

MANOVRA

La Guerra all'inizio del XIX Secolo

Di cosa tratta questo gioco?

Manoeuvre è basato sull'arte della guerra in epoca napoleonica, ma in modo generico; si gioca più come gli scacchi, ma con alcuni aspetti del caos della vera guerra. *Manoeuvre* è stato pensato con due obiettivi: facilità di gioco e varietà. Il gioco è sufficientemente semplice da essere imparato e giocato in breve tempo, e le battaglie sono sempre diverse ogni volta che le giocate.

Quanti giocatori possono giocarlo?

Questo è un gioco da due giocatori. Potete anche giocare da soli, ma perderete molto dell'incertezza della guerra e delle sorprese incluse nel gioco.

Come si vince?

Vi sono due modi per vincere. Uno, potete vincere cacciando l'armata avversaria dal campo di battaglia. Due, potete vincere occupando la parte del campo di battaglia avversaria senza lasciargli occupare la vostra. Vedere la regola 2 per le regole dettagliate per vincere.

Quanto si impiega a giocare una partita?

La prima partita durerà circa 90-120 minuti incluso il tempo per controllare le varie regole ed imparare le caratteristiche delle carte. Ogni partita seguente vi farà risparmiare 5-10 minuti, in quanto imparerete le regole e familiarizzerete con lo stile di gioco necessario per le diverse armate. I giocatori esperti dovrebbero essere in grado di terminare una partita in 40-60 minuti, anche prima se si ottiene una vittoria per attrito.

Leggete qui prima di leggere le altre regole!

Non cercate di memorizzare le regole. Alla prima lettura ignorate i riferimenti alle altre regole. Dopo aver dato un'occhiata alle regole ed alle carte, esaminate le pedine. Giocate poi un paio di turni per provare il sistema di gioco. Dovreste a questo punto avere un'idea delle regole base. Usate le tabelle nel corso della partita. Dopo alcune partite, avrete sempre meno bisogno di leggere le regole. Vedere le regole 8 e 9 per familiarizzare con le carte.

Una scatola completa del gioco include:

- 24 parti di mappa
- 4 dadi a 6 facce, 4 ad 8 facce e 4 a 10 facce
- Un foglio di pedine
- 8 mazzi ciascuno di 60 carte da gioco
- 1 fascicolo con le regole
- 2 tabelle

1. Componenti

1.1 Mappe

Manoeuvre include 24 parti di mappa, ognuna ampia 4 caselle e profonda 4. Le caselle servono per regolare il movimento e combattimento, in modo simile ad una scacchiera. Un campo di battaglia completo si compone di 4 di queste parti, unite per formare una mappa più grande di due mappe per due. Questo crea un campo di battaglia di 8 x 8 caselle, identico ad una scacchiera.

In tutti i casi, **nulla può accadere in diagonale**. Ossia, si possono usare solo i quattro lati di ogni casella per fare qualsiasi azione (muovere, attaccare, bombardare, controllare, ecc.).

1.2 Dadi

Manoeuvre include molti dadi: 4 dadi a 6 facce, 4 ad 8 facce e 4 a 10 facce. Si usa un'abbreviazione per indicarli.

- Dado a 6 facce: d6
- Dado ad 8 facce: d8
- Dado a 10 facce: d10

Lo zero nel dado a 10 facce si legge come 10. Se si rende necessario tirare più dadi dello stesso tipo, si indica un numero prima del tipo di dado. Ad esempio, 2d8 significa tirare due dadi ad 8 facce. In generale, si tirano i dadi per risolvere il combattimento ed altre situazioni incerte che possono aversi nel gioco.

1.3 Pedine delle unità

Vi sono otto nazionalità (Armata) nel gioco. Ogni Armata include due elementi, le pedine rappresentanti le unità e le carte. Le unità sono le forze combattenti tipiche di quella nazione che effettivamente muovono e combattono sul campo di battaglia. Ogni Armata è composta da 8 unità, ognuna è stampata sui due lati. Un lato mostra l'unità a piena forza (colore pieno del fondo e numeri superiori), l'altra la mostra a forza ridotta (sfondo con numeri minori).

Ogni unità si identifica anche dal nome. Il nome è importante in quanto quella data unità può combattere in genere solamente se viene giocata una Carta Unità avente lo stesso nome.

Infine, ogni unità rappresenta un tipo particolare di forza combattente – Fanteria o Cavalleria. Le unità di fanteria sono raffigurate con un soldato mentre quelle di cavalleria con un cavaliere.

Tutte ed 8 le unità iniziano sul campo di battaglia e muovono / combattono contro l'Armata avversaria tentando di ottenere la vittoria impedendo all'avversario di vincere anch'egli.

Le 8 unità di ogni Armata sono fisse e non possono essere scambiate con unità di un'altra Armata. Ogni Armata è composta da un misto unico di unità. Alcune hanno più cavalleria. Alcune hanno unità che sono molto forte affiancate ad unità molto deboli. Non vi sono due Armate identiche: ognuna ha forze e debolezze ed il capire come sfruttarle rende diversa ogni partita.

1.4 Carte

Oltre alle unità, ogni Armata include un Mazzo di 60 carte. Il Mazzo di ogni Armata è riferito solamente ad essa e non può essere scambiato con quello di un'altra Armata.

Il colore di fondo delle carte e la bandiera della nazionalità definiscono l'Armata cui il mazzo fa riferimento. Ogni giocatore pesca una mano dal proprio mazzo e le userà per effettuare varie azioni nel corso del proprio turno e di quello avversario.

Vi sono due tipi principali di carte, Unità ed HQ (Quartieri Generali). La carta più comune è l'Unità. Ogni Armata ha 5 carte di Unità per singola Unità. Quindi, con 8 Unità e 5 carte per unità, vi sono 40 carte di questo tipo (su 60 totali).

ESEMPIO: Nel Mazzo francese, vi sono 5 carte che hanno nome Guardia Imperiale. A forza piena vale 8 ed a forza ridotta 5. E' un'unità di fanteria in quanto la figura è di soldato.

Le carte di Unità servono per molte funzioni. Nel corso della Fase di Combattimento del vostro turno, se la situazione lo consente, il giocare una carta Unità vi consentirà di iniziare un combattimento con questa. Nel corso del turno avversario, se l'unità viene attaccata, la carta Unità aiuterà in difesa. Nel corso del vostro turno, una carta Unità vi consentirà di ripristinare un'unità da forza ridotta a forza piena.

Ogni Armata comprende 20 carte nel suo Mazzo di 60 carte. Vi sono 12 tipi diversi di carte HQ. Mentre lo stesso tipo di carta può trovarsi in Armate diverse, ogni Armata avrà le sua combinazione di queste carte. Ogni nazione avrà carte HQ di comandante più da 3 a 8 degli altri tipi. Le carte HQ aiutano a rappresentare le modalità di combattimento delle varie nazioni. Vedere la regola 9 per i dettagli su queste carte.

2 Come vincere a Manoeuvre

2.1 Vittoria per Attrito ovvero per eliminazione delle unità nemiche

Se, in qualsiasi momento della partita, avete eliminato 5 (o più) unità avversarie, vincete immediatamente (a meno che non abbiate perso la vostra quinta [o più] unità nella stessa battaglia a causa di un Attacco a Fondo, nel qual caso l'avversario vince in quanto voi, come comandante, sarete rimosso per una tale vittoria di Pirro).

2.2 Vittoria per termine della giornata ovvero per controllo del campo di battaglia

Se nessuno dei giocatori vince per Attrito, chi controlla una parte maggiore del campo di battaglia avversario vince. Vedere 2.3 per il momento di termine della giornata.

Controllate qualsiasi casella, nella parte nemica del campo di battaglia, che occupate con una delle vostre unità o sul quale avete Influenza non Contrastata. Un casella è non Contrastata se una delle vostre unità è adiacente (ricordate, non in diagonale!) ed il vostro avversario non è adiacente ad essa o su di essa (vedere la figura a par. 6 del testo inglese). Ogni giocatore somma tutte le caselle che controlla nella parte avversaria del campo di battaglia. Chi ottiene di più vince. In caso di parità, vince chi ha eliminato più unità avversarie. In caso di ulteriore parità, vince chi ha meno unità a forza ridotta. In caso di ulteriore parità, vince il paese che viene indicato per primo nell'elenco che segue: Stati Uniti, Impero Ottomano, Spagna, Austria, Prussia, Russia, Gran Bretagna, Francia (in altre parole, la Francia non vincerà mai se arriva a questo punto di parità!).

Nota: sebbene un'unità non possa entrare in una casella di Lago, può avere Influenza non Contrastata su di essa e contarla per la vittoria. Nell'esempio indicato nel testo inglese, è scesa la notte. L'inglese, nonostante abbia solo 4 unità rimaste, vince – 4 caselle a 3 a suo favore. Le caselle indicate con X non contano per il giocatore indicato essendo adiacenti ad unità avversarie. Le caselle indicate con Y non contano per il giocatore indicato in quanto sono occupate dal nemico.

2.3 Quando termina la giornata

Per rappresentare la fine della giornata, il gioco termina alla fine del Turno di Gioco nel quale entrambi i giocatori hanno pescato la loro ultima carta dal proprio Mazzo. Il gioco non termina quando un solo giocatore ha pescato la sua ultima carta. Questi rimescola tutti i suoi scarti formando un nuovo Mazzo ed il gioco prosegue. Questi può rimescolare quante volte si rende necessario. Una volta che l'avversario pesca la sua ultima carta, la partita termina alla fine del Turno di Gioco corrente.

3 Piazzamento del gioco

I due giocatori tirano 1d10. Chi ottiene di più è il Primo Giocatore. In caso di parità, ritirate sino ad ottenere un primo giocatore, il quale riceve il relativo segnalino [*First Player*]. Per le prime partite, vi suggeriamo di utilizzare il piazzamento iniziale seguente. Il Primo Giocatore decide se giocare con gli inglesi o i francesi. Sceglie poi 4 sezioni di mappa e decide come orientarle e piazzarle nella disposizione 2 x 2: Il secondo giocatore sceglie quali due nazioni usare. Il primo giocatore sceglie la sua nazione. Il secondo giocatore sceglie quale bordo mappa sarà il suo iniziale.

