quadrato (+1).

- Tutti i tipi di artiglieria aggiungono 2 al dado quando sparano ad una fanteria nemica che si trova in quadrato (+2).

### Carica

Una carica viene effettuata dalla fanteria e dalla cavalleria dentro una posizione nemica ingaggiandola in un combattimento corpo-a-corpo (l'artiglieria non può caricare). Una carica è più decisiva di un fuoco, ma è più rischiosa. Dopo la dichiarazione di carica, entrambe i giocatori lanciano i dadi, aggiungono i modificatori e comparano il loro risultato. Il giocatore con il valore più alto, vince. Se vince con una differenza di uno o due punti, il perdente sposta la sua unità nell'Area di Ritirata. Se vince con una differenza di 3 o più, allora l'unità perdente è distrutta e rimossa dal gioco.

### Scansare

Se il difensore è una cavalleria (o una cavalleria leggera quando si usano le regole avanzate) ed essa è stata caricata da una fanteria, allora la cavalleria può scegliere di scansare ritirandosi nell'Area di Riserva. Ciò permette alla cavalleria di fare da schermo, mentre la fanteria leggera può combattere senza ricevere seri danni.

### Artiglieria

Le unità di Artiglieria non possono essere caricate, sempre che ci siano delle unità di fanteria o di cavalleria nella stessa Area di Battaglia dell'artiglieria. Queste unità sono la copertura dell'artiglieria.



Prussia



Francia



## Formazione a Quadrato e Annullamento di una Carica di Cavalleria

Ogni volta che un'unità di cavalleria dichiara una carica contro un'unità di fanteria, quest'ultima deve mettersi in formazione a quadrato. Per indicare una formazione a quadrato, essa viene voltata di lato o rovesciata. L'unità di cavalleria può decidere a questo punto di portare a termine la carica e attaccare, oppure può decidere di annullare la carica. L'annullamento di una carica costa comunque alla cavalleria un'Azione di Battaglia, mentre la fanteria che in questo momento si trova in formazione a quadrato, deve usare un'azione durante il suo turno se vuole annullare a sua volta la formazione a quadrato. Gli effetti di una formazione a quadrato sono:

- 1) La cavalleria che sta attaccando una fanteria in quadrato riceve un modificatore di  $-3$  (aggiungete anche il solito modificatore di  $+2$  sulla carica della cavalleria).
- 2) La fanteria che spara in quadrato, guadagna un  $+1$  per colpire.
- 3) Il fuoco dell'artiglieria contro una fanteria in quadrato riceve un  $+2$  per colpire.
- 4) La fanteria in quadrato riceve un  $-1$  quando spara.
- 5) Durante la sua fase, la fanteria in quadrato deve usare un'azione per uscire dalla formazione.
- 6) La fanteria, quando si trova in quadrato, non può spostarsi in un'altra Area di Battaglia o caricare.

## Tabella della Carica

	Unità in Difesa		
	Fanteria	Artiglieria	Cavalleria
Fanteria	+0	+2*	+3**
Cavalleria	+2	+2	+3**

\* Se attaccata dalla fanteria, per evitare la mischia, la cavalleria in difesa può ritirarsi in riserva se attaccata dalla fanteria.

\*\* L'artiglieria non può essere caricata se nella sua stessa area è presente almeno un'unità di fanteria o cavalleria amica



## Modificatori Aggiuntivi alla Carica

Oltre ai modificatori della tabella precedente, ci sono altri modificatori che sono applicati in situazioni particolari. Quando avviene una di queste situazioni, il giocatore deve aggiungere o sottrarre questi modificatori al lancio del suo dado per determinare il vincitore della carica.

- Un +1 viene aggiunto al risultato del dado per le unità in un'Area di Battaglia che contengono un Leader (più di un Leader in un'area non offre nessun vantaggio aggiuntivo).
- Armi Combinate: un +1 viene aggiunto al risultato del dado per le unità che si trovano in un'area di battaglia che contiene almeno un'unità di ogni tipo: fanteria, cavalleria E artiglieria. Questo vantaggio è annullato nel momento in cui un'Area di Battaglia non contiene più tutti e tre i tipi di unità.
- Un +1 viene aggiunto al risultato del dado per la fanteria d'élite e la cavalleria pesante.
- Un -1 viene sottratto al risultato del dado per la milizia e la cavalleria irregolare (anche per la fanteria leggera, nelle regole avanzate)
- Un -3 viene sottratto quando un qualunque tipo di cavalleria carica un qualunque tipo di fanteria che si trova in formazione a quadrato.

## Leaders e le Radunate

I Leader hanno due abilità speciali: 1) quando sono in battaglia aggiungono un +1 a tutte le cariche in cui sono coinvolte le unità che si trovano nella stessa Area di Battaglia, e 2) i Leader che si trovano nell'Area di Riserva possono spendere le loro azioni per cercare di radunare le truppe in ritirata (un'azione per ogni tentativo). Per tentare di radunare, lanciate due dadi per ogni tentativo. Con un risultato di "8" o più, un'unità viene recuperata e spostata dall'Area di Ritirata alla Riserva. Essa potrà essere spostata a partire dalla prossima fase. Le unità che si trovano nell'Area di ritirata non possono spostarsi fino a che non sono recuperate da un Leader. Nota: la fanteria d'élite può essere recuperata con un risultato di "7" o più, mentre la milizia e la cavalleria irregolare richiedono un "9" o più.

I Leader non possono essere colpiti come le altre unità. Essi possono essere eliminati come risultato di un fuoco o di una carica che è avvenuta nell'area in cui si trovano. Se l'avversario ottiene un "11" o un "12" (senza modificatori) per il suo fuoco o per la sua carica durante un combattimento

con un'unità che si trova nell'area in cui c'è anche un Leader, tale Leader è eliminato. Un Leader può essere eliminato anche durante un inseguimento.

## Vincere una Battaglia

Di solito, le battaglie napoleoniche erano delle battaglie di linea, i cui fronti erano uno davanti all'altro. La strategia era quella di rompere la linea nemica, aggirarla sul fianco o di attraversarla. Se una linea di battaglia era rotta, l'armata nemica poteva riversarsi attraverso l'apertura creata, forzandola a ritirarsi.

Un giocatore vince una battaglia quando il suo avversario A) si ritira oppure B) ha perso tutte le unità che si trovavano in una delle tre parti della linea di battaglia (sinistra, centro o destra). Per potere essere considerata ancora intera, una linea di battaglia deve avere almeno un pezzo nella sua area di partenza o in quella centrale (sinistra, centro o destra). Il concetto è che un'armata deve combattere fino a che la sua linea di battaglia è intatta, ma appena uno dei fianchi o il centro è stato distrutto o bucato, questa deve ritirarsi.

Una volta che un giocatore ha perso tutte le unità in una delle sue aree della linea di battaglia (sinistra, centro o destra), ha perso la battaglia. Dopo che la linea di battaglia di un giocatore è stata rotta, le sue unità sono soggette all'inseguimento. Dopo l'inseguimento, tutte le unità sopravvissute dell'armata perdente devono ritirarsi, come segue:

- 1) Se facevano parte dell'armata in attacco, i pezzi si sposteranno verso una o più Regioni da cui erano arrivati.
- 2) Se facevano parte dell'armata in difesa, i pezzi si sposteranno verso una o più Regioni adiacenti che non sono occupate da unità nemiche. L'armata in difesa sconfitta non può ritirarsi nelle Regioni da cui sono arrivate le unità in attacco.
- 3) Se un'armata non può ritirarsi, tutti i suoi pezzi sono eliminati.

Nota: se nessuno dei due giocatori spara o sposta almeno un unità nella zona centrale per almeno due turni di battaglia interi (devono essere passate per due volte tutte le fasi del turno), la battaglia termina con la vittoria del difensore, e l'attaccante deve ritirarsi (e viene inseguito).

## Ritirata

Un giocatore può ritirarsi volontariamente dopo il primo turno completo di combattimento (devono essere passate tutte e quattro le fasi del turno). Può dichiarare una ritirata solo durante una delle sue fasi (fanteria, cavalleria, artiglieria o Leader) e prima di aver usata la prima azione di quella fase. I giocatori che scelgono di ritirarsi sono sconfitti e devono subire l'inseguimento.

## Inseguimento

Quando una battaglia è terminata, il fronte che ha vinto guadagna una possibilità aggiuntiva per infliggere delle ulteriori perdite all'armata sconfitta che è in ritirata. Tutta la fanteria e la cavalleria dell'armata vincitrice (tranne le unità che si trovano nell'Area di Ritirata), possono inseguire il nemico; si lancerà un dado e si consulterà la tabella seguente. Qualunque risultato uguale o maggiore del valore ottenuto sulla tabella, elimina l'unità considerata.

Dopo l'inseguimento, tutte le unità vincitrici che alla fine della battaglia si trovano nell'Area di Ritirata, si riuniscono all'armata vittoriosa.

