

WELLINGTON

La Guerra Peninsulare 1812-1814

1. INTRODUZIONE

Questo gioco può essere giocato da due a quattro giocatori. Ogni giocatore assume il ruolo di una delle due Potenze del conflitto storico. Vi sono due Potenze francesi, che sono combattute dalle Potenze inglese e spagnola. La regola 1.1 definisce queste Potenze; vedere la regola 2.1 per una dettagliata spiegazione di come si dividono le Potenze tra i vari giocatori a seconda del loro numero. Potete anche giocare *Wellington* in solitario, ma perderete in questo modo gran parte della incertezza e sorpresa date dalle carte.

Lo scopo del gioco è la conquista o liberazione della Spagna. Vince il giocatore che sta dalla parte che raggiunge meglio il proprio scopo.

Vi sono due versioni del gioco. Una inizia nel 1812 e l'altra nel 1813. Una volta scelto il punto di partenza di comune accordo, piazzate le pedine secondo le informazioni fornite nelle Tabelle e nella parte del regolamento dedicata agli scenari.

1. LE PEDINE, LA MAPPA, LE TABELLE

1.1 Potenze

Vi due fazioni nel gioco: la Francia imperiale napoleonica e gli Alleati. Ogni parte ha due Potenze: quelle francesi sono la Armée du Nord e la Armée du Sud. Quelle alleate sono la Gran Bretagna e la Spagna. Ogni giocatore controlla una o due Potenze della stessa fazione. Vedere 2.1 per i dettagli.

Colori: ogni Potenza ha un proprio colore principale per le sue pedine e la mappa, come segue:

- Francia (Armée du Nord): blu
- Francia (Armée du Sud): verde
- Gran Bretagna: rosso
- Spagna: giallo

1.2 La mappa

La mappa riproduce i luoghi dove si combatté la Guerra Peninsulare. Ha spazi per le pedine con connessioni che indicano dove le pedine posso muovere. Gli spazi di terra sono detti Ducati. Gli spazi di mare sono detti Zone.

1.21 Ducati

Ogni Ducato rappresenta un'area significativa dal punto di vista storico. Il colore o pallino colorato o triangolo del Ducato indica quale Potenza inizia il 1812 controllandolo. La forma del Ducato e le altre indicazioni indicano alcuni effetti, che sono:

Cerchio: Ducato

Quadrato: Ducato Chiave

Stella: Ducato Chiave Fortezza

Capitale: un Ducato con una stella è una Capitale. Madrid è l'unica Capitale.

Fortezza: un Ducato a forma di stella è una fortezza. Il numero accanto ad esso entro una casella gialla indica la sua difesa intrinseca. Normalmente è 3, eccetto per Gibilterra, per la quale è 5.

Nazionale: un Ducato del colore corrispondente al colore di una Potenza è un Ducato Nazionale. Per esempio, Gibilterra, Lisbona e Porto sono tutti Ducati Nazionali inglesi. Tutti i Ducati in Spagna che sono sotto controllo spagnolo sono Ducati Nazionali spagnoli.

Chiave: qualsiasi Ducato non circolare è un Ducato Chiave. Un Ducato può essere sia fortezza che Chiave.

Occupato: 35 dei 62 Ducati spagnoli iniziano il 1812 come Ducati Occupati. La Armée du Nord ne occupa 20 che hanno un pallino blu. La Armée du Sud ne occupa 15 che hanno un triangolo verde.

Porto: un Ducato con un simbolo di ancora è un porto. Se è un'ancora piccola è un porto minore e se l'ancora è grande è un porto principale.

1.22 Linee di Marcia

I Ducati sono uniti da Linee di Marcia. Vi sono 4 tipi di Linee di Marcia, ognuno dei quali influenza il movimento, Attrito, Battaglia, ritirate, intercettazione ed evasione. I 4 tipi sono:

- Aperto
- Passo
- Fiume
- Sconnesso

1.23 Ducati adiacenti

I Ducati con Linee di Marcia direttamente connesse sono Adiacenti. Per esempio, Valencia e Yecla sono adiacenti.

1.24 Zona

Vi sono due zone di mare, l'Atlantico ed il Mediterraneo. Si incontrano a Gibilterra (14.4). Gibilterra fa parte di entrambe le zone.

1.3 Tabella degli Impulsi

La Tabella degli Impulsi è sulla mappa [IMPULSE TRACK] ed indica il normale ordine (da sinistra a destra) nel quale le Potenze agiscono nel corso della Sequenza di Gioco: prima Gran Bretagna, seconda Armée du Sud, terza la Spagna ed ultima la Armée du Nord. Le regole specificano altre circostanze nelle quali i giocatori devono seguire quest'ordine.

1.4 Tabella del Turno

La Tabella del Turno si trova sulla mappa [TURN TRACK]. Si pone il segnalino di turno su di essa ad indicare il turno corrente: 1812, 1813 o 1814.

1.5 Soldati

Ogni pedina tonda è un Soldato che vale il numero di Punti Forza indicati, secondo il tipo:

Fanteria	1
Cavalleria	2
Artiglieria	4

Si possono "cambiare" le pedine in qualsiasi momento. Ad esempio, potete rimpiazzare due fanterie (2 SP) con una cavalleria (vale sempre 2 SP). Inoltre, potete anche fare il contrario, rimpiazzando una cavalleria con due fanterie. I soldati forniti nel gioco sono però un limite assoluto. Non se ne possono creare altre per alcun fine. Se non vi sono pedine disponibili del tipo corretto, potete perdere dei punti forza in più.

Il totale delle pedine fornite nel gioco è:

Potenza	Fanteria	Cavalleria	Artiglieria	Totale
Inghilterra	14	6	3	23
Spagna	23	9	6	38
Armée du Sud	23	8	3	34
Armée du Nord	23	8	3	34

1.6 Comandanti e Formazioni

Ogni pedina quadrata rappresenta un comandante e gli elementi specializzati di supporto all'armata (vi è una pedina lunga per ogni comandante). Ogni comandante ha un Valore di Battaglia ed un Valore di Comando.

Il Valore di Battaglia è il primo numero sulla pedina (va da 1 a 5), e si usa per l'intercettazione, evasione e per le battaglie/assedi.

Il Valore di Comando è il numero entro la casella (4, 6 o 9), ed indica il numero massimo di Punti Forza (SP) e Comandanti (somma) che la sua Armata può contenere. La pedina lunga deve essere inserita nella base di plastica in modo che stia in verticale. Quando due o più comandanti occupano lo stesso Ducato, uno di essi è il Comandante e gli altri ufficiali di stato maggiore. Si devono sostituire i comandanti che divengono ufficiali di stato maggiore con la loro pedina quadrata (9.6).

Formazione: un Soldato o comandante o una qualsiasi combinazione di sodati e comandanti che occupano un Ducato sono una Formazione. Ad esempio: un'Armata è una Formazione e così anche un Gruppo di Armate. Una Bandiera non è una Formazione e non ne può fare parte.

1.61 Armata

Un comandante può formare un'Armata nel suo Ducato con i Punti Forza dei soldati e comandanti (9.53) della stessa Potenza sino al suo Valore di Comando. I soldati nello stesso Ducato che superano il Valore di Comando possono difendere con l'Armata, ma non sono un'Armata e non possono attaccare o muovere con essa. Un comandante da solo è considerato anch'esso un'Armata.

ESEMPIO: Wellington ha Valore di Comando 9. Può muovere, ad esempio, un'Armata con un comandante ed 8 SP, 2 comandanti e 7 SP, o solo 9 SP. Devono essere tutte pedine inglesi – non spagnole.

1.62 Gruppo di Armate

Due o più Armate amiche (vedere Alleati 8.1) che occupano lo stesso Ducato o che muovono assieme formano un Gruppo di Armate (9.6). Tale gruppo è comandato da un singolo comandante che viene posto sulla mappa sul supporto di plastica a rappresentare l'intero Gruppo. Tutti gli altri comandanti di quel Gruppo di Armate sono posti nella casella di quel Comandante – sulla Tabella del Quartier Generale, o sono sostituiti dalla pedina di ufficiale di stato maggiore se rimangono nel Ducato. Ogni ufficiale di stato maggiore vale 1 SP in battaglia o assedio.

1.7 Bandiere

Una bandiera è una pedina esagonale che rappresenta la guarnigione inerente in un Ducato e indica quale Potenza controlla quel Ducato. I giocatori usano le bandiere per indicare il controllo di un Ducato che non controllavano all'inizio del gioco

(quando non è indicato nel modo appropriato sulla mappa). La bandiera di una Potenza è del colore corrispondente. Ad esempio, le bandiere della Armée du Nord hanno colore di fondo blu. Le bandiere nel gioco sono un limite assoluto (35 francesi e 45 Alleato); non se ne possono costruire altre. Vedere il capitolo 7 per altre regole riguardanti le bandiere.

1.8 Tabella delle Perdite

Vi è una tabella che tiene conto delle perdite in battaglia [CASUALTY DISPLAY], usate il segnalini 5 e 6 per questo fine. Girate il segnalino ad indicare perdite di 10 o più.

1.9 Tabella del Controllo & Segnalini di Controllo dei Ducati Chiave

Usate la Tabella del Controllo [CONTROL CHART] per registrare quanti Ducati Chiave controlla ogni Potenza. Usate una bandiera per ogni Potenza – che non sia necessaria sulla mappa – quale indicatore su questa tabella. Variate la sua posizione quando una Potenza acquisisce o perde un Ducato Chiave.

Vi sono segnalini di controllo dei Ducati Chiave spagnoli che servono per indicare ai giocatori quanti di tali ducati controllano; l'uso di questi segnalini è opzionale, sono stati forniti per semplificare il gioco.

1.10 Carte

Le azioni del gioco sono generate giocando carte. A meno che non sia una "Carta Obbligatoria", ogni carta ha un valore in Punti Comando nella parte alta a sinistra, ed il testo di un evento nella parte bassa. Una carta può essere usata in uno dei due modi seguenti:

- Si possono usare i suoi Punti Comando per piazzare/rimuovere bandiere, costruire nuovi soldati e comandanti, e/o per muovere soldati e comandanti già in gioco, oppure:
- Si può far accadere l'evento indicato sulla carta, seguendone le istruzioni.

Vi sono 24 Carte Nazionali, 6 per Gran Bretagna e Spagna e 12 per il francese. Il francese condivide le Carte Nazionali, mentre la Gran Bretagna e la Spagna non possono farlo.

2. PREPARAZIONE DEL GIOCO

2.1 La Scelta delle parti: possono giocare da 2 a 4 giocatori

- 4 giocatori: ognuno controlla una Potenza
- 3 giocatori: vi sono due opzioni. Uni gioca con Gran Bretagna e Spagna, gli altri una Potenza francese ciascuno. Oppure, un giocatore controlla entrambe le Potenze francesi e gli altri uno la Spagna ed uno la Gran Bretagna.
- 2 giocatori: uno tiene la Gran Bretagna e Spagna, l'altro le due Potenze francesi.

I giocatori che non si accordano per quale Potenza tenere possono decidere tirando i dadi oppure puntando un numero di Punti Forza che desiderano perdere per giocare, quale contropartita, con quella Potenza/e. chi punta di più rimuove quel numero di SP da soldati dovunque sulla mappa prima che inizi il gioco. Nell'ordine di puntata i giocatori scelgono poi le Potenze ma non rimuovono alcun SP. Risolvete i casi di parità con un tiro di dado.

2.2 Piazzamento iniziale

Lo schieramento iniziale di tutte le Formazioni è indicata nella Tabella del Quartier Generale, iniziando nel 1812 o nel 1813. Scegliete un anno di inizio e ponete le pedine nelle posizioni indicate, sulla mappa.

2.3 Segnalini e Risorse

Piazzate i segnalini seguenti:

- Turno: nella parte 1812 o 1813 della Tabella del Turno, secondo l'anno di inizio.
- Impulso: parte prima (inglese) della Tabella degli Impulsi.
- Date ad ogni Potenza un numero di Risorse indicate nella Tabella delle Risorse secondo se state giocando la versione del 1812 o del 1813 del gioco. Usate il segnalino di Risorsa [RESOURCES].

TABELLA DELLE RISORSE		
<i>Potenza</i>	<i>1812</i>	<i>1813</i>
Spagna	1	1
Gran Bretagna	1	3
Armée du Sud	1	0
Armée du Nord	2	1

Se desiderate usare i segnalini opzionali di controllo dei Ducati Chiave, poneteli ovunque ma in modo che sia chiaro il possesso da parte di una Potenza, consigliamo accanto alla Tabella del Quartier Generale di quella Potenza (i ducati in corsivo sono fortezze).

Inizio nel 1812

Carta di Quartier Generale Inglese: non controlla alcun Ducato Chiave spagnolo, ma controlla i propri Ducati Chiave Nazionali di *Gibilterra*, *Elvas*, *Lisbona*, *Almeida* e Porto.

Carta di Quartier Generale Spagnola: *Valencia*, Cartagena, *Cadice* e Oviedo.

Carta di Quartier Generale Armée du Sud: Barcelona, Granada, Cordoba, Siviglia, e *Badajoz* con i Ducati Nazionali Tolosa e Perpignan.

Carta di Quartier Generale Armée du Nord: Saragozza, *San Sebastian*, *Burgos*, Madrid, Salamanca e *Ciudad Rodrigo*, con i Ducati Nazionali Bordeaux e Bayonne.

Inizio nel 1813

Carta di Quartier Generale Inglese: non controlla alcun Ducato Chiave spagnolo, ma controlla i propri Ducati Chiave Nazionali di *Gibilterra*, *Elvas*, *Lisbona*, *Almeida* e Porto.

Carta di Quartier Generale Spagnola: Cartagena, *Cadice*, Oviedo, *Ciudad Rodrigo*, Grenada, Cordoba, Siviglia e *Badajoz*.

Carta di Quartier Generale Armée du Sud: *Valencia*, Barcelona con i Ducati Nazionali Tolosa e Perpignan.

Carta di Quartier Generale Armée du Nord: Saragozza, *San Sebastian*, *Burgos*, Madrid e Salamanca, con i Ducati Nazionali Bordeaux e Bayonne

2.7 Mani iniziali

Ogni Potenza riceve la propria mano di carte.

- 3 carte nazionali alla Gran Bretagna
- 2 carte nazionali ad ognuna delle altre tre Potenze
- Le carte nazionali non distribuite sono poste a faccia in giù nella Casella di Riserva appropriata sulla mappa.
- Se si gioca nel 1813, rimuovete dapprima le seguenti carte come se fossero state giocate nel precedente turno del 1812: #38, #99, #4 e #6. Ricordate di porre il segnalino nella Tabella dell' Appello all'Imperatore relativo alla carta #38 e #4.
- Mescolate il mazzo e date 6 carte ad ogni Potenza.
- Tutte le rimanenti carte formano il mazzo, che viene posto a faccia in giù nella apposita casella sulla mappa.

2.5 Mano, Risorse e Potenze

Ogni Potenza ha la propria mano di carte e le proprie Risorse. Anche se un giocatore controlla entrambe le Potenze di una parte, le mano e Risorse di quelle Potenze devono essere tenute separate. Le Potenze non possono commerciare o scambiare carte o Risorse, né possono mostrare la propria mano agli altri a meno che non sia consentito dal gioco di un evento.

2.6 Sostituzione

Una volta che le Potenze hanno ricevuto la propria mano, i giocatori devono decidere, nell'ordine di Impulso, se desiderano tenere la mano. Se decidono di non tenerla, rimpiazzate *l'intera mano* (eccetto le Carte Nazionali e quelle Obbligatorie) pescando una carta di meno – quindi non scartate solo le carte indesiderate!

Si può ripetere questo processo se lo si desidera, ma lo si deve decidere prima che il giocatore successivo decida se scartare o meno. Ogni volta che si effettua questa sostituzione si pesca una carta di meno. Le carte nazionali e quelle obbligatorie devono essere comunque tenute.

3.0 CONTROLLO

3.1 Controllo di un Ducato

Il controllo dei Ducati è una parte importante del gioco. Se non vi è alcuna bandiera o Formazione nemica in un Ducato, la Potenza che controllava originariamente del Ducato – indicata dal colore dello stesso (o dal simbolo stampato sulla mappa nel caso di Ducati spagnoli controllati dal francese) – lo controlla. Ad esempio, se non vi è alcuna bandiera o formazione francese a Braga, lo controlla l'inglese.

Se vi è una bandiera ma non vi è alcuna Formazione nemica nel Ducato, controlla il Ducato la Potenza di quella bandiera.

Una Formazione nemica in un Ducato non fortificato annulla il controllo di quel Ducato, ma non ottiene il controllo dello stesso sino a quando la Formazione non pone la sua bandiera. Sino a quel momento, il Ducato è Incontrollato.

ESEMPIO: se non vi è alcuna bandiera ma vi è una Formazione francese a Braga, significa che il Ducato è Incontrollato. Se vi è una bandiera francese ed una Formazione spagnola o inglese a Braga, anche in questo caso il Ducato è Incontrollato.

Un Ducato fortezza con una Formazione nemica è amico al possessore della fortezza e controllato da quella Potenza. E' però Incontrollato per l'assediate.

ESEMPIO: San Sebastian è una fortezza francese. Se vi è lì una formazione inglese, il francese controlla la fortezza ed il Ducato è Incontrollato dall'inglese. Se una Formazione francese si ritira da San Sebastian a Bayonne attraverso il passo che unisce i due Ducati, non è soggetta all'Attrito del Passo (9.41, 9.44).

4. COME GIOCARE

Il gioco si svolge in 3 turni o meno, ognuno rappresentante un anno. Ogni turno comprende vari Round di Impulsi (4.2). Se il gioco non termina alla fine di un turno, si ha una Interfase prima che inizi il turno seguente.

4.1 Turni di Gioco

La sequenza di turno è la seguente:

Impulsi: i giocatori giocano carte per causare eventi, muovere/costruire soldati/comandanti/bandiere, usare Risorse e così via. Quando solo una singola Potenza ha carte rimanenti, il turno entra nelle fasi di fine turno dopo che questo giocatore ha finito il suo Impulso finale.

Attrito: si applicano gli effetti dell'Attrito ad ogni Formazione che si trova in un Ducato che la sua Potenza o Alleato (8.1) non controlla.

Guerriglia: la Guerriglia attacca ogni Ducato non fortificato controllato dal francese in Spagna e Portogallo, se non contiene almeno un soldato o comandante francese.

Bilanciamento delle Risorse: nessuna Potenza può terminare un turno con più di 5 Risorse.

Conquista: se il gioco non è terminato, i giocatori controllano la Conquista Potenziale francese della Spagna (4.6).

Pace & Vittoria: se il gioco non è terminato, un giocatore effettua un tiro di dado per la Pace potendo con questo porre fine alla partita (4.7).

Fine del turno: se il gioco non è terminato prima del 1814, si ha un'Interfase per la preparazione del turno seguente.

4.2 Impulsi

Ogni Potenza, nell'Ordine di Movimento, diviene Attiva. La Potenza attiva deve giocare una carta o Risorsa come più sotto spiegato. La possibilità di ogni Potenza di divenire attiva è detta Impulso Programmato. Talvolta una Potenza può anche essere in grado di effettuare un Impulso Anticipato (4.22).

Nel corso del suo Impulso, una Potenza attiva può giocare una Risorsa. Se sceglie di non farlo, deve invece giocare una carta, se ne ha (se non ne ha deve Passare – 4.23). Una Potenza che gioca una Risorsa può anche scegliere di giocare una carta che non sia “+” a sua disposizione (5.6).

Alla fine dell'Impulso il giocatore deve prima rimuovere tutti i segnalini di “Battaglia o Intercettazione Fallita” (1034 e 11.52) e spostare poi il segnalino di Impulso di uno spazio a destra nella Tabella degli Impulsi.

Quando la Armée du Nord ha giocato o passato, il segnalino di Impulso torna alla Gran Bretagna, all'inizio della tabella. questo completa un Round (4.24).

4.21 Carte giocate e scartate

Ponete le carte giocate e scartate (ma non quelle Nazionali) a faccia in su nel mazzo degli scarti. A parte quella sopra – che ovviamente è visibile – nessuno può ispezionare il contenuto del mazzo degli scarti. Ponete le carte Nazionali giocate a faccia in su nella Casella della Riserva di quella Potenza. A meno che non sia consentito da un evento, nessun giocatore può ispezionare o contare le carte nella Casella della Riserva.

4.22 Impulso Anticipato

Dopo il primo Round del 1812, la Potenza che ha più carte giocabili – contando le carte Nazionali non giocate – può anticipare l'ordine di gioco. Nel caso di parità nel numero di carte, nessuna Potenza può anticipare. Anticipare significa che la Potenza effettua un Impulso immediato non Programmato. Una Potenza non può anticipare se nel farlo ottiene due impulsi in fila, anche tra due turni diversi.

Dopo aver risolto l'anticipazione, il gioco torna alla Potenza anticipata, senza possibilità di altra anticipazione. Una Potenza senza carte giocabili non ha Impulso Programmato e quindi non può essere anticipata, nemmeno in un assedio. Il segnalino di impulso non viene spostato nel corso di un'anticipazione.

Ponete il segnalino di anticipazione [PREEMPTION] su una base di plastica e ponetelo accanto alla Potenza che ha più carte, ad indicare che *quella* Potenza ha la capacità di anticipare. Il possessore del segnalino di anticipazione, se l'ha, può cambiare di impulso in impulso.

4.23 Passare

Una Potenza senza carte in mano non ha Impulso Programmato e deve passare. Prima di spostare il segnalino di Impulso alla prossima nazione nella Tabella, quella Potenza può risolvere una Assedio (12.2) o usare una Risorsa (15.2).

4.24 Fine di un Round e Fine di un Turno

Dopo che la Armée du Nord ha giocato o passato, la Tabella degli Impulsi ha completato un round e il segnalino di Impulso, a meno che non sia anticipato (4.22), torna nella casella della Gran Bretagna. A meno che non vi sia una vittoria immediata (18.1), ripetete la sequenza sino a quando una Potenza ha una o più carte giocabili. Tutti gli impulsi di un turno terminano una volta che questa Potenza ha completato il suo impulso giocando una carta o Risorsa. Questo fa terminare la parte degli impulsi del turno ed inizia la fase di Attrito.

4.3 Attrito

Le Formazioni in Ducati Incontrollati subiscono ora l'Attrito (13). Le Formazioni sopravvissute pongono poi la loro Bandiera (o ne rimuovono una avversaria) in ogni Ducato Incontrollato non fortificato.

4.4 Guerriglia

La Guerriglia attacca ora ogni Ducato non fortificato controllato dal francese in Spagna e Portogallo che non abbia almeno un soldato o comandante presente. Tirate un dado per ogni tale Ducato. Aggiungere 1 al risultato se quel Ducato è adiacente ad una o più Formazioni spagnola e/o inglese. Potete aggiungere massimo 1 al risultato anche se il Ducato è adiacente a più di una Formazione spagnola e/o inglese. Applicate il risultato della Tabella della Guerriglia.

TABELLA DELLA GUERRIGLIA (tirare un dado)	
<i>Tiro di dado</i>	<i>Effetto</i>
1-3	Nessun effetto
4-7	Rimuovere la bandiera francese. Se il Ducato ha un pallino blu o un triangolo verde che indica il controllo francese, ponete in esso una bandiera spagnola.

4.5 Bilanciamento delle Risorse

Ogni Potenza con più di 5 Risorse deve immediatamente perdere tutte le Risorse eccedenti 5.

4.6 Conquista della Spagna

A meno che non si abbia una Vittoria Immediata (18.1), i giocatori controllano ora la possibile conquista francese della Spagna (18.6).

4.7 Pace e Vittoria

Se il gioco non è ancora terminato e avete terminato di giocare il turno del 1814, il gioco termina ora e dovete determinare chi ha vinto. Vedere 19. Altrimenti, un giocatore effettua un tiro di dado per la pace (18.7).

4.8 Fine del turno / Interfase

Se il gioco non è ancora terminato, il turno termina con una Interfase (16). La Potenza indicata dal segnalino dell'Impulso sulla relativa tabella effettuerà il primo Impulso del turno seguente, a meno che non sia Anticipata.

5. CARTE

I giocatori possono generare azioni giocando carte. A parte le carte "Obbligatorie", ogni carta ha un valore in CP entro un cerchio nella parte alta sinistra ed un evento nella parte bassa. Potete giocare una tale carta come evento o CP, non per entrambi i fini.

5.1 Eventi

Un evento accade giocando una carta e dichiarando che si intende applicare l'evento e non usare i CP (se vi sono).

- Si possono giocare eventi contro qualsiasi Potenza, anche alleata
- Se un evento viene contraddetto dalle normali regole di gioco, la carta ha precedenza
- Se due eventi si contraddicono l'uno con l'altro, prevale l'evento giocato più di recente.
- Alcune carte di evento non hanno valore CP. Queste sono carte Obbligatorie (5.8).
- Se un evento impone di dimezzare un valore, arrotondate sempre per eccesso.

5.11 Insufficienza di pedine per la costruzione

Alcuni eventi fanno porre in gioco nuovi soldati ad una Potenza. Se la Potenza non ha abbastanza soldati non costruiti per soddisfare l'evento, essa deve eliminare i suoi SP sufficienti a sua scelta in modo da poter pienamente soddisfare l'evento.

ESEMPIO: l'evento della carta #47 consente di piazzare 4 soldati sulla mappa. Se la Potenza ha solo 3 soldati - 3 SP - non costruiti, deve eliminare 1 SP sulla mappa in modo da consentire il pieno gioco dell'evento piazzando 4 SP. Come farlo sta al giocatore; ricordate che si possono "cambiare" i soldati. Ad esempio, in questo caso si potrebbe eliminare un soldato oppure un'artiglieria rimpiazzandola con 3 soldati.

5.12 Insufficienza di pedine per la rimozione

Alcuni eventi comportano che una Potenza rimuova soldati dal gioco. Se non ne ha abbastanza sulla mappa per soddisfare le perdite richieste, questa Potenza deve immediatamente - fuori dalla normale struttura degli impulsi di gioco - costruire e perdere gli SP mancanti. La Potenza lo può fare usando carte e/o Risorse che le rimangono. Se non può comunque soddisfare le perdite, la Potenza riceve un segnalino per ricordarlo; alla prima opportunità le perdite devono essere soddisfatte.

Una Potenza può soddisfare le perdite mediante Rinforzi o, se rimane ancora l'effetto della rimozione, costruendo nuovi soldati con CP della prima carta di un nuovo turno.

5.13 Variazione nei punti vittoria per insufficienza nella rimozione

Se alla fine del gioco è impossibile per una Potenza soddisfare pienamente la rimozione imposta da un evento, questa perde un punto vittoria per ogni evento non soddisfatto in questo modo.

5.2 Risposte

Qualsiasi Potenza può giocare eventi di Risposta nel corso di qualsiasi Impulso – non necessariamente il proprio. La Potenza può non avere pedine coinvolte nell'azione che si sta svolgendo. Le risposte sono risolte nell'ordine in cui sono giocate. La risposta giocata più di recente prevale nel caso di contrasto.