Ogni giocatore mescola il proprio Mazzo e consente all'avversario di tagliarlo. Questo è importante in quanto i giocatori conoscono la propria mano iniziale prima di piazzare le proprie unità.

Per i giocatori esperti e per i tornei. Invece di pescare casualmente le 5 carte iniziali, ogni giocatore può cercare nel mazzo quali saranno le proprie 5 carte iniziali. Il mazzo deve essere mescolato e tagliato prima di scegliere le carte iniziali.

Ogni giocatore piazza le proprie 8 unità nelle due file più vicine al proprio bordo iniziale. Si può piazzare una sola unità per casella. Tutte le unità si piazzano a piena forza. Il primo giocatore termina di piazzarsi prima che lo faccia il secondo.

4 Sequenza di gioco

Ogni turno di gioco si articola in due Turni di Giocatore identici, a sua volta ognuno composto da 5 Fasi:

1. Fase dello Scarto
2. Fase di Pesca
3. Fase di Movimento
4. Fase di Combattimento
5. Fase di Ripristino

Il primo giocatore svolge tutte e 5 le fasi del suo turno di giocatore, nell'ordine esposto, ed è considerato il giocatore attivo. Il secondo giocatore svolge poi tutte le sue 5 fasi, nell'ordine esposto, quale giocatore attivo. A meno che non sia finita la partita, inizia un nuovo turno.

Le fasi devono essere svolte nell'ordine indicato. Non si può tornare indietro alterando o eseguendo un'azione se non la si è svolta precedentemente nel turno.

Fase dello Scarto

Il giocatore attivo può scartare sino a tutte le carte che ha in mano.

Fase di Pesca

Il giocatore attivo pesca carte sufficienti per riportare la sua mano a 5 carte. Vedere la regola 2.3 per determinare che accade quando si termina il mazzo di uno dei giocatori.

Fase di Movimento

Il giocatore attivo deve muovere un'unità della sua Armata.

Fase di Combattimento

Il giocatore attivo può dichiarare un (ed uno solo) combattimento. Il giocatore non è obbligato a dichiarare un combattimento. Vi sono quattro forme di combattimento: Imboscata, Assalto, Bombardamento, e Scarica.

Fase di Ripristino

Il giocatore attivo, se desidera, può tentare di ripristinare un'unità da forza ridotta a piena forza.

5 Movimento

Nel corso della Fase di Movimento del turno di giocatore, il giocatore attivo deve muovere un'unità. Le unità di fanteria possono muovere di una casella e la cavalleria di due. Ricordate che non è consentito il movimento in diagonale. Alcuni tipi di terreno possono limitare il movimento della cavalleria ad una sola casella. Le unità non possono muovere fuori dal campo di battaglia, non possono terminare nella stessa casella con un'altra unità (amica o nemica), né un'unità può muovere attraverso una casella già occupata da un'unità (amica o nemica).

Le carte HQ possono consentire il movimento di un'altra unità (Rifornimento) o consentire ad un'unità di muovere di una casella in più (Marcia Forzata). Non si può giocare più di una carta Rifornimento per Fase di Movimento e non più di una di Marcia Forzata su una qualsiasi unità nel corso di una data Fase di Movimento. Pertanto, in una Fase di Movimento, il giocatore attivo può muovere massimo due unità ed ognuna di esse di una casella in più se giocasse una carta Rifornimento e due di Marcia Forzata. Il gioco di una carta Guerriglia da parte dell'avversario annulla queste carte (una tale carta ne annulla una avversaria) e impedisce il gioco di una seconda carta dello stesso tipo per la stessa unità.

Nota: L'orientamento della pedina non ha rilevanza nel gioco.

Movimento della Cavalleria = 2 caselle

Movimento della Fanteria = 1 casella

6 Combattimento

Vi sono quattro forme di combattimento: Imboscata, Assalto, Bombardamento, e Scarica. Questi si risolvono usando una delle due diverse procedure, che hanno aspetti in comune. L'Imboscata ed Assalto si risolvono allo stesso modo (6.1), mentre il Bombardamento e la Scarica hanno la stessa procedura (6.2).

Il giocatore attivo può iniziare un solo combattimento nel corso del proprio turno di giocatore e solo se si rispettano le condizioni per quel tipo di combattimento, ma non si è obbligati ad iniziare il combattimento. Il giocatore che non è attivo è considerato il difensore.

6.1 Procedura dell'Imboscata e dell'Assalto

Fase 1: In un Assalto, il giocatore attivo indica l'unità attaccante e deve giocare una carta Unità corrispondente ad essa che abbia un valore di Attacco. Non si può iniziare un Assalto se l'unità attaccante si trova in una casella di palude.

Le carte di Unità che hanno un'icona di artiglieria non hanno valore di attacco. In un'Imboscata, il giocatore attivo gioca una carta Imboscata. Non vi è unità attaccante e qualsiasi unità nemica sulla mappa può essere scelta per l'attacco.

Fase 2: Il giocatore attivo indica il bersaglio dell'attacco. Questa unità difendente deve trovarsi adiacente (non in diagonale) all'unità attaccante nell'Assalto, ma può essere qualsiasi unità in una Imboscata.

Fase 3: Il difensore ora ha l'opzione di Ritirarsi se vi è una casella non occupata adiacente ad esso. Gioca una carta Ritirata, che è presente nel mazzo di tutte le Armate. Gli Stati Uniti hanno anche carte Unità speciali che possono essere giocate per consentire al difensore di tentare la ritirata, vedere la regola 8. La Ritirata si effettua esattamente come se l'unità fosse obbligata a farlo. Se si ritira, l'unità attaccante deve Avanzare nella casella ora vuota, si risolve l'eventuale Inseguimento (6.6) e si scartano le carte utilizzate per iniziare il combattimento e la Ritirata. Il combattimento è finito. Il giocatore attivo non può iniziare un altro combattimento.

Fase 4: Se l'unità difendente non si è Ritirata nella fase 3, il difensore può ora giocare carte Unità corrispondenti all'unità difendente per aumentare il suo totale di difesa. Può anche giocare una carta Comandante ed usare il suo valore di Combattimento per aumentare tale totale.

Fase 5: Il giocatore attivo gioca carte per aiutare l'attacco. Le carte possibili sono Attacco a Fondo (massimo uno per unità attaccante/di supporto), Zappatori/Genieri, Schermaglia, carte Unità per le unità attaccanti/di supporto ed una carta Comandante.

Fase 6: Determinate ora i totali di attacco e difesa.

Il totale di attacco è la somma di:

- Forza dell'unità attaccante (non presente in un'Imboscata);
- Tiro di dado indicato nella carta Unità o Imboscata;
- Benefici del terreno;
- Valore di Combattimento del comandante (9.1); oppure
- Forza delle unità di supporto (6.4); e
- Tiri di dado aggiuntivi dalle carte Unità delle unità di supporto (6.4)

Il totale di difesa è la somma di:

- Forza dell'unità difendente;
- Valore difensivo della carta Unità difendente giocata;
- Benefici del terreno;
- Benefici del Fortino;
- Valore di Combattimento del comandante

Fase 7: Risultato del combattimento. Confrontate i totali di attacco e difesa e determinate il risultato secondo quanto qui sotto esposto:

Il totale di attacco è...	Risultato
Inferiore al totale di difesa	Tutte le unità attaccanti/di supporto subiscono un colpo
Pari al totale di difesa	Nessun effetto per entrambe le parti
Superiore al totale di difesa	Il difensore sceglie: l'unità difendente si Ritira o subisce un colpo
Superiore o pari al doppio del totale di difesa	L'attaccante sceglie: l'unità difendente si Ritira o subisce un colpo
Superiore o paro al triplo del totale di difesa	L'unità difendente subisce un colpo e si Ritira
Superiore o paro al quadruplo del totale di difesa	L'unità difendente viene eliminata

Implementate il risultato secondo 6.5.

6.2 Procedura di Bombardamento e Scarica

Fase 1: Il giocatore attivo indica l'unità attaccante e deve giocare una carta Unità corrispondente all'unità attaccante che includa un valore di Bombardamento o Scarica.

Fase 2: Il giocatore attivo indica il bersaglio dell'attacco. In una Scarica, questa unità difendente deve essere adiacente (non in diagonale) all'attaccante. In un Bombardamento, l'unità difendente può trovarsi sino a due caselle di distanza. La distanza di due caselle può essere tracciata in qualsiasi modo tranne che in diagonale, ma non può attraversare una casella di Collina, Cittadina o Bosco o una che contiene unità (amiche o nemiche). Il Bombardamento può iniziare e/o terminare in Collina, Cittadina o Bosco. In altre parole, se vi è una casella che si interpone tra l'attaccante ed il difensore, non può essere di Collina, Cittadina o Bosco né contenere un'unità. L'unità attaccante può trovarsi in una casella di Palude in una Scarica o Bombardamento.

Fase 3: Determinate ora i totali di attacco e difesa:

Il totale di attacco è la somma di:

- Tiro di dado indicato nella carta di Unità;
- Benefici del terreno

Il totale di difesa è la somma di:

- Forza dell'unità difendente;
- Benefici del terreno

Fase 4: Risultato del Combattimento. Se il totale di attacco è superiore del totale di difesa, l'unità difendente subisce un colpo. Altrimenti non vi sono effetti. Implementate il risultato secondo 6.5.

6.3 Effetti del terreno sul combattimento

Ogni casella del campo di battaglia è di un certo tipo di terreno. Alcuni tipi danno un beneficio al totale di difesa di qualsiasi unità che lo occupa, altri al totale dell'attacco. La maggior parte dei tipi di terreno non dà alcun vantaggio in combattimento. I Fortini sono un tipo speciale di terreno che si costruisce nel corso della battaglia e che si aggiunge al terreno già presente. Fate riferimento alla Tabella del Terreno per i dettagli.

