

Dive l'Empereur

Le Grandi Battaglie dell'Epoca Napoleonica
Regole di Gioco

Advanced

versione 1.2- Novembre 2013



Un gioco di:
Giovanni Crippa

GIOGAMES
23900 LECCO
(Italy)
© 2003 Giogames



Introduzione

“Advanced Vive l'Empereur” è un sistema di gioco che consente di simulare a livello “grande tattico”, le battaglie del periodo napoleonico. Il giocatore rappresenta il “Comandante in Capo” ed impartisce ordini alle proprie unità, così che esse possano muovere e combattere.

1.0 Componenti

- 1 mappa 67 x 49,5 cm stampata fronte/retro
- 180 esagoni terreno fustellati (4 fogli)
- 3 fogli di pedine eserciti
- 1 foglio con carte ordini
- 8 dadi speciali (5 neri, 3 bianchi)
- 1 foglio di etichette per dadi
- 1 dado a 6 facce, 1 dado a 10 facce
- 200 fiches in plastica in 3 colori
- 93 piedistalli in plastica
- 3 scenari: Waterloo, Ligny e Quatre Bras
- 1 scenario ipotetico di battaglia

1.1 Eserciti

Gli eserciti sono composti da 3 diversi tipi di unità: **fanteria, cavalleria e artiglieria**. Ogni unità è rappresentata da un piedistallo e da alcune fiches che sono piazzate sotto di esso. Il piedistallo e le fiches sono collettivamente chiamati elementi. Il numero di elementi che compongono l'unità rappresenta la forza dell'unità stessa.

Fanteria:

Ogni unità di fanteria è formata da 4 elementi, di cui 1 pedina con piedistallo e 3 dischetti. Sono disponibili fino a 6 tipi di fanteria (per dettagli, vedi il Foglio di Riferimento).

Guarnigioni:

1 solo elemento rappresentato da pedine quadrate senza piedistallo.

Cavalleria:

Ogni unità di cavalleria è formata da 3 elementi di cui 1 pedina con piedistallo e 2 dischetti. L'unità di cavalleria può essere "leggera", "di linea" (Dragoni/Lancieri), o "pesante".

Artiglieria:

Ogni unità di artiglieria è formata da 3 elementi di cui: 1 pedina con piedistallo e 2 dischetti. L'unità di artiglieria può essere "media" o "pesante".

Artiglieria a Cavallo:

L'unità di Artiglieria a Cavallo è considerata "leggera" ed è formata da 3 elementi di cui 1 pedina con piedistallo ed 2 dischetti.

1.2 Dadi

Vive l'Empereur oltre a 1d6 e 1d10, utilizza dadi particolari a 6 facce, che mostrano delle illustrazioni invece che gli abituali numeri.

5 dadi (neri) comando.

Su ognuno dei 5 dadi neri andranno applicate le seguenti etichette: 1 bandiera (fondo nero), 1 generale (fondo bianco), 1 cavaliere (fondo giallo), 1 cannone (fondo rosso) e 2 fanterie (fondo blu). **Nella fase comando, si potranno muovere e far combattere SOLO le unità dello stesso tipo risultante dal lancio dei dadi.**

3 dadi (bianchi), per le “Azioni Speciali”

Su ognuno dei 3 dadi bianchi andranno applicate 2 bandiere francesi, 2 inglesi e 2 prussiane.

1 dado a 10 facce utilizzato per il combattimento.

1 dado a 6 facce utilizzato per gli effetti del combattimento.

2.0 Il Campo di Battaglia

Il campo di battaglia è una mappa esagonata, lunga 21 esagoni e profonda 13. Il campo è diviso in 3 sezioni da due linee marcate, ottenendo così per ogni giocatore un settore centrale, un fianco destro ed uno sinistro.

2.1 Esagoni con Tipi di Terreno

Alcuni esagoni, ognuno rappresentante un tipo di terreno diverso, sono piazzati sulla mappa per ricreare il tipo di terreno indicato per ogni battaglia.

2.2 Tipi di Terreno

- 1) Bosco
- 2) Frutteto
- 3) Collina
- 4) Campi Coltivati
- 5) Terreno non transitabile
- 6) Tratto di Torrente o Fiume
- 7) Ponte
- 8) Edifici: fattorie, villaggi ed edifici fortificati
- 9) Palude
- 10) Strade

3.0 Carte Comando (10 ciascuno)

Le unità di un esercito possono muoversi e/o combattere SOLO quando vengono attivate tramite un ordine.

Le carte comando sono utilizzate per designare: il settore in cui si concentreranno gli attacchi nel round in corso (carte ordini), oppure, il tipo di unità a cui è destinato l'ordine (ordini automatici).

3.1 Carte Ordini (7 ciascuno)

Sono utilizzate per ordinare a 5 o 6 unità di muovere e/o combattere.

Queste carte indicano il settore del campo di battaglia a cui viene dato un ordine di attivazione. Le carte ordine possono essere utilizzate per qualsiasi unità o Generale nel settore indicato. Ogni giocatore avrà in dotazione 2 carte per ciascun settore (ordini per 5 unità), più 1 carta “attacco coordinato” (ordini per 2 unità max per settore).

3.2 Carte ordini Automatici (3 ciascuno)

Queste carte sono utilizzate per consentire al tipo di unità mostrata sulla carta, di muovere e/o fare fuoco.

Manovra di Fanteria (una ciascuno):

Fino a 5 unità in un settore possono muovere di 1 esagono e combattere o muovere fino a 3 esagoni senza combattere.

Grande Carica di Cavalleria (una ciascuno):

Fino a 5 unità possono muovere sulla mappa.

Bombardamento di Artiglieria (una ciascuno):

Ogni unità di artiglieria può raddoppiare il valore di fuoco (prima delle modifiche), oppure muovere fino a 2 esagoni (4 esagoni l'Artiglieria a cavallo).

4.0 Piazzamento per Scenari

Storico: Piazzare il terreno e le unità come indicato seguendo le indicazioni specificate in ogni scenario.

Semistorico: Piazzare il terreno come indicato. Alternarsi piazzando 3 unità il giocatore alleato e 2 unità il giocatore francese.

Le prime 3 unità le piazza il giocatore alleato.

4.1 Durata della Battaglia

Ogni giocatore prende le proprie 10 carte comando e ne sceglie 6 (1 turno completo di gioco che rappresenta circa da 1 a 2 ore di combattimento). Nel successivo turno, utilizzerà le 4 carte non scelte nel turno precedente + altre 2 a piacere di quelle utilizzate nel turno appena trascorso.

Verranno giocati fino ad un massimo di 6 turni completi se non si verificheranno prima le condizioni di vittoria indicati in ogni scenario.

4.2 Come si Vince

Si ottiene una vittoria “**decisiva**” quando un avversario non ha più unità in uno dei 3 settori.

Si ottiene una vittoria “**sostanziale**” eliminando la metà delle unità nemiche (per eccesso).

Alla fine del sesto turno di gioco se nessuno dei due eserciti è stato sconfitto in modo decisivo o sostanziale, si ottiene una vittoria “**marginale**” avendo perso meno unità dell'avversario.

In caso di ulteriore parità, il giocatore con più “elementi” sul campo di battaglia sarà il vincitore.

Gli scenari storici hanno condizioni di vittoria particolari. (vedi da 14.0)

5.0 Inizio della Battaglia

Ogni turno di battaglia è suddivisa in 6 round, ognuno dei quali rappresenta da 10 a 20 minuti circa di tempo reale.

