

**WATERLOO**  
L'ULTIMA BATTAGLIA DI NAPOLEONE  
18 Giugno, 1815  
Traduzione di Federico Faenza per KDS Distribuzione e [www.kdsstore.it](http://www.kdsstore.it)

**Contenuti**

1.0	Introduzione
2.0	Componenti
3.0	Iniziare
4.0	Svolgimento del Gioco
5.0	Rinforzi
6.0	Le Carte
7.0	Primo Giocatore
8.0	Movimento
9.0	Battaglia
10.0	Chateaux
11.0	Azioni
12.0	Comandanti
13.0	Vincere la Partita
14.0	Riassunto Storico

**1.0 INTRODUZIONE**

*Waterloo* è un avvincente boardgame che permette di ricreare una delle più grandi battaglie di tutti i tempi. All'alba del 18 giugno 1815 Napoleone Bonaparte, l'imperatore Francese, schierò 72000 uomini (49000 fanti, 15750 cavalieri e 7250 artiglieri) con 246 cannoni vicino a Waterloo, in Belgio. A dargli battaglia erano presenti Wellington e 68000 truppe alleate (50000 fanti, 12500 cavalieri, 5500 artiglieri), con 156 cannoni. Blücher e i suoi 72000 prussiani (e 44 cannoni) non erano distanti e si stavano muovendo verso il campo di battaglia con la speranza di rinforzare Wellington nel tardo pomeriggio. Storicamente, la battaglia fu una vittoria decisiva Anglo/Prussiana; anche se persero 22000 uomini, i Francesi ne persero 41000, quasi tutti insostituibili veterani. Napoleone dovette abdicare di nuovo e fu esiliato a Sant'Elena non molto tempo dopo.

Benché abbiamo fatto molti sforzi per dare ai giocatori la maggior profondità storica possibile, *Waterloo* è un gioco; sebbene non sia una lezione di storia voi, come giocatori, potete divertirvi molto cercando di cambiare il corso della storia.

I giocatori vincono la partita guadagnando il maggior numero di *Punti Vittoria*, nei seguenti modi:

- Occupando (ossia avendo una delle proprie unità in) certi riquadri, come indicato nel paragrafo *Vincere la Partita* (13.0).
- Annientando le unità nemiche.

**Giocatori e Durata della Partita**

Waterloo può essere giocato sia da due (Alleati contro Francesi) che da tre (Inglese/Alleati, Prussiani e Francesi) giocatori. Il "gioco rapido" (4 turni di gioco, *solo per due giocatori!*) dovrebbe durare attorno ai 60 minuti, il gioco completo (7 turni di gioco) attorno a 2 ore. La durata è da aumentare del 50% circa la prima volta che giocherete, non preoccupatevi se dura di più, questo gioco ha molti segreti da scoprire.

**2.0 COMPONENTI**

Ogni copia di Waterloo contiene:

- 1 plancia del campo di battaglia
- 55 Carte Comando
- 50 Fanteria e cavalleria
- 2 leader (Napoleone e Wellington)
- 58 segnalini Confusione, Punto Distruzione Chateau, Mossa, Riorganizzazione e Punto Vittoria
- 1 Carta Riassuntiva
- 1 segnalino Turno
- 1 Manuale

Se qualsiasi di queste parti è mancante o danneggiata, ci scusiamo per l'inconveniente e vi chiediamo di contattarci per ricevere dei pezzi di ricambio.

Inviare le vostre lettere (in inglese o tedesco) a:

Phalanx Games  
Attn.: Norden & Suden  
Bochumer Str. 122  
45529 Hattingen  
Germany  
Fax: +49-(0)2324-80376  
E-Mail: [UBlennemann@aol.com](mailto:UBlennemann@aol.com)

## 2.1 La Plancia

La plancia è una mappa del campo di battaglia di Waterloo (anche se la città di Waterloo si trova parecchi chilometri più a nord). La mappa è coperta da una griglia di riquadri, con ogni riquadro pari a circa 350 metri di larghezza. Ogni riquadro ha un *tipo di terreno* e alcuni di essi hanno delle caratteristiche speciali sui loro bordi. Gli effetti dei vari tipi di terreno sono discussi in seguito e elencati sulla Tabella Effetti del Terreno sulla carta riassuntiva.

## 2.2 I segnalini

**Unità di Combattimento:** I segnalini di cartone sono unità di cavalleria e fanteria. Non ci sono pezzi di artiglieria nel gioco. Le unità di fanteria sono divisioni (per i Francesi e Inglese/Alleati) e brigate (per i Prussiani), le unità di cavalleria sono divisioni e brigate.

Le unità di fanteria includono le indicazioni di divisione o brigata (in alto) e la designazione dell'unità (a destra). Le informazioni storiche sono presenti come riferimento. I segnalini possono anche contenere altre informazioni come lo stato di "elite" di un'unità o la divisione tra cavalleria leggera e pesante.

**Comandante:** L'esercito Francese e quello Inglese/Alleato hanno un segnalino comandante – Napoleone e Wellington. Non c'è alcun comandante Prussiano nel gioco.

**Nota:** *I Prussiani non hanno un Comandante (Blücher) perché il suo effetto sulla battaglia non fu sufficientemente decisivo da includerlo.*

**Segnalini Punto Distruzione Chateau:** Questi segnalini vengono usati per tener conto dello stato dei tre chateaux e dei benefici difensivi che offrono (vedi 10.0). Più basso il numero di segnalini Punto Distruzione Chateau meno effettive le difese dello chateau.

