

per 2-3 giocatori dai 12 anni in su

Traduzione e adattamento a cura di Gylas

Versione 1.2 – Marzo 2003



*<http://www.gamesbusters.com>
e-mail: info@gamesbusters.com*

*NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.
Tutti i diritti sul gioco "Waterloo" sono detenuti dal legittimo proprietario.*

1.0 Introduzione

Waterloo è un eccitante gioco da tavolo che permette ai giocatori di ricreare una delle più grandi battaglie di tutti i tempi. Il mattino del 18 giugno 1815, Napoleone Buonaparte, imperatore francese, riuniva 72.000 uomini (49.000 di fanteria, 15.750 di cavalleria e 7.250 di artiglieria) con 246 cannoni, nelle vicinanze di Waterloo, in Belgio. Il suo avversario era Wellington assieme a 68.000 truppe alleate (50.000 di fanteria, 12.500 di cavalleria e 5.500 di artiglieria) con 156 cannoni. Blücher assieme a 50.000 Prussiani e 44 cannoni non era molto distante e si stava spostando verso il campo di battaglia, sperando di dare rinforzo a Wellington nel pomeriggio successivo. Storicamente, la battaglia terminò con una vittoria decisiva degli Anglo-alleati/prussiani. Sebbene essi persero 22.000 uomini, i francesi ne persero ben 41.000, la maggior parte di loro insostituibili veterani. Napoleone dovette abdicare e non molto tempo dopo finì in esilio a St. Elena.

Malgrado i creatori del gioco abbiano fatto degli sforzi per ricreare il più fedelmente la storia, questo resta pur sempre un gioco. E, mentre non possa insegnare nulla della storia, voi come giocatori, potreste trovare divertente provare a cambiare il corso della storia.

I giocatori vinceranno la partita raccogliendo il maggior numero di Punti Vittoria. Si guadagneranno Punti Vittoria per:

- occupare (avere cioè una propria unità) certi spazi, come indicato nel capitolo “13.0 Vincere la Partita”.
- eliminare le unità nemiche.

I Giocatori e la Lunghezza di Gioco

Una partita può essere giocata in due (Alleati contro Francesi) oppure in tre (Inglese/Alleati, Prussiani e Francesi) giocatori. Una “Partita Breve” (4 turni di gioco, solo per 2 giocatori) potrà occuparvi circa 60 minuti di gioco, mentre una “Partita Completa” (7 turni di gioco) potrebbe durare circa 2 ore. Potrebbe darsi che nelle vostre prime partite, i tempi indicati si allunghino del 50%, e questo è dovuto al fatto che non conoscete ancora bene le regole.

1.0 Componenti

Ogni copia di questo gioco contiene:

- 1 mappa del campo di battaglia
- 55 carte Comando
- 50 segnalini di Fanteria e di Cavalleria
- 2 segnalini dei Comandanti (Napoleone e Wellington)
- 58 segnalini di Disordine, Punti Distruzione dei Castelli, Movimento, Radunata, e Punti Vittoria.
- 1 Tabella di Riferimento
- 1 indicatore in legno del turno.
- 1 Manuale delle regole

2.1 La mappa di Gioco

La mappa di gioco presenta il campo di battaglia di Waterloo (sebbene la città di Waterloo si trovi a parecchi chilometri di distanza a nord). Sulla mappa è stampata una griglia di quadrati, ed ogni quadrato corrisponde nella realtà a circa 350 metri di lato. Ogni quadrato contiene un tipo di terreno, e la sua caratteristica avrà effetto entro tutti i suoi confini. Gli effetti dei vari tipi di terreno saranno descritti più avanti, ma li troverete anche nella Tabella di Riferimento.



2.2 I Pezzi in Gioco

Unità di Combattimento: i pezzi in gioco sono le Fanterie e le Cavallerie. Nel gioco non ci sono pezzi di Artiglieria. Le unità di Fanteria sono divisioni (per il Francese e l'Inglese/Alleato) e brigate (per i Prussiani), mentre le unità di Cavalleria sono divisioni e brigate.

Le unità di Fanteria includono le divisioni e le brigate (sopra la freccia o a sinistra della barra). In molti casi, le unità di Cavalleria includono un reggimento o un brigata, più i corpi indicati. Tutte le informazioni storiche sono presenti solo per conoscenza. I pezzi in gioco potranno contenere anche altre informazioni, come lo stato di Elite oppure il tipo di Cavalleria (pesante o leggera).

Francesi:

Fanteria



valore in battaglia

Fanteria d'Elite



stato d'Elite

Cavalleria Pesante



cavalleria pesante (freccia scura)

Cavalleria Leggera



cavalleria leggera (freccia chiara)

Inglese / Alleati

Fanteria



valore in battaglia

Fanteria d'Elite



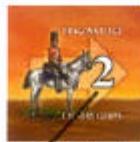
stato di Elite

Cavalleria Pesante



cavalleria pesante (freccia scura)

Cavalleria Leggera



cavalleria leggera (freccia chiara)

Prussiani:

Fanteria



valore in battaglia

Cavalleria Leggera



cavalleria leggera (freccia chiara)

Comandanti:



Wellington

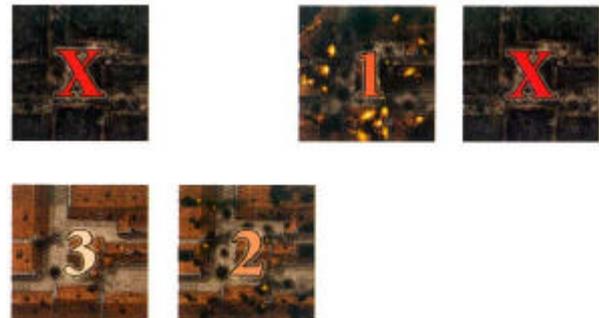
Napoleone

Le armate francese e inglese/alleata hanno un loro segnalino leader – Napoleone e Wellington.

Nel gioco non c'è un Comandante dei prussiani, perché non è stato ritenuto importante includerlo.

