

Bonaparte a Marengo

Regole del Gioco



Indice dei Contenuti

1. Imparare le Regole.....	2	8. Il Movimento	4
2. Contenuto	2	9. Le Manovre di Attacco	6
3. Introduzione al Gioco	2	10. Il Bombardamento	6
4. I Pezzi in Gioco.....	2	11. Gli Assalti	7
5. La Mappa.....	2	12. Le Ritirate.....	9
6. Preparazione.....	4	13. La Demoralizzazione	10
7. La Sequenza di Gioco	4	14. Vincere la Partita	10

Traduzione dall'inglese di Maurizio Bignoli.

Version: 2006.04.09

1. Imparare le Regole

Un modo per imparare questo gioco è quello di leggere velocemente le regole e poi provare a giocare. Tuttavia, questo non è l'unico modo. Un approccio diverso potrebbe essere quello di leggere le regole, e mano a mano provare a giocare. Il prossimo è il metodo che vi consigliamo noi:

(1) Leggete le sezioni 2 e 3. Queste vi daranno un'introduzione al gioco.

(2) Leggete le sezioni 4 e 5. Queste descrivono i pezzi in gioco e la mappa. I pezzi sono semplici, ma vi consigliamo di guardare la mappa mentre leggete le regole.

(3) Preparate la partita seguendo le istruzioni nella sezione 6.

(4) Giocate i primi due turni per ogni fronte, e nello stesso tempo leggete le sezioni 7 e 8 – nella sequenza di gioco indicata. In questi due turni, nessun fronte dovrà attaccare (per ora state solo imparando).

(5) Giocate il terzo turno e i successivi, per entrambi i fronti. D'ora in avanti, i due giocatori potranno attaccare. Per fare una Manovra di Attacco leggete la sezione 9. Per Bombardare leggete la sezione 10. Per fare un Assalto leggete la sezione 11. Per una Ritirata, leggete la sezione 12.

(6) Quando infliggerete le prime perdite, leggete le sezioni 13 e 14, dove troverete le regole sul morale e per controllare le condizioni di vittoria.

(7) Continuate a giocare fino a che non avrete letto tutte le regole. A questo punto, sarete pronti per iniziare una nuova partita, oppure potrete continuare a giocare quella iniziata, a vostra scelta.

2. Contenuto

La scatola del gioco contiene i seguenti componenti:

- 80 pezzi di legno. Questi rappresentano le armate che combatterono nella battaglia di Marengo. I colori identificano la nazione di appartenenza, cioè Francia (blu) e Austria (rosso), e i simboli stampati su di essi identificano il tipo di unità e la sua forza.
- Una mappa 22" x 30". Su di essa è raffigurato il campo di battaglia di Marengo, e sui lati troverete i vari aiuti per la partita. I simboli sulla mappa regoleranno i movimenti e i combattimenti.
- 3 gettoni per le registrazioni del Morale e del Tempo.
- Due copie di 20 pagine del regolamento.

3. Introduzione al Gioco

Bonaparte at Marengo è un gioco per due giocatori. Uno controlla i pezzi francesi mentre l'altro controlla quelli austriaci. In una partita, ogni giocatore cercherà di sconfiggere l'avversario, eliminando i pezzi nemici e controllando determinati territori.

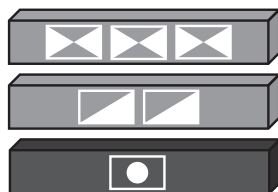
Una partita viene giocata in una serie di 16 round, ognuno dei quali rappresenta un'ora della giornata di battaglia: il 14 giugno 1800. In ogni round, i due giocatori faranno i loro turni, spostando i propri pezzi e attaccando quelli avversari.

All'inizio, la mappa è controllata dal giocatore francese, ma le sue forze sono sparpagliate; alcune si trovano sulla mappa già dall'inizio della partita, mentre altre entreranno in gioco in momenti diversi. L'armata austriaca è invece concentrata, ma dovrà entrare sulla mappa da un punto d'ingresso sul lato orientale, e dovrà cercare di distruggere i pezzi francesi, spostandosi verso est, in modo da prendere il controllo della mappa.

Dato che la maggior parte dei suoi pezzi si trova sulla mappa da subito, all'inizio della partita il francese è il più forte. Tuttavia, i pezzi austriaci entreranno in gioco rapidamente, e più o meno a metà partita il vantaggio passerà a loro. Verso il termine della partita, arriveranno gli ultimi rinforzi francesi, e a seconda delle perdite subite, essi riprenderanno il vantaggio sugli austriaci.

4. I Pezzi in Gioco

I pezzi dei giocatori rappresentano le armate francese ed austriaca nella battaglia. Tali armate sono rappresentate da blocchetti di legno, con dimensione 1 1/2" x 1/4" x 1/4". I pezzi che rappresentano le armate francesi sono blu. Quelli che rappresentano le armate austriache sono rossi. Nella prossima figura sono rappresentati alcuni esempi dei pezzi in gioco:



Un lato dei pezzi contiene i simboli che indicano il tipo e la forza dell'unità rappresentata. Quel lato sarà chiamato **fronte**.

Ci sono tre tipi di simboli possibili:

- ▢ per la fanteria
- ▤ per la cavalleria
- per l'artiglieria

Il numero dei simboli presenti su un pezzo, indica la forza di quell'unità: un simbolo per ogni punto forza. Nell'esempio precedente, la forza delle tre unità raffigurate è rispettivamente di tre punti forza (per la fanteria), due punti forza (per la cavalleria) e un punto forza (per l'artiglieria).

Normalmente, solo il giocatore proprietario può vedere il fronte dei suoi pezzi. Nota: non è necessario tenere i propri pezzi in modo che il fronte sia a faccia in giù, ma sarebbe preferibile lasciarli in modo che abbiano il fronte rivolto verso il proprietario, posizione sufficiente per nascondere le informazioni all'avversario.

In certe situazioni, il giocatore avversario ha il diritto di vedere il fronte dei pezzi av-

versari, ed è proprio questo il caso in cui tale fronte dovrà essere girato verso l'alto.

All'inizio di un turno, un giocatore può rimischiare i propri pezzi che si trovano nella stessa area della mappa; ciò gli permetterà di confonderne la loro reale identità, dopo che questi erano stati rivelati al nemico.

Per una convenienza reciproca, è consigliabile mantenere il fronte dei propri pezzi sempre nascosto al nemico, seguendo i consigli che vi proponiamo:

- se un giocatore deve alzarsi dal tavolo oppure deve cambiare la sua posizione, e facendo questo potrebbe vedere il fronte dei pezzi nemici, dovrebbe dare la possibilità all'avversario di nascondere le informazioni, piazzandoli a faccia in giù.
- un giocatore dovrebbe evitare di toccare i pezzi dell'avversario.
- un giocatore non dovrebbe maneggiare le sue unità troppo spesso e senza ragione, perché questo potrebbe insospettire l'avversario, facendogli pensare a qualche manipolazione.

