

## SERBIAN REVOLT SCENARIO

di Jim Lawler (traduzione a cura di Blodoks)

*Questo scenario per Empires In Arms fu pubblicato su GENERAL vol.31 #1 (1995).*

*GENERAL era il periodico ufficiale della Avalon Hill che, a cadenza bimestrale, pubblicava articoli su tattiche di gioco, storia, varianti e news sui boardgames AH/Victory Games.*

Sullo sfondo delle guerre napoleoniche, "Serbian Revolt" è ambientato nel 1806-1807, periodo in cui l'Impero Ottomano era impegnato su tre fronti: rivoluzione del popolo serbo che voleva l'indipendenza, guerra russo-turca (la Russia mirava ad uno sbocco sul Mar Mediterraneo) e guerra anglo-turca per il controllo dello stretto dei Dardanelli.

### 1. SETUP

#### **Russia:**

- Flotta I con 15S e 4I in Sevastopol.
- Corpi XI, XII e XIII con 25I e 10M, corpi di Cavalleria IV e V con 8C e MICHALSON in Kiev.
- Corpi XIV e XV con 14I e 6M in Odessa.
- 4 depositi in aree controllate.

#### **Gran Bretagna:**

- Flotte I e II con 17S, corpi V e VI con 11I e FRAZIER in Palermo.
- 2I e 1M in Malta.
- 2 depositi in aree controllate o fuori mappa

#### **Turchia:**

- Egyptian corp I con 5I in Cairo.
- 2I in Alexandria.
- 2I in Damietta.
- Flotte I e II con 20S, Anatolia corp I con 5FI, Janissary corp I con 15I e GRAND VIZIER in Constantinople.
- 6I e Nizami Cedid corp con 12I e 2C e PECKILUAN in Ismail.
- 3I e Rumelia corp con 8FC in Bucharest.
- 3I e Bulgaria corp con 9FI in Nicopolis.
- Serbia Feudal corp con 6FI in Belgrade.
- 3I e Janissary corp II con 15I in Ruschuk.
- Albanian corp con 9FI in Tirane.
- Syrian corp con 3I e 3C in Damascus.
- 6I a Galatz.
- 3I a Silistra.
- Imperial Cavalry corp con 6C entro cinque aree da Constantinople.
- 6 depositi in aree controllate.

#### **Serbia:**

- 2 guerriglieri (si possono usare le pedine spagnole), Serbian corp con 4I e PETROVIC, ovunque, all'interno della Serbia. Il morale della fanteria serba è 3. La capacità del corpo è 14I/M, 2C.

### 2. DENARO INIZIALE

La Russia inizia con \$6, la Gran Bretagna con \$5, la Turchia con \$8 e la Serbia con nessun \$.

### 3. CONTROLLO

La Russia controlla il territorio nazionale. La Gran Bretagna controlla Malta e Sicily. La Turchia controlla il territorio nazionale, Palestine, Syria ed Egypt.

### 4. RINFORZI

**RUSSIA:** \$3 al mese.

- o Ogni mese, a partire da Gennaio 1807, 2I e 1M in Kiev od Odessa o Sevastopol.
- o Gennaio 1807, corpo X in una qualsiasi città russa.
- o Gennaio e Marzo 1807, IC in una qualsiasi città russa.
- o Marzo 1807, corpo IX in una qualsiasi città russa.

**GRAN BRETAGNA:** \$3 al mese.

o Febbraio 1807, 5I in Palermo

**TURCHIA:** \$3 per turno.

o Ogni mese, 1I e 3FM in una qualsiasi città controllata.

o Gennaio o Marzo 1807, IC in una qualsiasi città controllata.

o Anatolia corps II e III, al massimo della capacità, in Constantinople il primo turno in cui o la Russia o la Gran Bretagna sono o entro cinque aree di terra o entro tre aree di mare da Constantinople.

o Anatolia corp I e Janissary corps I e II ricevono rinforzi fino al massimo della capacità quando o la Russia o la Gran Bretagna sono o entro cinque aree di terra o entro tre aree di mare da Constantinople.

**SERBIA:** ogni mese, tirare un dado per i rinforzi della guerriglia.

o In Gennaio, Marzo e Aprile, 1I in Serbia corp, in qualsiasi luogo all'interno della Serbia, anche se è sotto assedio, o in una città non controllata dai turchi.

## 5. TEMPO

Lo scenario inizia nel Dicembre 1806 e finisce nel Maggio del 1807.

## 6. REGOLE SPECIALI

**A.** Area di gioco: Mappa II, ad eccezione dell'Austria che non è in gioco.

**B.** La Serbia non è un giocatore attivo. Il giocatore turco tira un dado all'inizio del gioco.

Con un risultato di 1, 3 o 5 la Gran Bretagna controlla la Serbia. Con un risultato di 2, 4 o 6 la Russia controlla la Serbia. Il giocatore che controllerà la Serbia, per vincere, dovrà ottenere sia le condizioni di vittoria della Serbia che quelle proprie.

Il Serbian corp può ritornare in gioco nello stesso turno in cui è distrutto; è sempre considerato rifornito e può ritornare in gioco senza nessun costo in qualunque turno. Il Serbian corp può operare solo in Serbia o adiacenti aree terrestri.

I guerriglieri non possono lasciare la Serbia. Il valore della provincia di guerriglia è 3.

I guerriglieri serbi seguono le stesse regole dei guerriglieri della Spagna (10.1.1).

La presenza turca attiva i guerriglieri, non quella russa o britannica.

**C.** La qualità delle truppe britanniche del 1806 non era la stessa delle truppe che erano state addestrate e guidate da Wellington. In questo scenario, utilizzare 3.5 per il morale.

**D.** La sequenza di movimento nella fase terrestre è Russia, Gran Bretagna, Turchia e Serbia. Per la fase navale è Russia, Turchia e Gran Bretagna.

## 7. VITTORIA

### **A. Tre giocatori:**

Lo scenario termina con la sconfitta della Turchia se la Turchia perde Constantinople alla fine di un turno. Il giocatore turco sconfigge automaticamente la Russia se conquista Kiev. Il giocatore turco sconfigge automaticamente la Gran Bretagna se conquista Palermo.

Una nazione sconfitta deve ritirare tutte le truppe dalla mappa alla fine di tale turno.

La Turchia vince anche se Gran Bretagna o Russia non soddisfano le loro condizioni di vittoria.

Il giocatore britannico vince automaticamente se, alla fine di un qualsiasi turno, controlla Constantinople (anche se assediata) oppure vince se alla fine di Maggio 1807 controlla Alexandria, Cairo e Damietta.

Il giocatore russo vince automaticamente se, alla fine di un qualsiasi turno, controlla Constantinople (anche se assediata) oppure vince se alla fine di Maggio 1807 controlla Ismail, Galatz, Bucharest e Nicopolis.

Per vincere a Maggio, il giocatore che controlla la Serbia deve avere, alla fine del gioco, lo Serbian Corp di PETROVIC che controlla Belgrade per ottenere l'indipendenza.

### **B. Due giocatori:**

Il giocatore alleato deve raggiungere le condizioni di vittoria di cui sopra per la Serbia, la Gran Bretagna e la Russia, altrimenti si tratta di una vittoria turca.

Questo scenario richiede pedine non comprese nel gioco base:

				fronte	retro
					