Segnalini di Distruzione dei Castelli:

Questi segnalini sono usati per tener traccia della posizione di ognuno dei tre Castelli della mappa, in termini di benefici difensivi. Più il numero indicato è basso, minori saranno le difese del Castello.



Segnalini di Disordine:

Questi segnalini vengono utilizzati per indicare quali unità sono in disordine.



Segnalini di Movimento:



Le unità che hanno mosso in un round, ricevono questo segnalino per indicare che non potranno più muovere durante quel round.

Segnalini Radunata:

Le unità che sono in radunata, ricevono questo segnalino per indicare che esse non potranno attaccare o muovere durante quel round.



Segnalini di Punti Vittoria:



Questi segnalini indicano quale fronte è proprietario di una zona. Se il segnalino è sul lato francese, vuole dire tale giocatore è il proprietario ed occupa la zona, mentre se è sul lato inglese/alleato, allora la zona è occupata e di proprietà del giocatore inglese/alleato.



Quando la proprietà di una zona cambia, voltate semplicemente sottosopra questo segnalino.

2.3 Le Carte

Ci sono tre mazzi di carte, uno per l'armata francese (26 carte), uno per l'armata inglese/alleata (19 carte) e uno per l'armata prussiana (10 carte).

Il retro di ogni carta è di colore diverso per indicarne l'appartenenza, rispettivamente al giocatore francese, inglese/alleato e prussiano.



Francesi

Inglese / Alleati

Prussiani

I tre mazzi dovranno essere sempre tenuti separati, anche quando un giocatore prende le parti dell'inglese/alleato e del prussiano.

Le carte utilizzano dei simboli, a seconda della loro funzione nel gioco.

Un numero vicino ad un simbolo rappresenta il valore di quella carta. I simboli sono i seguenti:



Movimento

Battaglia



Bonus di Elite

Radunata



Fuoco dell'Artiglieria



Benefici sul Comando

attacco

difesa

Carica della Cavalleria



La Cavalleria Nemica deve Caricare



Salute di Napoleone



In ogni turno di gioco, i giocatori potranno usare alcune delle loro carte – non tutte.

2.5 Abbreviazioni

Per comodità, nelle regole verranno utilizzate le seguenti abbreviazioni:

BP = Punti Battaglia

CDP = Punti Distruzione di un Castello

MP = Punti Movimento

VP = Punti Vittoria

3.0 Iniziare la Partita

3.1 Piazzamento delle unità e dei Comandanti

L'illustrazione della mappa che si trova a pagina 5 del manuale in inglese, espone le posizioni di partenza delle unità e dei comandanti. Disponete le varie unità come indicato, facendo attenzione al loro verso.

Nota: a meno che non sia indicato diversamente, tutte le unità inglesi dovranno essere rivolte a sud. Tutte le unità francesi invece, dovranno essere rivolte a nord. Fate riferimento alla bussola che si trova stampata sulla mappa.

Piazzate i segnalini dei Punti Vittoria, tutti a faccia in su verso il lato inglese/alleato, nei seguenti quadrati: (Partita Breve) Hougoumont, La Haye Sainte, Frischermont e Mt. St. Jean, oppure (Partita Lunga) in: Hougoumont, La Haye Sainte, Mt. St. Jean e in ognuno dei tre quadrati di Plancenoit.

Le unità prussiane sono tenute da parte, perché entreranno in gioco più avanti, come rinforzi.

3.2 Distribuzione delle Carte

- Ogni giocatore mescola il suo mazzo.
- Nel primo turno, il giocatore francese pesca 15 carte dal suo mazzo, lasciando il resto da parte. Le carte pescate dovranno essere tenute segrete.
- Nel primo turno, il giocatore inglese/alleato pesca 12 carte dal suo mazzo, lasciando il resto da parte. Le carte pescate dovranno essere tenute segrete.
- Nel primo turno di gioco non sarà disponibile nessuna carta prussiana.

Ora, la partita potrà iniziare, cominciando con il turno del giocatore francese.

4.0 Svolgimento del Gioco

Waterloo si gioca in un numero fisso di turni, in cui ogni turno rappresenta circa 90 minuti di tempo reale. Una Partita Lunga si svolgerà in 7 turni, mentre quella Breve si svolgerà in solo 4 turni.

Ogni turno è formato da un qualsiasi numero di round, a seconda di come i giocatori useranno le loro carte. In ogni round, il giocatore attivo potrà giocare da 1 a 5 carte (5 è il numero massimo di carte che si possono giocare in un round). Le carte vengono usate per spostare le unità e per eseguire le azioni speciali. Ogni volta che un giocatore usa una carta come movimento oppure per eseguire un'azione, avrà la possibilità di condurre una battaglia.

Un round tipico potrebbe essere il seguente:

Il giocatore francese usa una carta per spostare due delle sue unità. Dopodiché, dichiara di iniziare una battaglia.

Per quella battaglia, il giocatore francese dovrà usare un'altra carta. Dopo la battaglia, giocherà una terza carta per muovere ancora. Poi, dichiarerà una seconda battaglia, e per questo scopo giocherà altre due carte. A questo punto, il giocatore francese ha giocato tutte le carte a sua disposizione, perciò il suo turno finisce. Ora è il turno del giocatore inglese/alleato.

Il resto verrà descritto più avanti.

Eccezione: se un giocatore termina le carte, l'avversario potrà usare tutte le sue rimanenti (oppure quelle che desidera).

Quando un giocatore ha terminato il suo round, dovrà togliere tutti i segnalini di Movimento e di

Radunata dalle sue unità. La mano passerà poi al suo avversario, il quale potrà iniziare a giocare le carte (da 1 a 5).

In una partita a tre giocatori, ogni round cambierà fronte e non giocatore.

