



Il sole sta sorgendo la mattina di domenica, 18 giugno 1815. Sulla strada per Bruxelles, a Rossomme, Napoleone Bonaparte fa colazione con i suoi generali. La conversazione è incentrata di nuovo sul tempo; ha piovuto abbondantemente tutta la notte e Drouot, il comandante dell'artiglieria Imperiale, teme che possa rendere impossibile la manovra dei pezzi. Napoleone alla fine si convince della necessità di ritardare l'attacco. La prima di molte decisioni di quel giorno segnate dal destino...

Fin da quando si incoronò Imperatore dei francesi nel 1804, L'ombra di Napoleone - o la luce, a seconda dei punti di vista - si estese sull'Europa. Nei 10 anni successivi alla sua incoronazione, si ritrovò - prima o dopo - in guerra con tutte le maggiori Potenze dell'epoca: l'Inghilterra, la Spagna, l'Austria, la Prussia e la Russia.

Sei coalizioni si formarono per cercare di sconfiggerlo, finanziate dall'oro inglese. L'isola, sebbene dotata di una armata relativamente piccola (al contrario della potente flotta navale), si rivelò il suo più implacabile e acerrimo nemico, finanziando ogni esercito disposto a muovere contro Napoleone. Come Mettermich non mancò di commentare sarcasticamente "L'Inghilterra è pronta a combattere fino all'ultimo austriaco!". Eppure solo nel 1813, neanche un anno dopo la disfatta nella campagna di Russia, i nemici di Napoleone ebbero la meglio. Sconfitto a Lipsia nei 3 giorni della Battaglia delle Nazioni fu costretto a ritirarsi in Francia, tradito anche da molti vecchi alleati.

Nel 1814 abdicò, e fu esiliato all'isola d'Elba, mentre Luigi XVIII ne prendeva il posto sul trono di Francia.

La piccola isola toscana non riuscì però a trattenerlo a lungo. Il 1° marzo 1815 ne fuggì, per raggiungere il sud della Francia prima e Parigi poi, dove entro il 20 dello stesso mese, per essere accolto trionfalmente e nuovamente proclamato Imperatore di Francia. Luigi XVIII era scappato il giorno prima. I giorni che seguirono sono passati alla Storia come i "100 giorni". L'imperatore riorganizzò velocemente l'esercito per fronteggiare l'ennesima, la settima, coalizione che era già pronta a muovergli guerra. Mentre gli eserciti nemici si avvicinavano, Napoleone decise di colpire a Nord in Belgio dove i prussiani, sotto il comando di Blücher, stavano per riunirsi con un'armata poliglotta di Inglesi, Olandesi, Belgi, Sassoni e uomini dell'Hannover, di Brunswick e di Nassau, tutti guidati da Wellington. Usando la manovra della "posizione centrale", Bonaparte avrebbe tentato di inserirsi tra loro e sconfiggerli singolarmente.

La campagna ebbe una brillante partenza. Dopo essersi incuneato tra i due, Napoleone il 16 giugno sconfisse Blücher a Ligny e Ney, il comandante della sua ala sinistra, Wellington a Quatre Bras. Il generale inglese ripiegò su una altura presso Mont St. Jean, a sud del villaggio di Waterloo, mentre Blücher, con una mossa inattesa, si ritirò a Wavre. Il 18 giugno tutto era pronto per la battaglia decisiva che avrebbe visto Napoleone confrontarsi con due eserciti agguerriti e disposti a tutto per sconfiggerlo.

"... più tardi, alle 11.30, l'Imperatore osservò le linee degli Alleati schierate di fronte a lui. Ai suoi ufficiali disse "abbiamo 90 possibilità di vittoria contro 10". Diede quindi il segnale ai cannoni di sparare le tre salve, dando inizio alla battaglia che avrebbe deciso le sorti della Francia e dell'Europa.

GLI ESERCITI

Francesi

Armée du Nord (Napoleone) - 54 unità

- 1° Corpo - 12 unità (D'Erlon) - Arancione
- 2° Corpo - 10 unità (Reille) - Verde
- 6° Corpo - 8 unità (Lobeau) - Giallo
- 3° Corpo di Cavalleria - 6 unità (Kellerman) - Rosa
- 4° Corpo di Cavalleria - 6 unità (Milhaud) - Marrone
- Guardia Imperiale - 11 unità (Drout) - Blu

Alleati

Armata Anglo-Olandese (Wellington) - 42 unità

- 1° Corpo - 11 unità (Principe d' Orange) - Arancione
- 2° Corpo - 6 unità (Hill) - Verde
- Corpo di Riserva - 11 unità (Picton) - Azzurro
- Corpo di Cavalleria - 13 unità (Uxbridge) - Rosso

Prussiani (Blücher) - 20 unità

- 1° Corpo - 4 unità (Ziethen) - Blu
- 2° Corpo - 6 unità (Pirch) - Verde
- 4° Corpo - 9 unità (Bülow) - Rosso

CREDITI

W'ATERLOO 200 è stato ideato da **Emanuele Santandrea** nel 2013, forte della sua esperienza di oltre 30 anni di wargame. Molte altre persone hanno contribuito a sviluppare la versione finale del gioco. Un ringraziamento particolare va a:

Filip Labarque

Sviluppo del Gioco

Jim O'Neill

Ricerche storiche e consulenza lingua inglese

Omar Rotili

Coordinatore per l'Alpha Testing

Mirko Valmori

Coordinatore per il Beta Testing

e a *Nicola Ciabatti, Kristoforo Gledhill, Noel Haubry, Andy Loakes, Oscar Portugal, Antonio Santandrea e Karoly Szigetvari.*

Comunità Web:

- Grognard.com
- The Boardgaming Life
- Boardgamegeek
- BigBoardGaming
- WalkingWaterloo.com

INDICE

Attivazione..... 3.9.1
 Controllo d'Area..... 1.5
 Artiglieria..... 3.10
 Valore Artiglieria (VA) 3.3; 3.4; 3.10.1
 Brunswick..... 4.1
 Chemin Creux (Strada Incassata) 1.7; 6.2.3.1.2
 Combattimento 6.2.3
 Unità da Combattimento (UC) 3.4
 Danni 3.5
 Disattivazione 6.2.4
 Risultato Finale (RF)..... 6.2.3.1.5
 Potenza di Fuoco 6.2.3.1.4
 Area del Quartier Generale..... 6.4
 Perdite Subite (IL) 6.2.3.1.6
 Unità Isolate 6.4.1
 Linea di Comunicazione (LdC) 6.4.1
 Morale..... 3.6
 Movimento..... 1.2; 3.7; 3.7.1; 3.9.5.3; 6.2.2
 Rinforzi 5.0
 Riorganizzazione..... 6.4
 Parco delle Riserve..... 4.0; 5.0; 6.4
 Sequenza di Gioco 6.0
 Ammassamento..... 1.3
 Azione Strategica(AS) 6.1
 Comandante Strategico (CS)..... 3.9.4
 Valore Strategico (VS)..... 3.9
 Unità di Supporto (US) 3.4
 Azione Tattica (AT) 6.2
 Comandante Tattico (CT)..... 3.9.5
 Raggio Tattico (RT)..... 3.9.5.1
 Valore Tattico (VT)..... 3.9
 Terreno 1.1
 Uxbridge..... 3.9.5.2
 Area Vittoria 1.6

ABBREVIAZIONI NOMI UNITA'

G = Guardia
 GG = Granatieri della Guardia
 CG = Cacciatori della Guardia
 GMG = Granatieri della Media Guardia
 CMG = Cacciatori della Media Guardia
 GJG = Granatieri della Giovane Guardia
 CJG = Cacciatori della Giovane Guardia
 L = Leggera
 H = Pesante o di Hannover
 Nsu = Nassau
 D = Belga-Olandese
 KGL = Legione Tedesca del Re

ABBREVIAZIONI

(X.Y) = Guarda la regola al capitolo X.Y
 CU = Unità di Combattimento
 AV = Valore Artiglieria
 DF = Fuoco Difensivo
 FR = Risultato Finale
 |FR| = Valore Assoluto Risultato Finale
 IL = Perdite Subite
 LOC = Linea di Comunicazione
 MP = Punto/i Movimento
 OF = Fuoco Offensivo
 OR = Regole Opzionali
 SA = Azione Strategica
 SL = Comandante Strategico
 SU = Unità di Supporto
 SV = Valore Strategico
 TA = Azione Tattica
 TL = Comandante Tattico
 TV = Valore Tattico
 VP = Punto/i Vittoria

INTRODUZIONE

W'ATERLOO 200 è un wargame semplice, ideale per avvicinarsi alla materia, che ricrea con grande fedeltà storica l'ultima battaglia combattuta – e persa – da Napoleone il 18 giugno 1815, poco prima della sua seconda ed ultima abdicazione.