Una Potenza può giocare una risposta per interrompere le azioni di una Potenza nemica o alleata nel corso di un Impulso, per influenzare una battaglia o assedio, per rispondere ad un altro evento, o come normale gioco di carta in un Impulso.

Il contenuto degli eventi è vario ma in alcuni casi eventi successivi consentono di cambiare un risultato precedente.

ESEMPIO: se una Potenza gioca la carta di battaglia "Fortificazioni Campali" #74 come evento, questo limita la battaglia ad un solo round. Un'altra Potenza gioca in seguito "Una altro giorno di battaglia" #11 come Risposta. Questa ultima carta ha precedenza e quindi la battaglia prosegue per un altro round.

In tutti i casi, una volta che l'azione si è spostata alla seguente spesa di CP, gioco di carta, e/o tiro di dadi, è troppo tardi per giocare una Risposta che influenza l'azione precedente. E' necessario un comportamento corretto per consentire che tutti i giocatori abbiano la possibilità di giocare una Risposta prima che l'azione progredisca oltre quel punto. Il gioco deve sempre essere dichiarato, dichiarando ogni spesa di CP separatamente da tutte le altre in modo da consentire la risposta. Se il gioco di più risposte viene considerato contemporaneo, la Potenza che viene subito dopo nell'Ordine di Movimento è considerata aver giocato per prima la risposta.

Non vi è limite al numero di carte di Risposta che possono essere giocate nel corso di un Impulso. L'effetto degli eventi di carte di risposta diverse può essere combinato.

ESEMPIO: per liberare un Ducato in Spagna occupato dal francese, l'inglese gioca la carta #62 "Rivolta Nazionalista" seguita immediatamente dallo spagnolo che gioca due carte di risposta, "La Massa spagnola" #90 e "Juramentados" #35. Di conseguenza, dopo l'eliminazione di 1 SP francese, sono piazzati 5 SP spagnoli in totale con un bonus iniziale in battaglia di 3 dadi.

5.3 Carte di battaglia

Una carta di battaglia può essere giocata solamente da una Potenza che ha una Formazione nella battaglia. Si può giocare un qualsiasi numero di carte di battaglia come evento in una singola battaglia (11.1). Alcune carte di battaglia influenzano solo gli Assedi (12.3). Vi sono 4 carte che potete giocare in battaglia o assedio: #70, #73, #81 e #91.

5.4 Carte Nazionali

Ogni potenza ha le proprie carte Nazionali. Non scartatele quando le usate, tenetele a faccia in su sul mazzo della Riserva di quella Potenza. Sono rimescolate alla fine di ogni turno. Il giocare "L'Aquila si sposta a sud" #86 come evento consente alle sole Potenze francesi di rimescolare le proprie carte nazionali con la Riserva. Le Carte Nazionali non possono mai essere pescate a caso dalla mano del giocatore, anche quando sono date ad un'altra Potenza (eccezione: giocare la #83 come evento). Le carte nazionali non possono essere usate per acquistare Risorse o CP nella Interfase.

5.5 Punti Comando (CP)

Una carta giocata per i suoi Punti Comando dà CP pari al numero cerchiato nella parte alta sinistra. Se giocata in questo modo non può essere usata come evento.

Una Potenza può combinare o separare i CP per effettuare più di un'azione. Una Potenza non deve anticipare come usa tutti i suoi CP. I CP sono spesi mentre li si usano. I CP non possono essere accumulati da un Impulso al seguente.

5.6 Giocare più carte

La Potenza attiva può solitamente giocare una sola carta in un Impulso. Le carte con un simbolo "+" in alto indicano che possono essere giocate in aggiunta ad un'altra carta nel corso dell'Impulso di quella Potenza. Non siete obbligati a dichiarare questo gioco multiplo di carte anticipatamente e potete farlo in qualsiasi ordine, con la carta "+" giocata per prima o seconda. Una Potenza non può però mai giocare due carte "+" in un Impulso (eccetto come eventi di battaglia e/o risposta) a meno che un evento consenta a quella Potenza di giocare altre carte. Un evento che segue la pesca e gioco di un'altra carta nello stesso Impulso conta come la continuazione di gioco della carta originaria che ha dato quella opportunità. Non vi è limite al numero di carte non "+" giocate in questo modo.

ESEMPIO: se una Potenza gioca una carta "+" seguita da una "Campagna Estesa" #50 come evento, può giocare una terza carta in quell'Impulso, sempre che non sia "+".

5.7 Rimozione delle carte

Alcune carte specificano che si devono rimuovere dal gioco quando le giocate come evento. Se una carta deve essere rimossa dopo essere stata giocata come evento, il suo numero di CP è entro un cerchio rosso. Ponete tali carte accanto alla Casella del Raggruppamento. Non rimescolatele né fatele altrimenti tornare in gioco. Le carte rimosse devono rimanere visibili in quante alcune hanno effetto sui tiri di dadi per i rinforzi ed altre potrebbero tornare in gioco.

5.8 Carte Obbligatorie

Le carte con una barra rossa nella parte alta ma prive di CP sono carte "Obbligatorie"; queste sono giocate come qualsiasi altro evento; possono non essere giocate immediatamente.

- Le carte obbligatorie possono essere giocate solo come evento.
- Le carte obbligatorie non possono essere mai scartate volontariamente.

- Se una Potenza ha più di una carta obbligatoria le potete giocare in qualsiasi ordine o giocare invece una carta non obbligatoria. Quando però avete un impulso con solo carte obbligatorie rimanenti ne dovete giocare una (a meno che non usiate una Risorsa).

Nota: è possibile che abbiate carte obbligatorie alla fine di un turno e le scartiate o le manteniate senza giocarle. Vedere le regole sulla Interfase in 16.42.

6. COSTRUZIONE E RAGGRUPPAMENTO

Costruire significa portare in gioco soldati o comandanti nuovi o eliminati in precedenza. Raggruppamento significa portare in gioco soldati o comandanti dalla Casella del Raggruppamento. Le pedine sono poste nella Casella del Raggruppamento per l'effetto di eventi o a causa di battaglia o per altri motivi.

Potete costruire e raggruppare solo soldati e comandanti forniti nel gioco. Ricordate però che potete sempre cambiare usando i soldati in gioco. Notate che vi è una differenza tra soldati e comandanti nel dove porli sulla mappa quando tornano in gioco (6.3).

6.1 Costruzione

I costi di costruzione sono riportati nella relativa tabella. Le pedine nuove sono poste sulla mappa secondo la regola 6.3.

Tabella dei Costi di Costruzione	
<i>Tipo</i>	<i>Costo</i>
Soldato	2 CP per punto forza
Comandante	CP pari alla metà (per eccesso) del suo Valore di Comando

6.2 Raggruppamento

I costi di Raggruppamento sono indicati nella relativa tabella. Le pedine raggruppate sono poste sulla mappa secondo la regola 6.3.

Tabella dei Costi di Raggruppamento	
<i>Tipo</i>	<i>Costo</i>
Soldato	1 CP per punto forza
Comandante	1 CP

6.3 Porre in gioco le pedine

Quando una Potenza costruisce o raggruppa soldati, questi devono essere posti in qualsiasi Ducato Nazionale controllato di quella Potenza. Un comandante costruito o raggruppato deve essere posto in qualsiasi Ducato Nazionale Chiave controllato di quella Potenza. I soldati e comandanti possono essere costruiti in un Ducato fortezza sotto assedio. Questo causa una immediata battaglia nel Ducato una volta che tutte le Formazioni sono state piazzate (giocando cioè più di una carta) a meno che l'assediate non eviti con successo la battaglia. Se la Formazione di nuova costruzione deve ritirarsi, viene posta nella Casella del Raggruppamento, a meno che non sia stata raggiunta in battaglia da una Formazione amica di un altro Ducato di conseguenza ad un evento (nel qual caso si unisce alla Formazione nella sua ritirata nella fortezza).

Eccezione per il francese: se tutti i Ducati Nazionali di una Potenza francese sono sotto controllo nemico, o il suo unico Ducato Nazionale controllato è una "Fortificazione Rapida" #37 assediata, quella Potenza francese può usare i Ducati Nazionali controllati dell'altra Potenza francese. Questo è consentito sino a quando quella Potenza francese non recupera il controllo di uno dei suoi Ducati Nazionali. Questa eccezione include le Formazioni francesi poste sulla mappa giocando un evento (#101, #47).

Eccezione inglese: l'inglese può costruire o raggruppare i comandanti a Plymouth.

7. BANDIERE

Una bandiera è una pedina esagonale che rappresenta la guarnigione inerente di un Ducato ed indica quale Potenza controlla quel Ducato. Vi può essere massimo una bandiera per Ducato. Se ponete una bandiera in un Ducato dovete rimuovere l'altra presente nel Ducato. Il possessore originario di un Ducato nel 1812 non vi pone mai la sua bandiera. Quella Potenza si basa sul colore di fondo o sul simbolo francese di appartenenza del Ducato e sull'assenza di una bandiera per determinarne il controllo.

- Se rimuovete una bandiera nemica da uno dei vostri Ducati Nazionali, questo torna in vostro controllo.
- Se rimuovete una bandiera nemica da uno dei Ducati Nazionali di uno dei vostri alleati, potete scegliere di porvi una vostra bandiera – prendendone il controllo – o lasciando il Ducato senza bandiera in modo che il vostro alleato ne ottenga il controllo.

- Se, come inglese, ponete una bandiera in un Ducato Occupato – pallino blu o triangolo verde – in Spagna, potete scegliere se porvi una bandiera inglese o spagnola.

7.1 Piazzamento delle bandiere

Il piazzare, rimuovere o cambiare una bandiera in un Ducato costa 1 CP (*eccezione: uno sbaragliamento di bandiera consente di porre la propria bandiera senza costo in CP, 11.9*). Se viene rimossa una bandiera senza rimpiazzarla con un'altra, il controllo del Ducato torna al suo possessore originario, secondo il colore del Ducato o il simbolo di occupazione francese. I Ducati possono ricevere una bandiera come segue:

Ducato non fortificato: una Formazione in quel Ducato può porvi la bandiera.

Ducato fortificato: una Formazione in quel Ducato sotto controllo nemico può porre la bandiera solo dopo un assedio che abbia avuto successo (12.2) o giocando l'evento Dissenteria #43.

Ducato adiacente: un'Armata in un Ducato amico può porre la bandiera in qualsiasi Ducato adiacente, sempre che questo soddisfi i requisiti seguenti:

- Non vi sia alcuna Formazione nemica o fortezza nel Ducato, e;
- Non vi sia un'Armata nemica che sia adiacente al Ducato ed in grado di intercettare il piazzamento della bandiera. Un'Armata che non può intercettare non può impedire il cambio di bandiera.

I requisiti per il piazzamento della bandiera sono determinati mentre si spendono i CP. Il muovere una Formazione può rendere un Ducato appena occupato o appena adiacente possibile oggetto del piazzamento della bandiera con la spesa di CP seguente.

Nota: la presenza di una Formazione alleata in un Ducato Incontrollato non influenza il piazzamento o rimozione della bandiera.

8. DIPLOMAZIA

8.1 Alleati

La Gran Bretagna e la Spagna sono alleati. Le Potenze francesi sono alleate tra di loro. Queste alleanze sono fisse e non si possono cambiare. Un Ducato controllato da una Potenza è considerato amico del suo alleato per l'Attrito ed il Movimento. Non potete attaccare le Formazioni del vostro alleato, né porre una vostra bandiera su qualsiasi Ducato correntemente controllato dal vostro alleato. Potete però sempre rimpiazzare una bandiera di una Potenza nemica con la vostra, anche se si trova su uno dei Ducati Nazionali di un vostro alleato.

8.2 Negoziati

I giocatori possono liberamente scambiarsi accordi, ma solo pubblicamente e senza coercizione. Non si possono scambiare, descrivere o mostrare le carte l'uno con l'altro a meno che un evento non lo consenta. Non potete scambiare il controllo di Ducati, sebbene possiate accordarvi in anticipo riguardo il piazzamento della bandiera nei Ducati. Ricordate però che gli accordi non possono essere forzati.

9. MOVIMENTO

9.1 In generale

I soldati e comandanti muovono spendendo CP. Costa 1 CP muovere un comandante in un Ducato adiacente. Il costo vale sia da solo che in comando di soldati ed ufficiali di stato maggiore. I soldati di fanteria e cavalleria privi di comandante spendono 1 CP per pedina di soldato (non per punto forza) per ogni Ducato adiacente dove entrano. I soldati di artiglieria possono essere mossi solo se comandati da un comandante. Quando muovono senza comandante, ogni pedina di soldato deve muovere da sola, mai assieme ad altri *soldati* [*nota: questo significa che i soldati che non fanno parte di un'Armata non possono mai entrare in battaglia assieme*]. Lo spendere CP consente ad una Potenza di muovere solo i suoi comandanti e soldati (*eccezione: un Gruppo di Armate alleate può essere comandato da entrambe le Potenze rappresentate nel Gruppo di Armate, 9.63*).

9.2 Raggruppamento nei Ducati

Un qualsiasi numero di Formazioni di qualsiasi dimensione può occupare e difendere un Ducato assieme. Un'Armata può muovere ed attaccare solo con tante unità quante ne consente il Valore di Comando del comandante.

9.3 Entrata

Si può entrare in un Ducato solo da un Ducato adiacente. Eccezioni:

- I soldati e comandanti che entrano in gioco mediante un evento, costruzione o raggruppamento.
- Movimento in convoglio (14.2)
- Assalto Anfibio (14.3)

9.4 Movimento e Attrito

Alcuni movimenti possono causare l'Attrito:

- Muovere attraverso un Passo (9.41)

- Marcia Forzata (9.42)
- Imboscata (9.43)
- Ritirate (9.44)

Gli effetti dell'Attrito si applicano secondo le regole 9.41 - .44 e 13.

9.41 Passi

I collegamenti composti da una linea punteggiata marrone sono Passi. L'entrare o uscire da un Ducato nemico Incontrollato attraverso un Passo causa Attrito.

9.42 Marcia Forzata

Le Formazioni subiscono immediatamente l'Attrito nel quinto ed in tutti i Ducati successivi dove entrano nel corso dello stesso Impulso. L'Attrito causato dalla marcia forzata viene applicato immediatamente ad ogni SP e comandante che muove più di 4 Ducati in un singolo Impulso, da soli o quale parte di una Formazione o Armata. Ponete il segnalino appropriato di marcia accanto alle Formazioni che muovono in un Impulso, per tener conto di quanti Ducati sono stati percorsi. L'entrare in un Ducato con l'intercettazione, evasione o ritirata non conta per l'Attrito da marcia forzata.

9.43 Imboscata

Entrare in un Ducato nemico da un Ducato Incontrollato o controllato dal nemico causa l'Attrito.

9.44 Ritirate

Il ritirarsi in un Ducato nemico, attraverso un fiume, attraverso un Passo non amico, o in mare (cioè dopo un Assalto Anfibio fallito o un Convoglio fallito in una Fortezza assediata) causa l'Attrito.

9.5 Limitazioni al movimento

Non si possono muovere i comandanti e soldati attraverso Formazioni o fortezze nemiche. *Eccezione: movimento di aggiramento, carta 44.*

9.51 Ducato con Formazione nemica

Se una Formazione entra in un Ducato che contiene una Formazione nemica, la Formazione che entra deve immediatamente fermarsi per dare battaglia a meno che il nemico evada con successo (10.5). Non è consentito altro movimento da parte della Formazione che entra nel Ducato, a meno che la battaglia non sia uno Sbaragliamento (11.8). Ponete un segnalino di Battaglia o Intercettazione Fallita sulla Formazione per ricordarlo.

9.52 Ducato con fortezza nemica

Se una Formazione entra in un Ducato con Fortezza nemica, la Formazione che entra deve immediatamente fermarsi e non può muovere oltre in quell'Impulso a meno che non sia abbia uno Sbaragliamento in Assedio (12.41) o venga giocato come evento la carta #44 Movimento di Aggiramento. Ponete un segnalino di Battaglia o Intercettazione Fallita sulla Formazione per ricordarlo.

9.53 Ducato con comandante amico

Un comandante può muovere attraverso un Ducato che contiene un comandante amico. Se un comandante si ferma nello stesso Ducato in cui vi è un comandante amico, uno di essi deve essere designato come Comandante dell'Armata o Gruppo di Armate. Rimpiazzate l'altro comandante con la pedina appropriata di ufficiale di stato maggiore. Se un ufficiale di stato maggiore esce dal Ducato occupato dal Comandante, torna immediatamente ad avere la sua pedina originaria di comandante.

9.6 Gruppi di Armate

Un Gruppo di Armate può essere creato in tre modi:

1. Se una Potenza ha due o più Armate nello stesso Ducato, ed hanno più SP di qualsiasi Valore di Comando di un singolo comandante.
2. Due alleati hanno ognuno una o più Armate nello stesso Ducato, indipendentemente dagli SP e comandanti delle Armate.
3. Quale risultato di un evento.

NOTA: la ritirata, intercettazione (10.1) ed evasione (10.5) può risultare nella creazione di un Gruppo di Armate secondo i punti 1 e 2.

Un comandante nel Ducato deve immediatamente essere designato come Comandante. Tutti gli altri comandanti nel Ducato divengono ufficiali di stato maggiore e sono posti nella Casella del Comandante, nel suo quartier generale.

9.61 Muovere attraverso Armate amiche

Non si deve formare un Gruppo di Armate mentre un'Armata muove attraverso il Ducato di un'altra Armata, ma potete scegliere di farlo. Un'Armata alleata ferma può unirsi all'Armata che sta muovendo mentre prosegue l'impulso, solo se la Potenza che controlla l'Armata ferma è d'accordo.

9.62 Gruppi di Armate di due Potenze

Se un Gruppo di Armate che include soldati o comandanti di due Potenze non si accorda sul Comandante, decide la Potenza che ha più SP presenti. In caso di parità, decide la Potenza che "ha l'impulso per ultima". Quel comandante rimane il

Comandante sino a quando non si unisce al Gruppo di Armate un altro comandante o entrambe le Potenze coinvolte si accordano su un nuovo Comandante durante il suo Impulso.

Quando si piazzano bandiere, il Gruppo di Armate deve piazzarle solo corrispondenti alla Potenza del Comandante (eccezione: 7).

9.63 Costi in CP per i Gruppi di Armate

Un giocatore che desidera muovere un Gruppo di Armate deve spendere CP per ogni Armata che desidera muovere e facente parte del Gruppo. La dimensione di un'Armata è irrilevante per i costi in CP. Ogni Armata entro il Gruppo può muovere una qualsiasi combinazione di SP ed ufficiali di stato maggiore, sino al Valore di Comando del suo Comandante di Armata. Ricordate che un comandante può formare un'Armata di per sé, o far parte di un'altra Armata (contando per il Valore di Comando del Comandante di Armata).

ESEMPIO: Wellington (Valore di Comando: 9) ed Hill (Valore di Comando: 4) possono muovere 13 SP come Gruppo di Armate. Ogni Ducato dove entra costa 2 CP (uno per Armata). In alternativa, Wellington potrebbe prendere 8 SP di soldati ed Hill – come ufficiale di stato maggiore – per un totale di 9. Potrebbero muovere come Armata al costo di 1 CP per Ducato dove entra.

ESEMPIO: Wellington (Valore di Comando: 9) e De Espana (Valore di Comando: 4) possono muovere 13 SP come Gruppo di Armate. Ogni Ducato dove entra costa 2 CP (uno per Armata) indipendentemente dalla composizione delle Armate dal momento che sono coinvolte due Potenze. In questo esempio, dal momento che i due comandanti appartengono a Potenze diverse, Wellington non può includere De Espana come ufficiale di stato maggiore in una singola Armata (1.61). I due comandanti possono essere mossi solamente assieme come Gruppo di Armate, al costo di 1 CP ciascuna.

9.64 Movimento dei Gruppi di Armate

Un Gruppo di Armate muove nel corso dell'Impulso del suo Comandante. Un numero qualsiasi di Armate entro un Gruppo può muovere, sempre che si spendano i CP necessari – 1 CP per Armata per Ducato dove entra (nota: un Gruppo di Armate di due Potenze può muovere due volte in un Round di Impulsi se si sceglie un Comandante appartenente alla Potenza attiva in ognuno degli Impulsi Programmati. L'uso di Impulsi anticipati potrebbe dare ancor più movimento al Gruppo di Armate nel corso di un singolo Round). Le Armate che compongono un Gruppo di Armate possono raccogliere e lasciare Formazioni lungo il suo percorso, fintanto che ogni Armata rimane entro i limiti del proprio Comandante di Armata.

9.65 Sbandare i Gruppi di Armate

Le Formazioni di una Potenza possono uscire da un Gruppo di Armate nel proprio Impulso, in una ritirata, o come intercettazione separata.

9.7 Entrata in battaglia

L'entrata nel Ducato di una Formazione nemica causa una battaglia a meno che il difensore non evada (10.5). La battaglia non può essere ritardata mentre un'altra Formazione muove nello stesso Ducato con un altro CP – anche se ha iniziato nello stesso Ducato con l'altra Formazione che muove. Solo con il movimento simultaneo del Gruppo di Armate (o per doppia intercettazione, come per l'evento #108) Formazioni multiple possono entrare in battaglia assieme, anche eccedendo il Valore di Comando di un singolo comandante.

10. INTERCETTAZIONE & EVASIONE

10.1 Intercettazione in generale

In alcuni casi, un'Armata o Gruppo di Armate inattivo può tentare di entrare in un Ducato adiacente. Questo è detto Intercettazione. Se una Formazione nemica che non sta muovendo è già l'unico occupante del Ducato, l'intercettazione non è consentita. L'intercettazione può essere tentata per prendere parte ad una battaglia (che stia accadendo o che sia già in corso) o per impedire il movimento o piazzamento di una Formazione nemica nel Ducato, incluso il piazzamento di una Formazione nemica in un Ducato mediante un evento o con la costruzione. Alcune carte di evento consentono una intercettazione di due Ducati (#40), ma questo non consente alla Formazione che intercetta di raccogliere o lasciare soldati o comandanti nel suo percorso.

Se ha successo, si ha una battaglia dopo aver risolto l'eventuale Attrito (13). Quando si calcolano i dadi in battaglia, fatelo come se la Formazione che intercetta occupasse originariamente il Ducato (ricordate che i benefici del terreno in battaglia si applicano solo se il Ducato è sotto controllo amico).

10.2 Più Intercettazioni

Un'Armata può tentare l'Intercettazione durante ogni Impulso sino a quando non fallisce o combatte una battaglia non di Sbaragliamento. Indipendentemente dal risultato, vi possono essere altri tentativi di intercettazione nello stesso Ducato da parte di altre Armate o con eventi o entrambe le cose.

E' possibile che il giocatore attivo effettui un'intercettazione offensiva esclusivamente giocando l'evento appropriato dopo che sono state risolte tutte le intercettazioni del giocatore inattivo.

10.3 Restrizioni alle intercettazioni

Non potete intercettare:

- Evasioni, ritirate ed intercettazioni
- Usando soldati da soli – devono essere controllati dal Valore di Comando di un comandante. Comunque, notate che alcuni eventi (#36) danno a soldati senza comandante la possibilità di intercettare come se avessero con loro un comandante. Questo comandante virtuale vale solo per la risoluzione dell'intercettazione, non influenza la seguente battaglia.
- Con un'Armata che ha fallito un tentativo di Intercettazione o con un'Armata o soldato che fa parte di un Gruppo di Armate che ha fallito un tentativo di intercettazione; o
- Con un'Armata o soldato che ha combattuto una battaglia o assedio – che non sia di Sbaragliamento – nel corso dell'Impulso, o
- Usando una linea di marcia di fiume (non potete fare un'intercettazione di due Ducati se anche solo una delle linee di marcia è di fiume)

10.4 Risoluzione delle Intercettazioni

Per risolvere un tentativo di intercettazione il possessore della Formazione intercettante tira due dadi e ne modifica il risultato come segue:

- +1 se si intercetta in uno Ducato amico
- 1 se si intercetta da un Ducato con bandiera nemica o Incontrollato adiacente al Ducato nel quale si intercetta
- +? Valore di Battaglia del comandante che intercetta
- 1 se l'intercettazione attraversa un Passo o una linea di marcia di terreno Rotto adiacente al Ducato dove si intercetta
- +/- qualsiasi carta evento usata per influenzare il tiro di dado. Un evento può anche annullare un'intercettazione.

Con 9 o più l'intercettazione ha successo.

Se il tentativo di intercettazione fallisce, la Formazione che intercetta non muove. Ponete un segnalino di “Battaglia o Intercettazione Fallita” sulla Formazione sino alla fine dell'impulso della Potenza attiva, quando si rimuove ed hanno termine i suoi effetti. Un tentativo fallito di intercettazione non causa l'attrito.

Se l'intercettazione ha successo l'Armata o Gruppo di Armate intercettante entra nel Ducato conteso ed applica l'attrito. Combattete una battaglia dopo aver risolto tutti gli altri eventuali tentativi di intercettazione nello stesso Ducato.

Un giocatore non può annullare un tentativo di intercettazione una volta che è stato risolto.

11.4 Gruppi di Armate ed Intercettazione

Nei tentativi di intercettazione dei Gruppi di Armate, la Potenza attiva deve dichiarare anticipatamente quali Formazioni che lo compongono stanno effettuando il tentativo. Si usa solo il Valore di Battaglia del Comandante. Se il tentativo ha successo, le Formazioni lasciate indietro possono ancora tentare intercettazioni. Un Gruppo di Armate può anche rimanere nel Ducato mentre distacca singola Armata o un più piccolo Gruppo di Armate per tentare l'intercettazione usando il Valore di Battaglia del suo Comandante. Comunque, una volta che qualsiasi tentativo di intercettazione da quel Ducato fallisce, tutte le rimanenti Formazioni in quel Ducato perdono la capacità di intercettazione per l'Impulso e sono indicate con un segnalino di “Battaglia o Fallita Intercettazione” fino al termine dell'Impulso.

10.5 Evasione

Le Formazioni inattive possono evitare la battaglia Evadendo in un Ducato adiacente che non sia quello da cui è entrato il nemico. Un'Armata o Gruppo di Armate deve effettuare un singolo tentativo di evasione e deve evadere nello stesso Ducato. I soldati senza comandante devono tentare l'evasione singolarmente e simultaneamente. Ogni pedina di fanteria o cavalleria effettua tentativi separati. L'artiglieria non può evadere; deve prima essere convertita in pedine di fanteria e cavalleria, che possono poi tentare l'evasione individualmente.

L'evasione in un Ducato controllato dal nemico (o un Ducato fortezza nemico assediato) comporta l'Attrito. La presenza di un segnalino di “Battaglia o Fallita Intercettazione” non impedisce le evasioni. Il segnalino si sposta con la Formazione che evade. Se una tale Formazione entra in un Ducato che contiene un'altra Armata, la Formazione che evade rimane identificata separatamente con tale segnalino.