6.4 Unità di supporto

Se l'attaccante gioca una carta di Comandante con valore di comando di 2 o più, possono contribuire al combattimento più unità. Il valore di comando determina quante unità il comandante può guidare all'attacco. Se il valore è 1, può essere coinvolta solo l'unità attaccante designata – quindi non ha senso usare la carta di Comandante per questo fine. Se il valore è 2, 3 o 4 allora possono essere aggiunte all'attacco rispettivamente 1, 2 o 3 unità se sono adiacenti al difensore e se soddisfano tutte le altre condizioni normalmente imposte nell'assalto (eccetto la necessità di giocare una carta Unità). Queste unità aggiuntive sono dette "unità di supporto", le quali aggiungono automaticamente la loro forza al valore di attacco. Inoltre, le carte di Unità delle unità di supporto possono essere giocate per aggiungere altri tiri di dado indicati nel loro valore di attacco. Se il totale di attacco è inferiore a quello di difesa, anche le unità di supporto devono subire un colpo, oltre all'unità attaccante.

6.5 Risultati del combattimento

I risultati del combattimento includono eliminazione, colpi e ritirate. Un'unità attaccante può essere in grado di Avanzare dopo il combattimento o di eseguire un Inseguimento. Alcuni risultati danno una scelta del risultato per l'unità che lo subisce. Il giocatore indicato può liberamente se ritirarsi o subire un colpo, e quel risultato viene poi implementato.

Il giocatore attivo può scegliere la ritirata invece di un colpo anche quando l'unità difendente non si può ritirare. Questo causerà l'eliminazione dell'unità difendente. Questo è consentito.

Eliminazione

Un risultato di eliminazione rimuove l'unità dalla mappa, indipendentemente da quanti livelli di forza possiede.

Colpo

Un colpo fa girare la pedina di un'unità a piena forza dalla parte a forza ridotta, o elimina un'unità già ridotta.

Ritirata

Un risultato di ritirata obbliga l'unità a lasciare la casella che occupa correntemente. Un'unità che si ritira viene mossa di una casella distante da dove si trova. La scelta della direzione di ritirata deve essere direttamente verso il bordo mappa iniziale dell'unità. Se quella casella è bloccata da unità amiche o nemiche, la ritirata deve avvenire in una casella di fianco, a scelta del giocatore che si ritira. Una casella di fianco è una casella non diretta verso il bordo mappa iniziale di alcuno. Se tutte e tre le caselle sono bloccate o sono su bordo mappa, allora e solo allora l'unità si può ritirare verso il bordo mappa nemico. Se tutte e quattro le caselle sono bloccate o sul bordo mappa, l'unità non si può ritirare e viene eliminata.

Ritirata volontaria

Alcune carte consentono alle unità di ritirarsi volontariamente. Questo avviene allo stesso modo della ritirata obbligatoria. La carta Unità giocata per iniziare l'attacco è considerata usata e deve essere scartata.

Avanzata dopo il combattimento

Se la casella difendente viene liberata da ritirata, ritirata volontaria o eliminazione ed il combattimento era un Assalto, l'unità attaccante o una qualsiasi delle unità di supporto *deve* avanzare per occupare la casella del difensore. Comunque, alcune carte Unità hanno l'indicazione "Non obbligata ad avanzare"; nel caso sia giocata una tale carta, l'unità non è obbligata ad avanzare. Se è stata coinvolta nell'attacco più di una unità, tutte le unità devono avere indicato nella propria carta Unità tale frase o una delle unità devono avanzare.

Non è consentita l'avanzata dopo il combattimento in un'Imboscata, Bombardamento o Scarica.

6.6 Inseguimento

Se un'unità difendente si ritira volontariamente o meno, ed un'unità di cavalleria avanza nella casella ora vuota, l'unità di cavalleria può essere in grado di causare colpi all'unità che si è appena ritirata. Per ogni carta Unità giocata nel combattimento da parte della cavalleria che insegue, il giocatore attivo tira 1d6. Se è stato giocato un comandante con valore di inseguimento, il risultato del tiro di dado viene modificato con tale valore. Se il risultato così modificato rientra nell'intervallo di Inseguimento dell'unità indicato sulla carta, significa che l'unità in ritirata subisce un colpo. Un'unità a piena forza può essere eliminata dall'Inseguimento se subisce due colpi in questo modo.

6.7 Gioco delle carte e combattimento

Alcune carte modificano la risoluzione del combattimento. I dettagli sull'uso di queste carte e dei loro effetti sono indicati nella regola 9.

7 Fase di Ripristino

Il ripristino consente di girare la pedina di un'unità a forza ridotta in modo che torni a piena forza. Notate che, una volta che un'unità è eliminata, non può tornare in gioco.

Un'unità può essere ripristinata solo nella Fase di Ripristino e solo mediante il gioco di una carta. Vi sono quattro carte che possono essere giocate a questo fine. Solo il giocatore attivo lo può fare. Nelle modalità che seguono, il ripristino è automatico a meno che non sia annullato.

- Gioco di una carta *Rifornimento* o *Raggruppamento* per ripristinare un'unità ridotta. Può essere annullata dalla carta *Guerriglia*.
- Giocare una carta Unità per ripristinare quella specifica unità ridotta. Questo è detto tentativo di rinforzo e può essere annullato dalla carta *Guerriglia*. In questo caso, il ripristino non è automatico.

- Giocare una carta Comandante ed annunciare un tentativo di ripristino per qualsiasi vostra unità. Dopo aver giocato tale carta si tira 1d6: si ha successo se il risultato rientra nell'intervallo indicato sulla carta.

Esempio: se un giocatore con l'Armata francese gioca la carta Comandante Nicolas Sault per il ripristino, ha successo con un tiro di dado di 1, 2 o 3 con 1d6. Se però gioca Ney, ha successo con 1, 2, 3, 4 o 5.

Costruire un Fortino: il giocatore attivo può giocare una carta HQ *Fortino* nel corso della Fase di Ripristino dopo aver effettuato un tentativo di ripristino, ma non è obbligato a farlo.

8 Composizione delle carte Unità

Tutte le carte Unità hanno da 2 a 4 valori entro 7 categorie possibili. L'elenco che segue indica i dettagli per ognuna di queste categorie.

Attacco: Questo valore è il numero e tipo di dadi che si tirano e si sommano al valore di attacco in un combattimento. Si deve giocare una carta Unità con valore di attacco per iniziare un Assalto. Si possono giocare altre carte Unità per l'unità attaccante o quelle di supporto (regola 6.4).

Difesa: Questo valore viene sommato al valore di difesa quando si gioca in combattimento una carta Unità corrispondente all'unità difendente.

Bombardamento: Questo valore indica il dado o dadi da tirare per formare il valore di attacco, assieme ai benefici del terreno, quando il giocatore attivo inizia un Bombardamento con questa unità.

Raggio: Questo è il numero massimo di caselle alla quale può trovarsi un'unità difendente rispetto a quella attaccante in caso di Scarica o Bombardamento. Ricordate che la distanza non può essere calcolata in diagonale. Se l'unità difendente si trova diagonalmente adiacente all'unità attaccante, il raggio è 2 ed una delle caselle che si frappongono non deve essere di Bosco, Cittadina, Collina né contenere una unità.

Scarica: Questo valore indica i dadi da tirare per formare il valore di attacco, assieme ai benefici del terreno, quando il giocatore attivo inizia una Scarica con questa unità.

Inseguimento: Solo le unità di cavalleria possono avere questo valore, che si usa per risolvere una situazione di Inseguimento e può causare un colpo all'unità difendente che si è ritirata volontariamente o meno.

Ritirata: Questo valore si trova solo nelle carte Unità degli Stati Uniti. Il giocatore americano può giocare una carta Unità corrispondente al difensore per tentare la Ritirata. Tira poi 1d6: se il risultato rientra nell'intervallo indicato sulla carta, il tentativo ha successo come se fosse stata giocata una carta *Ritirata*. Il tentativo di ritirata viene risolto prima che il difensore decida di giocare altre carte in difesa. Se non ha successo, il valore di difesa di questa carta viene sommato al totale di difesa.

Non è obbligato ad avanzare: Alcune carte Unità hanno questa dicitura, che vale solo per un Assalto. Se è stata giocata una di queste carte Unità per un'unità attaccante o di supporto, allora il giocatore attivo ha la scelta se avanzare o meno con essa. Vedere 6.5.

9 Carte Quartier Generale (HQ)

9.1 Carte Comandante

Queste carte possono essere usate per uno di diversi scopi, similmente all'uso delle carte Unità.

Comando: Questo valore determina quante unità il comandante può guidare all'attacco. Vedere unità di supporto – 6.4.

Combattimento: Il valore di combattimento di un comandante può essere direttamente sommato al valore di attacco o difesa in un combattimento. Un comandante può usare solamente il suo valore di combattimento o comando, non entrambi nello stesso combattimento. Se si giocano un comandante con valore di comando 1 in un combattimento, dovreste sempre usare il valore di combattimento.

Ripristino: La carta Comandante viene giocata nella Fase di Ripristino, il giocatore indica un'unità che tenta di ripristinare e tira 1d6. Se il numero ottenuto rientra nell'intervallo di Ripristino del comandante, questa viene ripristinata.

Inseguimento: Se è stato usato un comandante in un attacco, il modificatore per l'Inseguimento viene utilizzato per modificare tutti i tiri di dado per l'Inseguimento se si svolge in questo combattimento. Questo facilita la cavalleria nel causare colpi nell'inseguimento.

Nota: alcuni comandanti nel gioco non hanno un valore di Inseguimento.

Grande Batteria: Solo Napoleone ha questa opzione. Questa consente di effettuare un Bombardamento da parte di qualsiasi unità francese ad un raggio di 2 quadrati. Il valore di attacco (indicato come Danno sulla carta) è 2d10 più i benefici del terreno.

9.2 Altre Carte di Quartier Generale

Imboscata

Questa carta è l'unico modo per effettuare il combattimento di Imboscata, e questo è il solo combattimento consentito nel turno di giocatore. Le uniche carte che possono essere giocate per modificare il valore di attacco in un'imboscata sono carte Comandante usando il loro valore di combattimento. L'attacco di Imboscata è considerato originare dalla casella occupata dal difensore.

Attacco a Fondo

Queste carte si giocano per aggiungere 2d6 al valore di attacco di un Assalto. Ma una unità attaccante o di supporto deve subire un colpo alla fine dell'attacco per ogni tale carta giocata. Queste carte rappresentano decisioni rischiose dei comandanti che devono prendere una posizione a tutti i costi.