5.1 Round di Battaglia

1) **Contemporaneamente giocare una carta.**

2) **Tirare 5 o 6 dadi comando (se viene giocata una carta ordine). Se la carta giocata è del tipo “ordine automatico”, non tirare i dadi.**

Prendere i segnalini risultanti dal lancio dei dadi. Se il risultato del dado mostra la “bandiera”, l'ordine potrà essere assegnato a qualsiasi unità nel settore indicato dalla carta. Se il risultato del dado mostra il “Generale”, l'ordine potrà essere assegnato a qualsiasi Generale o unità con Generale aggregato, **ovunque** sulla mappa.

3) **Alternarsi nell'impartire gli ordini alle unità (1 unità ciascuno alla volta).**

Prima muoverà un'unità dell'esercito che possiede più unità con facoltà di eseguire l'ordine della carta giocata. Se pari, muoverà prima il francese (o come indicato negli scenari storici).

Se viene giocata una carta comando "ordini automatici", questa ha la priorità sulla carta "ordini". Se entrambi giocano una carta "ordini automatici" priorità di movimento come sopra.

Non È possibile giocare in due round consecutivi (l'ultimo di un turno ed il primo del seguente), la stessa carta "ordini automatici".

All'unità con l'ordine assegnato, viene posto il segnalino corrispondente.

4) **L'unità a cui è stato assegnato un ordine, può muovere e/o fare fuoco. Risolvere i combattimenti: perdite/ritirate**

5) **Ripetere gli steps 3 e 4 fino al completamento dell'ordine impartito da ogni giocatore.**

6) **Tornare allo step 1.**

Se sono finite le carte: formare il set di 6 nuove carte.

Solo le unità che sono state attivate (indicarle con

il relativo segnalino), possono muovere e/o fare fuoco o combattere.

NON si può attivare la stessa unità più di una volta per round di gioco. (eccezione: se un'unità è già stata attivata, può lo stesso reagire alla carica di cavalleria. Vedi "Azioni Speciali" 9.3)

Note: I Generali, **se aggregati**, possono partecipare ad un combattimento anche se non sono stati attivati.

6.0 Movimento

L'unità a cui è stato assegnato un ordine, può muovere e/o fare fuoco oppure recuperare elementi persi (vedi 12.0).

Fanteria:

Possibili formazioni: **Combattimento e Quadrato**. La fanteria in formazione di combattimento può muovere di un esagono e fare fuoco, oppure muovere di 2 esagoni ma NON fare fuoco.

Se un'unità di fanteria cambia formazione, NON potrà muovere e/o fare fuoco.

La formazione di "quadrato" è consentita solo in esagoni di terreno aperto (no in esagoni con ponte) o collina. La fanteria in "quadrato" NON muove ma può fare fuoco.

Guarnigioni:

L'unità di guarnigione non può muovere ma potrà essere riassorbita (fino ad un totale di 4 elementi), da un'altra unità che muove nell'esagono.

Le unità di fanteria durante il movimento possono "lasciare" degli elementi di guarnigione negli esagoni con edifici (fattorie, villaggi, edifici fortificati). Sostituire un dischetto con una pedina.

Se eliminata, non conterà come punto vittoria.

L'unità di guarnigione NON esercita la zona di controllo (6.2) ed ignora i risultati di ritirata.

Cavalleria:

Muove fino a 3 esagoni e/o combatte.

Un'unità di cavalleria può muovere in esagoni con edifici non occupati da unità **ma NON potrà fare fuoco né iniziare una carica da essi.** (vedi 7.3)

Artiglieria:

Muove di un esagono o fa fuoco. Nello stesso esagono, può cambiare il fronte e fare fuoco.

Artiglieria a Cavallo:

Muove fino a 2 esagoni e/o fa fuoco ed è considerata un'unità di artiglieria per tutti gli altri effetti.

Generali :

Muovono fino a 3 esagoni.

Strada:

Ogni unità che muove interamente su strada, muoverà un esagono in più del consentito.

La fanteria può muovere 2 esagoni e fare fuoco, oppure di 3 esagoni ma senza fare fuoco.

La cavalleria può muovere 4 esagoni e combattere. L'artiglieria può muovere di 2 esagoni senza fare fuoco. L'artiglieria a cavallo può muovere di 3 esagoni e fare fuoco.

Il Generale può muovere di 4 esagoni.

6.1 Restrizioni al movimento delle unità

Un'unità NON può muovere in un esagono che contiene unità amiche o unità nemiche.

Eccezione: Le unità di fanteria e cavalleria possono muovere attraverso unità di artiglieria.

Alla fine del movimento, SOLO un'unità dovrà essere presente nell'esagono.

Un'unità può entrare in un esagono che contiene SOLO un Generale amico, ma terminerà il proprio movimento.

6.1.1 NON è consentito ad un'unità di dividersi (eccezione: lasciare guarnigioni in esagoni con edifici). Tutte le miniature di un'unità dovranno sempre muoversi insieme.

6.1.2 Alcuni terreni, bloccano il movimento e non consentono il completamento dell'intero movimento all'unità (8.0). **eccezione:** Ritirate (10.0)

6.2 Zona di Controllo (ZOC)

Un'unità si DEVE fermare quando entra in un esagono adiacente a unità nemiche.

Un'unità adiacente ad unità nemiche può muovere, ma NON può farlo muovendo attraverso esagoni adiacenti ad unità nemiche, né terminando il movimento in un altro esagono adiacente a unità nemiche. Eccetto ritirate (vedi 10.0)

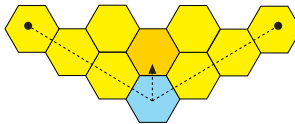
6.2.1 fronte dell'Unità

Il fronte dell'unità (indicato sulla pedina da un triangolo in alto a dx), è utilizzato per determinare l'arco frontale (3 esagoni), e la linea di vista.

Quando si combatte contro un'unità nemica in uno spazio adiacente, ruotare il fronte verso l'unità attaccata.

6.2.11 Determinare il fronte di un'unità sia alla fine del movimento o prima di un attacco.

Un'unità può solo fare fuoco verso un'unità in linea di vista ed entro il proprio arco frontale. (vedi LdV 7.4).



6.2.12 Il diagramma mostra l'arco frontale dell'unità, con il fronte indicato dalla freccia nera. Gli altri 3 esagoni adiacenti, determinano il fianco e retro dell'unità (vedi diagr. pag.5).

6.2.13 Un'unità può cambiare il proprio fronte solo se è attivata, deve ritirarsi, oppure se reagisce con successo ad una carica di cavalleria (vedi 9.3 Azioni Speciali).

Le unità di artiglieria possono cambiare il fronte prima di fare fuoco.

6.3 Muovere i Generali

Non è possibile muovere un Generale in un esagono contenente unità o Generali nemici.

Un Generale può attraversare esagoni contenenti unità amiche, ma non possono terminare il movimento in un esagono contenente già un Generale amico (7.3.16).

6.3.1 Generali Aggregati

Un Generale nello stesso esagono con un'unità amica è considerato "aggregato" a quell'unità.

6.3.11 Non più di un Generale può essere aggregato alla stessa unità.

6.3.12 Un Generale aggregato a cui è stato assegnato un ordine può muoversi, lasciando l'unità a cui era aggregato ed aggregandosi ad un'altra unità.

6.3.13 Se ad un'unità con un Generale aggregato viene dato un ordine, il Generale può muovere con l'unità o rimanere nell'esagono. Un Generale che muove insieme ad un'unità dovrà rimanere con l'unità per l'intero movimento.