**Segnalini Confusione:** Questi segnalini vengono usati per tener conto di quali unità sono Confuse (vedi 9.5).

**Segnalini Mossa:** Le unità che hanno mosso nel turno di un giocatore (vedi 4.0) ricevono un segnalino mossa dopo aver concluso il movimento per indicare che non possono muovere nuovamente durante il turno di quel giocatore.

**Segnalini Riorganizzazione:** Le unità che vengono *Riorganizzate* (vedi 11.6) ricevono un segnalino Riorganizzazione per indicare che non possono muovere o attaccare durante il turno di quel giocatore.

**Segnalini Punto Vittoria:** Questi segnalini indicano quale fazione controlla una posizione di Vittoria (vedi 13.2 e 13.3). Se il segnalino è dal lato Francese, il giocatore Francese occupa e controlla la posizione, se è dal lato Inglese/Alleato, la posizione è controllata dal giocatore Inglese/Alleato. Quando il controllo cambia, girate il segnalino.

## 2.3 Segnalino Turno

Prima dell'inizio della partita, mettete il segnalino turno (in legno) nel riquadro del turno 1. Dopo il termine di ogni turno spostatelo al turno successivo, fino alla fine della partita.

## 2.4 Le Carte

Ci sono tre mazzi di carte, uno per l'Esercito Francese (26 carte), uno per l'Esercito Inglese/Alleato (19 carte). E uno per l'Esercito Prussiano (10 carte). Il retro di ogni carta è di un colore diverso per indicare l'appartenenza a quell'esercito.

I tre mazzi vengono sempre tenuti separati, anche quando un giocatore controlla sia gli Inglese/Alleati che i Prussiani.

Le carte usano dei simboli per indicare le loro funzioni di gioco. Un numero di fianco a un simbolo è il valore della carta. I simboli sono:

[SIMBOLI

]I giocatori useranno alcune delle loro carte – non tutte- durante il proprio turno di gioco.

## 2.5 Abbreviazioni

All'interno del regolamento vengono usate le seguenti abbreviazioni:

BP	Punto Battaglia
CDP	Punto Distruzione Chateaux
MP	Punto Movimento
VP	Punto Vittoria

## 3.0 INIZIARE

### 3.1 Disporre le unità di combattimento e i comandanti

La seguente illustrazione della plancia di gioco mostra la posizione iniziale delle unità e dei comandanti. Disponetele come indicato e assicuratevi che il *verso* sia corretto. (vedi 8.1)

**Nota:** A meno che non sia indicato diversamente, tutte le unità Inglesi sono rivolte verso la parte sud della mappa, mentre le unità francesi verso la parte nord.

Mettete i Segnalini Punto Vittoria, con il lato Inglese/Alleato verso l'alto, nei seguenti riquadri: Hougoumont, La Haye Sainte, Frischermont, e Mt. St Jean (per 13.2), o in: Hougoumont, La Haye Sainte, Mt. St Jean, nei tre riquadri in Plancenoit (per 13.3).

Le unità Prussiane vengono messe da parte e entreranno in gioco esclusivamente come rinforzi (vedi 5.0).

### 3.2 Distribuire le carte

- Ogni giocatore mescola il proprio mazzo.
- Il giocatore *Francese* pesca **15** carte a caso dal proprio mazzo e mette le altre da parte, tenendo segrete le 15 carte fino a quando non vengono giocate.
- Il giocatore *Inglese/Alleato* pesca **12** carte dal proprio mazzo, e mette le altre da parte, tenendo segrete le 12 carte fino a quando non vengono giocate.
- Non viene usata alcuna carta *Prussiana* durante il primo turno.

A questo punto la partita ha inizio, con il round *Francese*.

## 4.0 SVOLGIMENTO DEL GIOCO

*Waterloo* si svolge in un numero fisso di turni, con ogni turno pari a circa 90 minuti di tempo reale. Il *gioco completo* dura 7 turni, il *gioco rapido* 4.

Ogni turno di gioco è composto da un numero variabile di "round", che dipende da come vengono giocate le carte. In ogni round, il giocatore di turno gioca da 1 a 5 delle sue carte (5 carte è il massimo numero di carte giocabili dal giocatore di turno). Le carte vengono usate per muovere le unità e per azioni speciali. Dopo aver usato una carta (per muovere o come azione speciale), il giocatore può iniziare una battaglia.

Un tipico *round* si svolge in questo modo: Il giocatore Francese gioca una delle proprie carte per muovere e muove due delle proprie unità. Dopodiché dichiara di iniziare una *battaglia*. Per la battaglia gioca un'altra carta. Dopo il termine della battaglia, gioca la sua terza carta per muovere. Di chiara una seconda battaglia e gioca altre due carte. A questo punto ha giocato 5 carte (il suo massimo). Ora inizia il round Inglese/Alleato. Ogni parte viene descritta dettagliatamente in seguito.

**Eccezione:** Se un giocatore non ha più carte da giocare, l'altro giocatore gioca tutte le carte rimaste (o qualsiasi numero lui voglia) in qualsiasi numero di turni giocatore durante quel turno di gioco.

Quando un giocatore termina il proprio turno, rimuovete tutti i segnalini *Mossa* e *Riorganizzazione* dalle unità. Il gioco passa all'avversario, che svolge un "round" giocando da 1 a 5 carte. In una partita a tre giocatori il gioco passa tra gli schieramenti, non tra i singoli giocatori.