Marcia Forzata

Queste carte consentono ad un'unità che ha appena mosso di spostarsi di un'altra casella. Le unità che iniziano il movimento in una casella di Campo o Palude non possono giocare questa carta.

Guerriglia

Queste carte possono essere giocate per annullare una carta *Rifornimento*, *Marcia Forzata*, *Raggruppamento* o una carta Unità seguente (cioè carte rinforzo usate per incrementare la forza di combattimento di un'unità; non si può usare per annullare la carta Unità usata per iniziare il combattimento). La carta *Guerriglia* viene giocata immediatamente quando si gioca una di queste tre carte ed entrambe sono scartate. Questa carta può essere giocata solamente nel corso del turno di giocatore avversario – mai nel vostro.

Fortino

Il giocatore attivo può giocare una carta *Fortino* nel corso della Fase di Ripristino. Se ne può giocare una sola per turno di giocatore. I Fortini sono posizioni difensive temporanee costruite nel corso del gioco. Danno un +3 al beneficio del terreno della casella su cui sono costruiti. Tale modificatore viene dato indipendentemente dal lato di provenienza dell'attacco. Quando l'unità che occupa il fortino lascia la casella, per qualsiasi motivo, il fortino viene rimosso.

Raggruppamento

Queste carte consentono al giocatore attivo di Ripristinare un'unità che si trova a forza ridotta. Data la preponderanza della cavalleria, l'Impero Ottomano non ha carte *Rifornimento*, ma è stata creata la carta *Raggruppamento* per permettere loro il ripristino.

Zappatori/Genieri

Queste carte annullano il valore difensivo (+3) di un segnalino di Fortino. Il Fortino non viene rimosso, si ignora solamente il suo modificatore per il combattimento.

Schermaglia

Queste carte consentono al giocatore attivo di annullare il combattimento iniziato. Giocata nel punto 5 della procedura di Assalto. Il giocatore attivo riprende in mano la carta Unità utilizzata per iniziare il combattimento. Si scartano tutte le carte giocate dal difensore. L'unità attaccante può essere mossa sino a 2 caselle in qualsiasi combinazione di direzioni (eccetto in diagonale). Il giocatore attivo non può giocare una carta Comandante nel corso dello stesso combattimento assieme ad una carta Schermaglia e non può iniziare un altro combattimento nel turno corrente.

Scout/Spia

Queste carte consentono al giocatore attivo di esaminare la mano dell'altro giocatore. Solo il giocatore attivo può giocare una carta Scout/Spia.

Rifornimento

Queste carte consentono al giocatore attivo di ripristinare un'unità a forza ridotta o di muovere una seconda unità nel corso della Fase di Movimento.

Ritirata

Queste carte consentono all'unità difendente di ritirarsi volontariamente prima di risolvere un combattimento. Si gioca come unica carta del difensore. L'unità difendente si ritira e l'attaccante avanza, con possibilità di Inseguimento. Si completa il combattimento e la carta Unità utilizzata per iniziare l'attacco viene scartata.

LE CARTE

AUSTRIA

Titolo in inglese	Tipo	Traduzione	Attacco	Difesa	Raggio	Bombarda mento / Scarica (fanteria)	Inseguimen to	Speciale
1st Regiment	Fanteria	1° Reggimento	2d6	4				
1st Regiment	Fanteria	1° Reggimento	1d10	4				
1st Regiment	Fanteria	1° Reggimento	1d10	4				
1st Regiment	Fanteria	1° Reggimento	1d10	4				
1st Regiment	Artiglieria	1° Reggimento	-	5	2	1d10		
3rd Regiment	Fanteria	3° Reggimento	2d8	5				
3rd Regiment	Fanteria	3° Reggimento	1d10	3				
3rd Regiment	Fanteria	3° Reggimento	1d10	3				
3rd Regiment	Fanteria	3° Reggimento	1d10	3				
3rd Regiment	Artiglieria	3° Reggimento	-	5	2	1d10		
4th Regiment	Fanteria	4° Reggimento	2d6	3				
4th Regiment	Fanteria	4° Reggimento	1d10	4				
4th Regiment	Fanteria	4° Reggimento	1d10	5	1	2d6		
4th Regiment	Fanteria	4° Reggimento	1d10	4	1	2d6		
4th Regiment	Artiglieria	4° Reggimento	-	5	2	1d10		
9th Regiment	Fanteria	9° Reggimento	2d8	5				
9th Regiment	Fanteria	9° Reggimento	2d6	4				
9th Regiment	Fanteria	9° Reggimento	1d10	3				
9th Regiment	Fanteria	9° Reggimento	1d10	3				
9th Regiment	Fanteria	9° Reggimento	1d10	3				
14th Regiment	Fanteria	14° Reggimento	2d6	4				
14th Regiment	Fanteria	14° Reggimento	1d10	3				
14th Regiment	Fanteria	14° Reggimento	1d10	3				
14th Regiment	Fanteria	14° Reggimento	1d10	5	1	2d6		
14th Regiment	Artiglieria	14° Reggimento	-	5	2	1d10		
6th Grenzers	Fanteria	6° Grenzer	2d6	3				
6th Grenzers	Fanteria	6° Grenzer	1d10	4				
6th Grenzers	Fanteria	6° Grenzer	1d10	3				
6th Grenzers	Fanteria	6° Grenzer	1d10	5	1	2d6		
6th Grenzers	Fanteria	6° Grenzer	1d10	3	1	2d6		
Johann Dragoons	Cavalleria	Dragoni Johann	2d6	5			1-3	
Johann Dragoons	Cavalleria	Dragoni Johann	2d6	5			1-3	
Johann Dragoons	Cavalleria	Dragoni Johann	2d6	5			1-2	
Johann Dragoons	Cavalleria	Dragoni Johann	2d6	4			1-2	
Johann Dragoons	Artiglieria	Dragoni Johann	-	5	2	1d10		
O'Reilly Chevaulegers	Cavalleria	Cavalleggeri O'Reilly	2d6	5			1-3	
O'Reilly Chevaulegers	Cavalleria	Cavalleggeri O'Reilly	2d6	5			1-3	
O'Reilly Chevaulegers	Cavalleria	Cavalleggeri O'Reilly	2d6	4			1-2	
O'Reilly Chevaulegers	Cavalleria	Cavalleggeri O'Reilly	1d10	2			1-2	
O'Reilly Chevaulegers	Artiglieria	Cavalleggeri O'Reilly	-	5	2	2d6		
Titolo in inglese	Tipo	Traduzione	Comand o	Comba ttiment o	Ripristi no			
Archduke Charles	Comandante	Arciduca Carlo	4	4	1-5			
Emperor Francis II	Comandante	Imperatore Francesco II	2	1	1-3			
Karl Mack von Leiberich	Comandante	Karl Mack von Leiberich	3	2	1-4			

Duke of Schwarzenberg	Comandante	Duca di Schwarzenberg	2	2	1-3			
Ambush (2)	Evento	Imboscata	Giocate questo evento per iniziare un attacco. Attaccate qualsiasi unità sulla mappa usando 1d10. Si possono giocare carte difensive e altre carte di attacco.					
Committed Attack	Evento	Attacco a Fondo	Aggiungete 2d6 al totale del vostro combattimento per un attacco che avete iniziato. Giocatela dopo che sono state giocate tutte le carte difensive. L'unità attaccante viene ridotta alla fine del combattimento.					
Guerrillas (2)	Evento	Guerriglieri	Giocatela per evitare una delle azioni seguenti del nemico: <ul style="list-style-type: none"> • Gioco di carta di Rifornimento • Gioco di una carta di Raggruppamento • Gioco di una carta di Marcia Forzata • Gioco di un tentativo di Rinforzo 					
Redoubt (3)	Evento	Fortino	Ponete un segnalino di Fortino sotto un'unità. Questa aggiunge 3 al suo totale di difesa. Si può giocare un solo Fortino per turno.					
Skirmish (2)	Evento	Schermaglia	Giocatela dopo che sono state giocate tutte le carte difensive. Spostate l'unità attaccante sino a 2 spazi in qualsiasi direzione o combinazione di direzioni. Riprendete in mano la carta di combattimento che avete usato per iniziare il combattimento.					
Supply (4)	Evento	Rifornimento	Potete usare questa carta per fare una delle cose seguenti: <ul style="list-style-type: none"> • Muovere un'unità in più nel corso della fase di movimento • Ripristinare un'unità ridotta 					
Withdraw (2)	Evento	Ritirata	L'unità difendente può ritirarsi dal combattimento dopo che è stato dichiarato l'attacco ma prima di tirare i dadi. Non si possono giocare altre carte difensive.					

