

PRUSSIA'S GLORY

(La Gloria della Prussia)

Introduzione

Prussia's Glory (La Gloria della Prussia) simula quattro delle più famose battaglie della Guerra dei Sette Anni: Rossbach (5 Nov 1757), Leuthen (5 Dec 1757), Zorndorf (25 Ago 1758) e Torgau (3 Nov 1760). . Tutti gli scenari usano delle regole comuni per la maggior parte degli aspetti di gioco, e regole specifiche per ogni battaglia.

1.0 Componenti

Il gioco contiene

- mappe
- un fascicolo con le regole
- una tabella
- 704 pedine
- un dado a sei facce

Leggete le regole una volta prima di giocare. Alcune regole fanno riferimento ad altre, per esempio "(8.0)". La mappa rappresenta il terreno dove si combatterono le battaglie. La griglia esagonale regola il piazzamento ed il movimento delle unità. Vedere il capitolo 9 e la Tabella del Terreno per le informazioni sui vari tipi di terreno.

Le pedine delle unità devono essere tolte dal loro supporto e suddivise per tipo prima dell'inizio del gioco. Circa la metà delle pedine di ogni battaglia saranno in gioco, il resto sono sostituite per rimpiazzare le unità sulla mappa dopo che queste hanno subito perdite. Le restanti pedine sono segnalini per registrare stati ed eventi delle unità nel corso del gioco.

1.1 Nazionalità

Prussiano – sfondo blu

Austriaco - sfondo bianco

Ausiliari austriaci (scenario di Leuthen) – sfondo bianco, con le scritte:

Wurt = Wurtemberg

Wurz = Wurzburg

Bav = Bavarese

Sassone - sfondo grigio

Russo - sfondo verde

Francese – sfondo grigio chiaro

Unità straniera francesi (scenario di Rossbach) – sfondo grigio chiaro con le scritte:

Sw = svizzero

Ger = tedesco

Sacro Romano Impero "Kreise" – grigio (scenario di Rossbach)

1.2 Terminologia e scala del gioco

Giocatore attivo: il giocatore che sta correntemente effettuando il suo turno di giocatore.

Attivazione. Tentativo da parte di un giocatore di far condurre alla propria Armata le normali procedure di movimento/comando.

Avanzata: la fanteria e cavalleria possono avanzare dopo il Combattimento Ravvicinato se hanno sgombrato l'esagono assaltato.

Armata: tutta la fanteria, cavalleria, artiglieria, comandanti controllati da un giocatore.

Comandante di Armata: è il comandante supremo dell'armata, i suoi valori si usano per le attivazioni.

Morale di Armata (AM): un numero indicato nella relativa tabella che esprime la forza di resistenza dell'armata. Le perdite diminuiscono il AM, mentre il successo nei combattimenti lo possono alzare.

Attivazione automatica: è un'attivazione gratuita dell'armata che avviene quando unità avversarie si avvicinano sino a 3 esagoni.

Gruppo Base: ogni Armata ha due Gruppi Base: di Fanteria/Artiglieria e di Cavalleria.

Bombardamento. E' l'unica forma di combattimento cui l'artiglieria può partecipare direttamente.

Rotta: un'Armata va in rotta quando il suo Morale di Armata si abbassa troppo.

Cattura: un'unità viene catturata quando si deve ritirare e non può farlo, quando va in rotta in ZOC nemica, con risultato di Resa nel Combattimento Ravvicinato, o con un tentativo di cattura dell'artiglieria. Le unità catturate valgono più punti vittoria di quelle eliminate.

Combattimento Ravvicinato: si ha tra unità nemiche di fanteria e cavalleria adiacenti.

Tabella del Combattimento: la Tabella del Combattimento si usa per risolvere tutti i Combattimenti Ravvicinati, ed è tradotta in fondo al regolamento.

Successo nel combattimento. Rappresenta l'effetto benefico sul morale dato dalla vittoria nel combattimento, viene indicato con segnalini.

Valore di Comando: un valore che determina quanto è probabile che un Gruppo sia Efficace o Inefficace.

Stato di comando. Una volta che un'Ala di un'armata viene attivata sarà "efficace" o "inefficace". Lo stato di comando si applica anche all'artiglieria, che non fa parte di alcuna Ala.

Attivazione "a vista": una forma speciale di attivazione di Armata che si può avere quando un'Armata avvista per prima l'Armata avversaria.

Inefficace: lo Stato di Comando che consente solo metà del movimento.

Demoralizzato: un'Armata diviene demoralizzata quando il suo Morale scende troppo in basso; comporta penalità.

Schierarsi: far uscire un'Ala dal movimento in colonna e farla tornare al normale movimento.

Distaccamento: è un gruppo specifico separato che può essere attivato indipendentemente dall'Armata principale.

Modificatore al tiro di dado (DRM): un modificatore al tiro di dado influenza il risultato ottenuto lanciando il dado, in modo positivo o negativo.

Disordine: uno Stato di Morale delle unità: le unità in disordine muovono meno e sono meno efficienti nel combattimento ravvicinato.

Efficace: lo Stato di Comando che consente il pieno movimento.

Zona di Controllo Nemica (EZOC). E' l'area della mappa sulla quale un'unità avversaria esercita la sua influenza.

Unità ingaggiata. E' l'unità di fanteria e/o cavalleria sopra un gruppo la cui somma a 4 livelli di forza o meno, in EZOC. Solo la fanteria/cavalleria può essere Ingaggiata.

Unità veloci: tutte le unità di cavalleria e fanteria con capacità di movimento indicata sulla pedina di 4.

Attacco di Fianco: una situazione di combattimento nella quale una singola unità difendente è circondata da unità attaccanti o da loro ZOC.

In Formazione: uno Stato di Morale delle unità. Un'unità è in Formazione quando non è in Disordine o Rotta.

Bordo Mappa Amico. La direzione verso cui le unità in rotta devono ritirarsi. E' definito nelle regole specifiche delle battaglia.

Turno di gioco: ogni turno di gioco ha due turni di giocatore seguiti da una Fase Comune di Variazione del Morale.

Gruppo: uno o più Comandanti di Ala e loro unità.

In Colonna (IC): una formazione di movimento che consente maggiore movimento con penalità di movimento.

Giocatore inattivo: il giocatore che non sta correntemente effettuando il suo turno di giocatore.

Iniziativa: il valore di iniziativa di un comandante rappresenta la sua capacità di effettuare azioni decisive di loro iniziativa. Tutti i Comandanti di Armata hanno un valore di iniziativa, come pure alcuni Comandanti di Ala speciali. L'iniziativa va da 2 a 5.

Comandante: vi sono due tipi di comandante: di Ala, che comanda una singola Ala, e di Armata che si usa principalmente per le attivazioni di Armata.

Punto Perdita (LP): i LP sono i risultati provocati dal combattimento ravvicinato e dal bombardamento.

Scenario principale: gli scenari principali consentono ai giocatori di controllare il loro schieramento e di effettuare la marcia di avvicinamento.

Segnalino: un segnalino è una pedina di informazione che non è di fanteria, cavalleria, artiglieria né comandante. I segnalini si usano solitamente per indicare lo stato delle unità, ed anche per registrare informazioni come il turno di gioco corrente.

Controllo del morale: si ha quando un'unità deve controllare per vedere se rimane in formazione, o se va in disordine o rotta.

Modificatore al Morale (MM): un DRM positivo che alcuni comandanti danno nei controlli del morale, nelle cariche di cavalleria e nei tentativi di recupero.

Valore di Morale (MR): il Valore di Morale delle unità rappresenta la loro efficienza relativamente alle altre.

Un numero più elevato significa miglior morale.

Stato di Morale: lo stato di morale di un'unità è: in formazione, in disordine, in rotta. Solo la fanteria, cavalleria ed artiglieria hanno uno stato di morale.

Capacità di movimento: la capacità di movimento è il numero massimo di MP che l'unità può usare in una singola fase di movimento.

Punti Movimento (MP): gli MP si spendono per entrare negli esagoni, attraversare lati d'esagono e lasciare una EZOC.

Attivazione Normale: un'attivazione di Armata volontaria, ove un giocatore spende del Morale di Armata ed effettua un tiro di dado per tentare l'attivazione della sua armata.

Fuori comando (OOC): un'unità è fuori comando (OOC) quando non si trova entro 5 esagoni dal suo Comandante di Ala.

Turno di giocatore: in ogni turno di giocatore, il giocatore attivo determina lo stato di comando dell'Ala, poi muove e combatte con tutte le sue pedine.

Recupero: un tentativo di recuperare lo Stato di Morale di un'unità.

Ritirata: un movimento obbligato che risulta dal combattimento.

Sequenza di gioco: la sequenza di gioco definisce l'ordine degli eventi nel gioco.

Comandante speciale: un comandante speciale consente al giocatore di ritirare il dado quando si determina lo Stato di Comando di un'Ala.

Gruppo Specifico: un Gruppo Specifico è un Gruppo che viene definito dallo scenario. I distaccamenti sono un tipo di gruppo specifico. Qualsiasi Ala che appartiene ad un gruppo specifico non appartiene ad un Gruppo Base.

Gruppo: tutte le unità che si trovano nello stesso esagono della mappa.

Livello (di forza): è la quantificazione del numero di uomini che un'unità possiede.

Perdita: quale risultato del combattimento, le unità subiscono perdite (di livello).

Punti Forza (SP): i SP rappresentano la forza di combattimento relativa della fanteria/cavalleria. Solo questa ha SP.

Difesa supportata: una situazione di combattimento ove un'unità difendente circondata può usare unità di supporto nel calcolare il rapporto di combattimento.

Resa: un risultato di resa si ha nel combattimento ravvicinato, e causa la cattura delle unità con morale basso.

Carica: la capacità della cavalleria ben comandata di effettuare un attacco aggiuntivo nel turno.

Tabella del Terreno: detta tabella indica nel dettaglio gli effetti del terreno sul movimento, combattimento ravvicinato e bombardamento.

Turno: il completamento di tutta la sequenza di gioco compone un turno.

Unità: definizione che comprende tutta la fanteria, cavalleria ed artiglieria. I comandanti *non* sono unità.

Ala: un'Ala è una serie di unità di fanteria/cavalleria assegnate ad un comandante. La banda colorata sulle unità indica quali unità sono assegnate ad un dato comandante di Ala. Notate che l'artiglieria non fa mai parte direttamente di un'Ala.

Zona di Controllo (ZOC): Una ZOC è l'area della mappa ove un'unità in formazione o disordine esercita la sua influenza. Una ZOC comprende i sei esagoni attorno all'unità.

1.3 Scala del Gioco

Ogni esagono sulla mappa è di 500 yarde. Ogni turno di gioco è un'ora di tempo reale. Ogni punto forza rappresenta 400 uomini di fanteria, 200 cavalieri o da 2 a 8 cannoni ed equipaggio.

1.4 Scala

Le unità hanno da 1 a 4 livelli di efficienza, o "livelli" con valori decrescenti. Le unità da 3 a 4 livelli sono rappresentate da due pedine, quelle da 1 a 2 livelli sono rappresentate da una pedina. Le unità di fanteria/cavalleria da 3 a 4 livelli sono brigate o equivalenti, quelle da 2 livelli sono reggimenti, o unità di Cosacchi russi e Freikorps prussiani, le unità da 1 livello sono battaglioni. Le unità di artiglieria rappresentano da 10 a 20 cannoni pesanti.

2. Come leggere i valori sulle pedine

[Fate riferimento alla pedina a pag. 2 del testo inglese]

2.1 I valori indicati sulle unità combattenti sono:

Unità di fanteria (a sinistra): designazione storica [*historical designation*], barra colorata di appartenenza ad un'Ala (in basso), punti forza (8), valore di morale (7), capacità di movimento (3) entro una casella nera, numero di livelli di forza (in alto a destra).

Per la cavalleria è anche indicato a destra l'esagono di piazzamento per gli scenari di battaglia.

2.2 I valori sulle unità di artiglieria sono:

[pag. 5 del testo in inglese]

In alto a sinistra viene indicata la forza di bombardamento a 1/2/3 esagoni (rispettivamente 8/4/1), in alto a destra il valore di morale, in basso a sinistra la designazione storica e l'esagono di piazzamento per gli scenari di battaglia, al centro in basso il numero di livelli di forza, a destra la capacità di movimento (3) entro una casella nera.

Le unità di artiglieria non hanno punti forza né affiliazione di Ala.

2.3 Pedine di comandante

[pag. 5 del testo in inglese]

A sinistra è riprodotto un Comandante di Ala.

In basso a sinistra è riportata l'Iniziativa (4) ed una lettera (I = fanteria, C = cavalleria), la stella indica un comandante speciale, a destra vi è la capacità di movimento entro un casella nera, il +1 è il morale.

A destra è riprodotto un Comandante in Capo

In basso a sinistra è indicata l'affiliazione di Ala, a destra la capacità di movimento, il +1 è il modificatore al morale, in alto a destra il codice dello scenario.

3.0 Raggruppamento

Le pedine si piazzano sulla mappa in singoli esagoni. Tutte le unità in un singolo esagono si definiscono Gruppo. L'ordine delle unità in un Gruppo è importante, e vi sono limitazioni su quante unità possono formare un Gruppo.

3.1 Regole generali

Ogni esagono può contenere 12 livelli di fanteria/cavalleria più fino ad 8 livelli di artiglieria, o 12 livelli di artiglieria se non vi sono altre unità nell'esagono. I comandanti ed i segnalini non contano per il raggruppamento.

3.2 Limiti in colonna

Un esagono con unità In Colonna (7.3) può contenere non più di 4 livelli di fanteria e/o cavalleria, più 8 di artiglieria.

3.3 Quando si applicano le limitazioni?

I limiti di raggruppamento si controllano alla fine di ogni Fase di Movimento, per vedere che non vi siano violazioni. Qualsiasi esagono che non rispetta le limitazioni all'inizio della Fase di Movimento (solitamente a causa di ritirate) deve essere corretto prima della fine di quella fase. Un'unità in ritirata che causa una violazione al raggruppamento ha delle penalità indicate più avanti (8.4.2).

3.4 Ordine di raggruppamento

Le unità sono sistemate in gruppo in modo che quelle che parteciperanno al combattimento siano sopra. Solo l'unità o le unità sopra un gruppo, pari a 4 o meno livelli di fanteria/cavalleria partecipano al Combattimento Ravvicinato, e solo l'artiglieria sopra un gruppo di fanteria/cavalleria può bombardare. L'ordine di piazzamento dei comandanti in un gruppo non ha importanza.

I giocatori possono sistemare le unità come desiderano entro un gruppo, con le eccezioni seguenti:

- Le unità che iniziano il turno sotto un segnalino di Ingaggiate [Engaged] (vedere 4.0) hanno limitazioni nel cambiare l'ordine di raggruppamento;
- Un'unità che si ritira si pone sempre sopra un gruppo;
- *Artiglieria della Coalizione*: l'artiglieria della Coalizione che entra in EZOC (4.1) deve essere posta sotto al gruppo. Le unità prussiane non hanno questa limitazione.