7.0 Combattimento

Dopo aver completato il movimento, l'unità abbastanza vicina al nemico, ed in posizione di poterlo vedere, può fare fuoco.

Vedi Raggio di Fuoco (7.3) e Linea di Vista (7.4).

Le unità possono cambiare fronte (vedi 6.2.1) alla fine del movimento e/o prima di fare fuoco così da avere l'unità avversaria nella Linea di Vista e nel proprio arco frontale.

7.0.1 Ciascuna unità può fare fuoco una volta sola ogni round (eccetto "Azioni Speciali", vedi 9.3).

7.0.2 Ciascuna unità può fare fuoco solo contro un bersaglio in un esagono e non può dividere i colpi su unità differenti.

7.1 Procedura di Combattimento

1) **Determinare la distanza dal nemico.** (7.3)

2) **Determinare la linea di vista.** (7.4)

3) **Determinare il tipo di terreno del bersaglio e dell'unità che esegue il fuoco.**

4) **Determinare il "Valore di Fuoco"** (7.2)

5) **Lanciare il dado a 10 facce** (9.0)

6) **Lanciare il dado a 6 facce per verificare gli effetti del combattimento** (9.1)

Un'unità può fare fuoco SOLO verso unità nel proprio arco frontale.

Quando un'unità di cavalleria attacca un'unità nemica adiacente, il proprio fronte dovrà essere adiacente all'unità attaccata (6.2.12).

eccezione: Le unità in "edifici" o in "quadrato" possono fare fuoco in qualsiasi direzione.

7.2 Valore di Fuoco (VF)

Il "valore di fuoco" di ciascuna unità è indicato nel foglio di riferimento.

Il "valore di fuoco" può essere modificato dalla distanza del bersaglio, dal terreno da cui si esegue il fuoco, dal terreno in cui è posizionato il bersaglio e da eventuali altre situazioni. Vedi 9.2.

Importante: Il numero di elementi in un'unità NON ha effetti sul "Valore di fuoco". L'unità esegue il fuoco/combattimento incurante delle perdite subite. Comunque un'unità di fanteria NON potrà causare più perdite degli elementi rimasti.

Esempio: Un'unità francese di fanteria (VF=9) è rimasta con solo un elemento: il segnalino su piedistallo. L'unità con un generale aggregato (+2), fa fuoco sul fianco (+4) ad un'unità adiacente per un totale del fattore di fuoco di 15. Anche se gli effetti mostrano 2 perdite, il nemico subirà solo una perdita.

7.3 Raggio di Fuoco

Fanteria: 2 esagoni

Un'unità di fanteria può fare fuoco ad un'unità nemica che si trova nel proprio arco frontale entro 2 esagoni di distanza.

L'esagono adiacente è considerato "distanza corta", quello distante 2 esagoni "distanza media".

Guarnigione: 1 esagono

Le Guarnigioni fanno fuoco SOLO a distanza corta ed avranno un valore di fuoco di 4 a cui NON verranno applicate modifiche.

Le unità di fanteria e guarnigione **DEVONO** fare fuoco all'unità nemica più vicina. Se unità nemiche sono equidistanti, l'attaccante deciderà il bersaglio.

Artiglieria Media: 4 esagoni (5 da collina*)

Un'unità di Artiglieria media può fare fuoco ad un'unità nemica che si trova nel proprio arco frontale e a 4 esagoni o meno di distanza.

Artiglieria Pesante: 5 esagoni (6 da collina*)

Un'unità di Artiglieria pesante può fare fuoco ad un'unità nemica che si trova nel proprio arco frontale e a 5 esagoni o meno di distanza.

Artiglieria a cavallo: 3 esagoni (4 da collina*)

L'Artiglieria a cavallo può muovere fino a 2 esagoni e fare fuoco ad un'unità nemica che si trova nel proprio arco frontale e a 3 esagoni o meno di distanza.

(*) *Raggio incrementato se il bersaglio è posizionato in un esagono più in basso.*

Cavalleria: Solo se adiacente

Un'unità di Cavalleria può combattere contro un'unità nemica SOLO se questa si trova nell'esagono frontale ed è adiacente.

Un'unità di cavalleria può caricare (muovere adiacente a unità nemiche seguendo il percorso più breve), solo unità che erano nel proprio arco frontale all'inizio del movimento ed in Linea di vista. Inoltre, la cavalleria NON può attaccare unità in esagoni con edifici o unità partendo da edifici (8.4).

7.3.10 Generali in Battaglia

7.3.11 Un'unità di cavalleria o di fanteria con un Generale aggregato avrà un modificatore di +2 in combattimento (solo adiacente).

7.3.12 Un'unità di artiglieria NON riceve nessun bonus se un Generale è aggregato all'unità.

7.3.13 Un Generale NON aumenta il raggio di fuoco delle unità a cui è aggregato.

7.3.14 Un Generale può muovere in un'esagono contenente un'unità amica e se a quella stessa unità viene dato un ordine nello stesso round di battaglia, il Generale muoverà e combatterà con l'unità.

7.3.15 Un Generale che si trova da solo in un esagono NON può attaccare.

7.3.16 In un esagono è concessa la presenza di SOLO un Generale.

7.3.17 Un'unità di fanteria o cavalleria con un Generale aggregato può ignorare i risultati di ritirata.

Note: Un generale NON aggregato ad un'unità potrà essere catturato. (vedi 9.41).

7.4 Linea di vista (LdV)

Un'unità deve essere in grado di vedere il nemico se vuole sparargli contro o eseguire azioni speciali. Questa capacità è conosciuta come "linea di vista".

7.4.1 Immaginare una linea retta che unisce il centro dell'esagono dell'unità che fa fuoco, con il centro dell'esagono con l'unità bersaglio nemica.

7.4.2 Questa linea di vista è bloccata SOLO se un esagono o parte di esso tra l'unità attaccante e l'unità bersaglio contiene un'ostruzione.

7.4.3 Le ostruzioni, includono unità o Generali (incurante se amici o nemici), esagoni di boschi, campi coltivati, colline o edifici. Il terreno nell'esagono bersaglio NON blocca la linea di vista. *Vedi diagramma a pag.5*

8.0 Terreno

Gli esagoni, ognuno rappresentante un tipo di terreno, vengono piazzati sulla mappa come indicati nello scenario.

8.1 ESAGONO DI BOSCO

Movimento: Un'unità che entra in un esagono di bosco DEVE fermarsi.

Combattimento: Un'unità può fare fuoco o combattere nel round di battaglia in cui ha mosso nell'esagono di bosco.

Quando si fa fuoco da un esagono di bosco: **-1** al "valore di fuoco".

Quando si fa fuoco verso un'unità in un esagono di bosco: **-2** al "valore di fuoco".

Linea di vista: L'esagono di bosco blocca la LdV.

8.2 ESAGONO DI FRUTTETO

Movimento: Nessuna restrizione al movimento

Combattimento: Quando si fa fuoco verso/attraverso un'unità in un esagono di frutteto: **-1** al "valore di fuoco".

Linea di vista: L'esagono di frutteto NON blocca la LdV.

8.3 ESAGONO DI COLLINA

Movimento: Nessuna restrizione al movimento

Combattimento: Quando si fa fuoco verso un'unità in un esagono di collina: **-2** al "valore di fuoco". Questa modifica viene applicata anche se l'unità che esegue il fuoco è in un'esagono di collina adiacente.

