

# AGE of NAPOLEON 1805-1815

*Il regolamento spiegato  
con domande & risposte*

Traduzione del file originale creato da:  
Towerwood (zip4) su BGG

Versione 1.0 - 13/11/2013  
by Francesco Meucci (kikki)

## Indice

### 1 Primi passi

- 1.1 Cosa c'è sulla mappa?
- 1.2 Organizzazione militare delle armate
- 1.3 Assetto politico dei paesi
- 1.4 Sequenza di gioco

### 2 Fase Diplomazia

- 2.1 Cosa accade in questa fase?
- 2.2 Come si giocano le carte diplomazia?
- 2.3 Quali paesi possono essere influenzati dalla diplomazia?
- 2.4 Cosa accade quando un paese diventa neutrale?
- 2.5 Cosa accade quando un paese cessa di essere neutrale?

### 3 Fase dell'insurrezione

- 3.1 Cosa accade in questa fase?
- 3.2 In che modo un'insurrezione viene domata, e quali sono le conseguenze?
- 3.3 In che modo un'insurrezione ha successo, e quali sono le conseguenze?

- 3.4 Come è possibile causare una nuova insurrezione in un paese?
- 3.5 In quali paesi può essere scatenata un'insurrezione?
- 3.6 Cosa accade in seguito allo scoppio di una nuova insurrezione?

### 4 Fase strategica

- 4.1 Cosa accade in questa fase?
- 4.2 Quando deve essere rimescolato il mazzo?
- 4.3 Per quali paesi si ricevono carte?
- 4.4 Quante carte si ricevono?

### 5 Fase dei rinforzi

- 5.1 Cosa accade in questa fase?
- 5.2 Da quali paesi si ricevono rinforzi?
- 5.3 Quanti rinforzi si ricevono?
- 5.4 Dove è possibile schierare un corpo?
- 5.5 Come posso riportare alla piena efficienza i miei corpi esausti?

### 6 Fase della campagna

- 6.1 Cosa accade in questa fase?
- 6.2 Quando è possibile muovere un'armata?
- 6.3 Dove può muovere un'armata?
- 6.4 Come si possono muovere le armate?
- 6.5 Quando un corpo è soggetto ad Attrito da Marcia?
- 6.6 Quando vengono applicate le conseguenze dell'attrito da marcia?
- 6.7 Come si applica l'attrito da marcia?
- 6.8 Come si può attaccare un'armata?
- 6.9 Come ci si può difendere da un attacco?
- 6.10 Come si risolve una battaglia?
- 6.11 Cosa accade al vincitore e allo sconfitto dopo una battaglia?
- 6.12 Quando avviene una violazione della neutralità?

- 6.13 Cosa accade in caso di violazione di neutralità?

### 7 Fase della resa

- 7.1 Cosa accade in questa fase?
- 7.2 In quale ordine deve essere verificata la resa?
- 7.3 Quando avviene la resa di un paese minore?
- 7.4 Cosa accade quando un paese minore si arrende?
- 7.5 Quando avviene la resa di un paese maggiore?
- 7.6 Cosa accade quando un paese maggiore si arrende?

### 8 Fase dell'attrito invernale

- 8.1 Cosa accade in questa fase?
- 8.2 Quali armate soffrono l'attrito invernale?
- 8.3 Quanti corpi vengono persi?
- 8.4 Quali corpi vengono persi?

### 9 Fase controllo vittoria

- 9.1 Cosa accade in questa fase?
- 9.2 Quando la Francia ottiene una vittoria marginale?
- 9.3 Quando la Francia ottiene una vittoria decisiva?
- 9.4 Quando la Coalizione ottiene una vittoria marginale?
- 9.5 Quando la Coalizione ottiene una vittoria decisiva?

## 1 Primi passi

### 1.1 Cosa c'è sulla mappa?

1. 6 paesi maggiori: Francia (blu), Inghilterra (rosso), Prussia (nero), Austria (bianco), Russia (verde) e Spagna (giallo).  
Eccetto l'Inghilterra, ognuno di questi paesi maggiori consiste di varie aree: quella contenente la bandiera è chiamata Area della Capitale.
2. 13 paesi minori (in grigio), tutti formati da un'unica area.
3. Due aree sulla mappa sono "adiacenti" quando condividono un confine comune. Non è molto chiaro dalla mappa, ma Holland e Hannover sono aree adiacenti. Anche la Danimarca e la Svezia sono considerati paesi adiacenti ai fini del gioco.
4. Le aree adiacenti a un tratto di mare sono dette "aree costiere". In queste aree possono arrivare rinforzi dalla Marina Reale.  
Eccezione: le aree che costeggiano il Mar Nero.  
Chiarimento: la Westfalen non è un'area costiera.
5. Alcune aree riportano il simbolo "montagna" o "palude" (per esempio Tirolo e Polesia). In queste aree le armate possono soffrire l'attrito da marcia.
6. Le aree il cui nome è scritto in bianco sono chiamate "aride" e armate

composte da 3 o più corpi possono soffrire attrito invernale in queste aree. Esempio: Polen.

7. Tirolo, Dalmatien, Poland e Sachsen sono aree speciali. Le prime due appartengono all'Austria, le altre due alla Prussia. Quando il giocatore Francese gioca la carta "Territorial Concessions" queste aree vengono distaccate dal loro paese maggiore di appartenenza, diventando Domini Francesi e comportandosi come paesi minori indipendenti (potendo quindi essere conquistati o diventare insorti). Quando sia l'area distaccata, sia il paese maggiore sono sotto il controllo della Coalizione, l'area distaccata torna a far parte del paese maggiore.