Nota: *i prussiani erano molto più aggressive e addestrate nel muovere i loro cannoni da 12 Lb "sul fronte" in supporto ravvicinato alla fanteria. L'artiglieria alleata tendeva ad essere più statica. Questa regola consente al prussiano di muovere in EZOC assieme alla fanteria/cavalleria e dare supporto nella Fase di fuoco Difensivo seguente. I cannoni alleati che muovono in EZOC dovranno attendere un turno pieno (fase di movimento amica seguente) fino a quando non possono essere spostate sopra il gruppo per sparare.*

4.0 Zone di Controllo ed unità ingaggiate

4.1 Cos'è una Zona di Controllo?

Tutte le unità non in rotta di fanteria, cavalleria e artiglieria esercitano una ZOC nei sei esagoni circostanti, eccetto in quelli dove non possono entrare (7.0). I comandanti e le unità in rotta non hanno ZOC.

Una ZOC rappresenta l'area del campo di battaglia che è controllata dall'unità. Le ZOC si usano principalmente per determinare quali unità sono Ingaggiate ed effettueranno il Combattimento Ravvicinato. La ZOC influenza anche il movimento delle unità nemiche. Le regole fanno frequente riferimento alla EZOC, ovvero alla ZOC esercitata da un'unità avversaria.

4.2 Definizione di Ingaggiato e di Supporto

Quando un gruppo contenente fanteria/cavalleria è in EZOC, unità di fanteria/cavalleria fino a 4 livelli e sulla parte alta del gruppo sono considerati Ingaggiati. La fanteria/cavalleria diviene Ingaggiata nel momento in cui la condizione si avvera nel corso del turno. Tutta la fanteria/cavalleria rimanente è considerata in Supporto. Le unità di artiglieria non diventano mai Ingaggiate o di Supporto. Tutta la fanteria/cavalleria Ingaggiata deve partecipare al Combattimento Ravvicinato se adiacente a fanteria/cavalleria nemica.

4.3 Unità Ingaggiate ed ordine di raggruppamento

Tutti i gruppi che iniziano il turno con fanteria/cavalleria Ingaggiata sono già coinvolti nel combattimento, ed hanno limitazioni nel cambiare l'ordine di raggruppamento e nel movimento. Tutti questi gruppi sono indicati con un segnalino di Ingaggiato [*Engaged*]. Qualsiasi esagono così indicato non può essere lasciato completamente vuoto nel turno (comunque vedere le eccezioni in 4.4). Nel corso del turno, la fanteria/cavalleria Ingaggiata in quel gruppo può cambiare, dando Supporto a fanteria/cavalleria che muove sopra il gruppo o a nuova fanteria/cavalleria che vi entra. Se accade questo, girate la pedina dalla parte indicante la penalità "-2" quel gruppo avrà un modificatore negativo nel seguente Combattimento Ravvicinato. Notate che la fanteria/cavalleria può entrare in un esagono con tale segnalino e divenire unità di Supporto senza penalità.

4.4 Segnalini di Ingaggiamento ed unità veloci

Le unità veloci Ingaggiate possono lasciare un esagono indicato con un segnalino di Ingaggiato se sono adiacenti a sole unità non veloci. Le unità veloci che lasciano un esagono in questo modo non fanno girare il segnalino dalla parte della penalità, ma pagano costi di movimento aggiuntivi (7.2.3). Se l'esagono rimane vuoto togliete il segnalino.

5. Visuale (LOS)

La visuale è il metodo mediante il quale si determina se due pedine possono "vedersi" – quando le Armate si avvistano e quale artiglieria può bombardare. La LOS si traccia dal centro dell'esagono sparante al centro dell'esagono bersaglio. La LOS è sempre esistente tra esagoni adiacenti. Se la linea di LOS passa attraverso un esagono che contiene bosco, città o unità (con alcune eccezioni), essa è bloccata. Se passa esattamente tra due esagoni (sul lato comune) il giocatore sceglie quale esagono considerare (ignorare il pendio se c'è).

5.1 Pendii

L'esagono che è nella parte alta del pendio deve essere adiacente al pendio. Se non lo è, è nascosto dal cambio di altitudine. Ovvero, quando si avvista *verso il basso*, la LOS deve partire adiacente al pendio. Quando si avvista *verso l'alto*, il bersaglio deve essere adiacente al pendio.

Esempio: sulla mappa di Zorndorf, l'esagono 2014 può vedere l'esagono 2102, perché l'unità in alto è adiacente al pendio. 2105 non può vedere 2103, perché l'unità in alto non è adiacente al pendio.

5.1.1 Due pendii: Quando si avvista attraverso 2 esagoni di pendio, la LOS è bloccata a meno che non si applichi una delle condizioni seguenti:

- **Fuoco oltre terreno più basso:** due pendii sono in direzione opposta, indicando terreno più basso tra i due esagoni. Ignorate i pendii per tutti i fini in questo caso.
- L'altro caso è l'avvistare in alto o in basso su un pendio lungo. Se entrambi i pendii fanno parte dello stesso esagono che si frappone, e l'esagono dalla parte alta è adiacente al pendio (è la stessa regola di un pendio), la LOS esiste. Ancora, questo rappresenta un'unità che è sopra un'altura.

Esempio: sulla mappa di Zorndorf, l'esagono 2105 ha LOS a 2107, 2108 e 2207 e viceversa. Ancora sulla mappa di Zorndorf, l'esagono 1724 ha LOS a 1923 e 2023 e viceversa. Comunque, l'esagono 1724 non ha LOS a 1922 o 1423.

5.1.2 Più di due pendii: in generale, l'unità ad elevazione superiore deve essere adiacente al pendio più elevato. Qualsiasi ulteriore cambio di elevazione in giù deve avvenire in lati d'esagono successivi. Il terreno basso, come per 5.1.1, può essere ignorato.

5.2 Avvistare oltre le unità

Vi sono due modi con i quali l'unità non blocca la LOS. Primo, un'unità in terreno basso tra l'esagono avvistante e quello avvistato non blocca la LOS. Secondo, se la fonte o il bersaglio è dalla parte alta del pendio, un gruppo immediatamente adiacente ed in basso rispetto alla parte alta può essere ignorato nel tracciare la LOS.

Esempio: sulla mappa di Leuthen, l'esagono 3617 può tracciare la LOS all'esagono 3512, anche se un'unità è in 3615, perché l'unità è in terreno basso. Inoltre, 3512 può tracciare la LOS a 3614 oltre unità in 3513 e 3613, perché le unità sono direttamente in basso.

6.0 Comando

Il comando include due concetti: Attivazione di Armata e Stato di Comando. Una volta che un'Armata è stata attivata, ogni Ala avrà uno Stato di Comando determinato ogni turno.

6.1 Attivazione di Armata

Ogni Armata deve essere attivata prima che le sue unità possano muovere o combattere. L'attivazione di Armata avviene una sola volta per parte. Le Armate dei due giocatori iniziano gli scenari principali inattive. In genere è il prussiano che deciderà quando attivare ed iniziare a muovere l'armata. Il giocatore della Coalizione può tentare anch'egli l'attivazione (con maggiori costi e maggiori rischi), o attendere l'attivazione prussiana e le sue azioni.

Negli scenari di battaglia, le due Armate sono già considerate attivate e non vi è alcuna Attivazione di Armata. Vi sono tre tipi di Attivazione: Normale, Automatica ed A Vista. Le esatte procedure sono indicate in 13.

Nota: è possibile che entrambe le armate rimangano inattive. Il prussiano deve decidere in quale turno iniziare, con potenziali svantaggi se inizia presto, come maggiori opportunità di contromosse alleate o maggiore esposizione all'affaticamento e perdite per il combattimento. Se d'altra parte l'alleato tenta di contrastare il prussiano con una contromarcia, potrebbe perdere del Morale di Armata senza ottenere nulla.

6.1.1 Attivazione Normale: l'attivazione Normale è il tentativo volontario di Attivare l'Armata (vedere 13.1). Si può tentare una volta per turno fino a quando non si attiva.

6.1.2 Attivazione Automatica: quando un'unità nemica muove entro 3 esagoni ed entro la LOS di un'unità amica inattiva, l'Armata Inattiva viene automaticamente attivata senza alcun costo (eccezione - unità distaccate, 6.3) nel turno di giocatore immediatamente seguente.

6.1.3 Attivazione "a vista" (CDO) La prima volta che qualsiasi unità di un'armata inattiva o Distaccamento ottiene una Visuale (5.0) di 7 esagoni o meno verso un'unità nemica, il giocatore inattivo può tentare un'attivazione speciale "a vista" (CDO). La CDO si può tentare una volta per armata, ed una volta per distaccamento. Se a un distaccamento riesce la CDO, l'intera armata viene attivata.

6.2 Ali, Gruppi e Stati di Comando

GRUPPI BASE: ogni Armata ha due Gruppi Base: uno di fanteria/artiglieria ed uno di cavalleria. Lo scenario determina qualsiasi altro Gruppo, detto Gruppo Specifico. Un'Ala appartiene ad un solo Gruppo. Un Gruppo si compone di molte Ali che hanno il loro Stato di Comando determinato assieme. Se un'Ala non è assegnata ad un Gruppo Specifico, appartiene ad un Gruppo Base. Se un'Ala ha fanteria, questa appartiene al Gruppo Base di fanteria/artiglieria, altrimenti appartiene a quello base di cavalleria.

VALORI DI COMANDO: una volta che un'Armata è stata Attivata, i giocatori determinano lo Stato di Comando di ogni Gruppo, che può essere Efficace "Effective" o Inefficace "Degraded", ogni turno. Ogni Gruppo ha un Valore di Comando, che è il numero massimo che si deve ottenere con un tiro di dado affinché il Gruppo sia Efficace. I giocatori devono porre i segnalini di efficacia di comando sulla mappa ad indicare lo Stato di Comando di ogni Gruppo.

STATO DI COMANDO: lo Stato di Comando del Gruppo si applica ad ogni Ala del Gruppo, e pure all'artiglieria dello stesso. Le Ali Efficaci hanno piena capacità di movimento, quelle Inefficaci la dimezzano (arrotondate per eccesso). Le unità In Colonna (7.3.1) hanno capacità di movimento diverse se Inefficaci. I comandanti hanno sempre piena capacità di movimento.

6.2.1 Comandanti speciali. I comandanti speciali sono indicati con una stella, e possono dare ad un'Ala Inefficace (e ad unità di artiglieria) la possibilità di ottenere lo stato di Efficace. Questo tentativo ha luogo dopo che tutti i Gruppi hanno tirato per il loro Stato di Comando nel turno. I comandanti di sola fanteria/artiglieria sono indicati con una "I" dopo il valore di iniziativa, quelli di cavalleria con una "C". Se non ha questa lettera, un comandante speciale può influenzare una qualsiasi Ala. Tutti i comandanti speciali possono influenzare l'artiglieria. Sia i comandanti di Ala che di Armata possono essere speciali.

6.2.2 Unità fuori comando: Qualsiasi unità che inizia la fase di movimento a più di 5 esagoni di distanza dal proprio comandante di Ala è fuori comando (OOC). Le unità OOC usano metà del proprio movimento normale (arrotondate per eccesso) e non possono entrare in EZOC. L'artiglieria può tracciare il comando a qualsiasi comandante amico. Contate l'esagono del comandante ma non quello dell'unità. Le unità nemiche, il terreno e le EZOC *non* impediscono di tracciare il comando. Inoltre, ogni turno, qualsiasi due unità di fanteria o cavalleria possono tracciare il comando al comandante di armata. Indicate le unità OOC con un segnalino "Out of Command".

6.3 Distaccamenti (Det)

I Distaccamenti sono Gruppi Specifici temporanei e non sono considerati far parte dell'Armata principale. Possono essere attivati indipendentemente, e qualsiasi movimento e combattimento effettuato da pedine di Det non causa normalmente l'Attivazione di Armata. Quando un Det può tracciare una LOS a 3 esagoni o meno da una pedina nemica, il Det è considerato immediatamente attivato. Il giocatore inizierà poi a determinare lo Stato di Comando per il Det.

6.3.1 Attivazione di Armata. Quando l'Armata principale viene attivata, non importa come, tutti i Det spariscono, sono riassegnati al loro Gruppo Base appropriato.

6.3.2 Attivazione CDO: ogni Det ha un tentativo di Attivazione CDO oltre a quello consentito dall'armata principale. Se ad un Det riesce la sua Attivazione CDO, l'intera armata viene attivata.

7.0 Movimento

MOVIMENTO NORMALE: il movimento Normale comporta la spesa di punti movimento (MP) per attraversare lati d'esagono ed entrare in esagoni adiacenti. Solo le unità non in rotta effettuano il movimento normale.

PROCEDURA: le pedine si muovono una alla volta, ed una pedina deve completare il movimento di una pedina prima di iniziare quello di un'altra. Gli MP non possono mai essere risparmiati per l'uso in turni seguenti né trasferiti ad altre unità. Gli MP non usati sono perduti. I giocatori possono muovere le unità in qualsiasi ordine. Una pedina non può spendere più MP della sua capacità di movimento. Il costo in MP per entrare in ogni tipo di esagono e per attraversare alcuni lati d'esagono viene indicato sulla Tabella del Terreno. Ogni tipo di pedina ha la sua colonna di costo. Per gli esagoni con più tipi di terreno, usate solo quello con il costo maggiore. Le pedine spendono sempre tutti i costi per i lati d'esagono attraversati. Sempre che non si violino altre regole, una pedina può sempre muovere di almeno un esagono nel suo turno, senza tener conto dei costi.

MOVIMENTO DELL'ARTIGLIERIA: le unità di artiglieria che muovono non possono bombardare nello stesso turno di giocatore, e devono essere indicate con un segnalino [*Artillery Moved*].

7.1 Limitazioni di movimento

La MA delle unità viene dimezzata (arrotondate per eccesso) se si applica una qualsiasi delle condizioni seguenti, ma non subisce ulteriori riduzioni se si applicano più condizioni:

- Il suo Gruppo di Comando è Inefficace (6.2)
- L'unità è Fuori Comando (6.2.2)
- L'unità è in Disordine (8.1)

I comandanti muovono sempre della loro piena MA.

Esempio: la maggior parte della fanteria ha MA 3, che diminuisce a 2 quando è in Disordine.

TERRENO PROIBITO: le pedine non possono mai entrare in terreno proibito dalla Tabella del Terreno. Non possono inoltre mai entrare in un esagono occupato da una pedina nemica, a meno che non stiano tentando la cattura dell'artiglieria. Infine, le unità non in rotta non possono mai uscire dalla mappa a meno che la loro Armata non sia Demoralizzata o in Rotta.

7.2 Movimento e ZOC

Non vi è alcun costo in MP per entrare in EZOC. I diversi tipi di unità interagiscono diversamente con le EZOC.

7.2.1 Movimento di fanteria ed EZOC: quando un'unità di fanteria entra in EZOC e diviene Ingaggiata, deve smettere di muovere. Un'unità di fanteria che è di Supporto (o la diviene nel turno) può lasciare la EZOC se ha MP sufficienti. Il costo per lasciare la EZOC quando un'unità è di Supporto è di +1 MP oltre a qualsiasi altro costo. Se un'unità non veloce ha iniziato il turno ingaggiata, l'unico modo per lasciare l'esagono è che un'altra unità vi entri e la renda unità di Supporto. In questo caso, girate la pedina di Ingaggio dalla parte della penalità.