**Esempio:** Il giocatore Francese inizia un turno, seguito dal giocatore Inglese, seguito da quello Francese, seguito dal Prussiano, poi di nuovo il Francese e così via.

Il gioco continua in questo modo fino a quando entrambi (o tutti) i giocatori hanno giocato tutte le carte che avevano a disposizione in quel turno di gioco. A questo punto il turno finisce e il segnalino turno viene spostato al riquadro successivo.

Un giocatore può sempre decidere di non giocare alcuna delle proprie carte; se lo fa (o non ha più carte a disposizione), *passa*. Se entrambe le parti (Francesi e Anglo-Prussiani) passano **consecutivamente**, il turno di gioco finisce, anche se rimangono delle carte da giocare

### Distribuire le carte

All'inizio di ogni turno di gioco, ogni giocatore rimescola tutte le sue carte e prende un numero di carte (a caso) seguendo questa tabella:

<b>Francesi</b>	15 carte
<b>Inglese/Alleati</b>	12 carte
<b>Prussiani</b>	turno 2, 1 carta
	turno 3, 3 carte
	turno 4, 4 carte
	turno 5, 6 carte
	turno 6, 7 carte
	turno 7, 8 carte

**Nota:** Le unità e le carte Prussiane vengono usate solo nel *gioco completo*, vedi sotto.

## 5.0 RINFORZI

Il giocatore Inglese/Alleato (o Prussiano) riceve nuove unità (tutte Prussiane) durante il corso del gioco completo. Non ci sono rinforzi Prussiani durante il gioco rapido. Il giocatore Prussiano riceve un numero maggiore di carte man mano che il gioco continua.

I rinforzi Prussiani possono entrare sulla plancia, durante il gioco completo, seguendo la tabella sulla Carta Riassuntiva. Entrano in gioco nel riquadro indicato, usando le carte Prussiane per muovere. Il primo riquadro in cui si entra costa comunque un punto movimento. Il giocatore Alleato/Prussiano decide in che verso saranno rivolte le proprie unità una volta entrate (vedi 8.1).

Il riquadro attraverso il quale entreranno i rinforzi Prussiani viene scelto al momento in cui l'unità in questione entra in gioco. Quando c'è una scelta ("B o C", vedi la Carta Riassuntiva), tutte le unità che entrano nello stesso turno *devono* entrare dallo *stesso* riquadro. Se alcune unità non possono entrare in gioco durante il turno indicato, possono entrare in un turno successivo.

## 6.0 LE CARTE

Ogni carta permette al giocatore che la usa di fare una (soltanto una) delle due o tre cose che riporta su di essa. Una volta giocata, la carta viene rimessa nella parte inutilizzata del proprio mazzo di appartenenza. Il mazzo viene mescolato e usato per distribuire le carte durante il turno successivo.

Ogni carta contiene almeno due informazioni, e in alcuni casi tre.

- **Punti Movimento #:** Questo valore è il numero di Punti Movimento che la carta mette a disposizione delle unità di quell'esercito, **se giocata per muoversi**.
- **Punti Battaglia #:** Questo valore è il numero di Punti Battaglia che la carta, **se usata in Battaglia**, mette a disposizione delle unità di quell'esercito impegnate in combattimento
- **Azione:** Alcune carte contengono azioni specifiche, da effettuarsi quando il giocatore **usa quella carta come Azione**. **Esempio:** Una carta che riporta il simbolo del "Fuoco di Artiglieria" può essere usata per confondere le unità nemiche.

Quando giocate una carta dovete prima di tutto dichiarare il modo in cui viene utilizzata (movimento, battaglia o azione). Quella carta può essere usata esclusivamente a quello scopo. Il giocatore non può giocare altre carte fino a quando non completa quella precedente.

Alcune carte possono essere usate come azioni durante il turno di un *avversario* (vedi 11.7). Una carta giocata in questo modo non conta ai fini del numero totale delle carte giocate nel proprio turno. La carta viene comunque considerata usata, e viene rimessa nella parte inutilizzata del mazzo.

**Importante:** In un qualsiasi turno i giocatori Anglo/Prussiani possono giocare solo o carte Inglese/Alleati o carte Prussiani, ma non entrambe. Se non si accordano su quali usare, la scelta ricade sul giocatore Inglese. Se c'è solo un giocatore Alleato può usare o carte Inglese/Alleati o carte Prussiani in un singolo turno, non può mischiarle.

## 7.0 IL GIOCATORE INIZIALE

Nel primo turno di gioco, il giocatore Francese è automaticamente il primo giocatore a svolgere un round. Dopo il primo round i giocatori si alternano.

Per tutti gli altri turni di gioco, i giocatori possono "puntare" per chi giocherà per primo (*Non sono obbligati a farlo*). Si punta scegliendo una carta dalla propria mano, di nascosto; entrambi i giocatori rivelano

simultaneamente la propria carta o mostrano la mano vuota. Una carta rivelata si considera usata e viene rimessa nel mazzo delle carte non utilizzate, ma non conta per il massimo di 5 carte giocate per turno. Inizia il gioco chi rivela la carta con il valore di MP superiore. Se un giocatore non ha puntato (non scegliendo una carta), l'altro giocatore è automaticamente il primo. Se viene usata una carta Inglese per la puntata, possono essere usate solo carte Inglesi nel round del primo giocatore; se viene usata una carta Prussiana, possono essere usate solo carte Prussiane.

