

# LE GRANDI BATTAGLIE DELLA RIVOLUZIONE AMERICANA

## 1. INTRODUZIONE

Questo è il terzo gioco della serie. Dal momento che le regole base sono uguali per tutti i giochi della serie, abbiamo deciso di creare un fascicolo di regole standard. Le regole che si applicano solo ad una battaglia si trovano nel fascicolo delle regole speciali.

Alcune regole sono dette Avanzate: queste si dovrebbero ignorare sino a quando non si ha familiarizzato con il sistema di gioco. Si devono quindi usare solo con giocatori esperti e nei tornei.

## 2. COMPONENTI

Vedere le regole speciali per i componenti di ciascun gioco.

### 2.1 La mappa

La mappa rappresenta l'area sulla quale venne combattuta la battaglia, coperta da una griglia esagonale che regola il movimento e combattimento.

### 2.2 Pedine

Ogni unità ha una banda colorata nella parte alta, che ne identifica il gruppo di appartenenza. Vedere le regole speciali.

Alcune unità hanno valori in entrambi i lati della pedina, in quanto hanno due *livelli di forza*. Il lato a piena forza indica l'esagono di piazzamento iniziale oppure il turno ed esagono di entrata; la parte a forza ridotta ha un valore inferiore e solitamente anche un morale inferiore.

#### Valori sulle pedine di comandante

[pag. 2 del testo inglese]

Alto: nome [Greene]

Centro sinistra: turno/esagono di entrata [3A]

Centro destra: rango [due stelle]

Basso: da sinistra a destra il DRM nel Combattimento Ravvicinato [1], il DRM di Comando [2], la Capacità di Movimento [6]

#### Valori sulle pedine di unità combattente

Alto: nome [N.C. Bde]

Alto sinistra: turno/esagono di entrata [3A]

Centro sinistra: morale (0)

Basso: Forza [3] e Capacità di Movimento [4]

Nell'ordine, le pedine in basso sono: Artiglieria, Milizia Americana, Fanteria Leggera, Dragoni

## 3. SCALA DEL GIOCO E TERMINOLOGIA

### 3.1 Scala

Ogni punto forza di unità di fanteria, fanteria leggera, milizia, fucilieri o dragoni equivale approssimativamente a 100 uomini ed ogni punto forza di artiglieria a 2 cannoni.

Ogni esagono corrisponde approssimativamente a 200 yarde da lato a lato.

Ogni turno rappresenta circa un'ora di tempo reale.

### 3.2 Termini importanti

*Unità inglesi:* unità Inglesi, Lealiste e Tedesche sono considerate una sola nazionalità eccetto in alcune circostanze.

*Unità Combattenti:* qualsiasi unità di fanteria, fanteria leggera, dragoni, artiglieria o milizia. I comandanti ed i segnalini non sono unità combattenti.

*Modificatore al tiro di dado (DRM):* un evento o situazione che causa una modifica al risultato del tiro di dado.

*Comandante di rango più elevato:* il comandante che ha in numero maggiore di stelle. Nel caso di parità le regole speciali indicano l'ordine di anzianità.

*In trinceramenti:* l'attacco da un esagono attraverso un lato d'esagono di trinceramenti in un esagono che contiene il simbolo di trinceramenti.

*Fanteria leggera:* le unità di fanteria leggera sono designate dal simbolo "LT" sulla pedina.

*Visuale (LOS):* la capacità delle unità combattenti di vedersi oltre unità avversarie che si frappongono.

*Milizia:* la milizia è spesso, ma non sempre, un'unità di qualità inferiore composta da volontari che hanno scarso addestramento. La milizia americana è raffigurata con un soldato inginocchiato, quella inglese con un soldato sull'attenti.

*Punti Movimento (MP):* si usa per definire quanto distante un'unità può muovere in un turno.

*Fuori da trinceramento:* l'attacco o la ZOC da un esagono che contiene il simbolo di trinceramento attraverso un lato d'esagono di trinceramento.

*Buon ordine:* un'unità è in buon ordine se non è dispersa o sbaragliata.

*Giocatore in fase:* il giocatore il cui turno di gioco è in svolgimento. L'altro è il giocatore non in fase.

*Unità di fucilieri:* un'unità di fanteria o fanteria leggera armata con fucili (invece che di moschetto). I fucili consentivano una maggiore gittata e precisione rispetto ai moschetti. Le unità di fucilieri hanno una "R" cerchiata nella pedina.

*Punti forza (SP):* la forza di combattimento di un'unità, che si usa per il raggruppamento, il fuoco di artiglieria / fucili ed il combattimento ravvicinato.

*Pendio verso l'alto:* l'attacco attraverso un lato d'esagono di pendio in un esagono che contiene la linea continua del simbolo di pendio. Il movimento è influenzato in entrambe le direzioni attraverso il lato d'esagono di pendio.

*Punti Vittoria (VP):* si usano per determinare chi ha vinto una battaglia. I VP si ottengono eliminando o catturando livelli di forza di unità nemiche, unità nemiche e comandanti, catturando / difendendo obiettivi geografici e scegliendo di influenzare alcune azioni nel gioco.

*Zona di Controllo (ZOC):* la capacità di un'unità di esercitare influenza su un esagono adiacente.

### 4. COME VINCERE

Vedere le regole speciali per determinare i livelli di vittoria – marginale o decisiva. Vedere 16.3 per la vittoria sostanziale.

### 5. LA SEQUENZA DI GIOCO

Ogni turno di gioco si compone di due turni di giocatore. Nella fase di iniziativa, si determina il giocatore che effettua per primo il suo turno. Ogni turno di giocatore si compone a sua volta di molte fasi che devono essere eseguite nell'esatta sequenza qui sotto elencata.

**A. Fase di Iniziativa**

Determinate il giocatore che ha l'Iniziativa per il turno.