## Tabella dell'Inseguimento

		Unità in Difesa			
Unità in Attacco		Fanteria	Cavall.	Artigl.	Leader
	Fanteria	6	-	5	6
Cavalleria	5	6	3	5	

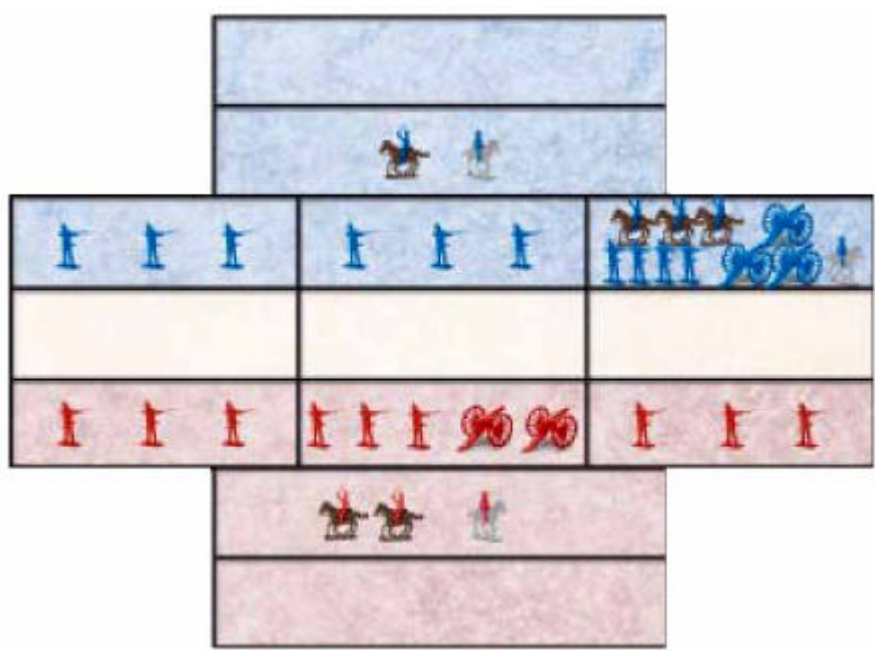
Se alla fine della battaglia, al difensore restano delle unità di cavalleria (senza contare quelle che si trovano nell'Area di Ritirata), allora solo la cavalleria del vincitore può effettuare l'inseguimento. Inoltre, le unità di cavalleria che coprono la ritirata, devono essere eliminate prima di poter scegliere altre perdite.

## Tabelle di Riferimento

Le Tabelle di Riferimento hanno lo scopo di permettere ai giocatori di giocare senza consultare di continuo il regolamento.



## Esempio di Battaglia Standard



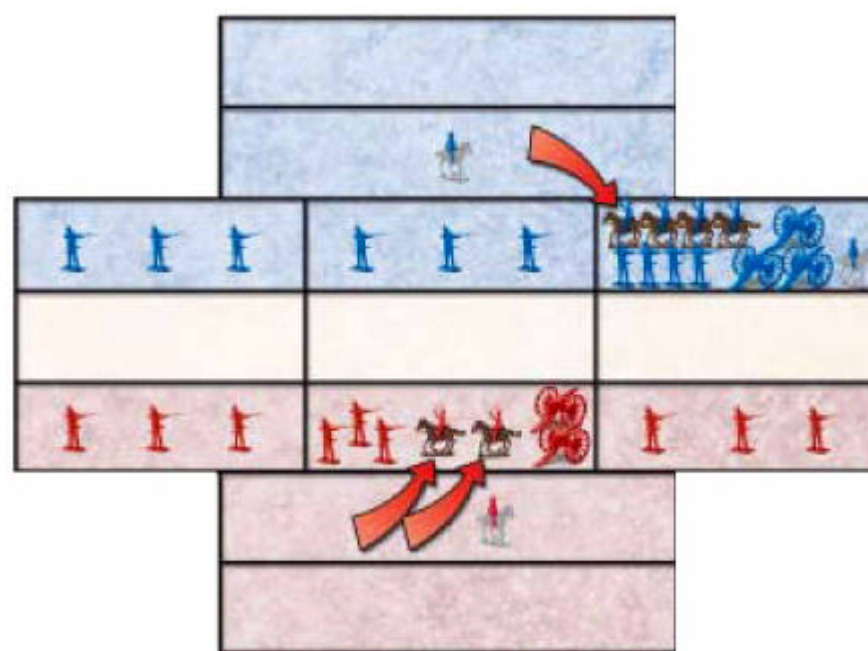
### Preparazione

Il giocatore francese ha attaccato un'armata inglese in Belgium, spostando la sua forza intera che si trovava a Picardy.

**L'armata francese include:** 10 unità di fanteria, 4 di cavalleria, 3 di artiglieria e 2 Leader.

**L'armata inglese include:** 9 unità di fanteria, 2 di cavalleria, 2 di artiglieria e 1 Leader.

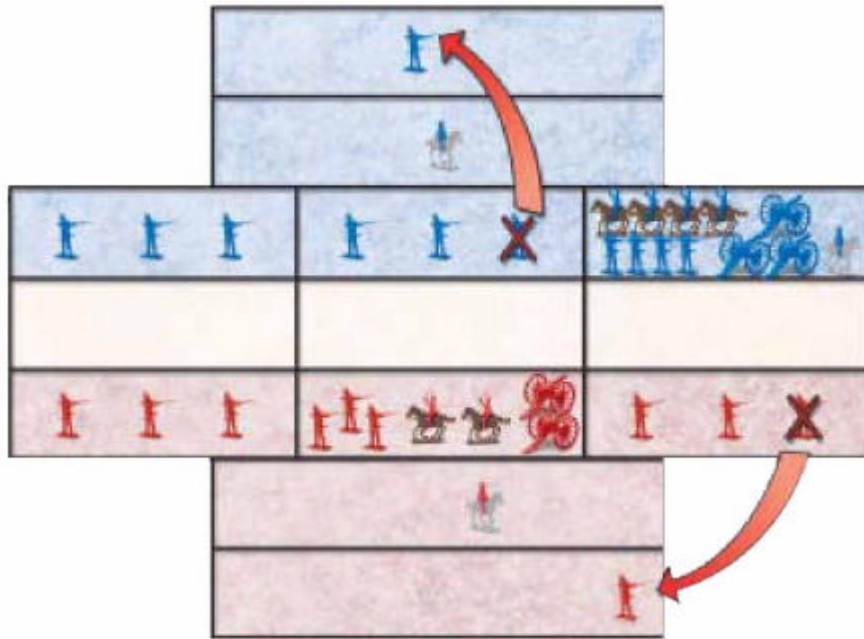
Il giocatore francese piazza la maggior parte delle sue unità nel fianco sinistro, di fronte al fianco destro inglese, con la chiara intenzione di sopraffare il nemico da quel lato. Il giocatore inglese ha spiegato la sua fanteria in modo uniforme, sistemando la cavalleria in riserva e l'artiglieria al centro. Questa è chiaramente una disposizione difensiva.



### Turno 1

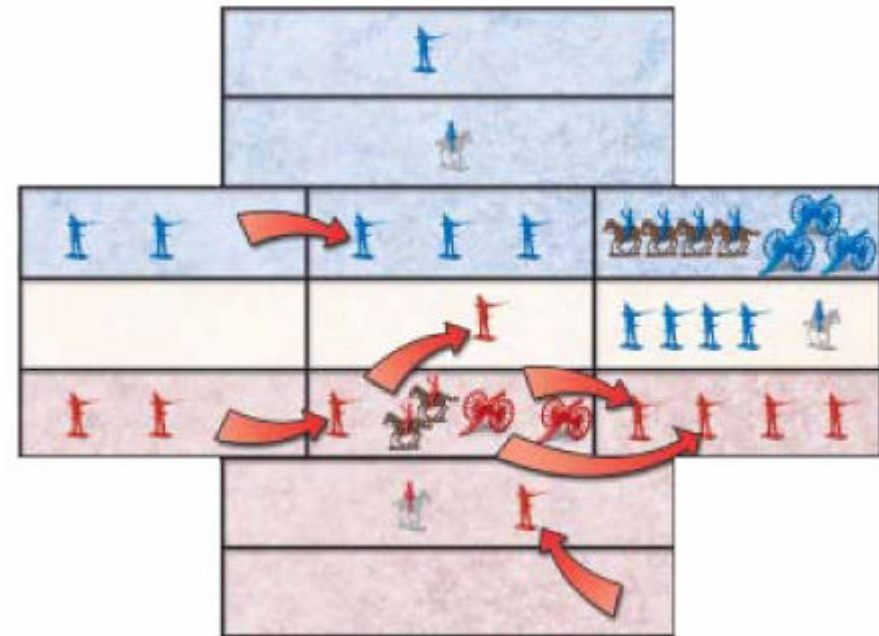
**Fase della Cavalleria francese:** il francese sposta la sua unità di cavalleria che si trova in riserva per rinforzare l'attacco che ha già preparato. Si mantiene a distanza con la cavalleria.

**Fase della Cavalleria inglese:** il giocatore inglese sposta due unità di cavalleria verso il centro. Questo movimento minaccia il centro del francese che lo obbliga a rinforzarlo per indebolire l'attacco sicuro dal fianco destro inglese.



**Fase dell'Artiglieria francese:** il giocatore francese spara con la sua artiglieria contro la fanteria inglese ("9" o più per colpire). Ottiene un "5", "7" e "10" e colpisce una volta. Poi ottiene un "5" per la determinazione del risultato del suo colpo a segno (1, 2, 3 = eliminato, 4, 5, 6 = ritirato) e perciò una fanteria inglese finisce nell'Area di ritirata.

**Fase dell'Artiglieria inglese:** il giocatore inglese spara con i suoi due cannoni contro la fanteria francese. Ottiene un colpo a segno e obbliga una fanteria francese a ritirarsi.