### 1.2 Organizzazione militare delle armate

1. Una tessera "corpo" rappresenta un comandante, il suo staff militare e 40.000 soldati.
2. Su ogni tessera sono riportati 3 numeri. Da sinistra a destra, sono detti:
  - "Valore di battaglia" (BR-Battle Rating);
  - "Valore di movimento" (MR-Movement Rating);
  - "Valore di comando" (SR-Seniority Rating).Questi valori sono usati principalmente nella fase di campagna. Il primo misura l'abilità in battaglia, il secondo determina di quanto può muovere un corpo e il terzo valore determina quanti

corpi (incluso il suo) un comandante può muovere o ingaggiare in battaglia. Per maggiori informazioni vedi la fase campagna in dettaglio.

3. I corpi che appartengono alla propria parte (sia Francesi sia della Coalizione) sono chiamati "corpi amici" (friendly corps) anche se hanno una diversa nazionalità.
4. I corpi amici che occupano la stessa area devono sempre essere impilati insieme in una "armata".  
Il comandante con il maggior Valore di Comando (SR) prende automaticamente il comando dell'armata e deve essere messo in cima alla pila.  
In caso di due o più comandanti con valori uguali, il giocatore può designare uno di questi come comandante.
5. Un giocatore può, in qualsiasi momento, guardare le pile delle proprie armate, ma non può mai guardare quelle dell'avversario.
6. Un'armata può contenere un numero illimitato di corpi. Attenzione, però: il numero di corpi che possono essere mossi o ingaggiati in una battaglia non può mai eccedere il Valore di Comando (SR) del proprio leader di armata. I corpi in eccesso devono essere lasciati indietro quando si muove o lasciati inutilizzati in battaglia.
7. Ogni corpo ha un lato di "piena efficienza", con numeri bianchi, e un lato "esausto" con numeri rossi. I corpi

diventano esausti per attrito da marcia o dopo un combattimento. Le armate possono contenere corpi in entrambi gli stati.

8. Un corpo può trovarsi:
  - a) sulla plancia
  - b) nelle "riserve" vicino ad essa
  - c) fuori dal gioco e quindi riposto nella scatola.Quest'ultima possibilità si avvera quando un corpo viene permanentemente rimosso dopo il combattimento, a causa di attrito da marcia o a causa di attrito invernale.
9. I paesi maggiori hanno corpi del loro stesso colore (es: corpi bianchi per l'Austria).  
Un corpo riportante il nome di un'area non appartiene al paese maggiore, anche se ne ha lo stesso colore.
10. Un corpo riportante il nome di un'area viene detto "alleato minore" ed è disponibile per lo schieramento solo quando il giocatore controlla sia quella particolare area, sia il paese maggiore dello stesso colore del corpo.  
Esempio: il corpo bianco "Wrede", che riporta il nome dell'area Bayern, è disponibile solo quando si controllano sia il Bayern che l'Austria.
11. La cosiddetta "area di casa" (home area) di un corpo è un'area della stessa nazionalità del corpo.  
Per quanto riguarda gli "alleati minori", l'area di casa è indicata direttamente sulla tessera corpo. Esempio: "Wrede" ha nazionalità Bavarese (Bayern) e non

Austriaca. Il Bayern è quindi la sua area di casa; "Beresford" è Portoghese e non Britannico. La sua area di casa è di conseguenza il Portogallo, etc.

12. Se viene persa l'area di casa dell'alleato minore, o il paese maggiore da cui dipende, il corpo dell'alleato minore deve essere immediatamente rimosso dalla plancia e posto nelle riserve.
13. I corpi che riportano come testo "Radetzky", "Stein", "Insurrection" o "Invasion" diventano disponibili solo dopo che specifici eventi si sono verificati, o certe carte sono state giocate. Vedi la fase dei rinforzi per ulteriori informazioni.

### 1.3 Assetto politico dei paesi

1. Un paese, in base al suo allineamento diplomatico può essere: membro della Coalizione, Alleato della Francia, Dominio Francese, Paese Neutrale, Paese Neutrale Occupato, Paese Insorto.  
L'Inghilterra è sempre un membro della Coalizione, la Francia non può mai esserlo.  
Non possono esserci insurrezioni in Inghilterra e/o in Francia.
2. L'allineamento diplomatico si applica sempre all'intero paese. Aree differenti dello stesso paese non possono avere allineamenti diplomatici differenti, anche se sono occupati da armate nemiche. Questa regola non si applica alle aree distaccate, in quanto, di fatto,

non più appartenenti al paese maggiore.

3. La definizione di paese "sotto controllo" si riferisce al controllo diplomatico e non all'occupazione militare.
4. I paesi **Membri della Coalizione**, sono contraddistinti dal segnalino coalizione. Forniscono al giocatore della Coalizione corpi militari e carte. Possono essere conquistati o riallineati diplomaticamente dal giocatore francese.  
Rappresentano un'eccezione i paesi precedentemente insorti, che sono resistenti al riallineamento diplomatico.
5. Gli **Alleati della Francia** sono contraddistinti dal relativo segnalino. Forniscono al giocatore francese corpi militari e carte. Possono essere conquistati o riallineati diplomaticamente dal giocatore della Coalizione.
6. I **Domini Francesi** sono contraddistinti dal relativo segnalino. Forniscono al giocatore francese corpi militari e carte. Possono essere conquistati, ma sono resistenti al riallineamento diplomatico.  
Il giocatore della Coalizione può fomentarvi insurrezioni.
7. I **Paesi Neutrali** sono contraddistinti dal relativo segnalino. Non forniscono carte né corpi militari.