Le pedine rappresentano le brigate di fanteria e di cavalleria, l'artiglieria e i principali comandanti coinvolti nella battaglia, dalla mattina fino alla sera, in quella che fu una carneficina di dieci ore.

Sebbene basato su un evento storico, i giocatori al comando dei due Schieramenti possono modificare la Storia d'Europa agli inizi del 19° secolo.

Il gioco è raccomandato per due o tre giocatori, ma ha un'eccellente giocabilità in solitario.

COMPONENTI DEL GIOCO

I seguenti componenti sono inclusi nel gioco:

- 1x Mappa 86 x 62 cm
- 1x Manuale delle regole da 12 pagine
- 121x Adesivi in PVC
- 116x Blocchetti in legno rappresentanti le Unità
- 30x Cubetti in legno per il Controllo delle Aree
- 2x Sommario delle Regole e Player Aid
- 1x Disco dell'Iniziativa Blu in legno
- 1x Segnalino di Turno Giallo in legno

Una **Mappa su plancia** (che include la **Guida Storica** e le **Note dell'Autore**) è disponibile su richiesta.

APPLICAZIONE ADESIVI

Applicare due adesivi ad ognuno dei tre *Leader Strategici* e al *Disco dell'Iniziativa Blu* di legno ed un adesivo ad ognuno dei rimanenti 113 Blocchetti in legno:

Unità francesi: 55 adesivi vengono applicati a 54 blocchetti blu.

Unità britanniche: 43 adesivi vengono applicati a 42 blocchetti rossi.

Unità prussiane: 21 adesivi vengono applicati a 20 blocchetti neri.

Due adesivi circolari al **Disco d'Iniziativa**.



SCALA

In **W'ATERLOO 200**, 1 cm è approssimativamente 70 metri (1:7.000), un turno dura l'equivalente di 2 ore storiche, ed una pedina a piena forza rappresenta una formazione militare principale, di solito delle dimensioni di una brigata, assieme a batterie di artiglieria ed ai suoi comandanti.

Una partita dura 5 turni, dalle 11.00 alle 21.00 (tempo corrispondente all'evento storico), e può essere giocata in 1-2 ore.

La "FOG of WAR"

Disporre la mappa al centro del tavolo. Il giocatore Alleato siede a Nord della mappa e quello francese a Sud. Il gioco prevede l'uso della "Fog of War" (Nebbia di Guerra), ovvero ciascun giocatore non conosce la reale consistenza delle pedine dell'avversario, poiché le unità sono piazzate con l'adesivo posto verso il giocatore che le controlla. Durante il gioco, ad un certo punto, alcune unità potrebbero essere rivelate all'avversario.



Sullo sfondo un Comandante Tattico francese attivato (rivelato)

DUE SCHIERAMENTI – TRE FAZIONI

Ci sono 2 *Schieramenti* nel gioco:

- i **Francesi** (Adesivi Azzurri e Blocchetti Blu)

e

- gli **Alleati** (Adesivi Rosso Chiaro e Blocchetti Rossi per la *Fazione* britannica; Adesivi Gialli e Blocchetti Neri per la *Fazione* prussiana).

Le due *Fazioni* alleate possono essere giocate dallo stesso giocatore (nel gioco a due giocatori) o da due diversi giocatori (nel gioco a tre giocatori). Comunque devono scegliere di giocare lo stesso tipo di *Azione* durante lo stesso *Impulso* (2.0 ed esempio in 6.2.1).

I britannici ed i prussiani sono alleati, quindi vengono considerati facenti parte dello stesso *Schieramento* per tutta la durata del gioco. Si osservi:

1. solo i prussiani possono entrare nelle *Aree Nere*.
2. Unità britanniche e prussiane non possono mai occupare contemporaneamente la stessa *Area* (ma possono attraversare tale *Area* senza fermarvisi),
3. né possono supportarsi l'un l'altro in alcun modo.

Se un'unità prussiana entra in un' *Area* controllata dai britannici che è vuota, questa passa sotto controllo prussiano e *vice versa* (vedi *LdC*).

COME VINCERE

Il gioco si vince in uno dei seguenti modi, qualunque si verifichi per primo:

A. Eliminazione Immediata (questa è una *Vittoria Decisiva* ed il gioco finisce immediatamente) se:



1. Wellington/Napoleone viene ucciso o
2. 10 unità della stessa Fazione (britanniche/francesi, non prussiane) sono state eliminate o
3. uno *Schieramento* controlla tutte e 7 le *Aree Vittoria* (*Mont St. Jean, La Haie Sainte, Château de Goumont, Papelotte, LaBelle Alliance, Plancenoit and Rossomme*).

B. Alternativamente, alla fine del gioco, lo *Schieramento* che controlla la maggior parte delle *Aree Vittoria* è il vincitore (**Vittoria Marginale**).

1.0 LA MAPPA

La mappa è divisa in zone chiamate **Aree**. Ogni *Area* è identificata in maniera univoca da un numero (da 1 a 115), e da un cerchio (verde giallo, rosso o nero) con uno scudo numerato che rappresenta il *Bonus del Terreno* (da 0 a 7).

1.1 TERRENO

Ci sono 4 tipi differenti (colori) di terreno:



1.2 COSTO PUNTI MOVIMENTO

Il colore del cerchio indica il numero di MP necessari ad entrare nell'*Area*:

- **Verde:** terreno pianeggiante, **1 MP**
- **Giallo/Rosso:** terreno accidentato, **2 MP**
- **Nero:** proibito – *Aree di ingresso dei Prussiani*.

NB: Aree di Foresta, Collina e di Fattorie Fortificate sono considerate terreno accidentato.

1.3 AMMASSAMENTO

Il colore del cerchio determina il numero massimo di unità che si possono disporre in quell'*Area*:

- **Verde:** 4 unità
- **Giallo:** 2 unità
- **Rosso** (*Area 52 - Château de Goumont*): 1 unità
- **Nero:** numero illimitato di Prussiani

Questo limite è calcolato per Schieramento, quindi un'Area Verde può contenere al massimo 8 unità, 4 per ogni Schieramento.

Unità prussiane e britanniche non possono mai disporsi insieme nella stessa *Area*.

1.4 AREE NERE

Le **tre Aree Nere** (10, 50 e 79) sul lato est della mappa sono proibite per Francesi/Britannici e sono le *Aree* in cui vengono piazzati i Prussiani dal terzo turno in poi. I limiti di affollamento sono ignorati per le *Aree Nere*.

Una volta uscite da una *Area Nera*, le unità prussiane non possono più rientrarci.

1.5 CONTROLLO DELLE AREE

- Un giocatore controlla un' *Area* se è l'unico giocatore ad avere unità in quell' *Area*.
- Se l'*Area* è vuota, il giocatore che controlla l'ultima unità che vi era posizionata controlla quell' *Area*. Le unità non hanno bisogno di fermarsi in un'*Area* per prenderne il controllo.
- Se un' *Area* contiene unità di entrambi le *Parti*, l'*Area* è *contestata*, ma appartiene al *Difensore originario*.

1.5.1 LINEA DI PARTENZA

La **Linea blu/rossa** (insieme al *Torrente Ohain*) divide la mappa in due parti. Quando il gioco inizia, tutte le *Aree* a nord sono controllate dai Britannici, tutte le *Aree* a sud sono controllate dai Francesi.

1.5.2 CONTROLLO DI UN'AREA

Piazzate un cubetto del colore appropriato quando un'*Area* cambia controllo. Se torna sotto il controllo di chi la controllava in origine, semplicemente rimuovete il cubetto:

- **blu** per i Francesi
- **rosso** per i Britannici
- **nero** per i Prussiani



1.6 LE AREE VITTORIA



Un'*Area Vittoria* ha l'icona di una *Stella* e conta ai fini della determinazione del vincitore alla fine del gioco.

Controllarle tutte e sette equivale ad un risultato di *Vittoria Decisiva*.