***Esempio:** il giocatore francese inizia il suo round, seguito dall'inglese o da prussiano, poi nuovamente il francese, seguito ancora dall'inglese o dal prussiano, e ancora il francese, ecc. Alla fine di un turno, il segnalino dei turni verrà fatto avanzare di uno spazio per indicare l'inizio del nuovo turno.*

Passare

Un giocatore può anche decidere di non giocare carte; se sceglie di fare così (oppure non ha più carte in mano), dovrà passare. Se entrambe i fronti (francese e anglo-prussiano) passano **consecutivamente**, il turno termina, anche se in mano rimangono delle carte.

Distribuire le Carte

All'inizio di ogni turno, i giocatori mescolano tutte le loro carte e ne pescano come segue:

Francese	15 carte
Inglese/alleato	12 carte
Prussiano	Turno 2: 1 carta Turno 3: 3 carte Turno 4: 4 carte Turno 5: 6 carte Turno 6: 7 carte Turno 7: 8 carte

***Nota:** le unità prussiane e le loro carte verranno usate solo nelle Partite Lunghe.*

5.0 Rinforzi

Durante le Partite Lunghe, il giocatore inglese/alleato (oppure prussiano) riceve nuove unità – tutte prussiane. Nelle Partite Brevi, non ci saranno rinforzi prussiani. Il giocatore prussiano riceverà anche più carte ogni turno, mano a mano che la partita prosegue.

I rinforzi prussiani potranno entrare in gioco solo nelle partite lunghe, in accordo a quanto di trova scritto sulla Tabella di Riferimento. Entreranno sulla mappa nel quadrato indicato, e usando le carte prussiane per il movimento. Il primo quadrato in cui queste unità entreranno, costerà 1 Punto Movimento.

Il giocatore alleato/prussiano potrà decidere il fronte delle unità che entreranno sulla mappa.

Il quadrato in cui entra un rinforzo verrà scelto nel momento stesso in cui l'unità entrerà sulla mappa.

Quando più unità appariranno nello stesso turno, dovranno usare lo stesso quadrato della mappa.

Se durante un turno alcune unità non possono entrare nella mappa, potranno entrare nel turno successivo.

6.0 Le Carte

Ogni carta permette ad un giocatore di fare qualche cosa (solo una delle due o tre cose listate sulla carta). Una volta che una carta è stata giocata, verrà scartata.

Nel turno successivo, l'interno mazzo (scarti e non) verrà rimescolato, e tutte le carte saranno nuovamente disponibili per essere pescate.

Ogni carta contiene due e qualche volta tre opzioni.

- **Punti Movimento:** questo valore è il numero di punti movimento della carta, e quando verrà giocata allo scopo di muovere delle unità, verrà usato questo valore di MP.



- **Punti Battaglia:** questo valore è il numero di Punti Battaglia aggiuntivi che questa carta, quando viene giocata, fornisce alle unità di quell'armata coinvolte in una battaglia.



- **Azioni:** alcune carte contengono anche delle azioni specifiche che vengono usate quando il giocatore decide di usare la carta per questo scopo.



Esempio: una carta che contiene il simbolo per il fuoco dell'artiglieria, potrà essere usata per colpire un'unità nemica.

Quando viene giocata una carta, dovrà essere per prima cosa dichiarato il suo scopo (movimento, battaglia, azione). Quella carta potrà allora essere usata solo per lo scopo dichiarato. Un giocatore non potrà usare un'altra carta fino a che il primo intento non sarà completato.

Alcune carte possono essere giocate per eseguire delle azioni durante un round avversario. Esse non

verranno considerate nel calcolo del numero massimo di carte che un giocatore può usare in un turno. Tuttavia, la carta utilizzata in un round avversario è comunque considerata giocata e perciò dovrà essere scartata.

Importante: in un round, i giocatori inglese/prussiano potranno giocare sia le carte inglesi che quelle prussiane. I due giocatori non potranno giocare il round insieme. Se essi non si accordano su quale carta giocare, il giocatore inglese potrà prendere la decisione finale.

Se un solo giocatore prende le parti dell'inglese e del prussiano, allora potrà usare le carte inglesi oppure quelle prussiane. Non potrà fare un misto dei due mazzi.

7.0 Il Primo Giocatore

Nel primo turno di gioco, il francese sarà automaticamente il primo a giocare. Per tutti gli altri turni, i giocatori faranno delle offerte per trovare chi sarà il primo a giocare nel nuovo turno. Essi faranno le loro offerte selezionando una carta dalla loro mano (possono anche decidere di non offrire nessuna carta). Poi, entrambe i fronti riveleranno simultaneamente le loro carte (o la mani vuote). Una carta usata in questo modo è considerata usata, perciò dovrà essere scartata, ma non sarà considerata nel limite delle cinque carte giocabili in un turno. Il giocatore che avrà usato la carta con il valore maggiore di Punti Movimento, vincerà l'asta e potrà iniziare il turno. Se un giocatore non ha offerto (cioè non ha scelto nessuna carta), il suo avversario sarà automaticamente il primo giocatore del turno. Se per un'offerta viene usata una carta inglese, nel primo round potranno essere usate solo carte inglesi.

Se per un'offerta viene usata una carta prussiana, nel primo round potranno essere usate solo carte prussiane.

Se nessuna delle carte giocate è maggiore dell'altra oppure nessun giocatore ha fatto un'offerta, allora ogni giocatore dovrà pescare a caso dal proprio mazzo una carta tra quelle non ancora usate. E nuovamente, il giocatore con la carta più alta in Punti Movimento, sarà il primo. Se c'è nuovamente un pareggio, il processo verrà ripetuto fino a che non ci sarà un primo giocatore.

In una partita a tre giocatori, per gli anglo-prussiani potrà offrire solo un giocatore; solo l'inglese oppure solo il prussiano. In caso di incertezza, sarà sempre il giocatore inglese a decidere.