Possono essere conquistati o diplomaticamente riallineati. Tuttavia, la violazione della neutralità causa automaticamente il loro riallineamento diplomatico all'altra fazione.

8. I **Paesi Neutrali Occupati** sono paesi maggiori che sono stati conquistati militarmente e costretti ad essere neutrali. Sono contraddistinti dal relativo segnalino e si comportano come i normali paesi neutrali, fatta eccezione per il fatto che il conquistatore non viola mai la loro neutralità fintanto che ha almeno un corpo nell'area della capitale.
9. I **Paesi Insorti** sono contraddistinti dal relativo segnalino. Forniscono al giocatore della Coalizione un ridotto numero di carte e corpi che possono essere utilizzati per garantire il successo dell'insurrezione. Questi paesi diventano permanentemente resistenti alla diplomazia francese, anche quando l'insurrezione è terminata.

#### 1.4 Sequenza di gioco

Il gioco è suddiviso in anni, ed ogni anno è composto da 8 fasi consecutive:

1. **Fase Diplomazia:** nella quale vengono giocate le carte per riallineare diplomaticamente i paesi

2. **Fase dell'insurrezione:** nella quale si determina l'esito delle insurrezioni in corso e se ne causano di nuove
3. **Fase strategica:** nella quale si scartano le carte rimanenti e se ne pescano di nuove
4. **Fase dei rinforzi:** nella quale si schierano nuovi corpi, si riportano i corpi esausti alla loro piena efficienza e si rimpatriano i prigionieri di guerra
5. **Fase della campagna:** nella quale si muovono le armate e si combattono le battaglie. E' suddivisa in 6 round.
6. **Fase della resa:** nella quale i paesi occupati dal nemico si devono arrendere
7. **Fase dell'attrito invernale:** nella quale vanno rimossi corpi che hanno sofferto l'attrito invernale, se ce ne sono
8. **Fase controllo vittoria:** nella quale si controlla se una delle parti ha ottenuto le condizioni di vittoria

Utilizzare i segnalini anno e fase per tenere traccia del tempo che passa.

Nel gioco sono presenti 55 carte, usate da entrambi i giocatori. Una carta può essere giocata solo durante la fase/le fasi indicata/indicate sulla carta stessa. Le carte giocate vengono messe a faccia in su nel mazzo degli scarti, che può essere controllato in qualsiasi momento.

Non appena *Britannia*, *Continental System*, *Napoleonic Dynasty*, *Radetzky*, *Stein*, o *Territorial Concessions* vengono scartate, il giocatore avversario può prenderle scartando in cambio una carta dalla propria mano. Queste carte sono riconoscibili dal titolo scritto in rosso.

Quando le carte *Britannia*, *Stein* o *Radetzky* vengono giocate, mettere il rispettivo segnalino sulla plancia come promemoria. Il segnalino *Britannia* viene messo sulla plancia - ed il relativo effetto si attiva - anche quando né *Austria*, né *Prussia* né *Russia* sono membri della Coalizione.

Nel periodo 1805-1810, il giocatore francese decide chi gioca per primo nella fase diplomazia e nella fase della campagna. Durante il periodo 1811-1815 tale decisione spetta al giocatore della Coalizione.

Nella fase della campagna, il giocatore che inizia nel primo round deve iniziare anche negli altri round.

Di seguito, ognuna delle 8 fasi è spiegata in dettaglio.

## 2 Fase Diplomazia

### 2.1 Cosa accade in questa fase?

Nel seguente ordine:

1. Giocare carte diplomazia
2. Cambiare di conseguenza i segnalini allineamento

3. Rimuovere i corpi dei paesi che sono diventati neutrali e porli nelle riserve
4. Schierare i corpi di casa dei paesi che non sono più neutrali

## 2.2 Come si giocano le carte diplomazia?

1. La fase viene giocata a turno tra i giocatori
2. In un turno, il secondo giocatore può cancellare un'azione diplomatica del primo giocatore giocando una carta opposta sullo stesso paese, prima che gli effetti della prima carta siano applicati.
3. Se il secondo giocatore non può o non vuole prevenire l'azione diplomatica del primo giocatore, gli effetti vengono applicati e non possono essere più cambiati nella fase diplomatica corrente.

## 2.3 Quali paesi possono essere influenzati dalla diplomazia?

1. **Francia:** può influenzare tutti i paesi eccetto: Britannia, paesi insorti o ex-insorti, paesi neutrali occupati dalla Coalizione.

**Coalizione:** può influenzare tutti i paesi eccetto: Francia, Domini Francesi, paesi neutrali occupati da corpi controllati dai Francesi.

2. La Francia può trasformare in Alleati Francesi Prussia, Austria o Russia solo

se occupa le rispettive aree delle capitali.

3. Se il Tirolo è un Dominio Francese, può essere indirettamente influenzato riallineando l'Austria alla Coalizione. In tal caso, il Tirolo diventa un nuovo paese insorto nella seguente fase dell'insurrezione.