**B. Turno del giocatore con l'Iniziativa**

1. Girate il segnalino di turno ad indicare il corretto turno di giocatore
2. Fase di Movimento
3. Fase di Recupero
4. Fase di Fuoco Difensivo di Artiglieria
5. Fase di Fuoco di Fucileria (simultanea)
6. Fase di Combattimento Ravvicinato
7. Spostate il segnalino di turno nella parte inferiore e giratelo

**C. Turno del secondo giocatore**

1. Fase di Movimento
2. Fase di Recupero
3. Fase di Fuoco Difensivo di Artiglieria
4. Fase di Fuoco di Fucileria (simultanea)
5. Fase di Combattimento Ravvicinato

**D. Fase di Fine Turno**

1. Controllo per la Vittoria Automatica
2. Se è l'ultimo turno dello scenario, determinate il vincitore
3. Avanzate il segnalino di turno nella parte alta del turno di gioco seguente.

**6. INIZIATIVA****6.1 Regola generale**

L'iniziativa si determina tirando un dado. Ogni giocatore lo tira e somma al risultato il DRM per il Morale di Armata (si trova sulla Tabella del Morale [Army Morale Track]). Il risultato modificato più elevato dà l'iniziativa per il turno da effettuare.

Nel caso di parità, si ritirano i dadi usando gli stessi modificatori.

Vedere le regole particolari per le eccezioni.

**6.2 Segnalini di Impeto [momentum] ed iniziativa**

A parte il DRM per il Morale di Armata, questo tiro di dado può essere modificato anche dai segnalini di Impeto [momentum] (12.62).

**7. RAGGRUPPAMENTO****7.1 Limiti al raggruppamento**

Ogni esagono può contenere fino a 6 SP di unità amiche di fanteria, fanteria leggera, milizia o dragoni ed un'unità di artiglieria, quest'ultima indipendentemente dai suoi SP. I comandanti ed i segnalini non contano per il raggruppamento.

**7.2 Raggruppamento durante il movimento e ritirata**

I limiti al raggruppamento si applicano in qualsiasi momento, incluso nel corso del movimento e della ritirata – un'unità non può mai muovere o ritirarsi attraverso un esagono eccedendo i limiti al raggruppamento.

**7.3 Penalità per la violazione dei limiti al raggruppamento**

In qualsiasi momento nel quale si violano i limiti al raggruppamento, il possessore le unità ne deve eliminare tante quante ne sono necessarie per evitare detta violazione.

**7.4 Informazioni**

I giocatori possono ispezionare in qualsiasi momento i gruppi di unità avversarie. Vedere le regole speciali per eventuali eccezioni.

## 8. ZONE DI CONTROLLO (ZOC)

### 8.1 Regola generale

Tutte le unità combattenti in buon ordine esercitano una ZOC nei sei esagoni adiacenti. Questo include i guadi ed i lati d'esagono di ruscello senza guado. Un'unità perde la ZOC mentre è dispersa o sbaragliata. La ZOC torna quando l'unità recupera in buon ordine.

*Eccezione: una ZOC si estende fuori da, ma non in, bosco / frutteto, foresta e trinceramento. Vedere le regole speciali per le eventuali eccezioni.*

### 8.2 Annullamento della ZOC

Un'unità combattente annulla una ZOC nemica nel proprio esagono per il modificatore di "circondato" nel Combattimento Ravvicinato (12.7). *Non* annulla la ZOC nemica nel suo esagono ai fini della ritirata (13.22).

### 8.3 Effetti della ZOC sul movimento

**8.31** Un'unità che entra in ZOC nemica deve fermarsi e terminare tutto il suo movimento per il turno. Inoltre, costa un MP in più entrare o uscire dalla ZOC di un'unità di fucilieri nemici.

**8.32** Un'unità che inizia il movimento in ZOC nemica può muovere direttamente in un'altra ZOC nemica, ma deve fermarsi lì. Se il primo esagono dove entra non contiene una ZOC nemica, l'unità può continuare a muovere sino a che non entra ancora in ZOC nemica.

### 8.4 Altri effetti della ZOC

- ZOC e modificatore di "circondato" nel Combattimento Ravvicinato (12.7)
- ZOC e ritirata (13.22)

## 9. MOVIMENTO

### 9.1 Regola generale

Nella fase di movimento, il giocatore in fase può muovere tutte, alcuna o nessuna delle sue unità. Le unità spendono punti movimento (MP) per entrare in esagoni ed attraversare lati d'esagono adiacenti. Gli MP non possono essere conservati per uso futuro né trasferiti ad altre unità. Ogni unità deve completare il proprio movimento prima che un'altra possa iniziare a muovere. Le unità non sono mai obbligate a muovere, ma un'unità non può mai spendere più MP di quelli disponibili.

*Eccezione: un'unità può comunque muovere di un esagono, sempre che non violi le regole sul movimento.*

### 9.2 Restrizioni al movimento

Si applicano le seguenti restrizioni al movimento:

- Le unità sbaragliate non possono muovere (13.4)
- Le unità disperse possono muovere solo se non terminano il movimento adiacenti ad unità nemiche ed il giocatore in fase diminuisce il suo Morale di Armata (9.3 & 13.1).
- Un'unità non può mai entrare in un esagono occupato dal nemico o in terreno proibito (vedere la Tabella del Terreno).
- Un'unità non può mai muovere attraverso un esagono eccedendo i limiti al raggruppamento (7.2).

### 9.3 Rimozione dei segnalini di Inchiudamento (PIN)

Dopo aver completato tutto il movimento, rimuovete i segnalini di inchiudamento (PIN) da tutte le unità, di entrambe le parti, che non siano adiacenti al nemico (13.1). Il giocatore in fase deve diminuire il Morale di Armata di uno se si rimuove qualsiasi segnalino di inchiudamento.