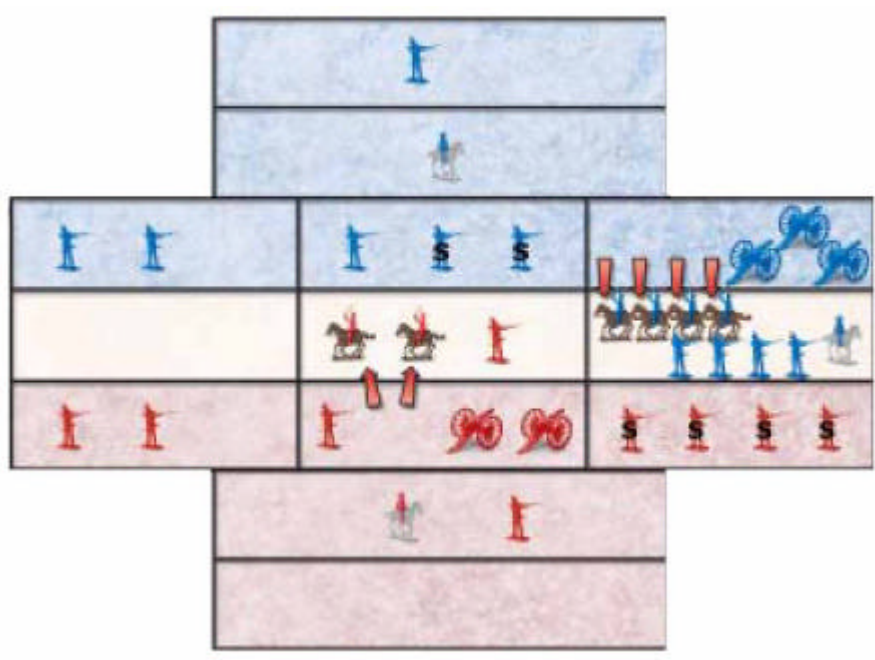


**Fase della Fanteria francese:** il francese comincia spostando quattro unità di fanteria dal suo fianco sinistro verso l'area centrale, vicino al fianco destro inglese. Poi, rinforza il suo centro con una fanteria di sinistra, nel caso in cui l'inglese dovesse lanciare un attacco.

**Fase della Fanteria inglese:** l'inglese rinforza il suo fianco destro con due unità di fanteria, spostando un'unità in avanti e una da sinistra verso al centro. Possiede inoltre due unità a destra che sparano sulla fanteria francese ("9" o più per colpire) ma ottiene un "6" e un "8" e non colpisce.

**Fase dei Leader francesi:** con il proprio Leader in riserva, il francese effettua due tentativi di radunata. Ha bisogno di un "8" per avere successo ma ottiene un "5" e un "7", perciò fallisce. Il Leader che si trova a sinistra avanza verso il centro per attaccare il fronte deserto inglese.

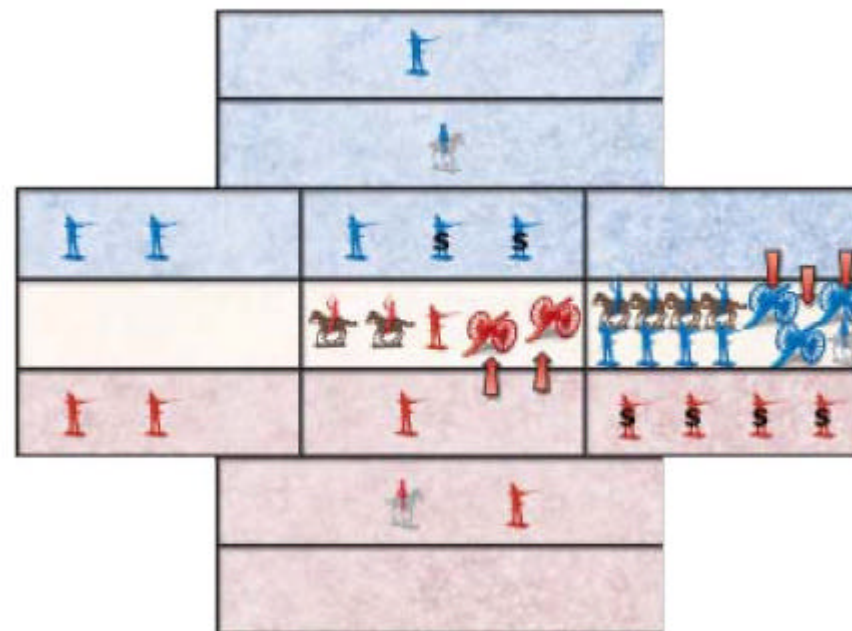
**Fase dei Leader inglesi:** l'inglese tenta due radunate ed ottiene un "7" ed un "9". Ha successo e la fanteria si può spostare dall'Area di Ritirata nell'Area di Riserva.



## Turno 2

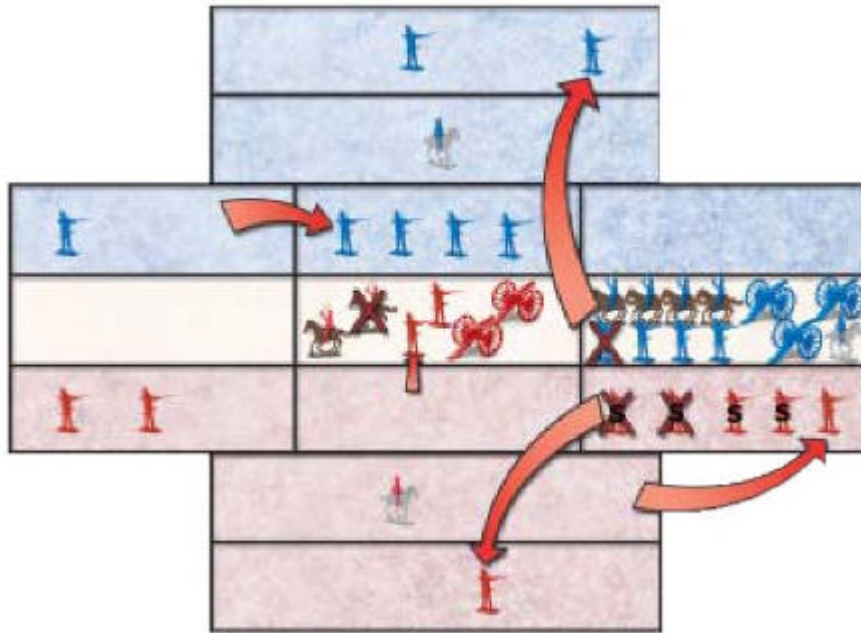
**Fase della Cavalleria francese:** il francese sposta in avanti tutte e 4 le sue cavallerie e dichiara con esse una carica. L'inglese risponde mettendo in quadrato le sue quattro fanterie del lato destro. Il francese decide di annullare la carica ma ha obbligato la fanteria inglese a mettersi in quadrato. Questa formazione la protegge dalle cariche della cavalleria, ma non dall'artiglieria e dalla fanteria.

**Fase della Cavalleria inglese:** l'inglese ha ora due possibilità. Può spostare la cavalleria nel suo fianco destro e caricare la cavalleria francese per cercare di allentarne la pressione, oppure può farla avanzare al centro per tentare di rompere le linee francesi e vincere la battaglia. Il francese ha un Leader con la cavalleria di fronte alla destra inglese, così la cavallerie inglese avrebbe una penalità (+1 per il francese). Perciò decide di rompere e spostare le sue due cavallerie al centro, caricando due fanterie francesi. Naturalmente, queste si mettono in quadrato e obbligano la cavalleria inglese a rinunciare alla carica.



**Fase dell'Artiglieria francese:** il giocatore francese sposta in avanti la sua artiglieria, creando sul suo fianco sinistro una situazione 'combinata'. Qualunque carica che coinvolge le sue unità guadagnerà un +1 per il Leader e un +1 per le armate combinate. Ciò può essere devastante.

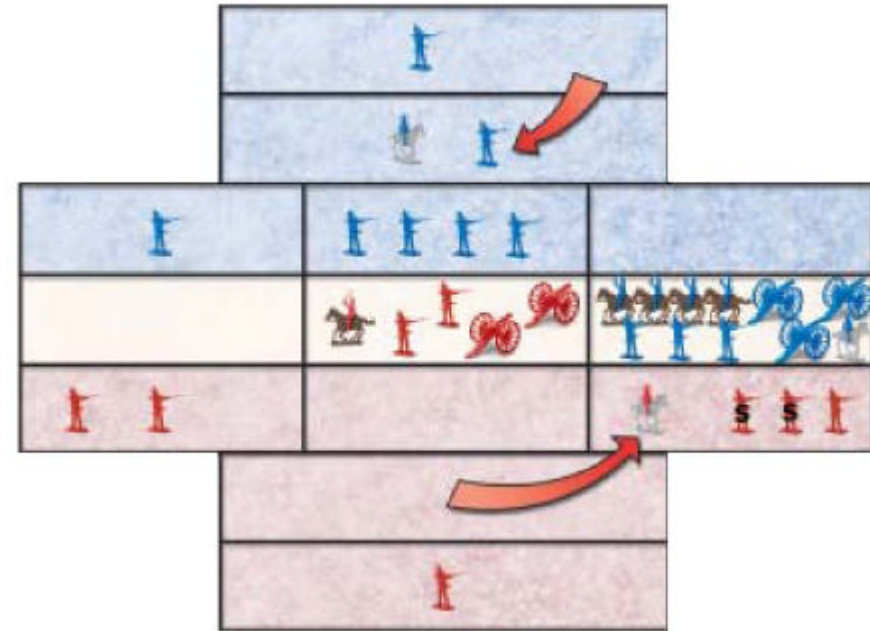
**Fase dell'Artiglieria inglese:** l'inglese sposta in avanti la sua artiglieria e raggiunge una situazione 'Combinata' al centro.