Un'artiglieria che fa fuoco da un esagono di collina ha il raggio di fuoco incrementato di 1 esagono con il "valore di fuoco" della distanza max.

Un'unità di artiglieria che esegue il fuoco da una collina, non ha la linea di vista bloccata da unità amiche o da Generali che si trovano in un esagono adiacente, sempre ammesso che tale esagono non contenga un tipo di terreno che blocchi la LOS.

Linea di vista: L'esagono di collina blocca la LdV.

8.4 ESAGONO con EDIFICI

Movimento: Un'unità che entra in un esagono di edifici DEVE fermarsi.

eccezione: NO se attraversati da strada.

Combattimento: Un'unità NON può combattere nel round in cui entra in un esagono di edifici.

Quando si fa fuoco da un esagono di fattoria: **-1** al "valore di fuoco".

Quando si fa fuoco verso un'unità in un esagono di fattoria: **-2** al "valore di fuoco".

Quando si fa fuoco da un esagono di villaggio: **-2** al "valore di fuoco" (non consentito alla cavalleria).

Quando si fa fuoco verso un'unità in un esagono di villaggio: **-3** al "valore di fuoco".

Quando si fa fuoco da un esagono di edificio fortificato: **-3** al "valore di fuoco".

Quando si fa fuoco verso un'unità in un esagono di edificio fortificato: **-5** al "valore di fuoco".

Unità in edifici NON possono essere attaccati sul fianco/retro.

La Cavalleria non può attaccare unità in edifici né attaccare unità da esagoni con edifici.

La cavalleria che occupa esagoni con edifici è considerata fanteria smontata, con un valore di fuoco come la guarnigione (VF=4).

La Fanteria può fare fuoco contro unità in edifici, SOLO da un esagono adiacente.

Note: L'artiglieria in esagoni con edifici è considerata "trincerata" ed utilizzerà solamente le modifiche difensive indicate nella tabella degli "Effetti del Terreno" (cioè -2, -3 e -5). L'artiglieria trincerata ignora sia le modifiche per il fuoco da edificio (-1, -2 e -3), sia la modifica del fuoco subito da un'eventuale artiglieria avversaria (-2).

Linea di vista: L'esagono con edifici blocca la LdV.

8.5 ESAGONO DI TORRENTE o PALUDE

Movimento: Un'unità che entra in un esagono di torrente o di palude DEVE fermarsi.

Combattimento: Quando si fa fuoco da un esagono di torrente o palude: **-2** al "valore di fuoco". L'artiglieria NON fa fuoco da questi tipi di terreno.

Linea di vista: L'esagono di torrente o di palude NON blocca la LdV.

Nota: Un esagono di Fiume attraversabile solo su ponte blocca la LdV.

8.6 ESAGONO di PONTE o STRADA

Movimento: Considerare come terreno aperto. La formazione di "quadrato" non è permessa. Il movimento su strada viene interrotto dall'esagono di ponte.

Combattimento: nessuna restrizione

Linea di vista: L'esagono di ponte o strada NON blocca la LdV.

8.7 ESAGONO di CAMPI COLTIVATI

Movimento: nessuna restrizione.

Combattimento: Quando si fa fuoco verso un'unità in un esagono di campi coltivati: **-1** al "valore di fuoco".

Linea di vista: L'esagono di campi coltivati blocca la LdV.

8.8 TERRENO NON TRANSITABILE

Movimento: non è consentito.

Combattimento: non è consentito

Linea di vista: L'esagono di terreno non transitabile blocca la LdV.

9.0 Combattimento

Verificare che l'unità nemica si trovi nel proprio "arco frontale". Determinare il "valore di fuoco", effettuando le dovute modifiche (8.0 e 9.2).

Tirare il dado a 10 facce.

Per colpire il nemico, il risultato del dado deve essere uguale o minore del valore di fuoco.

Se il "valore di fuoco" finale supera "10 o 20", questo è uno o due colpi automatici, lanciare il dado per tentare di ottenere un ulteriore colpo.

Esempio: valore di fuoco dopo le modifiche:

16 = 1 colpo automatico e lancio del dado.

Col risultato da 1 a 6 si ottiene un ulteriore colpo.

9.1 Effetti del combattimento

Tirare un dado a 6 facce e consultare la tabella "Effetti del combattimento", incrociando il lancio di tale dado con la colonna del numero dei colpi inflitti al bersaglio.

Il primo numero rappresenta il numero di perdite inflitte, il secondo numero si riferisce agli esagoni di ritirata dell'unità nemica (fronte al nemico).

9.1.1 La pedina con il piedistallo è sempre l'ultima che viene rimossa.

Una volta che un'unità perde la sua ultima pedina, questa viene data all'avversario per verificare le condizioni di vittoria.

9.1.2 Se un attaccante colpisce più elementi di quelli disponibili, questi colpi addizionali non vengono considerati.

9.1.3 Inseguimento

Se l'unità nemica viene distrutta o costretta a ritirarsi, la cavalleria **dovrà** eseguire un test di morale (vedi sotto 15.0). Se fallito, l'unità dovrà avanzare nell'esagono lasciato libero dall'unità nemica a meno che non si violi la regola della ZOC (6.2).

9.2 Modifiche al "Valore di Fuoco"

Generale aggregato a Fanteria e Cavalleria: +2*
* da applicare SOLO quando adiacenti al nemico

MODIFICHE PER FANTERIA:

Fuoco su quadrato/fianco/retro: **+4** (solo adiacente)

Fuoco da quadrato: **-6**

Fuoco su Artiglieria a distanza media: **-4** (non concesso se artiglieria trincerata in edifici)

Fuoco su Cavalleria: **-2**

MODIFICHE PER CAVALLERIA:

Caricando unità su fianco/retro: **+8**

Caricando Fanteria NON in quadrato (solo in terreno aperto o collina): **+8**

Caricando Fanteria in quadrato: **-10**

Caricando Artiglieria: **+8**

MODIFICHE PER ARTIGLIERIA:

Fuoco su Fanteria in quadrato: **+4**

Fuoco su fianco/retro: **+4** (solo adiacente)

Fuoco su Artiglieria: **-2** (no se trincerata in edifici)

Fuoco su Cavalleria: **-2**

BERSAGLIO IN ESAGONO DI:

Frutteto e campi coltivati: **-1**

Bosco, collina, fattoria: **-2**

Villaggio: **-3**

Edificio fortificato: **-5**

FUOCO DA ESAGONO DI:

Bosco, Fattoria: **-1** (ignorare per Artiglieria)

Villaggio: **-2** (ignorare per Artiglieria)

Torrente o Palude: **-2** (non concesso per Artiglieria)

Edificio fortificato: **-3** (ignorare per Artiglieria)

9.3 Azioni Speciali

A) Fuoco di opportunità dei cannoni

B) Controcarica di Cavalleria

C) Formare Quadrato

Queste azioni possono essere tentate quando un'unità di cavalleria carica muovendosi in un esagono adiacente.

Poiché un'unità possa eseguire le azioni speciali, l'unità nemica di cavalleria durante il movimento DEVE iniziare o transitare in un esagono dell'**arco frontale** dell'unità caricata.

Un'unità NON può reagire ad un'attacco di cavalleria che si trova già adiacente.

Se la cavalleria carica un'unità sul fianco/retro, **senza** passare durante il movimento in un esagono dell'arco frontale dell'unità caricata, quest'ultima non potrà reagire.

La possibilità di riuscita dipende dagli esagoni vuoti che separano le due unità.