### 9.4 Effetti del terreno sul movimento

Vedere la Tabella del Terreno e le regole speciali per i costi del terreno. Tutti gli effetti del terreno sul lato d'esagono e nell'esagono sono cumulativi.

*Eccezione: i lati d'esagono di pendio verso l'alto / ruscello e pendio verso il basso / ruscello sono considerati tipi come tipo di terreno distinto come indicato sulla Tabella del Terreno (ovvero, quando ignorate gli effetti del pendio verso l'alto e del ruscello singolarmente considerati).*

## 9.5 Strade / sentieri / piste e movimento strategico

**9.51 Strade / sentieri / piste.** Se un'unità muove da un esagono ad un altro attraverso un lato d'esagono attraversato da una strada, sentiero o pista, spende 1 MP. Ignorate l'altro terreno nell'esagono e qualsiasi terreno sul lato d'esagono.

**9.52 Movimento strategico.** Un'unità può muovere fino al doppio della sua capacità di movimento se muove interamente su strada o sentiero, sempre che non abbia iniziato né muova adiacente ad unità nemiche in qualsiasi momento del movimento. Per questa regola, ogni lato d'esagono deve contenere strada o sentiero collegati. I guadi di ruscello non ostacolano il movimento strategico.

## 9.6 Rinforzi

**9.61 Piazzamento.** All'inizio della fase di movimento del turno del loro arrivo, i rinforzi si piazzano in esagoni indicati con la lettera che appare accanto al turno di entrata, sulla pedina. I rinforzi possono essere così piazzati eccedendo i limiti al raggruppamento, ma questi devono essere rispettati non appena le unità lasciano detto esagono o alla fine del turno di giocatore nel quale sono entrate.

**9.62 Movimento.** Il piazzamento sulla mappa non costa alcun punto di movimento. L'unità può usare la sua piena capacità di movimento nel turno di entrata. Vedere le regole speciali per le eccezioni.

## 10. FUOCO DI FUCILERIA

### 10.1 Regole generali

Nella Fase di Fuoco, i due giocatori possono sparare con le proprie unità dotate di fucileria. Il fuoco è volontario. Nessuna unità è obbligata a sparare. Nessuna unità può sparare più di una volta per fase di fuoco.

### 10.2 Scelta del bersaglio

Il giocatore in fase deve scegliere i suoi bersagli prima che il giocatore non in fase scelga i propri. Se un'unità decide di sparare, deve scegliere un'unità combattente nemica *adiacente*. Nessuna unità può subire più di un fuoco di fucileria per fase. Se più di un'unità intende sparare allo stesso bersaglio, il numero di punti forza sparanti deve essere sommato.

### 10.3 Procedura

1. Lo sparante confronta i punti forza sparanti sulla colonna "adiacente" della Tabella del Fuoco per determinare il numero da ottenere "per colpire".
2. Il giocatore tira un dado e vi applica qualsiasi DRM che si trova indicato nella tabella. Il risultato modificato è confrontato con il numero "per colpire". Se è pari o superiore ad esso, si ottiene un colpo.
3. Se si ottiene un colpo, si tira un altro dado (senza modifiche) sulla Tabella dei Danni del Fuoco per determinare il risultato. Solo l'unità attaccata viene influenzata dal risultato. Ignorate qualsiasi riferimento alle altre unità nell'esagono (eccezione: 13.1 perdita dei comandanti). Dopo aver applicato i risultati, effettuate le eventuali variazioni al Morale di Armata.

### 10.4 Fuoco simultaneo

Il fuoco di fucileria è considerato simultaneo. I risultati, comprese le variazioni al Morale di Armata, si applicano nello stesso momento dopo che entrambe le parti hanno sparato. Il giocatore non in fase deve effettuare le sue ritirate prima dell'avversario.

### 10.5 Bonus per il primo fuoco

Il DRM per il primo fuoco può essere usato se *tutte* le unità stanno effettuando il loro fuoco per la prima volta. Tutte le unità che hanno sparato perdono questo bonus anche se non hanno ottenuto alcun colpo.

### 10.6 Fucilieri Cacciatori tedeschi (avanzata)

I Fucilieri Cacciatori (Jagers) tedeschi possono effettuare due tiri di dado "per colpire" se non si trovano in terreno aperto o coltivato e vi è un fianco scoperto come è necessario per l'aggiramento sul fianco (12.52). I due tiri di dado devono avvenire contro lo stesso bersaglio e solo uno può dare risultato. Se entrambi colpiscono, ignorate un colpo.

## 11. FUOCO DIFENSIVO DI ARTIGLIERIA

### 11.1 Regole Generali

Nella Fase di Fuoco Difensivo di Artiglieria, il giocatore non in fase può sparare con qualsiasi sua artiglieria. Detto fuoco è volontario. Nessuna unità può sparare più di una volta per fase.

### 11.2 Scelta del bersaglio

Se un'unità sceglie di sparare, deve scegliere un'unità combattente da attaccare che si trovi entro il raggio e nella visuale (11.4). Tutte le unità di artiglieria hanno un raggio massimo di tre esagoni. Il raggio è il numero di esagoni dall'unità sparante al bersaglio, contando l'esagono bersaglio ma non quello sparante. Nessuna unità può essere bersaglio di più di un fuoco difensivo di artiglieria per fase. Se più di un'unità di artiglieria desidera sparare allo stesso bersaglio, sommate i punti forza e considerate il raggio dell'unità più distante per determinare il numero "per colpire".