Quando un pezzo è stato ridotto di forza a causa di un combattimento, questo viene rimosso e un altro dello stesso tipo – ma con forza minore – verrà messo al suo posto. Per tale ragione, oltre ai pezzi con piena forza, la scatola contiene anche quelli per il rimpiazzo, con la forza ridotta. Per praticità, nel gioco troverete anche alcuni pezzi di scorta. Quindi, non allarmatevi se dopo aver preparato la partita vi troverete con un po' di pezzi in più.

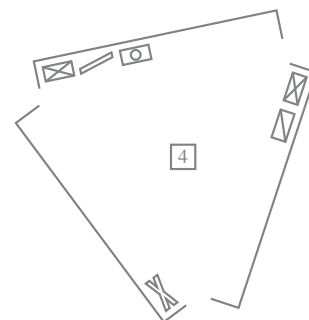
Un pezzo di fanteria con piena forza rappresenta circa 1600 uomini. Un pezzo di cavalleria rappresenta invece circa 1000 unità. Infine, un pezzo di artiglieria rappresenta circa 40 cannoni e i suoi operatori.

5. La Mappa

Principalmente, il tabellone rappresenta la mappa di gioco. Alcuni spazi sui bordi contengono degli aiuti per i giocatori.

La mappa di gioco è divisa in poligoni, che regolano i movimenti e i combattimenti. Tali poligoni sono chiamati **zone**. I lati dei poligoni sono chiamati **vie d'accesso**.

Il seguente è un esempio di una zona, con tre vie d'accesso:



I simboli utilizzati per definire le zone, sono i seguenti:

Questo simbolo indica una via d'accesso. Le vie d'accesso possono essere **strette** (lunghe quanto un pezzo) oppure **larghe** (lunghe quanto due pezzi). Su ogni linea d'accesso sono stampati vari simboli, che indicano gli effetti del terreno nel movimento e negli attacchi per le unità che passano da quella via d'accesso.

☒ Questo simbolo indica uno svantaggio alla fanteria in attacco. Per ognuno di questi simboli presenti sulla via d'accesso nemica, gli attacchi della fanteria portati contro i pezzi che difendono quella via d'accesso hanno la forza ridotta di uno.

☒ Questo simbolo indica uno svantaggio alla cavalleria in attacco. Per ognuno di questi simboli presenti sulla via d'accesso nemica, gli attacchi della cavalleria portati contro i pezzi che difendono quella via d'accesso hanno la forza ridotta di uno.

☒ Questo simbolo indica uno svantaggio all'artiglieria in attacco. Per ognuno di questi simboli presenti sulla via d'accesso nemica, gli attacchi dell'artiglieria portati contro i pezzi che difendono quella via d'accesso hanno la forza ridotta di uno.

☒ Questo simbolo indica una via d'accesso intransitabile. I pezzi non possono spostarsi, in entrambe le direzioni, attraverso una via d'accesso che contiene questo simbolo.

☒ Questo simbolo indica una via d'accesso ostacolata per la cavalleria. Quindi, la cavalleria che entra od esce da questa via d'accesso avrà delle limitazioni.

4 Questo simbolo indica la capacità della zona. Cioè, rappresenta il numero massimo di pezzi che la zona può contenere (in questo caso, 4).

L'esempio nella colonna di sinistra, indica che la zona ha tre vie d'accesso ed una capacità massima di quattro pezzi. Nella via d'accesso più in alto, la fanteria in attacco riceve una penalità di 1, è un ostacolo per il movimento di qualsiasi cavalleria, e anche l'artiglieria in attacco riceve una penalità di uno. La via d'accesso di sinistra è inaccessibile per tutti. In quella di destra, la fanteria e la cavalleria in attacco ricevono ognuna una penalità di uno.

Oltre ai simboli che rappresentano gli effetti del terreno, in alcune zone ci possono essere anche altre informazioni:

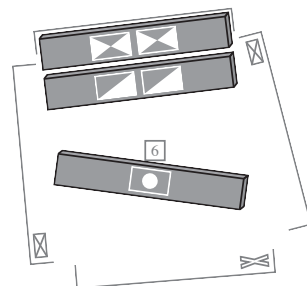
☐ Questo simbolo indica che i pezzi francesi sono nella zona già dall'inizio della partita. Il numero di barrette indica quanti pezzi francesi iniziano la partita in quella zona (vedere sezione 6).

★ Questo simbolo indica che la zona è un obiettivo della partita. Ci sono tre tipi di stelle: rosse, verdi e blu (vedere sezione 14).

Le zone delimitano la posizione dei pezzi. Un pezzo che è in gioco, può trovarsi in una e solo una zona della mappa. Un pezzo non può essere a metà tra una zona e l'altra.

All'interno di una zona, i pezzi possono trovarsi nel suo centro, e questo vuole dire che sono **in riserva**, oppure possono trovarsi su una via d'accesso, e questo vuol dire che stanno **bloccando** quella via d'accesso.

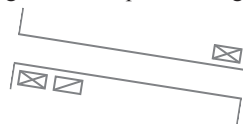
Il seguente è un esempio di come possono essere posizionati dei pezzi in una zona:



I pezzi hanno il fronte verso l'alto solo per meglio raffigurarli nell'illustrazione

In questa immagine, un pezzo di fanteria e uno di cavalleria stanno bloccando la via d'accesso in alto, mentre il pezzo d'artiglieria al centro è in riserva. Per miglior chiarezza, i pezzi che stanno bloccando una via d'accesso dovrebbero essere orientati con la via d'accesso. I pezzi in riserva potranno essere orientati come si vuole (l'orientamento dei pezzi in riserva non ha effetto sul gioco).

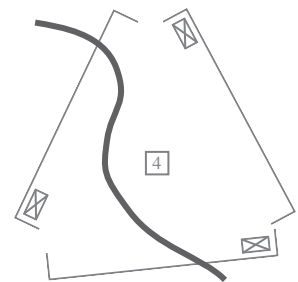
Tranne sui lati della mappa e attorno alle aree intransitabili, le vie d'accesso di due zone adiacenti sono sempre una di fronte all'altra, come raffigurato nella prossima figura:



Copie opposte di vie d'accesso fungono anche da delimitazione tra le zone. Per spostarsi o per attaccare una zona, si deve sempre passare attraverso una coppia di vie d'accesso. Le zone su entrambi i lati di una coppia di vie d'accesso sono chiamate **zone adiacenti**, e per ogni coppia di vie d'accesso, una sarà quella **opposta** all'altra, e viceversa. Allo stesso modo, la zona che contiene la via d'accesso opposta sarà chiamata **zona opposta**. In questo contesto, è importante notare che le penalità sul combattimento date da una coppia di vie d'accesso, possono essere diverse l'una dal-

l'altra: nell'esempio della figura precedente, una cavalleria che attacca dalla via d'accesso superiore verso quella in basso avrà una penalità di uno, ma una cavalleria che attacca dalla via d'accesso inferiore verso quella superiore, non avrà nessuna penalità nel combattimento.