10.6 Limitazioni all'evasione

Non si può evadere:

- In mare
- In un Ducato che contiene Formazioni nemiche o una fortezza nemica non assediata
- Usando una linea di marcia di fiume

10.7 Risoluzione delle Evasioni

Per risolvere un tentativo di evasione il possessore della Formazione che evade sceglie un singolo Ducato dove andare, tira due dadi, modificando il risultato secondo i modificatori sotto esposti; ha successo con un risultato con due dadi ≥ 9

- +1 se si evade in un Ducato amico
- 1 se si evade da un Ducato con bandiera nemica o Incontrollato
- +? Valore in Battaglia di un comandante che evade
- 1 se l'evasione attraversa una linea di marcia di terreno rotto o è un Passo
- +/- qualsiasi carta evento usata per influenzare il tiro di dado. Un evento può annullare l'evasione

Se il tentativo di evasione fallisce, chi evade non muove, perde il beneficio del terreno (11.2 e 11.4) e la Formazione attiva ottiene un dado in più in battaglia nel primo round della stessa.

Se il tentativo di evasione ha successo, la Formazione che evade muove nel Ducato adiacente scelto in precedenza.

Un tentativo di evasione non può essere rinunciato una volta che è stato risolto tirando i dadi.

10.8 Inseguimento

Dati CP sufficienti, la Formazione attiva può inseguire una Formazione che evade in un Ducato adiacente o muovere in una direzione diversa. Se entra nel Ducato dove la Formazione ha evaso, quest'ultima può tentare ancora l'evasione.

10.9 Sequenza

Le Formazioni che tentano l'evasione / intercettazione devono farlo prima che l'Attrito, dovuto al movimento causato da quell'evasione/intercettazione, sia implementato. *Eccezione: carta evento #108.*

ESEMPIO: se un'Armata francese sta muovendo e l'inglese desidera intercettare, l'inglese risolve il proprio tentativo di intercettazione prima che il francese risolva l'attrito dovuto al proprio movimento.

Il giocatore attivo può effettuare l'intercettazione offensiva solo mediante il gioco di un evento appropriato dopo che sono state risolte tutte le intercettazioni del giocatore inattivo. Altrimenti, non vi è un ordine preciso per i tentativi di intercettazione ed evasione. Si può vedere il risultato di uno prima di procedere ad un altro.

10.10 Intercettazione del piazzamento di bandiera

Quando una bandiera (senza Formazioni) piazzata da un evento viene intercettata con successo, viene immediatamente rimossa.

11. BATTAGLIA

11.1 Eventi di battaglia

Uno o più eventi di battaglia possono essere giocati da qualsiasi Potenza che ha un comandante o soldato in quella battaglia.

ESEMPIO 1: lo spagnolo ha un'Armata in un Gruppo di Armate anglo-spagnolo sotto il comando di Wellington. Lo spagnolo può giocare uno o più eventi di battaglia.

ESEMPIO 2: lo spagnolo ha un soldato di fanteria in un Ducato nel quale vi è battaglia, assieme ad un'Armata inglese. Lo spagnolo può giocare uno o più eventi di battaglia.

Il giocatore attivo dichiara per primo tutti gli eventi di battaglia, seguito dal giocatore inattivo, prima di qualsiasi tiro di dado. Qualsiasi evento di battaglia o qualsiasi altro evento che influenza il numero di dadi in battaglia influenza solo un round di battaglia a meno che non sia diversamente esplicitato.

Qualsiasi potenza può giocare uno o più eventi di risposta che influenzano specificamente le battaglie. Tali eventi di risposta possono essere giocati in qualsiasi momento della battaglia, e la Potenza non è obbligata ad avere Formazioni coinvolte in battaglia.

11.2 Dadi in battaglia

Il combattimento viene risolto tirando dadi. Il numero di dadi che ogni giocatore tira è la somma di:

- 1 per ogni SP di soldati
- 1 per ogni comandante ufficiale di stato maggiore
- +/- dadi come indicato dalle carte di evento di battaglia
- + bonus di Nazionalità (11.3)
- + Valore in Battaglia del comandante con eventuale modifica dovuta ad evento
- +? Bonus del terreno per il difensore nel primo round (11.4)
- +1 tentativo nemico di evasione che è fallito, nel primo round (10.7)
- -? Per risultato di disorganizzazione se la battaglia entra in un secondo round (11.53)

11.3 Bonus per la nazionalità

Il francese aggiunge 2 dadi in battaglia, l'inglese 1, lo spagnolo non ha alcun tale bonus. In un Gruppo di Armate contenente Formazioni inglesi e spagnole, il Gruppo di Armate riceve il bonus inglese se almeno 50% del numero totale di SP e comandanti in detto Gruppo è inglese.

Il bonus di nazionalità può essere influenzato con +1 dado in battaglia con il gioco dell'evento #13. In questo caso, aggiungete il bonus indipendentemente dalla composizione di soldati delle due Potenze alleate.

11.4 Terreno

Il terreno può dare bonus di dadi in battaglia per le Formazioni che difendono nel Ducato. Una Formazione inattiva che ha intercettato nel Ducato è considerata essere il difensore. I bonus del terreno si applicano solamente se il Ducato era Amico prima della battaglia.

NOTA: il controllo di un Ducato non può cambiare sino a dopo la battaglia. Quindi una Formazione che ha appena mosso nel Ducato non può cambiarne il controllo prima che abbia luogo la battaglia.

11.41 Terreno Rotto

Se qualsiasi Formazione è entrata nel Ducato conteso in questo Impulso da linea di marcia di terreno Rotto, il difensore ottiene un tiro di dado in più in battaglia solo nel primo round.

11.42 Passo

Se qualsiasi Formazione attiva è entrata nel Ducato conteso in questo impulso da un Passo, l'avversario ottiene 2 dadi in più in battaglia nel primo round.

11.43 Fiume

Se qualsiasi Formazione attiva è entrata nel Ducato conteso in questo impulso da un fiume, l'avversario ottiene 3 dadi in più in battaglia nel primo round.

11.5 Risoluzione delle battaglie

Una volta definito per le due parti il numero di dadi che tirano in battaglia, questi vengono tirati. Ogni risultato di 5 e 6 causa una Perdita all'avversario. Le perdite sono simultanee per entrambe le parti. Ogni risultato di 6 distrugge immediatamente un SP nemico. Ogni risultato di 5 disorganizza 1 SP sopravvissuto per la durata della battaglia (il Valore di Battaglia di un comandante non viene invece influenzato da un tale risultato). Le eliminazioni hanno priorità sulla disorganizzazione. Il numero di 5 e 6 che si ottengono si devono indicare con il segnalino appropriato sulla Tabella delle Perdite.

Nota: Ricordate che potete "cambiare" i vostri soldati in qualsiasi momento.

11.51 Distribuzione delle perdite (risultati di eliminazione)

Le eliminazioni devono essere distribuite il più equamente possibile tra Potenze alleate che partecipano alla battaglia. Un Comandante non può essere eliminato se è disponibile 1 SP di soldati. La Potenza che possiede il comandante di una Formazione multinazionale decide quale Potenza subisce l'eventuale eliminazione eccedente.

11.52 Determinazione del vincitore

Se una sola delle due parti in una battaglia viene completamente eliminata (soldati e comandanti), ha subito uno Sbaragliamento (11.8) ed ha perso la battaglia.

In tutti gli altri casi, sommate le eliminazioni e disorganizzazioni subite dalle due parti. Chi ha subito le maggiori perdite ha perso e si ritira. In caso di parità, combattete un secondo round con tutti gli SP (i comandanti disorganizzati possono usare il loro Valore di Battaglia, ma sottraggono un dado in battaglia per ogni 5 risultati di disorganizzazione del primo round). Si possono giocare nuovi eventi di battaglia prima di calcolare il numero di dadi da tirare per questo secondo round. Se le perdite sono ancora uguali dopo il secondo round, le Formazioni attive devono ritirarsi nel Ducato da dove sono entrate in battaglia (11.6). Le battaglie non superano mai due round a meno che non sia indicato da un evento (es.: #51).

Una volta che una battaglia si è conclusa, ponete un segnalino di "Battaglia o Fallita Intercettazione" su tutte le Formazioni che sono state coinvolte (*eccezione: gli Sbaragliamenti non comportano che la parte vincente riceva questo segnalino*). Questi segnalini indicano che le Formazioni attaccanti non possono più muovere o intercettare in questo Impulso e le Formazioni difendenti non possono più intercettare in questo Impulso. Tutti questi segnalini sono rimossi alla fine dell'Impulso della Potenza attiva.

11.53 Risultati di disorganizzazione

Una parte che ha subito più risultati di disorganizzazione di quanti SP di soldati e comandanti abbia presenti in battaglia, può comunque tirare dadi in un secondo round di battaglia, a seconda del proprio comandante, bonus di nazionalità e carte evento giocate. Il numero di disorganizzazioni eccedenti deve però essere tolto da questo numero di dadi di battaglia nel secondo round. Le riduzioni al di sotto dello zero sono ignorate.

ESEMPIO: un'Armata francese sotto il comando di Soult (4-9) ha 4 SP di soldati ed un dado in più in battaglia per l'evento #13. Quest'Armata subisce 6 disorganizzazioni nel primo round. Se è necessario un secondo round, questa Armata tirerà 5 dadi: 4 (Valore di Battaglia di Soult) + 4 (4 SP) + 2 (Bonus di nazionalità francese) + 1 (evento) = $11 - 6$ (disorganizzazioni) = 5 .

Se una battaglia arriva al secondo round o più, implementate i risultati di eliminazione ai soldati disorganizzati nel primo round prima di influenzare i comandanti.

Girate i soldati/comandanti dalla loro parte non disorganizzata subito dopo una battaglia. Eccezione: Rotta (11.7).

11.6 Ritirate

Il vincitore rimane nel Ducato.

11.61 Il perdente, se giocatore inattivo, si ritira in un Ducato adiacente, amico se possibile. Una formazione difendente non è obbligata a ritirarsi nello stesso Ducato. Un difensore non in grado di ritirarsi in un Ducato amico o Incontrollato può ritirarsi in qualsiasi Ducato adiacente che non contenga una Formazione nemica ma subiscono l'attrito (9.44 e 13). Una Formazione difendente non si può ritirare nel Ducato dal quale il nemico è entrato in battaglia, in mare, o in un Ducato che contiene una Formazione nemica. Le Formazioni che non sono in grado di ritirarsi sono poste nella Casella del Raggruppamento e provocano uno Sbaragliamento (11.8).

Nota: a differenza di chi intercetta un attaccante attivo in offensiva, chi intercetta difensivamente e si ritira, avendo per primo raggiunto il Ducato, non deve ritirarsi nel Ducato di provenienza.

11.62 La parte attiva che perde la battaglia *deve* ritirarsi nel Ducato(i) immediatamente adiacente da dove è entrata nel Ducato di battaglia (se amico controllato o fortezza nemica assediata). Se il Ducato non è amico o non è una fortezza nemica assediata, la Formazione che si ritira viene posta nella Casella del Raggruppamento e provoca uno Sbaragliamento (11.8).

Nota: se si hanno più intercettazioni offensive causate da un evento provenienti da più di un Ducato adiacente, il giocatore attivo sceglie in quale Ducato possibile si ritira.

11.7 Rotta

Un vincitore che causa almeno 3 perdite in più di quante ne subisce (senza tener conto del round in cui sono avute) causa una rotta. Tutte le pedine disperse in una rotta vengono eliminate.

11.8 Sbaragliamento

Se tutte le Formazioni di una parte in battaglia sono eliminate – anche per fallimento della ritirata o per l’Attrito subito nel corso di una ritirata – si ha uno Sbaragliamento. Una Formazione attiva che effettua lo Sbaragliamento può continuare a muovere con i CP rimanenti. Una Formazione inattiva che effettua lo Sbaragliamento può continuare ad intercettare a meno che non abbia in precedenza ricevuto un segnalino di “Battaglia o Fallita Intercettazione”.

11.7 Sbaragliamento delle Bandiere

Quando le perdite causate in una battaglia eccedono le unità/comandanti dello sconfitto, il vincitore ottiene un piazzamento gratuito di Bandiera (o rimozione se è il caso) nello Ducato della battaglia, a meno che lo Ducato contenga una fortezza o entrambe le parti siano eliminate.

11.9 Sbaragliamento delle bandiere

Quando il perdente subisce più perdite di quanti SP abbia, si ha uno sbaragliamento di bandiera. Questo consente alla parte vincente di piazzare o rimuovere una bandiera nel Ducato di battaglia senza alcun costo in CP.

Eccezione: non può accadere in Ducati fortezza.

11.10 Saccheggio

Dopo una battaglia nella quale un’intera Armata o Gruppo di Armate viene messo in Rotta (11.7) o eliminato, la Potenza che controlla la Formazione vittoriosa *deve* godere dell’opportunità di ottenere una o più Risorse. Se è coinvolto un Gruppo di Armate di due Potenze, solo la Potenza del Comandante del Gruppo di Armate può tentare di ottenere Risorse in questo modo. Per risolvere il Saccheggio, tirate un dado e sommate a quel risultato il numero di SP e comandanti persi dalla parte sconfitta. Applicate il risultato dalla Tabella del Saccheggio.

TABELLA DEL SACCHEGGIO	
<i>Risultato</i>	<i>Effetto</i>
7 o meno	Il vincitore ottiene 1 Risorsa con un 6 prima delle modifiche Altrimenti nessuna Risorsa
8-11	Il vincitore ottiene 1 Risorsa
12 o più	Il vincitore ottiene 2 Risorse

Notate che gli eventi delle carte #11 e #51 consentono al vincitore di considerare le perdite nemiche CUMULATIVE per più round di battaglia per definire i risultati del Saccheggio. Inoltre, la carta #51 consente di tirare due volte per il Saccheggio (una per la prima battaglia, se rotta, ed un’altra se la seconda battaglia è una rotta o eliminazione di Armata).

11.11 Saccheggio e attrito spagnoli

In qualsiasi situazione nella quale lo spagnolo ottiene una Risorsa o più con:

- carta evento di battaglia o assedio
- Saccheggio
- Devastazione (12.5)

Le Formazioni spagnoli vincitrici coinvolte in battaglia o assedio devono effettuare un immediato controllo per l’attrito per ogni caso di ottenimento di Risorse (ad esempio, se si ottengono 2 Risorse la Formazione spagnola subisce due volte l’attrito). Qualsiasi soldato o comandante perso per l’attrito viene comunque posto nella Casella del Raggruppamento e non eliminato. Notate che quando è coinvolto un Gruppo di Armate questo si applica solo ad una Formazione con comando spagnolo.

ESEMPIO: vi è una Formazione spagnola che fa parte di un Gruppo di Armate guidato da Wellington. Se Wellington vince il Saccheggio va all’inglese. Lo spagnolo non subisce l’attrito.

12. FORTEZZE

12.1 In generale

Le fortezze non influenzano le battaglie, ma influenzano il controllo del Ducato, la ritirata ed il movimento. Le Formazioni non sono mai dentro una fortezza. Una fortezza controlla il proprio Ducato indipendentemente dalla presenza di Formazioni nemiche. Per porre una bandiera in una Fortezza la dovete sconfiggere con assedio.

12.2 Assedio

Un assedio è simile ad una battaglia (incluso il gioco di ma ha importanti differenze. Un'Armata attiva assediante può risolvere l'assedio solo se nessuna Formazione si trova nel Ducato fortezza e l'assediante non ha già combattuto una battaglia non di Sbaragliamento lì in quell'Impulso. Si può risolvere un assedio senza costo in CP nell'Impulso dell'assediante, incluso prima di giocare una carta o Risorsa per quell'Impulso. Questo può avvenire anche con l'opzione di Passare nel quale l'assediante non ha carte e quindi, altrimenti, non avrebbe Impulso. A sua discrezione, una Potenza può piazzare una pedina di "Assedio da Risolvere" [SIEGE TO RESOLVE] nella sua casella dell'Impulso (sulla mappa) non appena ha terminato le carte in mano.

12.21 Una sola Armata può risolvere un assedio

Ci vuole un'Armata per risolvere un assedio ed una sola singola Armata lo può fare (vedere 12.31 per i Gruppi di Armate).

12.22 Round di Assedio

Una fortezza può essere assediata una volta per Impulso (sia programmato che di anticipazione). Una fortezza non può essere assediata da più di un'Armata. Un assedio può durare più round – a seconda della forza della fortezza e dai tiri di dado (12.3). Il numero massimo di round di assedio è pari alla forza difensiva della fortezza.

ESEMPIO: un assedio a Gibilterra (difesa 5) può durare sino a 5 round.

12.23 Carte evento nell'assedio

Non tutte le carte di battaglia sono giocabili in un assedio. Il gioco di carte di battaglia è limitato a quelle carte di battaglia che indicano specificamente che si applicano agli assedi. Contrariamente ad un normale evento di carta di battaglia, un difensore in fortezza può giocare una o più carte di battaglia assedio senza che sia presente una sua Formazione nel Ducato. Solo il possessore della fortezza può giocare tali carte di battaglia.

12.3 Risoluzione dell'Assedio

La Potenza che difende la fortezza tira dadi pari alla sua forza base (5 per Gibilterra, 2 per tutte le fortificazioni rapide della carta 37, 3 per le altre fortezze). La forza base di una fortezza non cambia mai, anche se l'Armata assediante ha causato dei "colpi" nel round di assedio. L'Armata assediante tira lo stesso numero di dadi che tirerebbe in battaglia. Una Potenza usa il suo Bonus di Nazionalità quando assedia una fortezza, ma non quando la difende. Un Assedio ha successo se l'assediante ottiene un numero di risultati "6" \geq alla forza base della fortezza in un Impulso e se rimane per l'assediante almeno il comandante dopo che sono state risolte le eliminazioni causate dal difensore. A differenza delle battaglie, i "5" non hanno effetto contro le fortezze, ma hanno effetto contro l'Armata assediante come al solito. Un'Armata assediante può effettuare un altro round di assedio se ha ottenuto più 6 contro la fortezza di quante perdite totali (5 e 6) ha subito in quel round. Un assedio può essere esteso in un altro round anche da un evento.

L'assediante può usare un dado o una delle pedine fornite nel gioco per tener conto del numero di 6 accumulati in un assedio. Se un assedio non ha successo, l'Armata assediante non si ritira né va in Rotta; l'Armata assediante rimane invece nel Ducato. Se l'assedio ha successo, la Potenza assediante può porre la sua bandiera nel Ducato senza costo in CP. La fortezza è ora controllata dalla Potenza assediante ed ha la piena forza difensiva stampata sulla mappa. Un assedio che ha successo contro una "fortificazione rapida" causa la rimozione del relativo segnalino.

ESEMPIO 1: Lisbona è assediata dal francese; ha forza 3 ed il difensore tira 3 dadi ottenendo un singolo 5. Il francese tira due 6. Questo non è sufficiente per prendere la fortezza, ma il francese può attaccare ancora. Tira un dado di meno (per la perdita 5 subita). Il difensore tira invece ancora 3 dadi, le perdite subite non intaccano la forza della fortezza. Se il francese ottiene anche un singolo 6, cattura Lisbona essendo il terzo 6 ottenuto nell'assedio, ed ottiene lo sbaragliamento (12.41). Se Lisbona non viene invece catturata, l'assedio termina e torna a piena forza.

ESEMPIO 2: Lisbona è assediata dal francese; nel primo round il difensore non ottiene nessun 5 o 6, mentre il francese ottiene un 6. Si ha un secondo round. Il difensore tira ancora 3 dadi, non ottiene alcuna perdita. Il francese ottiene invece un 6. Si ha un terzo round, nel quale il francese non ottiene 6. L'assedio termina, il difensore conserva la fortezza e Lisbona torna a piena forza.

12.31 Gruppi di Armate, SP extra ed assedi

Una singola Armata appartenente ad un Gruppo di Armate di due Potenze può assediare una fortezza nell'Impulso della sua Potenza, ma non può usare alcun comandante, Bonus di Nazionalità o SP appartenente alla Potenza inattiva. Gli SP presenti appartenenti alla stessa Potenza che eccedono il Valore di Comando del comandante assediante, possono immediatamente rimpiazzare soldati disorganizzati o eliminati appartenenti all'Armata assediante in round di assedio successivi.

12.4 Effetti sul movimento

Le Formazioni non possono ritirarsi o evadere in una fortezza nemica non assediata. Il movimento, evasione, intercettazione e ritirata di qualsiasi tipo da un Ducato fortezza nemico deve avvenire in un Ducato adiacente che sia amico, Incontrollato o una fortezza nemica assediata (vedere anche 9.52).

NOTA: questo significa che non è permesso aggirare Fortezze nemiche non assediate.

12.41 Sbaragliamento nell'assedio

Le Formazioni coinvolte nell'assedio di una fortezza non possono muovere oltre in quell'Impulso, a meno che non sia abbia uno sbaragliamento nell'assedio. Si ha uno sbaragliamento nell'assedio se:

- L'Armata assediante causa più colpi (6) in un singolo round di assedio rispetto alla forza base della fortezza
- Una fortezza viene presa in round di assedio inferiori alla sua forza base

ESEMPIO: prendere una fortezza di forza 3 in uno o due round di assedio oppure ottenere un quarto o più 6 cumulativo nel terzo round, sempre con una fortezza da 3, causa uno sbaragliamento in assedio.

A meno che non si abbia uno sbaragliamento in assedio, tutte le Formazioni assediante ricevono un segnalino di "Battaglia o Intercettazione fallita" alla fine dell'assedio. Se si ha uno sbaragliamento in assedio, le Formazioni sopravvissute dell'Armata assediante possono continuare a muovere.

12.5 Devastazione

La caduta di una fortezza potrebbe portare alla cattura di rifornimenti importanti, ma per lo spagnolo spesso causa il saccheggio e devastazione della città catturata. Un assediante vittorioso deve tirare un dado per ottenere una Risorsa dalla fortezza catturata (non vale per una fortificazione rapida #37). Aggiungere +1 al risultato per ogni round inferiore al numero massimo consentito nel quale è caduta la fortezza. Ad esempio, catturare una fortezza da 3 in un round dà un +2. Se il risultato modificato è 6 o più, l'assediante ottiene una Risorsa. Se lo spagnolo ottiene una Risorsa in questo modo o con un evento, deve immediatamente controllare l'attrito, con eventuali perdite che sono poste nella casella del raggruppamento come detto in 11.11.

13. ATTRITO

13.1 Risoluzione dell'attrito

Quando un evento o una regola (come la 9.4) impongono ad una Formazione di subire l'Attrito, si deve tirare un dado per ogni SP e comandante influenzato. Ogni 6 ottenuto causa l'eliminazione di 1 SP. La Potenza influenzata sceglie quale SP eliminare in ogni Ducato per soddisfare le perdite subite. Se si tratta di un Gruppo di Armate di due Potenze, sceglie la Potenza del Comandante. I comandanti non possono essere eliminati se sono disponibili soldati.

Se si ha attrito per due o più motivi, tirate tutti i dadi necessari prima di applicare i risultati.

ESEMPIO: una Formazione composta da un comandante, 3 fanterie ed una cavalleria – cioè 5 SP – che subisce l'Attrito due volte deve tirare 12 dadi assieme: uno per il comandante + 5 per i soldati, cioè 6, due volte = 12.

Le perdite per Attrito non contano come perdite in battaglia a meno che non sia specificato da un evento.

Per l'attrito, una intercettazione che ha successo (10.1) o un'evasione (10.5) conta come movimento.

ESEMPIO: Evadere con successo da un Ducato Incontrollato in un Ducato controllato dal nemico causa l'Attrito.

14. QUESTIONI NAVALI

14.1 In generale

Solo l'inglese può effettuare operazioni navali, a meno che il francese possa farle con un evento (#103). Vi sono due tipi di operazioni navali: Convogli e Assalto Anfibio.

14.2 Convogli

Un convoglio consente a soldati e comandanti di muovere attraverso zone di mare. Un Convoglio può trasportare una qualsiasi combinazione di massimo 5 comandanti e/o soldati. Ad esempio, 2 comandanti e 3 SP.

Le Formazioni in Convoglio non possono combinare il movimento per mare con quello per terra. Devono iniziare un Impulso da un singolo porto amico e terminarlo in un altro porto amico.

La Gran Bretagna può creare un Convoglio nel suo Impulso, al costo di 1 CP per ogni comandante ed SP trasportati. Ad esempio, Wellington e 2 cavallerie costano 5 CP.

Il convoglio in una fortezza amica controllata ed assediata causa una battaglia immediatamente, a meno che la Formazione assediante non evada con successo. Se la Formazione in Convoglio è obbligata a ritirarsi dopo la battaglia, subisce l'Attrito e si ritira nel porto amico da dove ha iniziato l'Impulso.

Un Convoglio in una Fortezza controllata dal nemico che è assediata da una Formazione amica è risolto come un Assalto Anfibio (14.3).

14.3 Assalto Anfibio

Un Assalto Anfibio impone il gioco dell'evento #93, e non può essere effettuato contro un porto maggiore.

Per effettuare un Assalto Anfibio, un Convoglio (14.2) deve muovere da un singolo porto amico in un porto minore nemico. Si applicano i normali limiti dimensionali – cioè la formazione in convoglio non può essere composta da più di 5 comandanti e soldati in totale.

Le formazioni assaltanti subiscono poi il fuoco delle batterie costiere del porto. La Potenza controllante il porto tira 3 dadi (6 se è Ducato fortezza) e si causano perdite contro la Formazione assaltante secondo le regole di battaglia: contano i 5 e 6 come al solito. I comandanti e soldati sopravvissuti entrano poi in porto; non si ha altro fuoco delle batterie costiere.

Se vi sono Formazioni nemiche nel porto, si ha una battaglia a meno che il difensore non evada. Se non vi sono Formazioni nemiche in un Ducato fortezza, o se evadono, la Formazione assaltante può effettuare un assedio e tutte le altre operazioni come se fosse entrata nel Ducato da una normale linea di marcia. Le Formazioni assaltanti possono anche unirsi ad un assedio che sono già in corso contro la fortezza.

Le perdite causate dalle batterie costiere non partecipano alla battaglia o assedio, e sono considerate perdite del primo round di battaglia o assedio. Se obbligate a ritirarsi dopo una battaglia, le Formazioni assaltanti subiscono l'Attrito e devono tornare nel porto amico da dove hanno iniziato l'Impulso.

14.4 Stretti Fortificati (Gibilterra)

Vi sono due Zone di mare, l'Atlantico ed il Mediterraneo. Sono divise dallo Stretto fortificato di Gibilterra. Gibilterra è considerata essere in entrambe le zone. Se Gibilterra è controllata dal nemico, Convogli ed Assalti Anfibi amici non possono muovere da un porto di una Zona ad un porto dell'altra.