## 2.4 Cosa accade quando un paese diventa neutrale?

1. Rimuovere i suoi corpi dalla plancia e porli nelle riserve
2. I corpi stranieri che occupano la sua area, da ora in poi devono tenere conto della regola sulla violazione della neutralità

## 2.5 Cosa accade quando un paese cessa di essere neutrale?

La parte che ha preso il controllo del paese può immediatamente schierare i corpi nella loro area di casa come se si trovasse nella fase dei rinforzi

## 3 Fase dell'insurrezione

### 3.1 Cosa accade in questa fase?

Nel seguente ordine:

1. Determinare se le insurrezioni in corso hanno successo o falliscono.
2. Causare nuove insurrezioni giocando le relative carte.

3. Rimuovere i corpi dei nuovi paesi insorti dalle loro aree di casa e porli nelle riserve.

4. I corpi dei nuovi paesi insorti che condividono le stesse aree dei corpi controllati dalla Francia devono immediatamente combatterli, esattamente come se ci si trovasse nella fase della campagna.

### 3.2 In che modo un'insurrezione viene domata, e quali sono le conseguenze?

1. Un'insurrezione viene domata quando non ci sono più corpi degli insorti sulla plancia, e più di metà delle aree di un paese insorto – inclusa l'area della capitale – sono occupate da corpi controllati dai francesi.
2. Il paese diventa così un Dominio Francese, e il relativo segnalino viene posto sopra il segnalino insurrezione.

### 3.3 In che modo un'insurrezione ha successo, e quali sono le conseguenze?

1. Un'insurrezione ha successo quando nel paese non sono più presenti corpi controllati dalla Francia.
2. Il paese diventa così un membro della Coalizione, e il relativo segnalino viene posto sopra il segnalino insurrezione.
3. Diversamente, il segnalino insurrezione viene rimosso dal Tirolo se l'insurrezione ha avuto successo in quel paese e se il Tirolo viene di nuovo annesso all'Austria. Questo accade

automaticamente quando entrambi sono membri della Coalizione.

### **3.4 Come è possibile causare una nuova insurrezione in un paese?**

1. Giocando carte insurrezione in quel paese
2. Se il Tirolo è un Dominio Francese e l'Austria un paese insorto o un membro della Coalizione, una nuova insurrezione è automaticamente scatenata in Tirolo.

### **3.5 In quali paesi può essere scatenata un'insurrezione?**

In qualsiasi Dominio Francese e in qualsiasi paese neutrale occupato da corpi controllati dai francesi.

### **3.6 Cosa accade in seguito allo scoppio di una nuova insurrezione?**

1. Rimpiazzare il segnalino Dominio Francese o Paese neutrale con un segnalino insurrezione.
2. Rimuovere tutti i corpi del paese insorto schierati al di fuori delle proprie aree di casa e porli nelle riserve
3. I corpi insorti che condividono le stesse aree interne al loro paese con corpi controllati dai Francesi devono immediatamente iniziare un combattimento, come se ci si trovasse nella fase della campagna.

## **4 Fase Strategica**

### **4.1 Cosa accade in questa fase?**

Nel seguente ordine:

1. Giocare carte strategiche
2. Scartare tutte le carte rimanenti
3. Se richiesto, rimescolare il mazzo rimanente con gli scarti
4. Pescare nuove carte (vedi Foglio Aiuto Giocatore 1)
5. Giocare carte strategiche.

### **4.2 Quando deve essere rimescolato il mazzo?**

Se nel turno di gioco precedente un paese maggiore si è arreso o se il mazzo di pesca si è esaurito, rimescolare il mazzo includendo gli scarti.

### **4.3 Per quali paesi si ricevono carte?**

1. Francia: si ricevono carte per la Francia, gli Alleati e i Domini Francesi
2. Coalizione: si ricevono carte per i membri della Coalizione e i paesi maggiori attualmente insorti
3. Nessuno riceve carte per i paesi minori insorti e i paese neutrali (non)occupati

### **4.4 Quante carte si ricevono?**

1. Vedi tabella sul Foglio di Aiuto Giocatore 1
2. Non si possono ricevere più di 10 o meno di 6 carte.

## **5 Fase dei rinforzi**

### **5.1 Cosa accade in questa fase?**

Nel seguente ordine:

1. Scelta e schieramento dei corpi dalla riserva alla plancia di gioco
2. I corpi esausti tornano alla loro piena efficienza
3. I corpi nel Box Prigionieri vengono rimpatriati e posti nelle riserve

### **5.2 Da quali paesi si ricevono rinforzi?**

1. Francia: riceve rinforzi dalla Francia, dagli Alleati Francesi e dai Domini Francesi
2. Coalizione: riceve corpi dai membri della coalizione e da ogni paese maggiore insorto
3. I corpi degli alleati minori Bayern, Sverige e Sachsen, rispettivamente dei paesi maggiori Austria, Russia e Prussia possono essere schierati solo se entrambi i paesi (minore e maggiori) sono sotto controllo.
4. I 5 corpi austriaci Radetzky, i 6 corpi prussiani Stein e i 4 corpi spagnoli "insurrezione" vengono messi nelle

riserve non appena le relative carte sono giocate (per Radetzky e Stein) e/o la Spagna diventa paese insorto. Le carte Radetzky/Stein possono essere giocate solo se l'Austria/la Prussia si sono arrese almeno una volta.