1.7 CHEMIN CREUX (Strada Incassata)

Wellington schierò la maggior parte delle sue unità nascoste dietro il dorso del crinale formato dalla così detta Chemin Creux (Strada Incassata).



Queste cinque *Aree* (38, 39, 27, 28 e 17) hanno uno speciale bordo in rosso ed hanno una funzione speciale nel gioco (6.2.3.1.2).

2.0 DEFINIZIONI BASE

I seguenti termini sono descritti e utilizzati in diversi *Fasi* e *Impulsi* di un *Turno* e sono raggruppati qui per evitare ripetizioni. Sono anche riassunti nel **Sommario delle Regole** e nell' **Aiuto al Giocatore**.

Il gioco è diviso in *Turni* che rappresentano all'incirca 2 ore di tempo storico.

Un *Turno* è diviso in *Impulsi*.

Durante il proprio *Impulso*, una *Parte* può scegliere **una** delle seguenti opzioni:

- A. giocare un'*Azione Tattica*,
- B. giocare il *Disco dell'Iniziativa (Azione Strategica)*
- C. passare.

Successivamente l'altro *Schieramento* eseguirà il suo *Impulso*.

Dopo aver *passato* per due volte consecutive (*una per ogni Schieramento*), i giocatori eseguono la *Fase di Riorganizzazione*, dopo di che il *Turno* finisce e si fa avanzare di uno spazio il *Segnalino del Turno*.

Il gioco finisce immediatamente se si verifica **una** delle tre condizioni per una *Vittoria Decisiva*, oppure prosegue finché non si sia *passato* per due volte consecutive nel 5° turno.

2.1 INIZIATIVA



La *Schieramento* che inizia il *Turno* con il *Disco dell'Iniziativa* ha l'*Iniziativa* e quindi gioca il primo *Impulso*.

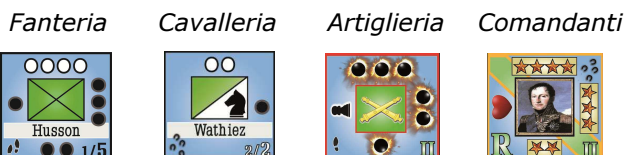
2.2 IN FASE - NON IN FASE

Lo *Schieramento in Fase* è lo *Schieramento* che sta correntemente svolgendo le fasi di gioco durante il suo *Impulso*

Quindi, il giocatore *Alleato* è lo *Schieramento in Fase* durante le fasi *Alleate* del suo *Impulso*, mentre il giocatore *Francese* è lo *Schieramento in Fase* durante le fasi *Francesi* del suo impulso. L'altro *Schieramento* è lo *Schieramento Non in Fase*.

3.0 UNITA'

Ci sono quattro tipi di unità nel gioco:

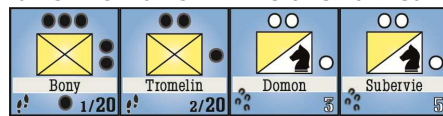


Ogni unità ha il suo nome storico ed un'*esclusiva codifica a colori* che identifica tutte le unità appartenenti allo stesso *Corpo d'Armata* e *Comandante Tattico*.

Nell'esempio qui sopra, il II Corpo francese è comandato da Reille (R) ed il colore del Corpo d'Armata è il verde.

3.1 CARATTERISTICHE delle UNITA'

Fanteria e Cavalleria sono tutte *Brigate*, eccetto la 3° e la 5° *Divisione di Cavalleria* (che non sarebbero grandi abbastanza per essere divise in due brigate) e la *Guardia Imperiale* (che era organizzata in *Reggimenti*).



L'**Artiglieria** rappresenta unità di circa 30-80 cannoni. Un **Comandante** non rappresenta solo il comandante stesso, ma anche il suo *Stato Maggiore* ed i soldati con lui distaccati.

Ogni unità è identificata dal nome del *Generale* che comanda l'unità e dal numero nell'angolo in basso a destra (ad esempio, 1/20 è la 1° Brigata della 20° Divisione).

Queste due indicazioni sono fornite solo a fini storici - non hanno nessun effetto sul gioco.

Nota: una Brigata di Fanteria Prussiana equivaleva ad una Divisione Francese o Britannica; comunque i Prussiani raggiunsero il campo di battaglia di Waterloo dopo una lunga marcia, quindi la loro forza è stata ridimensionata per rappresentare la fatica accumulata.

3.2 LA FORZA

La *Forza* di un'unità dipende dal numero di *pallini*, *stelle* o *palle di cannone* presenti in quel momento sul lato superiore del blocco. Il *Pedone* (Artiglieria) ed il *Cuore* (Comandanti) valgono "1".

Esempio: le quattro unità rappresentate in 3.0 hanno una forze di 4-3-2-1, 2-1, 3-2-1-1 e 4-3-2-1 rispettivamente, quindi la prima e l'ultima sono le unità più forti.

3.3 VALORI SPECIALI

Comandanti ed *Artiglieria* hanno anche un *Valore Speciale* rappresentato da *stelle* e *palle di cannone* rispettivamente.

Il valore speciale dei *Comandanti* è chiamato *Valore Tattico* o *Valore Strategico* (3.9), mentre il valore speciale di un' *Artiglieria* è detto *Valore d'Artiglieria* (3.10.1).

3.4 UNITA' di COMBATTIMENTO e di SUPPORTO

Tutte le unità capaci di combattere da sole sono **Unità di Combattimento** (UC): *Fanteria* e *Cavalleria*. Le *Unità di Combattimento* possono combattere solo nell'*Area* che occupano sommando la loro *Forza*.

Comandanti e *Artiglieria* sono **Unità di Supporto** (US), e non possono mai attaccare (ma possono difendersi) senza una UC. Le *Unità di Supporto* possono:

- A. combattere nell'*Area* che occupano aggiungendo la loro *Forza* (inclusi il **Pedone** ed il **Cuore**),

- B. appoggiare il *Combattimento* in Aree adiacenti aggiungendo rispettivamente il loro *Valore Tattico* e/o il loro *Valore d'Artiglieria* (3.9 and 3.10.1).

3.5 COLPI E DANNI

Per ogni *Danno* subito in *Combattimento*, la *Forza* di un'unità è ridotta ruotando il blocchetto della unità di 90° anti orari.

Alcune unità hanno però la capacità di assorbire colpi senza subire *Danni*. Questa abilità è codificata in base al colore:

- pallini neri, pedone, palle di cannone: 1 colpo = 1 Danno
- pallini bianchi: 2 colpi = 1 Danno
- pallini rossi ed il cuore di un Comandante: 3 colpi = 1 Danno

3.6 UNITA' ELIMINATE E MORALE

Se un'unità che è stata già ridotta al suo livello minimo subisce danni ulteriori, viene eliminata.

Le unità eliminate vanno rimosse dalla mappa e non possono essere ricomposte. Le unità Francesi e Britanniche eliminate (ma non quelle Prussiane) hanno effetto sul *Morale* del loro rispettivo schieramento (6.2.3.1.9).

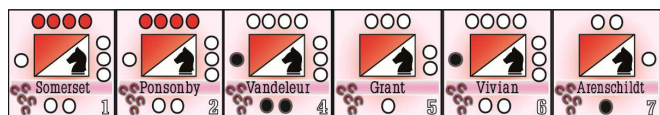
3.7 CAPACITA' MOVIMENTO

Ogni unità può muovere fino ad esaurire la propria *Capacità Movimento*, che è espressa in *Punti Movimento* (PM). I PM sono stampati sulle pedine, sotto forma di *impronte/zoccoli*, come promemoria:

- *Artiglieria appiedata*, si muove a piedi, 1 MP
- *Fanteria*, si muove a piedi, 2 MP
- *Cavalleria*, *Artiglieria a Cavallo* e *Comandanti*, si muovono tutti a cavallo di 4 MP

3.7.1 VELOCITA' CAVALLERIA INGLESE

L'esercito Inglese aveva cavalli di miglior qualità, quindi le 6 cavallerie inglesi - qui sotto rappresentate col nome del Generale stampato in nero su etichetta rosa ed i loro 5 *Comandanti Tattici* - hanno +1 MP, perciò 5 MP - indicati in rosso - invece di 4 MP:



Nota che solo I 5 *Comandanti Britannici* e le 6 *Brigate Inglesi di Cavalleria* hanno 5 MP, mentre l'*Artiglieria a Cavallo*, le *Cavallerie Olandesi*, d'*Hannover* e di *Brunswick* hanno 4 MP, segnati in nero sulle pedine.