8.0 Il Movimento

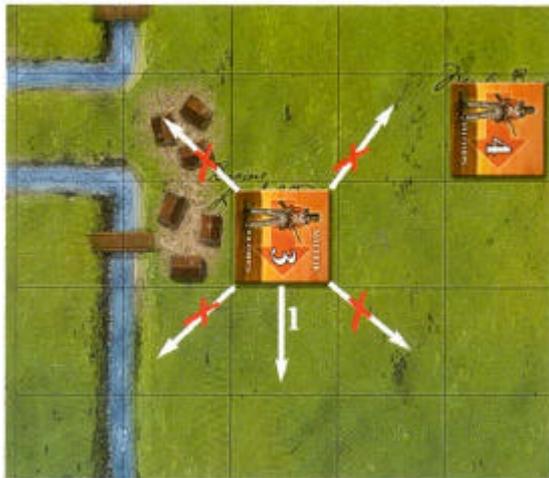
Quando viene giocata una carta e il giocatore dichiara di volerla usare come Movimento, potrà usare il valore indicato che riguarda i Punti Movimento – cioè, se sulla carta c'è il simbolo di movimento e a fianco è indicato il valore 6, significa che quella carta fornisce 6 Punti Movimento – e spostare una o più unità e il suo Comandante in qualunque combinazione di spazi voglia, ma non oltre il valore indicato.

Non è obbligatorio usare tutti i Punti Movimento disponibili. Tuttavia, i MP avanzati non potranno essere tenuti per i round successivi.

Esempio: il giocatore francese usa una carta con 4 MP. Poi, decide di spostare la sua unità di Fanteria 3/I Corps di 2 quadrati, l'unità di Fanteria 2/I Corps di 1 quadrato e di usare l'ultimo MP per spostare Napoleone di un quadrato.

Il costo per spostare un'unità in un quadrato è indicato sulla Tabella degli Effetti del Terreno. Certe zone hanno un costo aggiuntivo, e per entrare in esse potrebbe costare degli MP in più. Un'unità non può entrare in un quadrato se non possiede i MP necessari per poterci entrare.

Importante: le unità si spostano solo ortogonalmente e non diagonalmente.



Importante: quando un'unità si sposta e poi si ferma, e un'altra inizia il suo movimento, allora la prima unità non potrà più spostarsi per quel round. Ogni unità può muovere solo una volta per round, anche se il numero di MP è limitato solo dal valore indicato dalla carta giocata. Per indicare che un'unità si è già spostata, piazzateci sopra un segnalino di Movimento. Un'unità può fare solo un attacco per round.

Per spostarsi, anche i Comandanti hanno bisogno dei MP indicati sulle carte. Tuttavia, essi dovranno pagare 1 MP per ogni quadrato in cui entreranno, indipendentemente dal terreno presente. Inoltre, essi potranno spostarsi anche più di una volta per round.

8.1 Fronte

Il fronte di un'unità è determinato dalla direzione della freccia presente sul segnalino. I lati destro e sinistro sono i lati dell'unità, mentre il lato opposto al fronte è il suo retro. Per cambiare orientamento, un'unità ha bisogno di 1 MP, indipendentemente dal tipo di terreno presente nella casella. Un'unità deve avere sempre il suo fronte rivolto verso un lato di una casella e mai verso un suo angolo.

Un'unità può spostarsi solo in direzione del suo fronte.

Un'unità può cambiare orientamento anche se si trova in una casella adiacente ad una nemica.

Nota: un'unità che cambia solamente orientamento, senza spostarsi in un'altra casella, riceve comunque un segnalino di Movimento.



8.2 Ammassare le Unità

In una casella può esserci solo un'unità. Un'unità non può spostarsi sopra un'altra casella già occupata da un'altra unità, che sia amica o nemica. Le unità possono attaccare un quadrato nemico occupato.

Tuttavia, dopo aver risolto un attacco, in una casella potrà esserci solo un'unità.

Eccezione: un Comandante può rimanere in una casella assieme ad un'altra unità amica.

8.3 Il Terreno

I tipi di terreno sono i seguenti:

Vuoto



In questa casella, nulla rallenta il movimento; 1 MP per entrare.

Bosco



All'interno di questa casella ci sono degli Alberi; 2 MP per entrare.

Villaggio



All'interno di questa casella c'è un Villaggio; 2 MP per entrare.

Castello



All'interno di questa casella c'è un Castello, circondato da mura. I Castelli hanno delle capacità difensive particolari. 2 MP per entrare.

Collina



All'interno di questa casella c'è una Collina; 2 MP per entrare, ma solo se si arriva da una casella che non contiene un'altra Collina; 1 MP per entrare se si arriva da una casella che contiene un'altra Collina.

I tipi di terreno nei bordi delle tessere sono:

Rilievo



1 MP per attraversare un Rilievo, oltre a quelli per entrare nella casella di arrivo.

Ruscello



1 MP per attraversare un Ruscello, oltre a quelli per entrare nella casella di arrivo.
Nota: se c'è un Ponte, non ci sarà nessun costo per attraversare un Ruscello.

Strada



Non ci sono effetti, tranne che se un'unità entra a Mt. St. Jean o a La Haye Sainte attraversando una Strada, dovrà pagare 1 MP.

Laghetto



Nessuna unità e nemmeno nessun Comandante possono attraversare (oppure attaccare attraverso) un Laghetto.

Nota: ricordate, se spostate il vostro Comandante, dovrete pagare solo 1 MP per ogni casella, indipendentemente dal terreno incontrato.

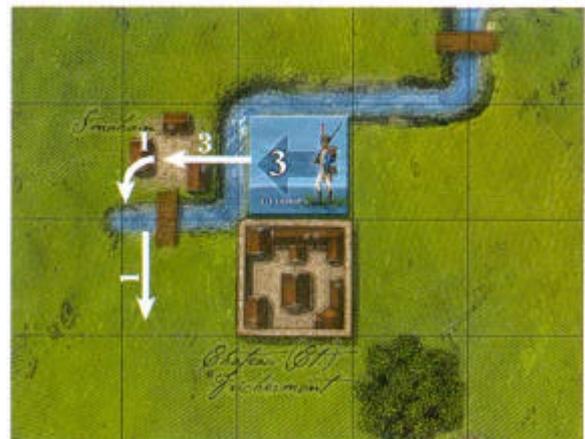
8.4 Ritirata della Cavalleria

Vedere il capitolo 9.6 per le ritirate della Cavalleria prima della battaglia.