7.2.2 Movimento di Artiglieria ed EZOC: l'artiglieria ha le stesse limitazioni della fanteria non veloce da 7.2.1 (ed anche 3.4.1). Inoltre, l'artiglieria non può mai entrare in EZOC a meno che l'esagono contenga fanteria/cavalleria amiche.

7.2.3 Unità veloci ed EZOC: Quando un'unità veloce entra in EZOC ed è adiacente ad una unità di cavalleria nemica in formazione ed Ingaggiata, deve fermarsi. Se l'unità nemica non è di cavalleria, può lasciare la EZOC. Il costo è di +1 MP per la cavalleria prussiana, +2 per tutte le altre unità. Notate che questo movimento non fa sì che si giri il segnalino di Ingaggio dalla parte della penalità, come per 4.4. Questo è l'unico modo per cambiare quali unità sono Ingaggiate *sotto un tale segnalino* senza girarlo dalla parte della penalità. Le unità veloci di Supporto possono lasciare una EZOC al costo di +1 MP.

7.2.4 Comandanti ed EZOC: i comandanti possono entrare ed uscire da EZOC liberamente, sempre che vi siano unità amiche presenti e che non debbano fermarsi quando entrano in EZOC. I comandanti non spendono MP aggiuntivi per uscire da EZOC. I comandanti non possono entrare in EZOC se non vi sono unità amiche presenti.

7.2.5 Unità con SP fra parentesi: Le unità con forza di combattimento indicata tra parentesi non possono entrare in EZOC.

7.3 Movimento In Colonna

Si possono muovere le unità In Colonna (IC). Nei primi turni, i prussiani muoveranno IC per essere in grado di raggiungere ed attaccare il nemico senza esaurire il tempo a sua disposizione. Le unità si pongono IC con l'intera Ala, non singolarmente. Per porre IC un'Ala, l'Ala deve essere Efficace, tutte le sue unità devono essere in Formazione e nessuna può essere in EZOC. Fino a 3 unità di artiglieria Efficaci entro 5 esagoni da un comandante di Ala possono essere poste IC. Le Unità IC rimangono in tale stato sino a che non sono schierate. Per indicare un'Ala IC girate la pedina di comandante di Ala. Ruotate inoltre le unità di 90° per distinguerle da quelle non IC.

7.3.1 Effetti del Movimento in Colonna: Ogni unità aggiunge un +4 alla sua capacità di movimento, e spende 1 MP per ogni esagono, senza tener conto dei costi del terreno. Se un'Ala IC è Inefficace, non dimezzate il movimento delle unità, ma usate queste capacità di movimento:

- Artiglieria – 4
- Fanteria – 5
- Cavalleria – 7

Le unità IC hanno penalità nel Combattimento Ravvicinato. L'artiglieria IC non può bombardare.

7.3.2 Schieramento volontario: Nella Fase di Schieramento da Colonna (14.1), il giocatore attivo può designare un'Ala affinché lasci la formazione di Colonna. Girate il comandante dalla parte normale, ruotate la sua pedina e quella di tutte le sue unità in posizione normale. L'artiglieria entro 5 esagoni dal comandante di Ala può schierarsi nello stesso momento. Si applicano immediatamente le normali regole.

7.3.3 Schieramento Obbligato: Se un'unità nemica muove entro 3 esagoni da qualsiasi unità di un'Ala in IC, quell'Ala può tentare di lasciare la IC e di schierarsi normalmente (assieme ad artiglieria entro 5 esagoni). Determinate il Valore di Comando delle unità ferme e di quelle in movimento. Normalmente è quella del Gruppo. Se però un comandante con Iniziativa è raggruppato con il comandante di Ala delle unità, si può usare invece l'iniziativa di quel comandante. Ogni giocatore tira un dado e vi aggiunge il Valore di Comando o Iniziativa. La cavalleria prussiana aggiunge +4 al tiro di dado.

Se il risultato della IC è superiore, l'Ala reagisce con successo all'avvicinarsi del nemico e si schiera come sopra. Se il risultato del nemico è superiore, il nemico sorprende l'Ala in colonna e rimangono in effetto le penalità IC per il resto del turno nemico. Una data Ala ha un solo tiro di dado per tentare lo schieramento obbligato.

8.0 Morale delle Unità

Il morale di un'unità è espresso nel loro Valore di Morale e dal loro Stato di Morale. Il Valore di Morale si usa nel combattimento ravvicinato, e talvolta si controlla in altre circostanze. Tutte le unità iniziano in Stato di Morale in Formazione, che può degradare a Disordine ed infine a Rotta. Le unità inoltre possono recuperare stati di morale con il Recupero. Il Disordine e la Rotta si possono avere dal combattimento ravvicinato, bombardamento, fallimento del controllo del morale e ritirata attraverso le truppe amiche. Quando un'unità va in Disordine o Rotta, ponete un segnalino di Dis/Rt sulla stessa.

8.1 Disordine

Le unità devono ritirarsi immediatamente di un esagono quando vanno in Disordine, a meno che non sia altrimenti indicato (8.4). Le unità in Disordine possono usare solo la metà (arrotondata per eccesso) della loro MA. Le unità in Disordine hanno penalità nel combattimento ravvicinato e bombardamento. Le unità in Disordine che subiscono un altro Disordine vanno in Rotta.

8.2 Rotta

Quando unità non di artiglieria vanno in Rotta, si ritirano immediatamente di 2 esagoni se fanteria e di 3 se cavalleria, ignorando tutti i costi in MP. L'artiglieria in rotta non muove né si ritira mai. Se un'unità in Rotta subisce un risultato di Disordine o Rotta, consideratelo come un'altra Rotta (con altra Ritirata). Le unità in Rotta perdono la loro ZOC e non pienamente controllati al giocatore fino a quando non Recuperano.

MOVIMENTO: La fanteria e cavalleria in rotta *devono* essere mosse in una fase speciale, seguendo le regole sotto indicate (8.4). La fanteria in rotta muove di 2 esagoni per turno, la cavalleria di 3, ignorando i costi di movimento per il terreno e per uscire da EZOC. Le unità in rotta che escono dalla mappa sono permanentemente fuori dal gioco e contano come eliminate. Il movimento di rotta segue altrimenti tutte le regole per la Ritirata (8.4), inclusa la Cattura se non in grado di effettuare il pieno movimento.

COMBATTIMENTO: le unità in Rotta che sono attaccate nel combattimento ravvicinato o nel bombardamento hanno dei DRM sfavorevoli. Se si attaccano solo unità in Rotta, l'attaccante ignora tutti i risultati del combattimento per le sue unità. Se un'unità in Rotta è obbligata ad entrare in EZOC, viene immediatamente Catturata. Le unità in Rotta possono però lasciare le EZOC senza penalità.

RESA: Le unità in Rotta di Armate Demoralizzate o in Rotta che sono attaccate nel Combattimento Ravvicinato si arrendono immediatamente, prima di tirare i dadi.

8.3 Controlli del Morale

Le unità effettuano Controlli del Morale quando la loro Armata diviene Demoralizzata (10.2) o va in Rotta (10.3), o quando unità amiche si ritirano attraverso il loro esagono (8.4.2). Per ogni unità, aggiungete al Valore di Morale il Modificatore di Morale dell'eventuale comandante nell'esagono. Poi sottraete uno per le armate Demoralizzate o due per le armate in Rotta. Tirate un dado e confrontate il risultato al morale così modificato.

- Se il risultato è 1 o 2 punti superiore, l'unità va in Disordine
- Se il risultato è 3 o più punti superiore, l'unità va in Rotta
- Altrimenti non vi sono effetti

8.4 Ritirate

PROCEDURA: un'unità che si ritira dovrebbe sempre muovere allontanandosi dal nemico, evitando le EZOC, e dovrebbe tentare di ritirarsi verso il bordo mappa amico più vicino, quando possibile. I bordi mappa amici sono definiti nelle regole dello scenario. Le unità dovrebbero sempre tentare di ritirarsi in una sola direzione, non possono entrare in terreno loro proibito e dovrebbero tentare di terminare la loro ritirata più lontane dal nemico di quanto abbiano iniziato. Quando queste indicazioni sono in conflitto, la prima priorità è di evitare le EZOC, poi le unità vicine, infine cercare di avvicinarsi al bordo mappa amico. Se un'unità deve ritirarsi e non può farlo (per esempio, per il terreno proibito, unità nemiche, o unità con SP fra parentesi che devono andare in EZOC), viene catturata.

COMANDANTI: un comandante che è raggruppato con un'unità in ritirata la può accompagnare senza alcun costo.

RAGGRUPPAMENTO: le unità in ritirata *devono* essere poste sopra qualsiasi gruppo sul quale terminano il movimento di ritirata.

8.4.1 Ritirate ed EZOC: se un'unità in Disordine si deve ritirare in EZOC, continua a ritirarsi di un esagono alla volta sino a che non è più in EZOC. Per ogni esagono oltre a quelli imposti dalla ritirata dove entra, viene ridotta di un livello. Queste perdite di livello non valgono per qualsiasi altra perdita subita. Un'unità in Rotta che è obbligata ad andare in EZOC viene catturata.

8.4.2 Ritirarsi in o attraverso unità amiche:

FASE UNO (DISORDINE): vi sono tre casi nei quali le unità in ritirata impongono di andare in Disordine alle unità nelle quali si ritirano in o attraverso.

- A) Se un'unità si ritira in un esagono, facendo sì che ecceda i limiti al raggruppamento;
- B) Un'unità di *fanteria* si ritira in un esagono che contiene *cavalleria*;
- C) Un'unità di *cavalleria* si ritira in un esagono che contiene *fanteria*.

In tutti e tre i casi le unità ferme vanno immediatamente in Disordine ma non devono ritirarsi (eccezione ad 8.1). Le unità che erano già in Disordine o in Rotta non subiscono ulteriori effetti (eccezione a 8.1).

FASE DUE (CONTROLLI DEL MORALE): se un'unità si ritira in o attraverso un esagono che contiene unità amiche, quelle unità ferme devono immediatamente effettuare un controllo del morale. Questo può causare ulteriori ritirate. Completate tutte le ritirate prima di risolvere qualsiasi altra ritirata.

8.5 Recupero

Il Recupero è il tentativo di migliorare lo Stato di Morale di un'unità da Rotta a Disordine o da Disordine a In Formazione. E' impossibile migliorare da Rotta a In Formazione direttamente. Per recuperare un'unità, variate il suo Morale corrente applicandovi modificatori dalla Tabella dei Modificatori al Recupero. Tirate poi un dado e confrontate il risultato con il Morale così variato. Se il risultato è pari o inferiore al Morale, recupera un livello di morale, altrimenti no. Notate che le unità in EZOC non possono recuperare.

9.0 Ancora sui comandanti

I comandanti non hanno Punti Forza, Valore di Morale, Livelli o ZOC, non possono attaccare, difendere o impedire il movimento nemico. Sono normalmente il punto focale delle loro Ali, e devono rimanere entro 5 esagoni da tutte le loro unità per tenerle In Comando. I comandanti non hanno Stato di Morale o di Comando, hanno sempre piena capacità di movimento.

Possono aggiungere il loro Modificatore al Morale (MM) al Valore di Morale corrente di tutte le unità nel loro esagono (incluso unità di altre Ali), aumentando il Morale per i controlli ed i recuperi. I comandanti di Ala di cavalleria possono usare il loro MM per le unità di cavalleria nel loro esagono che tentano la carica (19.1.2). I comandanti *non* influenzano il Morale in altri casi.

Esempio: un'unità 5-4-5 raggruppata con Seydlitz (Modificatore 2) è trattata come se avesse morale 6 per i casi sopra indicati.

9.1 Comandanti di rimpiazzo

I comandanti possono essere uccisi o feriti nel combattimento ravvicinato o nel movimento nemico.

COMANDANTI DI ALA: quando viene rimosso un comandante di Ala, si prende un comandante di rimpiazzo (fuori gioco) che viene posto nell'esagono dove si trovava il comandante ferito o ucciso. Se quell'esagono è occupato dal nemico, il comandante di rimpiazzo viene posto nell'esagono amico più vicino.

COMANDANTI DI ARMATA: Se un Comandante di Armata viene ferito o ucciso, girate la pedina (che rappresenta il secondo in comando). Se il secondo in comando è un Comandante di Ala, ponete la nuova pedina di Comandante di Armata nell'esagono del Comandante di Ala e rimuovete il Comandante di Ala. Ponete un comandante di rimpiazzo nell'esagono del nuovo Comandante di Armata, che prenderà il comando dell'Ala. Se viene ucciso un secondo in comando, l'Armata deve operare senza Comandante di Armata.

9.2 Controllo per le perdite

COMBATTIMENTO RAVVICINATO: Dopo ogni Combattimento Ravvicinato che ha coinvolto comandanti, tirate un dado. Con un 6, tirate ancora. Se il secondo tiro è 2-5, il comandante viene ferito, con un 6 è ucciso. In ogni caso rimuovete il comandante. La distinzione tra morto e ferito vale per il morale di armata ed i punti vittoria.

MOVIMENTO: Quando un'unità nemica muove in un esagono che contiene un comandante amico, tirate un dado. Se il risultato è 6, questi viene ucciso. Altrimenti, si muove immediatamente nel più vicino esagono occupato da unità amiche.

10.0 Morale dell'Armata

TABELLE DEL MORALE: La collettiva capacità delle Armate di continuare a combattere nonostante le perdite subite viene riprodotta nelle Tabelle del Morale dell'Armata (AM). Il morale di ogni Armata inizia ad un livello specificato nelle istruzioni dello scenario. Il livello più elevato raggiungibile è la fine della tabella.

VARIAZIONI: Quando pedine di unità amiche sono eliminate, catturate o vanno in rotta fuori mappa, ponetele nella Tabella del Morale dell'Armata.

- Ponete ogni unità eliminata o segnalino (da Attivazione o Affaticamento) nella Tabella nella casella vuota di valore più elevato. Se non vi sono pedine sulla tabella, ponetela in quella del Morale Corrente.
- Ignorate sempre il segnalino di Morale Corrente quando ponete altri segnalini nella tabella. Questo non occupa mai una casella - serve solo per ricordare il livello del morale corrente.
- Il Morale dell'Armata può diminuire prima che avvenga il combattimento, per tentativi di Attivazione (6.0) ed affaticamento (25.2).
- Ponete le unità catturate nello stesso modo sulla tabella (ruotate di 180° rispetto alle altre unità).
- Se un'unità in rotta esce dalla mappa, ponetela sulla tabella come se fosse stata eliminata.
- Se un'unità da 3 o 4 livelli viene catturata o eliminata, ponete anche la pedina di rimpiazzo sulla tabella in un'altra casella diversa.

Le pedine poste nella tabella si usano per spostare il segnalino di Morale Corrente nella Fase di Variazione del Morale di Armata (21.0)

CATTURA DELL'ARTIGLIERIA: è importante sapere quanti livelli di artiglieria sono stati catturati. Ogni pedina di artiglieria posta sulla tabella del morale di armata può rappresentare 1 o 2 livelli catturati, ponete la pedina dalla parte dei 2 o 4 livelli se rappresenta 2 livelli di artiglieria catturata. Ponetela dalla parte a 1 o 3 livelli ad indicare 1 livello catturato.