Alcune zone sono connesse da strade. Le strade sono disegnate sulla mappa mediante sottili linee rosse o marroni. Le linee rosse indicano le **strade principali**, mentre quelle marroni indicano le **strade secondarie**. Le strade influenzano il movimento dei pezzi: in un turno, i pezzi possono essere spostati più lontano se si muovono lungo una strada. Inoltre, i pezzi che si spostano lungo una strada principale sono esentati dal limite sul comando (vedere sezione 8). Un esempio di una zona con una strada che gli passa attraverso, è dato dalla figura seguente:



In questa figura, i pezzi possono entrare oppure lasciare la zona usando la strada, verso sinistra oppure verso il basso, ma non verso destra, poiché la strada non attraversa quella via d'accesso.

Sulla mappa sono presenti altri elementi, che raffigurano colline, boschi, fiumi, ruscelli, fossati e città. Tali elementi sono solo coreografici, e non influenzano il gioco (gli effetti dei terreni rappresentati sono incorporati nella dimensione e nella forma delle zone, mentre le penalità date dal terreno si trovano sulle vie d'accesso).

Sui lati della mappa ci sono i seguenti aiuti per i giocatori:

- Percorso dei Turni ("Time Track"). Viene usato per registrare il round attuale, cioè il passare del tempo.
- Percorso del Morale ("Morale Track"). Questo permette di registrare il livello di morale della propria armata – per i dettagli vedere le regole sulla demoralizzazione (sezione 13).
- Tabella della disposizione iniziale francese ("At Start"). Questa indica i pezzi francesi che all'inizio della partita dovranno essere schierati a caso sulla mappa.
- Tabelle dei Rinforzi. Queste indicano i pezzi austriaci e francesi che entreranno in gioco come rinforzi, e contengono l'indicazione del luogo e del momento dell'entrata. Di queste tabelle ce ne sono tre per la Francia e una per l'Austria.

Nota: i giocatori abituati ai wargames più tradizionali, potrebbero sorprendersi dell'assenza di dadi, di tabelle per il combattimento e

di tabelle per gli effetti sul terreno. I combattimenti sono risolti comparando le forze, e gli effetti del terreno sono disegnati direttamente sulla mappa.

6. Preparazione

Per la preparazione di una partita, i giocatori dovranno seguire i prossimi passi:

(1) Piazzate il gettone nero nello spazio delle 6:00 AM, sul Percorso dei Turni;

(2) Sul Percorso del Morale piazzate i due gettoni blu e rosso per registrare il livello di morale delle due armate. Le caselle iniziali per questi gettoni sono indicate direttamente sul questo percorso.

(3) I giocatori dovranno prendere i propri pezzi e dividerli nei gruppi seguenti (durante la divisione, i pezzi dovranno essere a faccia in su):

- Un gruppo per tutti i pezzi nel riquadro francese "At Start".
- Quattro gruppi per i quattro riquadri dei Rinforzi.
- I pezzi di rimpiazzo da utilizzare per le perdite.

(4) I pezzi francesi che si trovano nel riquadro francese "At Start" dovranno essere presi dal giocatore austriaco e mescolati, di nascosto. Poi, per ogni zona che deve contenere dei pezzi francesi già dall'inizio della partita, il giocatore francese dovrà pescare a caso quelli necessari, e piazzarli in tali zone, a faccia in giù (una volta pescato, il giocatore francese potrà guardarlo e porlo sulla mappa tenendolo nascosto all'avversario).

(5) Il giocatore proprietario dei pezzi in ogni riquadro dei rinforzi, dovrà tenerli a faccia in giù. Potrà anche mischiarli in modo da confondere l'avversario.

(6) Nella battaglia che avvenne storicamente, l'attacco austriaco prese di sorpresa i francesi. Per riflettere questa situazione, i pezzi francesi già sulla mappa non potranno muovere fino a che non saranno stati **attivati** (vedere sezione 8). Un pezzo francese può essere attivato nei modi seguenti:

- Se all'inizio del turno del giocatore francese, una zona adiacente a quel pezzo è stata occupata dal nemico.
- Se il giocatore francese decide di attivare quel pezzo. Il francese può scegliere un pezzo all'inizio del suo primo turno. All'inizio di ogni turno francese seguente, potrà scegliere due pezzi in più se: (1) un zona occupata dall'inizio partita dal francese è stata occupata dal nemico (nella quale quel nemico è ancora presente o meno), oppure (2) sono le 11:00 am o più.

Una volta attivato, un pezzo francese rimane attivato (Nota: e può subito muovere se il turno è del giocatore francese). I rinforzi francesi non dovranno essere attivati; quando entreranno in gioco, potranno muovere normalmente. Un pezzo può bloccare oppure ritirarsi da una manovra d'attacco (vedere sezioni 9 e 10) an-

che prima di essere stato attivato. Il giocatore francese non dovrà mischiare i pezzi attivati con quelli non attivati. Un modo che vi suggeriamo per indicare i pezzi non ancora attivati, è quello di tenerli a faccia in giù.

7. La Sequenza di Gioco

Una partita viene giocata in **16 round**.

Un round è diviso in due **turni**. In ogni round, agirà sempre per primo il giocatore austriaco, mentre il secondo turno sarà quello del giocatore francese.

Il turno del giocatore austriaco è formato dai seguenti passi:

- (1) Il giocatore austriaco risolve il bombardamento dell'artiglieria che aveva dichiarato nel turno precedente (vedere sezione 10).
- (2) Il giocatore austriaco esegue gli assalti della sua fanteria e cavalleria (vedere sezione 11).
- (3) Il giocatore austriaco effettua i suoi movimenti (vedere sezione 8).
- (4) Il giocatore austriaco dichiara i bombardamenti dell'artiglieria che vorrà eseguire il prossimo turno (vedere sezione 10).

Il turno del giocatore francese è strutturato allo stesso modo di quello austriaco, tranne che il ruolo dei due giocatori dovrà essere scambiato.

Al termine di ogni round, il gettone del turno verrà spostato in avanti di uno spazio. Questa sequenza continuerà fino all'ultimo round, dopo il quale verrà determinata la vittoria, come indicato nella sezione 14.

8. Il Movimento

Nel suo turno, un giocatore può spostare i suoi pezzi che sono già sulla mappa, e può portarne di nuovi come rinforzi. Una volta entrata, un pezzo non può più uscire dalla mappa.