Se le carte rivelate hanno lo stesso valore o nessuno punta, ogni giocatore pesca una carta a caso dalla parte inutilizzata del mazzo. Se si pareggia di nuovo, ripetete il processo fino a quando non si ha un vincitore. In una partita a tre giocatori solo uno dei due giocatori punta per il lato Anglo-Prussiano; nel caso di disaccordi, decide il giocatore Inglese chi deve puntare.

## 8.0 MOVIMENTO

Quando viene giocata una carta per il movimento, il giocatore può usare il numero di Punti Movimento (MP) indicati – ad esempio MP 6 indica che la carta da 6 Punti Movimento – per muovere una o più delle sue unità e il suo Comandante in qualsiasi combinazione possibile, fintantoché non usa più del numero di MP indicati. Non è obbligatorio usare tutti gli MP, ma quelli avanzati non possono essere utilizzati in turni successivi.

**Esempio:** Il giocatore Francese gioca una carta da 4 MP. Muove di 2 MP l'unità 3/I Corps Infantry, di 1 MP la 2/I Corps Infantry e usa l'ultimo MP per muovere Napoleone di un riquadro.

Il costo per muovere una singola unità in un riquadro è indicato nella Tabella del Terreno sulla Tabella Riassuntiva. Alcuni lati di certi riquadri hanno costi terreno addizionali, e potrebbe costare di più entrare in quel riquadro da un lato rispetto che da un altro. Un'unità non può entrare in un riquadro se non ha MP sufficienti per attraversare quel lato e entrare nel riquadro.

**Importante:** Le unità muovono solo attraverso i lati dei riquadri, non attraverso gli angoli.

**Importante:** Una volta che un'unità si ferma e viene mossa un'altra unità, la prima non può essere mossa di nuovo nello stesso round. Ogni unità può muoversi solo una volta per round, anche se il numero di MP che può muoversi è limitato soltanto dal valore della carta giocata. Per indicare quali unità sono già state mosse, mettete un segnalino 'Mosso' su quell'unità. Un'unità può attaccare più di una volta durante ogni round.

Anche i Comandanti devono essere mossi usando gli MP delle carte, tuttavia il loro movimento costa solo 1 MP per riquadro, qualunque sia il tipo di terreno in cui entrano o che attraversano. Inoltre possono muoversi più di una volta per round. (vedi 12.0)

### 8.1 Direzione

La parte alta dell'unità è il lato che indica la direzione in cui è rivolta. La direzione indicata dalla freccia è detta "fronte"; i riquadri a lato di quell'unità sono i suoi "fianchi"; il riquadro dietro di essa è la sua "retroguardia".

Un'unità usa 1 MP per cambiare la direzione verso cui è puntata; può girarsi di qualsiasi numero di lati, sempre al costo di 1 MP. Un'unità può muoversi solo nella direzione in cui è rivolta.

Un'unità può cambiare direzione anche se è in un riquadro adiacente a un'unità nemica.

**Nota:** Un'unità che cambia direzione senza muoversi riceve comunque un segnalino "Mosso".

### 8.2 Impilare

In ogni riquadro può esserci solo un'unità per volta. Un'unità non può muovere in un riquadro occupato da un'altra unità, sia nemica che amica. Le unità possono attaccare un riquadro occupato da un'unità nemica, ma dopo la risoluzione dell'attacco solo un'unità rimarrà in quel riquadro.

**Eccezione:** Un Comandante può trovarsi in un riquadro con un'altra unità.

### 8.3 Terreno

I tipi di riquadri sono:

**Libero:** Nulla che rallenta il movimento nel riquadro; 1 MP.

**Bosco:** Un bosco in un riquadro; 2 MP.

**Villaggio:** Case in un riquadro; 2 MP.

**Chateau:** Uno Chateau in un riquadro, circondata da un bordo. Gli Chateaux hanno speciali capacità difensive, indicate da un numero dentro il riquadro (vedi 10.0). 2 MP.

**Collina:** Terreno accidentato o collinoso in un riquadro; 2 MP se si entra da un riquadro non Collina, o 1 MP se si entra da un altro riquadro Collina.

I tipi di bordi del riquadro sono:

**Muro:** 1 MP per essere attraversato oltre al costo del riquadro.

<b>Ruscello:</b>	1 MP per essere attraversato oltre al costo del riquadro. <b>Nota:</b> Se c'è un ponte, non c'è costo extra per attraversarlo.
<b>Strade:</b>	Non hanno effetto, con un'eccezione: se un'unità entra in Mt. St Jean o La Haye Sainte attraversando un bordo con una strada, il costo per entrare nel riquadro è solo di 1 MP.
<b>Stagno:</b>	Nessuna unità, neanche un Comandante, può attraversare (o attaccare attraverso) un bordo con uno stagno.

**Nota:** Ricordate che muovere un Comandante costa solo 1 MP per riquadro, qualsiasi sia il terreno o il bordo attraversato.

#### 8.4 Ritirata di Cavalleria

Vedi 9.6 per le ritirate di Cavalleria prima della battaglia.

#### 8.5 Esempio di Movimento

L'unità francese di fanteria 1/I Corps è in G-16, rivolta verso Ovest. Spende 3 MP per muoversi in G-15; 1 per attraversare il ruscello e 2 per entrare nel villaggio. Usa quindi 1 MP per cambiare direzione in modo da essere rivolta verso sud e infine spende 1 MP per muovere in H-15 (il ponte le permette di non pagare il costo per attraversare il riquadro). Ha usato un totale di 5 MP. Se avanzano altri MP dalla carta, il giocatore può continuare a muovere quell'unità o ne può muovere un'altra.