5. Se la Russia non è stata invasa, il giocatore che la controlla può mettere i corpi Russi "invasion" nelle riserve per mantenere il numero totale di corpi russi (schierati sulla plancia + riserve) a 8. Non appena la Russia viene invasa, tutti i rimanenti corpi russi "invasion" devono essere messi nelle riserve.

### 5.3 Quanti rinforzi si ricevono?

1. Vedere sul Foglio Aiuto Giocatore 1.
2. Per gli alleati minori: arrotondare sempre per difetto
3. I corpi minori alleati di Austria, Russia e Prussia vanno considerati per il limite di mobilitazione di questi paesi. I corpi minori alleati di Francia e Coalizione sono soggetti a limiti separati  
Es: Reynier non si aggiunge al limite di mobilitazione della Francia, ma Sachsen-Weimar si aggiunge a quello della Prussia.

### 5.4 Dove è possibile schierare un corpo?

1. In un'area di casa di quel corpo libera da nemici. L'area di "casa" è determinata dal colore del corpo o - per

gli alleati minori - dall'area scritta sul segnalino del corpo.

2. Eccezione: dopo una violazione della neutralità (vedi Fase della Campagna) il corpo può essere anche schierato in un'area di casa occupata dal nemico.
3. La Francia può anche schierare in aree insorte libere da nemici che sono adiacenti ad un'area francese libera da nemici.
4. La Coalizione può schierare anche in un'area costiera controllata e libera da nemici se il segnalino Britannia si trova sulla plancia.
5. Se nessun'area è idonea, nessun rinforzo può essere schierato.

### 5.5 Come posso riportare alla piena efficienza i miei corpi esausti?

Scartando (non giocando) una carta per armata (qualsiasi numero di corpi comprenda) tutti i corpi di quell'armata vengono riportati alla loro piena forza.

## 6 Fase della Campagna

### 6.1 Cosa accade in questa fase?

In questa fase è possibile muovere le armate, combattere, ritirarsi, intercettare. In questa fase si può anche subire l'attrito da marcia.

### 6.2 Quando è possibile muovere un'armata?

1. In ogni round di campagna è possibile (ma non obbligatorio) muovere un'armata. Giocare una carta Campagna Maggiore ("major campaign") permette di muovere fino a 3 armate. Una carta campagna maggiore non può essere giocata dopo aver già mosso un'armata nel round corrente.
2. In risposta al movimento nemico è possibile tentare un'intercettazione o una ritirata. Dopo una battaglia, lo sconfitto deve ritirarsi.
3. Ogni corpo può muovere solo una volta per round (e quindi anche in caso di campagna maggiore). Intercettare e ritirarsi contano come un movimento, mentre il ritiro a seguito di sconfitta in battaglia no.

### 6.3 Dove può muovere un'armata?

1. Sia la Francia che la Coalizione possono muovere via terra. Anche i movimenti tra Svezia e Danimarca sono considerati movimenti di terra.
2. Se la Danimarca e/o la Svezia sono membri della Coalizione, il giocatore Francese non può muovere le proprie armate tra i due paesi.
3. Se il segnalino Britannia si trova sulla plancia, la Coalizione può muovere 1 corpo via mare, al posto del movimento via terra.
4. Durante i 2 round di campagna invernale il Mar Baltico è congelato,

permettendo ad entrambi gli schieramenti di muovere via terra tra Svezia e Lituania. Il Mar Baltico conta come un'area. Di conseguenza il movimento via mare sul Baltico è impossibile.

5. I corpi insorti non possono muovere più di un'area fuori dal loro paese di appartenenza. Non possono attaccare al di fuori del proprio paese, fatta eccezione per l'azione di intercettazione in un'area adiacente.

#### **6.4 Come si possono muovere le armate?**

1. Scartare 1 carta per muovere un'armata. Il primo movimento/intercettazione della campagna è gratis (non occorre scartare una carta). Anche la ritirata è gratis.
2. Un'armata può muovere un numero massimo di corpi pari al valore di comando del leader.
3. Un'armata in movimento o ritirata può lasciare o incorporare uno o più corpi durante il movimento, fintanto che il numero di corpi dell'armata non superi il valore di comando del leader.
4. Il movimento consentito (= il numero di spazi adiacenti in cui un'armata può muovere) è uguale al valore di movimento del leader, più:  
-1 se siamo in inverno  
-1 se attacchi o intendi attaccare un'armata, anche se il nemico ingaggiato si

ritira, ma non se sei intercettato, e non se devi combattere perché il movimento ha violato la neutralità

-1 se soggetto a una carta fango ("mud")  
-1 se il movimento avviene giocando una carta Marcia Forzata ("forced march")

5. Un'armata in movimento si deve fermare quando il suo valore di movimento è esaurito e/o quando entra in un'area con corpi nemici.
6. I corpi in movimento possono essere soggetti ad attrito da marcia.