Normalmente, ogni pezzo può spostarsi all'interno di una stessa zona (partendo dalla riserva per finire in una via d'accesso della zona e bloccarla, oppure partendo da una via d'accesso e finendo nella riserva), oppure può spostarsi in una zona adiacente. L'unico modo con il quale un pezzo può essere spostato in una zona NON adiacente, è mediante una strada.

I pezzi sono spostati in gruppo. Un gruppo è formato da uno o più pezzi che iniziano il movimento in una stessa zona, e lo terminano in una stessa zona e sono spostati nello stesso momento. I pezzi sono considerati essere in una stessa zona sia che si trovino nella parte della riserva che in una delle sue vie d'accesso. Nota: un pezzo che si sposta utilizzando una strada, è sempre considerato un pezzo a sé stante – anche se altri pezzi si stanno muovendo su quella strada verso o dalla stessa zona, dovranno essere mossi separatamente.

Un giocatore può spostare un massimo di tre gruppi e/o condurre fino a tre assalti ogni turno (vedere sezione 11). Questo limite è

chiamato **limite sul comando**. Questo è un limite combinato per entrambi i tipi di mossa che esegue, cioè un giocatore non ha un limite per ogni gruppo spostato e un altro limite per gli assalti.

I pezzi che vanno a bloccare dei movimenti d'attacco nemici (vedere sezione 9), che eseguono i bombardamenti con l'artiglieria (vedere sezione 10) e che effettuano le ritirate (vedere sezione 12), non sono considerati nei limiti sul comando. Inoltre, in un turno un qualunque numero di pezzi può muovere su una strada **principale**.

Un giocatore può spostare i suoi gruppi in qualunque ordine egli voglia.

Un pezzo può essere spostato solo una volta per turno. Quindi, una volta spostato, quel pezzo non potrà più essere mosso nel turno.

Un giocatore non può spostare un pezzo in una zona se il numero totale di suoi pezzi presenti supererebbe il valore limite consentito dalla zona (senza conteggiare i pezzi nemici).

Il limite sulla capacità di contenimento deve essere calcolata per l'intera zona. Non ci sono delle sotto-limitazioni per la riserva o per le vie d'accesso. Un qualunque numero di pezzi entro il limite può quindi trovarsi tra la riserva e le varie vie d'accesso di una stessa zona.

Se la zona opposta non è occupata dal nemico, un pezzo non può spostarsi nella via d'accesso adiacente, per bloccarne l'entrata. Se i pezzi del nemico dovessero lasciare successivamente la zona opposta, allora l'altro giocatore sarebbe obbligato a spostare i suoi pezzi in una riserva – questi non possono rimanere nella via d'accesso per continuare a bloccarla. In questo caso, i pezzi che bloccano una via d'accesso possono spostarsi nella riserva della stessa zona senza considerare il limite sul comando, ma se essi si volessero spostare nella zona adiacente, tale mossa verrebbe considerata nel limite dei movimenti a disposizione nel turno. Se i pezzi nemici dovessero lasciare la zona adiacente durante il loro turno, allora quelli che stavano bloccando la via d'accesso vicina dovranno lasciarla durante il loro turno. Nota: se i pezzi che stanno bloccando una via d'accesso hanno già mosso nel turno, dovranno comunque andarsene, ma solo nella riserva della loro zona; non potranno avanzare nella zona opposta.

I pezzi non possono spostarsi attraverso le vie d'accesso intransitabili.

I pezzi non possono muovere attraverso una via d'accesso che è bloccata da pezzi nemici. Una via d'accesso bloccata dal nemico può essere attraversata solo mediante un assalto (vedere sezione 11).

I pezzi possono cercare di spostarsi in una zona occupata dal nemico, purché la via d'accesso che utilizzano per farlo non sia bloccata dal nemico (cioè nessuno dei pezzi nemici in tale zona sta bloccando quella via d'accesso). Una mossa simile è chiamata **manovra di attacco** (vedere sezione 9).

Le possibilità che si presentano per spostare un pezzo in modo corretto, sono le seguenti:

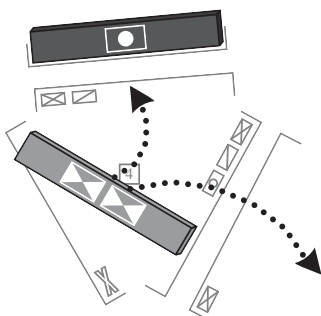
- il pezzo ha iniziato il turno in riserva (e non si sta spostando su strada);
- il pezzo ha iniziato il turno bloccando una via d'accesso;
- il pezzo si sposta su strada;
- il pezzo è una cavalleria;
- il pezzo sta entrando sulla mappa come rinforzo.

Il resto delle regole in questa sezione esamineranno uno alla volta questi casi.

Un pezzo che si trova in riserva già dall'inizio del turno (e che non si sposta su strada), ha le seguenti scelte di movimento:

- può spostarsi nella riserva di una zona adiacente.
- può spostarsi in una delle vie d'accesso della zona che occupa, e bloccarla.

Il prossimo esempio dimostra queste scelte:



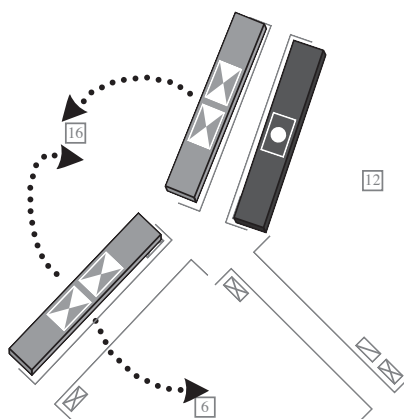
I pezzi hanno il fronte verso l'alto solo per meglio raffigurarli nell'illustrazione.

Nell'esempio nella figura precedente, il pezzo di fanteria può spostarsi per bloccare la via d'accesso in alto, ma non può entrare nella zona in alto perché la via d'accesso è bloccata dal nemico. Può anche spostarsi nella riserva della zona a destra – ma non può bloccare quella via d'accesso perché la zona opposta non contiene pezzi nemici. Non può bloccare o attraversare la via d'accesso di sinistra perché è intransitabile.

Un pezzo che sta bloccando una via d'accesso, all'inizio del suo turno ha le seguenti possibilità di movimento:

- può spostarsi nella riserva della zona che occupa.
- può spostarsi nella riserva della zona opposta a quella della via d'accesso che sta bloccando.

Il prossimo esempio dimostra queste scelte:



I pezzi hanno il fronte verso l'alto solo per meglio raffigurarli nell'illustrazione.

In questa figura, la fanteria più in alto può spostarsi nella riserva a sinistra, ma non può spostarsi nella zona opposta a destra perché la via d'accesso è bloccata. La fanteria in basso può spostarsi nella riserva in alto a sinistra o nella riserva della zona opposta che si trova in basso a destra. Nota: la fanteria in basso non può restare dove si trova, ma può spostarsi nella riserva a sinistra senza che quella mossa conti nel limite del comando.