3.8 INGAGGIO e DISINGAGGIO

Entrare o uscire da un'Area occupata da unità nemiche (ingaggio/disingaggio) costa +1 MP. Quando

ingaggiano, le unità devono fermarsi. Quando *disingaggiano*, le unità devono entrare in un'Area sotto controllo amico.

La *Cavalleria* (e l'*Artiglieria a Cavallo*) possono *disingaggiare* entrando in un'Area amica e poi *ingaggiare* in un'Area o entrare in un'Area controllata dal nemico nello stesso *Impulso*, a patto che abbia abbastanza MP.

3.9 COMANDANTI

I *Comandanti* sono il centro nevralgico di qualsiasi forza militare. Sono unità a cavallo ed hanno 4 MP - 4 *zoccoli neri* segnati sulle pedine (I *Comandanti Britannici* 5 MP - e 5 *zoccoli rossi*).

La loro *Forza* è chiamata **Valore Strategico** (per i *Comandanti Strategici*) e **Valore Tattico** (per i *Comandanti Tattici*) ed è rappresentato da *Stelle* (da 4 a 2) e da un *Cuore* (Forza minima) invece che da pallini.



Ogni *Fazione* ha un **Comandante Strategico (CS)**:

- **Napoleone** per i Francesi
- **Wellington** per i Britannici
- **Blücher** per i Prussiani

Inoltre ogni *Fazione* ha un numero di **Comandanti Tattici (CT)**, ognuno al comando di un *Corpo di Armata*, con un colore specifico:

- i Francesi hanno 6 *Comandanti Tattici*;
- i Britannici hanno 4 *Comandanti Tattici*;
- i Prussiani hanno 3 *Comandanti Tattici*.

3.9.1 ATTIVARE UN COMANDANTE

Attivare un *Comandante* significa che il giocatore che lo controlla può muoverlo spendendo fino a 3 MP (4 MP per i Britannici) per poi rivelarlo (*mettere l'unità in orizzontale in modo che sia visibile a tutti i giocatori*). Un *Comandante* non può essere attivato in un'Area che contenga unità nemiche. Rivelare un *Comandante* costa 1 MP.

I *Comandanti* possono essere attivati solo nella Fase di:

- *Riorganizzazione (Comandante Strategico)*
- *Attivazione (Comandante Tattico)*.

Quando attivato, un *Comandante* deve prima muovere e poi essere rivelato, non il contrario, ma può essere rivelato senza muovere affatto.

3.9.2 DISATTIVARE I COMANDANTI

I *Comandanti attivati* devono essere disattivati:

- alla fine della *Fase di Riorganizzazione (SL)*
- nella *Fase di Disattivazione (TL)*.

Quando disattivato, un *Comandante* viene ridotto ruotando la sua pedina di 90° in senso orario dopo di che ritorna nascosto.

3.9.3 LIVELLO CUORE

Quando raggiunge il livello *Cuore*, un *Comandante* (TL e SL) può ancora essere attivato, ma è limitato nella sue capacità.

1. Se disattivato, non è ridotto.
2. Se attaccato, il *Cuore* ha una *Forza* pari ad 1 ma sono necessari 3 colpi per eliminarlo.
3. I *Comandanti Strategici* hanno un *Valore Strategico* di 1.
4. I *Comandanti Tattici* hanno il loro *Valore Tattico* (3.9) ridotto a 0 ed il loro *Raggio tattico* (3.9.5.1) ridotto di 1 (quindi 1 per i *Francesi* e 0 per gli *Alleati* – il che significa che gli *Alleati* possono comandare solo unità nella stessa Area occupata da un TL una volta attivato).



3.9.4 COMANDANTI STRATEGICI (CS)

Il *Comandante Strategico* è il comandante in capo della sua *Fazione*. Ha un adesivo su entrambi i lati del blocchetto (quello con le *Insegne Personali* dalla parte del giocatore che lo controlla, l'altro girato verso il nemico). Il massimo *Valore Strategico* (VS) è 4, cui corrisponde la massima forza, mentrea *Livello Cuore* abbiamo il minimo *Valore Strategico* (e parimenti *Forza*) pari ad 1. Un *SL* può essere attivato solo durante la *Fase di Riorganizzazione*.

3.9.5 Comandanti Tattici (CT)

Un *Comandante Tattico* (CT) comanda solo le unità appartenenti al suo *Corpo d'Armata* (stesso colore), e solo se esse sono entro il suo *Raggio Tattico*.

Durante un' *Azione Tattica*, una *Fazione* può attivare un numero massimo di *Comandanti Tattici* uguale al *Valore Strategico* del suo CS.

Per ogni CT attivato, può essere risolta una *Battaglia* nella *Fase di Combattimento*.

3.9.5.1 Raggio Tattico (RT)

Il *Raggio Tattico* (RT) è la distanza entro al quale un *Comandante Tattico* può dare ordini. Il *Raggio Tattico* è di 1 Area (ovvero le Aree circostanti) per gli *Alleati* e 2 Aree per i *Francesi*. Il *Raggio Tattico* è soggetto alle stesse restrizioni della *Linea di Comunicazione* (LdC) (6.4.1).

Quindi un *Comandante Tattico* - una volta attivato – può comandare solo unità del suo *Corpo d'Armata* (colore) e all'interno del suo *Raggio Tattico*.

3.9.5.2 Uxbridge

Uxbridge (U) è il *Comandante* della *Cavalleria Britannica*. Egli ha 5 MP ed un'abilità speciale: a differenza di altri *Comandanti Tattici*, Uxbridge ha un *Raggio Tattico* uguale al suo *Valore Tattico*:

- 4 Aree a piena forza
- 3 Aree a 3 stelle
- 2 Aree a 2 stelle
- 0 Aree a *Livello Cuore* – può comandare solo unità nella stessa Area che occupa una volta attivato.

3.9.5.3 Movimento Potenziato

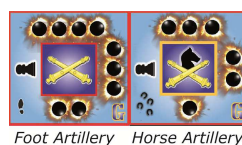
Tutte le unità che appartengono al *Comandante Tattico* attivato ed entro il suo *Raggio Tattico* all'inizio del loro movimento guadagnano 1 MP extra.

3.9.5.4 Impiego del Comandante Tattico

Un *Comandante Tattico* attivato aggiunge automaticamente il suo *Valore Tattico* a qualsiasi battaglia nelle Aree adiacenti, mentre qualsiasi *Comandante* (*Strategico* o *Tattico*) aggiunge la sua *Forza* ad una *Battaglia* se ha luogo nell' Area che occupa.

3.10 Artiglieria

Ci sono due tipi di *Artiglieria*:

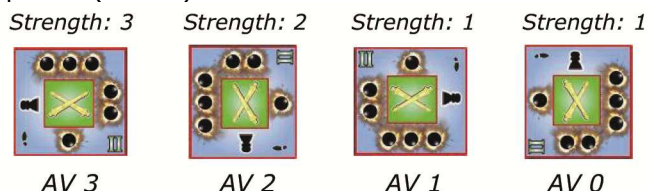


Foot Artillery Horse Artillery

- *Artiglieria Appiedata* – di solito più potente ma più lenta (1 MP)
- *Artiglieria a Cavallo* – più veloce (4 MP) ma di solito più debole

L'*Artiglieria* può ottenere il *Movimento Potenziato* (3.9.5.3).

L'*Artiglieria* automaticamente aggiunge la sua *Forza* se una *Battaglia* avviene nell'Area che occupa. In questo caso l'*Artiglieria* non verrà ridotta dopo aver sparato (3.10.1).



3.10.1 Impiego dell' Artiglieria

In alternativa, l'*Artiglieria* può essere attivata nella *Fase di Movimento* rivelandola (1 MP) e impiegata nella *Fase di Combattimento* per aggiungere il suo *Valore Artiglieria* (VA) alle battaglie nelle Aree adiacenti.

L'*Artiglieria* così impiegata va ridotta dopo il combattimento, ruotandola di 90° in senso orario.