8.5 Esempio di Movimento

L'unità francese di Fanteria 1/I Corps ha il fronte verso ovest. Essa spenderà 3 MP per muovere in avanti fino al Villaggio (1 MP per attraversare il Ruscello, e 2 MP per entrare nel Villaggio). Poi, userà 1 MP per cambiare l'orientamento verso sud. Infine, spenderà l'ultimo MP per spostarsi nella casella vuota (il Ponte evita di pagare 1 MP in più per il Ruscello).

In totale, il giocatore ha usato 5 MP. Se la carta usata mette a disposizioni altri MP, il giocatore potrebbe muovere ancora quell'unità, oppure potrebbe spostarne altre.



9.0 Le Battaglie

Una battaglia avviene quando un giocatore attacca le unità dell'avversario. Dopo che un giocatore ha usato una carta – sia allo scopo di fare un Movimento oppure un'Azione – può lanciare un attacco con una qualsiasi unità, non solo con quella che ha mosso o ha eseguito l'azione. Il giocatore non può attaccare se non ha usato una carta per muovere o per fare un'azione, e **per ogni carta giocata, potrà fare solo un attacco.**

Una battaglia può avvenire in qualunque parte della mappa, tra due unità che ne hanno i requisiti per farlo.

Le unità inglesi/prussiane non possono mai attaccare assieme.

Nota: quando viene giocata la carta "Carica della Cavalleria", in quel round il giocatore potrà fare un attacco aggiuntivo.

Un'unità nemica può essere attaccata da più unità avversarie, ma queste dovranno essere tutte adiacenti all'unità in difesa, la quale dovrà poter essere l'obiettivo di un attacco.

9.1 Unità di Combattimento

Molte unità di combattimento hanno due facce: il lato a Piena Forza (con il Valore di Battaglia maggiore) e un lato con la Forza Ridotta (con il Valore di Battaglia minore). Le unità che hanno come Piena Forza il valore "1", non avranno il lato di Forza Ridotta (es. la Fanteria inglese 4/II Corps)



Il Valore di Combattimento di un'unità è il numero base che verrà utilizzato nella battaglia. Questi BP potranno essere incrementati o decrementati (vedere 9.3) successivamente. Alcune unità sono di Elite; esse contengono una medaglia vicino al valore BP (vedere 11.3 per il loro uso).



Le unità di Cavalleria possono essere di tipo Pesante o Leggera (vedere 11.4 per i loro effetti in battaglia).



9.2 Attaccare

Le unità, possono attaccare una qualunque unità nemica che si trova in una casella a loro adiacente, ma l'unità che attacca dovrà avere il suo fronte rivolto verso il nemico.

Un giocatore in difesa può essere attaccato da tutte le unità che si trovano adiacenti (frontalmente) alla sua unità in difesa. Di conseguenza, un'unità può essere attaccata al massimo da 4 unità nemiche.

Esempio: l'unità di Fanteria francese 9/II Corps è sotto attacco, ed è orientata verso nord. Il giocatore inglese ha l'unità di Fanteria 1/I Corps orientata verso sud, l'unità di Fanteria 3/I Corps orientata verso est, e l'unità di Fanteria 4/II Corps orientata verso sud. Le prime due unità potranno attaccare l'unità francese, ma la terza non potrà farlo perché non ha il fronte orientato verso il nemico.



9.3 Punti Battaglia

Le battaglie sono risolte comparando i BP dell'attaccante con quelli del difensore. Ogni giocatore riceve dei BP di battaglia da alcune (o tutte) le seguenti risorse.

BP dell'unità: il valore dei BP che si trova sull'unità. Questi valori potranno poi essere incrementati o decrementati.

Incrementare i BP:

- **Posizione di Attacco:** questo si applicherà solo alle unità in attacco. Se un'unità sta attaccando un nemico in uno dei suoi fianchi (vedere 8.1), allora **raddoppia** i suoi BP (dopo aver applicato i bonus dell'Elite o della Carica di Cavalleria). Se un'unità sta attaccando il retro di un nemico, i suoi BP sono **triplicati** (dopo aver applicato i bonus dell'Elite o della Carica di Cavalleria). I bonus di posizione si applicano solo alle unità individuali che ne hanno le condizioni, e non a tutti gli attaccanti.
- **Benefici Difensivi del Terreno:** questi bonus si applicano solo all'unità in difesa. L'unità in difesa che si trova in un Villaggio, in un

Bosco o in una Collina ed è attaccata da unità che non si trovano su una Collina (se una qualunque delle unità in attacco si trova in Collina, questo bonus non verrà applicato), raddoppierà i suoi BP, prima di qualunque altro bonus.

- **Uso delle Carte come BP:** i giocatori in attacco e in difesa possono giocare quante carte desiderano (in base alle limitazioni che seguiranno), utilizzandole come carte Battaglia. Il valore di ogni carta è sommato, alla fine, al totale dei BP di ogni fronte. Tutte le carte giocate saranno poi rivelate contemporaneamente.

Le regole seguenti dovranno esser applicate a tutte le battaglie:

- L'attaccante deve giocare le carte e rimanere entro il limite delle 5 carte in un round.
- Il difensore non ha limiti, e le carte utilizzate non conteranno nei limite delle 5 carte a disposizione nel suo round successivo.

I giocatori dovranno scegliere le carte da giocare in modo segreto, solitamente portandole sotto al tavolo. Poi, queste saranno rivelate tutte assieme e dopo la battaglia verranno scartate.

Il loro uso in una battaglia non le renderà più disponibili per dei futuri usi nel turno.

- Benefici sul Comando: vedere 11.2 per l'uso di questo bonus.
- Bonus di Elite: vedere 11.3 per l'uso di questo bonus.
- Carica della Cavalleria: vedere 11.4 per l'uso di questo bonus.