### 11.3 Procedura

1. Lo sparante confronta i punti forza sparanti sulla colonna del raggio di fuoco sulla Tabella del Fuoco per determinare il numero da ottenere "per colpire".
2. Il giocatore tira un dado e vi applica qualsiasi DRM che si trova indicato nella tabella. Il risultato modificato è confrontato con il numero "per colpire". Se è pari o superiore ad esso, si ottiene un colpo.
3. Se si ottiene un colpo, si tira un altro dado (senza modifiche) sulla Tabella dei Danni del Fuoco per determinare il risultato. Solo l'unità attaccata viene influenzata dal risultato. Ignorate qualsiasi riferimento alle altre unità nell'esagono (eccezione: 13.1 perdita dei comandanti). Dopo aver applicato i risultati, effettuate le eventuali variazioni al Morale di Armata.

### 11.4 Visuale

**11.41** Affinché le unità di artiglieria possano sparare ad un bersaglio a 2 o 3 esagoni, vi deve essere una visuale sgombra da queste al bersaglio (vi è sempre visuale contro un bersaglio adiacente). La visuale si traccia dal centro dell'esagono sparante al centro di quello bersaglio.

**11.42 Terreno bloccante.** I seguenti tipi di terreno bloccano la visuale: bosco, foresta, casa e cittadina. Inoltre, qualsiasi esagono che contiene unità combattenti, amiche o nemiche, è terreno bloccante. La visuale può sempre essere tracciata in terreno bloccante, mai attraverso di esso (eccezione: 11.43 caso C).

**11.43 Pendio in alto.** La determinazione della visuale dipende se lo sparante ed il bersaglio siano in posizione "in alto" l'uno rispetto all'altro. Un'unità è in posizione in alto se la visuale tracciata dall'altra unità attraversa un lato d'esagono di pendio in alto nell'entrare nel suo esagono.

- A. Nessuna unità è "in alto". La visuale è bloccata se passa attraverso un esagono di terreno bloccante. Inoltre è bloccata se attraversa qualsiasi lato d'esagono di pendio che non fa parte dell'esagono dello sparante o del bersaglio.
- B. Un'unità è in alto. La visuale è bloccata se passa attraverso un esagono di terreno bloccante. Con una unità in alto, la visuale può essere tracciata attraverso un lato d'esagono di pendio che non fa parte dell'esagono dello sparante o del bersaglio. La direzione del pendio in alto deve essere la stessa del lato d'esagono di pendio nell'esagono dello sparante o del bersaglio. Se la direzione non è la stessa, la LOS è bloccata.
- C. Entrambe le unità sono in alto. La visuale tra le due unità è sempre presente, ignorate il terreno bloccante.

**11.44** Se la visuale si traccia esattamente lungo un lato d'esagono, viene bloccata solo se entrambi gli esagoni adiacenti al lato d'esagono sono di terreno bloccante.

*Esempio [illustrazione a pag. 6 del testo inglese]*

*L'unità di artiglieria sta per sparare. Gli esagoni ombreggiati non sono entro la visuale della stessa. Quelli indicati con B sono bloccati dal terreno, quelli con S dai pendii, quelli con U da un'unità combattente.*

## 12. COMBATTIMENTO RAVVICINATO

## 12.1 Regole Generali

**12.11** Il giocatore in fase è considerato l'attaccante, quello non in fase il difensore.

**12.12** Il combattimento ravvicinato è obbligatorio per tutte le unità combattenti amiche (eccetto quelle di artiglieria) che sono adiacenti ad unità nemiche. Sono comprese le unità che si sono ritirate per il fuoco e sono ora adiacenti al nemico.

*Eccezione: le unità di fucilieri non sono mai obbligate ad attaccare.*

**12.13** Tutte le unità nemiche che sono adiacenti ad unità amiche devono essere attaccate.

*Eccezione: 12.14 Diversione.*

**12.14 Diversione.** In ogni fase di Combattimento Ravvicinato, il giocatore in fase può designare un gruppo di unità difendenti per una Diversione. L'attaccante non attacca queste unità, ma le unità amiche che hanno creato la diversione devono attaccare altre unità nemiche. Tutte le unità attaccanti che sono adiacenti alle unità difendenti che subiscono la Diversione sono penalizzate con uno spostamento di colonna a sinistra nel combattimento ravvicinato (ad esempio, un 2-1 diviene 3-2).

### 12.15 Combattimento multiesagono

- Ogni unità, attaccante o difensore, può essere coinvolta in un solo combattimento ravvicinato per turno.
- Le unità attaccanti raggruppate in un singolo esagono possono sommarsi in un singolo attacco o dividersi in più attacchi.
- Tutte le unità difendenti in un singolo esagono devono essere attaccate assieme in un singolo combattimento ravvicinato.
- Ogni combattimento ravvicinato deve coinvolgere un singolo esagono attaccante o un singolo esagono difensore solamente.

*Esempio: un esagono attaccante contro due o più difensori oppure due o più esagoni attaccanti contro uno difensore. Non è possibile due o più esagoni attaccanti contro due o più difensori in un singolo combattimento.*

## 12.2 Procedura

**12.21** Il giocatore in fase deve annunciare tutti i combattimenti ravvicinati prima di iniziare a risolverli, definendo le unità attaccanti e quelle attaccate.

**12.22** Dopo che il giocatore in fase ha annunciato tutti i combattimenti ravvicinati, i giocatori rimuovono i segnalini di Inchiodamento [PIN] da tutte le unità sulla mappa (13.1).