Quindi l'Artiglieria Appiedata, se il suo Comandante Tattico è stato attivato ed è entro il suo Raggio Tattico, ha 1+1 MP (Movimento Potenziato - 3.9.5.3), ma non può comunque muovere in un'Area Gialla (2 MP) ed essere rivelata (1 MP) al fine di sparare in un'Area adiacente, sebbene possa:

- A. entrare in una Area Verde (1 MP) ed essere attivata (1 MP) per sparare in un'Area adiacente aggiungendo il suo AV (viene poi ridotta dopo il combattimento) o
- B. ingaggiare un'Area Verde contestata (non può attaccare da sola) da un'Area adiacente (1+1 MP), aggiungendo la sua Forza (anche se è a Forza minima- Livello Pedone) senza venire ridotta dopo il combattimento.

Solo l' Artiglieria a Cavallo può ingaggiare un' Area Gialla contestata, poiché costa 3 MP.

3.10.2 LIVELLO PEDONE

A Livello Pedone, l'Artiglieria non può sparare in Aree adiacenti. Se un Combattimento avviene nell'Area che occupa, ha una Forza di "1", ed è eliminata se riceve 1 colpo.

3.10.3 SATURAZIONE ARTIGLIERIA FRANCESE

L'Artiglieria Francese può essere impiegata nella stessa Battaglia senza alcun limite. I Britannici ed I Prussiani possono invece impiegare al massimo 1 Artiglieria per Battaglia.

Note Finali su Comandanti e Artiglieria

Una Unità di Supporto può aggiungere il suo Valore Tattico (le stelle - Comandante Tattico) o il suo Valore Artiglieria (le palle di cannone - Artiglieria) a una Battaglia in un'Area adiacente solo se:

1. non si trova in un'Area con unità nemiche (ingaggiata)
2. è stata attivata
3. è stata dichiarata già "impiegata" nella Fase di Combattimento (Artiglieria solamente)

I Comandanti Tattici sono attivati durante la Fase di Attivazione, mentre l' Artiglieria è attivata durante la Fase Movimento. L'attivazione costa 1 MP.

I Comandanti Tattici e l'Artiglieria non vengono ridotti se sono nell'Area dove avviene la Battaglia.

L'Artiglieria Impiegata viene ridotta dopo aver sparato in un' Area adiacente.

L'Artiglieria può essere impegnata in più di 1 Battaglia, subendo una riduzione alla fine di ogni Battaglia, fino a quando ha un Valore Artiglieria (superiore al Livello Pedone).

I Comandanti Tattici possono aggiungere il loro Valore Tattico (superiore al Livello Cuore) nelle Aree adiacenti e sono ridotti durante la Fase di Disattivazione.

4.0 PIAZZAMENTO

Quando il gioco inizia, il **Britannico** controlla tutte le Aree a nord della Linea Rossa e del Torrente Ohain.

Le tre Aree Nere sono controllate dai **Prussiani** e nessuno altro giocatore può entrarci.

Il **Francese** controlla tutte le Aree a sud della Linea Rossa e del Torrente Ohain.

Il piazzamento iniziale viene fatto simultaneamente dal Francese e dal Britannico. Le unità vengono prima raggruppate secondo il colore dei blocchetti, poi per Colore del Corpo, poi vengono prese a caso e piazzate sulla mappa in Aree del colore e del tipo d'icona appropriati, 1 unità per icona.

Example: British Light Blue units (R Corps) are deployed as follows:



• the Leader (Picton) in Area 15



• the Artillery and 1 Infantry in Area 27



• an Infantry in Area 28



• an Infantry in Area 17



• an Infantry in Area 3



• the Brunswick Cavalry and 1 Brunswick Infantry (light blue/black icon) in Area 13

while the remaining 2 Light Blue and the Brunswick Infantry are added to the British Reserve Pool.

Wellington viene piazzato nell'Area 3. In totale, **33** unità Alleate (tutte Britanniche) sono piazzate a piena forza, mentre le 9 unità rimanenti sono piazzate a faccia in giù nel Parco delle Riserve Britanniche (conservate nella scatola del gioco).

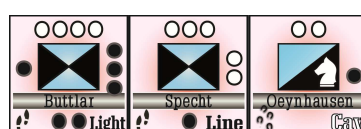
Napoleone viene piazzato nell'Area 100. Un totale di **35** unità Francesi vengono piazzate a piena forza, mentre le 19 unità rimanenti (18 di Fanteria ed 1 di Artiglieria della Guardia) vengono piazzate a faccia in giù nel Parco delle Riserve Francesi (conservate nel coperchio della scatola del gioco).

Il Cilindro Giallo (Segnalino di Turno) viene messo nella casella "1" della Turn Track (Tabella Segna Turni)

Il Francese inizia il gioco con il Disco Iniziativa e gioca il Primo Impulso.

Nota che le unità Prussiane entrano in gioco a partire dal 3° turno.

4.1 UNITA' di BRUNSWICK



Durante il piazzamento del gioco, la Cavalleria di **Brunswick** ed 1 Fanteria - scelta a caso fra 2 - devono essere piazzate nell'Area 13, mentre l'altra Fanteria è aggiunta al Parco delle Riserve Britanniche. Questa unità può entrare in gioco come Rinforzi, ma solo nell'Area 13 (non nel Chemin Creux).

5.0 RINFORZI

Le unità possono arrivare come *Rinforzi* in qualsiasi turno, ma solo se il *Comandante Strategico* si trova nell'*Area del Quartier Generale* e non impegnato in battaglia contro unità nemiche, in uno o nell'altro dei seguenti modi:

A. durante la *Fase di Riorganizzazione* attivando il *Comandante Strategico* (6.4)

B. giocando il *Disco Iniziativa* durante un turno (6.1)

I *Rinforzi* vengono pescati a caso dal *Parco delle Riserve* appropriato in numero uguale al *Valore Strategico* del *Comandante della Fazione*. I *Rinforzi* Prussiani vengono piazzati nell'*Area Nera* specifica. I *Rinforzi* Francesi e Britannici entrano in gioco in un'*Area contrassegnata dal simbolo e Colore di Corpo corrispondenti, 1 unità per icona, senza superare il limite di ammassamento.*

Se un *Rinforzo* non può essere piazzato perché non soddisfa una delle condizioni di cui sopra, allora deve tornare al *Parco Riserve* (non ne viene pescato nessun altro).

5.1 ARRIVO dei PRUSSIANI

All'inizio del 3°, 4° e 5° turno rispettivamente, il giocatore Alleato piazza liberamente le *entrate programmate dei Prussiani* come segue:

3° Turno - IV Corpo:

Blücher, Bülow (B), l' *Artiglieria Rossa*, 1 *Cavalleria Rossa* ed 1 *Fanteria Rossa* (queste ultime due sorteggiate) nell'*Area 50*; le altre *Unità Rosse Prussiane* diventano parte del *Parco Riserve Prussiane*.

4° Turno - II Corpo:

Pirch (P), l'*Artiglieria Verde* più 1 *Cavalleria Verde* ed 1 *Fanteria Verde* (queste ultime due sorteggiate) nell'



Area 79; le altre *Unità Verdi Prussiane* diventano parte del *Parco Riserve Prussiane*.

5° Turno - I Corpo: Ziethen (Z) e le tre *Unità Blu* nell'*Area 10*.

6.0 SEQUENZA di GIOCO

Un turno è costituito da un numero variabile di *Impulsi*, da un minimo di 2 ad un numero illimitato.

Lo *Schieramento* che ha l'*Iniziativa* gioca il primo *Impulso*, seguito dallo *Schieramento* avversario e così via.

Nel proprio *Impulso*, uno *Schieramento* può eseguire una sola tra queste tre azioni:

1. **Azione Strategica (AS)** – solo giocando il *Disco Iniziativa* se questo è in suo possesso
2. **Azione Tattica (AT)**
3. **Passo**

Se il *Passo* viene scelto 2 volte consecutivamente dai due *Schieramenti* (una volta ciascuno), il Turno termina con la *Fase di Riorganizzazione* (nella quale ogni giocatore può rigenerare i propri *Comandanti Tattici* e far entrare i rinforzi).

Arrivo dei Prussiani (turno 3, 4 e 5)

Impulsi (lo *Schieramento* con l'*Iniziativa* per primo)

1. Fase di Attivazione (*solamente AT*)
2. Fase Movimento
3. Fase Combattimento (*solamente AT e AS*)
4. Disattivazione (*solamente AT e SA*)

Fase di Riorganizzazione

6.1 AZIONE STRATEGICA

Se lo *Schieramento in Fase* ha il *Disco Iniziativa*, invece di attivare un *Comandante Tattico*, può dichiarare un'*Azione Strategica* giocando il *Disco Iniziativa*.