PRUSSIA

Titolo in inglese	Tipo	Traduzione	Attacco	Difesa	Raggio	Bombardamento / Scarica (fanteria)	Inseguimento	Speciale
Guard Grenadiers	Fanteria	Granatieri della Guardia	2d8	6				Non è obbligato ad avanzare
Guard Grenadiers	Fanteria	Granatieri della Guardia	2d8	6				Non è obbligato ad avanzare
Guard Grenadiers	Fanteria	Granatieri della Guardia	2d8	5				Non è obbligato ad avanzare
Guard Grenadiers	Fanteria	Granatieri della Guardia	1d8	6	1	2d8		Non è obbligato ad avanzare
Guard Grenadiers	Artiglieria	Granatieri della Guardia	-	7	2	1d10		
1st Regiment	Fanteria	1° Reggimento	2d6	4				
1st Regiment	Fanteria	1° Reggimento	2d6	4				
1st Regiment	Fanteria	1° Reggimento	2d6	3				
1st Regiment	Fanteria	1° Reggimento	1d8	6	1	2d8		
1st Regiment	Artiglieria	1° Reggimento	-	5	2	1d10		
13th Regiment	Fanteria	13° Reggimento	2d8	5				
13th Regiment	Fanteria	13° Reggimento	2d6	4				
13th Regiment	Fanteria	13° Reggimento	2d6	3				
13th Regiment	Fanteria	13° Reggimento	1d10	3	1	2d6		
13th Regiment	Artiglieria	13° Reggimento	-	5	2	1d10		
25th Regiment	Fanteria	25° Reggimento	2d8	5				
25th Regiment	Fanteria	25° Reggimento	2d6	4				
25th Regiment	Fanteria	25° Reggimento	1d10	3				
25th Regiment	Fanteria	25° Reggimento	1d10	4	1	2d6		
25th Regiment	Artiglieria	25° Reggimento	-	5	2	1d10		
27th Regiment	Fanteria	27° Reggimento	2d8	5				
27th Regiment	Fanteria	27° Reggimento	1d10	3				

27th Regiment	Fanteria	27° Reggimento	1d10	3				
27th Regiment	Fanteria	27° Reggimento	1d10	3	1	2d6		
27th Regiment	Artiglieria	27° Reggimento	-	5	2	1d10		
32nd Regiment	Fanteria	32° Reggimento	2d8	5				
32nd Regiment	Fanteria	32° Reggimento	1d10	3				
32nd Regiment	Fanteria	32° Reggimento	1d10	3				
32nd Regiment	Fanteria	32° Reggimento	1d10	3	1	2d6		
32nd Regiment	Artiglieria	32° Reggimento	-	5	2	1d10		
10th Dragoons	Cavalleria	10° Dragoni	2d10	5			1-3	
10th Dragoons	Cavalleria	10° Dragoni	2d10	5			1-3	
10th Dragoons	Cavalleria	10° Dragoni	2d6	4			1-2	
10th Dragoons	Cavalleria	10° Dragoni	2d6	6			1-3	
10th Dragoons	Artiglieria	10° Dragoni	-	5	2	1d10		
Royal Escort	Cavalleria	Scorta Reale	2d8	7			1-4	Non è obbligato ad avanzare
Royal Escort	Cavalleria	Scorta Reale	2d10	5			1-3	
Royal Escort	Cavalleria	Scorta Reale	2d10	5			1-3	
Royal Escort	Cavalleria	Scorta Reale	2d6	4			1-2	
Royal Escort	Artiglieria	Scorta Reale	-	5	2	1d10		
Titolo in inglese	Tipo	Traduzione	Comando	Combattimento	Ripristino	Modificare inseguimento		
Gebhard Leberecht von Blücher	Comandante	Gebhard Leberecht von Blücher	3	4	1-5	-1		
Friedrich Wilhelm Duke of Brunswick	Comandante	Friedrich Wilhelm Duca di Brunswick	2	1	1-2			
Count Kleist von Nollendorf	Comandante	Conte Kleist von Nollendorf	2	1	1-4			
Johann Yorck von Wartenburg	Comandante	Johann Yorck von Wartenburg	3	3	1-4			
Committed Attack	Evento	Attacco a Fondo	Aggiungete 2d6 al totale del vostro combattimento per un attacco che avete iniziato. Giocatela dopo che sono state giocate tutte le carte difensive. L'unità attaccante viene ridotta alla fine del combattimento.					
Forced March (3)	Evento	Marcia Forzata	Una qualsiasi unità che avete mosso questo turno può muovere di uno spazio aggiuntivo.					
Guerrillas	Evento	Guerriglieri	Giocatela per evitare una delle azioni seguenti del nemico: <ul style="list-style-type: none"> • Gioco di carta di Rifornimento • Gioco di una carta di Raggruppamento • Gioco di una carta di Marcia Forzata • Gioco di un tentativo di Rinforzo 					
Redoubt (3)	Evento	Fortino	Ponete un segnalino di Fortino sotto un'unità. Questa aggiunge 3 al suo totale di difesa. Si può giocare un solo Fortino per turno.					
Skirmish (2)	Evento	Schermaglia	Giocatela dopo che sono state giocate tutte le carte difensive. Spostate l'unità attaccante sino a 2 spazi in qualsiasi direzione o combinazione di direzioni. Riprendete in mano la carta di combattimento che avete usato per iniziare il combattimento.					
Supply (4)	Evento	Rifornimento	Potete usare questa carta per fare una delle cose seguenti: <ul style="list-style-type: none"> • Muovere un'unità in più nel corso della fase di movimento • Ripristinare un'unità ridotta 					
Withdraw (2)	Evento	Ritirata	L'unità difendente può ritirarsi dal combattimento dopo che è stato dichiarato l'attacco ma prima di tirare i dadi. Non si possono giocare altre carte difensive.					

TURCHIA

Titolo in inglese	Tipo	Traduzione	Attacco	Difesa	Raggio	Bombardamento / Scarica (fanteria)	Inseguimento	Speciale
Albanian Feudal Corps	Fanteria	Corpo Feudale Albanese	1d10	3				
Albanian Feudal Corps	Fanteria	Corpo Feudale Albanese	1d10	3				
Albanian Feudal Corps	Fanteria	Corpo Feudale Albanese	1d10	3				
Albanian Feudal Corps	Fanteria	Corpo Feudale Albanese	1d10	3				
Albanian Feudal Corps	Artiglieria	Corpo Feudale Albanese	-	5	2	1d10		
Greek Feudal Corps	Fanteria	Corpo Feudale Greco	1d10	3				
Greek Feudal Corps	Fanteria	Corpo Feudale Greco	1d10	3				
Greek Feudal Corps	Fanteria	Corpo Feudale Greco	1d10	3				
Greek Feudal Corps	Fanteria	Corpo Feudale Greco	1d10	3	1	2d8		
Greek Feudal Corps	Artiglieria	Corpo Feudale Greco	-	5	2	1d10		
1st Janissaries	Fanteria	1° Giannizzeri	2d8	4				Non è obbligato ad avanzare
1st Janissaries	Fanteria	1° Giannizzeri	2d6	3				
1st Janissaries	Fanteria	1° Giannizzeri	2d6	3				
1st Janissaries	Fanteria	1° Giannizzeri	1d10	4				
1st Janissaries	Artiglieria	1° Giannizzeri	-	5	2	1d10		
2nd Janissaries	Fanteria	2° Giannizzeri	2d8	4				Non è obbligato ad avanzare
2nd Janissaries	Fanteria	2° Giannizzeri	2d6	3				
2nd Janissaries	Fanteria	2° Giannizzeri	2d6	3				
2nd Janissaries	Fanteria	2° Giannizzeri	1d10	3				
2nd Janissaries	Artiglieria	2° Giannizzeri	-	5	2	1d10		
Ali Pasha's Cavalry	Cavalleria	Cavalleria di Ali Pasha	2d8	6			1-3	Non è obbligato ad avanzare
Ali Pasha's Cavalry	Cavalleria	Cavalleria di Ali Pasha	2d8	6			1-3	Non è obbligato ad avanzare
Ali Pasha's Cavalry	Cavalleria	Cavalleria di Ali Pasha	2d10	5			1-3	
Ali Pasha's Cavalry	Cavalleria	Cavalleria di Ali Pasha	2d6	4			1-2	
Ali Pasha's Cavalry	Artiglieria	Cavalleria di Ali Pasha	-	5	2	1d10		
Arab Cavalry	Cavalleria	Cavalleria Araba	2d10	6			1-3	
Arab Cavalry	Cavalleria	Cavalleria Araba	2d8	4			1-2	
Arab Cavalry	Cavalleria	Cavalleria Araba	2d8	4			1	
Arab Cavalry	Cavalleria	Cavalleria Araba	1d10	3			1	
Arab Cavalry	Artiglieria	Cavalleria Araba	-	5	2	1d10		
Irregular Cavalry	Cavalleria	Cavalleria Irregolare	1d10	3			1	
Irregular Cavalry	Cavalleria	Cavalleria Irregolare	1d10	3			1	
Irregular Cavalry	Cavalleria	Cavalleria Irregolare	1d8	2			1	
Irregular Cavalry	Cavalleria	Cavalleria Irregolare	1d8	2			1	

		Irregolare						
Irregular Cavalry	Artiglieria	Cavalleria Irregolare	-	5	2	1d10		
Regular Cavalry	Cavalleria	Cavalleria Regolare	2d6	5			1-3	
Regular Cavalry	Cavalleria	Cavalleria Regolare	2d6	4			1-3	
Regular Cavalry	Cavalleria	Cavalleria Regolare	2d6	3			1-2	
Regular Cavalry	Cavalleria	Cavalleria Regolare	1d10	2			1-2	
Regular Cavalry	Artiglieria	Cavalleria Regolare	-	5	2	1d10		
Titolo in inglese	Tipo	Traduzione	Comando	Combattimento	Ripristino	Modificare inseguimento		
Gran Visier Pasha	Comandante	Gran Visir Pasha	1	2	1-4			
Muhammad Ali	Comandante	Muhammad Ali	2	3	1-4	-1		
Omar Agha	Comandante	Omar Agha	2	2	1-4			
Pechlivan Khan	Comandante	Pechlivan Khan	3	4	1-5			
Committed Attack (4)	Evento	Attacco a Fondo	Aggiungete 2d6 al totale del vostro combattimento per un attacco che avete iniziato. Giocatela dopo che sono state giocate tutte le carte difensive. L'unità attaccante viene ridotta alla fine del combattimento.					
Regroup (7)	Evento	Raggruppamento	Giocatela nel corso della Fase di Recupero per ripristinare un'unità ridotta.					
Withdraw (5)	Evento	Ritirata	L'unità difendente può ritirarsi dal combattimento dopo che è stato dichiarato l'attacco ma prima di tirare i dadi. Non si possono giocare altre carte difensive.					