Decrementare i BP in Attacco:

Questo si applicherà alle sole unità in attacco, e solo a quelle che durante l'attacco sono costrette ad attraversare un Rilievo o un Ruscello. Queste unità dovranno sottrarre un -1 dal loro totale BP. Tale decremento verrà fatto solo dopo aver applicato tutti i bonus, inclusi i benefici offerti da un Comandante.

9.4 Risolvere la Battaglia

Ogni giocatore totalizza i suoi BP (come già detto). Il fronte con il valore di BP più alto sarà il vincitore. In caso di pareggio, la vittoria andrà al difensore.

Attaccante Vincitore: egli dovrà far avanzare, nel riquadro lasciato vacante (a causa di una ritirata o

di una distruzione), almeno una delle sue unità che hanno partecipato all'attacco. La scelta dell'unità da far avanzare spetta all'attaccante, tranne nel caso in cui egli abbia usato delle unità d'Elite che abbiano ricevuto i bonus d'Elite; nel qual caso quelle unità avranno l'obbligo di avanzare. Le unità che effettuano questa avanzata potranno cambiare orientamento senza dover pagare nessun MP. Un Comandante non può mai effettuare questo tipo di avanzata.

Nota: l'avanzata non è considerata un movimento – perciò l'unità non dovrà ricevere il segnalino di Movimento. Inoltre, anche un'unità che contiene un segnalino di Movimento potrà effettuare questo tipo di avanzata.

Difensore Perdente: il difensore perdente ha solitamente due scelte. Può restare nella casella che occupava prima della battaglia e voltare il segnalino in modo che esponga la Forza Ridotta, oppure può ritirarsi. Tuttavia, se l'attaccante ha i suoi BP **maggiori più del doppio** di quelli del difensore, il difensore dovrà essere ridotto e dovrà ritirarsi.

Nota: una ritirata non è considerata un movimento – perciò l'unità non dovrà ricevere il segnalino di Movimento.

Attaccante Perdente: non succede nulla; a meno che il difensore non abbia i suoi BP **maggiori più del doppio** di quelli dell'attaccante. In questo caso, una delle unità in attacco – una con i BP maggiori – dovrà essere ridotta (voltata sottosopra).

Difensore Vincitore: al difensore non succede nulla; egli non dovrà avanzare.

Moltiplicare i Punti Battaglia: se un'unità raddoppia i suoi BP perché sta attaccando un fianco di un nemico, ed usa anche un Bonus di Elite, i suoi BP saranno quadruplicati.

9.5 Effetti di una Battaglia

Ridurre un'unità, significa voltare il segnalino in modo che presenti il suo lato con Forza Ridotta. Un'unità già ridotta, oppure una senza il lato ridotto, che dovesse soffrire di una riduzione, verrà eliminata dal gioco.

Un'unità che si ritira, dovrà spostarsi in una casella vuota che si trova dalla parte di uno dei suoi fianchi o del suo retro. Essa non potrà ritirarsi in avanti (frontalmente).

Eccezione: un'unità attaccata solamente da uno dei suoi fianchi o dal suo retro, potrà ritirarsi anche in direzione del suo fronte.

Una volta che si è spostata, l'unità in ritirata potrà decidere liberamente e gratuitamente quale dovrà essere il suo orientamento.

Ritiro Bloccato: se un'unità non può ritirarsi, verrà ridotta. Se è già ridotta, verrà eliminata.

Il risultato di Disordine si potrà avere solo a causa di un Fuoco dell'Artiglieria (giocando una carta) o di una Carica della Cavalleria (giocando una carta). Un'unità in Disordine non potrà attaccare, non potrà sparare con l'Artiglieria (vedere 11.1) e non potrà effettuare una Carica della Cavalleria (vedere 11.4 e 11.5).

Un'unità in disordine che subisce un altro Disordine, verrà ridotta (e non sarà più disordinata).

Non potete eliminare un'unità giocando una carta di Fuoco dell'Artiglieria. Quindi, un'unità ridotta (oppure un'unità che non ha una Forza Ridotta) che viene Disorganizzata, non si ridurrà ancora e verrà eliminata se sarà l'obiettivo di un Fuoco dell'Artiglieria.

9.6 Ritirata della Cavalleria prima della Battaglia

Quando un'unità di Fanteria si sposta in una casella adiacente a quella di una Cavalleria (e anche se l'unità di Cavalleria dovesse trovarsi già adiacente ad una Fanteria nemica), quest'ultima, prima che succeda qualunque altra cosa, potrebbe ritirarsi, seguendo le regole seguenti. La Fanteria che si sta spostando può muovere in una casella vuota (se ha ancora dei MP), ma a questo punto, il suo movimento è terminato. A causa del movimento della Fanteria, la Cavalleria interessata potrà fare la sua ritirata. Una ritirata non costa nessun MP e la Cavalleria non dovrà ricevere il segnalino di Movimento.

La ritirata della Cavalleria non è permessa quando, dopo la battaglia, una Fanteria nemica dovesse avanzare o ritirarsi in una casella adiacente.

9.7 Esempio di una Battaglia



La Fanteria inglese 3/I Corps, con Piena Forza pari a 4 BP, è sotto attacco. Essa ha il fronte rivolto a sud. Wellington è nelle vicinanze.

La fanteria francese 4/I Corps con un BP pari a 3, con il fronte verso ovest e la Cavalleria 9/2 Corps con un BP pari a 4 e il fronte rivolto a nord, stanno attaccando.

La fanteria 4/I Corps sta attaccando il fianco inglese, così i suoi BP sono raddoppiati (6).

Tuttavia, per attaccare, entrambe le unità francesi dovrebbero attraversare un Rilievo, così i loro BP sono entrambi ridotti di 1, perciò un 5 ed un 3, per un totale di 8 BP francesi, contro i 4 BP inglesi. Ora, entrambe i giocatori rivelano le loro carte Azione e Battaglia che avevano già scelto. Il francese gioca due carte Battaglia, una con 2 BP e un altro con 4 BP, per un totale di 6 BP da aggiungere ai precedenti 8 di base, che portano un totale finale francese a 14 BP.