Esempio: a Leuthen, gli austriaci tentano un'attivazione, non avendo perso morale sino a quel momento. Il giocatore pone segnalini di rotta (o altri non usati) nella casella 24 (sotto il segnalino di Morale Corrente) e 23 della tabella del morale di armata, e tira un dado. Se l'austriaco avesse perso due pedine prima di tentare l'attivazione, per un attacco prussiano contro il Distaccamento, i segnalini di rotta sarebbero stati posti nelle caselle 22 e 21.

10.1 Successo nel Combattimento (CS)

Ottenete segnalini di CS per la cattura, rotta o eliminazione di unità nemiche. Ogni volta che un'unità nemica va in rotta, per qualsiasi motivo, ottenete un segnalino CS. Ogni volta che una pedina nemica viene rimossa dalla mappa, per la completa eliminazione o per piazzare un segnalino sostitutivo, ottenete un segnalino CS. Notate che un'unità in rotta produce CS quando va in rotta e quando lascia la mappa. Quando un'unità nemica di 3-4 livelli viene catturata o eliminata, ricevete 2 segnalini CS.

10.2 Demoralizzazione dell'Armata

Un'armata può divenire Demoralizzata quando il suo segnalino di Morale Corrente entra nella casella 6 o meno della tabella. Alla fine della Fase di Variazione del Morale, se accade questo, tirate un dado per l'armata interessata. Sottraete il risultato dal valore della casella dove si trova il segnalino di Morale Corrente. Se il risultato è zero o meno, l'armata è Demoralizzata. Un'armata diviene automaticamente Demoralizzata

quando il suo segnalino di Morale Corrente viene posto nella casella zero o meno. Se si demoralizza, non recupera più.

Esempio: il prussiano modifica il suo morale per i segnalini CS e le unità in Rotta, e calcola un Morale Corrente di 4. Tira un dado ed ottiene un 3. Evita a malapena la demoralizzazione. Se avesse tirato un 5, avrebbe ottenuto un -1 netto, causando così la Demoralizzazione.

CONTROLLI DEL MORALE: Nel momento in cui un'armata diviene Demoralizzata, ogni unità amica entro 3 esagoni da unità nemiche deve effettuare un Controllo del Morale (8.3). Tutte le unità hanno un -1 per questo e tutti i futuri Controlli del Morale. La Demoralizzazione avviene dopo aver contato i CS nel turno, il che significa che qualsiasi CS ottenuto con la Demoralizzazione di Armata nemica non contano se non dal turno seguente. I controlli per la Demoralizzazione/Rotta sono simultanei e le due Armate effettuano il controllo nello stesso momento. Se diviene importante sapere quali unità si ritirano per prime ai fini di sapere le EZOC, i giocatori si alternano nel ritirare un'unità alla volta (determinate il primo a caso) fino a ritirarle tutte. Notate che qualsiasi unità in rotta perdono la loro ZOC immediatamente, anche se non si sono ancora ritirate.

Gli effetti continuativi della Demoralizzazione sono:

- +1 ai tiri per il Comando
- 1 per tutti i Controlli del Morale ed i Recuperi
- 1 in attacco nel combattimento ravvicinato o bombardamento
- +1 in difesa nel combattimento ravvicinato

Un'unità in Rotta di un'Armata Demoralizzata che viene attaccata è immediatamente catturata.

Le unità di Armate Demoralizzate devono spendere 1 MP per lasciare volontariamente la mappa da un bordo mappa amico. Queste unità non contano come eliminate.

10.3 Rotta dell'Armata

Un'armata è automaticamente in Rotta quando il segnalino del Morale Corrente va nella casella -10. Lo stato di Rotta è permanente, non può mai migliorare. Nel momento in cui un'armata va in Rotta, tutte le sue unità correntemente in Disordine vanno in Rotta. Tutte le unità in formazione entro 3 esagoni da unità nemiche effettuano un Controllo del Morale (8.3), ma con un -2.

La rotta dell'armata avviene dopo la conta dei segnalini CS del turno, quindi i segnalini CS ottenuti con la Demoralizzazione dell'Armata non contano sino al turno seguente. I controlli per la Rotta/Demoralizzazione sono simultanei. Risolvete i problemi delle EZOC nello stesso modo della Demoralizzazione.

Gli effetti continuativi della Rotta sono:

- +2 ai tiri per lo Stato di Comando
- 2 per tutti i Controlli del Morale e Recuperi
- 2 in attacco nel Combattimento Ravvicinato o bombardamento
- +2 in difesa nel Combattimento Ravvicinato

Le unità di Armate in Rotta devono spendere 1 MP per lasciare volontariamente la mappa da un bordo mappa amico. Queste unità non contano come eliminate.

Un'unità in Rotta di un'Armata in Rotta che viene attaccata è immediatamente catturata

11.0 Risultati del Combattimento

Il combattimento ravvicinato ed il bombardamento danno gli stessi risultati di combattimento. I risultati del combattimento sono espressi come: Nessun Effetto (-), Punti Perdita (LP) (numero), Scambio (Ex ed Ex +1), ed *, R, r, () o S come effetti aggiuntivi. Se l'attaccante sta assaltando solo unità in Rotta, non considera i risultati applicabili a sé.

11.1 Perdite

I giocatori devono tentare di soddisfare tutte le perdite (Punti Perdita o LP) subiti da ogni bombardamento e combattimento ravvicinato. Una parte non può causare all'avversario, in un singolo combattimento ravvicinato, un risultato di LP superiore al numero di livelli che hanno contribuito ad ottenere detto risultato. L'unità di testa per entrambe le parti devono essere le prime a subire un LP. Si soddisfa un LP, da parte di fanteria/cavalleria Ingaggiata (e solo Ingaggiata), in uno dei due modi seguenti: una perdita di livello o la ritirata. E' possibile, se tutte le unità sono *obbligate* a ritirarsi, che non si soddisfino tutti i LP. L'artiglieria non soddisfa mai LP. Notate che nel ritirare la fanteria/cavalleria, nuove unità di fanteria/cavalleria possono divenire Ingaggiate e soddisfare LP. Rispettando le altre regole, i giocatori possono liberamente assegnare LP a fanteria/cavalleria Ingaggiata.

11.1.1 Perdite di livello: una singola perdita di livello soddisfa un LP. Un'unità a 4 livelli che subisce una perdita di livello viene girata dalla parte 3, una da due livelli dalla parte 1. Un'unità a 3 livelli viene rimossa dalla mappa e sostituita con la sua equivalente a 2 livelli. Un'unità da 1 livello viene rimossa dalla mappa.

11.1.2 Assegnazione delle perdite di livello: Nel Combattimento Ravvicinato, un'unità deve subire almeno una perdita prima che si ritiri. Se gli LP sono stati causati da un bombardamento ad un esagono di distanza, le unità devono subire 2 perdite di livello prima di potersi ritirare.

11.1.3 Ritirate obbligate: Le unità possono subire perdite di livello aggiuntive fino a quando il loro morale corrente scende sotto a 5. Se viene assegnato un LP ad un'unità con morale inferiore a 5 che ha già subito la sua perdita di livello obbligatoria, quell'unità subisce una perdita di Stato di Morale (e quindi si ritira) invece che subire un'altra perdita di livello. Questo soddisfa un LP.

- Se l'unità ha morale 4, va in Disordine
- Se l'unità ha morale 3, va in Rotta

Esempio: una unità prussiana da sola 7-5-3 subisce 2 LP. Deve subire una perdita a 5-4-3. Con il morale ora a 4 e nessun'altra unità amica nel combattimento per assorbire l'LP rimanente, deve effettuare un esagono di ritirata ed andare in Disordine. Questo soddisfa il secondo LP e quindi l'intero risultato.

11.1.4 Ritirate volontarie

Le unità con morale di 5 che hanno subito la perdita obbligatoria (11.1.2) possono volontariamente subire un risultato di Disordine. Tale ritirata *non* può avvenire in EZOC. Dal momento che i giocatori devono soddisfare più LP possibili, un'unità non si può ritirare volontariamente a meno che non sia l'ultimo LP o se vi sono altre unità disponibili per soddisfare tutti gli LP rimasti.

Esempio: un'unità prussiana a 3 livelli 7-5-3 è raggruppata come prima unità su un'unità 8-6-3 da 4 livelli, ed il gruppo subisce un risultato di 4 LP nel combattimento. La prima unità, Ingaggiata, subisce una perdita e diviene 5-4-3. Dal momento che il suo morale è inferiore a 5, deve ritirarsi e va in Disordine per il secondo LP. L'unità 8-6-3 è ora Ingaggiata. Subisce una perdita a 7-5-3 per il terzo LP. Il giocatore può ora scegliere per la quarta perdita: riduzione dell'unità a 5-4-3 che rimarrebbe in formazione e nell'esagono, o ritirata e Disordine rimanendo 7-5-3.

Esempio 2: un singolo 7-5-3 prussiano subisce 3 LP. Deve subire una perdita a 5-4-3, ritirarsi di un esagono andando in Disordine. Infine, essendovi da soddisfare ancora 1 LP, l'attaccante effettua un'Avanzata o Attacco d'Impeto (19.10).

11.2 "EX" - Scambi

Gli Scambi sono risultati in LP dove il numero esatto di LP dipende dalla dimensione delle forze coinvolte. Sommate separatamente tutti i livelli nemici Ingaggiati coinvolti e dividete il risultato per 4, arrotondando al numero intero più vicino; 0,5 viene arrotondato per eccesso. Il risultato sono gli LP applicati al *nemico*. Per un risultato "EX +1", effettuate gli stessi calcoli ed aggiungete 1 al numero finale di LP. Per un risultato "EXr" fatte gli stessi calcoli dopo aver soddisfatto tutti gli LP.

Esempio: unità prussiane da 3 livelli e 2 livelli attaccano austriaci da 4 livelli e 2 livelli, il risultato è EX/EX. 5 livelli prussiani / 4 austriaci = 1,25, arrotondato a 1 LP austriaco. 6 livelli austriaci / 4 = 1,5 arrotondato a 2 LP prussiani.

11.3 Risultati "*", "R", "r", "." ed "S"

Vi sono molti risultati che possono aversi in aggiunta agli LP.

11.3.1 "*" – Perdita di artiglieria: Questo è l'unico risultato del Bombardamento e del Combattimento Ravvicinato che provoca perdite per l'artiglieria. Un asterisco significa che un'unità di artiglieria nemica nell'esagono perde 1 SP, come per 11.1.1. Questo è l'unico modo con il quale l'artiglieria può essere ridotta oltre che la cattura e non ha effetto sul risultato di LP. Notate che l'artiglieria non può soddisfare i risultati di LP, e se non vi è artiglieria presente l'asterisco viene ignorato.

11.3.2 "R" – Rotta: Una "R" dopo il numero di LP significa che qualsiasi ritirata deve essere condotta come Rotta, senza tener conto del morale corrente dell'unità.

11.3.3 Ritirata aggiuntiva ("r"): Dopo che sono state soddisfatte tutte le perdite, tutte le unità rimanenti Ingaggiate di fanteria/cavalleria che hanno morale inferiore a 5 subiscono un risultato di Disordine. Le unità

con morale 5 o più non ne sono influenzate. Questo risultato non causa mai direttamente una Rotta di un'unità in formazione, senza tener conto del morale corrente. Le unità di supporto che divengono Ingaggiate quale risultato delle ritirate non sono influenzate dal risultato "r". Il bombardamento può dare una "r" quando nessuna unità è Ingaggiata. In questo caso, le unità che sarebbero Ingaggiate (i primi 4 livelli) sono influenzate dal risultato.

11.3.4 "()" - Minori LP per Unità di Supporto: Per i risultati fra parentesi, diminuite i LP di uno se vi sono unità di Supporto nell'esagono, prima di soddisfare gli LP.

11.3.5 "S" - Resa: Una "S" significa che qualsiasi unità Ingaggiata di fanteria/cavalleria con morale 3 o meno si arrende immediatamente e viene Catturata, assorbendo 1 LP ciascuna (solamente!). Le unità con morale superiore a 3 ma che lo diminuiscono a 3 o meno per aver subito LP nel combattimento in corso sono anch'esse soggette alla resa.

Esempio: un 3-3-5 austriaco, a 2 livelli, e un 4-3-3 a 2 livelli sono raggruppati assieme (e sono entrambi Ingaggiati) sopra un 4-4-3 austriaco da 2 livelli. Il gruppo subisce un risultato 4 RS. Dal momento che entrambe le unità Ingaggiate hanno morale 3, si arrendono immediatamente, assorbendo 2 LP. Il 4-4-3 subisce una perdita e diviene 2-2-2, arrendendosi poi e assorbendo così 4 LP.*

12.0 Sequenza di gioco

Il gioco si divide in turni, il cui numero totale è indicato nelle regole dello scenario. Ogni turno è a sua volta diviso nel turno di giocatore prussiano e nel turno di giocatore della coalizione, ognuno dei quali composto da varie fasi. Una volta che un giocatore ha terminato una fase, non può tornare ad effettuare azioni precedenti a meno che l'avversario non lo consenta. Il giocatore che muove/attacca è quello Attivo. L'altro è quello Inattivo. Dopo aver completato ogni turno, tornate all'inizio della sequenza di gioco ed iniziate un nuovo turno, fino al completamento del numero indicato.

A. Turno Prussiano

1. Fase di Attivazione dell'Armata (solo negli scenari più grandi) (13.0).
2. Fase di Determinazione del Comando (14.0)
 - A. Sottofase di schieramento dalla colonna (14.1)
 - B. Tiri per il Comando di Gruppo (14.2)
3. Fase di Movimento (15.0)
 - A. Sottofase delle unità in rotta (15.1)
 - B. Piazzamento dei segnalini di unità Ingaggiate (15.2)
 - C. Sottofase di Movimento Normale (15.3)
4. Fase di Bombardamento offensivo (16.0)
5. Fase di Recupero (17.0)
6. Fase di Bombardamento difensivo (18.0)
7. Fase di Combattimento Ravvicinato (19.0)
8. Rimozione dei segnalini di Ingaggiato (20.0)

B. Turno della Coalizione

L'alleato ripete le fasi sopra dettagliate usando le proprie forze.

C. Fase di Variazione del Morale dell'Armata (21.0)

I due giocatori variano la posizione dei loro segnalini di morale corrente, effettuano i controlli e le procedure per la Demoralizzazione/Rotta dell'Armata, se necessario.

D. Fase di fine Turno

Spostatate il segnalino di turno nella casella seguente ed iniziate un nuovo turno.

13.0 Fase di Attivazione dell'Armata

13.1 Attivazione normale

Nella Fase di Attivazione dell'Armata, un giocatore può tentare la normale attivazione della propria Armata, se non è ancora attivata. Per tentare l'attivazione, il giocatore paga il costo di attivazione (specificato nelle istruzioni dello scenario) diminuendo il Morale di Armata dell'ammontare indicato. Tira poi un dado ed aggiunge il Valore di Iniziativa del Comandante di Armata. Se il risultato è 7 o più, l'Armata si attiva e può iniziare il normale Comando/Movimento. Il morale usato è perso anche se il risultato è inferiore a 7. Un

giocatore la cui Armata non è attivata non effettua alcuna delle rimanenti fasi del suo Turno di Giocatore. Vedere 10.0 per come indicare il morale usato, e 6.1 per l'attivazione dell'Armata.