**Fase della Fanteria francese:** il giocatore francese spara con la sua fanteria contro il quadrato inglese del fianco destro (+1 per colpire un quadrato necessita un risultato di 8 più). Il francese ottiene 3, 7, 9 e 11. Due sono i colpi a segno (e ci poteva essere la perdita di un Leader se un Leader inglese si fosse trovato nel fianco destro). Il francese ottiene con il dado un 1 e un 5: una ritirata e un'eliminazione.

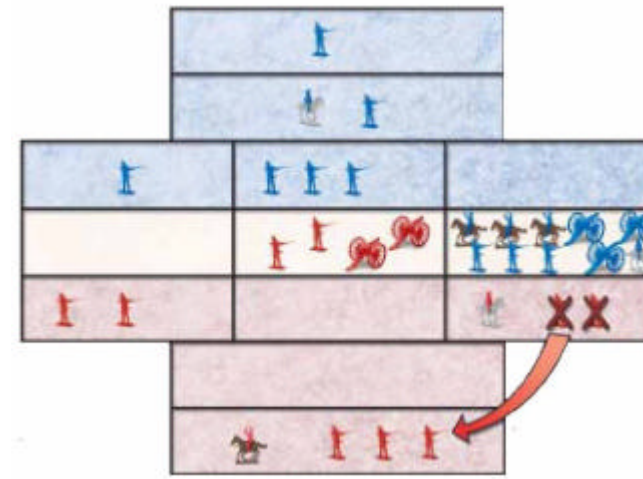
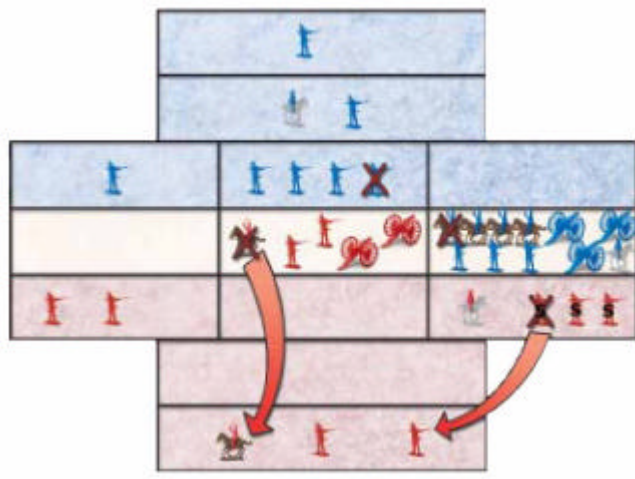
Il francese muove anche un'unità della sua destra verso il centro, toglie dal quadrato le sue due unità al centro e spara con una unità di fanteria contro la cavalleria inglese (8 o più per colpire). Ottiene un 10 e perciò colpisce, poi ottiene un 2 ed elimina una delle unità di cavalleria inglesi.

**Fase della Fanteria inglese:** il giocatore inglese sposta nel centro la sua fanteria. Sposta l'unità in riserva per rinforzare la destra. Spara con l'unità del centro e manca il colpo. Spara con le sue due unità in quadrato contro la fanteria francese (10 o più per colpire perché sono in quadrato) ed ottiene un colpo a segno causando una ritirata.



**Fase dei Leader francesi:** il francese lancia due dadi per cercare di radunare ("8" o più per avere successo), ed ottiene un "3" ed un "8". Una fanteria francese può essere spostata nell'Area di Riserva.

**Fase dei Leader inglesi:** il giocatore inglese esegue un tentativo di raduno e non ha successo. Poi, sposta il suo Leader nel fianco destro per compensare parzialmente la carica francese.



### Turno 3

**Fase della Cavalleria francese:** il francese decide di lanciare una carica di cavalleria sul quadrato inglese. L'attacco avrà un +2 per la cavalleria contro la fanteria, +1 per le armi combinate, +1 per la presenza di un Leader nell'area di battaglia, e -3 per la carica di una cavalleria contro una fanteria in quadrato. Il difensore riceve +1 per la presenza del Leader. Il modificatore è 0. Per prima cosa il francese carica la fanteria non in quadrato, forzandola in quadrato. Non cancella la carica ed ottiene un "9". L'inglese ottiene un "7" ed è obbligato a ritirarsi con la fanteria. Dato che la cavalleria ha usato solo un'azione, può caricare ancora e lo fa. Questa volta il francese ottiene un "4" contro un "8" dell'inglese. Il francese perde con una differenza di 4 punti e la cavalleria è eliminata. Il francese decide che ne ha abbastanza e termina la sua fase, lasciando la fanteria inglese in quadrato, pensando di colpirla con l'artiglieria il prossimo turno.

**Fase della Cavalleria inglese:** l'inglese realizza di dover attaccare e sperare che l'artiglieria francese sbagli per due volte o si ritiri. Opta perciò di attaccare. La sua cavalleria carica ma la fanteria francese non si mette in quadrato. La cavalleria inglese ha un +2 e un +1 per le armi combinate. Il primo lancio dell'inglese è un "8" e lo stesso è per il francese. La differenza è un 3 perciò i fanti francesi sono sconfitti. Il secondo attacco della cavalleria riguarda un'altra fanteria non in quadrato. Questa volta l'inglese ottiene un "5" e il francese un "9". La cavalleria si ritira.

**Fase dell'artiglieria francese:** per colpire il francese ha bisogno di ottenere un "6". Ottiene un "7" e un "9". I successivi risultati per il calcolo delle perdite sono "2" e "6". Un'unità si ritira e una è eliminata. Il fianco destro inglese contiene solo un Leader, perciò l'inglese perde la battaglia.

**Inseguimento:** dato che l'inglese non ha della cavalleria che possa coprire la ritirata, il francese può inseguire con la sua fanteria e con la cavalleria. Per prima cosa, l'obiettivo è l'artiglieria da colpire con la cavalleria ("3" o più con un dado per eliminarla), e ottiene "2", "4" e "5". Tutte e due le artiglierie sono distrutte. Le otto fanterie sono ora disponibili per inseguire il Leader inglese. Esse necessitano di almeno un "6" e ottengono "2", "4", "3" e "6". Successo! I quattro tiri restanti sono per la fanteria in ritirata ("6" o più per colpire), e il francese ottiene "5", "2", "4" e "6". Un'unità eliminata.

**Risultato:** l'inglese ha perso: 3 unità di fanteria, 1 di cavalleria, 2 di artiglieria e 1 Leader. I sopravvissuti si ritirano in Holland. Il francese ha perso: 2 unità di fanteria e 1 di cavalleria. Il giocatore francese ha vinto una battaglia maggiore in cui sono state eliminate 6 o più unità nemiche. Questo significa che l'inglese deve fare immediatamente un test per vedere se il suo governo chiede la pace.





# STOP

Con questo, terminano le Regole Standard.

Ora, potete giocare con questo regolamento. Quando sarete pronti, potrete aggiungere alle vostre partite le regole avanzate, sempre che tutti i partecipanti siano d'accordo.



## Regole Avanzate

### Introduzione

Tutte le regole avanzate sono opzionali. Esse possono essere utilizzate o meno nel gioco, e solo se tutti i partecipanti sono concordi. Il modo più facile per fare questo è quello di giocare con le regole che non cambiano le regole specifiche, oppure di escludere le regole meno utilizzate. Ciò non è richiesto, ma ricordate che le regole avanzate non sono così complesse come potrebbe sembrare.

### Le Carte

Le carte aggiungono un altro livello, che avvicina alla realtà dell'era napoleonica. Nelle regole avanzate, ha significato solo il testo delle carte. I simboli e le immagini che si trovano in basso sulle carte vengono utilizzati solo nelle regole base. Ci sono tre tipi di carte: Eventi Casuali, Effetti ed Innovazioni. Ogni tipo ha le proprie regole. Se si usano le carte, queste vengono mescolate all'inizio della partita e pescate come segue:

- Ogni giocatore pesca 1 carta prima del proprio Turno di Produzione.
- Il giocatore che ha vinto una battaglia maggiore può pescare 2 carte.
- Il giocatore che ha perso una battaglia maggiore può pescare 1 carta.

Molte carte devono essere giocate immediatamente dopo essere state pescate (Eventi Casuali), altre possono essere tenute in mano fino a che il proprietario non decide di usarle (anche durante il turno di un avversario o durante una battaglia). Un giocatore può avere in mano al massimo quattro carte. Se ha già in mano quattro carte e ne vuole tenere in mano un'altra, dovrà giocarne o scartarne una delle quattro originali che aveva già in mano. Quando le carte vengono giocate o scartate, esse ritornano nel mazzo originale che dovrà essere rimescolato.

Nota: sono state incluse quattro carte bianche. Queste potranno essere utilizzate come carte "Nessun risultato", cioè senza effetto oppure per inventare nuove carte.

### Carte degli Eventi Casuali

Queste carte devono essere giocate immediatamente dopo essere state pescate.

### Carte Effetti

Queste carte sono simili a quelle degli Eventi Casuali, tranne che il giocatore proprietario può scegliere se e quando giocarle, qualche volta come risposta ad altre. Le carte Effetti possono essere giocate subito oppure tenute in mano. Esse possono essere giocate al momento opportuno (sono di tipo Strategico o di Battaglia). Le carte Strategiche possono essere giocate in qualunque momento, mentre le carte Battaglia possono essere usate solo quando il giocatore proprietario deve affrontare una battaglia tattica.

### Carte Innovazione

Le carte Innovazione rappresentano le diverse tattiche innovative dell'epoca napoleonica che vengono inventate, evolute e perfezionate. Quando un giocatore "possiede" una particolare innovazione, piazza la carta apposita di fronte a se, vicino alla mappa, in modo che tutti gli avversari possano vederla. Da quel momento, le truppe del giocatore riceveranno i benefici di quell'innovazione.

