

AGE OF NAPOLEON

Scheda
di riferimento
1

SEQUENZA DI GIOCO

Fase Diplomazia: usate le carte per influenzare l'allineamento diplomatico delle nazioni.

Fase Insurrezione: determinate l'esito delle insurrezioni in corso e verificate se insorgono altre nazioni.

Fase Strategia: se necessario, mescolate il mazzo di carte. Pescate le nuove carte.

Fase Rinforzi: dispiegate i rinforzi. Riposate le unità affaticate. Rimpatriate i prigionieri.

Fase Campagna: muovete gli eserciti e combattete le battaglie.

Fase Resa: obbligate alla resa le nazioni avversarie occupate dai vostri eserciti.

Fase Logoramento Invernale: rimuovete le perdite subite a causa del Logoramento Invernale.

Fase Condizioni di Vittoria: verificate se una delle due parti si aggiudica la vittoria.

Per il controllo di	alla Francia	alla Coalizione
Francia	5	-
Inghilterra	-	4
Austria	2	3*
Russia	2	3*
Prussia riformata	2	3*
Prussia	1	2*
Spagna	2	2*
Nazioni minori	1 ogni 3	1 ogni 3

TABELLA STRATEGIA

Non è mai possibile avere più di 10 carte in mano.

Mescolate il mazzo di carte prima di pescare se una nazione principale si è arresa nel turno precedente oppure se restano meno di 20 carte nel mazzo.

* Il giocatore della Coalizione pesca 1 carta in meno per ogni grande nazione insorta, mentre non riceve alcuna carta per le nazioni minori insorte.

TABELLA RINFORZI

* Solo 1 se sotto il controllo della Francia.

Altre azioni: scartate 1 carta per "riposare" un esercito; rimpatriate le unità dal Riquadro Prigionieri.

Se controlli	Mobilizzazione	Spiegamento
Austria	6*	3*
Austria riformata	8*	4*
Inghilterra	2	1
Alleati minori Inghilterra	2	1
Francia	10	5
Alleati minori Francia	1 ogni 2	1 ogni 3
Prussia	4*	2*
Prussia riformata	6*	3*
Russia	8*	4*
Spagna	4	2

MOVIMENTO

Movimento consentito = *Valore di Movimento* del generale dell'esercito

-1 se all'attacco

-1 in inverno

+1 se si usa la carta *Marcia Forzata*

-1 se influenzato dalla carta *Fango*

TABELLA RISULTATI DELLA BATTAGLIA

	< 6	6-10	11-15	16-20	21-25	26-30	31-35	35 >
1	0	0	0	0	1	1	1	1
2	0	0	0	1	1	1	1	2
3	0	0	1	1	1	1	2	2
4	0	0	1	1	1	2	2	2
5	0	1	1	1	2	2	2	3
6	1	1	1	2	2	2	3	3
MP	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7

Mettete tutte le unità nel Riquadro Battaglia. Il numero di unità per esercito ingaggiate nello scontro da ambo le parti non può eccedere il *Valore di Comando* del loro generale. Specificate quali unità non parteciperanno alla battaglia, cominciando dall'attaccante.

Determinate la forza in battaglia dei due eserciti sommando i *Valori di Combattimento* delle unità coinvolte, compreso quello del generale.

Applicate gli opportuni modificatori: +1 per le unità che combattono sul suolo della madrepatria, -2 se attaccano alla fine di un movimento via mare.

Giocate le carte applicabili alle battaglie. L'attaccante gioca tutte le sue carte per primo.

Tirate un dado e incrociate il risultato (a sinistra) con il totale della forza in battaglia (in alto) per determinare il numero di perdite inflitte dal vostro esercito.

L'esercito che infligge il maggior numero di perdite è il vincitore.

In caso di pareggio i giocatori tirano un altro dado, a cui sommano il loro Modificatore al Pareggio (MP): vince chi ottiene il punteggio più alto; vince invece il difensore in caso di ulteriore parità. Se si ottiene la vittoria senza la necessità dello spareggio, le perdite dello sconfitto sono aumentate di 1.

Metà delle perdite sostenute dall'esercito sono permanenti, le altre sono temporanee. Nel caso fossero dispari, la perdita in eccesso è permanente se l'esercito è stato sconfitto o ha vinto con uno spareggio, altrimenti è temporanea. Le perdite temporanee dell'esercito sconfitto vanno nel Riquadro Prigionieri, quelle del vincitore tornano nella riserva.

Tutte le unità superstiti diventano affaticate, ma il vincitore può scartare 1 carta per "riposare" il suo esercito.

TABELLA LOGORAMENTO DA MARCIA

Per ogni esercito che (a) attraversa 4 regioni, (b) attraversa almeno 3 regioni e attacca, (c) muove con marcia forzata, (d) entra in una regione montagnosa o paludosa, o (e) si muove per una qualsiasi ragione in inverno tirate 1 dado per ognuno dei casi elencati, e incrociate il valore più basso ottenuto (a sinistra) con la dimensione dell'esercito (in alto) per determinare l'ammontare delle perdite. Le perdite per logoramento da marcia sono temporanee durante i round non invernali, permanenti durante quelli invernali.

Rimuovete per prime le unità che erano già affaticate all'inizio dello spostamento, quindi le altre. Tutte le unità superstiti diventano affaticate.

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	1	1	2	2	2	3	3
2	0	1	1	1	2	2	2	3
3	0	0	1	1	1	2	2	2
4	0	0	1	1	1	1	2	2
5	0	0	0	1	1	1	1	2
6	0	0	0	0	1	1	1	1

TABELLA ATTRITO INVERNALE

In ogni regione in cui il giocatore ha un esercito di 3 o più unità tira un dado, applica i dovuti modificatori, e incrocia il risultato (a sinistra) con la dimensione dell'esercito (in alto) per determinare le perdite permanenti subite:

	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	1	1	2	2	2	3	3
2	0	1	1	1	2	2	2	3
3	0	0	1	1	1	2	2	2
4	0	0	1	1	1	1	2	2
5	0	0	0	1	1	1	1	2
6 >	0	0	0	0	1	1	1	1

Modificatori:

+2 giocando la carta *Deposito*

+2 in una regione amica

-1 in una regione capitale

-1 in una regione neutrale

-2 se l'avversario ha giocato la carta *Terra Bruciata*

-2 se è un'unità francese o di un suo alleato in una regione insorta

-2 in una regione brulla

Nota: se il tiro del dado, modificato, è < 0, la differenza equivale al numero di perdite addizionali!