13.2 Attivazione CDO

Un giocatore che tenta un'Attivazione CDO (6.1.3 e 6.3.2) tira il dado e vi aggiunge il Valore di Iniziativa del proprio Comandante di Armata. Se il risultato è 8 o più, il giocatore *può* attivare la sua Armata pagando il costo di attivazione indicato dallo scenario. Notate che l'Attivazione CDO avviene nel corso di una Fase di Movimento nemica, e non nel corso della propria Fase di Attivazione dell'Armata.

14.0 Fase di Determinazione del Comando

14.1 Sottofase di Schieramento da Colonna

I giocatori decidono Schiereranno le loro Ali che sono In Colonna (7.3.2). Questa decisione deve essere presa prima di determinare lo Stato di Comando. I giocatori dichiarano quali loro Ali si schiereranno. Le unità di artiglieria possono Schierarsi con qualsiasi Ala che si Schiera se si trovano entro 5 esagoni dal proprio Comandante di Ala.

14.2 Sottofase di Tiro per il Comando di Gruppo

Per ogni gruppo, il giocatore attivo tira un dado e confronta il risultato con il valore di Comando (6.2). Se il risultato è pari o inferiore, quel gruppo è Efficace. Se è superiore, è Inefficace. Ponete i segnalini relativi sulla mappa per segnalarlo. Se tutti i Gruppi sono Efficaci, i Comandanti Speciali (quelli con una stella, 6.2.1) non sono necessari. Altrimenti, ogni Comandante Speciale ha una possibilità di rendere Efficace un'Ala, ma solo se è il comandante di quell'Ala o deve essere raggruppato con quel comandante di Ala. Un Comandante Speciale di Ala può influenzare solo un'Ala per turno (che può essere la propria, ma non necessariamente). Oltre all'Ala, un Comandante Speciale può anche influenzare qualsiasi unità di artiglieria con la quale è raggruppato. Tirate un dado: se il risultato è pari o inferiore all'iniziativa del Comandante Speciale, l'Ala più qualsiasi artiglieria scelta è Efficace per quel turno.

Esempio: A Roszbach, l'armata franco/imperiale (FrE) ha un valore fanteria/artiglieria di 2, cavalleria di 3, e per il gruppo Loudon/St. Germaine (L/S) di 3. Il giocatore francese tira e pone un segnalino sui 3 gruppi. Ottiene un 4 per la fanteria, un 4 per la cavalleria ed un 3 per L/S. Questo significa che tutta l'altra fanteria/artiglieria e cavalleria francese è Inefficace, ma tutte le unità del gruppo L/S sono Efficaci.

A Zorndorf, l'armata prussiana ha un valore base di fanteria/artiglieria di 4 e pure 4 per la cavalleria. Inoltre, Federico è un comandante speciale che può influenzare la fanteria o artiglieria (4I) e Seydlitz può influenzare la cavalleria (5C). Nel turno 1, il prussiano tira un 2 per la fanteria/artiglieria ed un 4 per la cavalleria. Tutte le unità sono Efficaci. Seydlitz e Federico non devono tirare. Nel turno 2, il prussiano tira un 5 per fanteria/artiglieria ed un 4 per la cavalleria. Federico, raggruppato con il comandante Kanitz e due unità di artiglieria, tira un 4; l'Ala di fanteria di Kanitz e quelle due unità di artiglieria (solamente) possono usare il pieno movimento, Seydlitz non deve tirare.

15.0 Fase di Movimento

In questa fase, i giocatori muovono tutte le loro pedine (7.0). Notate che l'artiglieria che muove in questa fase non sarà in grado di bombardare.

15.1 Fase di Movimento di Rotta

Tutta la fanteria e cavalleria in Rotta deve muovere in questa fase (8.2). L'artiglieria in Rotta non muove mai.

15.2 Fase di piazzamento dei segnalini di Ingaggiato

Tutti gli esagoni con fanteria e cavalleria che sono in EZOC sono indicati con un segnalino di Ingaggiato (4.3) ed hanno movimento limitato (7.2).

15.3 Fase di Movimento Normale

Il giocatore può ora muovere tutte le pedine non in Rotta (7.0). Qualsiasi artiglieria che muove deve essere indicato con un segnalino di movimento appropriato. I giocatori possono mettere In Colonna le Ali in questa fase.

16.0 Fase di Bombardamento Offensivo

Il giocatore attivo può bombardare con l'artiglieria che è:

- Raggruppata sopra a tutta la fanteria e cavalleria del proprio esagono
- Non è In Colonna
- E non ha mosso nel turno di giocatore

Ogni unità di artiglieria può sparare contro un solo esagono per turno. Inoltre, ogni esagono può essere bombardato una sola volta per turno. Se più unità sparano contro lo stesso esagono, si somma la forza di bombardamento. Risolvete i bombardamenti uno alla volta.

16.1 Scelta del bersaglio

L'artiglieria può bombardare qualsiasi esagono ad una distanza massima di 3. Devono avere LOS al bersaglio (5.0). L'artiglieria adiacente ad un'unità nemica può sparare solo contro detta unità. Le unità di artiglieria non possono bombardare unità nemiche adiacenti ad unità amiche, a meno che l'artiglieria sia raggruppata o adiacente ad *ogni* tale unità amica *ed* adiacente al bersaglio.

16.2 Risoluzione del bombardamento

Sommate la forza di bombardamento di tutte le unità che sparano allo stesso bersaglio. La forza di bombardamento varia a seconda del raggio. Trovate la colonna corrispondente al totale sulla Tabella del Bombardamento. Notate che non vi è la colonna 1 – lo sparare con forza 1 non causa alcun danno. Determinate il DRM totale sommando quelli che si applicano indicati nella Tabella dei DRM per il Bombardamento. I DRM positivi sono a vantaggio di chi spara, quelli negativi per il bersaglio. Per determinare il DRM del terreno, l'attaccante sceglie un esagono attaccante ed uno difendente. Applicate il terreno meno favorevole tra questi due, inclusi i lati d'esagoni applicabili a tutti e due gli esagoni, inclusi i lati d'esagono. Tirate un dado e modificatelo sommandovi il totale dei DRM. Applicate il risultato corrispondente che si trova incrociando il tiro di dado modificato sulla colonna della forza sulla Tabella del Bombardamento. Le perdite causate dal bombardamento devono essere prese da unità che sono o che sarebbero Ingaggiate nell'esagono attaccato. Il possessore applica le perdite tra le sue unità che possono subirle.

16.3 Rimozione dei segnalini di movimento

Dopo aver completato tutto il bombardamento offensivo, rimuovete i segnalini di artiglieria che ha mosso [*Artillery Moved*] dalla mappa.

17.0 Fase di Recupero

Il giocatore attivo può tentare di Recuperare tutte le unità in Disordine e Rotta (8.5).

18.0 Fase di Bombardamento Difensivo

Il giocatore inattivo può bombardare con l'artiglieria che è raggruppata sopra a tutta la fanteria e cavalleria dell'esagono, e non è in colonna. *Il bombardamento difensivo è consentito solo contro unità adiacenti.* Usate 16.2 per la risoluzione.

19.0 Fase di Combattimento Ravvicinato

PROCEDURA: Ogni unità di fanteria e cavalleria Ingaggiata di entrambe le parti deve partecipare al Combattimento Ravvicinato. In generale, nessuna unità può partecipare a più di un combattimento ravvicinato per turno, sebbene le Cariche di Cavalleria possano essere un'eccezione. In ogni Combattimento Ravvicinato, seguite l'intera Sequenza prima di procedere con quello seguente. L'ordine di risoluzione sta al giocatore attivo.

Sequenza del Combattimento Ravvicinato

1. Designazione dell'attacco
2. Ritirata prima del combattimento
3. Determinazione del rapporto di forze
4. Scelta dell'unità di testa
5. Determinazione del DRM
6. Risoluzione del combattimento ravvicinato
7. Controllo per le perdite dei comandanti
8. Applicazione dei risultati
9. Avanzata dopo il combattimento
10. Avanzata/Attacco di Impeto (momentum)
11. Assegnazione dei segnalini di Successo in Combattimento
12. Azione di cavalleria

19.1 Designazione dell'attacco

Il giocatore attivo designa quali esagoni attaccanti partecipano nel Combattimento Ravvicinato. Solo le unità di fanteria e cavalleria Ingaggiate possono partecipare al combattimento ravvicinato. Tutti gli esagoni attaccanti devono essere adiacenti a tutti gli esagoni difendenti.

ARTIGLIERIA E COMBATTIMENTO RAVVICINATO: gli esagoni che contengono solo unità di artiglieria possono anch'essi essere assaltati. Se vi sono solo unità di artiglieria, si effettuano solo le fasi 9 e forse 11 della sequenza.

19.1.1 Attacchi di Fianco, Difesa Supportata

Se un viene scelto per il Combattimento Ravvicinato un singolo esagono difendente, e questo è completamente circondato da unità attaccanti o dalle loro ZOC, si avrà un Attacco di Fianco o una Difesa con Supporto. Non contate le ZOC delle unità che non partecipano all'attacco. La ZOC non viene annullata dalla presenza di unità amiche.

ATTACCO DI FIANCO: Si ha un Attacco di Fianco quando l'esagono difendente *non* contiene unità di supporto. L'attaccante ottiene un DRM di +3 al tiro di dado per la risoluzione del Combattimento Ravvicinato.

DIFESA SUPPORTATA: Si ha una Difesa Supportata quando l'esagono difendente contiene unità di supporto. In questo caso solo il difensore può aggiungere la forza di fino ad altri 4 livelli di unità di supporto. La Difesa con Supporto si risolve con un solo combattimento, con un +1 LP aggiuntiva al risultato di entrambe le parti.

19.2 Ritirata prima del combattimento

Le unità veloci in difesa possono ritirarsi di un esagono prima del Combattimento Ravvicinato, se non vi è cavalleria in Formazione Ingaggiata negli esagoni attaccanti. Tutte le unità nell'esagono che possono ritirarsi devono farlo nello stesso momento e vanno nello stesso esagono. Si possono ritirare in EZOC e si pongono sopra qualsiasi gruppo nel quale si ritirano. Quando un'unità si ritira, le altre unità nel suo esagono originario possono divenire Ingaggiate, e l'attacco deve essere eseguito contro di esse.

19.3 Determinazione del rapporto di forze

L'attaccante somma i punti forza di tutte le unità Ingaggiate di fanteria/cavalleria che attaccano. Il difensore fa lo stesso con le sue unità Ingaggiate negli esagoni attaccati. Nella Difesa con Supporto (19.1), il difensore può anche aggiungere la forza delle unità di supporto fino a 4 livelli di forza a questo totale. Non vi è limite al numero di SP che possono essere contati per esagono. Solo 8 SP di fanteria e 6 SP di cavalleria possono essere contati dallo stesso esagono attaccante o difendente in un singolo Combattimento Ravvicinato. Nella Difesa Supportata, applicate questo limite separatamente per le unità Ingaggiate e per quelle di Supporto. Dopo aver sommato tutti gli SP per le due parti il totale dell'attaccante è confrontato (diviso) con quello del difensore. Si arrotonda il rapporto così ottenuto a favore del difensore sino a trovare una delle colonne indicate nella Tabella del Combattimento.

Esempio: 5 SP che attaccano 4 SP è un 1-1, ma 4 che ne attaccano 5 è un 1-2. Inoltre, 7 SP che attaccano 4 SP è un 3-2.

19.4 Scelta delle unità di testa

Ogni giocatore deve scegliere un'unità di fanteria o cavalleria Ingaggiata da uno degli esagoni partecipanti, da considerare unità di testa. Si usa il suo morale per la determinazione del DRM al combattimento ravvicinato, ed essa subirà per prima i risultati avversi. L'unità scelta può non essere sopra ad un gruppo, deve solo essere Ingaggiata.

19.5 Determinazione del DRM

Il giocatore attivo controlla l'elenco dei DRM sulla Tabella del Combattimento, somma tutti i DRM applicabili ottenendo così un singolo DRM che modificherà il risultato del tiro di dado. Per determinare il DRM del terreno, l'attaccante sceglie un esagono attaccante ed uno difendente. Applicate il terreno meno favorevole tra questi due, includendo tutto il terreno su lato d'esagono di entrambi gli esagoni. Questo terreno è indipendente dalla scelta dell'unità di testa.

19.5.1 Assalto di Cavalleria. Si ha Assalto di Cavalleria quando in un Combattimento Ravvicinato tutte le unità attaccanti che contribuiscono con SP sono di cavalleria e tutte le unità difendenti che contribuiscono con SP sono di cavalleria, o fanteria In Colonna, in Disordine o in Rotta. Considerate i punti di assalto di tutta la cavalleria in formazione che ha contribuito con SP (arrotondando al numero intero più vicino; .5 è

arrotondato ad 1) per parte, ed usatelo come modificatore netto se una delle parti ha superiorità. La cavalleria in Disordine non conta mai per questo fine.

EFFETTI DEL TERRENO: l'assalto di cavalleria non è mai usato quando il terreno del difensore è bosco, cittadina o palude, quando il terreno dell'attaccante è bosco, o quando è stata compreso come DRM del terreno un trinceramento.

Esempio: un attacco da terreno aperto a cittadina dà un -1. Un attacco di cavalleria da bosco a terreno aperto dà un -4. Un attacco di fanteria da terreno aperto e di cavalleria da bosco a cittadina dà -1. Se vi è un trinceramento tra gli esagoni di terreno aperto e cittadina, il modificatore diviene -3.

Esempio: un corazziere prussiano e due dragoni attaccano un ussaro austriaco. Il prussiano ha 4 punti di assalto e tre unità modificatore +1. L'austriaco non ha punti di assalto, quindi il DRM è +1.

19.6 Risoluzione del Combattimento Ravvicinato

Il giocatore attivo tira un dado, lo modifica con il DRM, e confronta il risultato così ottenuto sulla colonna corretta indicante il rapporto di forze, trovando così il risultato

19.7 Controllo per le perdite dei comandanti

Se vi erano comandanti raggruppati negli esagoni coinvolti nel Combattimento Ravvicinato, devono controllare per le perdite dei comandanti (9.2).

19.8 Applicazione dei risultati

Si applicano i risultati del Combattimento Ravvicinato secondo quanto indicato nel capitolo 11. Vi sono due risultati: alla sinistra della barra per l'attaccante, a destra per il difensore. Il difensore applica il risultato prima dell'attaccante, ma entrambi si considerano simultanei. Pertanto, i risultati dell'attaccante non sono influenzati dalla riduzione o ritirata delle unità del difensore. In particolare, qualsiasi unità che va in Rotta quale risultato del Combattimento Ravvicinato perde la sua ZOC immediatamente e non può effettuare alcuna cattura quale risultato del Combattimento Ravvicinato.