Le carte Innovazione sono usate a seconda se si sta giocando una partita storica o meno:

**Partite Storiche** : quando si è in una partita storica, le carte Innovazione non vengono incluse nel mazzo. Sono invece distribuite alle nazioni maggiori appropriate indicate sulle carte stesse. Tali nazioni possono beneficiare delle innovazioni indicate solo nel periodo di date indicato sulle carte stesse. Perciò, certe innovazioni possono attivarsi o fermarsi a seconda data dello scenario. Le carte innovazione non attive sono piazzate a lato (non nel mazzo).

**Partite non-Storiche** : se decidono di farlo, all'inizio del gioco e in queste partite i giocatori possono usare le regole storiche. Altrimenti, queste carte sono piazzate nel mazzo assieme alle altre e pescate di volta in volta, indipendentemente dalla nazione indicata su di esse. Ciò prevede un'alternativa storica a favore del gioco.

Quando pescate, queste carte possono essere tenute in mano fino a che il proprietario non decide di giocare per esse. Ogni nuova innovazione, per

poter esser posseduta, costa al giocatore 10 PP. Possedere più di una volta la stessa innovazione, non procura nessun beneficio aggiuntivo.

### Attrito in Spagna e in Russia

Un'armata che invade delle Regioni della Spagna o della Russia deve fare un test sull'attrito prima della Fase di Produzione (dopo ogni tre mesi). Questo riflette gli effetti dello sbandamento, del disertare, della debolezza per la fame e per la sete, e per la malattia, come per l'azione ostile della popolazione locale. Queste nazioni erano molto dure da invadere, e le persone di tali nazioni erano spietate nel trattare gli invasori. Lanciate un dado per ogni armata (fanteria, cavalleria e artiglieria). Se il risultato è un "1", quell'unità è eliminata. Durante la fase di produzione dopo il dicembre di ogni anno, eliminate tutte le unità con un risultato di "1" e di "2".

### Marcia Forzata

Le unità di fanteria e di cavalleria possono avere una Marcia Forzata sulla mappa strategica. Se ha successo, la marcia forzata permette alle unità di muovere di una Regione aggiuntiva. Ogni unità del giocatore che vuole usare la marcia forzata, deve lanciare due dadi per vedere se il tentativo ha successo. Con un "9" o più, il movimento ha successo e l'unità può muovere in una seconda Regione. Se il risultato è "5" o meno, l'unità è eliminata a causa dell'attrito e del disorientamento. Con un "6", "7" o "8" l'unità non può muovere nella seconda Regione, ma non ha altre conseguenze negative.

Quando usate questa regola, le carte Innovazione "Mobilità Avanzata" ("Advanced Mobility") e "Foraggio" ("Foraging") danno al proprietario un +2 invece del loro normale effetto.

### Flotte Minori

Durante l'epoca napoleonica, il Portugal, Holland, Denmark e la Sweden avevano delle grandi flotte navali. Se esse si uniscono ad un'altra nazione tramite un'apertura diplomatica o un'annessione, uno squadrone navale gratuito può essere piazzato in un'area adiacente. Se un giocatore cerca di annettere una di queste nazioni e una nazione minore gli resiste, lo squadrone navale gratuito va alla nazione che guadagna il controllo delle

forze. Una nazione non riceve nessuno squadrone aggiuntivo se è proprietaria di queste nazioni già dall'inizio di uno scenario.

### Nazioni Minori multi-giocatore

Le seguenti combinazioni a due Regioni sono trattate come una nazione se entrambe sono neutrali (senza proprietà) già all'inizio di uno scenario. Se la Regione è invasa oppure è unita ad una nazione maggiore, fate un test due volte per la maggioranza di truppe e piazzatele in una o entrambe le Regioni.

- 1) Denmark e Norway
- 2) Sweden e Finland
- 3) Sicily e Naples



*Ungherese*

## Contro-carica

Una cavalleria che non ha utilizzato entrambe le sue azioni di battaglia può contro-caricare una fanteria o una cavalleria nemica che ha caricato altre unità amiche nella stessa area e nello stesso turno. Questo avviene immediatamente dopo la carica della fanteria o la prima della cavalleria (prima della seconda carica, se ne ha già fatta una). Le contro-cariche danno un +1 aggiuntivo al dado di attacco (oltre agli altri modificatori). La cavalleria che può effettuare una contro-carica deve essere piazzata di lato, per indicare che non ha utilizzato tutte le sue azioni e può ancora contro-caricare. La fanteria che viene contro-caricata non può mettersi in quadrato. E' permessa solo una contro-carica per ogni unità di cavalleria e per turno, anche se essa ha ancora una o due azioni da fare.

## Iniziativa

Il ruolo più importante della cavalleria era quello di esplorare la zona di fronte ad un'armata per individuare il nemico. Allo stesso tempo, essa doveva impedire al nemico di individuare le unità amiche. Il successo della missione dava un grande vantaggio al lato più intelligente. I Leader dovevano usare anche la loro bravura per attaccare il nemico prima di sapere dove esso si trovava esattamente. La bravura e un'azione decisiva del comandante offriva l'iniziativa all'armata in attacco e un conseguente grande vantaggio.

Quando due armate si trovano assieme in una stessa Regione per una battaglia, prima di prepararsi al combattimento fate un test sull'iniziativa. Entrambe le armate lanciano due dadi ed aggiungono:

- +1 per ogni unità di cavalleria e cavalleria irregolare (non cavalleria pesante) che si trova in battaglia.
- +2 per ogni Leader in battaglia.
- +1 per ogni unità di fanteria leggera in battaglia.
- +2 per la nazione che ha la carta Innovazione di superiorità della cavalleria leggera (invece del suo normale effetto).

Se il confronto è un pareggio o una differenza di 1, preparate come al solito la battaglia usando un divisorio (nessuna delle due fazioni conosce in anticipo il piazzamento avversario). Se un fronte vince con una differenza di 2-7 punti, l'altro fronte deve sistemare per primo le sue unità in modo che il vincitore dell'iniziativa possa vedere completamente il piazzamento. Inoltre, il vincitore muove anche per primo, senza contare qual'è il fronte che dovrebbe cominciare per primo.

Se una nazione vince con una differenza di 8 o più punti (sorpresa totale), allora il perdente deve disporre per primo in vista completa, e il vincitore muoverà per primo. E tutte le unità del vincitore guadagnano, in quella battaglia e solo per il primo turno, un'azione di battaglia. Questo permette alla cavalleria di muovere e attaccare due volte, all'artiglieria di sparare due volte oppure di muovere e sparare, e alla fanteria di muovere e sparare o caricare.

Quando si usa questa regola, la carta Innovazione "Superior Light Cavalry" ("Superiorità della cavalleria leggera") non ha l'effetto indicato sulla carta ma aggiunge 3.

## Rinforzi

Se un giocatore sposta più di un gruppo di pezzi in battaglia, i quali sono provenienti da diverse Regioni, questi possono aggiungersi alla battaglia in tempi diversi. Tenete queste unità separate, mano a mano che entrano in battaglia. Il giocatore attivo deve indicare qual'è il gruppo base. Questo sarà il gruppo che comincerà la battaglia. Tutti gli altri gruppi dovranno essere piazzati sulla mappa usando un dado, per vedere il loro ordine di arrivo. Lanciate un dado per ogni gruppo.

Dado	Posizione.
1	Arrivano nell'Area di Riserva all'inizio del terzo turno.
2	Arrivano nell'Area di Riserva all'inizio del secondo turno.
3	Arrivano nell'Area di Riserva all'inizio del primo turno.
4-6	Prima della battaglia, sistemate il primo gruppo.

Quando si usa questa regola, la carta Innovazione dei Corpi d'Armata, fa guadagnare un +1.

## Terreno

*Le caratteristiche del terreno sono una parte importante nelle decisioni di un comandante, quando deve attaccare una zona particolare. Wellington scelse di difendere Waterloo in base al tipo di terreno. Le armate in attacco potranno avere dei vantaggi sistemando parte del le truppe in un terreno favorevole.*

Dopo il controllo dell'Iniziativa e dei Rinforzi, entrambe i giocatori possono testare le caratteristiche del terreno in cui le loro forze potrebbero avere dei vantaggi per le tre linee di battaglia. Ogni giocatore lancia due dadi per ogni tabella qui sotto. La prima determina il numero di terreni speciali, mentre la seconda ne determina il contenuto.

Le caratteristiche del terreno possono essere usate in una qualunque delle tre Aree di Battaglia del giocatore (massimo una per area).

### Terreni Speciali

1-5	Nessun terreno speciale
6-8	Un terreno speciale
9-10	Due terreni speciali
11-12	Tre terreni speciali

Tipo di Terreno	Effetti
2	Un fiume dietro la vostra intera armata Se perdete la battaglia, +2 sui lanci sull'Inseguimento.
3-4	Ruscello Cavalleria -1 quando carica.
5-6	Bosco -1 sul fuoco da e verso. Cavalleria -2 se carica da e verso.
7-8	Collina/Cresta -1 per il fuoco da e verso; Cavalleria -2 se carica da e verso.
9-11	Villaggio/Città -1 per il fuoco da e verso; -1 sulla carica verso.
12	Un fiume di fronte alla vostra armata Non si può caricare; non si può inseguire.

## Nuove Unità

### Fanteria Leggera



Costo: 7

Movimento: 1

Azioni in Battaglia: 1

Attacchi: fuoco e carica

Speciale: agisce come la fanteria, con le seguenti eccezioni:

Speciale: +1 per colpire quando spara, e -1 sulla carica.