#### **6.5 Quando un corpo è soggetto ad Attrito da Marcia?**

Quando si verifica almeno una delle seguenti condizioni:

1. Quando il corpo muove nella sua 3° area
2. Quando il corpo muove nella sua 4° area
3. Quando il corpo muove in un'area durante una Marcia Forzata
4. Quando il corpo muove in un'area di montagna o di palude
5. Quando il corpo muove in un'area durante un round di campagna in inverno

#### **6.6 Quando vengono applicate le conseguenze dell'attrito da marcia?**

1. Subito dopo l'entrata in un'area che causa l'attrito da marcia
2. Prima di continuare a muovere nell'area successiva
3. Prima che una ritirata, intercettazione, o battaglia abbiano luogo, e prima di provare ad inseguire un nemico che si sta ritirando

Chiarimento: Se un'armata diventa esausta a causa di attrito da marcia, la riduzione della sua capacità di movimento ha effetto immediato.

#### **6.7 Come si applica l'attrito da marcia?**

Al verificarsi di ognuna delle 5 cause di attrito da marcia elencate sopra, procedere nel seguente ordine:

1. Contare il numero di corpi esausti che devono soffrire l'attrito da marcia e tirare un dado.
2. Verificare sulla tabella dell'Attrito da Marcia sul Foglio di Aiuto 2 quanti corpi esausti vengono persi.
3. Il giocatore che controlla questi corpi sceglie quali perdere fra essi. I corpi persi vengono messi nel Box Prigionieri o - se ci troviamo in inverno - definitivamente rimossi dal gioco.
4. I Corpi con piena efficienza che hanno subito attrito da marcia per la causa corrente vengono girati diventando esausti.

Chiarimento: Un corpo in piena efficienza che subisce attrito da marcia per più di una causa, diventa esausto a seguito della prima e viene contato come tale per le altre eventuali cause, potendo quindi essere eliminato a causa di attrito da marcia.

### **6.8 Come si può attaccare un'armata?**

1. Se un'armata nemica entra in un'area adiacente ad una dove si possiede un'armata, è possibile tentare di intercettarla con uno o più corpi, forzando quindi una battaglia. Per effettuare l'intercettazione deve essere scartata una carta. E' permesso solamente se:
  - 1) Il nemico non possedeva corpi già schierati nell'area in cui si intercetta
  - 2) Il Valore di Movimento del leader originale dell'armata che intercetta è maggiore o uguale a quello del leader nemico. E' possibile intercettare simultaneamente con più armate adiacenti, alla stessa condizione (valore di movimento non inferiore) e al costo di una carta per armata. La parte che intercetta può scegliere se agire come attaccante o difensore in battaglia
2. E' possibile muovere un'armata verso un'area occupata da un'armata nemica. Se questa prova la ritirata è possibile seguirla per quanto permesso dal valore di movimento, senza dover spendere carte. Se il nemico lascia corpi in retroguardia, bisogna fermarsi a combatterli. Se non c'è retroguardia è possibile anche deviare verso un'altra area se si hanno abbastanza punti movimento rimanenti.

3. Se un'armata nemica adiacente manda rinforzi all'armata che difende, è possibile rinforzare anche la propria armata attaccante con uno o più corpi amici di stanza in aree adiacenti, a patto che i leader di queste armate abbiano valore di movimento uguale o superiore a quello del leader dell'armata nemica adiacente. Questo viene considerato come intercettazione e costa una carta per armata mossa.

### **6.9 Come ci si può difendere da un attacco?**

1. Se il Valore di Movimento del leader difensore è maggiore o uguale a quello del leader attaccante, è possibile ritirarsi verso un'area adiacente libera da nemici, fatta eccezione per quella da cui è stato sferrato l'attacco. Se l'attaccante insegue, si può continuare la ritirata per quanto permesso dal valore di movimento. E' possibile anche lasciare corpi lungo la ritirata come retroguardia. Se l'attaccante entra nella stessa area della retroguardia, si deve fermare e iniziare una battaglia. Ritirarsi non richiede di scartare carte. Un'armata non si può ritirare da un'intercettazione nemica, o da un attacco proveniente da una seconda armata attaccante nel caso di Campagna Maggiore.
2. Se il segnalino Britannia è sulla plancia, il giocatore della Coalizione può anche ritirare un corpo per round

via mare, verso un'area libera da nemici.

3. E' possibile rinforzare una volta l'armata che è stata attaccata, con uno o più corpi amici di stanza in aree adiacenti, a patto che i leader di queste armate abbiano valore di movimento uguale o superiore a quello del leader dell'armata attaccante. Questo viene considerato come intercettazione e costa una carta per armata mossa. Questi rinforzi "di supporto" non possono essere ritirati.

### **6.10 Come si risolve una battaglia?**

Nel seguente ordine:

1. Dopo che tutti i movimenti / intercettazioni / ritirate (anche in caso di campagna maggiore) sono stati completati e dopo aver applicato gli effetti dell'attrito da marcia, porre tutti i corpi che si vogliono ingaggiare in battaglia dalla plancia al box battaglia.
2. Ogni parte sceglie uno o più corpi da ingaggiare in battaglia. Il numero non può eccedere il valore di comando del leader. Il leader stesso può non essere impiegato in battaglia. L'attaccante rivela per primo quali corpi vuole impiegare in battaglia. Segue il difensore.
3. Ciascun contendente determina la forza di battaglia dei corpi ingaggiati, che corrisponde al totale del valore di battaglia, più:

+1 per i corpi che combattono nella loro area di casa  
-2 per i corpi che attaccano alla fine di un movimento navale  
e somma il valore di battaglia di tutti i corpi ingaggiati.