Successivamente può:

A. muovere un numero di unità massimo pari al *Valore Strategico* della sua *Fazione* – a patto che queste unità abbiano una valida LOC fino al *Comandante Strategico* e senza fare più di 1 nuovo ingaggio – e successivamente risolvere al massimo una *Battaglia* per *Fazione* nella *Fase Combattimento*.

oppure

B. far entrare *Rinforzi*, pescando a caso dal suo *Parco Riserve* un numero di unità massimo pari al *Valore Strategico* della sua *Fazione* e piazzarli (tutti a piena forza) in *Aree* che controlla ed in corrispondenza della specifica icona corrispondente sulla mappa (1 unità per icona), senza superare i limiti di ammassamento. Nessuna *Battaglia* può essere risolta.

Nessun *Comandante* deve essere attivato per compiere quest'azione. Successivamente, il *Disco Iniziativa* viene passato allo *Schieramento* avversario.

6.2 AZIONE TATTICA

Per compiere un'*Azione Tattica*, La *Parte in Fase* deve attivare almeno 1 *Comandante Tattico* con un *Valore Tattico* maggiore di "0".

Quindi lo *Schieramento in Fase* non può compiere un'*Azione Tattica* attivando solo *Comandanti Tattici* a *Livello Cuore*. Almeno uno deve avere "delle stelle".

6.2.1 Fase di Attivazione

Lo *Schieramento in Fase* attiva un numero di *Comandanti Tattici* che non siano *Isolati* (6.4.1), per

un valore massimo uguale al *Valore Strategico* della *Fazione* (inclusi quelli a *Livello Cuore* e almeno uno di questi deve avere un *Valore Tattico* maggiore di "0").

Esempio: Wellington è a Livello Cuore, Blücher è a 2. Così se la Parte Alleata decide di compiere un'Azione Tattica, potrebbe attivare fino ad 1 Comandante Tattico Britannico e fino a 2 Comandanti Tattici Prussiani, ma almeno uno di quei tre Comandanti Tattici deve avere un Valore Tattico maggiore di "0".

I *Comandanti* non possono occupare, né essere rivelati in un'Area contenente unità nemiche.

6.2.2 Fase Movimento

Le unità possono muovere se non sono isolate (6.4.1):

- A. 1 unità se si *Passa* (senza *Movimento Potenziato*)
- B. un numero di unità pari all' *VS* in una *AS* (senza *Movimento Potenziato*)
- X. qualsiasi unità nel *RT* dell'appropriato *CT* attivato in una *AT*.

Quando un'unità viene mossa, deve spendere MP per ogni Area nella quale entra (1 MP per Area Verde, 2 MP per Area Gialla/Rossa).

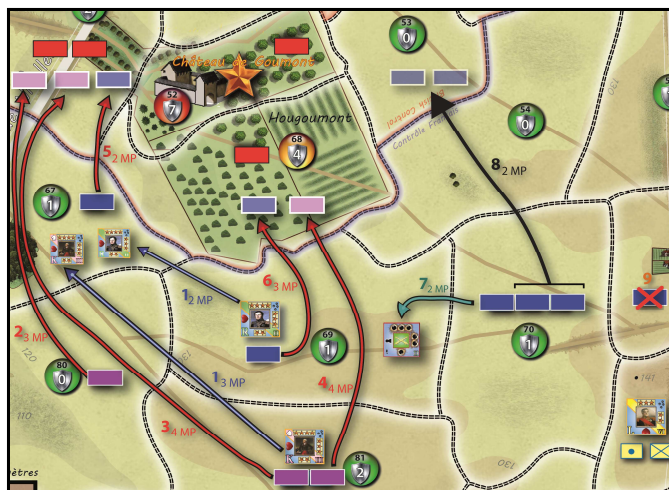
Entrare o uscire da un'Area occupata da unità nemiche (ingaggiare/disingaggiare) costa +1 MP.

Rivelare l' *Artiglieria* costa +1 MP.

Tutti i modificatori sono cumulativi.

Se un'unità non ha abbastanza MP per eseguire un movimento, non può farlo.

Le unità possono superare il limite di affollamento durante il movimento, ma non alla fine di esso.



Nell'esempio qui sopra, il Francese dichiara un'Azione Tattica. Poiché Napoleone è a piena forza (4 stelle), ha un *Valore Strategico* di 4 e fino a 4 *Comandanti Tattici* possono essere attivati. Comunque egli decide di attivare (1) solo Reille (comandante del 2° Corpo) e Kellerman (3° Corpo Cavalleria). Essi possono muovere fino a 3 MP e poi attivarsi (1 MP): spendono 2 MP e 3 MP rispettivamente e si attivano nell' Area 67. Dall' Area 67, tutte le unità francesi dei due Corpi sono entro il Raggio Tattico dei loro rispettivi *Comandanti* e possono muovere (e ottenere un *Movimento Potenziato*), eccetto la fanteria nell'Area 71 (9), fuori del *TR*. La Cavalleria (5 MP) nell'Area 80 si muove ed ingaggia (2) un'Area Verde (2+1 MP) assieme all'Artiglieria a Cavallo (5 MP) dall'Area 81 (3) e la Fanteria (3 MP) dall'Area 67

(5). L'altra Cavalleria nell'Area 81 (4) ingaggia l'Area 68 (3+1 MP) assieme alla Fanteria (6) dall'Area 69 (2+1 MP). L' Artiglieria nell'Area 70 muove e si attiva (7) nell'Area 69 (1+1 MP). Le due Fanterie (8) muovono nell'Area 53 (2 MP).

6.2.3 Fase Combattimento

Le *Battaglie* avvengono quando un'Area contiene unità di entrambe le *Parti* (Area contestata) e vengono risolte nella Fase di Combattimento. Una **Battaglia è obbligatoria solo quando un'Area è nuovamente contestata (nuovo ingaggio) durante l' Impulso corrente**. Sta alla discrezione dello schieramento in Fase decidere se risolvere la *Battaglia* o no se l'Area era già contestata all'inizio dell'*Impulso*. Le unità non possono attaccare se *Isolate* (6.4.1).

Il numero massimo di *nuovi ingaggi* e di *Battaglie* che l'Attaccante può risolvere in un *Impulso* è:

- 1 se ha scelto di giocare il *Disco Iniziativa* e quindi compie un'azione strategica.
- 1 per ogni *Comandante Tattico* attivato e quindi compie un'azione tattica.

Quindi, durante la Fase Movimento, lo schieramento in Fase non può contendere più nuove Aree del numero massimo di nuove *Battaglie* che gli è consentito risolvere nella Fase di Combattimento.

Se ci sono più *Battaglie* in corso, I giocatori non devono rivelare le unità fino alla Fase Conclusiva. Nella Fase di Combattimento l'attaccante sceglie l'ordine nel quale le *Battaglie* devono essere risolte, Area per Area. Poi, prima l'Attaccante dichiara se qualche sua *Artiglieria Attivata* in Aree adiacenti - se ce ne sono - cannoneggia l'Area (*Impiego dell'Artiglieria*), e poi entrambi i giocatori simultaneamente rivelano le loro unità nell'Area.

6.2.3.1 Sequenza di Combattimento

1. Dichiarazione Impiego dell'Artiglieria
2. Effetto *Chemin Creux*
3. Fase Conclusiva
4. Calcolo del Risultato Finale
5. Applicazione delle Perdite

6.2.3.1.1 Impiego dell' Artiglieria

L'Attaccante dichiara, se presenti e se lo desidera, quale delle sue *Artiglierie Attivate* in Aree adiacenti spara (*impiegata*) nell'Area. Gli Alleati possono Impiegare solo una *Artiglieria*, i Francesi possono Impiegarne più di una (3.10.3).

6.2.3.1.2 Chemin Creux (Strada Incassata)

Se si verificano entrambe le seguenti condizioni:

1. il Francese dichiara una *Battaglia* in una delle 5 Aree *Chemin Creux*
2. L'Area era controllata dal Britannico (e non contestata) all'inizio dell'*Impulso*

allora i Britannici possono scegliere 1 unità dal *Parco Riserve Britannico*. L'unità aggiunta non può violare il limite d'ammassamento e deve corrispondere al colore (e simbolo?) di schieramento è

disponibile (*arancione* per le Aree 38 e 39; *azzurro* per le Aree 27, 28 e 17).