STATI UNITI

Titolo in inglese	Tipo	Traduzione	Attacco	Difesa	Raggio	Bombardamento / Scarica (fanteria)	Inseguimento	Speciale
1st Infantry Regiment	Fanteria	1° Reggimento Fanteria	2d6	5				Ritirata 1-2
1st Infantry Regiment	Fanteria	1° Reggimento Fanteria	2d6	5				Ritirata 1-2
1st Infantry Regiment	Fanteria	1° Reggimento Fanteria	2d6	5				
1st Infantry Regiment	Fanteria	1° Reggimento Fanteria	2d6	5				
1st Infantry Regiment	Artiglieria	1° Reggimento Fanteria	-	6	2	1d10		
2nd Infantry Regiment	Fanteria	2° Reggimento Fanteria	2d6	5				Ritirata 1-2
2nd Infantry Regiment	Fanteria	2° Reggimento Fanteria	2d6	5				Ritirata 1-2
2nd Infantry Regiment	Fanteria	2° Reggimento Fanteria	2d6	5				
2nd Infantry Regiment	Fanteria	2° Reggimento Fanteria	2d6	5				
2nd Infantry Regiment	Artiglieria	2° Reggimento Fanteria	-	5	2	1d10		
3rd Infantry Regiment	Fanteria	3° Reggimento Fanteria	2d6	5				Ritirata 1-2
3rd Infantry Regiment	Fanteria	3° Reggimento Fanteria	2d6	5				Ritirata 1-2
3rd Infantry Regiment	Fanteria	3° Reggimento Fanteria	2d6	5				
3rd Infantry Regiment	Fanteria	3° Reggimento Fanteria	2d6	5				
3rd Infantry Regiment	Artiglieria	3° Reggimento Fanteria	-	5	2	1d10		

10th Infantry Regiment	Fanteria	10° Reggimento Fanteria	2d6	5				Ritirata 1-2
10th Infantry Regiment	Fanteria	10° Reggimento Fanteria	2d6	5				Ritirata 1-2
10th Infantry Regiment	Fanteria	10° Reggimento Fanteria	2d6	5				
10th Infantry Regiment	Fanteria	10° Reggimento Fanteria	2d6	5				
10th Infantry Regiment	Artiglieria	10° Reggimento Fanteria	-	5	2	1d10		
22nd Infantry Regiment	Fanteria	22° Reggimento Fanteria	2d6	5				
22nd Infantry Regiment	Fanteria	22° Reggimento Fanteria	1d10	3				Ritirata 1-2
22nd Infantry Regiment	Fanteria	22° Reggimento Fanteria	1d10	3				Ritirata 1-2
22nd Infantry Regiment	Fanteria	22° Reggimento Fanteria	1d10	5	1	2d6		
22nd Infantry Regiment	Artiglieria	22° Reggimento Fanteria	-	5	2	1d10		
4th Militia	Fanteria	4° Milizia	2d6	5				Ritirata 1-3
4th Militia	Fanteria	4° Milizia	2d6	5	1	2d6		Ritirata 1-3
4th Militia	Fanteria	4° Milizia	2d6	5	1	2d6		Ritirata 1-3
4th Militia	Fanteria	4° Milizia	1d10	3				Ritirata 1-3
4th Militia	Artiglieria	4° Milizia	-	5	2	1d10		
13th Militia	Fanteria	13° Milizia	1d10	3	1	2d6		Ritirata 1-3
13th Militia	Fanteria	13° Milizia	1d10	3	1	2d6		Ritirata 1-3
13th Militia	Fanteria	13° Milizia	1d10	3	1	2d6		Ritirata 1-3
13th Militia	Fanteria	13° Milizia	1d10	3	1	2d6		Ritirata 1-3
13th Militia	Artiglieria	13° Milizia	-	5	2	2d6		
Volunteer Cavalry	Cavalleria	Cavalleria Volontari	2d6	4			1-3	
Volunteer Cavalry	Cavalleria	Cavalleria Volontari	2d6	4			1-3	
Volunteer Cavalry	Cavalleria	Cavalleria Volontari	2d6	3			1	
Volunteer Cavalry	Cavalleria	Cavalleria Volontari	2d6	3			1	
Volunteer Cavalry	Cavalleria	Cavalleria Volontari	-	5	2	1d10		
Titolo in inglese	Tipo	Traduzione	Comando	Combattimento	Ripristino	Modificare inseguimento		
Henry Dearborn	Comandante	Henry Dearborn	2	1	1-3			
William Henry Harrison	Comandante	William Henry Harrison	2	2	1-4			
Andrei Jackson	Comandante	Andrei Jackson	2	3	1-4			
Alexander Macomb	Comandante	Alexander Macomb	3	2	1-4			
Winfield Scott	Comandante	Winfield Scott	1	4	1-4			
Ambush (4)	Evento	Imboscata	Giocate questo evento per iniziare un attacco. Attaccate qualsiasi unità sulla mappa usando 1d10. Si possono giocare carte difensive e altre carte di attacco.					
Engineers	Evento	Genieri	Annulla qualsiasi Fortino usato nel corrente combattimento. Giocatela dopo che sono state giocate tutte le carte difensive.					
Scout	Evento	Esploratore	Guardate le carte in mano dell'avversario. Giocabile in qualsiasi momento del vostro turno.					
Redoubt (3)	Evento	Fortino	Ponete un segnalino di Fortino sotto un'unità. Questa aggiunge 3 al suo totale di difesa. Si può giocare un solo Fortino per turno.					
Skirmish	Evento	Schermaglia	Giocatela dopo che sono state giocate tutte le carte difensive. Spostate l'unità attaccante sino a 2 spazi in qualsiasi direzione o combinazione di direzioni. Riprendete in mano la carta di combattimento che avete usato per iniziare il combattimento.					
Supply (3)	Evento	Rifornimento	Potete usare questa carta per fare una delle cose seguenti: <ul style="list-style-type: none"> Muovere un'unità in più nel corso della fase di movimento 					

			<ul style="list-style-type: none"> Ripristinare un'unità ridotta
Withdraw (2)	Evento	Ritirata	L'unità difendente può ritirarsi dal combattimento dopo che è stato dichiarato l'attacco ma prima di tirare i dadi. Non si possono giocare altre carte difensive.

SPAGNA

Titolo in inglese	Tipo	Traduzione	Attacco	Difesa	Raggio	Bombarda mento / Scarica (fanteria)	Inseguim ento	Speciale
Regiment de Castille	Fanteria	Reggimento di Castiglia	2d6	5				
Regiment de Castille	Fanteria	Reggimento di Castiglia	1d10	7				
Regiment de Castille	Fanteria	Reggimento di Castiglia	1d10	6				
Regiment de Castille	Fanteria	Reggimento di Castiglia	1d10	6				
Regiment de Castille	Artiglieria	Reggimento di Castiglia	-	7	2	1d10		
Infanteria Imperial	Fanteria	Fanteria Imperiale	2d6	4				
Infanteria Imperial	Fanteria	Fanteria Imperiale	1d10	6				
Infanteria Imperial	Fanteria	Fanteria Imperiale	1d10	6				
Infanteria Imperial	Fanteria	Fanteria Imperiale	1d10	6	1	2d8		
Infanteria Imperial	Artiglieria	Fanteria Imperiale	-	7	2	1d10		
1st Line Regiment	Fanteria	1° Reggimento di Linea	2d6	6				
1st Line Regiment	Fanteria	1° Reggimento di Linea	1d10	6				
1st Line Regiment	Fanteria	1° Reggimento di Linea	1d10	6				
1st Line Regiment	Fanteria	1° Reggimento di Linea	1d10	3				
1st Line Regiment	Artiglieria	1° Reggimento di Linea	-	6	2	1d10		
20th Line Regiment	Fanteria	20° Reggimento di Linea	2d6	6				
20th Line Regiment	Fanteria	20° Reggimento di Linea	2d6	5				
20th Line Regiment	Fanteria	20° Reggimento di Linea	1d10	6				
20th Line Regiment	Fanteria	20° Reggimento di Linea	1d10	5				
20th Line Regiment	Artiglieria	20° Reggimento di Linea	-	7	2	1d10		
7th Navarrese Regiment	Fanteria	7° Reggimento Navarrese	2d6	5				
7th Navarrese Regiment	Fanteria	7° Reggimento Navarrese	1d10	6				
7th Navarrese Regiment	Fanteria	7° Reggimento Navarrese	1d10	6				
7th Navarrese Regiment	Fanteria	7° Reggimento Navarrese	1d10	5				
7th Navarrese Regiment	Artiglieria	7° Reggimento Navarrese	-	7	2	1d10		
Walloon Guards	Fanteria	Guardie Vallone	2d6	6				Non è obbligato ad avanzare
Walloon Guards	Fanteria	Guardie Vallone	2d6	6				

Walloon Guards	Fanteria	Guardie Vallone	2d6	6				
Walloon Guards	Fanteria	Guardie Vallone	1d10	6				
Walloon Guards	Artiglieria	Guardie Vallone	-	7	2	2d6		
Del Rey Dragoons	Cavalleria	Dragoni del Re	2d6	4			1	
Del Rey Dragoons	Cavalleria	Dragoni del Re	1d10	4			1-2	
Del Rey Dragoons	Cavalleria	Dragoni del Re	1d10	3			1	
Del Rey Dragoons	Cavalleria	Dragoni del Re	1d10	2			1	
Del Rey Dragoons	Artiglieria	Dragoni del Re	-	5	2	1d10		
3rd Hussars	Cavalleria	3° Ussari	2d6	3			1	
3rd Hussars	Cavalleria	3° Ussari	1d10	2			1	
3rd Hussars	Cavalleria	3° Ussari	1d10	2			1	
3rd Hussars	Cavalleria	3° Ussari	1d10	2			1	
3rd Hussars	Artiglieria	3° Ussari	-	6	2	1d10		
Titolo in inglese	Tipo	Traduzione	Comando	Combattimento	Ripristino	Modificare inseguimento		
Jaquin Blake y Joyes	Comandante	Jaquin Blake y Joyes	2	3	1-4			
Francisco Javier Castanos	Comandante	Francisco Javier Castanos	3	3	1-4			
Gregorio Garcia de la Cuesta	Comandante	Gregorio Garcia de la Cuesta	2	2	1-5			
José de Palafox y Melzi	Comandante	José de Palafox y Melzi	1	1/5	Automatico			Attacco 1 Difesa 5
Pedro Caro y Sureda	Comandante	Pedro Caro y Sureda	2	1	1-3			
Guerrillas (5)	Evento	Guerriglieri	<p>Giocatela per evitare una delle azioni seguenti del nemico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gioco di carta di Rifornimento • Gioco di una carta di Raggruppamento • Gioco di una carta di Marcia Forzata • Gioco di un tentativo di Rinforzo 					
Redoubt (4)	Evento	Fortino	<p>Ponete un segnalino di Fortino sotto un'unità. Questa aggiunge 3 al suo totale di difesa. Si può giocare un solo Fortino per turno.</p>					
Skirmish	Evento	Schermaglia	<p>Giocatela dopo che sono state giocate tutte le carte difensive. Spostate l'unità attaccante sino a 2 spazi in qualsiasi direzione o combinazione di direzioni. Riprendete in mano la carta di combattimento che avete usato per iniziare il combattimento.</p>					
Supply (2)	Evento	Rifornimento	<p>Potete usare questa carta per fare una delle cose seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muovere un'unità in più nel corso della fase di movimento • Ripristinare un'unità ridotta 					
Withdraw (3)	Evento	Ritirata	<p>L'unità difendente può ritirarsi dal combattimento dopo che è stato dichiarato l'attacco ma prima di tirare i dadi. Non si possono giocare altre carte difensive.</p>					