4. Successivamente si giocano le Carte Battaglia: prima l'attaccante, poi il difensore. Per gli scopi delle carte battaglie, la nazionalità di un corpo è determinata dal suo colore. Questo vale anche per gli alleati minori (es. blu corrisponde sempre alla Francia). Non possono essere giocate due carte identiche nella stessa battaglia.
5. Tirare un dado e verificare la Tabella Risultati di Battaglia (Foglio Aiuto Giocatore 2) per determinare quante perdite vengono inflitte.
6. La parte che ha inflitto più perdite è la vincitrice.  
Se non c'è parità, il vincitore infligge una perdita addizionale.  
In caso di parità, tirare nuovamente il dado e aggiungere il Modificatore di Spareggio (Tie-Breaker Modifier - TBM) per determinare chi è il vincitore. In caso di ulteriore pareggio è il difensore a prevalere e vincere la battaglia.
7. Le perdite vengono scelte prima tra i corpi ingaggiati e - se necessario - anche fra quelli non impiegati in battaglia.  
Metà delle perdite sono permanenti, le altre temporanee. Il numero di perdite permanenti è arrotondato per difetto in

caso di vincita senza il tie-breaker, altrimenti è arrotondato per eccesso.  
Le perdite temporanee dello sconfitto sono poste nel Box Prigionieri, quelle del vincitore nelle riserve.

8. Tutti i corpi ingaggiati che sono sopravvissuti e che non erano esausti ad inizio battaglia, lo diventano, sia per il vincitore che per lo sconfitto.

#### **6.11 Cosa accade al vincitore e allo sconfitto dopo una battaglia?**

1. Tutti i corpi - non ingaggiati e ingaggiati sopravvissuti - dello sconfitto devono ritirarsi in un'area adiacente e libera da nemici.  
Se ad essere sconfitto è stato il difensore, non può ritirarsi nell'area da cui è arrivato l'attaccante.  
Se ad essere sconfitto è stato l'attaccante (o in caso di intercettazione), deve ritirarsi nell'area da cui è venuto.  
Se possibile, la ritirata dovrebbe essere fatta verso la capitale della maggioranza dei corpi dell'armata che si ritira (a scelta del giocatore in caso di pareggio).
2. Se il segnalino Britannia è sulla plancia, il giocatore della Coalizione può anche far ritirare un corpo via mare verso un'area controllata libera da nemici.
3. Se dovuto, l'armata in ritirata deve applicare l'attrito da marcia.

4. I Corpi impossibilitati a ritirarsi (es. perché non ci sono aree idonee, o perché devono essere lasciati indietro in quanto il valore di comando del leader non è abbastanza alto per includerli, o perché si tratta di corpi insorti che non possono muovere a più di un'area di distanza dal loro paese) devono essere messi nel Box Prigionieri.
5. Il giocatore che controlla un'armata in ritirata forzata a muovere in un paese neutrale, causando così una violazione della neutralità, può optare per porre i corpi nel Box Prigionieri.
6. I corpi non ingaggiati e sopravvissuti del vincitore rimangono nell'area dove si è svolta la battaglia. Nel caso non giochi una carta "Pursuit", il vincitore può scartare una carta per riportare tutti i corpi facenti parte dell'armata alla loro piena efficienza.

#### **6.12 Quando avviene una violazione della neutralità?**

Quando almeno una delle seguenti due condizioni si verifica:

1. Quando un corpo straniero finisce un movimento, intercetta o si ritira in un paese neutrale.
2. Quando un corpo straniero entra nell'area della capitale di un paese maggiore neutrale; eccezione: quando questo corpo viene intercettato nell'area della capitale da un'armata nemica che sceglie di attaccare. In

questo caso è quest'ultima armata che viola la neutralità.

Per chiarire:

1. I corpi stranieri già presenti in un paese quando questo diventa neutrale non violano la neutralità, fintanto che nessuna delle condizioni sopra indicate si verifica.

2. In caso di paese neutrale occupato, la suddetta regola sulla violazione della neutralità è sospesa per la parte occupante finché possiede almeno un corpo nell'area della capitale.

3. Se la forza occupante muove il suo ultimo corpo dall'area della capitale verso un'altra area entro lo stesso paese, avviene la violazione della neutralità.

4. Se la forza occupante muove il suo ultimo corpo dall'area della capitale fuori dal paese, quest'ultimo diventa un paese neutrale non occupato. Gli altri corpi che sono ancora all'interno del paese non violano la legge sulla neutralità finché restano fermi o muovono fuori dal paese evitando l'area della capitale.

### **6.13 Cosa accade in caso di violazione di neutralità?**

1. Il paese abbandona la sua neutralità e si unisce alla parte avversa, diventando così un Alleato Francese o un Membro della Coalizione.
2. Un paese maggiore che ha visto violata la propria neutralità può immediatamente schierare i suoi corpi

come se ci si trovasse nella fase dei rinforzi.

3. Un paese minore che ha visto violata la propria neutralità può essere immediatamente rinforzato con i corpi alleati minori, se disponibili, e se permesso dalle regole sui rinforzi.

4. Lo schieramento può avvenire in qualsiasi area del paese. Se avviene in un'area già occupata dal nemico, va combattuta la battaglia come se ci si trovasse nella fase della campagna.