### 9.0 BATTAGLIA

Una battaglia si ha quando un giocatore attacca l'unità di un altro giocatore. Dopo che un giocatore gioca una carta – sia come Movimento che come Azione – può lanciare un attacco con qualsiasi unità, non solo quella mossa o che ha agito. Non può attaccare se non ha usato una carta per muoversi o per agire, ed è permesso solo un attacco per ogni carta giocata. L'attacco può avvenire in qualsiasi parte del tabellone tra due unità in grado di attaccarsi. Le unità Inglesi/Alleate e Prussiane non possono mai attaccare insieme.

**Note:** Giocare una carta Carica di Cavalleria permette a quel giocatore di fare un altro Attacco, oltre a quello permesso dalla Carica.

Si definisce “Un Attacco” l'attaccare una unità dell'avversario. Più di una unità amica può attaccare la stessa unità, basta che siano tutte adiacenti all'unità attaccata.

#### 9.1 Unità da Combattimento

La maggior parte delle unità di combattimento hanno due lati: il lato “A piena forza” (con il valore di combattimento maggiore) e il lato “A forza ridotta” (con il valore minore). Le unità che hanno un valore a piena forza di 1 (come la fanteria Inglese 4/II) non hanno un lato a forza ridotta.

Il valore di combattimento di un'unità indica il numero di Punti Battaglia (BP) con cui può contribuire a una battaglia. Questi BP possono essere aumentati (vedi 9.3).

Alcune unità di combattimento sono Elite; hanno asterischi (\*) di fianco al loro valore di combattimento. Vedi 11.3 per il loro utilizzo.

Le unità di cavalleria sono leggere o pesanti; vedi 11.4 per i loro effetti in battaglia.

#### 9.2 Attacco

Le unità da combattimento possono attaccare qualsiasi unità nemica in un riquadro adiacente, fintantoché l'unità attaccante è rivolta verso quel riquadro. Le unità attaccano esclusivamente con il loro fronte.

Un giocatore può attaccare un'unità nemica con tutte le unità adiacenti (frontalmente) al bersaglio. E' quindi possibile che 4 unità amiche possano attaccare un'unità nemica.

**Esempio:** L'unità francese di fanteria 9/II Corps è sotto attacco ed è rivolta verso nord. Il giocatore inglese ha la fanteria 1/I Corps a nord di essa, rivolta verso sud, la fanteria 3/I Corps a ovest dell'unità francese, rivolta verso est e la fanteria 4/II Corps a est della fanteria francese, rivolta verso sud. Le prime due unità possono attaccare l'unità francese, la terza non può in quanto non è rivolta verso l'unità francese.

#### 9.3 Punti Battaglia

Le battaglie si risolvono comparando il numero di BP dell'attaccante con quello del difensore. Ogni giocatore riceve BP per ogni battaglia dalle seguenti fonti.

**Valore di Combattimento dell'Unità:** Il numero di BP dell'unità. Questi BP possono essere aumentati o diminuiti.

### Aumenti di BP:

- **Posizione di Attacco:** Questo si applica solo alle unità attaccanti. Se un'unità attacca verso il fianco di un'unità (vedi 8.1), **raddoppia** il suo valore di BP (dopo aver applicato il bonus Elite o Carica di Cavalleria). Se un'unità carica la retroguardia di un'unità nemica **triplica** il suo valore di BP (dopo aver applicato il bonus Elite o Carica di Cavalleria). Il bonus di posizione si applica a tutte le unità che rispettano le condizioni, non a tutti gli attaccanti.
- **Bonus difensivi del terreno:** Questi bonus si applicano solo alle unità in difesa. Le unità in difesa in un villaggio o in un bosco, o in un riquadro di Collina e attaccate solo da unità in riquadri non collinari (se viene attaccata da un'unità in un riquadro di collina questo bonus non si applica) **raddoppiano** il loro valore di BP, prima di applicare qualsiasi altro bonus.
- **Uso di carte come BP:** L'attaccante e il difensore possono giocare qualsiasi numero di carte (seguendo le regole successive) come Carte Battaglia. Il numero di BP su ogni carta viene sommato, alla fine, al valore totale di BP dei due lati. Tutte le carte giocate come BP sono rivelate simultaneamente e tutte insieme.

Le seguenti regole vengono applicate all'uso delle carte in ogni battaglia:

L'attaccante deve restare entro il limite di 5 carte giocate per round.

Il difensore non ha questi limiti, e le carte che gioca non contano per il limite delle 5 carte del round successivo.

I giocatori scelgono le carte da usare in battaglia segretamente, solitamente sotto il tavolo. Vengono rivelate simultaneamente e rimesse nella parte inutilizzata del mazzo dopo la battaglia. Il loro uso in battaglia le rende non disponibili per il resto del turno di gioco.

- **Bonus di Comando:** Vedi 11.2 per l'uso di questo bonus.
- **Elite Bonus.** Vedi 11.3 per l'uso di questo bonus.
- **Carica di Cavalleria:** Vedi 11.3 per l'uso di questo bonus.

### Diminuzione di BP in attacco.

Questi 'malus' si applicano solo alle unità attaccanti, e si hanno solo quando l'unità attacca attraverso un muro o ruscello. Queste unità sottraggono 1 (-1) dal loro totale di BP, dopo aver applicato i bonus.