19.9 Avanzata dopo il combattimento

Se viene lasciato libero qualsiasi esagono difendente o se contiene sola artiglieria, l'attaccante può far avanzare *qualsiasi* unità di fanteria o cavalleria Ingaggiata o di supporto dagli esagoni che hanno attaccato, *in qualsiasi ordine di raggruppamento*, fino al limite di raggruppamento. Qualsiasi comandante può avanzare assieme alle unità. L'artiglieria non avanza mai. L'unico caso in cui il difensore può avanzare è se un esagono attaccante contiene solo artiglieria; in questo caso, qualsiasi fanteria/cavalleria difendente può avanzare nello stesso modo delle unità attaccanti. L'avanzata dopo il combattimento è l'unico caso in cui unità avversarie possono occupare lo stesso esagono.

19.9.1 Cattura dell'artiglieria

Dopo l'avanzata, si può tentare la cattura di qualsiasi unità di artiglieria nell'esagono attaccato. Se l'artiglieria è in Rotta, il tentativo di cattura ha automaticamente successo. Altrimenti, tirate un dado per ogni unità di artiglieria in Disordine o in formazione che si trova nell'esagono. Il risultato viene modificato dal DRM di Cattura dell'Artiglieria che si trova nella Tabella di Cattura dell'Artiglieria.

Ogni pedina di artiglieria posta sulla Tabella AM può rappresentare 1 o 2 livelli catturati, ponete la pedina dalla parte a 2 o 4 livelli ad indicarne 2 livelli. Ponetela dalla parte a 1 o 3 livelli per indicarne 1 livello.

19.10 Avanzata/Attacco di Impeto

Se non è stata soddisfatta l'intera perdita e l'attaccante è avanzato, questi ottiene un bonus. Può fare una delle cose seguenti:

Avanzata d'impeto - avanzare di un altro esagono in qualsiasi direzione. Un'avanzata d'impeto può essere effettuata solo da un'unità che non ha unità di fanteria/cavalleria adiacenti.

Attacco d'impeto - ponete un segnalino di Attacco d'Impeto [*Momentum Attack*] su qualsiasi esagono nemico adiacente. Questo modificatore si applicherà al combattimento successivo che coinvolge l'esagono. Se l'esagono viene attaccato nella fase corrente, l'attaccante ottiene un DRM +2. Se l'esagono è obbligato ad attaccare nel turno seguente, si applica il modificatore del segnalino come un -2. I segnalini di attacco d'impeto sono cumulativi e sono rimossi dopo aver dato il loro DRM. Se l'esagono indicato viene lasciato libero prima di un attacco, scartate il segnalino.

19.11 Assegnazione dei segnalini di Successo in Combattimento

I due giocatori ottengono segnalini di CS per le unità nemiche in Rotta e per quelle rimosse (10.1).

19.12 Azione di cavalleria

La cavalleria può essere in grado di effettuare una Carica, il che le consente di partecipare ad un Combattimento Ravvicinato aggiuntivo nello stesso turno.

19.12.1 Chi può partecipare: dopo le avanzate, la cavalleria in Formazione attaccante può tentare la carica. Si possono includere le unità che erano di supporto all'attacco iniziale, se divengono Ingaggiate dopo essere avanzate. Le unità attaccanti devono essere formate dopo aver subito qualsiasi perdita dal primo combattimento per poter effettuare la Carica. Le Cariche non possono essere tentate quando si attacca in bosco, cittadina, palude e trinceramenti. Non è necessario avanzare per tentare una Carica (ad esempio, se l'esagono difendente originario non è stato vuotato). La cavalleria può partecipare ad un solo tentativo di Carica per turno.

19.12.2 Effettuazione della Carica: Il giocatore attivo sceglie quale cavalleria tenta la Carica, designa gli esagoni coinvolti e tira un dado che si userà per tutte le unità che effettuano il tentativo. Per ogni unità aggiungete il morale corrente dell'unità al risultato. Il giocatore può anche aggiungere il modificatore del Comandante di Ala di Cavalleria se raggruppato con le unità. Se il tiro di dado modificato è 10 o meno, l'unità *non* può partecipare. Se è 11 o più l'unità rimane in formazione e deve partecipare ad un altro combattimento ravvicinato contro qualsiasi esagono adiacente. Il Combattimento Ravvicinato coinvolgente la cavalleria in carica deve essere risolto subito. Se il Combattimento Iniziale ha dato un Attacco d'Impeto contro un esagono, questo deve essere designato come esagono difendente per la Carica.

19.12.3 Disordine di Cavalleria. Dopo aver risolto il Combattimento Ravvicinato dovuto alla Carica, la cavalleria in Formazione che era Ingaggiata nelle risoluzioni del Combattimento Ravvicinato originario o nella Carica va automaticamente in Disordine (questo include le unità di supporto che sono state Ingaggiate prima di assegnare i LP, ma non quelle Ingaggiate nel soddisfare l'ultimo LP). Inoltre, la cavalleria in Formazione che ha tentato la Carica (con successo o meno) va in Disordine. Notate che anche se non viene tentata alcuna Carica, la cavalleria Formata di entrambe le parti che era Ingaggiata nel combattimento va lo stesso in Disordine.

La cavalleria che è andata in Disordine in questa fase *non* si ritira (eccezione ad 8.1). Notate inoltre che solo la cavalleria in Formazione va in Disordine, quindi non vi possono essere Rotte dovute a questa regola.

20.0 Fase di rimozione dei segnalini di Ingaggiato

Dopo aver risolto tutti i Combattimenti Ravvicinati, rimuovete tutti i segnalini di Ingaggiato che rimangono sulla mappa.

21.0 Fase di variazione del Morale di Armata

FASE UNO: ogni turno, ogni 3 segnalini CS (10.1) ottenuti da entrambi i giocatori si ha il bonus di un AM (morale). I segnalini CS in più sono persi. Per ogni bonus di AM ottenuto, prendete tutte le pedine di numero inferiore dalla Tabella del Morale e spostatele in avanti di un livello (ma non oltre la fine della tabella), quindi ripristinando del Morale. Se non vi sono pedine sulla tabella se non quella di Morale Corrente, spostatelo in avanti del numero corretto di caselle. Rimettete tutti i segnalini CS da parte.

FASE DUE: Ogni giocatore conta poi il numero di unità amiche in rotta sulla mappa, poi arretra il suo segnalino di Morale Corrente del numero corrispondente. Se non vi sono unità amiche in rotta sulla mappa, il segnalino del Morale Corrente viene spostato nella casella occupata con il numero inferiore. Questo è il Morale Corrente dell'Armata. Ricordate che il segnalino di Morale Corrente non riempie mai una casella.

FASE TRE: Se il Morale Corrente dell'Armata è 6 o meno, tirate per la possibile Demoralizzazione (10.2). Se questa ha luogo, applicate le relative procedure e girate il segnalino dalla parte di demoralizzazione.

FASE QUATTRO: Se il Morale Corrente dell'Armata è -10 o meno, applicate immediatamente le procedure di Rotta.

Esempio: il prussiano inizia con le sue caselle di Morale dell'Armata piene sino a 34 e il segnalino di Morale Corrente a 34. Nel turno perde 2 pedine, che pone nelle caselle 33 e 32. Nella Fase di Definizione del Morale, conta 2 segnalini CS che ha guadagnato - cosa che non gli dà alcuna modifica. Conta poi 2 unità in rotta sulla mappa, quindi arretra il segnalino nella casella 30. Nel turno seguente perde altre 2 pedine che pone nella casella 31 e 30 (sotto il segnalino di Morale Corrente); poi una delle sue unità in rotta muove fuori mappa, e la pone nella casella 29. Ma nella Fase di Definizione del Morale conta 6 segnalini CS. Quindi sposta l'unità in rotta dalla casella 29 e quella distrutta dalla casella 30 nella casella 31. Ha quindi migliorato il suo morale di due livelli. Non conta alcuna unità in rotta, quindi pone il segnalino di Morale Corrente nella casella occupata di valore inferiore, la 31.

22.0 Regole degli Scenari

I giocatori tentano di distruggere o mandare in Rotta le forze avversarie, ed in alcuni casi avanzare in o proteggere del terreno importante, minimizzando le proprie perdite. La vittoria si determina dai punti vittoria conseguiti secondo la Tabella relativa e gli obiettivi specifici dello scenario.

22.1 Tabella dei Punti Vittoria (VP)

Alla fine dello scenario, le due parti ottengono VP come segue:

- 1 Punto: per ogni pedina distrutta o andata in rotta fuori mappa.
- 2 Punti: per ogni pedina di fanteria/cavalleria catturata.
- 2 Punti: per ogni livello di artiglieria catturata.

Solo per la Coalizione

- 10 punti: per ferire Federico
- 30 punti: per uccidere Federico

Solo per il prussiano:

- 4 Punti: per ferire Daun
- 10 Punti: per uccidere Daun
- 2 Punti: per ferire o uccidere qualsiasi altro Comandante di Armata della Coalizione.

Ogni scenario può avere anche una sua specifica tabella dei punti vittoria.

PROCEDURA: Alla fine del gioco, ogni giocatore somma i VP ottenuti per l'eliminazione e cattura delle unità nemiche, poste nella Tabella del Morale avversaria, e quelli per l'occupazione di specifici obiettivi territoriali indicati nello scenario. Si sottrae il totale della Coalizione da quello prussiano, ottenendo un numero positivo o negativo. Confrontatelo con le condizioni di vittoria dello scenario per determinare il vincitore.

22.2 Piazzamento dello Scenario

I giocatori scelgono quale battaglia verrà giocata, chi comanderà i contendenti, le regole opzionali e se si gioca uno scenario o l'intera battaglia. I giocatori piazzano le loro unità sulla mappa secondo lo scenario che stanno giocando. Gli scenari principali hanno delle aree dove si posizionano inizialmente le unità. Le battaglie usano gli esagoni di piazzamento stampati sulle unità iniziali. Inoltre, gli scenari possono avere esagoni di entrata da dove entreranno altre unità nel corso del gioco. Le unità di sostituzione sono tenute da parte. Nessuna unità si può piazzare In Colonna, a meno che non sia indicato diversamente.

COMANDANTI: I Comandanti di Ala si possono piazzare con qualsiasi unità del proprio comando, a meno che non sia indicato diversamente, mentre quelli di Armata con qualsiasi unità.

SEGNALINI: Il Morale Corrente dell'Armata si pone sui livelli iniziali. Il segnalino di turno si pone nella casella iniziale della tabella del turno.

ATTIVAZIONE: Per le battaglie, entrambe le armate sono sempre considerate attivate. Per gli scenari principali, si dovranno attivare le armate.

INIZIO VELOCE: I piazzamenti veloci sono indicati in una tabella a parte, che riporta i piazzamenti delle unità per gli scenari principali e si può usare al posto delle istruzioni di piazzamento dello scenario.

23. La battaglia di Rossbach

Rossbach, 5 Novembre 1757: Federico sconfigge l'armata Franco/Imperiale mediante l'impiego dell'ordine obliquo.

23.1 Tabella VP aggiuntiva

L'Imperiale ottiene 10 VP per avere 3 unità di fanteria in o adiacenti alla cittadina di Klein/Gross Kammer (1607/1608/1706) oppure Reichertswerben (2604/2605/2606) alla fine del gioco. Si può avere un solo bonus. Per lo scenario della battaglia vale solo il bonus di Reichertswerben.

23.2 Condizioni di vittoria

Il vincitore ed il livello di vittoria si determinano dopo il completamento dell'ultimo turno dello scenario.

Vittoria decisiva prussiana

L'armata Imperiale va in Rotta, quella prussiana non è Demoralizzata ed il differenziale è +22 o più (risultato storico).

Vittoria sostanziale prussiana

L'armata Imperiale va in Rotta, quella prussiana non è Demoralizzata ed il differenziale è +16 o più.

Vittoria marginale prussiana

L'armata Imperiale va in Demoralizzazione o in Rotta, quella prussiana non è Demoralizzata ed il differenziale è +6 o più.

Vittoria marginale Imperiale

Non si ottiene nessuna condizione di vittoria.

Vittoria sostanziale Imperiale

L'armata Imperiale non è Demoralizzata, il differenziale di punti vittoria è 6 o meno.

Vittoria decisiva Imperiale

L'armata prussiana è Demoralizzata, il differenziale di punti vittoria è 0 o meno.

23.3 Scenario Principale

Lo scenario dura dalle 0830 alle 1730 (10 turni).

Armata Prussiana

Morale: 14

Costo di Attivazione: 1 punto primo tentativo, gratuito in seguito.

Valori di Comando:

- Fanteria/artiglieria: 5
- Cavalleria: 5
- Federico: 5I
- Seydlitz: 5C

Bordo mappa amico: est e nord.

Armata Franco-Imperiale

Morale: 12

Costo di Attivazione: vedere 18.2.3.

Valori di Comando:

- Fanteria/artiglieria: 2
- Cavalleria: 3
- Loudon/St. Germaine: 3

Bordo mappa amico: sud e ovest.

Piazzamento

Il giocatore imperiale piazza tutti i Comandanti di Ala e le loro unità a sud di Mucheln, ad ovest della fila xx23, a nord della 2700 incluse.

Il prussiano si piazza per secondo. Ponete tutti i comandanti e le loro unità ad est della fila xx18, a nord della fila 2500 inclusa.

23.3.1 L'armata Imperiale non ha Comandante in Capo. Sebbene l'austriaco Hildburghausen fosse formalmente in comando, aveva poca influenza sui francesi di Soubise. Sono trattati quindi come comandanti di ala.

23.3.2 Tutte le unità di cavalleria imperiali entro 3 esagoni del Comandante di Ala Baden può tracciare il comando a questi invece che al proprio Comandante di Ala.

23.4 Condizioni storiche: mancanza di tempo / attivazione dell'armata imperiale

Ogni turno, nella Fase di Attivazione dell'Armata, l'imperiale tira un dado. Con un 1, può volontariamente Attivarsi senza alcun costo. Se si attiva volontariamente, l'imperiale può immediatamente richiedere fino a +8 punti al morale se tutte le sue unità lasciano le loro posizioni per muovere ogni turno *fino a che* qualsiasi 3 unità di fanteria di linea (non Croati) sono:

- Adiacenti ad un'unità prussiana, e/o:
- In o adiacenti a un esagono di Reichertswerben o di Klein-Gross Kammer.

Il giocatore imperiale deve raggiungere questa condizione, ed avere tutte le sue unità ad est dei trinceramenti, entro 4 turni. Se non riesce a farlo, il bonus viene sottratto. Se si ha a disposizione meno tempo, la scadenza è alle 1730. Il bonus non può incrementare il morale ad oltre 18. Se attaccato dal prussiano prima della scadenza, l'imperiale mantiene il bonus e tutte le limitazioni di movimento sono annullate.

23.4.1 Il giocatore imperiale deve dichiarare che attiverà volontariamente ed avanzare, per poter richiedere il bonus. Se non si attiva in un turno, il bonus è potenzialmente disponibile ogni turno seguente nel quale tira un 1.

23.4.2 Se l'AM imperiale è 7 o meno all'inizio della Fase di Attivazione dell'Armata, l'imperiale può sempre volontariamente attivarsi ed avanzare; non è necessario alcun tiro di dado.