**12.23 Sequenza del Combattimento Ravvicinato.** Ogni combattimento ravvicinato è risolto separatamente nell'ordine scelto dall'attaccante. Per ognuno di essi la sequenza è::

1. *Determinazione del rapporto di forze.* I giocatori sommano gli SP non di artiglieria di tutte le unità coinvolte nel combattimento. L'attaccante rapporta il suo totale con quello del difensore, ottenendo un rapporto di forze, arrotondato per difetto a favore del difensore, che si trova sulla Tabella del Combattimento Ravvicinato.
  - Vedere 12.3 se tutte le unità difendenti sono di artiglieria
  - Il difensore può dichiarare ora una Ritirata di Cavalleria (12.4)
2. *Determinazione dell'unità di testa.* Le due parti, a partire dall'attaccante, devono scegliere un'unità di testa, che deve essere un'unità in buon ordine se ve ne è una. Le unità di artiglieria non possono essere scelte per questo fine. Il morale dell'unità di testa, modificato dal Morale di Armata, si usa come DRM nel Combattimento Ravvicinato. Inoltre, se vi è un risultato avverso nel combattimento, l'unità di testa è la prima a subirlo (eccezione: vedere 13.1 per i risultati di cattura).
  - Non si possono scegliere come unità di testa quelle unità che dovrebbero avanzare dopo il combattimento in terreno proibito. Se è disponibile solo un tale tipo di unità, può essere scelta come unità di testa, ma non potrà avanzare dopo il combattimento.
3. *Determinazione dei DRM.* Prima di tirare il dado, i giocatori controllano la Tabella dei DRM al Combattimento Ravvicinato per determinare eventuale altre modifiche al tiro di dado.
4. *Scelta e risoluzione delle Tattiche.* Le due parti scelgono segretamente un Segnalino Tattico tra quelli disponibili, tenendolo coperto in mano e svelandolo simultaneamente a quello avversario. Si consulta poi la Matrice Tattica per definire il modificatore. Nel caso risulti "NC", non si combatte. Se una parte ha scelto Ritirata e il risultato è NC, questa si deve comunque ritirare di un esagono. Eccezione: l'artiglieria

in un gruppo attaccante non si ritira mai. Se entrambe le parti decidono di ritirarsi, lo fa per primo il difensore. Saltate la fase 9.

5. **Risoluzione.** Si risolve il combattimento tirando un dado, modificando il risultato con i DRM, e confrontando il numero così ottenuto sulla colonna della Tabella del Combattimento Ravvicinato relativa al rapporto di forze. Il risultato a sinistra della barra si applica all'attaccante, quello a destra al difensore.
6. **Impeto (momentum).** Il giocatore che ha meno segnalini di Impeto [momentum] (in caso di parità il difensore) può scegliere di usarne uno per tornare a risolvere il combattimento ritirando il dado. Se questo giocatore non lo usa, allora la scelta va all'avversario. Si possono usare più segnalini di Impeto da parte di una o entrambe le parti, ma se ne usa uno solo una volta raggiunta questa fase (cioè si deve ritirare il dado tra l'uso di un segnalino e quello successivo).
7. **Applicazione dei risultati.** Si applicano i risultati del combattimento prima di procedere al combattimento successivo (13.1). Quando entrambi i giocatori devono ritirarsi, il difensore lo fa prima dell'attaccante. Dopo aver applicato i risultati, variate il Morale di Armata se del caso.
8. **Ottenimento dell'impeto.** Se il tiro di dado modificato del combattimento ravvicinato è pari o inferiore a -1, il difensore riceve un segnalino di Impeto. Se tale risultato è pari a superiore a 10, è l'attaccante a riceverlo.
9. **Avanzata dopo il combattimento.** Se l'esagono del difensore resta vuoto, l'attaccante deve avanzare con almeno l'unità di testa se non si è ritirato. Altre unità che hanno partecipato possono avanzare sino ai limiti del raggruppamento, incluse quelle che hanno dovuto effettuare un controllo del morale e l'hanno passato. Le unità di artiglieria non possono mai avanzare. Il difensore non può mai avanzare dopo il combattimento.

### 12.3 Artiglieria nel combattimento ravvicinato

I punti forza di artiglieria non contano nel combattimento ravvicinato. Se le uniche unità in difesa sono di artiglieria, sono catturate. Ponetele nella casella apposita e passate alla fase 9.

### 12.4 Ritirata di cavalleria

Se tutte le unità difendenti sono dragoni in buon ordine e nessuna delle unità attaccanti sono dragoni in buon ordine, il difensore ha l'opzione di annunciare una Ritirata di Cavalleria. I suoi dragoni si ritirano di tre esagoni in un esagono che non sia adiacente ad un'unità nemica invece di risolvere normalmente il combattimento ravvicinato. Indicate le unità con un segnalino di Ritirata di Cavalleria [*Cavalry Withdrawal*] e la procedura del combattimento ravvicinato passa alla fase 9.

Limitazioni: le unità di dragoni indicate con un segnalino di ritirata:

- Non possono muovere o attaccare
- Si difendono normalmente
- Mantengono la loro ZOC

Rimozione: i segnalini di Ritirata di Cavalleria si rimuovono automaticamente dalle unità amiche nella Fase di Recupero amica successiva.

### 12.5 Segnalini di Tattica

**12.51** All'inizio del gioco, ogni giocatore prende una serie di segnalini di Tattica. In ogni combattimento ravvicinato, ogni giocatore sceglie uno di questi per influenzare la battaglia.

**12.52 Limitazioni.** (Avanzata) Si devono rispettare le limitazioni seguenti prima di poter scegliere un segnalino di Tattica:

- Segnalini di Schermaglia, Attacco a Scaglioni, Difesa e Ritirata: nessuna limitazione
- Assalto Frontale e Impiego della Riserva: deve esserci un comandante raggruppato o adiacente ad almeno una delle unità coinvolte nel combattimento; l'unità può non essere quella di testa.
- Aggiramento sul Fianco e Piegamento del Fianco: vi deve essere almeno un esagono vuoto adiacente alle unità di entrambi i giocatori (un esagono con unità attaccanti ed uno con unità difendenti) e vi deve essere un comandante amico raggruppato o adiacente ad almeno un'unità coinvolta nel combattimento; l'unità può non essere quella di testa.