Un pezzo che si sta spostando su strada può muovere lungo la strada, fino a tre zone di distanza, nello stesso turno, seguendo la strada da zona a zona. Tuttavia, per usare il movimento su strada, il pezzo deve partire dalla riserva raggiunta da quella strada. Inoltre, la via d'accesso e le zone attraverso le quali quel pezzo si sposta seguendo la strada, dovranno soddisfare le due condizioni seguenti:

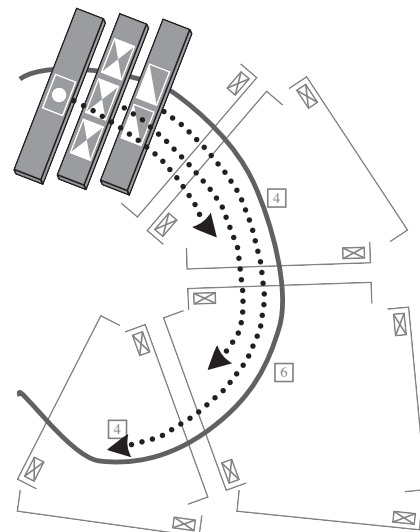
- devono essere connesse da una strada ininterrotta.
- non devono essere occupate da pezzi nemici.

Al termine del movimento su strada, un pezzo deve finire nella riserva della zona di destinazione.

Le strade hanno un limite sulla capacità di transito. In un turno e mediante una strada, solo tre pezzi possono attraversare una via d'accesso. Di questi, solo uno può farlo nel primo movimento del turno, solo uno nel secondo movimento del turno, e solo uno nel terzo movimento del turno. Le mosse devono essere eseguite in ordine (cioè, un pezzo che sta usando il suo primo movimento non può attraversare una via d'accesso mediante strada dopo che un altro pezzo ha usato il suo secondo o terzo movimento, e un pezzo che sta usando il suo secondo movimento non può attraversare una via d'accesso mediante strada dopo che un altro pezzo ha usato il suo terzo movimento), e devono essere fatte nella stessa direzione. Per soddisfare questa limitazione, un pezzo può attendere uno dei suoi tre movimenti, mentre un altro pezzo utilizza la strada.

Se ci sono vie d'accesso che incrociano più strade, ognuna di queste ultime avrà la propria capacità di transito, indipendentemente dalle altre.

L'esempio seguente illustra il movimento su strada:



I pezzi hanno il fronte verso l'alto solo per meglio raffigurarli nell'illustrazione.

Nella figura, il giocatore decide che la cavalleria è la prima a muovere, e quindi la sposta di tre zone. Poi come seconda, muove la fanteria, che potrà spostarsi solo di due zone perché ha usato il suo primo movimento per aspettare la cavalleria. Infine, decide di spostare l'artiglieria, che potrà spostarsi solo di una zona perché ha usato i suoi primi due movimenti per aspettare la cavalleria e la fanteria. I pezzi non possono spostarsi su strada attraversando le vie d'accesso che si trovano a destra o in basso, perché la strada non le attraversa.

Un pezzo di cavalleria che termina il suo movimento in riserva può proseguire il suo spostamento e bloccare una via d'accesso di quella zona, a condizione che la zona opposta a quella via d'accesso sia occupata dal nemico. Questo movimento è chiamato **continuazione**.

Un pezzo di cavalleria che inizia il suo movimento bloccando una via d'accesso, per ritornare nella riserva della stessa zona, non può usare la continuazione per bloccare un'altra zona d'accesso di quella stessa zona.

Un pezzo di cavalleria può usare la continuazione dopo essersi spostato su strada, ma solo in una via d'accesso che è connessa dalla stessa strada sulla quale si è spostato. Se l'intero movimento (inclusa la continuazione) viene fatto su una strada principale, non ci sono costi per il limite sul comando. Nota: un pezzo di cavalleria che inizia il suo turno in riserva su una strada principale, può spostarsi e poi usare la continuazione lungo quella strada principale (senza costi per il limite sul comando), in modo da bloccare una via d'accesso della stessa zona.

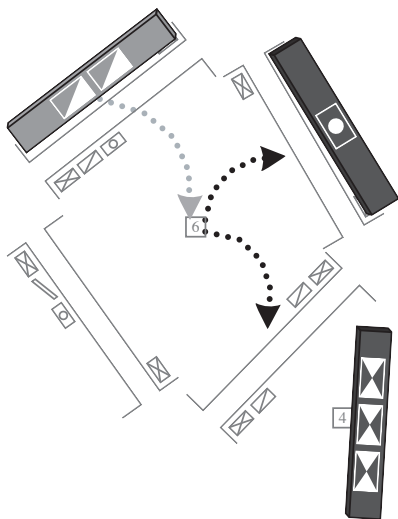
Una continuazione viene fatta al termine di un movimento - quindi, quando un pezzo ha usato una continuazione, per quel turno non potrà più spostarsi.

La cavalleria può dividersi da un gruppo per fare una continuazione, ma facendo questo dovrà essere considerata un nuovo gruppo

e quindi il suo movimento rientrerà nel limite sul comando.

Una cavalleria che usa una continuazione dovrà essere piazzata a faccia in su, in modo da dimostrare all'avversario che quel pezzo è proprio una cavalleria.

L'esempio seguente illustra l'abilità di continuazione di una cavalleria:



I pezzi hanno il fronte verso l'alto solo per meglio raffigurarli nell'illustrazione.

Nell'esempio, la freccia grigia indica il movimento che qualunque tipo di pezzo (fanteria, cavalleria o artiglieria) potrebbe fare. Le due frecce nere indicano l'opzione di continuazione della cavalleria. Notate che la cavalleria non può bloccare la via d'accesso a sinistra, perché la via d'accesso opposta ad essa non è occupata dal nemico.

Un pezzo che entra sulla mappa come rinforzo deve farlo usando una strada (eccezione: paragrafo seguente). Il primo pezzo che in un turno entra da un certo d'ingresso, usa il suo primo movimento e quindi si può spostare fino a 3 zone, come secondo movimento fino a 2 zone e come terzo movimento solo di 1 zona. Un pezzo non può entrare in gioco se la zona di entrata è già nel limite della capacità di contenimento, oppure è occupata dal nemico; in questo caso dovrà attendere fino a quando potrà farlo. Se in un turno ci sono più pezzi che devono entrare, quelli che possono lo potranno fare subito, mentre gli altri lo faranno nei turni seguenti.

Nella battaglia storica, l'austriaco creò un ponte di barche attraverso il fiume Bormida. Per riflettere quella situazione, oltre a poter muovere i pezzi sulla strada, il giocatore austriaco può aggiungere un pezzo ogni turno usando un movimento non su strada. Come per i rinforzi normali, questo pezzo non potrà entrare se la zona di entrata ha già raggiunto il suo limite della capacità di contenimento, oppure è occupata dal nemico. Un pezzo che attraversa il ponte di barche è considerato nel limite sul comando, come un gruppo a sé.