Procedere come segue:

1) Tirare un dado "azioni speciali" per ogni esagono percorso dalla cavalleria.

Importante: Considerare solo esagoni in Linea di vista (LdV) dell'unità caricata.

2) **Se il risultato dei dadi mostra una bandiera che corrisponde al proprio esercito, il tentativo è riuscito, quindi:**

- L'artiglieria farà fuoco automaticamente sulla prima colonna degli "Effetti del combattimento", PRIMA che la cavalleria venga in contatto. Se si ottiene come risultato ritirata (1-2-5-6), la cavalleria si fermerà nell'esagono adiacente senza combattere. Con un risultato di 3 o 4, l'unità di cavalleria subirà una perdita e, se sopravvive, potrà caricare l'artiglieria nemica con tutte le modifiche del caso. (vedi 9.2)

- La cavalleria caricata può controcaricare. Il combattimento è simultaneo

- La fanteria potrà formare il quadrato (ma non eseguire il fuoco).

Unità che eseguono con successo le "azioni speciali" possono ruotare nell'esagono per fronteggiare il nemico.

Unità che falliscono le "azioni speciali" NON possono cambiare il fronte dell'unità.

Se un'unità di cavalleria muove adiacente a 2 o più unità, l'unità caricata sarà quella direttamente adiacente al fronte dell'unità di cavalleria.

Unità che hanno usufruito delle "azioni speciali", NON possono più muovere/combattere o eseguire "azioni speciali" durante questo round di battaglia.

9.4 Colpire/Catturare i Generali

Un Generale può essere colpito quando è aggregato ad un'unità.

Ogni volta che l'unità subisce una perdita, tirare il dado da 10 facce. Con il risultato di 1 il Generale è stato colpito, rimuoverlo dal gioco. Se un'unità subisce 2 perdite con un singolo fuoco, il Generale sarà colpito con 1 e 2.

Se un Generale viene colpito, l'unità si DOVRA' ritirare di 1 ulteriore esagono.

9.4.1 CATTURA di un GENERALE

Un Generale che si trova da solo in un esagono, NON lo controlla e non esercita nessuna Zona di Controllo negli esagoni adiacenti.

9.4.2 Quando un'unità nemica entra in un esagono con un Generale amico, questo si deve ritirare. Ogni esagono in cui il Generale è costretto a ritirarsi ha una modifica di +1 al tentativo di cattura.

Tirare 1d10, il Generale è catturato con risultato del dado uguale o minore del valore di cattura.

Esempio: un'unità di cavalleria è adiacente a un Generale nemico solo nell'esagono. La cavalleria muove, inseguendo per 3 esagoni il Generale in fuga. Con un risultato di 1-2-3, il Generale è catturato.

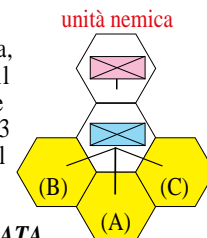
9.4.3 Quando un Generale viene ucciso o catturato, è considerato come un'unità nemica eliminata al fine delle condizioni di vittoria.

9.4.4 Se tutti gli elementi di un'unità in un esagono con un Generale sono eliminati, il Generale (se sopravvive), DEVE ritirarsi se il risultato degli effetti del combattimento mostra 1 o più esagoni di ritirata.

10.0 Ritirate

Dopo aver assegnato le perdite, l'unità potrebbe essere obbligata a ritirarsi di uno o due esagoni come indicato dalla tabella "effetti del combattimento" (boschi ed edifici NON bloccano il movimento di ritirata).

Il movimento di ritirata, avverrà mantenendo il fronte al nemico e muovendo in uno dei 3 esagoni indicati dal diagramma (vedi 10.1).



10.1 REGOLE di RITIRATA

Un'unità costretta a ritirarsi dovrà farlo in uno dei 3 esagoni disponibili dell'emisfero posteriore.

Possibilmente:

prima in A (esagono subito dietro rispetto alla direzione del fuoco), poi B o C.

Quando l'unità è impossibilitata a ritirarsi verso l'esagono "A", sceglierà uno degli esagoni "B" o "C" **seguendo queste priorità:**

1) Verso il proprio bordo mappa.

2) Il più possibile vicino ad unità amiche

Nel caso le ritirate indicate sopra non possano essere eseguite, ritirarsi adiacente a unità nemiche.

Il difensore deciderà in quale esagono verrà ritirata l'unità seguendo le seguenti regole:

A) Un'unità NON può ritirarsi in un esagono contenente un'altra unità combattente.

B) Se un'unità NON può ritirarsi, perde un'ulteriore elemento e rimane nello stesso esagono.

C) Un'unità costretta a ritirarsi fuori dal bordo mappa, è considerata come un'unità che non può ritirarsi, vedi sopra punto "B".

D) Unità ritirate NON possono muovere nello stesso round, ma possono fare fuoco.

E) Unità in quadrato, in edifici o con un Generale aggregato NON sono obbligate a ritirarsi.

F) Unità di fanteria in quadrato che subiscono il fuoco a distanza corta da fanteria e artiglieria, convertono i risultati di ritirata in perdite.

G) Unità di artiglieria che subiscono il fuoco/carica a distanza corta, convertono i risultati di ritirata in perdite.

H) Unità di artiglieria che subiscono il fuoco a 2 o più esagoni, ignorano i risultati di ritirata.

11 Colpi a Vuoto

Quando si ottiene un risultato del dado superiore al valore di fuoco compreso tra 2 e 9, è considerato come colpo a vuoto.

Se il valore di fuoco supera 10, vedi esempio al punto 9.0 (combattimento).

12.0 Recupero elementi persi (Rally)

Un'unità che ha subito delle perdite e si trova a più di 3 esagoni dal nemico oppure in un esagono NON in linea di vista con il nemico, può cercare di recuperare elementi.

Tirare 3 dadi comando.

Se l'unità è di Milizia tirare 2 dadi.

Se l'unità è di élite, tirare 4 dadi

Si recupera 1 elemento per ogni figura uguale all'unità.

12.1 Generale aggregato

Se il Generale è aggregato all'unità che esegue il tentativo di recupero, si "recupera" una (1) perdita ANCHE con ogni risultato del Generale (icona bianca), lanciato coi dadi.

Al massimo si possono recuperare 2 elementi per tentativo fino al valore iniziale dell'unità.

13.0 Condizioni di Vittoria

Ogni scenario ha condizioni di vittoria particolari. In caso di battaglie ipotetiche, sono in vigore le condizioni di vittoria indicate in 4.2.

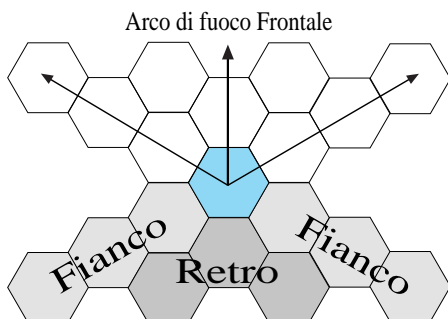
14.0 Scenari

Nel gioco sono presenti 3 scenari: Waterloo Quatre Bras e Ligny.

Altri scenari, le regole aggiornate del gioco e nuovi eserciti, si possono trovare nel sito ufficiale: www.giogames.it

Se state utilizzando le regole opzionali del "Morale" (15.0), le unità perse per le condizioni di vittoria andranno diminuite del 20%.

Esempio: se lo scenario indica come condizioni di vittoria 15 unità perse, le stesse andranno diminuite a 12.