15. RISORSE

15.1 Ricevimento delle Risorse

Una Potenza può ricevere Risorse come segue:

- 1 Risorsa per turno per avere più di 8 carte in mano (16.43)
- quando è specificato da un evento
- Saccheggio (11.10)
- Devastazione (12.5)
- 1 Risorsa nella Interfase, solo per la Potenza francese che controlla Lisbona
- 1 Risorsa nella Interfase per controllare Madrid
- 1 Risorsa nella Interfase, solo per la Potenza francese che controlla Gibilterra

15.2 Uso delle Risorse

Una Potenza può usare una Risorsa nel corso del suo Impulso per pescare una carta. Le Risorse non influenzano i limiti della mano o la capacità di anticipare. Possono essere usate al posto di una carta (che la Potenza abbia carte o meno) come carta "+" inerente per uno degli utilizzi sopra esposti, da sole o in combinazione con un'altra carta non "+".

Una Potenza priva di carte potrebbe passare in uno o più Impulsi e giocare una Risorsa in un round seguente. Una Risorsa, comunque, non può essere giocata come Impulso per estendere un turno dopo che l'ultima Potenza con una carta giocabile ha effettuato il proprio Impulso (4.24).

Non si può giocare una Risorsa ed una carta + nello stesso Impulso, in quanto una Risorsa è come una carta + in quanto consente di fare più azioni del normale.

ESEMPIO 1: potete usare una Risorsa per pescare una carta e giocare quella carta o un'altra, sempre che nessuna sia una carta +, e poi terminare l'Impulso.

ESEMPIO 2: non potete giocare la vostra ultima carta e poi usare una Risorsa per pescare e giocare un'altra carta; sarebbe come giocare 3 carte.

ESEMPIO 3: avete due carte in mano ed una Risorsa. Potete giocare la Risorsa per pescare un'altra carta, quindi ne avrete 3 in mano. Potete fermarvi lì oppure giocare una delle tre carte in mano (ma non una carta +).

Ricordate che non potete giocare una Risorsa per una carta se siete già al massimo di carte in mano – 8, escluse le carte nazionali.

15.3 Risorse e vittoria

Alla fine del gioco, ogni Risorsa non usata in carico ad una Potenza conta come ½ punto vittoria (19.2). Se due o più Potenze hanno pari punti vittoria, il numero di Risorse inutilizzate può rompere l'equilibrio e determinare il vincitore (19.1).

16. INTERFASE

Se non si è avuta una Fine Immediata (18) della partita, ed il turno corrente è 1812 o 1813, si effettua una Interfase. Nella Interfase, le Potenze si preparano per il turno seguente. Non si possono giocare eventi o tentare intercettazioni nella Interfase. Le 4 parti che la compongono sono:

- Risorse (16.1)
- Rinforzi (16.2)
- Schieramento (16.3)
- Preparazione delle carte per il turno seguente (16.)

16.1 Risorse nella Interfase

La Potenza che controlla Madrid riceve una Risorsa. La Potenza francese che controlla Lisbona riceve una Risorsa, come pure quella che controlla Gibilterra.

16.2 Rinforzi

Nella prima parte della Interfase, ogni Potenza può costruire Rinforzi, a partire dalla Potenza che deve effettuare l'Impulso Programmato seguente (e continuando nell'ordine nella Tabella degli Impulsi). Questi Rinforzi possono essere presi da pedine eliminate in precedenza, pedine che non sono ancora entrate in gioco, e dalla Casella del Raggruppamento. Le pedine provenienti da queste fonti possono essere usate come Rinforzi sempre che siano disponibili CP.

Le Potenze ottengono CP per Rinforzi come più sotto dettagliato. Il numero di Rinforzi disponibili viene calcolato sulla base delle Tabelle dei Rinforzi, sulla mappa, dal tiro di dado, dal gioco di alcune carte, e dal controllo di alcuni importanti Ducati sulla mappa.

Ogni Potenza paga il normale costo in CP per Costruire (6.1) e Raggruppare (6.2) comandanti e soldati nel corso della Interfase. Le Potenze devono piazzare questi Rinforzi in uno solo dei Ducati Nazionali Chiave amici non assediato (eccezione: comandanti francesi e inglesi, 6.3).

Una Potenza può usare un CP per Rinforzi per uno Schieramento (16.3)

16.21 Rinforzi francesi

Fate riferimento alla Tabella dell'Appello all'Imperatore, sulla mappa, per determinare quanti CP di Rinforzo possono ricevere le Potenze francesi. In alcuni casi si può dover rimuovere dei soldati dalla mappa. La Potenza francese con l'Impulso Programmato seguente tira un dado e modifica il risultato secondo gli eventi giocati, specificati sulla tabella. Il risultato si applica ad entrambe le Potenze francesi.

16.22 Rinforzi inglesi

Usate la procedura "Lettera alle Guardie a Cavallo" sulla mappa per determinare quanti CP di Rinforzo riceve l'inglese. L'inglese tira 4 dadi e modifica il risultato come segue:

- -4 se la Gran Bretagna non controlla Lisbona
- -2 se la Gran Bretagna non controlla Porto

Il risultato modificato è il numero di CP di Rinforzi che la Gran Bretagna riceve.

NOTA: la carta evento #73 può influenzare il numero di tiri di dado per i Rinforzi.

16.23 Rinforzi spagnoli

Usate la procedura "Sollevazione Popolare" sulla mappa per determinare quanti CP di Rinforzo riceve lo spagnolo. Lo spagnolo tira due dadi ed aggiunge 1 per ogni due Ducati Chiave spagnoli che controlla (ignorate le frazioni). Il risultato modificato è il numero di CP di Rinforzi che riceve.

ESEMPIO: se lo spagnolo controlla 3 Ducati Chiave, aggiunge +1 al tiro di dado.

NOTA: si può aggiungere un altro dado con la carta evento #73, quando è giocata a favore dell'Alleato.

16.3 Schieramento

A partire dalla Potenza che deve effettuare l'Impulso Programmato seguente, nella Tabella degli Impulsi, ogni Potenza può Schierare un comandante. Lo Schieramento consente al comandante di muovere di un numero illimitato di Ducati amici che sono uniti da linee di marcia di terra. Lo Schieramento dei comandanti non può passare in alcun Ducato nel quale il nemico potrebbe intercettare.

Quando il comandante si schiera, può raccogliere soldati e comandanti da qualsiasi Ducato dove entra, sino al proprio Valore di Comando. Un comandante che si schiera può lasciare soldati e comandanti solo nel Ducato nel quale ha iniziato lo schieramento.

Come alternativa allo Schieramento, l'inglese può usare un Convoglio (14.2) per Schierare Formazioni da un porto amico a qualsiasi porto amico non assediato. Ogni Convoglio conta come uno Schieramento, indipendentemente dalla dimensione. Un Convoglio non può passare da Gibilterra se essa è controllata dal nemico. Un Convoglio che fa Schieramento non può entrare in un porto nel quale un'Armata nemica potrebbe intercettare.

16.31 Schieramento extra

Qualsiasi Potenza può avere uno Schieramento in più spendendo un CP di Rinforzi. L'inglese può anche scegliere di creare un Convoglio in Schieramento allo stesso costo. Nessun SP o comandante può muovere in più di uno Schieramento (di qualsiasi tipo) per Interfase.

16.32 Trasferimento strategico dei comandanti

Dopo aver completato tutti gli Schieramenti, una Potenza può eliminare volontariamente uno o più comandanti dalla mappa come se fossero stati uccisi in battaglia. Tali comandanti sono immediatamente disponibili per la costruzione come rimpiazzi nel turno seguente (6.1).

16.4 Preparazione delle carte per il turno seguente

Questa parte dell'interfase è divisa nella parti seguenti:

- Mescola e pesca (16.41)
- Sostituzione e carte non giocate (16.42)
- Carte eccedenti (16.43)

- Carte Nazionali (16.44)

16.41 Mescola e pesca

Mescolate tutte le carte che sono nel mazzo degli scarti (ma non comprendetevi le carte Nazionali). Ogni Potenza pesca poi 6 carte a partire da quella che deve effettuare l'Impulso Programmato seguente.

16.42 Sostituzione e carte non giocate

Nell'ordine della Tabella degli Impulsi, a partire dalla Potenza che deve effettuare l'Impulso Programmato seguente, ogni Potenza decide se effettuare la Sostituzione (2.6) delle carte appena pescate. Quanto una Potenza ha deciso per questo aspetto, deve considerare le carte non giocate che le rimangono in mano dal turno precedente. La metà (per eccesso) delle carte non giocate sono rimosse casualmente e rimescolate nel mazzo. Le carte non giocate e quelle appena pescate di una Potenza formano poi la mano di carte.

16.43 Carte eccedenti

Nell'ordine della Tabella degli Impulsi, a partire dalla Potenza che deve effettuare l'Impulso Programmato seguente, ogni Potenza deve dichiarare se ha più di 8 carte. In questo caso, la Potenza deve scartare casualmente una carta in cambio di una Risorsa. Essendo casuale, la scelta può cadere su una carta Obbligatoria. Se accade questo, la dovete immediatamente rimescolare nel mazzo.

Ogni Potenza a turno sceglie le carte che desidera tenere, sino al limite di 8 (escluse le carte Nazionali) e scarta le restanti. I valori CP delle carte scartate sono convertiti in CP di Rinforzi. Se questo risulta in un numero dispari, 1 CP può essere usato solo per portare in gioco Rinforzi dalla Casella del Raggruppamento.

ESEMPIO: una Potenza scarta carte del valore di 5 CP e riceve 5 CP di Rinforzi in cambio. Può costruire 2 SP di soldati e far tornare in gioco 1 SP dalla Casella del Raggruppamento (se è disponibile).

La Potenza deve piazzare questi Rinforzi in un qualsiasi Ducato Chiave Nazionale amico. Questo piazzamento non è seguito da Schieramento. Una Potenza non può scartare volontariamente una carta Obbligatoria per ottenere CP di Rinforzi.

16.44 Carte Nazionali

Raccogliete le carte Nazionali scartate da ogni Potenza e le carte di Riserva. Mescolatele e datene 3 alla Gran Bretagna e 2 ad ognuna delle altre Potenze. Per il nuovo turno, il gioco prosegue con 1 Potenza seguente nella Tabella degli Impulsi dalla fine del turno precedente, a meno che una Potenza non anticipi.

17. REGOLE SPECIALI

17.1 Fine del turno

Il turno viene prolungato se l'ultima Potenza con una carta giocabile la dà ad un'altra Potenza.

ESEMPIO: se la Gran Bretagna ha l'ultima carta giocabile in un turno ed è la #94, e la gioca come evento dandola alla Spagna, il turno prosegue.

Dare l'ultima carta giocabile ad un'altra Potenza rende la Potenza che la riceve l'ultima ad avere una carta giocabile e quindi l'ultima Potenza attiva del turno.

17.2 Omissioni

Se una giocata proibita o un errore resta non scoperto sino a dopo che la seguente Potenza attiva gioca una carta, l'errore è considerato valido.

18. FINE DEL GIOCO

18.1 Fine Immediata

Il gioco termina immediatamente se si applicano le condizioni della Conquista della Francia (18.2) o della Spagna (18.3) o del Portogallo (18.4). Una partita può terminare in qualsiasi punto di un turno. I giocatori possono rimanere con carte non giocate quando questo accade.

18.2 Conquista della Francia

Se nessuno degli 8 Ducati in Francia sono sotto controllo francese, procedete come segue:

- Se il francese controlla Madrid, risolvete una potenziale Conquista della Spagna (18.6). Se il tiro di dado dà la Conquista della Spagna, le Potenze francesi ottengono una vittoria automatica.
- Se il francese non controlla Madrid, o il tiro di dado per la potenziale Conquista della Spagna fallisce, la Francia è stata conquistata. La Gran Bretagna e Spagna ottengono una vittoria automatica. Se vi è un giocatore a guidare la Spagna, risolvete una Fase di Guerriglia (4.4) prima di calcolare i Punti Vittoria (19).

18.3 Conquista o Liberazione della Spagna

18.31 Conquista: se la Gran Bretagna e la Spagna non controllano uno o più dei 15 Ducati Chiave in Spagna, il francese ottiene una vittoria automatica.

18.32 Liberazione: se nessuno dei 15 Ducati Chiave spagnoli è controllata da Potenze francesi, la Spagna è stata liberata e la Gran Bretagna e Spagna ottengono una vittoria automatica. Se vi è un giocatore a guidare la Spagna, risolvete una Fase di Gueriglia (4.4) prima di calcolare i Punti Vittoria (19).

18.4 Conquista del Portogallo

Se il francese controlla tutti e 4 i Ducati Chiave portoghesi e qualsiasi combinazione pari ad 8 Ducati Chiave spagnoli – uno dei quali deve essere Madrid – il francese ottiene una vittoria automatica.

18.5 Altri modi per terminare il gioco

Se non vi è una Fine Immediata della partita, questa termina immediatamente quando accade una delle cose seguenti:

- Una delle Potenze francesi tira per la potenziale Conquista della Spagna (18.6) ed ha successo nella parte del turno relativa alla Conquista e Liberazione.
- Un tiro di dado per la Pace (18.7) ha successo nella parte del turno di Pace e Vittoria nel 1812 o 1813.
- Si raggiunge la parte del turno di Pace e Vittoria del 1814 (19).

18.6 Potenziale conquista della Spagna

Se una delle Potenze francesi controlla Madrid, quella Potenza tira un dado ed aggiunge uno al risultato per ogni 3 Ducati Chiave spagnoli (inclusa Madrid) che sono sotto controllo francese (ignorare le frazioni). Non importa quale Potenza francese controlla questi Ducati.

ESEMPIO: se sono sotto controllo francese 7 Ducati Chiave spagnoli, uno dei quali è Madrid, la Potenza francese che controlla Madrid tira un dado ed aggiunge +2 al risultato. Se ne controlla 9, si aggiunge +3.

Se il risultato modificato è 8 o più, la Spagna è stata conquistata e le Potenze francesi ottengono una vittoria automatica.

NOTA: nell'improbabile caso nel quale una Conquista Potenziale della Spagna coincide con una Conquista della Francia, ricordate che si deve prima risolvere quella della Spagna (vedere 18.2), che ha quindi precedenza.

18.7 Tiro di dado per la Pace

Se non si è avuta una Fine Immediata, la partita può terminare nella parte di Pace e Vittoria dei turni 1812 e 1813. Si sceglie un giocatore, che tira un dado: se ottiene un 6, è dichiarata la pace e la partita termina immediatamente.

Eccezione: se è stato giocato l'evento #77 in qualsiasi Impulso del turno appena completato, non si tira per la pace.

19. VITTORIA

19.1 In Generale

Il francese vince mediante la Conquista della Spagna (18.31 o 18.6) o la Conquista del Portogallo (18.4).

L'inglese o spagnolo vince con la Conquista della Francia (18.2) o con la Liberazione della Spagna (18.32).

Se il gioco termina in qualsiasi altro modo, i giocatori devono determinare il vincitore calcolando quanti Punti Vittoria (VP) ha ottenuto. Ogni Potenza calcola i propri VP separatamente; poi si confrontano il numero di VP delle Potenze francesi con quello degli Alleati. Vince chi ottiene più punti. Nel caso di parità, la parte che ha più Risorse non giocate vince. In caso di ulteriore parità, vincono le Potenze francesi.

Se vi sono due giocatori dalla parte vincente, ogni giocatore deve calcolare il proprio totale di VP. Chi ha il singolo totale più elevato vince. In caso di parità vince chi gioca dopo nella Tabella degli Impulsi.

Eccezione: bonus di VP per la Spagna (19.5).

19.2 Punti Vittoria base

Ogni Potenza riceve un VP per ogni Ducato Chiave che controlla, e ½ VP per ogni Risorsa non giocata che ha alla fine del gioco.

Eccezione: Madrid vale 2 VP.

19.3 Variazioni per gli eventi

Una Potenza toglie 1 VP per ogni singolo evento di rimozione che rimane non soddisfatto per la fine del gioco (5.13)

19.4 Bonus di VP per il francese

Una Potenza francese riceve un VP bonus se controlla Lisbona ed uno se controlla Gibilterra.

Una Potenza francese riceve VP bonus a seconda di quando termina la partita:

- 1 VP per Potenza francese per ogni 5 Ducati (di qualsiasi tipo) che controlla se la partita termina nel 1812
- 1 VP per Potenza francese per ogni 4 Ducati (di qualsiasi tipo) che controlla se la partita termina nel 1813
- 1 VP per Potenza francese per ogni 3 Ducati (di qualsiasi tipo) che controlla se la partita termina nel 1814
- 4 VP per Potenza francese se controlla tutti e 4 i suoi Ducati Nazionali originari, se la partita termina nel 1814

Ogni Potenza francese calcola il suo bonus di VP separatamente. Si ignorano le frazioni. *Ad esempio, una Potenza francese con 20 Ducati alla fine del 1814 ottiene 6 VP bonus.*

19.5 Bonus di VP per lo spagnolo

Se vi è un giocatore che tiene lo spagnolo e il risultato è di parità o di vittoria Alleata, lo spagnolo può ottenere un bonus di VP. La dimensione del bonus dipende dal numero di Ducati spagnoli (di tutti i tipi, inclusi quelli Chiave) rimanenti sotto controllo francese. Lo spagnolo riceve il singolo premio maggiore che si applica. Ad esempio, con 8 Ducati spagnoli sotto controllo francese, lo spagnolo riceve un bonus di 4 VP.

TABELLA DEL BONUS DI VP SPAGNOLO	
<i>Ducati spagnoli controllati dal francese</i>	<i>VP bonus</i>
Nessuno	6
Meno di 5	5
Meno di 10	4
Meno di 15	2
Meno di 20	1

Si calcola il bonus spagnolo di VP se è necessario per risolvere una situazione di parità tra gli Alleati e la Francia. Si usa anche quando vi sono due giocatori Alleati (dopo una vittoria Alleata). Nel caso di parità tra Gran Bretagna e Spagna, vince la Spagna in quanto è l'ultima Potenza nella Tabella degli Impulsi.

GLI SCENARI ED ESEMPIO DI GIOCO

Introduzione

Molti di coloro i quali giocheranno Wellington avranno già familiarità con il primo gioco della serie, Le Guerre Napoleoniche, che è stato anch'esso ideato da McLaughlin e sviluppato da Don Greenwood. I due giochi hanno un certo numero di elementi simili – ma vi sono anche alcune importanti differenze. Lo scopo di questo capitolo è di esporre queste differenze.

Quali le differenze?

Wellington si basa sul sistema di regole di Le Guerre Napoleoniche. Il numero di soldati per pedina, la scala della mappa e del tempo, sono però tutti diversi – come pure la situazione. Il sistema di Wellington è stato variato per compensare tali variazioni.

Movimento e comandanti

In Wellington una singola unità combattente viene detta “Soldato”. Le unità di fanteria e cavalleria (1 SP e 2 SP rispettivamente) non richiedono la presenza di un comandante per muovere. Le unità di artiglieria (4 SP) richiedono invece un comandante per il movimento. Alcuni eventi delle carte consentono ai soldati privi di comandante di tentare l'Intercettazione come se fossero sotto il comando di un comandante 1-4 o 2-4.

Fiumi

I fiumi sono una nuova Linea di Marcia che si usa per dimostrare l'importanza che i ponti (e la loro mancanza) ebbero nella campagna. Le Intercettazioni ed Evasioni *non* sono consentiti attraverso i fiumi. Un difensore attaccato attraverso la Linea di Marcia di un Fiume ottiene 3 dadi nel primo round di battaglia, e la Ritirata attraverso un fiume causa l'Attrito.

Passi

A meno che entrambe le parti di un Passo non siano amiche controllate, una Formazione deve tirare per l'Attrito quando attraversa (nel corso del movimento o della ritirata).

Movimento per mare

L'Assalto Anfibio impone l'uso di una carta Inglese Originaria. L'inglese può anche effettuare un movimento in Convoglio ogni Impulso pagando un Punto Comando (CP) per ogni punto forza di soldato o comandante mosso, sino ad un massimo di 5 in totale. Il francese può fare Convoglio se ha l'unica carta Originaria che lo consente. Lo spagnolo non può muovere per mare. Non vi sono navi e non vi è combattimento navale (sebbene il francese abbia una carta Originaria che può essere usata per bloccare un movimento per mare inglese).

Risorse e saccheggio

Si possono ottenere Risorse giocando alcuni eventi e mediante il controllo di Madrid. Il francese può ottenere Risorse anche per il controllo di Gibilterra e Lisbona. Ogni Risorsa non giocata alla fine del gioco vale ½ punto vittoria (VP), a meno che il gioco non termini improvvisamente. La rotta o eliminazione di un'Armata o Gruppo di Armate consente al vincitore di tentare di ottenere Risorse con il Saccheggio; si può ottenere una Risorsa anche dopo un Assedio che abbia avuto successo. Se lo spagnolo ottiene una Risorsa mediante un evento, battaglia o assedio, viene però soggetto ad Attrito, in quanto truppe indisciplinate tornano a casa col bottino! Le Risorse possono essere usate per acquisire carte o essere tenute per il loro valore in VP. Vi è sempre il rischio di perderle con l'evento “Corruzione e Sabotaggio” o nel corso della fase di Bilanciamento delle Risorse alla fine del turno – nessuna Potenza può avere più di 5 Risorse. Vi sono maggiori potenzialità di usare Risorse in Wellington rispetto alle Guerre Napoleoniche, non fosse altro per la maggiore quantità di Risorse in circolazione. Questo può alterare lo svolgersi del turno.

Attrito

Il comandante di due Gruppi Armate di Potenze sceglie come distribuire le perdite per Attrito. A differenza della distribuzione delle perdite in battaglia, le perdite per Attrito possono non essere equamente divise tra le Potenze.

Fortezze

Tutte le fortezze hanno forza 3 (eccetto per Gibilterra, che ha forza 5, o una fortezza minore data da una carta, che vale 2). Un assedio può essere risolto in qualsiasi momento negli Impulsi di Anticipazione (non solo quelli programmati).

Politica e diplomazia

Questo è un gioco da due squadre: francese contro Alleati. In partite con 3 e 4 giocatori, dove due sono dalla stessa parte, vi sarà della diplomazia tra di loro, ma devono vincere come squadra prima di poter ottenere la vittoria individuale. Non vi è un tavolo diplomatico in Wellington. Non sono consentiti cambi di campo come ne Le Guerre Napoleoniche.

Carte Nazionali

Lo spagnolo e l'inglese hanno ognuno un mini-mazzo di 6 carte Nazionali. Le due potenze francesi condividono un mazzo di 12 carte. Le carte Nazionali sono pescate a caso ogni turno da questi mazzi. Lo spagnolo e le potenze francesi pescano due carte ciascuno, l'inglese 3. Le carte Nazionali sono tenute a faccia in giù, occultandone l'identità agli altri giocatori. Una volta giocate sono girate. Vengono rimescolate nel mazzo delle carte nazionali prima che si peschino le carte per il turno seguente.

Carte e Località Chiave

A differenza de Le Guerre Napoleoniche, la pesca delle carte *non* si basa sul controllo delle Località Chiave. Ogni Potenza pesca 6 carte all'inizio di ogni turno più le carte Nazionali (3 per l'inglese e 2 per le altre Potenze). La massima dimensione della mano di ogni Potenza è 8, escluse le carte nazionali. Se una Potenza trattiene carte in eccesso dal turno precedente, la nona carta viene scartata a caso scambiandola con una Risorsa, e la decima ed eventuali altre carte sono scartate scambiandole con Punti Comando Rinforzo; questo lascia otto carte in mano. Non vi è quindi garanzia che una data carta trattenuta dal turno precedente venga mantenuta per il turno in corso.

Carte in generale

Il mazzo di carte di Wellington ha un maggior rapporto di carte di Battaglia (incluse quelle che influenzano solo gli assedi) e/o di Risposta rispetto al precedente gioco della serie. Di conseguenza, vi sono più opportunità di usare carte per tentare di ottenere risultati decisivi. Questo aumenta anche in rischio di terminare le carte in mano mentre l'avversario ne ha ancora. Inoltre, il mazzo contiene otto carte che si devono giocare che, se possedute da un giocatore, devono essere giocate in qualche momento del turno (con una possibile eccezione, vedere le regole).

Battaglia ed Intercettazione

Le formazioni non in grado di Ritirarsi sono poste nella casella del raggruppamento [REGROUP BOX] invece che essere eliminate. In Wellington sono possibili due intercettazioni in ducato consentite da carte evento. Queste possono essere effettuate o dal giocatore attivo (come Intercettazione Offensiva) sia da quello inattivo. Queste due intercettazioni in ducato devono avvenire attraverso territorio non occupato dal nemico e non possono lasciare o raccogliere formazioni amiche. Una formazione inattiva che si ritira può essere divisa in più di un ducato possibile.

Rimpiazzi

I comandanti possono essere rimpiazzati sono in un Ducato Nazionale Chiave della propria Potenza. I comandanti ed i soldati di nuova costruzione, quando sono posti in fortezze assediate, causano immediatamente battaglia, ma se tale nuova formazione la perde, vengono poste nella casella del raggruppamento. A differenza di Le Guerre Napoleoniche, costa solo ½ del Valore di Comando di un comandante per rimpiazzarlo. Ad esempio, Suchet, con Valore di Comando 6, costa 3 CP per il rimpiazzo.

Rinforzi

Nella Interfase, i rinforzi dipendono da tiri di dado, non sono un ammontare prefissato. I rinforzi che arrivano sono posti in qualsiasi Ducato Nazionale Chiave, o in un Ducato amico più vicino ad uno di essi se sono tutti occupati dal nemico. I rinforzi non possono essere posti in una fortezza assediata. Un CP di rinforzi può essere scambiato per uno Schieramento aggiuntivo (o Convoglio, solo per l'inglese).

Guerriglia, vittoria e fine del gioco

Si ha una Fase della Guerriglia dopo che è stata giocata l'ultima carta del turno o dopo una Vittoria Immediata alleata (per determinare se vince lo spagnolo o l'inglese nel caso di partita con più di due giocatori). Si tira un dado per ogni Ducato spagnolo *non fortificato* che non contenga almeno un soldato o comandante francesi. Con un tiro di dado di **4 o più** la guerriglia ne prende possesso e lo segna come spagnolo con la relativa bandiera (si aggiunge uno se sono adiacenti soldati e comandanti alleati). Questo si applica anche ai Ducati portoghesi sotto simile controllo francese.

Le regole del gioco precedente riguardo la conquista e sottomissione delle Potenze sono interamente assenti in Wellington. La vittoria si determina solamente mediante il controllo di Ducati. A meno che non si ottenga una condizione di Vittoria Immediata, il gioco può terminare nel 1812 o 1813 o con un tiro di dado per la pace – che i giocatori non possono modificare, eccetto giocando una carta particolare – o con la conquista o liberazione della Spagna. Il primo è un tiro di dado che si basa sul controllo francese di Madrid ed altri Ducati Chiave in Spagna, l'altro si ha se il francese non controlla alcun Ducato Chiave in Spagna. Se il gioco non termina nel 1812 o 1813, termina nel 1814 con il francese che ottiene punti vittoria bonus per tenere gli Alleati fuori dalla Francia.