L'ordine con cui far entrare i propri rinforzi è a scelta del giocatore che li comanda.

L'entrata dei rinforzi è opzionale. Dato che un giocatore può mettere in gioco i suoi rinfor-

zi in un dato turno, questo non significa che è obbligato a farlo: se vuole, potrà attendere un turno successivo.

9. Le Manovre di Attacco

Una **manovra di attacco** è un movimento di un pezzo amico verso una zona occupata dal nemico. Le manovre di attacco avvengono durante il movimento, e sono considerate parte di esso.

Una manovra di attacco può essere fatta solo attraversando una via d'accesso che non è bloccata da pezzi nemici.

Un gruppo che esegue una manovra di attacco in un terreno che ostacola la cavalleria, dovrà includere almeno un pezzo di fanteria. Quando si esegue un attacco in questo tipo di terreno, un giocatore deve scoprire all'avversario uno dei suoi pezzi di fanteria che stanno attaccando. Tale pezzo, al termine del movimento, ritornerà nascosto all'avversario.

Se si sposta su una strada, un pezzo di cavalleria può fare delle manovre di attacco. Un pezzo di fanteria non può farlo. Una cavalleria che attacca mentre si sposta su strada, dovrà essere rivelata. Al termine dell'attacco, potrà essere nuovamente nascosta. Una cavalleria che si sposta su una strada principale, può fare una manovra di attacco senza che questa venga considerata nel limite sul comando.

Però, una manovra di attacco non ha mai successo automaticamente. Ci sono due possibili risultati:

(1) **Blocco.** Il giocatore avversario può decidere di bloccare un attacco se sono verificate le seguenti condizioni:

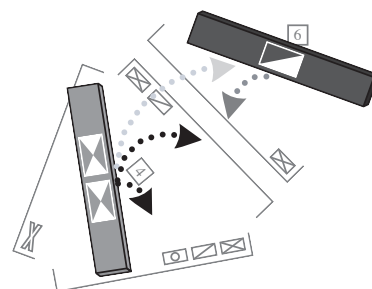
- i pezzi in attacco hanno iniziato il loro turno in riserva. **Se i pezzi in attacco hanno iniziato il loro turno bloccando una via d'accesso, quell'attacco non può essere bloccato.**
- l'avversario possiede uno o più pezzi nella riserva di quella zona.

Se l'avversario ha deciso di bloccare l'attacco, allora deve spostare uno o più dei suoi pezzi dalla riserva di quella zona in modo da bloccare la via d'accesso interessata. A quel punto, il giocatore in attacco può scegliere di lasciare i suoi pezzi dove si trovano (questo conterà comunque nel limite sul comando), può avanzare per bloccare la via d'accesso opposta (un pezzo di cavalleria che, facendo questo, si sposta su una strada, non perde la sua esenzione sul limite sul comando), oppure può dividere il gruppo facendo avanzare qualche pezzo e lasciandone indietro altri (dividere un gruppo richiede un comando aggiuntivo). Per quel turno, questa azione termina il movimento di quei pezzi in attacco.

(2) **Successo.** Se il giocatore in difesa non può o non vuole muovere, i suoi pezzi devono ritirarsi (vedere sezione 12). Allora, i pezzi dell'attaccante si sposteranno nella riserva della zona attaccata. Se i pezzi amici sono di cavalleria che si è spostata su strada, allora potranno continuare il loro movimento in accordo alle regole per il movimento su strada

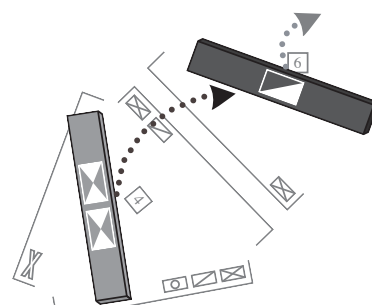
– includendo le manovre di attacco aggiuntive che si scateneranno.

Qui di seguito, ci sono due esempi di manovre di attacco. Il primo esempio illustra un assalto bloccato, mentre il secondo è un assalto di successo.



I pezzi hanno il fronte verso l'alto solo per meglio raffigurarli nell'illustrazione.

Nell'illustrazione precedente, la freccia grigia chiara rappresenta il pezzo di fanteria che esegue una manovra di attacco in una zona occupata da un pezzo di cavalleria nemica. La freccia grigia scura indica il pezzo di cavalleria in difesa che blocca l'attacco. Le frecce nere raffigurano le possibili scelte che può fare il pezzo di fanteria dopo essere stato bloccato: cioè restare nella riserva dove si trova, oppure bloccare a sua volta la cavalleria avversaria.



I pezzi hanno il fronte verso l'alto solo per meglio raffigurarli nell'illustrazione.

In questo esempio invece, la freccia nera rappresenta il pezzo di fanteria che esegue la manovra di attacco nella zona occupata dalla cavalleria nemica. La freccia grigia indica la cavalleria in difesa che si ritira dalla zona. Dato che tale cavalleria si ritira, la manovra di attacco ha successo, e il pezzo di fanteria si può spostare nella zona attaccata.

10. Il Bombardamento

Un **bombardamento** avviene quando un pezzo di artiglieria spara contro i pezzi nemici (ogni fronte ha un solo pezzo di artiglieria, quindi il problema di avere attacchi di artiglieria multipli, non sussiste). Il pezzo di artiglieria è l'attaccante, mentre i pezzi nemici che sono l'obiettivo del bombardamento sono i difensori.

Solo i pezzi di artiglieria possono fare un bombardamento. La fanteria e la cavalleria non possono bombardare.

Un bombardamento avviene in due turni. Deve essere dichiarato (e quell'artiglieria viene scoperta) al termine di un turno del giocatore, ma verrà risolto solo nel turno successivo. Inoltre, un pezzo di artiglieria non può dichiara-

rare un bombardamento nello stesso turno in cui ha appena sparato (cioè, un'artiglieria può sparare un turno su ed uno no).

Un pezzo di artiglieria può spostarsi nello stesso turno in cui ha dichiarato di voler bombardare, ma non può spostarsi nello stesso turno in cui il bombardamento deve essere risolto. Eccezione: se un pezzo di artiglieria è obbligato a spostarsi dopo un bombardamento, perché la zona adiacente alla via d'accesso che blocca non contiene pezzi nemici, dovrà ritornare nella riserva della sua stessa zona.

Un pezzo di artiglieria non può assaltare nello stesso turno in cui il bombardamento è stato dichiarato o risolto.

Nel suo turno, un giocatore non è obbligato a dichiarare un bombardamento; quindi i bombardamenti sono sempre facoltativi.