Se più di una unità soddisfa le condizioni la scelta tra queste è fatta a caso. L'unità selezionata viene posizionata nell'Area prima della *Fase Conclusiva*.

6.2.3.1.3 Fase Conclusiva

Durante la *Fase Conclusiva*, tutte le unità coinvolte in una *Battaglia* devono essere rivelate mostrando il lato che ne descrive le caratteristiche.

6.2.3.1.4 Potenza di Fuoco

La **Potenza di Fuoco Offensiva (OF)** dell'Attaccante in una Battaglia è calcolata sommando

- la *Forza* delle sue unità nell'Area
- il *VT* dei suoi *CT Attivati* nelle Aree adiacenti e il *VA* della sua *Artiglieria Impiegata* presente nelle Aree adiacenti.

La **Potenza di Fuoco Difensiva (DF)** del Difensore è calcolata sommando:

- la *Forza* delle sue unità nell'Area
- il *Bonus del Terreno* nell'Area.

6.2.3.1.5 Determinazione Vincitore (FR)

Sottrarre il DF dall'OF per ottenere il *Risultato Finale* (FR).

FR=0 il combattimento è un **Pareggio**, nessuna perdita.

FR>0 l' **Attaccante Vince**.

FR<0 il **Difensore Vince**.

6.2.3.1.6 Calcolo delle Perdite

Lo *Schieramento che Perde* in una *Battaglia* subisce una quantità di perdite (*colpi*) chiamate *Perdite Subite* (IL) uguale al *Valore Assoluto del Risultato Finale*: **|FR|**.

La quantità di *colpi* è limitata alla quantità di *colpi* che quello *Schieramento* può assorbire con il totale dei *Punti Forza* delle sue unità (pallini/stelle/cuore/pedone) dentro l'Area.

La *Parte che Vince* subisce una quantità di *Perdite* (*colpi*) che dipende dalle *Perdite Subite* (IL) inflitte allo *Schieramento* sconfitto e dall' **|FR|**. Le frazioni sono arrotondante per eccesso.

|FR| = 1 a 5 (Vittoria Marginale)
il vincitore subisce *IL/2colpi*

|FR| = 6 a 10 (Vittoria Decisiva)
il vincitore subisce *IL/4 colpi*

|FR| > 10 (Vittoria Brillante)
il vincitore subisce *1 colpo*

6.2.3.1.7 Come applicare le Perdite

Prima lo *Schieramento Perdente*, e poi la *Schieramento Vincente*, devono applicare immediatamente le *Perdite*. Chi controlla le unità decide come applicare le *Perdite* (*colpi*) riducendole, secondo la tabella qui sotto:

Nero (Pallini/Pedone/Palle cannone/Stelle): **1 colpo**

Bianco (Pallini): **2 colpi**

Rosso (Pallini/Cuore di Comandante): **3 colpi**

La/le unità più forti devono essere ridotte per prime.

Il *Cuore* di un Comandante ed i *Pallini Bianchi/Rossi* possono essere usati per "fare da scudo" ad altre unità della stessa Forza.

6.2.3.1.8 Assegnare i Colpi in Eccesso

Se tutte le unità di una *Parte* ingaggiate nell'Area sono state eliminate e non tutti i *colpi* sono stati assegnati, qualsiasi *colpo in eccesso* non va assegnato ma ignorato.

6.2.3.1.9 Unità Eliminate

Le unità Francesi e Britanniche eliminate sono rimosse dal gioco e posizionate visibili nei rispettivi *Morale Track* (*Segna Punti Morale*), iniziando dalla casella "10".

Una volta che 10 unità Francesi o 10 unità Britanniche sono state eliminate, o il *Morale Francese* o il *Morale Britannico* rispettivamente è ridotto a "0" il gioco finisce immediatamente con una *Vittoria Decisiva* per l'altro schieramento. Le unità Prussiane eliminate sono semplicemente eliminate dal gioco e non hanno effetto sul *Morale Britannico*.

6.2.3.1.10 Round di Combattimento Aggiuntivi

Una *Battaglia* dura 1 round solamente. Nascondi tutte le unità che si difendono nell'Area quando il *Combattimento* è finito. Se l'Area è ancora contestata, allora le unità attaccanti rimangono visibili. L' *Artiglieria Impiegata dell'Attaccante* viene ridotta, non deve essere ancora nascosta dato che potrebbe fornire fuoco di *Artiglieria* ad un'altra Area adiacente. I *Comandanti* e l'*Artiglieria* dentro l' *Area di combattimento* non sono ridotti.

6.2.4 Fase di Disattivazione

Quando tutti i combattimenti sono stati risolti:

- ogni *Comandante Tattico attivato* deve essere ridotto (ruotato in senso anti orario di 90°) e disattivato, ovvero rimesso in verticale al fine di nascondere. Altrettanto ogni unità di Artiglieria attivata deve essere disattivata.

6.3 PASSO

Quando uno *Schieramento* sceglie il *Passo*, può muovere massimo 1 unità (fino al massimo della *Capacità Movimento* dell'unità, ma senza *Movimento Potenziato* - 3.9.5.3). Quest'unità non può ingaggiare, ma può disingaggiare.

Nel *Passo* non sono ammessi combattimenti.

Un *Turno* finisce dopo 2 *Passo* consecutivi (6.0).

6.4 FASE RIORGANIZZAZIONE

La *Fase di Riorganizzazione* si svolge alla fine di ciascun turno, ovvero dopo due *Passo* consecutivi.

Lo *Schieramento* senza *Disco Iniziativa* per prima, deve decidere se riorganizzare il proprio *Schieramento*, rigenerando *CT* e chiamando i *Rinforzi*.

Nel caso, deve attivare il suo *Comandante Strategico* nell'*Area di Quartier Generale*, che deve essere sotto controllo amico e non contenere unità nemiche:

- **Rosomme** per Napoleone (*Area 100*)
- **Mont St. Jean** per Wellington (*Area 3*)
- **Bois de Paris** per Blücher (*Area 50*)

Se il *Comandante Strategico* non si trova nell'*Area del Quartier Generale*, egli può essere mosso fino a 3 MP (4 per Wellington) per raggiungerla e spendere 1 MP per esservi rivelato.

Una volta che il *Comandante Strategico* è attivato durante la *Fase di Riorganizzazione* nell'*Area del Quartier Generale*, egli può:

1. rigenerare i suoi *Comandanti Tattici* in funzione del suo *Valore Strategico*

e successivamente

2. far entrare i *Rinforzi* (5.0 and 6.1.B).

Un *Comandante Tattico* è rigenerato (solo se in LdC - 6.4.1) ruotandolo in senso orario. Il numero totale di rotazioni distribuibili tra i comandi è pari all'attuale *Valore Strategico*.

Infine il *Comandante Strategico* viene disattivato (ovvero ridotto ruotandolo di 90° in senso anti-orario e riposizionato in verticale).

A *Livello Cuore* un *Comandante Strategico* ha un *Valore Strategico* di 1, e **non viene ridotto** una volta disattivato.

Per esempio: il giocatore Francese ha l'Iniziativa, quindi il giocatore Alleato deve riorganizzare per primo.

Il giocatore Alleato decide riorganizzare e attiva Blücher (VS 3) per rigenerare un CT Prussiano - da Livello Cuore a 4 stelle - e Wellington (VS 2) per rigenerare due CT Britannici da 3 a 4 stelle, e da 2 a 3 stelle rispettivamente.

Inoltre Blücher può piazzare 3 unità sorteggiate dal suo Parco Riserve, mentre Wellington solo 2.

Successivamente il giocatore Francese decide di non attivare Napoleone, quindi non può rigenerare i suoi CT, né piazzare Rinforzi.

6.4.1 LINEA di COMUNICAZIONE (LdC)

Una *Linea di Comunicazione (LdC)* è un percorso di lunghezza illimitata, tracciabile attraverso *Aree* sotto controllo amico e non contese, da un'unità al suo *Comandante Strategico*.

Una *LdC* può iniziare e/o terminare in un'*Area Contestata*, ma non può attraversarla, sia che questa sia sotto controllo amico che nemico.

Le unità senza una *LdC* sono *Isolate*.