Le ragioni

La campagna spagnola è unica nelle guerre napoleoniche. Il francese non sta combattendo solo per distruggere armate ma anche per soggiogare una nazione. Non vince semplicemente prendendo terreno, ma tenendolo fisicamente. Il muovere truppe in Spagna è difficile. Questo viene riprodotto dalle regole sui fiumi e dalla necessità della presenza di un comandante per poter muovere le artiglierie. Riproduce anche le difficoltà di comando e controllo delle varie Potenze, ognuna delle quali erano ostacolate da conflitti politici e da subordinati inetti, intransigenti e talvolta immobili.

Le fortezze giocano un ruolo importante nel gioco. Vi furono più assedi ed assalti a fortezze nella campagna di Spagna del resto delle campagne napoleoniche. Gli spagnoli erano particolarmente inetti nel prendere le fortezze, e gli inglesi stessi spesso pagarono un alto tributo per la presa delle fortezze.

La Spagna non fu tutte le guerre napoleoniche. Fu un teatro secondario di operazioni. Può essere stato il principale per Wellington e l'esercito inglese, ma il governo diede priorità alle questioni navali ed alle offensive diplomatiche. La Spagna fu al meglio una preoccupazione di terzo livello, per quanto riguarda Napoleone.. quale risultato, i giocatori hanno poco controllo su quando e come le guerre napoleoniche al di fuori della Spagna termineranno.

Wellington ed i suoi avversari francesi furono spesso gli ultimi a sapere degli importanti eventi al di fuori del loro teatro di guerra. Mentre molti dei possibili eventi storici che avvennero nella Penisola possono avvenire con il gioco di eventi o di tiri di dado per la pace, tali eventi possono non avvenire affatto. Nel 1812, nessuno in Europa – incluso Wellington – credeva che Napoleone sarebbe stato sconfitto sul campo, figuriamoci l'estensione della ritirata dalla Russia, o della sconfitta nella campagna tedesca un anno dopo. Né nessuno si sarebbe aspettato che i francesi si sarebbero ripresi, e continuato a combattere, dopo due tali disastri. L'incertezza è la base del sistema di gioco di Wellington.

IL PRIMO IMPULSO, O COME GIOCARE

Una guida con esempi di gioco

Introduzione

Questa guida è stata pensata per aiutare ad insegnare il gioco. Non è necessariamente una guida su come giocare bene al gioco, ma è invece intesa per familiarizzare con i componenti e sistemi del gioco e di come interagiscono. Una cosa è, infatti, spiegare i meccanismi del gioco ed un'altra mostrare come questi si applicano nelle situazioni di gioco.

Le regole includono esempi e spiegazioni di movimenti basilari, diretti, di formazioni sulla mappa, battaglie, assedi, gioco di carte, ecc. In molti casi un giocatore giocherà una carta per fare quello che il testo dice (giocare un Evento), o usa il valore in punti sulla carta per costruire o muovere pedine sulla mappa. Non tutti i movimenti sono complicati come gli esempi della guida. Questa infatti è stata scritta intenzionalmente per spiegare cosa accade quando più eventi si frappongono, cosa che accade spesso nel gioco. Potete leggere semplicemente questo esempio se desiderate, ma se piazzate il gioco e seguite gli esempi e le regole (che dovrete leggere prima), otterrete una maggiore comprensione del gioco.

La mappa, i Ducati e chi li controlla

La situazione nella illustrazione #1 riproduce lo schieramento iniziale del 1812 nella parte centrale della mappa tra il Ducato fortezza a forma di stella di Ciudad Rodrigo e il Ducato capitale di forma quadrata Madrid. Questi e tutti gli altri Ducati indicati nell'illustrazione sono Ducati occupati. Sono indicati con un pallino blu entro un cerchio, quadrato o stella gialli che ne indica la locazione. Come definito nell'Indice (20.0) questi sono controllati dall'Armée du Nord francese (Potenza blu francese). Due Ducati hanno triangoli verdi ad indicare il controllo dell'Armée du Sud francese, Caceres e Aranjuez. Infine, un singolo Ducato è sotto controllo spagnolo, Merida, un enclave isolata della guerriglia completamente circondata da territorio controllato dal francese. Questo ducato spagnolo e tutti i ducati controllati dall'inglese hanno indicatori rossi e gialli per indicarne il controllo.

Piazzamento: comandanti ed unità

[Illustrazione a pag. 4 del manuale in inglese]

I tre comandanti dell'Armée du Nord sono posti a Madrid, Avila e Valladolid. Marmont (2-6) inizia a Valladolid con una cavalleria, Clausef (2-4) inizia ad Avila con una cavalleria, e Giuseppe (1-4) inizia a Madrid con una fanteria. Le altre pedine di cavalleria dell'Armée du Nord sono a Leon e Zamora. Le pedine di fanteria dell'Armée du Nord sono in tutti gli altri Ducati dell'Armée du Nord indicati (eccetto per Ciudad Rodrigo). Questi Ducati sono Saldana, Salamanca, Lerma, Toledo, Talavera de la Reina ed Almaraz. La fanteria dell'Armée du Sud viene posta a caceres ed Aranjuez con formazioni alleate indicate nell'illustrazione. Notate che una pedina di fanteria è un soldato che vale 1 SP, una cavalleria è un soldato che vale 2 SP. Quindi una cavalleria vale come due fanterie.

Sebbene non vi siano pedine dell'Armée du Nord a Ciudad Rodrigo, la fortezza è sotto controllo francese. E' perciò indicata con un pallino blu. Rimarrà sotto controllo dell'Armée du Nord sino a quando non viene indicata con la bandiera di un'altra Potenza. Questo è esattamente quello che l'inglese e lo spagnolo intendono fare. Iniziano con il comandante inglese Beresford (2-6) a Lisbona con una cavalleria. Wellington (5-9) e il comandante spagnolo De España (1-4), sono nel Ducato fortezza di Ciudad Rodrigo. Non controllando il Ducato, lo devono assediare (12). De España ha solo una singola fanteria con sé. Wellington ha una pedina di artiglieria ed una di fanteria. Tutti i pezzi nominati costituiscono una Formazione (1.6). notate che una pedina di artiglieria è un soldato che vale 4 SP. Quindi una pedina di artiglieria vale come 4 di fanteria o 2 di cavalleria, o qualsiasi combinazione delle due che dia 4 SP.

L'illustrazione mostra solo parte della mappa. Il resto della mappa, quando inizia il gioco, contiene numerose Formazioni e comandanti di queste tre potenze e della quarta, l'Armée du Sud di colore verde. Ci concentreremo su questa parte della mappa per l'esempio. Sarebbe utile che piazzaste le pedine sulla mappa come indicato nell'illustrazione #1. Ponete anche una cavalleria inglese nella casella Inghilterra/Portsmouth.

Tabella del Quartier Generale, Armate e Gruppi di Armate

Dopo Aver piazzato le pedine sulla mappa, dovrete porre le pedine che iniziano nello stesso Ducato con il comandante sulla rispettiva Tabella del Quartier Generale – le carte colorate con i nomi, valori ed illustrazione del comandante su di esse. Dovete porre la pedina di cavalleria con Marmont e con Calusel negli appositi spazi della carta blu di Quartier Generale dell'Armée du Nord. Prendete anche la fanteria che inizia con Giuseppe a Madrid e ponetela nel rispettivo spazio della

suddetta carta. Ognuno di questi comandanti è un'Armata a se stante. Un'Armata è un comandante o da solo o con i suoi soldati. Ogni comandante ha un Valore di Comando (Marmont 6, Giuseppe 4, ecc.) che indica quanti punti forza può comandare nella sua Armata. Prendete ora la cavalleria inglese che inizia con Beresford a Lisbona e ponetela nello spazio di Beresford nella Tabella del Quartier Generale inglese (rossa). Prendete poi l'artiglieria e la fanteria inglese che inizia con Wellington e ponetele nel rispettivo spazio della carta. Prendete la fanteria gialla che inizia con De España nel suo spazio della Tabella del Quartier Generale spagnola. Ricordate di usare il lato di inizio 1812 di queste carte di Quartier Generale se piazzate l'intera mappa.

Rimuovete ora De España dalla mappa e ponetelo sulla Tabella del Quartier Generale inglese accanto a dove avete posto l'artiglieria e fanteria inglesi. In alternativa, sostituite sulla mappa la pedina di De España con quella quadrata di ufficiale di stato maggiore, a vostra scelta). Questo indica che è con Wellington. Quando due o più comandanti amici di Potenze diverse ed i loro soldati occupano lo stesso Ducato, o due o più comandanti della stessa Potenza, possono formare un Gruppo di Armate (9.6). Solo il comandante del Gruppo di Armate rimane sulla mappa. Wellington è il comandante di questo gruppo per molte ragioni: è il comandante migliore, avendo valore di battaglia 5, ed il suo Valore di Comando è di 9. Ha anche più truppe e l'inglese gioca per primo nell'ordine di gioco.

Carte Nazionali

Ognuna delle quattro Potenze inizia il gioco con una mano di carte. Vengono distribuite prima le carte nazionali. Prendete le 12 carte inglesi, sono blu ma sono condivise dalle potenze blu e verde. Ognuna delle due potenze francesi riceve 2 carte blu nazionali. Queste sono normalmente date a caso, a faccia in giù, e solo la Potenza che le possiede le può guardare. Per questo esempio sveliamo tutte le carte. Distribuite le carte come segue (R = Carta di Risposta, B = Carta di Battaglia, + = carta più).

All'Armée du Nord (potenza blu) = le carte nazionali francesi #101 "Coscritti Tedeschi" (5 CP+) e la #105 "Afrancesados" (5 CP+).

All'Armée du Sud (potenza verde) = le carte nazionali francesi #1036 "Supporto Navale" (& CP R +) e #109 "Duca della Dannazione" (6 CP +).

Spagnolo = le carte nazionali (gialle) #89 "La Cjiesa" (5 CP +) e #90 "La Massa Spagnola" (5 CP R +).

Inglese = le carte nazionali (rosse) #93 "Cuore di Quercia dell'Ammiragliato" (6 CP +), #96 "Cornamuse Insanguinate" (4 CP B +) e la #98 "La Divisione Leggera" (5 CP +).

Mettete da parte i tre mazzi di carte nazionali nella casella Carte di Riserva [RESERVE CARDS] sulla mappa.

Altre carte

Vi sono 86 altre carte nel gioco. Queste *non* sono carte nazionali. Ognuna delle 4 potenze riceve 6 di queste carte. Queste sono distribuite a caso, a faccia in giù, e possono essere visionate solo dal giocatore che le possiede.

All'Armée du Nord (potenza blu) = le carte "Saccheggio" #7, "Cannoni veramente grandi" #21, "Comandante in Disgrazia" #33, "Casa dei Rotschild" #57, "Granatieri Riuniti" #70 e "Zappatori & Pionieri" #71.

All'Armée du Sud (potenza verde) = le carte "Avventura Italiana" #26, "La Chiamata dell'Imperatore" #38, "Dissenso Realista" #39, "Comandante Ferito" #52, "Il Più Coraggioso tra i Coraggiosi" #59 e "Rovescio della Fortuna" #78.

Spagnolo = le carte "Bombardamento" #8, "Passi Bloccati" #9, "La Patria in Pericolo" #20, "Fortificazione Rapida" #37, "Richiesta di Rinforzi" #40 e "Corruzione e Sabotaggio" [si deve giocare] #46.

Inglese = le carte "Vicerè Spodestato" #6, "Ponti Spazzati Via" #10, "Rivolta Potroghese" #17, "Fronte di Schermagliatori" #29, "Cambio di Piani" #83 e "Battuti e Dispersi" #84.

Spiegazione delle carte

Ogni carta ha un nome ed un numero (da 1 a 110). La maggior parte delle carte contiene un numero (2, 3, 4, 5, 6 o 8) scritto in grande. Questo è il numero di Punti Comando (CP) che la carta dà quando viene giocata considerando il valore CP. I CP sono ciò che usate per costruire e muovere comandanti e soldati, e per porre o rimuovere le Bandiere che indicano il controllo di un Ducato.

Tutte le carte contengono un testo che descrive un evento. Molte contengono un'illustrazione, che non ha alcun effetto nel gioco. Le carte il cui evento ha un segnalino relativo hanno il titolo sottolineato. L'uso del segnalino vi può aiutare a ricordare di tener conto degli effetti dell'evento.

Una carta può essere giocata come valore CP o come Evento, *non* come *entrambe* le cose.

Quindi, ad esempio, la Carta Nazionale inglese #98, "La Divisione Leggera", può essere giocata come Evento (seguendo le istruzioni della carta) o come CP di valore 5.

Alcune carte contengono uno o più simboli. Le carte "Più" hanno una "+" grande stampata nella parte alta. Le carte di "Risposta" hanno una barra blu nella parte alta, con linee diagonali bianche, e la parola "Risposta" [RESPONSE]. Le carte di "Battaglia" hanno una barra nera nella parte alta, con un cannone rosso nella parte sinistra, e la parola "Battaglia" [BATTLE]. Le carte che "Devono" essere giocate hanno una barra rossa nella parte alta con tre frecce bianche e le parole "Deve essere giocata" [MUST PLAY]. Queste carte e le loro funzioni saranno descritti con maggiore dettaglio più avanti.

Numero di giocatori e chi può guardare le carte

Con 4 giocatori, vi è un giocatore per ognuna delle 4 Potenze, quindi ognuno ha una singola mano di carte solamente. Con 4 giocatori, un giocatore può giocare con entrambe le Potenze francesi (blu e verde) o con entrambe quelle Alleate (rosso e giallo). Con due giocatori uno tiene le due potenze francesi e l'altro le due Alleate.

Un giocatore che controlla due Potenze può esaminare la mano di carte di entrambe in qualsiasi momento, *ma deve tenere le due mani separate*. Le Potenze non possono scambiarsi carte tra le loro mani.

Sostituzione della mano di carte

Come è spiegato nelle regole, un giocatore può decidere di rifiutare la mano assegnata ad una Potenza che controlla. Il giocatore deve allora scartare l'intera mano (eccetto le carte che si Devono Giocare, che non possono essere scartate, vedere 2.6 per ulteriori limitazioni), e pescare una nuova mano **con una carta di meno** rispetto alla mano precedente.

Risorse

Siamo pronti per iniziare la partita – quello di cui abbiamo bisogno ora è di dare ad ognuna delle Potenze le Risorse iniziali. Date un segnalino di Risorsa all'inglese, spagnolo ed all'Armée du Sud (verde), due all'Armée du Nord (blu). Ponete le risorse nelle rispettive carte di Quartier Generale.

Segnalini di controllo dei punti chiave spagnoli

Essendo Wellington un gioco sulla conquista e liberazione della Spagna, sono forniti segnalini di controllo delle località chiave spagnole per aiutare i giocatori a registrare quante località chiave controllano. Se intendete piazzare questi segnalini (cosa che non è obbligatoria nel nostro esempio di gioco), sono posti come segue (i ducati indicati in corsivo sono fortezze):

Tabella del Quartier Generale inglese: nessuno – ma controlla i propri Ducati chiave nazionali di *Gibraltar, Elvas, Lisbon, Almeida*, e Porto (5).

Tabella del Quartier Generale spagnolo: *Valencia, Cartagena, Cádiz*, ed Oviedo (4).

Tabella del Quartier Generale Armée du Sud: *Barcelona, Granada, Córdoba, Sevilla*, e *Badajoz* (5), con i Ducati nazionali *Toulouse* e *Perpignan* (7).

Tabella del Quartier Generale Armée du Nord: *Zaragoza, San Sebastián, Burgos, Madrid, Salamanca*, e *Ciudad Rodrigo* (6), con i Ducati nazionali di *Bordeaux* e *Bayonne* (8).

Carte di Quartier Generale

Questo è il piazzamento dell'intero gioco. Come indicato in precedenza, ci soffermeremo su una parte dell'intera mappa – ma come avrete letto in precedenza, il francese inizia il 1812 con un discreto vantaggio nel controllo di Ducati chiave.

Potete già vedere come possono essere utili le carte di Quartier Generale nel tener conto di quello con cui dovete giocare.

Impulsi, round e turni

Vi sono massimo tre turni nel gioco. Ogni turno rappresenta un anno (1812, 1813 e 1814). Ogni turno, comunque, si compone di molti ROUND di gioco, ed ogni round ha almeno 4 giocate singole o IMPULSI, uno per ognuna delle Potenze.

Un round normalmente procede nell'Ordine di Movimento come indicato sulla mappa: un impulso inglese, seguito da uno dell'Armée du Sud (verde), poi uno spagnolo ed infine uno dell'Armée du Nord (blu). Dopodichè, la sequenza inizia ancora con un impulso inglese. Quest'ordine può essere interrotto da una "Anticipazione" (vedere la regola 4.22). Questi impulsi dei round continuano sino a quando una sola delle 4 Potenze ha una o più carte da giocare rimaste. Quella Potenza può fare un altro impulso e poi il turno termina. Ora giochiamo il nostro esempio sul primo impulso del 1812.

IL PRIMO IMPULSO

[Illustrazione a pag. 7 del manuale in inglese per le Tabelle del Quartier Generale]

Inglese

Una Potenza deve iniziare un impulso giocando una carta (se ne ha) o spendendo una Risorsa disponibile (se il giocatore lo desidera). L'inglese gioca la carta nazionale #98 "La Divisione Leggera". La gioca come evento e la assegna a Wellington ponendo la carta o la pedina relativa nella Tabella del Quartier Generale accanto o sotto lo spazio di Wellington ad indicare che la Divisione Leggera (e tutti i suoi benefici) sono assegnati a Wellington.

La Divisione Leggera aggiunge un dado ad ogni battaglia ed assedio che Wellington risolve, e siccome ha deciso di assediare la fortezza di Ciudad Rodrigo, questo è un vantaggio.

Dichiarazione degli assedi

L'inglese ha giocato la carta #98 come evento, ma questo non conclude il suo impulso. Da momento che Wellington ha iniziato l'impulso a Ciudad Rodrigo, e non vi è alcuna Formazione nemica nel Ducato, può assediare la fortezza. Notate che questo potrebbe essere fatto in qualsiasi momento dell'impulso, anche prima del gioco della carta, ma l'inglese desiderava avere il beneficio della Divisione Leggera prima di assediare la fortezza.

Una singola Armata, non un intero Gruppo di Armate, può effettuare un assedio. L'inglese annuncia che Wellington e gli inglesi condurranno l'assedio. L'Armata spagnola nel Gruppo di Armate non viene coinvolta.

Battaglia e carte di risposta nell'assedio

Non è necessario giocare alcuna altra carta o usare Punti Comando per iniziare l'assedio. Le Potenze direttamente coinvolte possono giocare carte di battaglia (quelle indicate con una barra nera nella parte alta, un simbolo rosso di artiglieria e la parola "Battaglia") e qualsiasi Potenza può giocare carte di Risposta che possono aver valore.

Se nessuno gioca alcuna carta, la risoluzione dell'assedio è una questione semplice.

L'inglese è l'attaccante e come tale deve dichiarare per primo se gioca carte di battaglia. Non lo fa.

L'Armée du Nord francese può giocare ora una carta di battaglia, controllando la fortezza sotto assedio. Decide di rendere le cose difficili all'inglese giocando "Zappatori e Pionieri" carta #71. Questo evento migliora le difese francesi, cosa molto importante nell'assedio.

L'Armée du Sud francese non può giocare una carta di battaglia, non essendo direttamente coinvolta nell'assedio. Può però giocare una carta di Risposta. Decide quindi di essere generosa, giocando la carta "Comandante Ferito" #52, ferendo Wellington. Come indicato nel testo della carta, il francese tira un dado per determinare la gravità della ferita, ma sfortunatamente tira un "1": Wellington dovrà tirare un dado di meno per l'assedio per tutto l'impulso.

Lo spagnolo può giocare anch'egli una carta di Risposta solamente, ma non lo fa.

Risoluzione dell'assedio

Ora siamo pronti per risolvere l'assedio, tirando i dadi. Notate che nel gioco sono forniti dadi sufficienti per giocare, anche se è consigliato procurarsi una dozzina di altri dadi per facilitare il gioco.

L'inglese è l'assediate (attaccante), e tira il numero seguente di dadi in battaglia:

- 5 per Wellington (uno per ogni punto del suo Valore di Battaglia)
- Altri 5 per gli SP con Wellington (la fanteria conta come 1 SP, l'artiglieria 4 SP)
- Un altro per essere inglese (bonus nazionale)

A questo totale di 11 dadi si aggiunge o sottrae l'effetto delle carte di Battaglia e Risposta giocate:

- +1 per la "Divisione Leggera"
- -1 per il "Comandante Ferito"

Quindi il modificatore netto è zero, l'inglese tira 11 dadi. In un assedio contano solo i 6, si ignorano tutti gli altri risultati. L'inglese ottiene solo due 6, causando due colpi alla fortezza. Ciudad Rodrigo, come molte altre fortezze, ha una difesa di 3 (indicato in una casella gialla accanto al Ducato). Dal momento che l'inglese ha ottenuto meno colpi del valore di difesa della fortezza, questa non cade. Ma l'ottenere almeno un colpo significa che l'assedio continua in un secondo round.

Ora l'Armée du Nord tira 3 dadi, basandosi sul valore di difesa della fortezza (i colpi causati dall'inglese non riducono questo totale), e non contando il bonus di nazionalità essendo difesa in assedio. Quale difensore, conta i 5 ed i 6 che ottiene. Tira i dadi ed ottiene un 5, causando una Disorganizzazione all'inglese. Normalmente, avendo l'inglese ottenuto più colpi, l'assedio continuerebbe con un altro round, con l'inglese che ha già ottenuto due colpi sui tre necessari contro la fortezza (avrebbe quindi bisogno di un solo 6 per catturare la fortezza). Ma la carta francese Pionieri e Zappatori consente al difensore dell'assedio di aggiungere un 6 al primo round di assedio. Questo dà al francese un altro colpo, eguagliando i colpi messi a segno dall'inglese, e respingendo quindi l'assalto. Inoltre, l'inglese perde 1 SP per ogni 6 ottenuto dal francese, quindi perde 1 SP dall'Armata di Wellington.

Non tutto però è perduto! Ricordate che le carte di Risposta possono essere giocate in qualsiasi momento dell'impulso. A questo punto lo spagnolo aiuta l'inglese giocando l'evento "Bombardamento" #8 quale Risposta. Questo consente all'attaccante di tirare altri 3 dadi nel primo o secondo round di assedio. Inoltre, l'attaccante può effettuare un altro round di assedio, indipendentemente dal risultato dei round precedenti.

L'inglese potrebbe tirare questi 3 dadi ora, sperando di ottenere un 6 per far cadere la fortezza, ma decide di non forzare la fortuna. Decide di effettuare un altro round di assedio aggiungendo questi 3 dadi, ma dando al francese un altro round per causare perdite.

Secondo round di assedio

La fortezza ha già subito due colpi. L'inglese tira 13 dadi nel secondo round, 5 per Wellington, 4 per gli SP, uno per il bonus di nazionalità, uno per la Divisione Leggera e 3 per l'evento Bombardamento. Da questo totale di 14 sottrae uno per il comandante ferito, totale 13. L'inglese ottiene molti 6, l'assedio ha successo e la fortezza viene catturata.

Sebbene la fortezza stia per cadere, il francese può comunque tirare i suoi 3 dadi per la difesa, ottiene un 5 ed un 6, eliminando un altro SP inglese. La Disorganizzazione causata dal 5 non ha effetto essendo l'assedio terminato.

Saccheggio

Quando viene catturata una fortezza mediante l'assedio, il vincitore pone una delle sue bandiere nel ducato, senza alcun costo in CP. Normalmente, il vincitore pone una *propria* bandiera nel ducato. Dal momento che l'inglese sta tentando di liberare territorio spagnolo, può scegliere di porre una bandiera spagnola (regola 7) ponendolo sotto controllo spagnolo. L'inglese decide di fare così, per ricompensare lo spagnolo dell'aiuto avuto con il gioco della carta Bombardamento. Inoltre, il far controllare allo spagnolo Ciudad Rodrigo consente a questi di costruire soldati e comandanti lì, per rinforzare la debole armata di De España composta da un solo SP.

Quando una fortezza cade con l'assedio, il vincitore ha anche la possibilità di Saccheggiarla (12.5). Si tira un dado, si aggiunge 1 al risultato (essendo caduta al secondo round di assedio, uno di meno del valore di difesa della fortezza). Se il risultato è 6 o più, l'inglese ottiene una Risorsa. Tira un 5, con +1 dà 6, ottiene quindi una Risorsa.

Prosecuzione

Se un assediante fallisce la presa di una fortezza, o necessita di tutti e tre i round (5 nel caso di Gibilterra) per prenderla senza tirare dei 6 in più, quell'Armata deve fermarsi nel Ducato e non muovere oltre. Se un assediante prende la fortezza in meno round rispetto al suo valore di difesa, come nell'esempio, l'Armata può continuare a muovere mediante un risultato di Sfondamento. La carta della Divisione Leggera giocata dall'inglese gli consente di muovere Wellington con un CP gratuito.

Costa 1 CP muovere un'Armata o un singolo soldato o cavaliere da un Ducato ad un Ducato adiacente. L'artiglieria non può muovere senza comandante. La carta Divisione Leggera dà 1 CP gratuito, che l'inglese usa per muovere l'Armata di Wellington da Ciudad Rodrigo ad Almaraz, il ducato a sud-est. L'inglese non può prendere con sé l'Armata di De España avendo un solo CP. Prendete quindi il comandante De España dalla casella di Wellington nella Carta del Quartier Generale e ponetelo a Ciudad Rodrigo. Spostate Wellington ad Almaraz. L'inglese intende eliminare le deboli guarnigioni francesi lungo la via meridionale verso Madrid.

Evasione

L'Armée du Nord ha una sola fanteria ad Almaraz, il cui SP ha poche possibilità di fermare da solo l'inglese. Decide quindi di tentare l'evasione (evitare la battaglia ritirandosi). Si tirano due dadi, ed il francese ha bisogno di un 9 o più (modificato) per fuggire. Aggiunge +1 perché il Ducato dove intende andare (Talavera) è amico. Tira un 5 e 3, totale 8, più 1 dà 9, riesce a fuggire. Spostate la fanteria francese a Talavera. Il francese deve combinare le due fanterie ora lì presenti con una cavalleria.

Un'altra carta?

Una Potenza normalmente può giocare una singola carta nel suo impulso. Ne può giocare due se la prima o la seconda è una carta Più (+). La Divisione Leggera è una carta Più. L'inglese gioca una seconda carta – la #17 "Rivolta Portoghese", usando il suo valore CP di 5 e non l'evento (che tra l'altro sarebbe pro francese).

Spesa dei CP

Dopo il sanguinoso assedio di Ciudad Rodrigo, l'inglese decide di dare a Wellington altre truppe. L'inglese intende sconfiggere separatamente le forze francesi prima che questi possa reagire nel suo impulso. Il comandante Beresford rimane a Lisbona, ma sposta la cavalleria dalla sua Armata a quella di Wellington. Questa viene rimossa dalla Tabella del Quartier Generale inglese, posta a Lisbona, e poi mossa a Fuentes d'Oñoro al costo di 1 CP (un CP per la cavalleria o fanteria che muove di un ducato) e poi a Ciudad Rodrigo al costo di un altro CP.