Traduzione dei segnalini:

*Skirmish:* Schermaglia

*Attack Echelon:* Attacco a Scaglioni

*Stand Fast:* Difesa

*Withdraw:* Ritirata

*Frontal Assault*: Assalto Frontale  
*Commit Reserve*: Impiego della Riserva  
*Turn Flank*: Aggiramento sul Fianco  
*Refuse Flank*: Piegamento del Fianco

**12.53** Un comandante può soddisfare i requisiti per l'uso dei segnalini di Tattica per tutte le unità con le quali è raggruppato o alle quali è adiacente.

**12.54** (avanzata) Se un giocatore utilizza in modo non corretto un segnalino di Tattica, l'avversario riceve un modificatore di uno in proprio favore (+1 attaccante o -1 difensore). Se entrambi i giocatori lo usano in modo non corretto, il modificatore è zero.

### 12.6 Segnalini di Impeto [*momentum*] (avanzata)

**12.61** Vi sono cinque segnalini di Impeto [*momentum*]. I giocatori li accumulano nel corso del gioco. Vedere le regole speciali per le eccezioni.

**12.62 Uso.** I segnalini di Impeto possono essere usati in uno dei tre modi sotto indicati. Quando si usano, tornano tra quelli disponibili e possono ancora essere ricevuti.

- *Combattimento Ravvicinato.* Ogni segnalino usato consente di ritirare il dado per la risoluzione del combattimento. Si può usare più di un segnalino in un singolo combattimento (12.23 fase 6).
- *Iniziativa.* Per ogni segnalino usato *prima* del tiro di dado per l'iniziativa, un giocatore può aggiungere +2 al proprio tiro per l'iniziativa. Il giocatore che l'ha avuta nel turno precedente deve decidere per primo quanti segnalini usare (6.0).
- *Iniziativa.* Un giocatore può usare 3 segnalini di Impeto *dopo* il tiro di dado per l'iniziativa per annullare il risultato e decidere chi ha l'iniziativa (6.0).

### 12.63 Ottenimento dei segnalini di Impeto

- Il difensore ottiene un segnalino di Impeto nella fase di Ottenimento dell'impeto quando il risultato modificato del combattimento ravvicinato è pari o inferiore a -1.
- L'attaccante ottiene un segnalino di Impeto nella fase di Ottenimento dell'impeto quando il risultato modificato del combattimento ravvicinato è pari o superiore a 10.

**12.64 Perdita dei segnalini di Impeto.** Se un'unità del giocatore che ha un morale stampato sulla pedina di +2 viene catturata mentre è a piena forza, il giocatore perde un segnalino di Impeto (che torna tra quelli disponibili). Se non ne ha, l'avversario ne ottiene uno. Se non vi sono più segnalini, non vi sono altri effetti.

**12.65** Se un giocatore deve ricevere un segnalino di Impeto ma non ve ne sono di disponibili, l'avversario deve perderne uno. Se non ne ha, non vi sono altri effetti.

### 12.7 Modificatore nel combattimento ravvicinato per essere circondato

Quando tutti e sei gli esagoni adiacenti ad un'unità in difesa sono occupati da unità nemiche, ZOC nemiche o terreno proibito, l'attaccante modifica il suo tiro per il combattimento ravvicinato di +1. Si applica anche il contrario - se l'attaccante è circondato, il modificatore diviene -1. Per questa regola solamente, le unità amiche annullano la ZOC nemica nel loro esagono.

## 13. RISULTATI DEL COMBATTIMENTO

Nelle regole che seguono, l'unità che viene influenzata dal combattimento è quella di testa nel combattimento ravvicinato o quella attaccata nel fuoco. Nel fuoco, altre unità combattenti amiche nell'esagono non sono mai influenzate, ma i comandanti possono esserlo.

### 13.1 Spiegazione dei risultati

- = nessun effetto

**AM** = Perdita di Morale di Armata. Il giocatore deve diminuire il Morale di Armata di uno.

**R** = Ritirata. Il possessore ritira l'unità influenzata di un esagono (13.2). Le altre unità amiche nel combattimento ravvicinato (inclusa tutta l'artiglieria del difensore ma non quella dell'attaccante) devono effettuare un controllo del morale; se lo falliscono, si ritirano anch'esse di un esagono. Quando entrambe le parti si devono ritirare, il difensore si ritira e controlla il morale per primo.

**D** = Dispersione. Il possessore ritira l'unità influenzata di 3 esagoni (13.2) e riceve un segnalino di Dispersione [*Disrupt*]. Le altre unità amiche nel combattimento ravvicinato (inclusa tutta l'artiglieria del

difensore ma non quella dell'attaccante) devono effettuare un controllo del morale; se lo falliscono, si ritirano di un esagono.

- Se l'unità influenzata era già dispersa, diviene Sbaragliata. Deve ritirarsi comunque di 3 esagoni.
- Se l'unità influenzata era già Sbaragliata, viene eliminata

**1** = Una perdita. L'unità influenzata subisce una perdita di livello. Se è a piena forza ed a due livelli, si gira la pedina e questa rimane sul posto. Altrimenti viene eliminata. Le altre unità amiche nel combattimento ravvicinato (inclusa tutta l'artiglieria del difensore ma non quella dell'attaccante) devono effettuare un controllo del morale; se lo falliscono, si ritirano di un esagono.

**2** = Due perdite. L'unità influenzata viene eliminata. Se l'unità influenzata aveva un solo livello di forza (originario o perché era a due livelli ma aveva subito una perdita), una seconda unità deve subire una perdita. Se non vi sono altre unità nell'esagono, la perdita ulteriore si ignora. Le altre unità amiche nel combattimento ravvicinato (inclusa tutta l'artiglieria del difensore ma non quella dell'attaccante) devono effettuare un controllo del morale; se lo falliscono, si ritirano di un esagono.