Unità *Isolate* non possono muovere/attaccare/essere attivate/essere rigenerate.

Esempio: Battaglia in Area 27 (Chemin Creux)

Il Difensore (Britannico) ha due unità, mentre l'Attaccante (Francese) ha quattro unità nell'Area, più due Comandanti attivati ed un'Artiglieria attivata in Aree adiacenti. L' Attaccante dichiara che sta impiegando il 2° Corpo di Artiglieria dall'Area adiacente.

Questa è una delle 5 Aree Chemin Creux e non era contesa all'inizio dell'Impulso. Quindi, prima della Fase Conclusiva, poiché il Difensore ha due fanterie azzurre disponibili nel Parco Riserve Britanniche (le unità di Brunswick NON possono apparire nel Chemin Creux) egli decide di aggiungerne una pescandola a caso.

A questo punto si ha la Fase Conclusiva:

I Francesi hanno 4 unità nell'Area Combattimento: una Cavalleria a Forza 2, due fanterie a Forza 4 e un'Artiglieria con 1 palla di cannone: totale 11 Punti Forza. Inoltre egli ha attivato 2 Comandanti (ma uno è a Livello Cuore, quindi solo 2 Stelle possono essere aggiunte) e 1 Artiglieria (2 palle di cannone) in Aree adiacenti. L'OF è 15.

I Britannici hanno 3 unità: una fanteria a Forza 4, una fanteria a Forza 3 ed una Artiglieria da 3 palle di cannone, per un totale di 10 Punti Forza. Inoltre aggiunge il Bonus Terreno (3) per un totale di 13 DF.

Il FR è +2: una **Vittoria Marginale** per l' Attaccante.

Il Difensore deve subire 2 colpi ($IL = |FR|$), che riducono l'unità più forte da 4 (bianco) a 3.

L'attaccante subisce **IL/2** (Vittoria Marginale), ma poiché la sua unità più forte può assorbire 1 colpo senza essere ridotta, non subisce perdite.

L'Artiglieria nell'Area della Battaglia non è ridotta dopo aver fatto fuoco, mentre l'Artiglieria impiegata fuori dell'Area deve essere ridotta, passando da 2 ad 1 palla di cannone.

Il Difensore mantiene il controllo dell'Area, quindi le sue unità vengono nascoste dopo il Combattimento, mentre le unità dell'Attaccante rimangono visibili.

Nella Fase di Disattivazione l'Attaccante deve nascondere il 2° Corpo d'Artiglieria Verde (senza ridurlo nuovamente), deve nascondere il Comandante Verde (Reille) - senza ridurlo poiché è già a Livello Cuore - e deve ridurre (da 2 stelle a Livello Cuore) e nascondere il Comandante Rosa (Kellerman).



REGOLE OPZIONALI

Le *Regole Opzionali (RO)* aggiungono realismo e possono essere aggiunte dopo che i giocatori hanno acquisito confidenza con le regole base.

RO 1.0 PIAZZAMENTO LIBERO

Invece di pescare le unità a caso, i giocatori possono scegliere le unità, incluse le *entrate programmate dei Prussiani* e i *Rinforzi*.

Questa Regola può anche essere usata per bilanciare la partita tra due giocatori con diverse capacità (*il giocatore esperto pesca a caso le sue unità, mentre il suo avversario le sceglie*).

RO 2.0 CARICA DI CAVALLERIA

La *Carica di Cavalleria RADDOPPIA* la *Potenza di Fuoco in Attacco* delle *Unità di Cavalleria* se le due seguenti condizioni vengono soddisfatte:

1. la *Battaglia* ha luogo in un'Area Verde
2. l'*Attaccante* ha almeno un'unità di *Cavalleria* ed il *Difensore* non ne ha nessuna.

I *Comandanti* e l'*Artiglieria a Cavallo* non vanno considerati quando si applica questa regola opzionale.

RO 3.0 RICOGNIZIONE

Durante la *Fase Movimento*, un' *Unità di Cavalleria* invece di partecipare ad una *Battaglia*, può muovere fino a 3 MP (4 MP per la *Cavalleria Inglese*) in un'Area priva di unità nemiche e quindi essere attivata (come per i *Comandanti* - spendendo 1 MP) per compiere una *ricognizione* su un numero di unità nemiche in un'Area Verde adiacente pari alla sua forza (pallini).

Le unità individuate dalla *ricognizione* vengono scelte a caso dalla *Cavalleria* e devono essere rese immediatamente visibili. La *Cavalleria in ricognizione* non può attaccare nel corso dell' *Impulso* ed è disattivata durante la *Fase di Disattivazione*.

RO 4.0 IMPETUS

Se un' *Unità di Cavalleria* ha partecipato ad una *Battaglia* e l'Area è ora libera da unità nemiche, allora la *Cavalleria* può immediatamente muovere di 1 MP, prima che qualsiasi altra *Battaglia* sia risolta.

RO 5.0 LA GRANDE BATTERIE

Il giocatore Francese può giocare il *Disco Iniziativa* per bombardare una singola Area nemica non contesa con tutta l'*Artiglieria* in raggio che desidera, fino al suo *Valore Strategico*. Ogni *Artiglieria* deve:

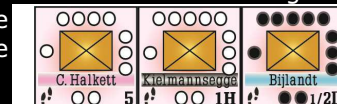
1. avere una *LdC* con Napoleone
2. essere attivata (rivelata) senza muovere
3. essere entro il raggio di 2 Aree dall'Area bersaglio.

Come eccezione alle regole normali, questa *Battaglia* è risolta normalmente, ma l'*Attaccante* non

subisce alcuna perdita ed il *Difensore* non può aggiungere *Bonus per il Terreno*. Le *Artiglierie* che hanno sparato **non** vengono ridotte.

RO 6.0 LE LINGUE DIFFERENTI

L'Armata Anglo-Olandese era estremamente eterogenea e comprendeva non solo soldati inglesi (*etichetta rosa*), ma anche tedeschi (*etichetta nera*) e olandesi (*etichetta blu*).



Se unità che parlano lingue diverse partecipano alla stessa *Battaglia*, la loro *Potenza di Fuoco* complessiva subisce un -1 per ogni lingua diversa (al massimo -2).

I *Comandanti* e l'*Artiglieria* sono di lingua inglese.

RO 7.0 RITIRATA

Se il *Difensore* ha il *Disco Iniziativa*, egli può giocare per ritirare TUTTE le sue unità da un'Area se un *Combattimento* è dichiarato in quell'Area.

Il *Disco Iniziativa* deve essere giocato (e speso) prima della *Fase Conclusiva*. Le unità che si ritirano devono ritirarsi in Aree controllate adiacenti già occupate da unità della stessa *Fazione* (i Britannici non possono ritirarsi Aree controllate dai Prussiani e vice versa) senza superare il limite di ammassamento. La ritirata può essere condotta in più di un'Area adiacente, a scelta del *Difensore*.

RO 8.0 ATTACCO COMBINATO

Se l'*Attaccante* ha dichiarato un attacco in un'Area ed ha almeno un'unità di ogni tipo che partecipa (*Comandante, Artiglieria, Fanteria e Cavalleria*), allora le *Perdite Subite dall'Attaccante* sono diminuite di 1.

Inoltre, se il *Difensore* ha giocato il *Disco Iniziativa* (OR 7.0), allora il *Disco* viene speso ma la *Ritirata* viene negata.

RO 9.0 MORALE

Ogni volta che viene risolto un *Combattimento*, l'*Attaccante* aggiunge il suo *Morale* all'*OF*, e il *Difensore* aggiunge il suo *Morale* al *DF*. I Prussiani sono considerati Britannici ai fini di questa regola.

Demoralizzazione

Durante la *Fase di Riorganizzazione*, ogni unità impegnata in battaglia con unità nemiche e non in grado di tracciare una *LdC* con il *Comandante Strategico* (*Isolamento* - 6.4.1), subisce la perdita di un livello, venendo ruotata in senso anti orario di 90°.

RO 10.0 ARRIVO DEI PRUSSIANI

L'*Arrivo Programmato dei Prussiani* possono variare. Iniziando dal Turno 3, il giocatore Alleato pesca uno dei tre *Comandanti Tattici* Prussiani e piazza le sue forze in un'Area specifica: Bülow nell'Area 50, Pirch nella 79, Zhieten nella 10.

Blücher entra sempre il Turno 3 nell'Area 50.