23.4.3 Se il prussiano attacca usando la sua fanteria di linea (escluso il battaglione Frei 17) prima che sia richiesto il bonus, questo non è più disponibile.

23.4.4 Penalità per rimanere passivi. Alla fine di ogni fase di movimento prussiana, ed ogni fase di movimento nella quale l'armata imperiale non avanza, tirate un dado. Con un 6 prussiano, sottraete 2 dal morale prussiano. Con il primo 5-6 imperiale, sottraete 2 dal morale imperiale; in seguito, sottraete 2 con un tiro di 5 e 3 con un tiro di 6. I tiri di dado per questa penalità terminano per entrambe le parti dopo il primo combattimento di qualsiasi tipo. L'attivazione di una delle parti non comporta in sé il termine dei tiri di dado. L'avanzata imperiale solleva il giocatore dall'obbligo di tirare per quel turno. Il morale imperiale non può essere ridotto sotto a 6 per penalità; se diminuisce a 6, ignorate le eventuali penalità ulteriori. I tiri per la penalità cessano per entrambe le parti dopo il primo combattimento di qualsiasi tipo. Comunque, l'avanzata imperiale non impedisce di tirare in quel turno per l'imperiale.

23.5 Scenario Battaglia

(Fortemente a favore del prussiano)

Lo scenario inizia alle 1430 e termina alle 1730 (4 turni). Usate gli esagoni di piazzamento stampati sulle pedine. L'artiglieria imperiale non può essere posta sopra un gruppo. Si applicano tutti i valori in 23.3, eccetto che il Morale dell'armata prussiana inizia a 10.

23.5.1 Nel turno 1, tutte le unità di Soubise/Hildburghausen e quelle di artiglieria devono marciare di 3 esagoni in linea retta (il più possibile) verso Reichertswerben, esagono 2606. Le unità devono rimanere raggruppate nello stesso ordine. Baaden, Loudon e St. Germaine seguono le normali regole sul comando e movimento.

23.5.2 I prussiani sorpresero la maggior parte degli imperiali in colonna. Nel turno 1, aggiungere un DRM +3 a tutti i bombardamenti dell'artiglieria prussiana ed ai Combattimenti Ravvicinati, e sottraete -3 da tutti i bombardamenti dell'artiglieria imperiale ed ai Combattimenti Ravvicinati.

23.5.3 Si applicano ancora le regole 23.3.1, 23.3.2 e 23.4.

23.6 Variante – Hildburghausen in comando

Hildburghausen è considerato Comandante di Armata degli imperiali (iniziativa 3) e comandante di Ala. Aumentate il valore base della fanteria a 3 mentre egli è in comando. Hildburghausen non ha un secondo in

comando. Se viene eliminato, rimpiazzatelo con un comandante di rimpiazzo standard e abbassate il valore base della fanteria a 2. Costa 1 AM per tentare l'attivazione. Può effettuare una normale attivazione ed ancora richiedere il bonus per l'avanzata. Se sceglie di non tentare l'attivazione ogni turno, tirate normalmente per la passività.

24.0 La battaglia di Leuthen

5 Dicembre 1757: l'approccio di fianco di Federico ottiene la totale sorpresa e frutta la sua più famosa vittoria contro l'armata austriaca del Principe Carlo.

24.1 Condizioni di Vittoria

Non vi è in questa battaglia la Tabella VP aggiuntiva. Il vincitore ed il livello di vittoria si determinano dopo il completamento dell'ultimo turno dello scenario.

Vittoria decisiva prussiana

L'armata austriaca va in Rotta, quella prussiana non è Demoralizzata ed il differenziale è +24 o più (risultato storico).

Vittoria sostanziale prussiana

L'armata austriaca è Demoralizzata, quella prussiana non è Demoralizzata ed il differenziale è +14 o più.

Vittoria marginale prussiana

L'armata imperiale è Demoralizzata, quella prussiana non è Demoralizzata ed il differenziale è +6 o più.

Vittoria marginale austriaca

Non si ottiene nessuna condizione di vittoria.

Vittoria sostanziale austriaca

L'armata imperiale non è Demoralizzata, il differenziale di punti vittoria è 6 o meno.

Vittoria decisiva austriaca

L'armata prussiana è Demoralizzata, il differenziale di punti vittoria è 0 o meno.

24.2 Scenario Principale

Inizia alle 0700 e termina alle 1700 (11 turni).

Armata Prussiana

Morale: 18

Costo di Attivazione: già attivata

Valori di Comando:

- Fanteria/artiglieria: 5
- Cavalleria: 4
- Federico: 5I
- Dreissen: 5C

Bordo mappa amico: ovest e sud.

Armata Austriaca

Morale: 24

Costo di Attivazione: 2 punti.

Valori di Comando:

- Fanteria/artiglieria: 2
- Cavalleria: 4
- Ala di riserva di Arenburg: 3
- Distaccamento di riserva di Nadasy: 4

Bordo mappa amico: vedere 24.2.4.

Piazzamento

L'austriaco si piazza per primo. I comandanti di Ala devono essere piazzati entro 1 esagono (Nostitz 5 esagoni) dagli esagoni seguenti:

Lucchese: 2008
Kheul-Starh: 2309
Arenberg: 2607
Col/Wied/Hal: 2910
Serbelloni: 3310
Nadasdy: 3710

Nostitz (Distaccamento): entro 5 esagoni da 2519

Le unità si piazzano entro 3 esagoni dai loro comandanti, con sino a 3 unità di artiglieria per ala. Nasday e Serbelloni possono avere una sola unità di artiglieria schierata tra le loro unità, ed il Distaccamento Nostitz non può avere artiglieria. Il prussiano non si piazza sulla mappa (24.2.2).

24.2.1 Gli austriaci non possono tentare l'attivazione normale fino al turno delle 0900.

24.2.2 Entrata Prussiana. In qualsiasi turno, il prussiano può far entrare un qualsiasi numero di Ali con fino a 3 unità di artiglieria per Ala attraverso gli esagoni di entrata di Neumarkt, segnati nella parte centrale del bordo occidentale della mappa. Le unità sono considerate Efficienti ed In Colonna nel turno di entrata, e percorrono un esagono per entrare. Le unità/ali possono entrare in turni diversi ed in qualsiasi esagono di entrata.

24.2.3 Nebbia mattutina: dalle 0700-0800, la LOS è limitata a 3 esagoni.

24.2.4 Bordo mappa austriaco. Trattate la città di Leuthen come bordo mappa amico sino a quando l'armata austriaca non viene demoralizzata. Tutte le unità austriache si ritirano verso e nell'esagono più vicino di Leuthen, poi continuano al bordo orientale. Dopo la demoralizzazione austriaca, le unità in rotta si ritirano direttamente verso il bordo orientale della mappa.

24.2.5 Il comandante di Ala Nadasy può applicare il suo bonus al morale per i tentativi di Carica.

24.3 Scenario battaglia

Lo scenario inizia alle 1300 e termina alle 1700 (5 turni). Usate gli esagoni di piazzamento stampati sulle pedine. I comandanti di Ala si piazzano con qualsiasi unità della propria Ala, e Federico si può raggruppare con qualsiasi unità prussiana. Si applicano le regole 24.2.4 e 24.2.5 e tutti i valori di 24.2, eccetto che il Morale dell'Armata austriaca inizia a 21. Le unità austriache Sax Chv KB ed Hus 11/34 non iniziano a piena forza, ed iniziano al livello indicato con l'esagono di piazzamento.

24.4 Variante -- Daun in comando

Usate la pedina di Daun 4* 2-6 da Torgau al posto di Carlo. Aumentate il Valore di Comando base per la fanteria/artiglieria a 3, il morale austriaco a 26. L'austriaco può tentare l'attivazione dalle 0700.

25.0 La battaglia di Zorndorf

Zorndorf, combattuta nel caldo soffocante del 25 agosto 1758, fu la battaglia più feroce della Guerra dei Sette Anni.

25.1 Tabella VP aggiuntiva

Il prussiano ottiene 2 VP per mandare in rotta il bagaglio leggero russo per la prima volta.

25.2 Condizioni di vittoria

Il vincitore ed il livello di vittoria si determina al completamento dell'ultimo turno dello scenario.

Vittoria decisiva prussiana

L'armata russa va in Rotta, quella prussiana non è Demoralizzata ed il differenziale è +30 o più.

Vittoria sostanziale prussiana

L'armata russa è Demoralizzata, quella prussiana non è Demoralizzata ed il differenziale è +16 o più.

Vittoria marginale prussiana

Il morale dell'armata russa è 6 o meno, il differenziale di punti vittoria è maggiore a 0 (risultato storico).

Vittoria marginale russa

Non si ottiene nessuna condizione di vittoria.

Vittoria sostanziale russa

L'armata russa non è Demoralizzata, quella prussiana sì.

Vittoria decisiva russa

L'armata prussiana è Demoralizzata, quella russa non lo è ed il differenziale di punti vittoria è -12 o meno.

25.3 Scenario principale

Lo scenario dura dalle 0300 alle 1900 (17 turni).

Armata Prussiana

Morale: 47

Costo di Attivazione: 1 punto per il primo tentativo, gratuito in seguito.

Valori di Comando:

- Fanteria/artiglieria: 4
- Cavalleria: 4
- Ala Dohna: 2
- Federico: 5I
- Dreissen: 5C

Bordo mappa amico: vedere 25.3.3.

Armata Russa

Morale: 56

Costo di Attivazione: 3 punti per il primo tentativo, 1 in seguito.

Valori di Comando:

- Fanteria/artiglieria: 3
- Cavalleria: 3
- Ala di Browne: 2

Bordo mappa amico: vedere 25.3.3.

25.3.1 Piazzamento storico. Il prussiano si piazza per primo. Manteuffel e le sue unità si piazzano entro un esagono da 3215. Seydlitz e le sue unità si piazzano entro 3 esagoni da 3215. Tutte le restanti unità e comandanti, assieme a tutta l'artiglieria, si piazzano lungo le tre linee iniziali indicate sulla mappa. Il russo si piazza per secondo. Piazzate prima i comandanti di Ala. Browne deve essere piazzato entro un esagono da 2212, un altro comandante di Ala (Saltikov o Golitzn) entro 2 esagoni da 2108, l'ultimo entro 2 esagoni da 2210. Un comandante di Ala di cavalleria (Demiku o Gaugreben) si piazza entro 2 esagoni da 2217, l'altro entro 2 esagoni da 1809. Dopo aver piazzato i comandanti, tutte le unità sono poste entro 3 esagoni dal proprio comandante, con il bagaglio leggero piazzato assieme ad un'ala di fanteria. L'artiglieria deve essere piazzata con qualsiasi ala di fanteria.

25.3.2 Piazzamento libero

Nota: questa opzione può favorire il russo.

Il prussiano si piazza per primo. Un comandante di Ala si piazza entro 3 esagoni da 3215. Tutti gli altri comandanti di Ala si piazzano dovunque a nord del fiume Mietzel. Le unità sono piazzate entro 3 esagoni dal loro comandante di Ala, con tutta l'artiglieria a nord del fiume Mietzel con qualsiasi Ala di fanteria.

Il russo si piazza per secondo. Tutti i comandanti di Ala si piazzano ovunque a sud della fila di esagoni 2500 e ad ovest di Gross Kammer (incluso), con le unità piazzate entro 3 esagoni dal loro comandante e l'artiglieria piazzata con qualsiasi Ala di fanteria.

25.3.3 Bordo mappa amico

A seconda del piazzamento e della manovra, le armate possono scontrarsi in qualsiasi direzione. Usate il più vicino bordo mappa opposto alla linea principale del nemico; ovvero, se i prussiani avanzano da est, i russi devono andare in rotta verso ovest, i prussiani verso est.

25.3.4 Variazioni aggiuntive al Morale dell'Armata Per riprodurre il grande caldo, ogni turno nel quale un'Armata attivata effettua il movimento o combattimento, subisce una penalità al suo morale. Per questa regola, il combattimento include il combattimento ravvicinato o essere bombardati a BS di 3 o più.

Nella Fase di Variazione del Morale, se un'Armata è ingaggiata in movimento non di rotta o combattimento, subisce una penalità di 2 punti al morale. Ponete due segnalini inutilizzati (diversi da quelli usati per indicare l'attivazione) sulla Tabella del Morale nelle caselle vuote di numero più elevato, come al solito.

Dopo che un'armata è stata attivata, se trascorre un turno riposando senza effettuare movimento non di rotta o combattimento, può riottenere AM perduti. In questo caso, rimuovete due segnalini di affaticamento dalla tabella e spostate altri due segnalini per riempire lo spazio, se necessario. Se non vi sono segnalini di affaticamento disponibili, non si può effettuare questa procedura.

Esempio: il prussiano termina il suo turno con la casella AM 31 contenente un segnalino. Effettua gli spostamenti per l'affaticamento ponendo segnalini nelle caselle 30 e 29. Conta poi due unità in rotta e pone il suo segnalino di Morale Corrente nella casella 27. Il turno seguente, il prussiano riposa un turno. Rimuove i segnalini dalle caselle 29 e 30. Se ha ancora due unità in rotta, il suo segnalino è posto nella casella 29.

25.3.5 Bagaglio leggero russo. Tutte le unità spendono +1 MP per esagono adiacente al bagaglio leggero dove entra, e non può muovere attraverso di esso o raggrupparsi con esso. E' trattato come fanteria per il movimento e per il comando, e può tracciare il comando a qualsiasi comandante amico. Se subisce una perdita, va sempre in rotta. Può andare in rotta ripetutamente, mai eliminato o catturato. Non può recuperare, non può mai attaccare e ha valore fra parentesi (7.2.5).

25.3.6 Il fiume Mietzel. Tutte le unità devono essere In Colonna per attraversare il fiume Mietzel. A meno che lo attraversino attraverso un ponte, tutte le unità non In Colonna (incluse in rotta) devono fermarsi quando muovono adiacenti, e non possono procedere oltre.

25.3.7 Stanchezza delle unità prussiane. Molte unità di fanteria e cavalleria prussiane hanno un valore di combattimento fra parentesi nell'ultimo livello (7.2.5).

25.3.8 Raggruppamento dei Cossacchi russi. Tutte le unità russe di Cossacchi contano il doppio del loro numero di livelli per il raggruppamento e per l'ingaggio. Ovvero, un'unità Cosacca a piena forza (2 livelli) deve essere trattata come se avesse 4 livelli per il raggruppamento e l'ingaggiamento.

25.4 Scenario battaglia

Lo scenario inizia alle 0900 e termina alle 1900 (11 turni). Usate gli esagoni di piazzamento stampati sulle pedine. Tutti i comandanti di Ala possono essere piazzati con qualsiasi unità della loro Ala, ed il comandante di Armata si può piazzare con qualsiasi propria unità. Il prussiano usa i valori da 25.3, eccetto che il Morale inizia a 34 e che i bordi mappa occidentale e meridionale sono considerati amici. Il russo usa i valori da 25.3, eccetto che il Morale inizia a 46 e che i bordi mappa settentrionale e orientale sono considerati amici. Si applicano tutte le regole da 25.3.4 a 25.3.8.