### 9.4 Risolvere la Battaglia

Ogni giocatore somma i propri BP (seguendo le regole di cui sopra). Il totale più alto vince e nel caso di pareggio vince il difensore.

**L'Attaccante è il vincitore:** deve avanzare una delle sue unità attaccanti nel riquadro, se viene liberato (sia che venga liberato per Ritirata o per eliminazione dell'unità). La scelta è dell'attaccante, tranne nel caso in cui abbia usato un'unità Elite che ha usato un Bonus Elite, nel qual caso deve avanzare con quella unità. Le unità che avanzano in questo modo possono cambiare direzione quando entrano nel riquadro, senza costo di MP. Un comandante non avanza mai.

**Nota:** Avanzare non è di per se un movimento – quindi un'unità non riceve un segnalino Mosso semplicemente per avanzare. Inoltre le unità con un segnalino Mosso possono avanzare normalmente.

**Il Difensore è sconfitto:** Il difensore sconfitto ha di solito una scelta. Può restare in quel riquadro e girare la sua unità dal lato a forza ridotta o può ritirarsi (vedi sotto). Tuttavia se l'attaccante aveva **più del doppio dei BP** del difensore, il difensore **deve girare l'unità E deve ritirarsi**.

**Nota:** Ritirarsi non è di per se un movimento – quindi un'unità non riceve un segnalino Mosso semplicemente per ritirarsi.

**L'attaccante è sconfitto:** Non succede nulla, a meno che il difensore abbia **più del doppio dei BP** dell'attaccante. In questo caso una delle unità attaccanti (quella con il valore di BP più alto, in caso di pareggio decide l'attaccante) viene girata dal lato a forza ridotta.

**Il Difensore è il vincitore:** Non succede nulla.

**Moltiplicare i Punti Battaglia:** se un'unità raddoppia i propri BP perché attacca sul fianco di un'unità nemica ed è in grado di raddoppiare i propri BP a causa di una carta Elite Bonus (vedi 11.3) i suoi BP vengono quadruplicati.

### 9.5 Effetti della Battaglia

**Ridurre un'unità** significa girare il segnalino dal lato più basso (se ne ha uno). Un'unità già ridotta o che non ha un lato ridotto viene eliminata e rimossa dal gioco.

Un'unità che si *ritira* muove in qualsiasi riquadro libero alle sue spalle o ai suoi fianchi. Non può ritirare frontalmente. **Eccezione:** Un'unità attaccata soltanto dalla retroguardia o dal fianco può ritirarsi nel suo riquadro frontale. Una volta mossa, l'unità ritirata può cambiare direzione senza costo in MP.

**Nessuno spazio per ritirarsi:** Se un'unità non può ritirarsi viene ridotta. Se già ridotta viene eliminata.

*Disordine.* Questo è il risultato di una carta fuoco di artiglieria o di una Carica di Cavalleria. Un'unità disordinata è limitata nel senso che non può attaccare, non può sparare con l'artiglieria (vedi 11.1) e non può effettuare una carica di cavalleria (vedi 11.4 e 11.5). Un'unità disordinata che subisce un altro risultato di Disordine viene ridotta (e non è più disordinata). Non puoi eliminare un'unità con una carta fuoco di artiglieria. Quindi un'unità ridotta (o senza retro) che viene disordinata non viene ridotta di nuovo e eliminata quando è bersaglio di una carta fuoco di artiglieria: non capita nulla in questo caso.

### 9.6 Ritirata di Cavalleria prima della Battaglia

Quando un'unità di fanteria entra in un riquadro adiacente a un'unità di cavalleria (anche se l'unità di cavalleria è già adiacente a un'unità di fanteria), quell'unità di cavalleria, prima di qualsiasi altra cosa, si può ritirare seguendo le regole sulla ritirata. La fanteria che si sta muovendo può muoversi nel riquadro liberato in questo modo (se ha MP) ma a quel punto si deve fermare. La cavalleria può continuare a ritirarsi in reazione a qualsiasi movimento successivo. La ritirata non costa alcun MP e non dà all'unità un segnalino Mosso.

La ritirata di cavalleria non è permessa quando una fanteria nemica avanza o si ritira in un riquadro adiacente dopo una battaglia.

### 9.7 Esempio di una Battaglia

La fanteria 3/I Inglese, con una piena forza di 4, è sotto attacco. E' rivolta verso sud e Wellington è nelle vicinanze.

La fanteria 4/I Francese, con un valore di combattimento di 3, rivolta verso Ovest, e la fanteria 9/II con un valore di combattimento di 4, rivolta a nord, stanno attaccando.

La fanteria 4/I sta attaccando il fianco dell'unità Inglese, quindi i suoi BP vengono raddoppiati a 6. Tuttavia entrambe le unità francesi stanno attaccando attraverso un muro, quindi vengono ridotte di 1 punto a 5 e 3, per un totale base di 8 BP per i Francesi e 4 BP per gli Inglese.

Entrambi i giocatori giocano/rivelano le carte Azione e Battaglia che hanno scelto.

Il giocatore Francese gioca 2 carte come Carte Battaglia, una con BP 2 e l'altra con BP 4, per un totale di 6 BP sommati alla sua base di 8, che lo porta a un totale di 14.

La fanteria Inglese 3/I è adiacente a Wellington, che gioca la sua carta Bonus di Comando che gli dà 4 BP (il bonus difensivo dato da Wellington) e gioca un'altra carta con BP 3. Questo significa che somma 7 ai suoi 4 BP iniziali, per un totale di 11.