L'inglese potrebbe spendere un CP per porre la bandiera a Almaraz e renderla amica (7.1), ma decide invece di muovere l'Armata di Wellington a Ciudad Rodrigo (1 CP per Armata per Ducato). La cavalleria che ha lasciato Lisbona viene raccolta senza alcun costo in CP e viene posta nella Tabella del Quartier Generale nella parte di Wellington. Viene posto un segnalino di Marcia di 2 su di essa a ricordare di quanti ducati ha già mosso, cosa importante perché il muovere di 5 ducati o più in un singolo impulso costituisce marcia forzata il che causa l'attrito.

Viene usato un quarto CP per muovere l'Armata di Wellington a Salamanca, ad attaccare il singolo CP francese lì presente.

Risposta spagnola

Prima che Wellington muova a Salamanca, lo spagnolo dichiara il gioco di una carta di Risposta – la "Massa Spagnola" (carta nazionale spagnola #90). Questa carta fa piazzare immediatamente una cavalleria spagnola in qualsiasi Ducato *non fortificato* in Spagna occupato o controllato dal francese. Lo spagnolo pone la cavalleria a Valladolid. Attacca immediatamente Marmont e la cavalleria francese lì presente. Nel farlo lo spagnolo spera di bloccare sul posto Marmont – poiché a meno che il francese non ottenga uno Sfondamento, Marmont non sarà in grado di intercettare per tutto l'impulso.

Battaglia di due round

Prima che la cavalleria spagnola attacchi, Marmont tenta di evadere a Salamanca. Se ha successo, si confronterà con Wellington. Deve tirare un 9 o più, ma tira un 5 che, anche con la modifica del valore di battaglia di Marmont (+2) e il movimento in un ducato amico (+1) non consente l'evasione. Si pone su Marmont un segnalino di battaglia. Lo spagnolo deve ora annunciare se intende giocare carte di Battaglia, ma non lo fa, e nemmeno il francese.

La cavalleria spagnola vale 2 SP, quindi due dadi in battaglia, con bonus di nazionalità zero, ma la carta giocata gli dà altri due dadi in battaglia, totale 4. La forza francese si compone dell'Armata di Marmont, che ha 2 dadi in battaglia per la cavalleria e 2 per il valore di battaglia di Marmont. Il bonus di nazionalità francese aggiunge altri 2 dadi, totale 6. In battaglia, ogni 5 o 6 è una perdita. Un 5 causa Disorganizzazione, un 6 l'eliminazione di un SP o comandante.

Lo spagnolo tira 4 dadi ed ottiene un singolo 5. Il francese tira 6 dadi ottenendo un singolo 6. Una perdita a testa, quindi parità. Si deve effettuare un secondo round.

Lo spagnolo sostituisce la cavalleria con una fanteria, il francese rimuove la cavalleria e la sostituisce con due fanterie, una delle quali viene girata dalla parte Disorganizzata. Per il secondo round, lo spagnolo non ha più il beneficio della carta giocata (2 dadi), quindi tira un solo dado in battaglia, ma tira ed ottiene un 6!

Il francese tira un dado di meno per la fanteria Disorganizzata, quindi tira 5 dadi – ma non ottiene né 5 né 6. Lo spagnolo ha ora causato 2 perdite al francese e ne ha subita una solamente, vincendo la battaglia. Marmont perde una fanteria e si ritira a Salamanca. La fanteria francese lì presente viene spostata nella casella di Marmont nella carta del quartier generale dell'Armée du Nord. La battaglia termina con il piazzamento di un segnalino di "Battaglia o Intercettazione Fallita" sulla fanteria spagnola sopravvissuta a Valladolid. Marmont e la sua fanteria hanno già tale segnalino. La carta "La Massa Spagnola" dice anche che, se lo spagnolo vince, può piazzare una bandiera nel ducato e lo fa. La situazione appare ora come nell'illustrazione #3.

Illustrazione #2 [pag. 10 a sinistra del manuale in inglese]: movimento di Wellington ad Almaraz, suo ritorno a Ciudad Rodrigo dove raccoglie 2 SP inglesi da Lisbona. Sulla strada per Salamanca, lo spagnolo gioca "La Massa Spagnola" quale evento di risposta e pone 2 SP spagnoli a Valladolid che attaccano immediatamente la formazione francese lì presente.

Illustrazione #3 [pag. 10 a destra del manuale in inglese]: indica la situazione dopo la battaglia di Valladolid e la ritirata di Marmont a Salamanca. Il gioco continua con l'attacco di Wellington a Salamanca.

Intercettazione e risposta

Wellington entra a Salamanca per confrontarsi con Marmont e le sue due fanterie. Il francese ritiene giunto il momento di far intervenire l'Armata di Clausel sita in Avila.

Il francese tira due dadi: come per l'evasione, deve ottenere un 9 o più modificato per aver successo. Il risultato viene modificato da +2 per il valore di battaglia di Clausel e di +1 perché Salamanca è un ducato amico. Vi è anche un modificatore di -1 perché Clausel sta tentando di intercettare attraverso un Passo da Avila a Salamanca. Il modificatore netto è +2. Il francese tira un 7, che risulta in un 9 modificato – ha successo – o almeno così pensa il francese.

Lo spagnolo corre ancora una volta in aiuto dell'alleato inglese e gioca una carta di Risposta – “Passi Bloccati” #9. Clausel non può transitare nel passo tra Avila e Salamanca e quindi non può intercettare unendosi a Marmont.

Evasione e fiumi

Dal momento che l'intercettazione è stata bloccata e Marmont da solo non può confrontare Wellington ad armi pari, il francese intende evadere da Salamanca, ma dove? Lumbrales vicino al confine portoghese lascia il francese ancora più isolata dal resto. Non si può ritirare ad Avila (il passo è bloccato), né può attraversare il fiume a Zamora e Valladolid è occupata dallo spagnolo.

Intrappolato ed obbligato a combattere

Con solo Lumbrales dove evadere e senza speranza di aiuto da Clausel, al francese non resta che combattere a Salamanca. L'inglese intende minimizzare le possibilità francesi e deve giocare eventuali carte di battaglia per primo; piuttosto che rischiare gioca la carta “Cornamuse Insanguinate” #96, ottenendo molti vantaggi nella battaglia. Il francese non gioca alcuna carta.

L'inglese tira 5 dadi (SP) + 5 (Wellington) + 1 (bonus di nazionalità) + 1 (Divisione Leggera) + 2 (Cornamuse Insanguinate) = 14, - 1 per la ferita del comandante, totale 13.

Il francese tira solo 7 dadi, 2 (SP) + 2 (bonus di nazionalità) + 1 (terreno) + 2 (Marmont).

L'inglese tira ed ottiene un 6 e tre 5, totale 4 perdite con una eliminazione.

Il francese tira un 6 e due 5, ma la carta inglese “Cornamuse Insanguinate” consente all'inglese di ignorare due 5.

I 4 colpi dell'inglese sono quindi confrontati con solo uno del francese. L'inglese subisce una perdita e la rimuove.

Rotta

Questa è una rotta. Per avere una rotta chi vince deve causare almeno 3 perdite (5 e 6) in più di quelle che subisce, cosa appena accaduta. Una rotta significa che tutte le Dispersioni causate a chi ha perso divengono immediatamente eliminazioni. L'Armata di Marmont ha subito 3 Disorganizzazioni, che si aggiungono alla eliminazione già ottenuta col 6, per un totale di 4 eliminazioni. Dal momento che l'Armata ha solo 2 SP ed il comandante da perdere, tutti sono eliminati. Potranno essere ricostruiti usando i CP di rinforzo in seguito.

Dal momento che la Formazione francese ha subito più eliminazioni di quante ne poteva soddisfare, la Rotta diviene anche uno Sfondamento per la bandiera (11.9): il vincitore può porre la sua bandiera nel Ducato senza alcun costo in CP. Conscio che si deve tenere per sé dei punti vittoria, l'inglese pone una sua bandiera nel ducato chiave di Salamanca.

Infine l'inglese risolve il saccheggio a Salamanca, tirando un dado ed aggiungendo +3 (+1 per ogni SP e comandante eliminati), +3 ancora per la carta Cornamuse Insanguinate: se ottiene 8 o più (o un 6 originario) riceve una risorsa, se ottiene 12 o più ne riceve due. L'inglese tira solo un 1, che non dà alcuna risorsa!

Il vincitore in uno sfondamento può continuare a muovere, se ha altri CP disponibili per il movimento. L'inglese potrebbe muovere ancora Wellington e la sua Armata con il quinto ed ultimo CP, ma sceglie invece di creare un Convoglio (14.2). La pedina di cavalleria a Portsmouth viene divisa in due pedine di fanterie, una delle quali viene spostata con un convoglio (costo 1 CP) nella fortezza spagnola di Valencia (fuori dalla mappa nell'esempio). L'inglese in questo modo non solo rinforza l'armata di Blake che difende uno dei 4 ducati chiave tenuti in Spagna, ma rende possibile il gioco della carta inglese #29 “Fronte di Schermagliatori” per aiutare lo spagnolo nel caso che l'Armata di Suchet lo assalti.

Fine dell'impulso inglese

Dal momento che ora l'impulso inglese è terminato, la carta di Comandante Ferito che ha ridotto il valore di battaglia di Wellington deve essere scartata.

La Potenza seguente ad effettuare il proprio impulso è l'Armée du Sud (verde).

Una carta “Obbligatoria”

La Armée du Sud potrebbe effettuare azioni fuori dall'area illustrata dalla mappa, ma decide invece di operare per aiutare l'altra potenza francese. Gioca una carta “Obbligatoria”, #36 Avventura Italiana. L'inglese deve come prima cosa rimuovere 2 SP; rimuove la cavalleria che inizia a Palma (non mostrata qui). Poi l'inglese pone la pedina relativa a questa carta di fronte a sé per ricordare che nel suo impulso seguente dovrà usare quella carta come sua giocata, e come 2 CP che quella carta dà.

Infine le istruzioni della carta indicano che l'Armée du Sud deve pescare un'altra carta dal mazzo. Pesca la #86 “L'Aquila si sposta a Sud” – una carta eccellente per il francese.

Ora egli potrebbe giocare una seconda carta, se è una carta Più, ma decide di non farlo, e quindi termina il suo impulso. Ora tocca allo spagnolo.

Rimozione del blocco dei passi

Lo spagnolo aveva giocato l'evento #9 Passi Bloccati per fermare Clausel. Il segnalino viene rimosso all'inizio del seguente impulso del giocatore che ha giocato la carta – ovvero ora che tocca allo spagnolo. Rimuovete il segnalino.

Gioco dello spagnolo

Avendo già usato tre carte per aiutare l'inglese, lo spagnolo decide di comprare una carta invece che giocare una, spendendo una Risorsa e pescando una carta dal mazzo. Pesca la #16 "Sortita / Fine dell'Assedio" (una carta di Risposta di 5 CP).

Quando una Potenza spende una Risorsa per acquistare una carta, può dichiarare la fine dell'impulso, ma lo spagnolo desidera continuare. Spendere una Risorsa è considerato come il gioco di una carta Più, quindi lo spagnolo può giocare ora solo una carta che non sia Più. Sceglie la carta Obbligatoria #46 "Corruzione e Sabotaggio". Fortunatamente per tutte le Potenze, nessuno ha più di 3 Risorse, quindi nessuna deve subire la penalità di perdere la metà delle proprie Risorse. Lo spagnolo pesca poi un'altra carta dal mazzo e riceve la carta #41 "Dispersi" (3 CP – R). Gli scarti, assieme alla carta Corruzione e Sabotaggio, vengono rimescolati e posti a formare un nuovo mazzo per il resto del turno.

Il gioco di una carta Obbligatoria consente alla Potenza di pescare una carta e giocare quella o un'altra carta. Lo spagnolo decide di giocare "Sortita / Fine dell'Assedio" usandola come CP e non come evento.

Costruzione spagnola e bandiera

La carta #16 vale 5 CP. Lo spagnolo spende 4 di questi per costruire soldati. Al costo di 2 CP per SP, lo spagnolo costruisce 2 SP, ovvero una cavalleria che pone a Ciudad Rodrigo assieme al comandante De España (la cavalleria viene posta nella Tabella del Quartier Generale spagnolo nella casella del comandante). L'ultimo CP viene usato per porre una bandiera nel ducato adiacente Almaraz. Fine dell'impulso spagnolo.

L'illustrazione #4 [pag. 12 del manuale in inglese] riproduce la situazione dopo l'impulso spagnolo. Lo spagnolo ha posto 2 CP a Ciudad Rodrigo e posto la bandiera ad Almaraz.

Armée du Nord

Il blu gioca la carta nazionale francese #105 "Afrancesados", che consente di piazzare una cavalleria in qualsiasi ducato spagnolo non assediato correntemente controllato dall'Armée du Nord o occupato da una sua formazione. Dal momento che questo evento può essere giocato solo mentre il francese controlla Madrid, è meglio giocarla ora. La cavalleria viene posta a Madrid, dove si unisce all'Armata di Giuseppe (che ha attualmente una sola fanteria).

La carta 105 è una carta Più, quindi il francese può giocare una seconda carta che non sia Più. Gioca la carta #57 "Casa dei Rotschild", che gli consente di pescare due carte dal mazzo, una delle quali *deve* essere giocata. Pesca la #23 e la #85, due carte di alto valore in CP. Ora il francese ne gioca una, la #85 "Tutti i Cavalli dell'Imperatore" usando il suo valore di 6 CP e non per l'evento. Ora, come indicato nelle istruzioni della carta 57, viene rimescolato il mazzo assieme alle tre carte scartate (Casa dei Rotschild, Sortita / Fine dell'Assedio e Tutti i Cavalli dell'Imperatore).

Movimento, trasferimento, attacchi

L'Armée du Nord spende un CP per muovere Clausel da Avila a Madrid; senza altri costi in CP, il francese può ora trasferire la fanteria di Giuseppe all'Armata di Clausel, che ha ora 3 SP. Giuseppe, assieme alla sua cavalleria, viene spostato a Toledo (1 CP) e poi a Talavera (1 CP) dove raccoglie la cavalleria e la aggiunge alla sua Armata. Ora l'Armata di Giuseppe è al suo massimo di 4 SP. Sinora sono stati spesi 3 CP.

Il quarto CP viene speso per muovere l'Armata di Giuseppe ad Almaraz. L'Armata spagnola di De España potrebbe tentare di intercettare questo movimento, ma decide di non farlo.

Con il quinto CP il francese toglie la bandiera spagnola da Almaraz, il Ducato torna a stato di occupato dal francese. Questo è importante, perché l'Armée du Nord usa il suo ultimo CP per muovere Giuseppe ed attaccare De España a Ciudad Rodrigo. Se il francese non avesse tolto la bandiera spagnola da Almaraz, avrebbe subito l'Attrito per Imboscata nel muovere da un Ducato non controllato ad un nemico (9.43).

Intercettazione ed evasione

Il movimento francese appare spavaldo, o sciocco – forse anche disperato in questo momento iniziale della partita. L'inglese si prepara ad intercettare con Wellington, modifica il tiro di dado di +5 (valore di battaglia), la penalità per intercettare da una linea di terreno sconnesso viene annullata dal +1 per intercettare in un Ducato amico. Dovrebbe avere poche difficoltà ad intercettare, in quanto un 4 o più darà quel 9 necessario. Quando l'inglese annuncia le sue intenzioni, il francese Armée du Nord gioca l'evento "Ingannato" #23 quale Risposta. L'effetto dell'evento riduce temporaneamente il valore di battaglia di Wellington da 5 ad 1, ed il suo valore di comando da 9 a 4. L'inglese pone accanto a sé il relativo segnalino [HUMBUGGED] per ricordarlo. Questo significa che il tentativo di intercettazione ha solo un +1; tira un 6 e fallisce. Si pone un segnalino di battaglia o intercettazione fallita su Wellington. Notate che il gioco di questa carta #23 avrebbe potuto essere fatto *dopo* che l'inglese aveva tirato per l'intercettazione. Ancora peggio per l'inglese, Wellington rimane un comandante 1-4 sino alla fine del seguente impulso inglese. Lo spagnolo decide di tentare l'evasione con De España. Quando lo annuncia, il francese gioca la carta #33 come Risposta – "Comandante in Disgrazia". Come spiega la carta, De España viene fucilato dai suoi uomini e rimosso dalla mappa. Ora le unità spagnole a Ciudad Rodrigo sono senza comandante, cosa che rende loro molto più difficile evadere. Lo devono fare separatamente, non essendo più e di un'Armata, e senza alcun bonus al tiro di dado per il comandante. Lo spagnolo potrebbe rinunciare a tentare l'evasione e rimanere nel Ducato fortezza dal momento che De España è stato eliminato prima di risolvere l'evasione (10.7), ma lo spagnolo tenta lo stesso.

Aggiunge comunque +1 per spostarsi in un ducato amico - Fuentes D'Oñoro in Portogallo – e tira un 8 con la fanteria (riuscendo), ma la cavalleria tira un 6 e non riesce.

Battaglia fuori dalle mura – rotta, sfondamento ed un altro assedio

Giuseppe e la sua Armata di due cavallerie (4 SP) attaccano una pedina di cavalleria spagnola a Ciudad Rodrigo. Questa è una battaglia, non un assedio: nessuna pedina beneficia della fortezza nel Ducato.

Il francese è l'attaccante e deve quindi dichiarare per primo se desidera giocare carte di battaglia. Non lo fa, e nemmeno lo spagnolo, che si aspetta il peggio.

Lo spagnolo vorrebbe giocare la carta #40, "Richiesta di Rinforzi", che comunque *non* includerebbe la fanteria spagnola sopravvissuta a Valladolid prima della carta "La Massa Spagnola" in quanto la sua vittoria non è stata uno sfondamento. Sfortunatamente per l'inglese, Wellington ha già tentato di intercettare ed ha fallito – e quindi non lo può fare ancora in questo impulso. Beresford non ha SP con sé per aiutare lo spagnolo. Gli unici altri SP inglese e spagnolo che sono entro il raggio, anche se sufficientemente fortunati nei tiri di dado, probabilmente non cambierebbero il corso della battaglia – e probabilmente andrebbero ad ingrandire la vittoria francese, quindi lo spagnolo rinuncia al gioco di questa carta.

Il francese tira 4 dadi per gli SP, uno per il valore di battaglia di Giuseppe, due per il bonus di nazionalità ed un altro perché il nemico ha tentato l'evasione ed ha fallito, totale 8 dadi. Lo spagnolo tira solo due dadi (SP).

Il francese ottiene tre 5, che equivalgono a tre disorganizzazioni. Lo spagnolo non ottiene alcun 5 o 6.

Dal momento che il francese ha ottenuto più perdite dello spagnolo, vince dopo il primo round; dal momento poi che ha causato almeno 3 perdite in più di quelle subite, la battaglia diviene una rotta – e tutte le disorganizzazioni divengono eliminazioni. La cavalleria viene eliminata, soddisfacendo due delle tre eliminazioni, residuando perdite si avrebbe uno sfondamento anche per la bandiera del ducato, ma essendo fortezza ciò non accade. Quindi l'armata di Giuseppe può continuare a muovere, ma la fortezza non cambia bandiera.

Il francese ha terminato i CP della carta giocata, e non potrebbe lasciare la fortezza nemmeno se lo ne avesse (9.52). Né può giocare altre carte per avere altri CP – avendo giocato una carta Più, seguita da "Casa dei Rotschild" che consente un raro caso di gioco di tre carte.

L'illustrazione 5 [pag. 14 del manuale in inglese] mostra il movimento di Clausel a Madrid (A), e l'avanzata di Giuseppe a Ciudad Rodrigo. Lungo il percorso l'armata di Giuseppe raccoglie 2 SP a Talavera de la Reina (B), e rimuove la bandiera spagnola da Almaraz (C). Quando l'armata si avvicina a Ciudad Rodrigo le forze spagnole fucilano il comandante – De Esapna (D) – ed un SP spagnolo riesce ad evadere a Fuentes de Oñoro (E). Wellington è a Salamanca e non può intercettare.

Il francese può però assediare la fortezza, avendo causato uno Sfondamento su una Formazione nemica nel Ducato. Il francese può giocare carte di battaglie relative agli Assedi – ed il francese ne ha un paio: la #21 "Cannoni veramente grossi" e la #70 "Granatieri Riuniti". Queste due carte sono giocate come evento. L'armata francese di Giuseppe tira 8 dadi (4 per la cavalleria, 2 per il bonus di nazionalità, ed uno per il valore di battaglia di Giuseppe ed un altro per i Granatieri Riuniti).

Normalmente contano solo i 6 contro le fortezze, ma la carta Cannoni veramente grossi consente di ottenere un colpo ogni due 5. Il francese tira due 6 e due 5 – tre colpi, sufficienti per prendere la fortezza in un solo round! Lo spagnolo non ottiene alcun colpo con i suoi tre dadi. Il francese rimuove la bandiera spagnola da Ciudad Rodrigo.

La Armée du Nord può ora tirare per il saccheggio ma prima di farlo il giocatore usa una carta di risposta – #7 Saccheggio. Questo consente alla Armée du Nord di ottenere una Risorsa ed una carta dal mazzo. Pesca la #47 "Richiamo della Classe Seguinte" – una carta utile più avanti nel gioco. Il francese tira poi per il saccheggio, aggiungendo +2 al tiro di dado perché l'Assedio è terminato in un solo round – due meno del valore di difesa della fortezza che è 3. Tira un 5 modificato a 7 – sufficiente per dare un'altra Risorsa (la quarta!).

Fine del round ed Anticipazione

Con questa giocata, la Armée du Nord termina il proprio Impulso, e con esso il round. Si rimuovono tutti i segnalini di Battaglia o Intercettazione Fallita sono rimossi. Il turno durerà ancora a lungo e se la Armée du Sud non sceglie di esercitare l'Anticipazione (avendo ora più carte in mano di qualsiasi altra Potenza), toccherà ancora all'inglese.

Uno sguardo avanti

La situazione nel centro è incerta per entrambe le parti. La Spagna e Gran Bretagna hanno un certo numero di carte in mano, come la Armée du Sud – e queste includono molte carte potenti. Il Round è stato furioso, sono state usate molte carte, e la partita è appena iniziata! La Armée du Nord, in particolare, ha sprecato molte carte nel suo primo round di gioco, ma ha ancora 4 Risorse.

Un grosso problema per l'inglese è che hanno la limitazione della "Avventura Italiana" – deve usare i suoi 2 CP nel primo suo Impulso. Non avendo alcuna carta Più in mano, che non sia "Ammiragliato/Cuore di Quercia", una carta che l'inglese preferisce tenere se dovesse sorgere un'opportunità di assalto anfibio una volta che Beresford avrà qualche forza in più, il suo prossimo Impulso sarà molto breve.

Wellington, ridotto a valore 1-4 dagli effetti della carta "Ingannato", è tagliato fuori dai Ducati Nazionali inglesi in Portogallo (dove l'inglese può costruire unità). Questo è molto fastidioso, ma Wellington potrebbe tentare di aprirsi la strada verso i propri Ducati. Potrebbe sconfiggere Giuseppe e assediare ancora Ciudad Rodrigo, o prendere la strada più facile attraverso Lumbrales dove la sola fanteria francese difficilmente lo fermerà. In alternativa, Wellington potrebbe dirigersi verso l'armata di Clausel a Madrid, affrontando l'attrito per attraversare i due passi di montagna (e da Avila) o aggirando le montagne, attraverso il fiume a Lerma (dando al francese tre dadi di bonus in battaglia) e nell'impulso inglese seguente dirigersi a sud attraverso il passo di montagna da Lerma a Madrid, ancora con attrito.

Queste sono azioni costose e rischiose e possono portare all'uccisione di Wellington. Oppure l'inglese potrebbe considerare un approccio di lungo termine, rinforzando Beresford ed invece di un movimento navale, prepararsi a marciare per colpire Giuseppe, ricostituendo la linea di comunicazione di Wellington e preparandosi per l'impulso successivo, quando gli effetti delle carte "Ingannato" ed "Avventura Italiana" saranno terminati. Questo, ovviamente, lascia Wellington in un limbo, ma la Armée du Nord non sembra avere carte sufficienti per colpire Wellington nel frattempo.

La Armée du Sud e lo spagnolo focalizzeranno la loro attenzione a dove le loro forze sono concentrate – la parte meridionale della mappa. Lì vi sono molti importanti centri per i punti vittoria, e né la Armée du Sud né lo spagnolo ha ottenuto alcun punto vittoria nel primo impulso.

La Armée du Sud in particolare ha la carta "Duca della Dannazione" #109 che potrebbe usare per spostare il miglior generale francese verso nord per affrontare Wellington, oppure Soult potrebbe raccogliere SP di fanteria sparsi creando un'armata in grado di minacciare il Portogallo e le poche località chiave tenute dallo spagnolo.

Se questa carta debba essere giocata prima o dopo aver giocato "L'Aquila si Sposta a Sud" #86, che può ridare slancio alle fortune francesi in Spagna, è un bel dilemma.

Per quanto riguarda la Armée du Nord, con "Coscritti Tedeschi" #101 e "Richiamo della Classe Seguinte" #47 e le sue 4 Risorse, la via è chiara: costruire soldati e acquisire carte. Questo le può consentire di attaccare ancora, ma questo avverrà in un impulso seguente.

La situazione sembra buona per il francese, ma *Wellington* può ingannare e solo il continuare a giocare rivelerà il destino che ha in serbo.

PIAZZAMENTO PER IL 1813

Situazione:

Vedere le 4 Tabelle di Quartier Generale di Wellington (dalla parte 1813) per il piazzamento, e la mappa a pag. 27 del manuale in inglese.

Forze iniziali e segnalini di Risorsa

I comandanti e soldati sono posti come per la disposizione delle 4 Carte di Quartier Generale del 1813. Vedere anche il paragrafo 1.9 per l'assegnazione opzionale di Ducati Chiave allo spagnolo. Notate che tutti i Ducati occupati in precedenza dal francese che ora contengono soldati spagnoli devono avere bandiera spagnola. La Gran Bretagna inizia con 3 Risorse, la Spagna ed Armée du Nord con una ciascuna, la Armée du Sud senza risorse.

Turno, impulso, e punti vittoria

Per i Ducati chiave, ponete il segnalino di punti vittoria a 5 per l'inglese, a 4 per la Armée du Sud, 7 per la Armée du Nord ed 8 per la Spagna. Il segnalino di turno è posto nel 1813 e quello di impulso con l'inglese che parte per primo.

Carte

Rimuovete dal gioco la carta francese "Giovane Guardia" #99. Ponete le carte "Fronte Russo" #4, "Vicerè Spodestato" #6 e "La Chiamata dell'Imperatore" #38 a faccia in su accanto alla Casella del Raggruppamento o usate i relativi segnalini. Queste carte sono considerate essere state giocate nel 1812 e non sono rimescolate nel mazzo né pescate per l'inizio del gioco. Si suppone che il francese abbia già scontato la penalità per la rimozione dei soldati. Notate che:

- il bonus di nazionalità francese è stato ridotto a +1, e
- gli effetti della carta "La Chiamata dell'Imperatore" sono in essere per tutta la partita, e che sia questa che la carta #4 Fronte Russo avranno effetto sul tiro di dado francese per i rinforzi nella interfase seguente (se vi è).