Speciale: quando una fanteria colpisce, elimina il nemico con meno facilità (cioè le un'unità di fanteria leggera sparano e colpiscono un'unità di fanteria regolare, ma la eliminano solo con "1" o con "2").

Speciale: quando è colpita, viene eliminata solo con "1" e "2" (33%).

Speciale: +1 su tutte le cariche nei boschi o nei villaggi (invece del -1).

Speciale: può sfuggire alla carica della fanteria come se fosse cavalleria.

### Artiglieria a Cavallo



Costo: 14

Movimento: 2

Azioni in Battaglia: 2

Attacchi: fuoco

Speciale: agisce come l'artiglieria, con le seguenti eccezioni:

Speciale: -1 su tutti i colpi a fuoco.

Speciale: può fare due azioni in battaglia, ma non può sparare due volte nello stesso turno.

**Regola su Napoleone**

Un leader del giocatore francese può cominciare ogni scenario come se fosse Napoleone. L'Imperatore offre +2 su tutte le cariche (invece di +1) alle sue unità che si trovano nella stessa area di battaglia e un +1 nei tentativi di recupero. Se viene eliminato, il giocatore francese perde la guerra immediatamente (deve chiedere la pace).

**STOP**

Con questo, terminano le Regole Avanzate.

### Scenario I. 1796: L'Ascesa di Napoleone

Una grande comandante militare sta per entrare sul palcoscenico della storia. Napoleone ha appena ricevuto il suo primo comando maggiore: l'armata francese si sta preparando ad entrare in Italia. Essa non ha corazze, cibo ed è senza salario ma è molto grande. Storicamente, Napoleone guidò la sua armata e cominciò la sua scalata di Imperatore. Sarete in grado di vincere e costruire l'impero ?

#### Regole Specifiche per lo Scenario

**Partenza:** aprile 1796

- All'inizio dello scenario, la Francia è in guerra con la Gran Bretagna e l'Austria.
- All'inizio dello scenario, la Gran Bretagna e l'Austria sono alleate.
- Tutte le nazioni in gioco cominciano con 1 PAP.
- La Gran Bretagna muove per prima, ma tuttavia essa, assieme all'Austria non possono muovere nel primo turno. Questo simula l'indecisione sul cosa fare, così Napoleone ne approfitta.

**Giocatori** (e condizioni di vittoria)

- 2 giocatori: Francia e Inghilterra o Austria (solo partite storiche).
- 3 giocatori: Francia, Inghilterra e Austria (partite storiche o meno)
- 4 giocatori: Francia, Inghilterra, Austria e Russia (non-storiche)
- 5 giocatori: Francia, Inghilterra, Austria, Russia e Prussia (non-storiche)
- 6 giocatori: Francia, Inghilterra, Austria, Russia, Prussia e Spagna (non-storiche)
- 7 giocatori: Francia, Inghilterra, Austria, Russia, Prussia, Spagna e Turchia (non-storiche)

**Nazioni Maggiori**

Valore di Internamento (C:#); valore Diplomatico e tipi speciali di unità.

	France	Britain	Prussia	Russia	Ottoman	Austria	Spain
France (C:9)	X	3	3	3	5	3	4
Britain (C:8)	3	X	5	5	4	6	4
Prussia (C:6)	3	4	X	4	3	4	3
Russia (C:6)	3	4	4	X	3	5	3
Ottoman (C:5)	4	4	3	3	X	3	2
Austria (C:7)	4	5	5	5	3	X	4
Spain (C:5)	4	4	3	3	2	4	X
Elite Infantry*	1	1	1	1	0	1	0
Light Infantry*	3	0	0	0	0	0	0
Heavy Cavalry*	1	0	1	1	0	1	0

\* Durante la preparazione di questo scenario, i tipi speciali di unità rimpiazzano le unità regolari dello stesso tipo. Per esempio: una fanteria leggera viene piazzata a Paris, al posto di una fanteria regolare che viene tolta da Paris.

### Scenario II. 1800: La Seconda Coalizione

Una seconda guerra si è prolungata per due anni. Napoleone è appena ritornato da una disastrosa avventura in Egitto e ha trovato ancora una volta i nemici della Francia alle porte del suo paese. Egli dovrà riprendere il controllo ripetendo la campagna del 1796.

#### Regole Specifiche per lo Scenario

**Partenza:** aprile 1800

- All'inizio dello scenario, la Gran Bretagna, l'Austria e l'Impero Ottomano (Turchia) sono alleate e in guerra con la Francia.
- Tutte le nazioni in gioco, cominciano con 1 PAP.
- La Francia muove per prima.
- Se perde 3 o più unità in una battaglia, la Russia deve testare per il suo Valore di Internamento.

**Giocatori** (e condizioni di vittoria)

- 2 giocatori: Francia e Inghilterra o Austria (solo partite storiche).
- 3 giocatori: Francia, Inghilterra e Austria (partite storiche o meno)
- 4 giocatori: Francia, Inghilterra, Austria e Turchia (storiche o non-storiche)
- 5 giocatori: Francia, Inghilterra, Austria, Turchia e Russia (non-storiche)
- 6 giocatori: Francia, Inghilterra, Austria, Turchia, Russia e Prussia (non-storiche)
- 7 giocatori: Francia, Inghilterra, Austria, Turchia, Russia, Prussia e Spagna (non-storiche)

**Nazioni Maggiori**

Valore di Internamento (C:#); valore Diplomatico e tipi speciali di unità.

	France	Britain	Prussia	Russia	Ottoman	Austria	Spain
France (C:9)	X	3	4	4	3	3	7
Britain (C:8)	3	X	5	4	4	5	3
Prussia (C:6)	3	4	X	4	3	4	3
Russia (C:6)	3	4	4	X	3	4	3
Ottoman (C:5)	3	4	3	3	X	3	2
Austria (C:7)	3	5	5	4	3	X	3
Spain (C:5)	5	4	3	3	2	3	X
Elite Infantry*	1	1	1	1	0	1	0
Light Infantry*	3	0	0	0	0	0	0
Heavy Cavalry*	1	0	1	1	0	1	0

\* Durante la preparazione di questo scenario, i tipi speciali di unità rimpiazzano le unità regolari dello stesso tipo. Per esempio: una fanteria leggera viene piazzata a Paris, al posto di una fanteria regolare che viene tolta da Paris.

## Scenario III. 1802: Pace e Possibilità

La pace di Luneville nel febbraio 1801 e quella di Amiens nel marzo 1802, ha dato a Napoleone la libertà di scegliere una strada per la Francia. Scelse di formare la Grande Armata in una posizione di forza in Germania e in Italia. Scelse inoltre di incoronarsi Imperatore, mettendo in piedi una parodia del diritto divino dei Re. Queste azioni provocarono le ire degli altri governatori dell'Europa, i quali scelsero di entrare in guerra. Questo periodo offre il miglior punto di partenza per cambiare la storia, e di rendere questo scenario il migliore per delle partite multi giocatori non-storiche.

### Regole Specifiche per lo Scenario

**Partenza:** aprile 1802

- La Francia muove per prima
- Tutte le nazioni in gioco iniziano lo scenario con 1 PAP, tranne la Francia, che ne riceve 2.
- Tutte le nazioni in gioco sono neutrali.

**Giocatori** (e condizioni di vittoria)

- 2 giocatori: sceglierne due tra: Francia, Inghilterra, Austria e Russia (non-storiche)  
 3 giocatori: sceglierne tre tra: Francia, Inghilterra, Austria e Russia (non-storiche)  
 4 giocatori: Francia, Inghilterra, Austria e Russia (non-storiche)  
 5 giocatori: Francia, Inghilterra, Austria, Russia e Prussia (non-storiche)  
 6 giocatori: Francia, Inghilterra, Austria, Russia, Prussia e Spagna (non-storiche)  
 7 giocatori: Francia, Inghilterra, Austria, Russia, Prussia, Spagna e Turchia (non-storiche)

**Nazioni Maggiori**

Valore di Internamento (C:#); valore Diplomatico e tipi speciali di unità.

	France	Britain	Prussia	Russia	Ottoman	Austria	Spain
France (C:9)	X	3	4	4	5	3	6
Britain (C:8)	3	X	4	4	4	6	3
Prussia (C:6)	4	4	X	4	4	4	4
Russia (C:6)	4	4	4	X	3	4	4
Ottoman (C:5)	3	3	3	3	X	3	2
Austria (C:7)	4	4	5	4	3	X	4
Spain (C:5)	4	4	3	3	2	4	X
Elite Infantry*	1	1	1	1	0	1	0
Heavy Cavalry*	1	1	1	1	0	1	0

\* Durante la preparazione di questo scenario, i tipi speciali di unità rimpiazzano le unità regolari dello stesso tipo. Per esempio: una fanteria leggera viene piazzata a Paris, al posto di una fanteria regolare che viene tolta da Paris.

## Scenario IV. 1805 Salto per il Danubio (o Incursione di Austerlitz)

La campagna di Austerlitz: il momento glorioso di Napoleone. Cambiando il suo piano di invasione dell'Inghilterra, Napoleone fece marciare la sua Grande Armata attraverso la Francia e in Germania per circondare l'armata austriaca ad Ulm. Poi continuò la sua campagna vorticosa catturando Vienna e sconfiggendo le armate alleate austro-russe ad Austerlitz.