FRANCIA

Titolo in inglese	Tipo	Traduzione	Attacco	Difesa	Raggio	Bombarda mento / Scarica (fanteria)	Inseguimen to	Speciale
Imperial Guard	Fanteria	Guardia Imperiale	2d8	7				Non è obbligato ad avanzare
Imperial Guard	Fanteria	Guardia Imperiale	2d8	7				Non è obbligato ad avanzare
Imperial Guard	Fanteria	Guardia Imperiale	2d8	7				Non è obbligato ad avanzare
Imperial Guard	Fanteria	Guardia Imperiale	2d8	7				Non è obbligato ad avanzare
Imperial Guard	Artiglieria	Guardia Imperiale	-	8	2	2d6		
2nd Regiment Legere	Fanteria	2° Reggimento Leggero	2d6	6				
2nd Regiment Legere	Fanteria	2° Reggimento Leggero	2d6	6				
2nd Regiment Legere	Fanteria	2° Reggimento Leggero	2d6	5				
2nd Regiment Legere	Fanteria	2° Reggimento Leggero	2d6	3				
2nd Regiment Legere	Artiglieria	2° Reggimento Leggero	-	6	2	1d10		
8th Regiment Legere	Fanteria	8° Reggimento Leggero	2d8	6				
8th Regiment Legere	Fanteria	8° Reggimento Leggero	2d6	6				
8th Regiment Legere	Fanteria	8° Reggimento Leggero	2d6	4				
8th Regiment Legere	Fanteria	8° Reggimento Leggero	2d6	4				
8th Regiment Legere	Artiglieria	8° Reggimento Leggero	-	5	2	1d10		
19th Regiment Legere	Fanteria	19° Reggimento Leggero	2d8	6				
19th Regiment Legere	Fanteria	19° Reggimento Leggero	2d6	6				
19th Regiment Legere	Fanteria	19° Reggimento Leggero	2d6	5				
19th Regiment Legere	Fanteria	19° Reggimento Leggero	2d6	5				
19th Regiment Legere	Artiglieria	19° Reggimento Leggero	-	6	2	1d10		
45th Regiment Legere	Fanteria	45° Reggimento Leggero	2d8	6				
45th Regiment Legere	Fanteria	45° Reggimento Leggero	2d6	5				
45th Regiment	Fanteria	45° Reggimento	2d6	5				

Legere		Leggero						
45th Regiment Legere	Fanteria	45° Reggimento Leggero	2d6	5				
45th Regiment Legere	Artiglieria	45° Reggimento Leggero	-	6	2	1d10		
4th Regiment Suisse	Fanteria	4° Reggimento Svizzero	2d8	6				
4th Regiment Suisse	Fanteria	4° Reggimento Svizzero	2d8	6				
4th Regiment Suisse	Fanteria	4° Reggimento Svizzero	2d6	5				
4th Regiment Suisse	Fanteria	4° Reggimento Svizzero	2d6	4				
4th Regiment Suisse	Artiglieria	4° Reggimento Svizzero	-	6	2	1d10		
1° Cuirassiers	Cavalleria	1° Corazzieri	2d10	3			1-4	
1° Cuirassiers	Cavalleria	1° Corazzieri	2d10	3			1-4	
1° Cuirassiers	Cavalleria	1° Corazzieri	2d6	3			1-3	
1° Cuirassiers	Cavalleria	1° Corazzieri	2d6	3			1-3	
1° Cuirassiers	Artiglieria	1° Corazzieri	-	5	2	1d10		
Guard Cavalry	Cavalleria	Cavalleria della Guardia	2d10	4			1-4	Non è obbligato ad avanzare
Guard Cavalry	Cavalleria	Cavalleria della Guardia	2d8	4			1-4	Non è obbligato ad avanzare
Guard Cavalry	Cavalleria	Cavalleria della Guardia	2d8	4			1-4	Non è obbligato ad avanzare
Guard Cavalry	Cavalleria	Cavalleria della Guardia	2d8	4			1-4	Non è obbligato ad avanzare
Guard Cavalry	Artiglieria	Cavalleria della Guardia	-	6	2	2d6		
Titolo in inglese	Tipo	Traduzione	Comando	Combattimento	Ripristino	Modificare all'inseguimento		
Louis Nicolas Davout	Comandante	Louis Nicolas Davout	4	5	1-3			
Jean Lannes	Comandante	Jean Lannes	2	2	1-5			
Joachim Murat	Comandante	Joachim Murat	2	3	1-5	-1		
Napoleon Bonaparte	Comandante	Napoleon Bonaparte	4	5	1-5		Grande Batteria_ raggio di 2 da qualsiasi unità, danno 2d10	
Michel Ney	Comandante	Michel Ney	2	4	1-5			
Nicolas Soult	Comandante	Nicolas Soult	3	3	1-3			
Forced March (3)	Evento	Marcia Forzata	Una qualsiasi unità che avete mosso questo turno può muovere di uno spazio aggiuntivo.					
Redoubt	Evento	Fortino	Ponete un segnalino di Fortino sotto un'unità. Questa aggiunge 3 al suo totale di difesa. Si può giocare un solo Fortino per turno.					
French Sappers	Evento	Zappatori francesi	Annulla qualsiasi Fortino usato nel corrente combattimento. Giocatela dopo che sono state giocate tutte le carte difensive.					
Skirmish	Evento	Schermaglia	Giocatela dopo che sono state giocate tutte le carte difensive. Spostate l'unità attaccante sino a 2 spazi in qualsiasi direzione o combinazione di direzioni. Riprendete in mano la carta di combattimento che avete usato per iniziare il combattimento.					
Supply (4)	Evento	Rifornimento	Potete usare questa carta per fare una delle cose seguenti: <ul style="list-style-type: none"> Muovere un'unità in più nel corso della fase di movimento Ripristinare un'unità ridotta 					
Withdraw (4)	Evento	Ritirata	L'unità difendente può ritirarsi dal combattimento dopo che è stato dichiarato l'attacco ma prima di tirare i dadi. Non si possono giocare altre					

			carte difensive.
--	--	--	------------------

RUSSIA

Titolo in inglese	Tipo	Traduzione	Attacco	Difesa	Raggio	Bombardamento / Scarica (fanteria)	Inseguimento	Speciale
Kexholm Regiment	Fanteria	Reggimento Kexholm	1d10	5				
Kexholm Regiment	Fanteria	Reggimento Kexholm	1d10	5				
Kexholm Regiment	Fanteria	Reggimento Kexholm	1d10	5				
Kexholm Regiment	Fanteria	Reggimento Kexholm	1d10	4	1	2d6		
Kexholm Regiment	Artiglieria	Reggimento Kexholm	-	6	2	2d6		
Koursk Regiment	Fanteria	Reggimento Koursk	1d10	5				
Koursk Regiment	Fanteria	Reggimento Koursk	1d10	5				
Koursk Regiment	Fanteria	Reggimento Koursk	1d10	5				
Koursk Regiment	Fanteria	Reggimento Koursk	1d10	4	1	2d6		
Koursk Regiment	Artiglieria	Reggimento Koursk	-	6	2	2d6		
Leib Grenadiers	Fanteria	Granatieri Leib	2d8	5				
Leib Grenadiers	Fanteria	Granatieri Leib	1d10	5				
Leib Grenadiers	Fanteria	Granatieri Leib	1d10	5				
Leib Grenadiers	Fanteria	Granatieri Leib	1d10	4	1	2d6		
Leib Grenadiers	Artiglieria	Granatieri Leib	-	6	2	1d10		
Moscow Regiment	Fanteria	Reggimento Mosca	1d10	5				
Moscow Regiment	Fanteria	Reggimento Mosca	1d10	5				
Moscow Regiment	Fanteria	Reggimento Mosca	1d10	5				
Moscow Regiment	Fanteria	Reggimento Mosca	2d6	5	1	2d8		
Moscow Regiment	Artiglieria	Reggimento Mosca	-	6	2	1d10		
Orlov Regiment	Fanteria	Reggimento Orlov	2d8	4				
Orlov Regiment	Fanteria	Reggimento Orlov	2d8	4				
Orlov Regiment	Fanteria	Reggimento Orlov	1d10	5				
Orlov Regiment	Fanteria	Reggimento Orlov	1d10	3	1	2d6		
Orlov Regiment	Artiglieria	Reggimento Orlov	-	5	2	1d10		
Russian Guard	Fanteria	Guardia Russa	2d8	5				
Russian Guard	Fanteria	Guardia Russa	2d8	5				
Russian Guard	Fanteria	Guardia Russa	2d8	5				
Russian Guard	Fanteria	Guardia Russa	2d6	5	1	2d8		
Russian Guard	Artiglieria	Guardia Russa	-	7	2	2d8		
Black Sea Cossacks	Cavalleria	Cosacchi del Mar Nero	2d10	6			1-3	
Black Sea Cossacks	Cavalleria	Cosacchi del Mar Nero	2d10	4			1-3	