15.0 Morale (Regola Opzionale)

Le unità una volta raggiunto il numero di perdite stabilito (4 per le unità di fanteria, 3 per le unità di artiglieria o cavalleria), verranno rimosse dal tavolo SOLO se non supereranno un test di morale.

Per unità di Fanteria applicare la seguente formula:

Valore di Fuoco (VF) -4 = valore di Morale

se $1d10 > \text{valore di Morale} = \text{ROTTA}$.

esempio: un'unità di fanteria francese (VF9), subisce 4 perdite. $9 - 4 = 5$. Se il tiro del d10 è 6 o più, l'unità viene rimossa dalla mappa.

Per unità di Cavalleria e Artiglieria applicare i seguenti valori di morale:

Cavalleria Leggera: 2

Dragoni/Lanceri: 3

Cavalleria Pesante: 4

Tutte le unità di Artiglieria: 3

se $1d10 > \text{valore di Morale} = \text{ROTTA}$, rimuove l'unità.

Se l'unità passa il test di morale rimarrà sul campo di battaglia. Gli elementi rimasti avranno un "Valore di Fuoco" = 0 fino a quando non verranno recuperati elementi (vedi 12.0).

Identificare l'unità con un segnalino.

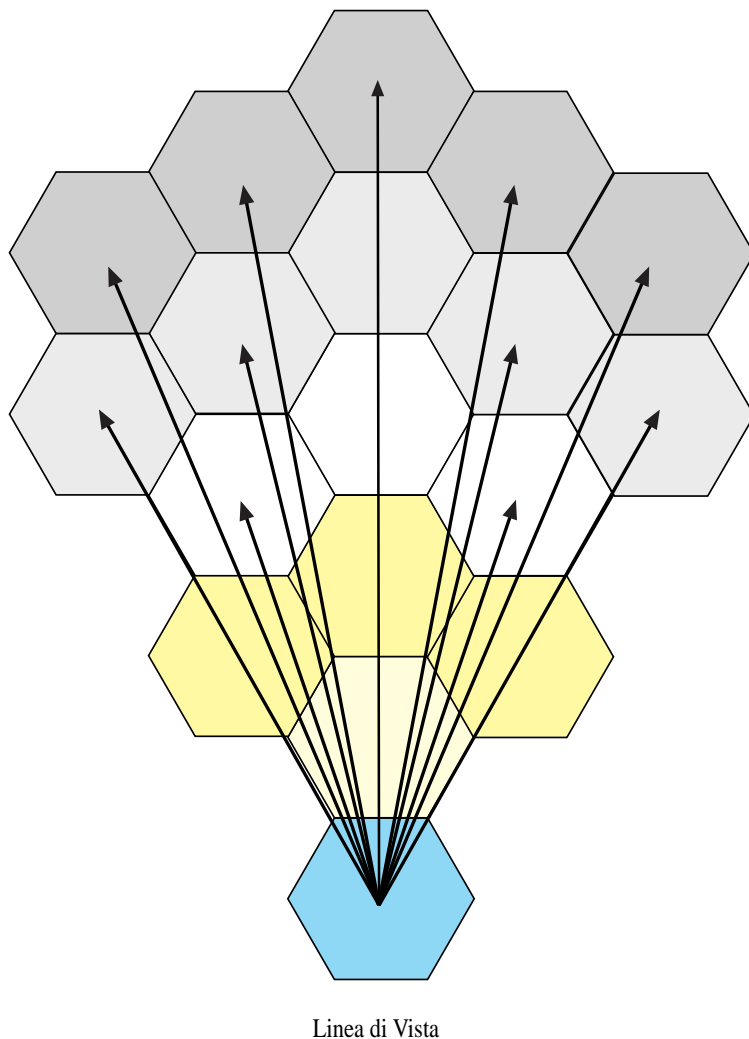
L'unità successivamente, se attivata, potrà ritirarsi. Quando un'unità che ha passato precedentemente il test, subirà un'ulteriore perdita (la 5° per la fanteria, la 4° per artiglieria e cavalleria), verrà automaticamente rimossa dalla mappa.

Unità che hanno passato il test di morale, una volta recuperati elementi (massimo 1), avranno il loro "Valore di Fuoco" riabilitato.

Importante: Se il risultato di perdite inflitte supera il valore prestabilito per il test, l'unità viene immediatamente rimossa dal tavolo. esempio: un'unità di Fanteria con 3 perdite subisce ulteriori 2 perdite, rimuoverla immediatamente dalla mappa.

Errata

Gli esagoni "D6" e "N7" sulla mappa sono identificati in modo errato.



14.1 Waterloo

Terreno: Vedi mappa stampata

Unità Francesi:

Fanteria francese (9/5) in D5; E4; F5; G4; K4; K5; L4; L5; N5; O6; Q7; R7.

Fanteria "élite" (11/6) in L1 e N1.

Fanteria "Guardia" (12/6) in M2.

Cavalleria "leggera" (9) in O4 e S7.

"Dragoni/Lancieri" (12) in B5; O3 e R5.

Cavalleria "pesante" (14) in G2; G3 e H3.

Artiglieria "media" in C4; I4.

Artiglieria "pesante" in K2; P6.

Artiglieria "a cavallo" in Q5.

Generali in F5; K4; R6.

Unità Inglesi:

Milizia di Fanteria (7/4) in B10; K10; N10.

Fanteria regolare (8/5) in G10.

Fanteria Inglese (10/5) in C10; D7; I10; O11.

Fanteria "élite" (10/6) in E9; H10; M11.

Cavalleria "leggera" (9) in D10; Q12; R12.

Cavalleria "Dragoni/Lancieri" (12) in H12.

Cavalleria "pesante" (14) in I11; L11.

Artiglieria "Media" in C9; F10 e N11.

Artiglieria "pesante" in K11.

Artiglieria "a cavallo" in P11.

Generali in B12; H11; P12.

Guarnigioni in D8 e M9.

Regole Speciali:

Hougoumont é un edificio fortificato (-5). Solo unità di fanteria possono occupare Hougoumont.

Condizioni di Vittoria:

I francesi vincono se eliminano 12 unità inglesi (entro il 3° turno) o 15 unità angloprussiane.

Gli alleati vincono se eliminano 14 unità francesi.

Rinforzi Prussiani:

1 Generale,

8 unità di fanteria regolare (8/5),

2 unità di Cavalleria: 1 media (12), 1 leggera (9),

2 unità di Artiglieria media.

L'avanguardia prussiana potrebbe entrare in battaglia dal 4° turno. All'inizio di ogni round tirare un dado "azioni speciali". Se il risultato mostra la bandiera prussiana, 1 unità apparirà in un esagono a scelta da V6 a V12. Lanciare un dado battaglia per designare il tipo di unità. Se il lancio del dado mostra la bandiera, l'unità potrà essere scelta a piacere. Se il lancio del dado mostrerà un'unità non disponibile, nessuna unità entrerà sulla mappa.

Dal 5° turno, ad ogni round, prima di giocare una carta, 2 unità a scelta (di quelle ancora disponibili), appariranno sulla mappa e muoveranno prima di qualunque altra unità senza la necessità di giocare "carte ordini".

Le unità già sulla mappa avranno bisogno di "carte ordini" per essere mosse.

L'esagono di ingresso verrà determinato dal tiro di **1 dado da 6** per ogni unità.

1-3= V5, **4**=V9; **5**=V11; **6**=T13.

14.2 Quatre Bras

Terreno: Disporre gli esagoni come da diagramma.