### Regole Specifiche per lo Scenario

Partenza: settembre 1805

- All'inizio dello scenario, l'Inghilterra, l'Austria e la Russia sono alleate e in guerra contro la Francia e la Spagna (che sono alleate).
- La Francia muove per prima.
- Tutte le nazioni in gioco iniziano con 1 PAP; la Francia inizia con 2.

**Giocatori** (e condizioni di vittoria)

- 2 giocatori: sceglierne tra: Francia, Inghilterra o Austria (solo partite storiche)  
 3 giocatori: sceglierne tre tra: Francia, Inghilterra, Austria (storiche o meno)  
 4 giocatori: Francia, Inghilterra, Austria e Russia (storiche o meno)  
 5 giocatori: Francia, Inghilterra, Austria, Russia e Spagna (storiche o meno)  
 6 giocatori: Francia, Inghilterra, Austria, Russia, Prussia e Spagna (non-storiche)  
 7 giocatori: Francia, Inghilterra, Austria, Russia, Prussia, Spagna e Turchia (non-storiche)

**Nazioni Maggiori**

Valore di Internamento (C:#); valore Diplomatico e tipi speciali di unità.

	France	Britain	Prussia	Russia	Ottoman	Austria	Spain
France (C:9)	X	2	4	3	5	3	6
Britain (C:8)	2	X	5	5	4	5	4
Prussia (C:6)	4	4	X	4	3	4	3
Russia (C:6)	3	4	4	X	3	5	3
Ottoman (C:5)	4	4	3	3	X	3	2
Austria (C:7)	3	5	5	5	3	X	3
Spain (C:5)	4	4	3	3	2	3	X
Elite Infantry*	2	1	1	1	0	1	0
Light Infantry*	4	0	0	0	0	0	0
Horse Artillery*	1	0	0	0	0	0	0
Heavy Cavalry*	2	1	1	1	0	2	0

\* Durante la preparazione di questo scenario, i tipi speciali di unità rimpiazzano le unità regolari dello stesso tipo. Per esempio: una fanteria leggera viene piazzata a Paris, al posto di una fanteria regolare che viene tolta da Paris.



## Scenario V. 1806 – 1807: Sotto a chi tocca!

L'Austria è stata sottomessa, Napoleone ha scelto di combattere contro la Prussia sapendo che una vittoria gli darà il dominio completo del Europa Centrale.

### Regole Specifiche per lo Scenario

**Partenza:** settembre 1806

- La Francia e la Spagna sono alleate e in guerra contro la Prussia, Russia e Inghilterra (che sono alleate).
- La Francia muove per prima.
- Tutte le nazioni in gioco iniziano con 1 PAP; la Francia inizia con 2 PAP.

**Giocatori** (e condizioni di vittoria)

2 giocatori: sceglierne tra: Francia, Inghilterra o Russia (solo storiche)

3 giocatori: sceglierne tra: Francia, Inghilterra, Russia e Prussia (storiche o meno)

4 giocatori: Francia, Inghilterra, Prussia, Russia oppure Francia, Spagna, Inghilterra o Russia (storiche o meno)

5 giocatori: Francia, Inghilterra, Spagna, Russia e Prussia (storiche o meno)

6 giocatori: Francia, Inghilterra, Austria, Russia, Prussia e Spagna (non-storiche)

7 giocatori: Francia, Inghilterra, Austria, Russia, Prussia, Spagna e Turchia (non-storiche)

**Nazioni Maggiori**

Valore di Internamento (C:#); valore Diplomatico e tipi speciali di unità.

	France	Britain	Prussia	Russia	Ottoman	Austria	Spain
France (C:9)	X	2	3	3	5	4	6
Britain (C:8)	2	X	5	5	4	4	3
Prussia (C:6)	3	5	X	6	3	3	3
Russia (C:6)	3	5	5	X	3	3	3
Ottoman (C:5)	4	4	3	3	X	3	2
Austria (C:7)	4	5	5	5	3	X	4
Spain (C:5)	4	4	3	3	2	4	X
Elite Infantry*	3	1	1	1	0	1	0
Light Infantry*	4	0	0	0	0	0	0
Horse Artillery*	1	0	0	0	0	0	0
Heavy Cavalry*	2	0	1	1	0	1	0

\* Durante la preparazione di questo scenario, i tipi speciali di unità rimpiazzano le unità regolari dello stesso tipo. Per esempio: una fanteria leggera viene piazzata a Paris, al posto di una fanteria regolare che viene tolta da Paris.

## Scenario VI. 1809: La Fenice Austriaca e la Palude Spagnola

La rinascita dell'armata austriaca è rivolta contro Napoleone mentre l'armata francese impantanata in Spagna.

### Regole Specifiche per lo Scenario

**Partenza:** aprile 1809

- L'Austria, Inghilterra e Spagna sono alleate e in guerra con la Francia.
- L'Austria muove per prima.
- Se sono usate le regole avanzate, il giocatore spagnolo o quello inglese iniziano la partita con la carta "Attrition in Spain" ("Attrito in Spagna").
- Tutte le Regioni della Patria spagnola sono di proprietà della Francia, e il Tyrol inizia lo scenario con il segnalino Rivolta su di loro.
- La Russia è in guerra con l'Impero Ottomano (entrambi sono attivi).
- La Russia è in guerra con la Svezia (e controllata da chi controlla gli Ottomani).
- Se la Russia e gli Ottomani si alleano insieme, automaticamente le altre nazioni si alleano assieme.

**Giocatori** (e condizioni di vittoria)

2 giocatori: sceglierne tra: Francia, Inghilterra o Austria (solo storiche)

3 giocatori: sceglierne tra: Francia, Inghilterra e Austria (storiche o meno)

4 giocatori: Francia, Inghilterra, Austria e Spagna (storiche) oppure Francia, Inghilterra, Austria e Russia, la Spagna controlla l'Inghilterra (non-storiche)

5 giocatori: Francia, Inghilterra, Austria, Russia e Prussia, la Spagna controlla l'Inghilterra (non-storiche)

6 giocatori: Francia, Inghilterra, Austria, Russia, Prussia e Turchia, la Spagna controlla l'Inghilterra (non-storiche)

7 giocatori: Francia, Inghilterra, Austria, Russia, Prussia, Spagna e Turchia (non-storiche)

**Nazioni Maggiori**

Valore di Internamento (C:#); valore Diplomatico e tipi speciali di unità.

	France	Britain	Prussia	Russia	Ottoman	Austria	Spain
France (C:9)	X	2	5	5	5	3	2
Britain (C:8)	2	X	4	4	4	5	7
Prussia (C:6)	3	4	X	3	3	4	3
Russia (C:6)	5	4	4	X	3	3	3
Ottoman (C:5)	4	4	3	3	X	3	2
Austria (C:7)	3	5	3	3	3	X	5
Spain (C:5)	2	5	3	3	2	4	X
Elite Infantry*	3	1	0	1	0	1	0
Light Infantry*	3	1	0	0	0	0	0
Horse Artillery*	1	0	0	0	0	0	0
Heavy Cavalry*	3	1	1	1	0	1	0

\* Durante la preparazione di questo scenario, i tipi speciali di unità rimpiazzano le unità regolari dello stesso tipo. Per esempio: una fanteria leggera viene piazzata a Paris, al posto di una fanteria regolare che viene tolta da Paris.

## Scenario VII. 1812: Dalla Russia con Amore

Per cinque anni la Russia e la Francia restarono in pace, ma la frustrazione di Napoleone dovuta al non riuscire a piegare la Gran Bretagna lo portò a cercare i suoi unici rivali seri rimasti nel continente. Allo stesso tempo, Alessandro Zar di Russia era affaticato dal dominio francese dell'Europa centro-orientale. La guerra ormai era inevitabile.

### Regole Specifiche per lo Scenario

**Partenza:** giugno 1812

- La Francia muove per prima.
- All'inizio dello scenario, la Gran Bretagna, la Russia e la Spagna sono alleate ed in guerra contro la Francia e i suoi alleati.
- All'inizio dello scenario, la Francia, l'Austria e la Prussia sono alleate e in guerra contro la Russia e i suoi alleati.
- All'inizio dello scenario, tutte le Regioni della Patria spagnola sono di proprietà francese e contengono un segnalino di Rivolta ognuna.
- Se vengono usate le regole avanzate, la Spagna e la Gran Bretagna iniziano con la carta "Attrition in Spain".
- Se vengono usate le regole avanzate, la Russia inizia con la carta "Attrition in Spain".
- Nelle partite storiche, la Francia controlla tutte le unità austriache e prussiane che non sono nelle Regioni della loro Patria. Le unità nelle capitali austriaca e prussiana si potranno spostare e saranno conteggiate per la produzione solo se queste nazioni si uniscono all'alleanza anti-francese. Quando esse si uniscono all'alleanza anti-francese, il loro valore di Internamento sale di 4 punti (l'Austria non si può unire all'alleanza anti-francese fino a che non lo ha fatto la Prussia).
- Nelle partite storiche, il valore diplomatico della Russia e della Gran Bretagna, assieme all'Austria e alla Prussia è aumentato di 1 per ogni unità russa che si trova nella Patria prussiana dopo il novembre 1812.
- In una partita con meno di 6 giocatori, la Gran Bretagna controlla le forze spagnole.
- Nelle partite non storiche, la Francia non può rompere l'alleanza con l'Austria o la Prussia (e viceversa) fino al gennaio 1813.