Il risultato Francese di 14 è superiore all'11 Inglese, ma non più del doppio, quindi i Francesi vincono. Il giocatore Inglese decide di Ritirare la sua fanteria 3/I verso nord, mantenendo il fronte verso sud. L'unità Francese 4/I avanza nel riquadro liberato.

Se il giocatore Inglese avesse giocato una carta Fuoco di Artiglieria contro la fanteria 9/II avrebbe disordinato quell'unità, impedendole di attaccare. Questo avrebbe ridotto i BP dei Francesi a 11, causando un pareggio e quindi la vittoria degli Inglese, e non sarebbe successo nulla.

## 10.0 CHATEAUX

Ci sono tre chateaux sul campo di battaglia, tutte ottime posizioni di difesa. Un'unità può entrare in uno chateau non occupato normalmente, come in qualsiasi altro riquadro. Gli Chateaux danno bonus alle unità al loro interno in maniera diversa dagli altri terreni.

Un'unità di fanteria dentro un chateau **raddoppia** il suo valore di BP (prima degli altri bonus). Inoltre il suo **fronte viene considerato da tutti i lati**; non ha fianchi né retroguardia. Questo **non si applica alla cavalleria**, che non riceve nessuno di questi benefici

Ogni chateau ha un valore di Punti Distruzione Chateau (PDC) indicato nel riquadro. Questi PDC non vengono sommati al valore di BP di nessun attacco a quel chateau. Vengono usati per 'assorbire' le perdite.

Invece di subire un effetto di riduzione, o una ritirata, un'unità sconfitta rimuove un PDC (usa i segnalini appositi per tenerne conto) per ogni riduzione e/o ritirata (se lo desidera). Solo quando uno chateau non ha più PDC l'unità in difesa deve subire una riduzione (o ritirarsi).

Le unità di cavalleria in difesa trattano lo chateau come se fosse un villaggio. Non ricevono i benefici dei PDC.

Le carte Fuoco di Artiglieria non hanno effetto sulle unità dentro uno chateau, anche se lo chateau non ha più PDC.

Se un'unità esce da uno chateau, il giocatore che la possiede decide liberamente la sua direzione (senza costo di MP). Si può entrare liberamente in uno chateau vuoto.

## 11.0 AZIONI

Un giocatore può usare una carta come Azione se la carta ha un'azione su di essa. Se viene usata come azione, non può essere usata per nient'altro. L'uso di un'Azione conta per il limite di 5 carte per round del giocatore.

### 11.1 Fuoco di Artiglieria

Questa carta può essere usata da entrambi i lati, anche se non sta facendo il proprio round. L'attaccante la gioca come parte del proprio round, il difensore la può giocare in qualsiasi momento durante il turno dell'avversario, anche durante una battaglia.

Quando viene giocata, il giocatore sceglie una propria unità di **fanteria non disordinata** come artiglieria. L'unità nemica adiacente al fronte di quell'unità viene automaticamente disordinata (vedi 9.5). Non puoi eliminare un'unità giocando una carta Fuoco di Artiglieria.

### 11.2 Bonus di Comando

Questa carta può essere giocata da entrambi i giocatori in una battaglia. Il bonus viene applicato a ogni unità nello stesso riquadro del Comandante o a un'unità adiacente, dopo che tutti gli altri bonus sono stati applicati. Un Comandante non può dare il suo bonus diagonalmente. **Esempio:** Wellington darà un bonus di 4 BP a una qualsiasi unità in difesa, mentre Napoleone darà 2 BP a ogni unità attaccante nelle vicinanze. Non c'è alcuna carta Bonus di Comando Prussiana.

### 11.3 Elite Bonus

Questa carta può essere giocata da entrambi i giocatori in una battaglia. Giocando questa carta come Azione, il giocatore **raddoppia** il valore di una qualsiasi unità Elite in quella battaglia. Il bonus viene applicato prima di ogni altro effetto. Non c'è alcuna carta Elite Bonus Prussiana, visto che non ci sono unità Elite Prussiane.

### 11.4 Carica di Cavalleria

L'attaccante gioca questa carta come un'Azione durante il proprio round. Giocare questa carta permette a un'unità di cavalleria, senza usare altre carte, di muovere uno o due riquadri in avanti, senza cambiare direzione, e attaccare qualsiasi unità nemica verso cui muove adiacente. L'unità che carica non può iniziare il movimento adiacente al suo bersaglio e **deve** attaccare. La carta non può essere usata contro obiettivi in un bosco, villaggio o chateau e l'unità che carica non può muovere attraverso un muro o un ruscello, anche se può attaccare attraverso questi bordi. L'unità che effettua la carica riceve un segnalino Mosso. Un'unità di cavalleria che ha già un segnalino Mosso può comunque caricare. Un'unità disordinata non può effettuare una carica.

Una carica di cavalleria usa una sola unità di cavalleria. Non può combinare i suoi attacchi con qualsiasi altra unità.

Una cavalleria pesante che effettua una carica di cavalleria **triplica** i suoi BP. Una cavalleria leggera che carica **raddoppia** i suoi BP.

**Eccezioni:** Il bonus di carica non si applica alla cavalleria che attacca verso il fronte di un'unità di fanteria nemica, ma la carta può comunque essere utilizzata per attaccare. Il bonus si applica normalmente contro la cavalleria nemica.

Le uniche carte che entrambi i giocatori possono giocare nella battaglia che segue una carica sono le carte Elite Bonus, non conta alcun'altra carta.