Un pezzo può fare un solo bombardamento per turno. Una volta che ha sparato, in quel turno quel pezzo non potrà sparare nuovamente.

Perché un pezzo di artiglieria possa fare un bombardamento, deve trovarsi in una via d'accesso: cioè non può essere in riserva. I pezzi nemici scelti come obiettivo dovranno trovarsi nella zona opposta a quella via d'accesso.

Una dichiarazione di bombardamento potrà essere annullata nel momento in cui questo dovrà essere risolto, perché ad esempio l'obiettivo non c'è più oppure perché il giocatore ha cambiato idea. Se un bombardamento viene annullato, non ci saranno perdite, l'artiglieria ritornerà a faccia coperta, e potrà muovere nel turno.

Quando un bombardamento è stato risolto, qualunque pezzo obiettivo scoperto durante l'attacco dovrà essere nuovamente nascosto all'avversario. L'artiglieria che ha bombardato dovrà essere tenuta scoperta fino alla fine del turno.

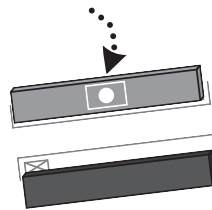
Un bombardamento viene risolto come segue:

(1) Viene scelto un obiettivo. Se la via d'accesso opposta a quella dove si trova l'artiglieria è bloccata da pezzi nemici, tali pezzi dovranno essere l'obiettivo del bombardamento. Se la via d'accesso opposta non è bloccata, ma nella riserva di quella zona ci sono dei pezzi nemici, saranno questi l'obiettivo del bombardamento. Se la via d'accesso opposta non è bloccata e non ci sono pezzi nemici nella riserva di quella zona, l'attaccante può scegliere come obiettivo del bombardamento i pezzi nemici che si trovano in qualunque via d'accesso di quella zona.

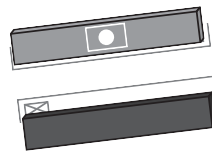
(2) Ora viene calcolata la potenza del bombardamento. Questa sarà pari alla forza dell'artiglieria che sta sparando. Se l'obiettivo si trova in una via d'accesso opposta a quella dell'attaccante, ed è presente una penalità per l'artiglieria, allora la forza dell'attaccante sarà ridotta in base a tale penalità. Se l'obiettivo si trova in riserva oppure in una via d'accesso che non è quella direttamente opposta all'artiglieria, non ci saranno penalità per il terreno.

(3) A questo punto sono applicate le perdite. Tra i pezzi obiettivo, il giocatore in difesa deve scegliere quali riceveranno le perdite. Per ogni punto forza dell'attaccante, verrà preso un danno. Se la forza dell'attacco è uguale o maggiore a quella del pezzo scelto per ricevere le perdite, allora quest'ultimo è eliminato. Il pezzo scelto dal difensore dovrà essere scoperto in modo che siano visibili le perdite inflitte.

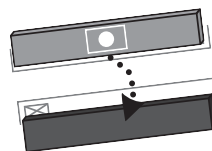
Qui di seguito trovate un esempio di bombardamento, passo dopo passo. Dove si dovranno fare dei calcoli, i valori numeri nell'esempio saranno indicati tra parentesi:



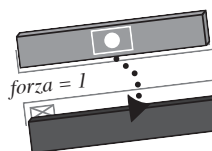
Il bombardamento è stato dichiarato: l'artiglieria viene spostata in modo da bloccare la via d'accesso, il bombardamento è dichiarato, e l'artiglieria viene scoperta. Nota: il pezzo obiettivo verrà lasciato un po' indietro sulla via d'accesso, in modo che siano visibili le eventuali limitazioni del terreno.



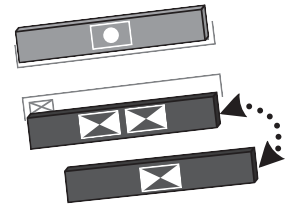
Ora si dovrà attendere fino al turno seguente: l'artiglieria viene lasciata scoperta anche nel turno dell'avversario. L'attacco potrà essere risolto durante il turno seguente dell'attaccante.



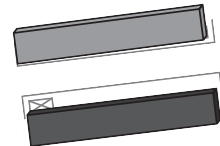
Viene scelto l'obiettivo. Nella via d'accesso opposta a quella dell'artiglieria c'è un pezzo nemico, quindi questo dovrà essere scelto come obiettivo.



Viene calcolata la forza del bombardamento. La forza dell'artiglieria in attacco (1) dovrà essere ridotta delle eventuali penalità del terreno in cui si trova l'obiettivo (0), quindi la forza del bombardamento sarà $(1 - 0 = 1)$.



Le perdite sono applicate. Il bombardamento ha una forza di 1, quindi il difensore dovrà perdere 1 punto forza. Il giocatore in difesa scopre il suo pezzo – è una fanteria di forza 2 – e gli infligge una perdita rimpiazzandolo con un pezzo di fanteria di forza 1.



Fine del bombardamento. Il pezzo di artiglieria e la fanteria obiettivo ritornano ad essere nascosti – il pezzo del difensore immediatamente, quello dell'attaccante al termine del suo turno. L'artiglieria potrà dichiarare un nuovo bombardamento solo al termine del suo prossimo turno.

11. Gli Assalti

Un **assalto** avviene quando uno o più pezzi cercano di avanzare assieme attraverso una via d'accesso che è bloccata da pezzi nemici. I pezzi che tentano di avanzare sono quelli dell'attaccante, mentre quelli che cercano di bloccare l'assalto sono quelli del difensore.

Nel suo turno, un giocatore può fare quanti assalti desidera, fino al suo limite di comando.

Gli assalti sono risolti uno alla volta; i risultati di un assalto verranno applicati prima che inizi un eventuale assalto successivo.

In ogni turno, per ogni via d'accesso può essere fatto un solo tentativo di assalto, ma in questo potranno partecipare più pezzi. Per il limite di comando, un assalto costa uno, indipendentemente dai pezzi che partecipano.

Un gruppo di pezzi che sta attaccando in un assalto, deve contenere almeno un pezzo che verrà usato come comando (vedere il passo 1 della sequenza di risoluzione degli assalti). Altri pezzi potranno partecipare all'assalto, anche se non sono al comando.

Per poter partecipare assieme in un assalto, i pezzi devono bloccare tutti una via d'accesso – non possono essere quelli che bloccano diverse vie d'accesso, e non possono trovarsi nella riserva. L'obiettivo di un assalto è sempre la zona opposta alla via d'accesso occupata dai pezzi che assaltano.

Nello stesso turno, un pezzo non può fare un assalto e spostarsi. Se un pezzo ha fatto un assalto, non potrà spostarsi fino al turno seguente.