Black Cossacks	Sea	Cavalleria	Cosacchi del Mar Nero	2d8	6			1-3	
Black Cossacks	Sea	Cavalleria	Cosacchi del Mar Nero	1d8	3			1-2	
Black Cossacks	Sea	Artiglieria	Cosacchi del Mar Nero	-	5	2	1d10		
1st Cavalry		Cavalleria	1° Cavalleria	2d10	7			1-4	Non è obbligato ad avanzare
1st Cavalry		Cavalleria	1° Cavalleria	2d6	5			1-3	
1st Cavalry		Cavalleria	1° Cavalleria	2d6	3			1-2	
1st Cavalry		Cavalleria	1° Cavalleria	2d6	6			1-2	
1st Cavalry		Artiglieria	1° Cavalleria	-	6	2	2d6		
Titolo in inglese	Tipo	Traduzione	Comando	Combattimento	Ripristino	Modificare all'inseguimento			
Pyotr I. Bagration	Comandante	Pyotr I. Bagration	2	4	1-5				
Barclay de Tolly	Comandante	Barclay de Tolly	3	3	1-3				
Levin August count of Benningsen	Comandante	Levin August count of Benningsen	2	2	1-3				
Friedrich W. Von Buxhoevden	Comandante	Friedrich W. Von Buxhoevden	2	2	1-3				
Mikhail I. Kutuzov	Comandante	Mikhail I. Kutuzov	4	3	1-3				
Count of Sayn-Wittgenstein	Comandante	Count of Sayn-Wittgenstein	2	2	1-3				
Committed Attack (3)	Evento	Attacco a Fondo	Aggiungete 2d6 al totale del vostro combattimento per un attacco che avete iniziato. Giocatele dopo che sono state giocate tutte le carte difensive. L'unità attaccante viene ridotta alla fine del combattimento.						
Guerrillas (2)	Evento	Guerriglieri	Giocatele per evitare una delle azioni seguenti del nemico: <ul style="list-style-type: none"> • Gioco di carta di Rifornimento • Gioco di una carta di Raggruppamento • Gioco di una carta di Marcia Forzata • Gioco di un tentativo di Rinforzo 						
Redoubt (2)	Evento	Fortino	Ponete un segnalino di Fortino sotto un'unità. Questa aggiunge 3 al suo totale di difesa. Si può giocare un solo Fortino per turno.						
Skirmish	Evento	Schermaglia	Giocatele dopo che sono state giocate tutte le carte difensive. Spostate l'unità attaccante sino a 2 spazi in qualsiasi direzione o combinazione di direzioni. Riprendete in mano la carta di combattimento che avete usato per iniziare il combattimento.						
Supply (4)	Evento	Rifornimento	Potete usare questa carta per fare una delle cose seguenti: <ul style="list-style-type: none"> • Muovere un'unità in più nel corso della fase di movimento • Ripristinare un'unità ridotta 						
Withdraw (2)	Evento	Ritirata	L'unità difendente può ritirarsi dal combattimento dopo che è stato dichiarato l'attacco ma prima di tirare i dadi. Non si possono giocare altre carte difensive.						

INGHILTERRA

Titolo in inglese	Tipo	Traduzione	Attacco	Difesa	Raggio	Bombardamento / Scarica (fanteria)	Inseguimento	Speciale
Dutch-Belgians	Fanteria	Belgi-Olandesi	1d10	3				
Dutch-Belgians	Fanteria	Belgi-Olandesi	1d10	3				
Dutch-Belgians	Fanteria	Belgi-Olandesi	1d10	2				
Dutch-Belgians	Fanteria	Belgi-Olandesi	1d10	2				
Dutch-Belgians	Artiglieria	Belgi-Olandesi	-	5	2	1d10		
1st Foot Guards	Fanteria	1° Guardie	2d8	6				Non è obbligato ad avanzare
1st Foot Guards	Fanteria	1° Guardie	2d8	6				Non è obbligato ad avanzare
1st Foot Guards	Fanteria	1° Guardie	2d8	5				Non è obbligato ad avanzare
1st Foot Guards	Fanteria	1° Guardie	2d8	5				Non è obbligato ad avanzare
1st Foot Guards	Artiglieria	1° Guardie	-	7	2	2d6		
4th Regiment of Foot	Fanteria	4° Reggimento	2d8	5				
4th Regiment of Foot	Fanteria	4° Reggimento	2d8	5				
4th Regiment of Foot	Fanteria	4° Reggimento	2d8	5				
4th Regiment of Foot	Fanteria	4° Reggimento	1d10	3				
4th Regiment of Foot	Artiglieria	4° Reggimento	-	7	2	1d10		
32nd Regiment of Foot	Fanteria	32° Reggimento	2d8	6				
32nd Regiment of Foot	Fanteria	32° Reggimento	2d8	6				
32nd Regiment of Foot	Fanteria	32° Reggimento	2d6	5				
32nd Regiment of Foot	Fanteria	32° Reggimento	1d10	3				
32nd Regiment of Foot	Artiglieria	32° Reggimento	-	7	2	1d10		
42nd Regiment of Foot	Fanteria	42° Reggimento	2d8	6				
42nd Regiment of Foot	Fanteria	42° Reggimento	2d8	5				
42nd Regiment of Foot	Fanteria	42° Reggimento	2d8	5				
42nd Regiment of Foot	Fanteria	42° Reggimento	2d6	6	1	2d8		
42nd Regiment of Foot	Artiglieria	42° Reggimento	-	6	2	1d10		
52nd Regiment of Foot	Fanteria	52° Reggimento	2d8	5				
52nd Regiment of Foot	Fanteria	52° Reggimento	2d8	5				
52nd Regiment of Foot	Fanteria	52° Reggimento	1d10	3				
52nd Regiment of Foot	Fanteria	52° Reggimento	1d10	4	1	2d6		

Foot								
52nd Regiment of Foot	Artiglieria	52° Reggimento	-	6	2	1d10		
King's Dragoon Guards	Cavalleria	Dragoni Guardie del Re	2d8	7			1-4	Non obbligato ad avanzare
King's Dragoon Guards	Cavalleria	Dragoni Guardie del Re	2d8	6			1-4	Non obbligato ad avanzare
King's Dragoon Guards	Cavalleria	Dragoni Guardie del Re	2d8	6			1-4	Non obbligato ad avanzare
King's Dragoon Guards	Cavalleria	Dragoni Guardie del Re	2d8	6			1-3	Non obbligato ad avanzare
King's Dragoon Guards	Artiglieria	Dragoni Guardie del Re	-	6	2	1d10		
9th Queen's Royal Lancers	Cavalleria	9° Lancieri Reali della Regina	2d8	6			1-4	
9th Queen's Royal Lancers	Cavalleria	9° Lancieri Reali della Regina	2d8	6			1-3	
9th Queen's Royal Lancers	Cavalleria	9° Lancieri Reali della Regina	2d8	6			1-3	
9th Queen's Royal Lancers	Cavalleria	9° Lancieri Reali della Regina	2d8	6			1-3	
9th Queen's Royal Lancers	Artiglieria	9° Lancieri Reali della Regina	-	7	2	1d10		
Titolo in inglese	Tipo	Traduzione	Comando	Combattimento	Ripristino	Modificare all'inseguimento		
William Beresford	Comandante		3	3	1-3			
Rowland Hill	Comandante		2	1	1-4			
Sir John Moore	Comandante		3	4	1-4			
Earl of Uxbridge	Comandante		2	1	1-4	-1		
Lord Wellington	Comandante		4	5	1-4			
Committed Attack	Evento	Attacco a Fondo	Aggiungete 2d6 al totale del vostro combattimento per un attacco che avete iniziato. Giocatela dopo che sono state giocate tutte le carte difensive. L'unità attaccante viene ridotta alla fine del combattimento.					
Forced March (2)	Evento	Marcia Forzata	Una qualsiasi unità che avete mosso questo turno può muovere di uno spazio aggiuntivo.					
Redoubt (2)	Evento	Fortino	Ponete un segnalino di Fortino sotto un'unità. Questa aggiunge 3 al suo totale di difesa. Si può giocare un solo Fortino per turno.					
Royal Engineers	Evento	Genieri Reali	Annulla qualsiasi Fortino usato nel corrente combattimento. Giocatela dopo che sono state giocate tutte le carte difensive.					
Skirmish	Evento	Schermaglia	Giocatela dopo che sono state giocate tutte le carte difensive. Spostate l'unità attaccante sino a 2 spazi in qualsiasi direzione o combinazione di direzioni. Riprendete in mano la carta di combattimento che avete usato per iniziare il combattimento.					
Spy	Evento	Spia	Guardate le carte in mano all'avversario. Giocabile in qualsiasi momento del vostro turno.					
Supply (4)	Evento	Rifornimento	Potete usare questa carta per fare una delle cose seguenti: <ul style="list-style-type: none"> • Muovere un'unità in più nel corso della fase di movimento • Ripristinare un'unità ridotta 					
Withdraw (3)	Evento	Ritirata	L'unità difendente può ritirarsi dal combattimento dopo che è stato dichiarato l'attacco ma prima di tirare i dadi. Non si possono giocare altre carte difensive.					

TABELLA DEI RISULTATI DELL'ASSALTO / IMBOSCATA	
<i>Il totale dell'attaccante è</i>	<i>Risultato</i>
Inferiore al Totale del Difensore	Tutte le unità attaccanti/di supporto subiscono un colpo
Pari al Totale del Difensore	Nessun effetto per entrambe le parti
Superiore al Totale del Difensore	<i>A scelta del difensore:</i> l'unità difendente si ritira o subisce un colpo
Pari o Superiore al doppio (2x) del Totale del Difensore	<i>A scelta dell'attaccante:</i> l'unità difendente si ritira o subisce un colpo
Pari o Superiore al triplo (3x) del Totale del Difensore	L'unità difendente subisce un colpo e si ritira
Pari o Superiore al quadruplo (4x) del Totale del Difensore	L'unità difendente viene eliminata

TABELLA DEGLI EFFETTI DEL TERRENO				
	Movimento	Difesa	Visuale	Attacco
Aperto				
Campi	Deve fermarsi			
Collina		+2	Blocca	+2 contro non collina
Lago	Proibito			
Palude	Deve fermarsi	+1		Non si può assaltare fuori da qui
Cittadina		+3	Blocca	
Boschi		+2	Blocca	
Unità	Proibito		Blocca	
Fortino		+3		

LE FASI (sono tutte opzionali eccetto il movimento)

- 1. Fase dello Scarto**
- 2. Fase di Pesca**
- 3. Fase di Movimento**
- 4. Fase di Combattimento**
- 5. Fase di Ripristino**