La Fanteria inglese 3/I Corps è adiacente a Wellington, perciò il giocatore usa la carta "Benefici sul Comando" che gli offre 4 BP (i benefici difensivi concessi da Wellington). Poi, usa un'altra carta con 3 BP. Ciò significa che il giocatore inglese potrà aggiungere 7 BP ai 4 precedenti, che portano un totale finale inglese a 11 BP.

Il 14 del francese è maggiore dell'11 inglese – ma non più del doppio – perciò il francese vince la battaglia.

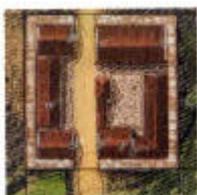
L'inglese decide di ritirare la sua Fanteria 3/I Corps verso nord, lasciando il suo fronte a sud. La fanteria francese 4/I Corps può avanzare nella casella appena conquistata.

Se l'inglese, avesse usato una carta "Fuoco dell'Artiglieria" contro la fanteria francese 9/II Corps, l'avrebbe mandata in disordine e gli avrebbe impedito di attaccare. Questo avrebbe ridotto i BP francesi ad 11 – ciò avrebbe scatenato un pareggio, perciò l'inglese avrebbe vinto e nulla sarebbe successo.



10. I Castelli

Sul campo di battaglia ci sono tre Castelli, tutti eccellenti posizioni difensive. Un'unità può entrare in un Castello come se fosse una normale casella.



I Castelli offrono ai loro occupanti vari benefici difensivi.

Un'unità di Fanteria che si trova all'interno di un Castello, raddoppia i suoi BP (prima di qualunque altro bonus). Inoltre, è considerata avere il fronte su tutti i lati, cioè l'unità non ha nessun fianco e retro. Ciò non viene applicato alla Cavalleria, la quale non riceve nessun beneficio.

Ogni Castello è valutato in Punti Distruzione (CDP). All'inizio della partita, Hougoumont ha 4 CDP, La Haye Sainte ne ha 2, e Frschermont ne ha 1. Durante un attacco ad un Castello, questi CDP non verranno aggiunti ai BP totali. Tuttavia, essi saranno utilizzati per assorbire i colpi. Invece di incappare negli effetti di una Riduzione o di una Ritirata, un'unità perdente all'interno di un Castello sotto attacco, può rimuovere (se vuole) 1 CDP (usate i segnalini CDP per tener traccia di queste perdite) per ogni Riduzione o Ritirata. Solo quando un Castello non ha più CDP, allora il difensore dovrà soffrire una Riduzione o una Ritirata.

La Cavalleria in difesa, dovrà considerare un Castello come se fosse un Villaggio, e non avrà nessun CDP in aiuto.

Giocare una carta "Fuoco dell'Artiglieria" non produce nessun effetto se usata sulle unità all'interno di un Castello – anche se quel Castello non ha più CDP.

Se un'unità si sposta fuori da un Castello, il proprietario potrà scegliere liberamente e gratuitamente il suo orientamento.

Un Castello vuoto può essere liberamente conquistato.

11.0 Le Azioni

Un giocatore può usare una carta per eseguire un'Azione, se tale carta ne ha una a disposizione. Se decide di fare un'Azione, egli non potrà usare quella carta per altri scopi. Usare un'Azione vale nel conteggio delle 5 carte usabili nel round.

11.1 Fuoco dell'Artiglieria

Queste carte possono essere giocate da entrambe i fronti e in qualunque momento. L'attaccante le può usare durante il suo round. Il difensore le può giocare quando vuole, durante il turno avversario e anche durante una battaglia.

Quando viene giocata una carta Fuoco dell'Artiglieria, il proprietario può sparare scegliendo una delle sue unità di Fanteria che non siano Disordinate. Un'unità nemica che si viene a trovare esattamente di fronte ed adiacente all'unità che spara, va automaticamente in Disordine (vedere 9.5). Non potete mai eliminare un'unità usando una carta Fuoco dell'Artiglieria.

11.2 Benefici sul Comando

Queste carte possono essere usate durante una battaglia da entrambe i giocatori. Esse offrono diversi bonus in BP, sia in attacco che in difesa. I BP di bonus saranno applicati a qualunque unità amica si trova nella stessa casella del Comandante e a tutte quelle nelle caselle a lui adiacenti. I benefici sul comando non si estenderanno anche alle unità che si trovano adiacenti ma in diagonale al Comandante, come indicato dalla figura seguente.

Esempio: Wellington offre 4 BP a qualunque unità in difesa, mentre Napoleone ne offre 2 a tutte quelle in attacco. Non ci sono carte Comando prussiane.



11.3 Bonus d'Elite

Queste carte possono essere giocate da entrambi i giocatori durante una battaglia. Se gioca una carta Elite in una battaglia, un giocatore può raddoppiare i BP di qualunque unità di Elite che ha in battaglia. Per poter avere i bonus di Elite, un giocatore deve usare una carta Elite.

Entrambe i giocatori potranno usare queste carte nella stessa battaglia. Il bonus verrà applicato prima di qualunque altro effetto.

Tra le carte Prussiane non ci sono carte Bonus d'Elite perché i prussiani non hanno unità d'Elite.

11.4 Carica della Cavalleria

Durante il suo round, un giocatore può usare questa carta. Essa permette a una qualunque unità di Cavalleria, senza l'uso di altre carte, di spostarsi di una o due caselle senza cambiare orientamento, ed attaccare un'unità nemica adiacente. L'unità che carica non può iniziare già adiacente al suo obiettivo, ed è obbligata ad attaccare. La carta non può essere usata contro unità che si trovano nei Boschi, Villaggi o Castelli, e l'unità che carica non può muovere attraverso un Fiume o un Rilievo, benché possa attaccare attraverso simili bordi.

L'unità che utilizza la Carica della Cavalleria riceverà subito dopo il segnalino di Movimento. Una Cavalleria che ha un segnalino di Movimento, può fare una Carica di Cavalleria! Le Cavallerie in Disordine non possono caricare.