26.0 La battaglia di Torgau

Combattuta sotto la pioggia gelata del 3 novembre 1760, la battaglia tra Federico e l'arcirivale Maresciallo Daun fu la più sanguinosa di tutta la guerra.

26.1 Tabella VP aggiuntiva

L'austriaco perde 10 VP se alla fine del gioco il Comandante di Armata (se sopravvissuto) ed i 5 comandanti di Ala non possono tracciare un percorso senza EZOC a qualsiasi esagono di Torgau.

26.2 Condizioni di vittoria

Il vincitore ed il livello di vittoria si determina al completamento dell'ultimo turno dello scenario.

Vittoria decisiva prussiana

L'armata austriaca va in Rotta, quella prussiana non è Demoralizzata ed il differenziale è +20 o più.

Vittoria sostanziale prussiana

L'armata austriaca è Demoralizzata, quella prussiana non è Demoralizzata ed il differenziale è +10 o più.

Vittoria marginale prussiana

Il morale dell'armata austriaca è 6 o meno, quello prussiano è superiore (risultato storico).

Vittoria marginale austriaca

Il morale prussiano è 6 o meno, quello austriaco è superiore.

Vittoria sostanziale austriaca

L'armata prussiana è Demoralizzata, quella austriaca no, ed il differenziale di punti vittoria è 0 o meno.

Vittoria decisiva austriaca

L'armata prussiana è Demoralizzata o in Rotta, quella austriaca non lo è ed il differenziale di punti vittoria è -12 o meno.

26.3 Scenario principale

Lo scenario dura dalle 0600 alle 1800 (13 turni).

Armata Prussiana

Morale: 28

Costo di Attivazione: 1 punto per il primo tentativo, gratuito in seguito.

Valori di Comando:

- Fanteria/artiglieria: 3
- Cavalleria: 4
- Federico: 4I

Bordo mappa amico: sud, ovest e nord.

Armata Austriaca

Morale: 21

Costo di Attivazione: vedere 26.3.1

Valori di Comando:

- Fanteria/artiglieria: 3
- Cavalleria: 4
- Daun: 4
- Ala di Lacy: 4
- Distaccamenti (fino a 3): 4

Bordo mappa amico: vedere 26.3.2.

Piazzamento

L'austriaco si piazza per primo. Può avere sino a 3 distaccamenti, che si piazzano in qualsiasi esagono a nord della fila di esagoni 34xx. I distaccamenti possono includere Reid, qualsiasi sua unità e la cavalleria Drg 31. Le unità nei distaccamenti devono essere raggruppate o adiacenti, e vi devono essere almeno 3 esagoni tra le unità più vicine di distaccamenti diversi.

Dopo aver piazzato i distaccamenti, tutte le unità e comandanti rimanenti (eccetto Lacy, le sue unità e l'artiglieria n. 6) si piazzano entro i confini indicati sulla mappa.

Il prussiano non piazza le unità sulla mappa. Tutte entrano attraverso la zona di entrata Langenreichenbach. L'armata si deve attivare e tirare per il comando come al solito, e le unità spendono 1 esagono o MP per entrare sulla mappa. Le Ali possono essere piazzate In Colonna se Efficaci mentre sono fuori mappa. Le unità/Alì possono entrare in turni diversi e in qualsiasi esagono entro l'area di entrata.

26.3.1 Costi di attivazione per l'austriaco

Se l'Ala di Lascy (26.2.2.3) non è arrivata, l'Attivazione Normale costa 4 Morale. Se è arrivata, costa 3. Qualsiasi attivazione CDO costa 2, indipendentemente dalla presenza di Lascy. Il Morale inizia a 20. Usate la regola 26.3.2 per determinare ancora i bordi mappa amici. Si applicano ancora le regole dalla 26.3.4 alla 26.3.6.

26.3.3 All'inizio della Fase di Determinazione del Comando austriaca di ogni turno, l'austriaco tira un dado per determinare se l'Ala di Lacy entra. Quando entra, piazzatela con l'unità di artiglieria n. 6 in qualsiasi esagono di Torgau.

Turno di entrata di Lacy

0600	1
0700	1-2
0800	1-4
0900	1-5
1000	automatica

Lacy è Efficace nel turno di arrivo e può muovere nel primo turno senza aver bisogno di tentare l'attivazione dell'Armata austriaca. In seguito, l'Ala di Lacy non può muovere sino all'attivazione di Armata.

26.3.4 Tutte le unità di un distaccamento possono tracciare il comando a Reid, incluso il Drg 31.

26.3.5 La fanteria austriaca può contare un totale di 9 SP nel Combattimento Ravvicinato, è un'eccezione a 19.3.

26.3.6 Le unità di cavalleria dei Freikorps prussiani (Dragoni ed Ussari) contano il doppio dei loro livelli per il raggruppamento e l'Ingaggiamento.

26.4 Scenario battaglia

Lo scenario inizia alle 1400 e termina alle 1800 (5 turni). Usate gli esagoni di piazzamento stampati sulle pedine. Tutti i comandanti di Ala possono essere piazzati con qualsiasi unità della loro Ala, il comandante di Armata con qualsiasi unità.

L'unità austriaca Drg 31 non si usa. Le unità di artiglieria a due livelli possono essere piazzate in qualsiasi esagono che contiene unità di fanteria, non più di due per esagono.

Il prussiano usa i valori da 26.3, eccetto che il Morale inizia a 27 e che solo il bordo mappa settentrionale e meridionale sono considerati amici.

L'austriaco usa i valori da 26.3, eccetto che il Morale inizia a 20.

Si applicano ancora le regole dalla 26.3.4 alla 26.3.6.

Nel turno delle 1500, le unità di artiglieria 3, 4 e 5 entrano da 1110. Devono spendere 1 MP per entrare sulla mappa.

TABELLA DELL CATTURA DELL'ARTIGLIERIA

Tiro di dado	Risultato
1-3	Sono catturati tutti i livelli
4-6	Viene catturata solo la pedina sulla mappa. La pedina di rimpiazzo è posta sulla mappa ed effettua una ritirata in Disordine
7+	L'unità si ritira di un esagono e va in Disordine, se non lo è già

DRM

-1	Qualsiasi unità che tenta la cattura ha Livello del Morale superiore
+1	L'unità di artiglieria ha Livello del Morale superiore
+1	Tutte le unità che tentano la cattura sono in Disordine

Modificatori al Morale per il Recupero

(Aggiungere o sottrarre dal valore di morale corrente dell'unità)

+ Modif. al Morale	Se l'unità è raggruppata con un comandante amico
+1	4 or more hexes from nearest enemy.
+1	Fanteria in boschi o cittadina
-1	Raggruppata o adiacente ad un'unità in Disordine o in Rotta
-1	Adiacente ad unità nemica
-1	L'Armata è Demoralizzata
-2	L'Armata è in Rotta

Note al Morale

Morale 5	Può ritirarsi volontariamente. Non influenzata dai risultati "r"
Morale 4	Deve effettuare una ritirata in Disordine (1 perdita) dopo aver perso un livello. I risultati "r" danno ritirata in Disordine.
Morale 3	Deve effettuare una ritirata in Rotta (1 perdita) dopo aver perso un livello. I risultati "r" danno ritirata in Disordine. I risultati "S" danno una Resa per ogni punto perdita.

Tabella del Terreno

Esagono	Movimento		Combattimento		
	Fanteria/Artiglieria	Cavalleria	Fanteria	Cavalleria	Bombardamenti
Aperto	1	1	0	0	0
Bosco	2	3	-1	(-4)*	-1
Cittadina	1	1	-1	(-4)*	-2
Cittadina con mura	1	1	-3	(-4)*	-2
Palude	2	3	-1	(-4)*	[-1]
Stagno/Fiume	2	2	(-1)	(-1)	[-1]
Tutta acqua	P	P	P	P	P

Lato d'esagono

Pendio – in alto	+1	+1	-2	-2	-2
Pendio – in basso	+0/+1	+1	0	0	0
Ruscello (no ponte)	+1	+1	-1	-1	0
(ponte)	+0	+0	-1	-1*	0
Trinceramento	+1	+2	-2	-2*	-2
Stagno (tutto)	P	P	P	P	P
Fiume Mietzel	Tutti (solo In Col)	Tutti (solo In Col)	P	P	0
Fiume Elba	P	P	P	P	P

Applicate il costo più elevato del terreno più quello del lato d'esagono

Note

- P – Proibito
- Gli effetti sul combattimento sono per attaccare IN quel terreno
- (fra parentesi) – l'effetto si applica per attaccare DA ed IN questo terreno
- [fra parentesi quadre] - l'effetto si applica per attaccare DA questo terreno
- Applicate i modificatori dall'esagono meno favorevole all'attaccante – o l'esagono dell'attaccante o quello del difensore. Il terreno sul lato d'esagono si applica sempre.
- L'attaccante può scegliere quale esagono attaccante e quale difendente scegliere per risolvere l'attacco nel caso di combattimento multiesagono, ancora applicando i lati d'esagono degli esagoni scelti.

- * - la cavalleria non può usare il valore di assalto per attaccare in o fuori da questo terreno.
- Un esagono è di Stagno/Ruscello quando non è tutto di acqua, altrimenti è di "Tutta Acqua"
- Un lato d'esagono è tutto di Stagno quando è completamente occupato dallo stagno.
- L'esagono 2705 a Leuthen è di cittadina con mura (chiesa)

Costi per lasciare la EZOC

- +1MP Tutte le unità di Supporto
- +1MP Cavalleria prussiana Ingaggiata (solo se Ingaggiata da cavalleria in Formazione)
- +2MP Cavalleria Alleata e tutti i Croati/Jaegers (solo se non ingaggiati da cavalleria in Formazione)

Tabella del Bombardamento

Tiro di dado	2	3-4	5-6	7-8	9-11	12-14	15-19	20-24
-2	0	0	0	0	0	0	0	0
-1	0	0	0	0	0	0	0	1
0	0	0	0	0	0	0	1	1
1	0	0	0	0	0	1	1	1*
2	0	0	0	0	1	1	2*	2r
3	0	0	1	1	1	2	2r	2r*
4	0	1	1	1	1r	2r*	2r*	3
5	1	1	1*	1r	2r*	3	3	4*
6	1	1r*	2r	2r*	3	4*	4*	4*
7	2	2	3	3r	4	5	5	5
8	2	3	3	4	5	5	6	6

DRM

- +2 Tutti gli sparanti sono a raggio 1 esagono
- +/- Terreno
- 3 Qualsiasi sparante è in Disordine
- 3 L'esagono bersaglio ha tutte unità in rotta

TABELLA DEL COMBATTIMENTO

Tiro di dado	Rapporto di forze						
	1-3	1-2	1-1	3-2	2-1	3-1	4-1+
-2	*4RS / 0	*4RS / 0	*4RS / 0	*3RS / 0	*3R / 1	2 / 0	2 / 1
-1	*4RS / 0	*4RS / 0	*3RS / 0	*3R / 0	(2) R / 0	1r / 1	1 / 1
0	*(4)RS / 0	4RS / 0	(3)R / 1	(3)R / 1	1r / 1	1 / 1	(1) / 1
1	Ex+1 RS / 0	*(4)R / 1	*(3) / 1	*(2) / 1	*(1)r / 0	(1) / 1	1 / 3
2	*Ex(+1)R / 0	(3)R / 1	1r / 0	1r / 1	1 / 1r	0 / 1r*	0 / (4)*
3	3R / 0	Exr / Ex	Exr / Ex	Exr / Exr	0 / 1r*	1 / 2r	1 / 4R*
4	(3) / 1	1 / 0	Ex / Exr	Ex / Ex(+1)*	Ex / Ex(+1)	0 / (3)*	0 / 4R*
5	1r / 0	1 / 1r	0 / 2	0 / 2	Ex / Ex +1*	Ex / Ex(+1)*	0 / 4RS*
6	1 / 1	0 / (2)*	1 / (3)*	1 / 3*	1 / (4)R*	Ex / Ex +1*	0 / (5) RS*
7	1 / 1r*	1 / (3)	1 / 3*	1 / (4)R*	0 / 4R*	0 / (4)R*	0 / 5RS*
8	0 / 1r	1 / 3*	0 / (4)R	0 / 4R*	0 / (4) RS*	0 / 4RS*	0 / 5RS*
9	1 / (3)	1 / (4)*	1 / (4) RS*	1 / (4)RS*	1 / 4RS*	1 / (4) RS*	1 / 5RS*
10	0 / 3	0 / 4R*	0 / 4RS*	0 / 4RS*	0 / 5RS*	0 / 5RS*	0 / 6RS*
11	0 / 4R*	0 / 4RS*	0 / 5RS*	0 / 5RS*	0 / 5RS*	0 / 5RS*	0 / 6RS*

DRM

- 2 Per ogni segnalino di Spostamento Ingaggiato o Attacco d'Impeto su un attaccante
- +2 Per ogni segnalino di Attacco d'Impeto su un difensore
- 1 Qualsiasi unità attaccante è in Disordine
- +3 Attacco di fianco
- +1 L'armata difendente è Demoralizzata
- +2 L'armata difendente è in Rotta
- 1 L'armata attaccante è Demoralizzata
- 2 L'armata attaccante è in Rotta
- 2 Rapporto peggiore rispetto ad 1-3
- +2 Rapporto migliore rispetto a 4-1
- +/- Variazione del terreno
- +/- Modificatore di Assalto della Cavalleria (vedere 11.7.2)
- 3/+3 Qualsiasi attaccante / difensore è In Colonna

Modificatori per Disordine/Rotta

- +1 Ogni esagono difendente ha un'unità in Disordine o Rotta e sta attaccando un'unità che non sia cavalleria in Formazione.

- +2 Ogni esagono difendente ha un'unità in Disordine o Rotta e sta attaccando solo cavalleria in Formazione.
- +2 Ogni esagono difendente ha un'unità in Rotta e sta attaccando un'unità che non sia cavalleria in Formazione.
- +3 Ogni esagono difendente ha un'unità in Rotta e sta attaccando solo cavalleria in Formazione.

Modificatori per il Morale – se ne applica solo uno

- +1 L'unità di testa attaccante ha Valore del Morale superiore
- 1 L'unità di testa in difesa ha Valore del Morale superiore
- +diff Tutti gli attaccanti sono di cavalleria, e l'unità di testa ha Valore del Morale superiore
- diff Tutti gli attaccanti sono di cavalleria, e l'unità di testa in difesa ha Valore del Morale superiore

Risultati

I risultati sono indicati in questo modo: attaccante / difensore.

Gli effetti sono:

Numero	Punti perdita (12.2)
Ex	Dividete i livelli nemici Ingaggiati per 4, arrotondate per trovare i Punti Perdita subiti
Ex +1	Come sopra, ma aggiungete 1
*	Un'unità di artiglieria, se presente, subisce una perdita
R	Tutte le ritirate sono in Rotta
r	Dopo aver applicato le perdite, qualsiasi unità con Morale < 5 si ritira
()	Diminuite le perdite di 1 se vi sono unità di Supporto
S	Le unità con Morale < 4 si arrendono, soddisfacendo 1 punto perdita

Traduzione curata da Gianni Sorio per

*"I Giochi dei Grandi"
Via S. Nicolò 5/b
37100 Verona*

Verona, aprile 2002