## **7 Fase della resa**

### **7.1 Cosa accade in questa fase?**

Nel seguente ordine:

1. Verificare quali paesi si arrendono
2. Se né Austria, né Prussia, né Russia sono membri della Coalizione, piazzare il segnalino Britannia sulla plancia (se non vi si trova già) e applicarne gli effetti.
3. Rimuovere dalla plancia i corpi dei paesi divenuti neutrali e porli nelle riserve
4. Rimuovere o rischierare i corpi esteri precedentemente alleati al paese che si è arreso

### **7.2 In quale ordine deve essere verificata la resa?**

1. Per primi i paesi minori, incluse le aree distaccate.
2. Successivamente i paesi maggiori in questo ordine: Spagna, Prussia, Austria, Russia, Francia
3. Un paese attualmente insorto non si arrende in questa fase ma nella fase dell'insurrezione.

### **7.3 Quando avviene la resa di un paese minore?**

Quando è occupato da corpi nemici

### **7.4 Cosa accade quando un paese minore si arrende?**

1. Se occupato da corpi della Coalizione: diventa un membro della Coalizione. Se si tratta di un'area distaccata e anche il suo paese maggiore è un membro della Coalizione, viene nuovamente annesso al paese maggiore.
2. Se occupato da corpi Francesi: diventa Alleato Francese. Se in passato è stato un paese insorto, diventa invece Dominio Francese.
3. Tutti i corpi del paese minore che si è arreso schierati sulla plancia vengono posti nelle riserve.

### **7.5 Quando avviene la resa di un paese maggiore?**

Quando si verificano tutte le seguenti condizioni:

1. L'area della sua capitale è occupata da almeno un corpo nemico
2. Il numero di corpi nemici occupanti il paese è maggiore dei corpi amici e/o non ci sono più corpi di casa rimasti nel paese.

### **7.6 Cosa accade quando un paese maggiore si arrende?**

1. Diventa un paese neutrale occupato, con un segnalino 'paese neutrale' sull'area della sua capitale. Eccezione: se il paese in passato è insorto e viene costretto alla resa dai Francesi, diventa un Dominio Francese.
2. La regola sulla violazione della neutralità è sospesa per le forze occupanti, fintanto che abbiano almeno un corpo nell'area della capitale.
3. Tutti i corpi di casa di un paese che si è arreso sono rimossi dalla plancia e posti nelle riserve.
4. Tutti i corpi precedentemente alleati ancora presenti nel paese devono essere rischierati nell'area controllata libera da nemici più vicina. In caso di corpi della Coalizione in area costiera, se il segnalino Britannia è sulla plancia, uno (1) di questi corpi può essere rischierato via mare verso la più vicina area costiera controllata e libera da nemici.

## **8 Fase dell'attrito invernale**

### **8.1 Cosa accade in questa fase?**

Nel seguente ordine:

1. Determinare quali armate sono composte da 3 o più corpi
2. Per ognuna di queste armate, tirare un dado
3. Determinare le perdite di ogni armata
4. Rimuovere definitivamente i corpi persi

### **8.2 Quali armate soffrono l'attrito invernale?**

Ogni armata con almeno 3 corpi

### **8.3 Quanti corpi vengono persi?**

Per ogni armata con almeno 3 corpi:

1. Tirare un dado
2. Modificare il risultato del dado come specificato sul Foglio Aiuto Giocatore 2
3. Verificare sulla tabella Attrito Invernale del Foglio Aiuto Giocatore 2 quanti corpi perde l'armata

### **8.4 Quali corpi vengono persi?**

Il giocatore può scegliere liberamente i corpi persi dall'armata. Tali corpi vengono rimossi permanentemente dal gioco e rimessi nella scatola (non nelle riserve)

## **9 Fase controllo vittoria**

### **9.1 Cosa accade in questa fase?**

1. Determinare se una delle due parti ha ottenuto la vittoria marginale o quella definitiva.
2. Una vittoria decisiva pone immediatamente fine al gioco.
3. Un giocatore che ottiene la vittoria marginale può immediatamente porre fine al gioco o rinunciare alla sua vittoria marginale e continuare la partita.
4. Se alla fine del 1815 nessuna delle due parti ha ottenuto la vittoria, il giocatore Francese vince

### **9.2 Quando la Francia ottiene una vittoria marginale?**

Quando si verificano tutte le seguenti condizioni:

1. Il turno corrente è l'anno 1811 o seguente, o la Francia ha invaso la Russia prima del corrente anno
2. L'Austria o la Russia e tutti i paesi adiacenti alla Francia sono Alleati Francesi, Domini Francesi o paesi neutrali occupati dalla Francia
3. Né l'Austria né la Russia sono membri della Coalizione, paese insorto o paese neutrale occupato dalla Coalizione.

### **9.3 Quando la Francia ottiene una vittoria decisiva?**

Quando si verificano tutte le seguenti condizioni:

1. Austria, Prussia, Russia, e tutti i paesi adiacenti alla Francia sono Alleati Francesi, Domini Francesi o paesi neutrali occupati dalla Francia
2. La Bretagna è l'unico membro della Coalizione e non ci sono paesi insorti né paesi neutrali occupati dalla Coalizione

### **9.4 Quando la Coalizione ottiene una vittoria marginale?**

Quando il giocatore Francese controlla solo la Francia e non più di un paese minore

### **9.5 Quando la Coalizione ottiene una vittoria decisiva?**

Quando si verifica almeno una delle seguenti condizioni:

1. La Francia si arrende
2. Il segnalino del corpo di Napoleone viene permanentemente rimosso