Pace, conquista, liberazione e vittoria

Sono in effetto tutte le altre regole del gioco, le normali regole sulla Pace, Conquista, Liberazione e Vittoria. Il gioco inizia nel 1813 e può terminare alla fine del turno 1813 o prima soddisfacendo le condizioni per la Vittoria Immediata. Se non termina così, termina alla fine del turno del 1814.

ALLEGATO: ELENCO DELLE CARTE

TIPO: **R** = carta di Risposta, **B** = carta di Battaglia, **E** = carta Evento, + = carta Più, **MP** = carta Obbligatoria

NR CARTA – VALORE – TIPO – EVENTO

1. **2 R Formare Quadrato:** Annulla tutti gli effetti sui tiri di dado di battaglia nemici dalle carte seguenti per il resto di questo impulso: *Dragoni* (#106), *Brigata di Cavalleria* (#2), *Corazzieri* (#107). Annulla anche l'uso nemico dell'evento *Lancieri* (#61).
2. **2 R La Brigata di Cavalleria:** Si ottengono 2 dadi in battaglia per un round, OPPURE scegliete e scartate una carta di battaglia nemica correntemente in gioco, OPPURE una rotta diviene una semplice ritirata. Può essere annullata da *Lancieri* #61.
3. **6 R Fango, Fango ed ancora Fango:** Giocatela su un Soldato/Armata/Gruppo di Armate quando entra in qualsiasi Ducato mediante movimento, intercettazione, evasione o ritirata. Quella Formazione non può muovere oltre per questo impulso. Inoltre, si pone il segnalino di fango [MUD] accanto al Ducato ad indicare che questa Formazione, nonché tutte le altre che entrano o che sono nel Ducato per l'impulso, non possono uscire dal Ducato per alcuna ragione sino al seguente impulso amico (che non sia ritirata).
4. - **MP Fronte Russo:** Le Potenze francesi hanno 2 minuti per eliminare 5 SP francesi tra di loro, altrimenti sceglierà lo spagnolo. Il giocatore che ha giocato la carta pesca un'altra carta e può giocare un'altra carta (anche quella appena pescata). RIMUOVERLA DAL GIOCO e porre la pedina di ricordo di questo evento accanto alla tabella "Appello all'Imperatore" per modificare il tiro di dado su di essa di +2.
5. - **MP Disastro sul Reno:** Le Potenze francesi hanno 2 minuti per eliminare 3 5 SP francesi tra di loro, altrimenti sceglierà lo spagnolo. Il giocatore che ha giocato la carta pesca un'altra carta e può giocare un'altra carta (anche quella appena pescata). RIMUOVERLA DAL GIOCO e porre la pedina di ricordo di questo evento accanto alla tabella "Appello all'Imperatore" per modificare il tiro di dado su di essa di +2.
6. - **MP Viceré Spodestato:** Scartate 1 carta non Nazionale pescata a caso da ognuna delle mani inglese e spagnola. Se non vi sono carte, la Potenza in questione ha 2 minuti per eliminare 2 SP, altrimenti la Potenza che ha giocato questa carta sceglie 2 Ducati da dove perde 1 SP da ciascuno. Chi ha giocato la carta pesca un'altra carta e può giocarla o giocare un'altra carta. RIMUOVERE DAL GIOCO.
7. **5 R Saccheggio:** Giocatela immediatamente dopo aver posto la bandiera in una fortezza mediante un assedio, o dopo aver messo in rotta o eliminato un'Armata o Gruppo di Armate. Il giocatore vittorioso ottiene 1 Risorsa e pesca una carta (questa Risorsa è aggiuntiva a qualsiasi Risorsa ottenuta mediante il normale saccheggio).
8. **4 R Bombardamento:** L'assediate aggiunge 3 dadi ad un singolo round di assedio (solo il primo e secondo). Può effettuare un secondo o terzo round di assedio con chi è sopravvissuto indipendentemente dal risultato del round precedente.
9. **2 R Passi Bloccati:** Giocatela sulla linea di marcia con un qualsiasi Passo di montagna. Sino all'inizio del seguente impulso di chi ha giocato la carta, non è consentito il movimento di alcun tipo attraverso quella linea, incluse le ritirate, intercettazioni, evasioni, né un'Armata può piazzare una bandiera (7.1) attraverso tale linea. Ponete un segnalino di Bloccato [BLOCKED] sulla mappa ad indicare la linea che ne è influenzata.
10. **2 R Ponti Spazzati Via:** Giocatela sulla linea di Marcia di qualsiasi fiume. A meno che non sia annullata dal gioco della carta nazionale francese #100, non è consentito il movimento di alcun tipo attraverso quella linea, incluse le ritirate, intercettazioni, evasioni né un'Armata può piazzare una bandiera (7.1) attraverso tale linea. Ponete un segnalino di Bloccato [BLOCKED] sulla mappa ad indicare la linea che ne è influenzata.
11. **6 R Un Altro Giorno di Battaglia.** Giocatela alla fine di qualsiasi round di battaglia se questa non è risultata in una rotta o nel completo annientamento. La battaglia continua per un altro round. Inoltre, tutte le Formazioni a scelta del giocatore che ha giocato la carta che sono entro 2 ducati dal sito della battaglia possono tirare per l'intercettazione per unirsi alla battaglia. Per questo tiro di dado considerate i soldati senza comandante come se avessero un comandante "2-4". Se applicabile, tirare per il Saccheggio (11.10) alla fine di questo round.
12. **3 B Correre in Aiuto.** Giocatela su qualsiasi comandanti all'inizio di qualsiasi round di battaglia. Un SP della nazionalità di quel comandante si unisce alla battaglia, prendetelo dalle unità da costruire. In questo round tirate anche un dado in più (oltre a quello già dato dal soldato in più).
13. **4 E Atrocità.** Aggiungere un tiro di dado in battaglia in tutte le battaglie che coinvolgono almeno una vostra Formazione, per il resto del turno. questo non ha effetto negli assedi. Scartate la carta alla fine del turno.
14. **4 B Con il Freddo Ferro:** Aggiungere 3 dadi in battaglia ma tirateli separatamente; i 5 e 6 colpiscono come al solito ma qualsiasi 1 causa un singolo colpo alla vostra Formazione. La massima perdita auto inferta è 1 SP (o comandante, se non vi sono soldati).
15. **4 B L'Impresa Disperata:** L'assediate aggiunge 3 dadi alla risoluzione dell'assedio per un solo round. I 6 colpiscono come al solito ma qualsiasi 1 causa un singolo colpo alla vostra Formazione. La massima perdita auto inferta è 1 SP (o comandante, se non vi sono soldati).

16. **5 R Sortita / Fine dell'Assedio:** Giocatela sull'assediate prima di risolvere il primo round di un assedio. L'assediate perde 3 dadi per quel round. Oppure: tutte le Formazioni, a scelta del giocatore che ha giocato la carta, entro 2 Ducati dall'assedio possono tirare per intercettare ed iniziare la battaglia. Per i tiri di intercettazione, trattate i soldati senza comandante come se avessero un comandante 1-4.
17. **5 E Rivolta Portoghese:** La Gran Bretagna non può usare CP per costruire rinforzi in Portogallo per questo turno. A meno che non sia altrimenti specificato da un evento, la Gran Bretagna può costruire solo in Gibilterra/Portsmouth. Tenete il segnalino per ricordarlo sino alla Interfase. Questo evento non si applica alla costruzione di rinforzi data da "Lettera alle Guardie a Cavallo". Rimuovete dal gioco se giocata come evento.
18. **8 E Intervento Reale:** Prendete una carta a vostra scelta dal vostro mazzo della Riserva (escluse le carte già giocate) ed ottenete una Risorsa.
19. **3 E I Banditi della Sierra:** Giocatela su qualsiasi 2 Ducati adiacenti non fortificati * dovunque sulla mappa. Tirate 3 dadi per ogni Ducato: per ogni 5 o 6 ottenuto il nemico deve perdere 1 SP, Comandante o Bandiera (a scelta del possessore). * *Una forza nemica che assedia una Fortezza può essere scelta come bersaglio.*
20. **2 E La Patria in Pericolo:** L'evento può essere giocato solo se qualsiasi Formazione inglese o spagnola occupa, controlla o è adiacente a, un Ducato Chiave Nazionale francese. Ponete 1 SP francese in ogni Ducato Nazionale francese ancora sotto controllo francese ed ottenete una Risorsa per ogni Potenza francese. Rimuovetela dal gioco se usata come evento.
21. **5 B Cannoni Veramente Grossi:** Giocatela prima di tirare i dadi per risolvere un assedio. Ottenete un 6 contro la fortezza per ogni due 5 che ottenete in ogni Round di Assedio.
22. **4 R Alleato Insultato:** Giocatela su qualsiasi Potenza. Nessun comandante o armata di quella Potenza può muovere, intercettare o evadere se fa parte di un Gruppo di Armate guidato da un comandante di un'altra Potenza. Questo rimane in effetto sino al termine del seguente Impulso programmato della Potenza sulla quale viene giocata la carta.
23. **5 R Ingannato:** Giocatela su un qualsiasi comandante. Diminuite i suoi valori di Battaglia e Comando ad 1 e 4 rispettivamente sino alla fine dell'impulso seguente della sua Potenza (scartate la carta se il comandante viene eliminato).
24. **6 R La Mano di Dio:** Annullate tutti gli effetti di una carta appena giocata e ponete quella carta tra gli scarti. Oppure: prendete una carta non Nazionale a caso dalla mano di un'altra Potenza ed aggiungetela alla vostra.
25. **5 + Stato Maggiore:** La Potenza scelta per usare questo evento può ora usare 2 CP per muovere o costruire e considera questa come una carta "+", ottenendo anche una Risorsa.
26. – **MP Avventura Italiana, La Campagna Anglo-Siciliana di Bentinck:** La Potenza inglese ha 2 minuti per eliminare 2 SP inglesi, altrimenti sceglie la Armée du Sud. L'inglese deve usare questa carta con 2 CP nel suo seguente Impulso programmato. Il giocatore che ha giocato la carta pesca un'altra carta e può giocarne un'altra (anche quella appena pescata). Si ha un +1 sulla Tabella dell'Appello all'Imperatore. Rimuovetela dal gioco.
27. **4 R Cannoni Pesanti Bloccati:** Giocatela all'inizio di qualsiasi risoluzione dell'assedio. L'assediate tira solo la metà del normale numero di dadi per l'assedio (arrotondate per eccesso), oppure può scegliere di non attaccare.
28. **2 B Duello di Artiglierie:** Giocatela all'inizio del primo round di una battaglia. Ogni parte tira un dado e lo modifica del bonus di nazionalità. Chi ha giocato la carta aggiunge anche +2 al suo tiro. Il francese vince in caso di parità, lo spagnolo perde in caso di parità. Chi perde subisce 2 risultati di Disorganizzazione prima della battaglia. Questi SP Disorganizzati non aggiungono dadi in battaglia e contano come perdite (risultato 5) nella seguente battaglia.
29. **2 B Fronte di Schermagliatori:** Giocatela all'inizio del primo round di una battaglia. Ogni parte tira un dado. Chi ha giocato la carta aggiunge anche +2 al suo tiro. L'inglese vince in caso di parità, lo spagnolo perde in caso di parità. Chi perde subisce 2 risultati di Disorganizzazione prima della battaglia. Questi SP Disorganizzati non aggiungono dadi in battaglia e contano come perdite (risultato 5) nella seguente battaglia.
30. **3 B Villaggio Fortificato:** Giocatela da parte solo del difensore all'inizio del primo round di battaglia. L'attaccante perde 3 dadi. Oppure: diminuite di due colpi – l'eliminazione diviene disorganizzazione, e/o la disorganizzazione diviene nessun effetto (scegliete prima di tirare i dadi).
31. **3 R Si Salvi chi Può!:** Giocatela su una delle due parti alla fine di qualsiasi round di battaglia, prima di risolvere la rotta o ritirata. La parte influenzata subisce immediatamente l'Attrito, le perdite sono aggiunte a quelle della battaglia e sono contate per la determinazione del vincitore. Le carte Recupero #48 e Retroguardia #49 possono annullare questo evento.
32. **4 R Prima di Essere Maresciallo ero un Granatiere:** Giocatela su un vostro comandante a qualsiasi punto in un round di battaglia. Tirate dadi pari al valore di battaglia di quel comandante. I 5 e 6 provocano le perdite normalmente, ogni 3 o 4 rimuove una Disorganizzazione dalla vostra armata. Se si tira un 1 il comandante viene ucciso e posto nella Casella del Raggruppamento, ma è disponibile per essere ricostruito nel seguente impulso del possessore. Il comandante ucciso conta come perdita e nessun altro può prendere il comando in questo Impulso. Considerate che vi sia un comandante 0-4 con l'armata per tutti i fini (saccheggio, piazzare la bandiera, ecc.).
33. **2 R Comandante in Disgrazia:** Giocatela su qualsiasi comandante con un Valore di Battaglia di 0, 1, o 2 che tenta di evadere o ritirarsi da una battaglia. Se francese o inglese, ponete il comandante nella Casella di Raggruppamento. Se spagnolo, il comandante viene fucilato dai suoi uomini (e deve essere ricostruito a pieno costo per rientrare in gioco)

- 34 **4 + Prendere l'Iniziativa:** Chi ha giocato la carta designa una Potenza a sua scelta che effettua un Impulso da 3 CP, sempre che questo non crei due impulsi di fila a quella Potenza. Questa carta può essere giocata come evento prima che inizi l'Impulso di una Potenza. Il giocare la carta conta come gioco di carta "+" per la Potenza designata.
35. **2 R Juramentados:** Giocatela su qualsiasi Ducato non fortificato in Spagna. Rimuovete (eliminate) 1 SP francese se ve ne sono. Ponete 1 SP spagnolo nel Ducato. Attacca qualsiasi francese rimasto lì. Se non vi è alcuna formazione francese dopo il piazzamento o la battaglia, ponete la bandiera spagnola nel Ducato.
36. **4 R Il Cifrario di Scovell:** Giocatela alla fine del primo round di battaglia per consentire a tutte le Formazioni a scelta di chi ha giocato la carta, che siano entro 2 Ducati dal sito della battaglia, di tentare l'intercettazione per unirsi alla battaglia. Per il tiro di intercettazione considerate i soldati senza comandante come se avessero un comandante 1-4. Il giocare questo evento assicura lo svolgimento di un secondo round di battaglia.
37. **4 E Fortificazione Rapida:** Ponete un segnalino di "Fortificazione Rapida" [*Hasty Fort*] in un qualsiasi Ducato non fortificato sotto il vostro controllo. Questo segnalino non può essere rimosso dal gioco di alcuna carta e non è soggetto all'Attrito. Trattate il Ducato come Fortezza con forza 2 (e con batteria costiera di 4). Se catturata con assedio, questa Fortezza viene distrutta (rimuovete il segnalino dalla mappa, può essere riutilizzato se la carta viene giocata ancora).
38. - **MP La Chiamata dell'Imperatore:** Rimuovete la carta #99 Giovane Guardia dal gioco anche se fa parte di una mano di una Potenza. Inoltre, il Bonus francese di nazionalità viene ridotto a +1 per il resto della partita. Chi ha giocato la carta ne pesca un'altra e la può giocare, oppure ne può giocare un'altra. Rimuovetela dal gioco e ponete il segnalino relativo all'evento accanto alla Tabella Appello all'Imperatore per ricordare di modificare i tiri di dado su quella tabella di +1.
39. **3 E Dissenso Realista:** I soldati e comandanti francesi in Ducati Nazionali francesi non possono muovere eccetto per evadere/intercettare/ritirarsi. Rimuovetela dal gioco dopo che ogni Potenza francese ha completato un impulso programmato. Poi ponete il segnalino per ricordare questo evento accanto alla Tabella dell'Appello all'Imperatore in quanto si ha un modificatore di +1 al tiro di dado su detta tabella.
40. **5 B Richiesta di Rinforzi:** Giocatela all'inizio di qualsiasi round di battaglia. Qualsiasi formazione a scelta di chi ha giocato la carta, entro due Ducati dal sito della battaglia, può tentare di tirare per intercettare ed entrare in battaglia. Per i tiri di dado dei soldati senza comandante considerateli guidati da un comandante "1-4".
41. **3 R Sbandati:** Una Formazione che muove, intercetta, evade o si ritira subisce l'Attrito nel Ducato dove è appena entrata ed in ogni Ducato aggiuntivo in cui entra in questo impulso. Una volta giocata, la Formazione influenzata non può rinunciare al movimento.
42. **4 R Incertezza della Guerra: Regna la Confusione al Quartier Generale:** Giocatela immediatamente dopo che un'altra Potenza ha giocato una carta di Battaglia o Risposta (per la battaglia o assedio). Quella carta viene scartata come se non fosse mai stata giocata.
43. **4 R Dissenteria:** Tutte le Formazioni nemiche in un Ducato a vostra scelta subiscono l'Attrito. Aggiungere +1 al sesto tiro di dado e seguenti. Oppure: può essere giocata su una Fortezza assediata. Cade con un tiro di dado superiore rispetto alla sua Forza stampata sulla mappa, e l'assediate può continuare a muovere come se vi fosse stato sfondamento. L'assediate tira normalmente per il saccheggio (12.5).
44. **4 E Movimento Aggirante:** Una delle vostre Armate può muovere di due Ducati senza intercettazione, Attrito o evasione nemica. Si ha battaglia solo se entrate in un Ducato che contiene una Formazione nemica nel corso del movimento. Se si muove in un Ducato e risulta in uno sfondamento, il "movimento aggirante" può continuare in un secondo Ducato. Un'Armata può aggirare una Fortezza nemica non occupata da una Formazione nemica.
45. **3 R Colonna Attaccata:** Giocatela su qualsiasi Formazione mentre muove. Quella Formazione deve usare un CP aggiuntivo per ogni Ducato dove entra nel suo impulso corrente. Oppure: annullate una evasione o intercettazione che ha avuto successo.
46. - **MP Corruzione & Sabotaggio:** Quando viene giocato questo evento, ogni Potenza con più di 3 Risorse perde la metà di tutte le sue Risorse. Se questa condizione non è valida per qualsiasi Potenza nel momento in cui si gioca questo evento, non dà alcun effetto per essa. Che l'evento si abbia o meno, il giocatore che ha giocato la carta ne pesca un'altra, che può giocare o ne può giocare una diversa. Mescolate poi tutti gli scarti di carte non Nazionali nel mazzo includendo questa carta.
47. **5 E Richiamo della Classe Seguente:** Ponete 4 SP della nazionalità del Ducato in un Ducato Nazionale amico.
48. **6 R Recupero!:** Annullate tutti i risultati 5 Disorganizzazione contro una parte nella battaglia corrente. Annullate gli eventi *Panico* #54 e *Si Salvi chi Può* #31 sia se giocati prima che dopo questo evento. Il gioco di questa carta può alterare il risultato di una battaglia.
49. **Retroguardia:** Annullate tutte le perdite per la Rotta. Annullate gli eventi *Panico* #54 e *Si Salvi chi Può* #31 sia se giocati prima che dopo questo evento. Il gioco di questa carta non altera il risultato di una battaglia – solo le perdite per la Rotta.
50. **5 E Campagna Estesa:** Pescate 2 carte se non avete altre carte rimaste in mano. Ne potete giocare una immediatamente.
51. **6 R Alla Morte:** Annullate qualsiasi evasione (di terra) o ritirata incluse quelle imposte da carte giocate in precedenza. Il nemico deve combattere ora una nuova battaglia. Questo evento non impedisce il soddisfare le perdite di una Rotta o il saccheggiare per primi. Le perdite cumulative del nemico in questo Ducato contano per il saccheggio (11.8).

52. **4 R Comandante Ferito:** Scegliete un comandante, tirate un dado, ed il comandante viene influenzato in questo modo: 1 – perde un dado in battaglia *; 2 – 4 si annulla il suo Valore di Battaglia *; 5 – il comandante va nella Casella del Raggruppamento **; 6 – il comandante viene ucciso **. Il comandante rimosso conta come perdita, e nessun altro può prendere il comando in quell'impulso. Può ancora tirare per il saccheggio se applicabile.

** per questo impulso solamente*

*** può essere acquistato e ricostruito nel seguente impulso del possessore.*

53. **6 B Concentrazione di Forze:** Giocatela all'inizio di qualsiasi round di battaglia. Tutte le Formazioni a scelta di chi ha giocato la carta e che siano entro 2 Ducati dal sito della battaglia possono tirare per l'intercettazione, senza possibilità di Attrito, per unirsi a quella battaglia. Per l'intercettazione considerate i soldati senza comandante guidati da un comandante 2-4.

54. **Panico!:** Chi perde qualsiasi battaglia subisce l'Attrito con tutte le Formazioni sopravvissute (incluso quelle disorganizzate) prima della risoluzione della ritirata. Aggiungere +1 al sesto tiro di dado e seguenti se vi sono 6 o più SP/comandanti sopravvissuti. Queste perdite per Attrito contribuiscono alla possibile condizione di Rotta. Questo evento può essere evitato giocando *Recupero* #48 o *Retroguardia* #49.

55. **4 R Aggirato!:** Una qualsiasi carta di battaglia non Nazionale giocata a vostra scelta è di beneficio ora all'avversario nella battaglia da risolvere (non tirate il dado per le carte #28, #29 o #58 – si presume che chi gioca la carta abbia vinto il tiro di dado). Oppure: una qualsiasi carta di battaglia Nazionale giocata a vostra scelta viene scartata.

56. **3 R Raid di Cavalleria:** Giocatela su qualsiasi due Ducati non fortificati * adiacenti ad un'armata amica. Tutte le bandiere e Formazioni del nemico in questi Ducati subiscono un controllo per l'Attrito. Se vengono rimosse bandiere nemiche, vengono rimpiazzate da bandiere della Potenza che controlla quell'armata (se possibile).

** una forza nemica che assedia una Fortezza può essere scelta come bersaglio.*

57. **5 E Casa dei Rotschild:** Pescate 2 carte. Ne dovete giocare una ora. Non giocabile in un impulso nel quale avete capacità di Anticipazione. Dopo il gioco di questa carta mescolate tutti gli scarti non Nazionale nel mazzo, inclusa questa carta.

58. **2 B Guadagnate le Alture:** Giocatela all'inizio del primo round di una battaglia. Le due parti tirano un dado aggiungendo al risultato la metà (arrotondata per eccesso) del valore di battaglia di un comandante (se presente). Chi ha giocato la carta aggiunge +2 e vince in caso di parità. Chi vince sceglie o di avere 3 dadi in battaglia in più oppure di obbligare il nemico a scartare una carta di battaglia (decidete dopo che sono state rivelate tutte le carte di battaglia).

59. **2 R Il più Coraggioso tra i Coraggiosi:** Giocatela su qualsiasi comandante con un valore di battaglia stampato di 1 o 2. Da questo momento in poi ha un valore di battaglia superiore di 1 per tutti i fini. Tenete questa carta per ricordarlo e ponetela accanto alla Tabella del Quartier Generale. Scartate questa carta se il comandante viene eliminato per qualsiasi motivo.

60. **3 B Traditori:** Il nemico subisce l'Attrito prima della battaglia. Ogni perdita nemica vi dà un dado in più in battaglia per tutti i round.

61. **3 R Lancieri.** Aumentate o diminuite i requisiti di differenza di perdite per la Rotta di uno e le pedine nemiche in rotta sopravvissute subiscono l'Attrito. Il vincitore aggiunge +2 quando tira per il saccheggio. Questo evento annulla anche tutti gli effetti della *Brigata di Cavalleria* #2.

62. **4 E Rivolta Nazionalista:** Ponete 2 SP spagnoli in qualsiasi Ducato non fortificato in Spagna controllato dal francese, oppure ponete 2 SP inglesi in qualsiasi Ducato Nazionale inglese non fortificato sotto controllo francese. I 2 SP attaccano qualsiasi Formazione nemica presente con 1 dado in più in battaglia in tutti i round. Se vittoriosa, la Potenza attaccante rimuove la bandiera francese.

63. **6 E Sussidi inglesi:** L'inglese pone 4 SP in un qualsiasi Ducato Nazionale inglese che sia porto e sotto controllo inglese. Lo spagnolo pone anch'egli 4 SP in qualsiasi Ducato Nazionale spagnolo che sia porto sotto controllo inglese o spagnolo. Sia l'inglese che lo spagnolo pescano una carta aggiuntiva.

64. **MP Canada Invaso:** La Potenza inglese ha 2 minuti per eliminare 4 SP altrimenti sceglie la Potenza Armée du Nord. Chi ha giocato la carta ne pesca un'altra e la può giocare subito oppure ne può giocare un'altra. Rimuovetela dopo averla giocata.

65. **2 E Intrigo di Palazzo:** Prendete una carta non Nazionale a caso dalla mano di qualsiasi altra Potenza, la potete giocare o tenere o scambiare con questa carta. Quella Potenza deve usare questa carta come 2 CP nel suo impulso seguente a meno che non sia persa nel frattempo. Ponete il segnalino di ricordo dell'evento accanto alla Tabella del Turno.

66. **3 R La Salute del Comandante:** Annullate il Valore di Battaglia di un qualsiasi comandante per il resto dell'impulso. Ora questo è zero.

67. **2 R Ordini Contrastanti:** Annullate qualsiasi movimento, intercettazione o evasione di una qualsiasi Formazione (o Gruppo di Armate) comandato da un comandante con Valore in Battaglia di 0, 1 o 2. Non può muovere o intercettare oltre in questo impulso. Qualsiasi CP speso per il tentativo di movimento viene perso. Ponete un segnalino di "Battaglia o Intercettazione Fallita" sulla Formazione.

68. **2 R Train des Equipages:** Annullate qualsiasi perdita per attrito subita in un Ducato per qualsiasi ragione (anche dopo che l'attrito è stato risolto). Oppure: annullate ad un nemico vincitore il Saccheggio alla fine di una battaglia. Non può impedire il saccheggio ottenuto mediante un evento.

69. **3 E Discesa dal Mare:** Ponete 1 SP inglese (da quelli fuori gioco) e una bandiera inglese in qualsiasi porto non fortificato e non occupato dal nemico, come se fosse stato effettuato un assalto anfibio (14.3). Nessuna batteria costiera può sparare. Questo è in aggiunta a qualsiasi altro convoglio o assalto anfibio effettuato dall'inglese in questo impulso.

70. **2 B Granatieri Riuniti:** Aggiungere un dado in battaglia o assedio e scegliete chi vince in un qualsiasi round finito pari in battaglia o assedio. Gli assedi che finiscono pari possono continuare per un altro round, anche se questo estende l'assedio oltre il suo normale massimo numero di round.

71. **3 B Zappatori & Pionieri:** Aggiungete un 6 a qualsiasi attacco o difesa in assedio nel primo round dell'assedio stesso. Se l'evento viene giocato in offensiva e il forte non cade, l'assedio può procedere per un altro round indipendentemente dal risultato del round nel quale è stata giocata questa carta.

