

Campo di battaglia ipotetico per advVLE boardgame:

Preparare il campo di battaglia piazzando i 30 esagoni terreno come indicato a pag. 6 del regolamento advanced con l'unica variante che gli esagoni terreno della zona contesa andranno piazzati nelle file 6 - 7 - 8. Ne consegue che nelle file di esagoni numerate 5 o 9, NON verranno piazzati esagoni terreno.

Campo di battaglia per advVLE 3d:

Piazzare il terreno con lo stesso procedimento come sopra, considerando per ogni esagono di terreno un elemento scenico di circa 100 cmq (10x10 cm). Se tra un elemento scenico ed un'altro c'è del terreno di campo aperto, lasciare almeno 8 cm per consentire il passaggio di un'unità. Alternarsi nel piazzare 3 elementi scenici ciascuno (zone boschive o collinose andranno piazzate a gruppi di 3, adiacenti).

Eserciti:

Ogni giocatore dispone di 3 Generali e 400 p.ti per formare il proprio esercito. vedi a lato alcuni esempi.

Almeno la metà delle unità DEVE essere di fanteria.

1/4 delle unità (per difetto), dovrà essere designato come rinforzo.

Esplorazione:

Ogni giocatore tira 1d6. Modificatore: +1 per ogni unità di Cavalleria leggera presente nell'esercito. Il vincitore dell'esplorazione sceglierà il lato di ingresso ed avrà l'iniziativa per tutta la durata della battaglia.

Piazzamento:

Esplorazione pari: piazzamento delle unità senza visione delle postazioni avversarie. Interporre nel centro della mappa un oggetto che occulti la vistadurante il piazzamento.

Diff. esplorazione di 1 o 2: Alternarsi piazzando 3 unità il perdente e 2 unità il vincitore.

Diff. esplorazione di 3 o 4: Alternarsi piazzando 4 unità il perdente e 2 unità il vincitore.

Diff. esplorazione di 5 o +: il perdente piazza per prima tutto il suo esercito.

Piazzamento: piazzare le unità entro 4 esagoni dal bordo mappa (4 segmenti dal bordotavolo per il 3d).

Piazzare almeno 4 unità (Generali esclusi) per settore.

Inizio del gioco:

Prendere il proprio mazzo di carte comando, sceglierne 6 ed iniziare il gioco.

Iniziativa:

Le carte "ordini automatici" hanno sempre la priorità sulle carte "ordini". Nel caso di uno stesso numero di unità da muovere, **la prima unità la muoverà il giocatore che ha vinto l'esplorazione.** Lo stesso nel caso di due carte "Ordini automatici" giocate.

In caso di esplorazione pari, decidere con un tiro di dado colui che muoverà per primo ad ogni situazione in cui si verifica una parità.

Rinforzi:

I rinforzi entreranno sulla mappa all'inizio di ogni ora a partire dalla terza (3°) prima di pescare le 6 carte.

Il tipo di unità verrà determinata casualmente tramite i "dadi battaglia". Tirare 1 o 2 "dadi battaglia" all'inizio di ogni round, per determinare il tipo di unità che entrerà come rinforzo, le "Bandiere" ed i "Generali" verranno considerate come un ritardo nell'arrivo dei rinforzi.

Ritentare all'inizio del round successivo, PRIMA di giocare la carta. Le unità di rinforzo appariranno (2 la 3° ora, 1 alla 4° ora ed 1 alla 5° ora), in uno degli esagoni di bordo mappa (anche quelli laterali) della zona amica (da bordo tavolo o entro 4 segmenti dal bordo sx o dx per il gioco in 3d) e muoveranno fino al loro massimo consentito senza combattere.

Il settore verrà determinato casualmente. **1-2 = sx 3-4 = centro 5-6 = sx**

Condizioni di Vittoria

Decisiva (4 p.ti): Un giocatore ottiene una "vittoria decisiva" quando l'avversario non ha proprie unità in uno dei settori (sx, centrale, dx) al termine di un round di battaglia.