**DC** = Catturato, a scelta del difensore. Un'unità combattente della parte influenzata dal risultato viene catturata, a scelta del difensore (se il morale è +2 vedere 12.64). Questa unità non deve essere necessariamente quella di testa né a piena forza. Le altre unità amiche nel combattimento ravvicinato (inclusa tutta l'artiglieria del difensore ma non quella dell'attaccante) devono effettuare un controllo del morale; se lo passano, si ritirano di un esagono. Se lo falliscono, subiscono un risultato "D" (ritirata di 3 esagoni e Dispersione).

**AC** = Catturato, a scelta dell'attaccante. Un'unità combattente della parte influenzata dal risultato viene catturata, a scelta dell'attaccante (se il morale è +2 vedere 12.64). Questa unità non deve essere necessariamente quella di testa né a piena forza. Le altre unità amiche nel combattimento ravvicinato (inclusa tutta l'artiglieria del difensore ma non quella dell'attaccante) devono effettuare un controllo del morale; se lo passano, si ritirano di un esagono. Se lo falliscono, subiscono un risultato "D" (ritirata di 3 esagoni e Dispersione).

**PIN** = Inchiodata. Le unità avversarie rimangono ingaggiate. Tutte le unità disperse e sbaragliate di entrambe le parti sono catturate. Il difensore, seguito dall'attaccante, pone le proprie unità nella casella delle unità catturate e varia il Morale di Armata di conseguenza. Ponete poi un segnalino di Inchiodamento (PIN) su tutti gli esagoni coinvolti nel combattimento ravvicinato. Il giocatore in fase seguente è obbligato a:

- Attaccare con tutte le unità inchiodate ed attaccare tutti gli esagoni del difensore inchiodati durante questo turno di giocatore (unità aggiuntive possono raggrupparsi e/o attaccare con le unità inchiodate), *oppure*:
- Muovere tutte le unità amiche inchiodate in modo che non siano più adiacenti ad unità nemiche e non muovere alcuna unità amica adiacente a qualsiasi unità nemica inchiodata e diminuire il suo Morale di Armata di uno (9.3)

I segnalini di l'inchiodamento (PIN) sono rimossi da tutte le unità amiche e nemiche alla fine della fase di movimento con una penalità al Morale di Armata oppure dopo che sono stati assegnati tutti i combattimenti ravvicinati (12.22).

- = Perdita di Comandante. Il possessore rimuove un comandante e lo pone nella casella delle unità eliminate. Il comandante scelto può non essere quello in comando. Questo è l'unico risultato del fuoco di artiglieria o fucileria che può influenzare altre unità nell'esagono. Se non vi è alcun comandante nell'esagono, ignorate il risultato.

## 13.2 Ritirata

**13.21 In generale.** Un'unità si deve ritirare in un esagono non adiacente ad un'unità nemica, se possibile. Inoltre, lo deve fare verso il bordo mappa amico se possibile. Vedere le regole speciali per la definizione di bordo mappa amico.

**13.22 Limitazioni.** Le unità non si possono ritirare:

- in un esagono occupato dal nemico
- in ZOC nemica anche se unità amiche già occupano quell'esagono
- in terreno proibito
- fuori mappa
- violando le regole sul raggruppamento (13.23 per l'eccezione delle unità a due livelli di forza)

**13.23 Ritirata e cattura.** Qualsiasi unità che non si può ritirare dalla piena distanza a causa delle limitazioni viene invece catturata; questo include la ritirata causata dal fuoco di fucileria o di artiglieria. L'unità viene rimossa e catturata.

*Eccezione:* se un'unità a due livelli di forza verrebbe catturata fallendo la ritirata per violazione dei limiti al raggruppamento, il possessore ha la *scelta* di subire una perdita e ritirarsi se l'unità così ridotta non viola i limiti al raggruppamento nell'esagono dove si ritira. Il giocatore può scegliere di far catturare l'unità invece di subire la perdita. La modifica al Morale di Armata per un risultato "1" viene applicata nel caso l'unità venga ridotta in questo modo.

**13.24** Qualsiasi unità che si ritira di tre esagoni deve terminare la ritirata a tre esagoni da quello di partenza, considerando la via più breve (altrimenti viene catturata). L'esagono non può trovarsi adiacente ad un'unità nemica se vi è un esagono alternativo alla stessa distanza ma non in ZOC nemica. La Ritirata di Cavalleria (12.4) non può mai terminare adiacente ad un'unità nemica.

**13.25 Combattimento ed unità ritirate in precedenza.** Se un'unità si ritira dal combattimento ravvicinato in un esagono che non ha ancora risolto il suo combattimento ravvicinato, questa non contribuisce in alcun modo al nuovo combattimento. Inoltre, non può essere scelta come unità di testa. Se la sua parte subisce un risultato avverso nel combattimento, detta unità deve effettuare un controllo del morale. Se lo passa si ritira di un esagono; se lo fallisce diviene Dispersa (13.1).

**13.26** Qualsiasi comandante può ritirarsi liberamente assieme a qualsiasi unità amica in ritirata con la quale è raggruppato. I comandanti non sono mai obbligati a ritirarsi.

**13.27** Le unità di artiglieria si ritirano come le altre unità. *Non* sono catturate automaticamente se terminano la fase di Applicazione dei Risultati adiacenti ad unità combattenti nemiche. La cattura automatica si ha solo alle unità di artiglieria in difesa nella Fase di Determinazione del Rapporto di Forze.

### 13.3 Dispersione

Gli effetti della Dispersione sono che queste unità:

- possono muovere di un solo esagono per turno e non adiacente ad unità nemiche. Se iniziano adiacenti al nemico devono allontanarsi da più unità nemiche possibili
- non possono attaccare
- difendono solo con la metà dei loro SP (arrotondate per eccesso)
- non hanno ZOC
- non possono sparare, se sono di artiglieria o fucilieri
- divengono Sbaragliate se subiscono un altro risultato di dispersione
- sono catturate quando subiscono un risultato di Inchiodamento
- subiscono un ulteriore risultato di Dispersione se terminano la *loro* fase di combattimento ravvicinato adiacenti ad unità nemiche e non sono raggruppate con unità amiche in buon ordine; questo porta l'unità ad essere Sbaragliata ed a ritirarsi di 3 esagoni o venire catturata.