72. **3 E L'Altro Wellesley:** Può essere giocata dall'inglese o dallo spagnolo per aggiungere 1 dado ad entrambi i successivi tiri di dado spagnolo e inglese per i rinforzi. Oppure: una Potenza francese la può giocare come evento "Lord Richard si Ritira" per diminuire il seguente tiro di dado per i rinforzi inglese (solamente) di 1 dado. Se giocato come evento tenetelo accanto alle Guardie a Cavallo per ricordarlo e rimuovete la carta dal gioco.

73. **5 B Coscritti:** Giocatela su un qualsiasi comandante amico prima del primo round di una battaglia o assedio: si uniscono immediatamente ad essa 2 SP di quella Potenza.

74. **5 B Fortificazioni Campali:** Può essere giocata da una Potenza inattiva prima di qualsiasi battaglia. Annulla 2 risultati di disorganizzazione contro le vostre forze. Il nemico si deve ritirare dopo un round di battaglia a meno che non siate messo in rotta o eliminato. Se il nemico fa sfondamento, non riceve il piazzamento gratuito della bandiera né può continuare a muovere – e se può fare Saccheggio sottrae 2 dal tiro di dado.

75. **3 R Cattura di Convoglio di Bagagli:** Giocatela immediatamente dopo che un'Armata o Gruppo di Armate è stato messo in rotta o eliminato. La Potenza vittoriosa ottiene 1 Risorsa e pesca una carta (oltre a qualsiasi Risorsa ottenuta dal normale Saccheggio).

76. **6 + Ufficiali in Esplorazione/Spie:** Pescate sino a 3 carte non nazionali a caso dalla mano di qualsiasi altra Potenza. Scartate una carta a vostra scelta e riponete il resto nella mano di quella Potenza. Oppure: pescate le seguenti 3 carte dal mazzo. Se non avete speso alcuna Risorsa in questo impulso, potete ora spenderne una per acquisire una di queste carte. Riorganizzate le altre due carte in qualsiasi ordine e ponetele a faccia in giù sopra il mazzo.

77. - **MP Guerra Senza Fine:** Non si effettua il tiro di dado per la Pace in questo turno. il francese deve tirare un 9 o più modificato per conquistare con successo la Spagna in questo turno. chi ha giocato la carta nel pesca un'altra che può giocare, o ne può giocare un'altra. Rimuovere dal gioco all'inizio dell'Interfase.

78. **6 R Rovescio della Fortuna:** Quando è usata in risposta al gioco di Disastro sul Reno #5, Fronte Russo #4, La Chiamata dell'Imperatore #38, Dissenso Realista #74 o Tutti i Cavalli dell'Imperatore #85, quella carta viene scartata ed i suoi effetti sono annullati. Oppure: piazzate 4 SP inglesi in qualsiasi Ducato Nazionale Chiave inglese amico e controllato.

79. **3 R Generali Prudenti:** Giocatela alla fine di qualsiasi round di battaglia. Dimezzate (per eccesso) il numero di SP/Comandanti eliminati da tutti i round di battaglia per entrambe le parti (questo potrebbe annullare una Rotta) e, se applicabile, annullate qualsiasi sfondamento.

80. **3 E Intendente Inefficiente:** Un'Armata o Gruppo di Armate a vostra scelta deve controllare per l'Attrito.

81. **3 B Tuoni & Fulmini:** Giocatela all'inizio del primo round di battaglia e/o assedio. Dimezzate (per eccesso) tutti i dadi per la battaglia e/o assedio per entrambe le parti in tutti i round in quel Ducato per questo impulso. Qualsiasi Rotta per entrambe le parti diviene una ritirata. Una Formazione che fa sfondamento non può muovere/evadere/intercettare fuori da quel Ducato dopo la battaglia e/o assediare sino al loro impulso seguente (possono ritirarsi).

82. **2 R Feccia della Terra:** Giocatela sull'Armata o Gruppo di Armate di qualsiasi Potenza immediatamente dopo che ha vinto una battaglia o assedio. Sino alla fine dell'impulso seguente di quella Potenza questa Armata o Gruppo di Armate sottrae 2 dai tiri di dado per l'evasione/Intercettazione e paga il doppio dei CP per muovere.

83. **6 E Un Cambio di Piani:** Una Potenza a vostra scelta deve scartare a caso una carta nazionale ed una non nazionale dalla sua mano. Quella Potenza pesca poi una carta dal mazzo. Se non sono disponibili carte da scartare, non vi sono penalità. La Potenza influenzata da questo evento può ancora scegliere una nuova carta dal mazzo.

84. **5 R Battuti e Dispersi:** Giocatela su qualsiasi Armata o Gruppo di Armate che perde una battaglia. La metà (per eccesso) di tutti i soldati sopravvissuti ed un comandante di Valore di Battaglia 0, 1 o 2 (se è presente) sono posti nella Casella del Raggruppamento.

85. **6 E Tutti I Cavalli dell'Imperatore:** Chi gioca la carta può rimuovere la carta Nazionale francese Dragoni #106 o Cacciatori & Ussari #103 dal gioco anche se già in gioco – e sottrae uno dal dado per tutti i tiri di dado francesi per l'evasione/intercettazione per il resto del gioco (questa penalità vale una volta per partita). Mantenete la carta a faccia in su per il turno. Rimescolatela nel mazzo dopo la Interfase.

86. **6 E L'Aquila si Sposta a Sud:** Le carte Nazionali francesi che sono state giocate e/o rimosse dal gioco sono rimescolate nel Mazzo della Riserva. Date una carta Nazionale ad ogni potenza francese e ponete 4 SP francesi in un qualsiasi Ducato Nazionale amico di ogni Potenza. Ponete un segnalino per ricordarlo accanto alla Tabella dell'Appello all'Imperatore per ricordare di sottrarre -3 dal successivo tiro di dado. Rimuovete la carta dal gioco dopo la Interfase.

CARTE NAZIONALI SPAGNOLE

87. **4 +B Milizia:** Lo spagnolo aggiunge 2 dadi in tutti i round della battaglia. Inoltre, il francese non può ottenere il vantaggio di uno sfondamento di qualsiasi tipo. Un francese vittorioso non può continuare a muovere e può porre la sua bandiera nel Ducato solamente pagando un CP per farlo.

88. **6 + Partigiani:** Scegliete 3 qualsiasi Formazioni spagnole in Ducati diversi. Ogni Formazione in Spagna adiacente ad una di queste Formazioni deve controllare per l'attrito (nessuna Formazione francese può controllare per l'attrito più di una volta con questo evento).

89. **5 +E La Chiesa:** Pescate due carte, ne potete giocare una immediatamente.

90. **5 +R La Massa Spagnola:** Ponete 2 SP spagnoli in un qualsiasi Ducato non fortificato in Spagna occupato o controllato dal francese o che contiene una Formazione francese. I 2 SP attaccano con 2 dadi in più in battaglia. Se vittoriosi togliete la bandiera francese o ponete la bandiera spagnola nel Ducato.

91. **3 +B Le Oche Selvage:** Lo spagnolo aggiunge 2 dadi in un round di battaglia/assedio ed ignora un risultato di disorganizzazione. Lo spagnolo non tira per l'Attrito (11.11) se ottiene il Saccheggio dalla battaglia, assedio o evento (per la presenza di truppe disciplinate).

92 **5 +R Attacchi della Guerriglia:** Scegliete sino a 5 Ducati controllati dal francese in Spagna che non contengano alcuna formazione. Tirate un dado per ciascuno di essi. Aggiungere +1 al risultato se il Ducato è adiacente ad una Formazione inglese o spagnola. Con 4, 5 o 6 ponete la bandiera spagnola nel ducato. Lo spagnolo può anche obbligare ad un controllo per l'attrito su una qualsiasi Armata o Gruppo di Armate francese a sua scelta che non possa tracciare una linea di Ducati amici ad uno dei propri Ducati nazionali amici.

CARTE NAZIONALI INGLESI

93. **6 + Ammiragliato/Cuore di Quercia:** La Marina Reale consente l'Assalto Anfibia inglese (14.3). Oppure muovete 2 Convogli senza costo in CP ed aggiungete 1 dado in battaglia/assedio dimezzando anche l'attrito alle Formazioni inglesi nei porti dove entrano (per mare o per terra) sino al termine dell'impulso. L'inglese può ancora pagare per il suo normale convoglio per impulso oltre ai movimenti sopra descritti.

94. **6 +R Cavaliere di San Giorgio:** La Gran Bretagna può dare questa carta alla Spagna per usarla in qualsiasi impulso spagnolo in questo turno come 5 CP (ma non come carta +). Il darla in questo modo è come il gioco di una carta inglese per l'impulso.

95. **5 R La Brigata Fucilieri:** Giocatela su qualsiasi Formazione francese con o adiacente ad una Formazione inglese quando la prima (la francese) tenta di muovere, intercettare, evadere o iniziare un round di battaglia o assedio. La Formazione francese deve fare un controllo per l'attrito. Qualsiasi pedina persa conta per la determinazione del vincitore di una battaglia/assedio. Le pedine perse con questa carta sono poste nella Casella del Raggruppamento.

96. **4 +B Cornamuse insanguinate:** Aggiungete 2 dadi in battaglia ed ignorate 2 disorganizzazioni. Qualsiasi Rotta causata agli Alleati in questa battaglia viene declassata a ritirata. Se gli Alleati sono vittoriosi, aggiungere 3 al tiro di dado per il saccheggio, se applicabile.

97. **4 B Terreno Dannatamente Buono:** Convertite la metà (arrotondate per eccesso) dei risultati di 6 contro di voi in 5 per tutti i round di battaglia. Se giocata quando Wellington è in comando ed un'Armata o Gruppo di Armate francese viene eliminato o posto in Rotta, questa carta torna in mano inglese. Questa carta non può essere usata in battaglia ancora nello stesso impulso di quella Potenza.

98 **5 +E La Divisione Leggera:** Ponete il segnalini di questo evento su qualsiasi carta di HQ inglese. Per il resto del turno aggiungere un dado in ogni round battaglia o di assedio dove questo comandante è presente e date a questi 1 CP gratuito da usare per muovere, porre bandiere o togliere bandiere in ogni impulso inglese. Scartatela alla fine del turno o se il comandante viene eliminato.

CARTE NAZIONALI FRANCESI

99. **4+R Giovane Guardia:** Se è presente un comandante francese, impiegate le divisioni della Giovane Guardia dopo aver visto tutti gli altri risultati dei dadi in battaglia. Tirate 3 dadi in più in battaglia. A parte infliggere perdite, annullate una Disorganizzazione causata dall'Alleato per ogni 4 tirato con i dadi in più (questi risultati in più potrebbero causare una Rotta). Rimuovetela dal gioco immediatamente se viene giocato l'evento "La Chiamata dell'Imperatore" #38

100. **4+R Pontoni:** La Potenza francese che ha giocato questa carta può considerare una qualsiasi Linea di Marcia di fiume come se fosse di terreno aperto per questo impulso. Quella Potenza può attaccare, ritirarsi, intercettare e/o evadere attraverso questo fiume senza controllare per l'Attrito ed un difensore Alleato non riceve il bonus in battaglia per il fiume.

** Incluso qualsiasi Gruppo di Armate che comanda.*

101. **5+E Coscritti Tedeschi:** Ponete 4 SP francesi in uno dei vostri Ducati Nazionali controllati. Non si può giocare come evento se è stato giocato l'evento Fronte Russo #4.

102. **4+R Cacciatori & Ussari:** per questo turno, includendo qualsiasi risultato appena ottenuto, dimezzate le perdite per attrito causate da Guerriglia #92, Partigiani #88 o Raids #18, #56, contro qualsiasi Armata o Gruppo di Armate del giocatore che ha giocato la carta. Questo beneficio si estende a tutte le pedine di chi ha giocato la carta ed a tutte le Formazioni francesi nello stesso ducato con qualsiasi Armata o Gruppo di Armate del giocatore che ha giocato la carta.

103. **6+R Supporto Navale:** Potete annunciare e muovere un convoglio senza costo in CP. Oppure, potete bloccare un qualsiasi convoglio o assalto anfibio inglese (14.3) (L'inglese perde i CP spesi o l'evento usato per creare il convoglio/assalto anfibio. La carta viene scartata). Oppure: annullate tutti i controlli per l'attrito francese in un porto per questo impulso (anche dopo che è stato risolto il tiro di dado per il controllo dell'attrito).
104. **8 E Favore Imperiale** Pescate 2 carte, ne potete giocare una immediatamente. Oppure: scegliete una carta Nazionale francese dalla Riserva (anche se è già stata giocata in questo turno) ed ottenete una Risorsa.
105. **5+E Afrancesados:** Ponete 2 SP francesi in un qualsiasi Ducato spagnolo non assediato che occupate o controllate. Madrid: questa carta non può essere giocata come evento se lo spagnolo o inglese controlla Madrid.
106. **5+E Dragoni:** Ponete il segnalini di questo evento su qualsiasi carta di HQ di un comandante francese per ricordarlo. Aumentate il Valore in Battaglia di quel comandante di +1, ed inoltre dopo ogni battaglia vinta da un'Armata o Gruppo di Armate che contiene quel comandante, tirate 3 dadi: ogni 5 o 6 causa una perdita aggiuntiva alla forza nemica sconfitta (queste perdite in più possono causare una Rotta). Scartatela alla fine del turno oppure se il comandante viene eliminato.
107. **3 R Carica di Corazzieri:** Aggiungere 2 dadi in battaglia in un round. Inoltre: tirate un dado dopo qualsiasi round di battaglia pareggiato o vinto e convertite quel numero di risultati di disorganizzazione (5) in eliminazioni (6) causati all'Alleato.
108. **4 R Marcia al Suono dei Cannoni:** Giocatela prima dell'inizio di qualsiasi round di battaglia. Qualsiasi Formazione a scelta di chi gioca la carta che si trovi entro due Ducati dal sito della battaglia può tirare per tentare l'intercettazione. Per questo tiro considerate i soldati francesi senza comandante come se avessero un comandante 2-4.
109. **6+E " Duca della Dannazione "** Soult può muovere per terra attraverso un numero illimitato di Ducati amici raccogliendo soldati e comandanti a piacere sino al suo Valore di Comando nel farlo. Può lasciare soldati e comandanti nel Ducato da dove inizia ma non ne può lasciare alcuno nel corso del movimento. Soult non può entrare in alcun Ducato dove potrebbe essere intercettato.
110. **3 B 12-Pounders:** Tirate 4 dadi in più prima del seguente round di battaglia. Qualsiasi perdita causata non può rispondere al fuoco. Le perdite sono considerate perdite in battaglia ma non impediscono lo svolgimento del seguente round di battaglia programmato.

GLOSSARIO

Attiva: la Potenza che sta effettuando il proprio Impulso (4.2)

Adiacente: i Ducati direttamente connessi da linee (dette anche Linee di Marcia), sono adiacenti (1.22, 1.23)

Alleati: le due Potenze francesi sono alleate. La Spagna e Gran Bretagna sono alleate (8.1).

Armata: un comandante da solo, o in un Ducato con SP e/o ufficiali di stato maggiore rientranti nel suo Valore di Comando. I soldati che superano questo Valore di Comando non fanno parte dell'Armata; possono aggiungere i propri SP in difesa, ma non possono muovere o attaccare con l'Armata. Ci vuole un'Armata per risolvere un assedio.

Gruppo di Armate: due o più Armate amiche che occupano lo stesso Ducato o che muovono assieme formano un Gruppo di Armate. Esso è sotto il comando di un singolo Comandante che viene posto sulla mappa sul supporto di plastica a rappresentare l'intero Gruppo di Armate. Tutti gli altri comandanti in quel Gruppo di Armate sono posti nella Tabella del Quartier Generale del Comandante e/o usano la loro pedina di ufficiale di stato maggiore mentre rimangono nel Ducato con il Comandante (9.6).

Attrito: una condizione che impone un numero di tiri di dado pari alla forza delle unità di tutte le Formazioni e Bandiere influenzate. Ogni risultato di 6 causa una eliminazione. *Esempio: un soldato di artiglieria (4 SP) tira 4 volte e perde una delle sue 4 unità per ogni 6 che risulta. Vedere anche 9.4 e 13.*

Battaglia: risoluzione del combattimento in campo aperto che avviene immediatamente quando Formazioni di Potenze avversarie occupano lo stesso Ducato per qualsiasi motivo. Le battaglie sono risolte in uno o più round (11).

Valore di Battaglia: il valore del comandante (da 1 a 5) che modifica a proprio favore i tiri di dado per l'Intercettazione/Evasione e dà quel numero di dadi in più in battaglia mentre è in comando. Ad esempio, il Valore di Battaglia di Wellington è 5.

Valore di Comando: è il secondo numero indicato sulla pedina di comandante (entro una casella), ed è il numero massimo di SP (4, 6 o 9) che la sua Armata può contenere.

Punti Comando (CP): il numero entro un cerchio presente in tutte le carte che non siano Obbligatorie, che si usa per costruire o muovere Formazioni o per piazzare e rimuovere bandiere.

Controllo: una Potenza controlla un Ducato se esso contiene una sua bandiera. Se non ha bandiera, il possessore originario di quel Ducato (per colore o per simbolo sulla mappa) lo controlla. Le Formazioni nemiche in un Ducato possono annullare il controllo di un Ducato non fortificato, ma non lo controllano ancora fintanto che non vi pongono la bandiera.

Convoglio: trasporto navale di una Formazione (14.2)

Schieramento: movimento strategico nel corso della Interfase di un'Armata o Convoglio (16.3).

Ducato: ogni Ducato di terra è una rappresentazione di un'area storicamente significativa dove ha avuto luogo la Campagna Peninsulare. Il controllo originario è indicato dal colore o simbolo stampato sulla mappa. La sua funzione è indicata dalla forma. I vari Ducati sono:

Capitale: un Ducato con una stella è una Capitale. Madrid è l'unica Capitale.

Nemico: un Ducato controllato da una Potenza avversaria che non contiene una Formazione amica.

Fortezza: un Ducato a forma di stella è una fortezza. Il numero accanto ad esso entro una casella gialla indica la sua difesa intrinseca. Normalmente è 3, eccetto per Gibilterra, per la quale è 5.

Nazionale: un Ducato del colore corrispondente al colore di una Potenza è un Ducato Nazionale. Per esempio, Gibilterra, Lisbona e Porto sono tutti Ducati Nazionali inglesi. Tutti i Ducati in Spagna che sono sotto controllo spagnolo sono Ducati Nazionali spagnoli.

Chiave: qualsiasi Ducato non circolare è un Ducato Chiave. Un Ducato può essere sia fortezza che Chiave.

Occupato: 35 dei 62 Ducati spagnoli iniziano il 1812 come Ducati Occupati. La Armée du Nord ne occupa 20 che hanno un pallino blu. La Armée du Sud ne occupa 15 che hanno un triangolo verde.

Porto: un Ducato con un simbolo di ancora è un porto. Se è un'ancora piccola è un porto minore e se l'ancora è grande è un porto principale.

Incontrollato: un Ducato il cui controllo è annullato dalla presenza di una Formazione nemica ma non è ancora convertito ad avere una bandiera di quella Formazione. Un Ducato fortezza senza bandiera che contiene una Formazione nemica è considerato amico al possessore della fortezza ed Incontrollato per l'assediate (3.1).

Bandiera: una pedina esagonale che rappresenta la guarnigione inerente di un Ducato e ne indica il controllo.

Formazioni: una Formazione è un soldato, comandante o qualsiasi combinazione dei due. Collettivamente, le Armate ed i Gruppi di Armata e parti componenti sono una Formazione. Una bandiera non è una Formazione. In generale, quando un evento impone la rimozione di una Formazione questo fa riferimento ad un soldato o comandante e non un'intera Armata o Gruppo di Armate (9.6).

Frazioni: le frazioni, eccetto per il valore delle Risorse (1/2 VP ciascuna) che viene arrotondato, sono tutte arrotondate per eccesso. La metà di 1 o 2 è 1, la metà di 3 e 4 è 2, e così via. Una eccezione nell'arrotondamento è quando si determinano i punti vittoria per i Ducati sotto controllo francese (19.4), nel qual caso le frazioni sono perse. L'altra è quando si calcola il piazzamento di CP spagnoli con la procedura del Sollevamento Popolare (16.23).

Mano: tutte le carte (di una data Potenza) in possesso di un giocatore nel compongono la mano (2.4, 2.5, 16.4).

Dimezzamento: quando si dimezzano numeri, arrotondate per eccesso le frazioni.

Carte Nazionali: le carte di ogni Potenza che hanno disegnata la relativa bandiera e che sono del colore della nazionalità, e che la Potenza mantiene per il turno, indipendentemente dalle carte pescate. Le carte nazionali non possono mai essere pescate a caso dalla mano di un giocatore (es.: evento #83). Non contano quando si determina la dimensione della mano (5.4, 16.43).

Impulso: un impulso è la parte del turno nella quale una Potenza deve giocare una carta (4.2).

Tabella degli Impulsi: una tabella sulla mappa che indica la sequenza (da sinistra a destra) nella quale le Potenze effettuano il proprio Impulso a meno che non siano anticipate. Molti meccanismi del gioco sono risolti seguendo l'ordine nella Tabella degli Impulsi.

Linea di marcia: i Ducati sono uniti da linee di marcia. Vi sono 4 tipi di Linee di Marcia – terreno aperto, rotto, Passo e fiume. Ogni tipo ha un effetto sul movimento, Attrito, battaglia, ritirate, intercettazione ed evasione.

Sostituzione: è lo scartare l'intera mano di carte (eccetto quelle nazionali e quelle obbligatorie) all'inizio di qualsiasi turno pescando una carta di meno per rimpiazzarla.

Occupato: un Ducato controllato da una bandiera o il colore stampato sulla mappa o dal simbolo (1.21).

Sbaragliamento: completa eliminazione di una delle parti in battaglia. Si può ottenere anche nell'assedio (11.8, 11.9, 12.41).

Pace: il gioco può terminare dopo ogni turno eccetto nel 1814 con un tiro di dado per la pace di 6.

Potenza: Francia, Gran Bretagna e Spagna sono nazioni. Notate che la nazione della Francia è divisa a sua volta in due Potenze; Armée du Nord e Armée du Sud.

Raggruppamento: la Casella del Raggruppamento si usa per tenere le Formazioni che sono state eliminate da eventi o per non essere state in grado di ritirarsi dopo aver perso una battaglia. Le Formazioni nella Casella del Raggruppamento possono essere costruite e ritornare in gioco.

Rimozione: le carte Obbligatorie, e altre come #85, #20, #38, #17 sono rimosse dal gioco quando sono usate come evento. Queste carte sono messe da parte accanto alla Casella del Raggruppamento. Queste devono rimanere visibili in quanto alcune hanno un effetto nei tiri di dado per i Rinforzi nella Interfase. L'unica carta Obbligatoria che non viene rimossa è la #46.

Risorsa: una riserva nazionale che può essere usata per acquistare una carta o venire conservata per ottenere ½ VP (2.3, 4.2, 15).

Round: ogni rotazione completa della Tabella degli Impulsi è un round. A meno che non siano influenzate da un evento, le battaglie sono risolte in uno o due round nei quali ogni partecipante tira dadi per determinare la vittoria, che si ottiene eliminando il nemico o causando maggiori perdite in quella sessione di combattimento (4.24).

Assedio: un attacco contro una fortezza è un assedio. Un assedio è l'unico modo per piazzare una vostra bandiera in un Ducato fortezza nemico. Un assedio può essere risolto in uno o più round (12.2). Impone che un'Armata lo risolva e solo una singola Armata lo può fare. Vedere 12.31 per i Gruppi di Armate negli assedi. Nessuna altra Formazione, cioè qualsiasi combinazione di SP senza comandante, può risolvere un assedio se non mediante il gioco dell'evento #43.

Soldati e Punti Forza (SP): ogni pedina rotonda è un soldato. Il disegno indica quanti SP rappresenta quel soldato: fanteria 1 SP, cavalleria 2, artiglieria 4. Un comandante è considerato essere un soldato da 1 SP per l'Attrito (13), dadi in battaglia (11.2) e per soddisfare le perdite in battaglia (11.5). I soldati possono unirsi solo ad un'Armata comandata da un comandante della propria Potenza.

Spagna: la Spagna è composta dai Ducati gialli sulla mappa, inclusi i 35 Ducati originariamente Occupati dal francese nel 1812. Vi sono 15 Ducati Chiave spagnoli, dei quali 11 sono sotto controllo francese nel 1812; solo 7 nel 1813.

Ufficiale di stato maggiore: è un comandante che fa parte di un'Armata o Gruppo di Armate comandato da un altro comandante. Tali comandanti contano come 1 SP per i dadi in battaglia e contano per il limite del Valore di Comando del comandante se fanno parte dell'Armata del comandante (9.53, 9.6). Gli ufficiali di stato maggiore non contribuiscono con i loro Valori di Battaglia.

Turno: ogni turno rappresenta un anno. In un turno, le Potenze ricevono carte per la loro mano, le giocano in ordine della Tabella degli Impulsi sino a quando una Potenza non ha una carta giocabile rimasta. Una volta che quella Potenza ha effettuato il proprio Impulso, il turno termina. Eccezione: l'anticipazione consente alla Potenza che ha più carte di interrompere la solita sequenza nella Tabella degli Impulsi e giocare un Impulso di anticipazione. Il gioco torna poi agli Impulsi previsti che erano stati interrotti (4.22).

Zona: vi sono due Zone di mare, l'Atlantico ed il Mediterraneo. Sono divise dallo Stretto fortificato di Gibilterra. Gibilterra è considerata essere in entrambe le zone. Se Gibilterra è controllata dal nemico, Convogli ed Assalti Anfibi amici non possono muovere da un porto di una Zona ad un porto dell'altra.

TABELLA DELL'APPELLO ALL'IMPERATORE	
<i>Tiro di dado</i>	<i>Ogni Potenza francese:</i>
1	Ottiene 8 CP come Rinforzi
2-3	Ottiene 6 CP come Rinforzi
4-5	Ottiene 4 CP come Rinforzi
6	Ottiene 3 CP come Rinforzi
7	Non ottiene alcun CP come Rinforzi
8	Rimuove unità pari a 2 CP
9	Rimuove unità pari a 4 CP
10+	Rimuove unità pari a 8 CP
+2	Fronte Russo
+2	Disastro sul Reno
+1	Avventura Italiana
+1	La Chiamata dell'Imperatore
+1	Dissenso Realista

LETTERA ALLE GUARDIE A CAVALLO
Tirate 4 dadi in ogni Interfase. Sottraete -4 se Lisbona non è sotto controllo inglese. Sottraete -2 se Porto non è sotto controllo inglese. Il numero risultante sono i CP che l'inglese riceve.

SOLLEVAMENTO POPOLARE
Tirate 2 dadi in ogni Interfase. Il numero risultante sono i CP che riceve lo spagnolo. Aggiungere +1 per ogni 2 Ducati Chiave spagnoli sotto controllo della Potenza spagnola.