Unità Francesi:

Fanteria (9/5) in B6; C5; G4; H4; L4; N4; Q4; R4.

Cavalleria "leggera" (9) in G2.

Cavalleria "Dragoni/Lancieri" (12) in L2.

Cavalleria "pesante" (14) in N2.

Artiglieria "media" in H5; K4 e M4.

Artiglieria "a cavallo" in M2.

Generali in C3; K3; N2.

Unità Anglo/Alleate:

Milizia di Fanteria (7/4) in E9 e N9.

Fanteria regolare (8/5) in E7; F7; H8;

Fanteria Inglese (10/5) in N8 e Q7.

Fanteria "élite" (11/6) in K10 e L9.

Cavalleria "leggera" (9) in G8 e K12.

Artiglieria "media" in K9 e P7.

Generali in E10; G8; I10.

Rinforzi Anglo/Alleati:

all'inizio del 4° turno:

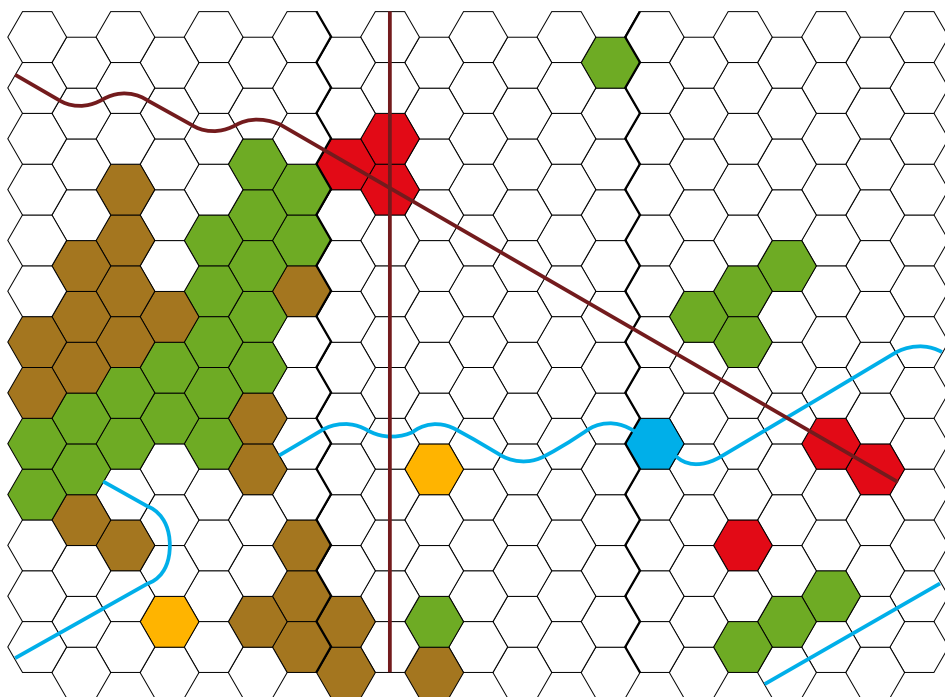
Milizia di Fanteria (7/4) in A12.

all'inizio del 5° turno:

Fanteria "élite" (11/6) in I13 e K13

Regole Speciali:

I torrenti sono attraversabili ovunque sulla mappa con le restrizioni come da regolamento. Il lago è intransitabile ma non blocca la linea di vista.



Condizioni di Vittoria:

Vittoria decisiva

I francesi vincono immediatamente se conquistano Quatre Bras (esagoni H11, I10 e I11)

Vittoria sostanziale

(da verificare alla fine del turno in corso)

I francesi vincono se eliminano 8 unità inglesi.

Gli inglesi vincono se eliminano 8 unità francesi.



Bosco



Collina



Torrente



Lago



Villaggio



Fattoria



Strada maggiore



14.3 Ligny

Terreno: Disporre gli esagoni come da diagramma.

Unità Francesi:

Fanteria Francese (9/5) in B7; D6; D5; E3; K5; M6; O6.

Fanteria "élite" (11/6) in E2 e G2.

Guardia (12/6) in: F2

Cavalleria "leggera" (9) in A7; P5

Cavalleria "Dragoni" (12) in S4 e U4.

Cavalleria "pesante" (14) in E1; I1; Q4.

Artiglieria "media" in C6 e N6.

Artiglieria "pesante" in I5 e L5.

Artiglieria "a cavallo" in P4.

Generali in A5; M4; Q3.

Unità Prussiane:

Fanteria regolare (8/5) in G11; H12; I11; L10; F8; H9; K9; L8; R11; R9; T8; U8.

Cavalleria "leggera" (9) in K11 e V9.

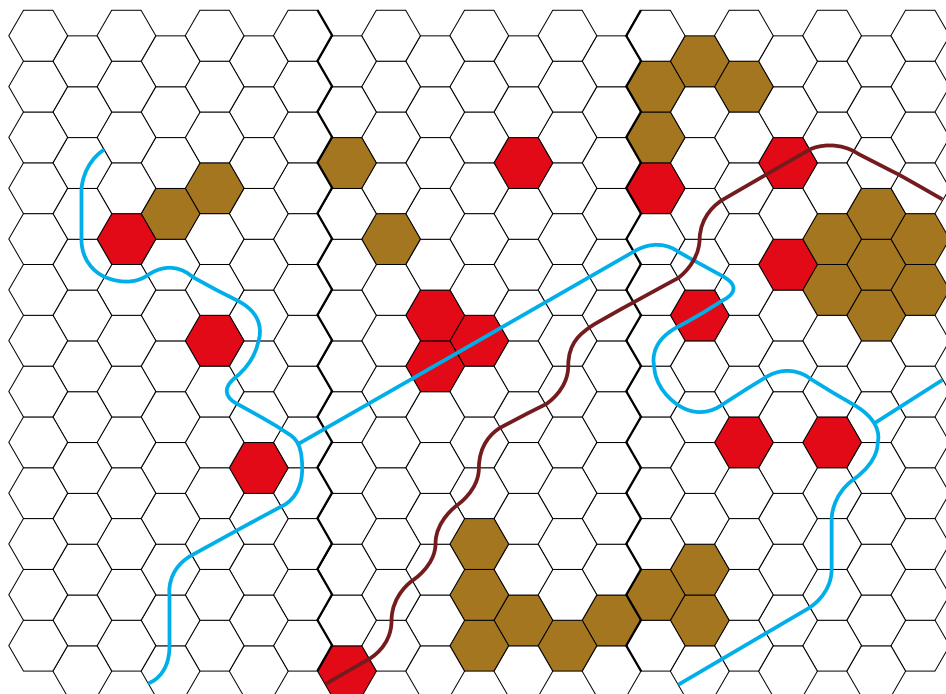
Cavalleria "Dragoni" (12) in C10.

Artiglieria "media" in G8; I9; S8.

Artiglieria "a cavallo" in L11.

Generali in D11; I12; S9.

Guarnigioni in E7; F5; K7; L7; Q8; R5; T5.

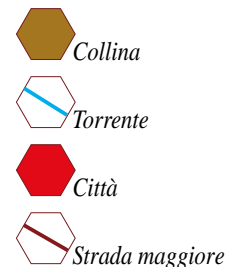


Regole Speciali:

I torrenti sono attraversabili ovunque sulla mappa con le restrizioni come da regolamento.