Qualsiasi sia il risultato, la cavalleria che carica è Disordinata dopo una carica.

### 11.5 La Cavalleria Nemica deve Caricare

Quando viene giocata questa carta il giocatore che sta svolgendo il suo round sceglie un'unità di cavalleria nemica che sia in posizione di effettuare una carica (vedi 11.4 per le condizioni) contro una delle proprie unità e dichiara che deve caricare, indicando anche il bersaglio. Il giocatore avversario effettua una normale Carica di Cavalleria contro il bersaglio designato. Le unità disordinate non possono essere scelte per questo tipo di carica. Il giocatore Inglese/Alleato può scegliere un'unità Prussiana come bersaglio della carica di un'unità Francese, e viceversa il giocatore Prussiano può scegliere un'unità Inglese/Alleata come bersaglio.

**Nota:** Questa carta è da usare quando una carica del genere sarebbe svantaggiosa, ad esempio contro una forte unità di fanteria dietro un muro etc.

### 11.6 Riorganizzare

Questa carta permette al giocatore di :  
rimuovere un segnalino disordine da 2 unità, ovunque esse siano; o  
girare 1 unità ridotta non adiacente ad alcuna unità nemica dal suo lato a piena forza.

**Nota:**

- Un'unità che ha mosso o attaccato in quel round non può essere Riorganizzata.
- Un'unità Riorganizzata non può muovere o attaccare in quel round.

Mettete un segnalino Riorganizzata sull'unità come promemoria.

### 11.7 La Salute di Napoleone

**Nota Storica:** Qualsiasi cosa lo stesse preoccupando – e le opinioni sono numerose e varie – Napoleone non era di sicuro al massimo della forma il 18 Giugno.

Quando il giocatore Inglese/Alleato usa questa carta come Azione nel proprio round, pesca due carte a caso dalla mano del giocatore Francese e le mette nella parte inutilizzata del mazzo: non possono essere usate per quel turno di gioco.

### 12.0 COMANDANTI

I comandanti sono i segnalini di cartone montati. Sono le uniche unità che possono essere nello stesso riquadro di un'unità di combattimento, ma possono anche stare da soli in un riquadro.

Se un'unità nemica muove in un riquadro adiacente a un Comandante da solo, mettetelo immediatamente nel riquadro dell'unità da combattimento amica più vicina (a scelta del giocatore se ce ne sono 2 o più equidistanti).

I Comandanti nei riquadri con un'unità sconfitta che si ritira, si ritirano con quell'unità. Se l'unità è eliminata mettete il comandante insieme all'unità più vicina, a scelta del giocatore. I comandanti non possono essere eliminati.

I Comandanti possono muovere più di una volta per round pagando solo 1 MP per riquadro. I Comandanti non possono mai avanzare dopo una battaglia.

### 13.0 VINCERE LA PARTITA

#### 13.1 Gli Scenari

Ci sono due scenari: la Partita Breve (4 turni di gioco, da 1 a 4) e la Battaglia Completa (tutti e 7 i turni di gioco). Entrambi gli scenari usano lo stesso setup iniziale per le unità (vedi 3.1). La partita breve esclude tutte le unità e le carte Prussiane.

#### 13.2 Vincere la Partita Breve

Il giocatore Francese vince se, alla fine del turno 4, occupa, o è stato l'ultimo giocatore a occupare:

- Hougomont, La Haye Sainte, e Frischermont (tutti e tre gli chateaux), o
- Qualsiasi due dei tre chateaux più Mt. St Jean.

Se non soddisfa queste condizioni, vince il giocatore Inglese/Alleato.

#### 13.3 Vincere la Battaglia Completa

I giocatori guadagnano Punti Vittoria per eliminare – rimuovere dal gioco – unità nemiche e per occupare specifici riquadri alla fine del gioco. Per “occupare” un riquadro è sufficiente essere l'ultimo giocatore ad entrarci.

**Nota Storica:** Napoleone sta cercando di sfondare l'esercito Inglese sulla strada per Bruxelles, Wellington è lì per fermarlo.

Un giocatore prende PV per il valore ‘a piena forza’ di ogni unità nemica che elimina (mettete da parte le unità eliminate). Le unità ridotte non contano.

**Esempio:** Se l'unità di fanteria 3/I Inglese viene eliminata, il giocatore Francese guadagna 4 PV.

Ogni giocatore guadagna i PV indicati se occupa i seguenti riquadri al termine della partita:

<u>Riquadro</u>	<u>PV Francesi</u>	<u>PV Alleati</u>
Mt. St Jean	15	0
Hougoumont	5	10
La Haye Sainte	5	5
Ogni riquadro Plancenoit (ce ne sono 3)	0	2

Entrambi i giocatori calcolano i propri PV totali. Il giocatore con il totale più alto vince. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di PV la partita finisce con un pareggio.

**Nota: Anche in una partita a 3 giocatori, solo un lato può vincere, ossia gli Inglese/Alleati e i Prussiani vincono o perdono insieme.**

### Credits

**Design:** Alexander S. Berg

**Development:** Ulrich Blennemann  
**Playtesting:** Michael Bruinsma, Garry Haggerty, Christoph Ludwig, Jack Polonka, Rich Simon, Charles Vasey  
**Production:** Michael Bruinsma, Ulrich Blennemann  
**Graphics:** Franz Vohwinkel  
Game System based on original ideas by Mark Herman.  
Traduzione di Federico Faenza per KDS Distribuzione