### 13.4 Sbaragliamento

Gli effetti dello Sbaragliamento sono che queste unità:

- non possono muovere
- non possono attaccare
- difendono con solo 1 SP e non possono ricevere alcun DRM dal terreno
- non hanno ZOC
- non possono sparare
- sono eliminate se subiscono un altro risultato di Dispersione
- sono catturate quando subiscono un risultato di Inchiodamento
- sono catturate se terminano *qualsiasi* fase di combattimento ravvicinato adiacenti ad unità nemiche e non sono raggruppate con unità amiche in buon ordine.

### 13.5 Controlli del Morale

Quando viene imposto un controllo del morale, si tira un dado e si somma al risultato il morale modificato dell'unità. Se il risultato è 5 o più l'unità passa il controllo, altrimenti lo fallisce.

#### Modificatori

+1 unità difendenti attaccate esclusivamente attraverso trinceramenti

+? DRM di Comando (14.23)

## 14. COMANDANTI

### 14.1 Raggruppamento dei comandanti

Un qualsiasi numero di comandanti amici può stare in un singolo esagono. Comunque, solo quello di rango più elevato (3.2) può comandare (ovvero dare il suo DRM) le unità nell'esagono. Ponete il comandante in comando sopra le unità.

### 14.2 Uso dei comandanti

**14.21** Nel combattimento ravvicinato, un comandante in comando modifica il tiro di dado con il proprio DRM per il combattimento ravvicinato. Quando attacca, il valore si somma al tiro di dado; quando difende, si sottrae.

**14.22** Nel combattimento ravvicinato, se un'unità combattente è raggruppata o adiacente ad un comandante, si possono usare segnalini Tattici aggiuntivi (12.5).

**14.23** In tutti i controlli del morale e tentativi di recupero, il comandante in comando può sommare il suo DRM a tutte le unità combattenti nel suo esagono.

### 14.3 Comandanti e perdite

**14.31** I comandanti non sono mai Dispersi. Se raggruppati con unità che si ritirano o vanno Disperse, possono ritirarsi con esse o rimanere sul posto. I comandanti sono influenzati dal combattimento solo con un risultato "\*".

**14.32** I comandanti da soli in un esagono sono immediatamente catturati se unità nemiche in buon ordine o disperse entrano nel loro esagono. Questa cattura può avvenire nel corso del movimento o quale risultato dell'avanzata dopo il combattimento. Se il comandante viene catturato nel corso del movimento nemico, l'unità che lo cattura non è obbligata a fermarsi né a spendere MP aggiuntivi.

## 15. FASE DI RECUPERO E MORALE DELLE UNITA'

### 15.1 Fase di Recupero

Nel corso della Fase di Recupero le unità Disperse o Sbaragliate del giocatore in fase che non si trovano adiacenti ad unità combattenti nemiche, possono tentare il Recupero. Un'unità lo tenta effettuando un controllo del morale (13.5). Sebbene un comandante in comando possa modificare questo tentativo con il suo DRM di comando (14.23), un comandante non è mai obbligato a tentare il Recupero.

### 15.2 Effetti del Recupero

Un'unità Dispersa che passa il controllo del morale torna in buon ordine (altrimenti rimane dispersa). Un'unità Sbaragliata che passa il controllo del morale diviene Dispersa (altrimenti rimane sbaragliata).

### 15.3 Morale delle unità

**15.31** Il morale base di un'unità è stampato sull'unità. Il morale base di un'unità ridotta è solitamente di uno inferiore rispetto a quello a piena forza.

**15.32** Il morale modificato di un'unità è il morale base dell'unità più il modificatore al Morale di Armata (16.2) ed il DRM di comando di qualsiasi comandante in comando (14.23). Il morale modificato dell'unità di testa si usa come DRM nel combattimento ravvicinato (12.2).

## 16. MORALE DELL'ARMATA

### 16.1 Modifica del Morale

Il Morale dell'Armata può essere modificato ogni volta che accadono i fatti seguenti:

- si ha un risultato nel fuoco o nel combattimento ravvicinato che non sia "nessun effetto"
- un'unità recupera (+1)
- un comandante viene catturato (vedere le regole speciali)
- si rimuovono segnalini di Inchiodamento nella fase di movimento (9.3)

### 16.2 Livelli di Morale dell'Armata

**16.21 ALTO.** Se un'armata è considerata a Morale Alto, il DRM per l'Iniziativa è +1. Tutte le unità usano il loro valore di morale stampato sulla pedina.

**16.22 AFFATICATA.** Se un'armata è considerata affaticata, il DRM per l'iniziativa è zero. Tutte le unità diminuiscono il morale stampato di uno.

**16.23 VACILLANTE.** Se un'armata è considerata vacillante, il DRM per l'iniziativa è -1. Tutte le unità diminuiscono il morale stampato di due.

**16.24** Se il Morale dell'Armata varia da Alto, Affaticato e/o Vacillante nel corso della risoluzione di un combattimento a fuoco o ravvicinato, completate tutti i rimanenti controlli del morale usando il livello di morale che vi era all'inizio del combattimento. Il nuovo livello di Morale di Armata si usa per qualsiasi combattimento che deve ancora essere risolto in quella fase di combattimento.

### 16.3 Vittorie sostanziali e demoralizzazione

Se il Morale di Armata scende a zero, l'armata è considerata demoralizzata ed il gioco termina immediatamente con una vittoria sostanziale dell'avversario.

Traduzione a cura di Gianni Sorio per:

I Giochi dei Grandi  
Vicolo San Nicolò 5/b  
37121 Verona  
045-8000319

Verona, novembre 2002