Condizioni di Vittoria:

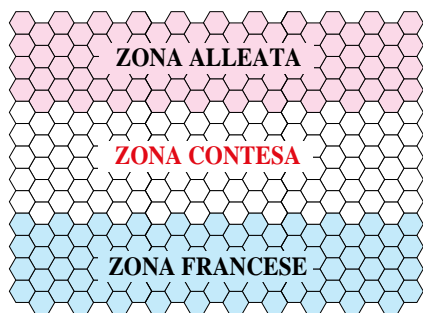
I francesi vincono se eliminano 9 unità prussiane.
I prussiani vincono se eliminano 11 unità francesi.



14.4 Scenario per Battaglie Ipotetiche

Mapa:

La mappa sotto indica i 4 esagoni di profondità entro cui verranno piazzate le proprie unità. I 5 esagoni centrali formeranno lo spazio conteso.



Condizioni di Vittoria:

Decisiva: vedi 4.2. Sostanziale: 9 unità distrutte. Marginale: vedi 4.2

Determinare il terreno di battaglia:

Utilizzare esclusivamente i seguenti tipi di terreno dei "set 1 e 2": Bosco (30), Città (9), Campi coltivati (2), Terreno invalicabile (2), Frutteto (2) Collina (24), Fattoria (4).

Ogni giocatore ne prende a caso 15 (quindici), e ne piazza 10 nello spazio "amico" e 5 in quello conteso. Alternarsi nel piazzare 3 esagoni ciascuno

Unità a disposizione: Ogni giocatore dispone di 18 unità e 3 Generali.

10 unità di Fanteria: 8 regolari (8/5) e 2 di élite (11/6).

5 unità di Cavalleria: 3 leggere (9) e 2 pesanti (14).

3 unità di artiglieria (1 media, 1 pesante e 1 a cavallo).

Piazzamento unità:

Lanciare 1 dado a 6 facce ciascuno per l'esplorazione.

Se la differenza è 1 o 2:

il perdente piazza 3 unità, il vincitore 2 unità alla volta.

Se la differenza è 3 o 4: il perdente piazza 4 unità, il vincitore 2 unità alla volta.

Se la differenza è 5: il perdente piazza per primo tutte le sue unità.

Se il risultato del dado è pari: mettere un divisorio per occultare i rispettivi piazzamenti.

Piazzare ALMENO 4 unità per settore.

Iniziativa: il giocatore con il valore di esplorazione maggiore avrà l'iniziativa in tutte le situazioni di parità. Nel caso dello stesso valore di esplorazione, decidere casualmente con un dado l'iniziativa da effettuare.

Rinforzi: 4 unità max ciascuno

I rinforzi potrebbero entrare sulla mappa all'inizio di ogni round di ogni turno a partire dal terzo (3°), prima di pescare le 6 carte.

Le unità entreranno (2 il 3° turno, 1 al 4° turno ed 1 al 5° turno), in uno degli esagoni di bordo mappa (anche quelli laterali) della zona amica.

Il settore e l'unità di rinforzo verranno determinati casualmente.

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

Ritardare all'inizio del round successivo.

Tirare 1d6 per il settore di ingresso: 1-2 = SX 3-4 = Centro 5-6 = DX

Foglio di Riferimento

Tipi di unità (1.1)				Valore di Fuoco				
elem	Unità	Mov		DISTANZA				
				corta 1 ESA	media 2 ESA	1/2 lun 3 ESA	lunga 4 ESA	max 5 ESA
4	Guardia	1	e	12	6	-	-	-
		2		NO	NO	-	-	-
4	Fanteria di élite	1	e	11	6	-	-	-
		2		NO	NO	-	-	-
4	Fanteria Inglese	1	e	10	5	-	-	-
		2		NO	NO	-	-	-
4	Fanteria Francese	1	e	9	5	-	-	-
		2		NO	NO	-	-	-
4	Fanteria regolare	1	e	8	5	-	-	-
		2		NO	NO	-	-	-
4	Milizia di Fanteria	1	e	7	4	-	-	-
		2		NO	NO	-	-	-
3	Cavalleria pesante (H)	3	e	14	-	-	-	-
3	Dragoni/Lancieri (M)	3	e	12	-	-	-	-
3	Cavalleria leggera (L)	3	e	9	-	-	-	-
3	Artiglieria pesante	0	e	18	10	7	4	2
		1		-	-	-	-	-
3	Artiglieria media	0	e	16	9	6	3	-
		1		-	-	-	-	-
3	Artiglieria a cavallo	0	e	14	8	4	-	-
		2	e	10	6	3	-	-
1	Generale	3	-	-	-	-	-	-
1	Guarnigione	no	-	4	-	-	-	-

Round di Battaglia (5.1)

- 1) Contemporaneamente giocare una carta.
- 2) Tirare 5 o 6 dadi comando (se viene giocata la carta ordine).
Se la carta giocata è del tipo "ordine automatico", non tirare i dadi.
- 3) Alternarsi nell'impartire gli ordini alle unità (1 unità ciascuno alla volta)
- 4) L'unità a cui è stato assegnato un ordine, può muovere e/o fare fuoco. Risolvere i combattimenti: perdite/ritirate
- 5) Ripetere gli steps 3 e 4 fino al completamento dell'ordine impartito da ogni giocatore.
- 6) Tornare allo step 1. Se sono finite le carte: formare il set di 6 nuove carte utilizzando le 4 carte non utilizzate + 2 a scelta del turno appena concluso.

Terreno (8.0)

Terreno	Movim.	Modifica x protezione	LdV (7.4)
Bosco	Stop	-2 (-1)	bloccata
Frutteto	-	-1	-
Collina	-	-2	bloccata
Fattoria	Stop	-2 (-1*)	bloccata
Villaggio	Stop	-3 (-2*)	bloccata
Edificio fortific.	Stop	-5 (-3*)	bloccata
Torrente/Palude	Stop	(-2)	-
Ponte	-	-	-
Campi Coltivati	-	-1	bloccata
Non transitabile	NO	NO	bloccata

(#) Modifica per l'unità che esegue il fuoco dal tipo di terreno specificato.
(*) Ignorare per artiglieria

Effetti del Combattimento (9.1)

dado	1 colpo		2 colpi		3 o + colpi	
	perdite	ritirata	perdite	ritirata	perdite	ritirata
1	0	1	1	1	2	1
2	0	1	1	2	2	2
3	1	0	2	0	3	1
4	1	0	2	0	3	1
5	1	1	2	1	3	2
6	1	2	2	2	3	2

Modifiche al Valore di Fuoco (9.2)

Generale aggregato a fanteria e cavalleria: +2 (solo adiacente)

MODIFICHE PER FANTERIA:

Fuoco su quadrato, fianco/retro: +4 (solo adiacente)

Fuoco da quadrato: -6

Fuoco su artiglieria a distanza media: -4 (Non consentito verso edifici)

Fuoco su cavalleria: -2

MODIFICHE PER CAVALLERIA:

Caricando unità su fianco/retro: +8

Caricando unità di fanteria in open o collina NON in quadrato: +8

Contro fanteria in quadrato: -10

Contro artiglieria: +8

MODIFICHE PER ARTIGLIERIA:

Fuoco su fanteria in quadrato: +4

Fuoco su fianco/retro: +4 (solo se adiacente)

Fuoco su artiglieria: -2 (ignorare se l'artiglieria bersaglio è in edifici)

Fuoco su cavalleria: -2



www.giogames.it

Giochi ideati e illustrati da:
Giovanni Crippa

"adv Vive l'Empereur" System Game

© 2003 tutti i diritti riservati.

23900 LECCO (ITALY)