Una Carica di Cavalleria può usare solo un'unità di Cavalleria, e non potrà combinare il suo attacco con altre unità.

Se una Cavalleria Pesante esegue una Carica, allora **triplica** i suoi BP. Se una Cavalleria Leggera esegue una Carica, allora **duplica** i suoi BP.

Eccezione: i bonus sulla Carica di Cavalleria non sono applicati ad una Cavalleria che attacca il fronte di una Fanteria, sebbene possa utilizzare la carta di Carica per lanciare quell'attacco. In questo caso, semplicemente non riceverà il bonus. Il bonus non si applica sulla Cavalleria nemica.

Le uniche carte che entrambi i giocatori posso utilizzare in battaglia sono le carte d'Elite – altrimenti una battaglia sarà condotta normalmente.

Indipendentemente dal risultato, dopo una Carica la Cavalleria è in Disordine.

11.5 La Cavalleria Nemica deve Caricare

Quando viene giocata questa carta, il giocatore attivo sceglie una qualsiasi unità di Cavalleria nemica che sia in posizione adeguata per lanciare una Carica (vedere 11.4 per le condizioni di Carica) contro una delle sue unità, e la obbliga a caricare, indicando anche l'obiettivo.

Non si potranno scegliere le unità di Cavalleria nemiche che sono in Disordine. Tuttavia, il giocatore inglese/alleato può scegliere un'unità francese e obbligarla a caricarne una prussiana, e il giocatore prussiano potrà scegliere un'unità francese e obbligarla ad attaccarne una inglese/alleata.

Nota: questa carta dovrebbe essere giocata solo quando la carica potrebbe portare degli svantaggi al nemico, ad esempio contro un'unità di fanteria molto grande che si trova dietro ad un Rilievo, ecc. Naturalmente, il giocatore francese non potrà usare questa carta per obbligare una Carica da una Cavalleria prussiana contro una inglese, ecc.

11.6 Radunare

Il giocatore che usa questa carta può fare due cose: rimuovere un segnalino di Disordine da 2 delle sue unità, indipendentemente da dove esse siano dislocate, oppure rigenerare un'unità Ridotta che non si trovi adiacente ortogonalmente a qualche unità nemica, riportandola a Piena Forza.

Nota:

- Un'unità che si è spostata o che abbia attaccato non può essere Radunata nello stesso round.
- Un'unità che è stata Radunata non può spostarsi o attaccare nello stesso round.

Fino alla fine del round corrente, piazzate un segnalino di Raduno su ogni unità interessata.

11.7 La Salute di Napoleone

Nel suo round, quando il giocatore inglese/alleato usa questa carta come Azione, può pescare a caso due carte dalla mano del giocatore francese e, senza guardarle, le dovrà scartare. I prussiani non hanno questo tipo di carta nel loro mazzo.

12.0 I Comandanti

I Comandanti sono i pezzi del gioco che si trovano in posizione eretta. Essi sono le uniche unità che possono trovarsi in un riquadro che contiene già un'altra unità (Fanteria o Cavalleria), oppure in una casella vuota.

Se un'unità nemica si sposta in una casella adiacente a quella dove si trova un Comandante solitario, tale Comandante dovrà essere spostato nella casella più vicina a quella in cui si trova un'unità amica (a scelta del proprietario se dovessero esserci 2 o più caselle equidistanti).

Qualunque Comandante che dovesse trovarsi in una Casella che contiene un'unità che deve ritirarsi, dovrà ritirarsi. Se quell'unità dovesse essere eliminata, spostate semplicemente il Comandante nella casella più vicina a quella in cui si trova un'altra unità amica.

I Comandanti non possono mai essere eliminati dal gioco.

I Comandanti possono spostarsi più d una volta per round, pagando solo 1 MP per casella.

I Comandanti non possono mai avanzare dopo una vittoria.



13.0 Vincere la Partita

13.1 Gli Scenari

Nel gioco ci sono due scenari: le Partite Brevi (4 turni di gioco) e quelle Lunghe (7 turni di gioco). Entrambi gli scenari usano lo stesso piazzamento iniziale delle truppe (vedere 3.1). Tuttavia, il gioco Breve esclude tutte le unità e le carte prussiane.

13.2 Vincere una Partita Breve

Il giocatore francese vince se, al termine del 4° turno di gioco, occupa oppure è stato l'ultimo ad occupare:

- Hougoumont, La Haye Sainte e Frischermont (tutti e tre i Castelli), oppure
- due dei Castelli della mappa, e Mt. St. Jean.

Se non soddisfa queste richieste, il vincitore sarà il giocatore inglese/alleato.

13.3 Vincere una Partita Lunga

I giocatori ricevono dei Punti Vittoria se alla fine della partita hanno eliminato – rimosso dal gioco – delle unità nemiche che occupavano caselle specifiche. Per 'occupare una casella specifica', è sufficiente essere l'ultimo giocatore ad essere entrato in essa.

Un giocatore guadagna dei VP pari al valore di Forza Piena di ogni unità eliminata (tenete da parte le unità eliminate). Le unità Ridotte non sono considerate.

Esempio: l'unità di Fanteria 3/I Corps viene eliminata. Il giocatore francese riceve 4 VP.

Ogni giocatore (a seconda se è francese o inglese) guadagna dei VP se occupa alla fine del gioco le seguenti caselle, in base alla tabella seguente:

Casella	VP francesi	VP inglesi
Mt. St. Jean	15	0
Hougoumont	5	10
La Haye Sainte	5	5
Ogni casella in Plancenoit (ce ne sono 3)	0	2

Entrambe i giocatori totalizzano i loro VP. Il giocatore/fazione con più VP, vince la partita. Se entrambi hanno lo stesso numero di VP, la partita è patta.

Nota: anche in una partita con 3 giocatori, solo un fronte può vincere, cioè l'inglese/alleato e il prussiano vincono o perdono assieme.