Sostanziale (3 p.ti): Un giocatore ottiene una "vittoria sostanziale" quando l'avversario alla fine di un round di battaglia ha perso almeno il 40% delle proprie unità iniziali.

Marginale (2 p.ti): Un giocatore ottiene una "vittoria marginale" quando, dopo 6 turni completi di combattimento ha perso meno unità dell'avversario, se sussiste parità, il giocatore con più "elementi" sul campo di battaglia sarà il vincitore.

Esercito a Punti (max 400)

Tipo Unità	Costo Unitario	n° max di Unità
Vecchia Guardia (FR)	18	1
Fanteria Elite	17	3
Fanteria Inglese	15	7
Fanteria Francese	14	10
Fanteria Regolare	13	10
Milizia di Fanteria	11	3
Cavalleria leggera	18	3
Cavalleria media	24	3
Cavalleria pesante	28	3
Artiglieria media	34	3
Artiglieria pesante	41	1
Artiglieria a cavallo	38	1
Generale	/	3

Esercito Francese

N°	Tipo Unità	Costo Unitario	Totale Costo
1 x	Vecchia Guardia (FR)	18	18
2 x	Fanteria Elite (Gran)	17	34
8 x	Fanteria Francese	14	112
1 x	Cavalleria leggera	18	18
2 x	Cavalleria media	24	48
2 x	Cavalleria pesante	28	56
1 x	Artiglieria media	34	34
1 x	Artiglieria pesante	41	41
1 x	Artiglieria a cavallo	38	38
3 x	Generale	/	/
19+3	TOT.		399

Rinforzi:

4 delle unità indicate sopra

Esercito Russo

N°	Tipo Unità	Costo Unitario	Totale Costo
2 x	Fanteria Elite (Gran)	17	34
8 x	Fanteria Regolare	13	104
2 x	Cavalleria leggera	18	36
2 x	Cavalleria media	24	48
2 x	Cavalleria pesante	28	56
1 x	Artiglieria media	34	34
1 x	Artiglieria pesante	41	41
1 x	Artiglieria a cavallo	38	38
3 x	Generale	/	/
19+3	TOT.		391

Rinforzi:

4 delle unità indicate sopra

Esercito Anglo/Alleato

N°	Tipo Unità	Costo Unitario	Totale Costo
3 x	Fanteria Elite	17	51
3 x	Fanteria Inglese	15	45
2 x	Fanteria Regolare	13	26
3 x	Milizia di Fanteria	11	33
3 x	Cavalleria leggera	18	54
2 x	Cavalleria media	24	48
1 x	Cavalleria pesante	28	28
1 x	Artiglieria media	34	34
1 x	Artiglieria pesante	41	41
1 x	Artiglieria a cavallo	38	38
3 x	Generale	/	/
20+3	TOT.		398

Rinforzi:

5 delle unità indicate sopra

Esercito Prussiano

N°	Tipo Unità	Costo Unitario	Totale Costo
2 x	Fanteria Elite (Gran)	17	34
10 x	Fanteria Regolare	13	130
1 x	Milizia di Fanteria	11	11
1 x	Cavalleria leggera	18	18
3 x	Cavalleria media	24	72
1 x	Cavalleria pesante	28	28
2 x	Artiglieria media	34	68
1 x	Artiglieria a cavallo	38	38
3 x	Generale	/	/
21+3	TOT.		399

Rinforzi:

5 delle unità indicate sopra

Esercito Austriaco

N°	Tipo Unità	Costo Unitario	Totale Costo
2 x	Fanteria Elite (Gran)	17	34
10 x	Fanteria Regolare	13	130
1 x	Cavalleria leggera	18	18
2 x	Cavalleria media	24	48
2 x	Cavalleria pesante	28	56
2 x	Artiglieria media	34	68
1 x	Artiglieria a cavallo	38	38
3 x	Generale	/	/
20+3	TOT.		392

Rinforzi:

5 delle unità indicate sopra