**Giocatori** (e condizioni di vittoria)

2 giocatori: sceglierne tra: Francia, Inghilterra o Russia (solo storiche)

3 giocatori: sceglierne tra: Francia, Inghilterra e Russia (storiche o meno)

4 giocatori: Francia, Inghilterra, Russia e Austria (storiche o meno)

5 giocatori: Francia, Inghilterra, Austria, Russia e Prussia (storiche o meno)

6 giocatori: Francia, Inghilterra, Austria, Russia, Prussia e Spagna (non-storiche)

7 giocatori: Francia, Inghilterra, Austria, Russia, Prussia, Spagna e Turchia (non-storiche)

### Nazioni Maggiori

Valore di Internamento (C:#); valore Diplomatico e tipi speciali di unità.

	France	Britain	Prussia	Russia	Ottoman	Austria	Spain
France (C:9)	X	3	3	3	5	5	2
Britain (C:8)	3	X	3	6	4	3	6
Prussia (C:6)	3	4	X	4	3	4	3
Russia (C:9)	3	5	3	X	4	3	3
Ottoman (C:5)	4	4	3	3	X	3	2
Austria (C:7)	4	4	4	5	3	X	4
Spain (C:5)	2	5	3	3	2	4	X
Elite Infantry*	5	1	1	2	0	1	0
Light Infantry*	3	1	0	0	0	0	0
Horse Artillery*	1	0	0	0	0	0	0
Heavy Cavalry*	3	1	1	2	0	1	0

\* Durante la preparazione di questo scenario, i tipi speciali di unità rimpiazzano le unità regolari dello stesso tipo. Per esempio: una fanteria leggera viene piazzata a Paris, al posto di una fanteria regolare che viene tolta da Paris.

## Scenario VIII: 1813-1814: Difendere l'Impero

*Dopo l'orribile ritirata dalla Russia attraverso la Polonia e in Germania, non era rimasto molto della Grande Armata francese. Napoleone si precipitò in Francia per ricostruire la sua armata. Nel frattempo, l'armata russa guidata da flotte di Cosacchi, marciò verso ovest per vendicare il saccheggio di Mosca. Essa avanzò la Polonia e la Prussia. La sua comparsa offrì ai prussiani la possibilità di allearsi con essa, e di dichiarare guerra a Napoleone.*

*Per la Francia, le cose si stavano sfasciando, ma non era ancora troppo tardi per correre ai ripari. Un nuovo esercito di leva stava marciando ad est della Francia. Napoleone potrebbe usare nuovamente la sua magia sul campo di battaglia e bloccare la Russia. Tuttavia, la Spagna continuava a rubare linfa vitale alla Francia.*

### Regole Specifiche per lo Scenario

**Partenza:** marzo 1813

- Gran Bretagna, Russia, Spagna e Prussia sono alleate e in guerra con la Francia. L'Austria e l'impero Ottomano sono neutrali.
- La Francia muove per prima.
- La Gran Bretagna è in guerra con gli Stati Uniti, perciò la sua flotta in Europa è più debole del solito e perde 2-12 punti di produzione (lanciate 2 dadi) durante ogni Fase di Produzione. Questo rappresenta le risorse inviate alla guerra in Nord America e le merci perse a causa dei pirati americani.
- Nelle partite con meno di 6 giocatori, la Gran Bretagna controlla le armate spagnole.
- Nelle partite con meno di 4 giocatori, la Russia controlla le forze prussiane.

**Giocatori** (e condizioni di vittoria)

2 giocatori: sceglierne tra: Francia, Inghilterra o Russia (solo storiche)

3 giocatori: sceglierne tra: Francia, Inghilterra e Russia (storiche o meno)

4 giocatori: Francia, Inghilterra, Russia e Prussia (storiche o meno)

5 giocatori: Francia, Inghilterra, Austria, Russia e Prussia (non-storiche)

6 giocatori: Francia, Inghilterra, Austria, Russia, Prussia e Spagna (non-storiche)

7 giocatori: Francia, Inghilterra, Austria, Russia, Prussia, Spagna e Turchia (non-storiche)

### Nazioni Maggiori

Valore di Internamento (C:#); valore Diplomatico e tipi speciali di unità.

	France	Britain	Prussia	Russia	Ottoman	Austria	Spain
France (C:9)	X	3	2	3	5	5	2
Britain (C:8)	3	X	6	5	4	5	5
Prussia (C:6)	3	5	X	5	3	4	3
Russia (C:6)	3	4	6	X	3	5	3
Ottoman (C:5)	4	4	3	3	X	3	2
Austria (C:7)	4	5	5	5	3	X	4
Spain (C:5)	3	5	3	3	2	4	X
Elite Infantry*	2	1	1	0	0	1	0
Light Infantry*	1	1	1	0	0	0	0
Horse Artillery*	0	0	0	0	0	0	0
Heavy Cavalry*	1	1	1	1	0	1	0

\* Durante la preparazione di questo scenario, i tipi speciali di unità rimpiazzano le unità regolari dello stesso tipo. Per esempio: una fanteria leggera viene piazzata a Paris, al posto di una fanteria regolare che viene tolta da Paris.

## Scenario IX. 1815: Non un’Altra Volta!

Napoleone scappa dal suo esilio sull’isola d’Elba per diventare Imperatore ancora una volta. Il resto dell’Europa ha messo da parte la controversia e le unità poterono liberarsi dalla tortura della guerra che ormai durava da venti anni.

Storicamente, Napoleone venne sconfitto a Waterloo. Riuscirete a fare meglio ?

### Regole Specifiche per lo Scenario

**Partenza:** giugno 1815

- All’inizio dello scenario, Gran Bretagna, Prussia, Russia, Austria e Spagna sono alleate e in guerra con la Francia.
- La Francia muove per prima.
- Nelle partite con meno di 4 giocatori, l’Austria controlla le unità russe.
- Nelle partite con meno di 5 giocatori, la Gran Bretagna controlla le unità prussiane.
- Nelle partite con meno di 6 giocatori, la Gran Bretagna controlla le unità spagnole.

**Giocatori** (e condizioni di vittoria)

2 giocatori: sceglierne tra: Francia, Inghilterra o Austria (solo storiche)

3 giocatori: sceglierne tra: Francia, Inghilterra e Austria (storiche o meno)

4 giocatori: Francia, Inghilterra, Austria e Russia (storiche o meno)

5 giocatori: Francia, Inghilterra , Austria, Russia e Prussia (non-storiche)

6 giocatori: Francia, Inghilterra, Austria, Russia, Prussia e Spagna (non-storiche)

7 giocatori: Francia, Inghilterra, Austria, Russia, Prussia , Spagna e Turchia (non-storiche)

**Nazioni Maggiori**

Valore di Internamento (C:#); valore Diplomatico e tipi speciali di unità.

	France	Britain	Prussia	Russia	Ottoman	Austria	Spain
France (C:9)	X	3	2	3	5	5	2
Britain (C:8)	3	X	6	5	4	5	5
Prussia (C:6)	3	5	X	5	3	4	3
Russia (C:6)	3	4	6	X	3	5	3
Ottoman (C:5)	4	4	3	3	X	3	2
Austria (C:7)	4	5	5	5	3	X	4
Spain (C:5)	3	5	3	3	2	4	X
Elite Infantry*	2	1	1	0	0	1	0
Light Infantry*	1	1	1	0	0	0	0
Horse Artillery*	0	0	0	0	0	0	0
Heavy Cavalry*	1	1	1	1	0	1	0

\* Durante la preparazione di questo scenario, i tipi speciali di unità rimpiazzano le unità regolari dello stesso tipo. Per esempio: una fanteria leggera viene piazzata a Paris, al posto di una fanteria regolare che viene tolta da Paris.

## Scenario X. 1820: Ognuno per Se!

Dopo che le guerre napoleoniche terminarono, i diplomatici si divisero il bottino, e l’Europa iniziò un lungo periodo di pace mai conosciuta. Ma se la bilancia del potere politico riuscirà a mantenere le alleanze fino al 1914 ?

### Regole Specifiche per lo Scenario

**Partenza:** aprile 1820 (usate il 1800 sul percorso ed aggiungete venti anni)

- La Francia muove per prima.

**Giocatori** (e condizioni di vittoria)

2 giocatori: ogni giocatore sceglie una nazione qualunque. Poi, ognune sceglie un’altra nazione come alleata. Il primo giocatore sarà scelto a caso (non-storiche)

3 giocatori: come per due giocatori (non-storiche).

4 giocatori: Francia, Inghilterra, Austria e Russia (non-storiche)

5 giocatori: Francia, Inghilterra , Austria, Russia e Prussia (non-storiche)

6 giocatori: Francia, Inghilterra, Austria, Russia, Prussia e Spagna (non-storiche)

7 giocatori: Francia, Inghilterra, Austria, Russia, Prussia , Spagna e Turchia (non-storiche)

**Nazioni Maggiori**

Valore di Internamento (C:#); valore Diplomatico e tipi speciali di unità.

	France	Britain	Prussia	Russia	Ottoman	Austria	Spain
France (C:9)	X	5	5	5	5	5	5
Britain (C:8)	5	X	5	5	5	5	5
Prussia (C:6)	5	5	X	5	5	5	5
Russia (C:6)	5	5	5	X	5	5	5
Ottoman (C:5)	5	5	5	5	X	5	5
Austria (C:7)	5	5	5	5	5	X	5
Spain (C:5)	5	5	5	5	5	5	X
Elite Infantry*	1	1	1	1	0	1	0
Light Infantry*	0	0	0	0	0	0	0
Horse Artillery*	0	0	0	0	0	0	0
Heavy Cavalry*	1	1	1	1	0	1	0

\* Durante la preparazione di questo scenario, i tipi speciali di unità rimpiazzano le unità regolari dello stesso tipo. Per esempio: una fanteria leggera viene piazzata a Paris, al posto di una fanteria regolare che viene tolta da Paris.