Se una zona viene conquistata grazie ad un assalto, **in quel turno nessun altro pezzo amico potrà spostarsi in essa, a meno che non abbia partecipato all'assalto.**

Se in un assalto i pezzi in attacco sono sconfitti, in quel turno nessun pezzo amico potrà spostarsi attraverso la via d'accesso usata per l'assalto, anche se i pezzi del difensore che hanno bloccato l'assalto sono stati tutti eliminati. Però, i pezzi amici potranno assaltare oppure spostarsi in una zona usando le altre vie d'accesso.

Se una zona viene conquistata grazie ad un assalto, qualunque cavalleria presente tra i pezzi che hanno assaltato può usare la continuazione, e bloccare così una qualunque via d'accesso di tale zona, sempre che la zona opposta alla via d'accesso scelta contenga dei pezzi nemici. Se questo causa la divisione di un gruppo, ogni gruppo più piccolo che si è venuto a creare dovrà essere considerato nel limite del comando.

Quando un giocatore dichiara di tentare un assalto partendo da una via d'accesso, non tutti i pezzi in tale via saranno obbligati a partecipare all'assalto – il giocatore potrà scegliere di lasciarne indietro qualcuno. Per fare un assalto, il giocatore in attacco deve indicare quali pezzi stanno attaccando e quali no (suggerimento: un modo per indicare quali pezzi stanno attaccando, è quello di spostarli un po' in avanti, in modo che ci sia uno spazio tra questi e quelli rimasti indietro).

Un assalto può causare delle perdite, sia per l'attaccante che per il difensore, a causa dei colpi dell'artiglieria difensiva, per il risultato dell'assalto o per un inseguimento della cavalleria. Come verrà descritto più avanti, uno o più pezzi di entrambi i fronti dovranno essere scelti come comando. Qualunque perdita dovrà essere applicata per prima cosa ai comandi, e poi, se questi sono stati eliminati e ci sono ancora perdite da assegnare, potranno essere scelti anche gli altri pezzi. Tra i pezzi al comando, sarà il giocatore nemico (quello che infligge le perdite) che dovrà decidere come distribuire le perdite. Tra i pezzi non al comando, sarà invece il giocatore proprietario a decidere le perdite. Se la richiesta delle perdite è superiore alla forza dei pezzi che hanno partecipato all'assalto, quelle in eccesso verranno ignorate – le perdite in un assalto non sono mai applicate ai pezzi che non hanno partecipato alla stessa zona dell'attacco.

Quando un assalto è terminato, qualunque pezzo scoperto durante l'attacco tornerà ad essere nascosto.

Un assalto viene risolto come segue:

(1) Viene dichiarato il comando dei pezzi in attacco. Tra i pezzi in attacco, il giocatore deve dichiarare quali di essi saranno al **comando**, e li scopre. Solo la fanteria e la cavalleria che hanno una forza di 2 o più potrà essere scelta come comando. Inoltre, la forza di ogni pezzo al comando deve essere maggiore dell'eventuale penalità del terreno presente nella via d'accesso in difesa. I pezzi al comando in attacco devono essere tutti di fanteria oppure tutti di cavalleria - non possono essere un misto dei due. Il numero minimo di pezzi da assegnare come comando è uno. Il numero

massimo di pezzi da assegnare al comando è uno se la via d'accesso attaccata è stretta, due se è larga. Nota: la cavalleria non può guidare un assalto in un terreno che ostacola la cavalleria.

(2) Viene dichiarata l'artiglieria in difesa. Se i pezzi in difesa includono un'artiglieria che non ha dichiarato oppure risolto un bombardamento nel turno precedente, il giocatore in difesa può decidere che quell'artiglieria spara in difesa. Per far questo, il giocatore in difesa sceglie quei pezzi e li scopre.

(3) Viene risolto il bombardamento della difesa. Se è stata dichiarata un'artiglieria in difesa, ora il suo bombardamento viene risolto. Per ogni punto forza di quell'artiglieria, l'obiettivo riceverà un danno.

(4) Vengono dichiarati i comandi in difesa. Dai pezzi in difesa, il giocatore deve dichiarare i suoi comandi, e scoprirli. I pezzi al **comando** in difesa devono essere tutti di fanteria oppure tutti di cavalleria – non potranno essere un misto dei due. Il numero minimo di pezzi da assegnare come comando è zero. Il numero massimo di pezzi da assegnare come comando è uno se la via d'accesso attaccata è stretta, due se è larga. Nota: la cavalleria non può guidare la difesa in un terreno che ostacola alla cavalleria.

(5) Viene calcolata la forza in attacco. Questo viene fatto sommando la forza di tutti i pezzi al comando dell'attaccante (dopo aver applicato tutte le perdite dovute all'artiglieria in difesa), e poi sottraendo dal totale le penalità date dal terreno nella via d'accesso nella zona in difesa (se al comando ci sono dei pezzi di fanteria, verrà applicata la penalità sulla fanteria, mentre se al comando ci sono dei pezzi di cavalleria, verrà applicata la penalità sulla cavalleria). Il totale ottenuto potrebbe essere negativo, a causa del fuoco dell'artiglieria in difesa. Se tutti i pezzi al comando sono stati eliminati dall'artiglieria in difesa, allora la forza dell'attacco sarà zero, meno le penalità del terreno.

(6) Viene calcolato il risultato dell'assalto. La forza di tutti i pezzi al comando della difesa viene sottratta dal totale della forza in attacco calcolata al punto 5. Se in difesa non ci sono pezzi al comando, allora al totale dell'attacco si dovrà sottrarre zero. La differenza dei due valori è il risultato dell'attacco. Se tale valore è maggiore di zero, i pezzi in attacco vincono; se è minore o uguale a zero, a vincere sarà il difensore.

(7) Sono applicate le perdite. Il fronte vincente dovrà perdere un solo punto forza. Il fronte perdente perderà un punto forza più un punto forza per ogni punto negativo ottenuto dal risultato dell'assedio. Nota: è possibile che tutti i pezzi in difesa vengano eliminati, e malgrado questo il difensore vinca l'assalto.

(8) Sono dichiarati gli inseguimenti della cavalleria. Se il vincitore ha dei pezzi di cavalleria che hanno partecipato al combattimento, ma che non facevano parte del comando, e il giocatore perdente non ha della cavalleria tra i

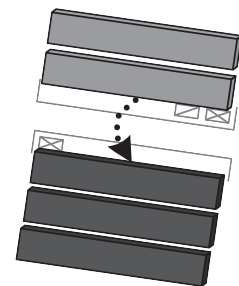
suoi pezzi al comando, il vincitore può decidere di dichiarare un inseguimento della sua cavalleria. Se viene dichiarato l'inseguimento, il numero minimo di pezzi che inseguiranno sarà di uno (oppure zero se non viene dichiarato un inseguimento). Il numero massimo di pezzi che inseguono sarà di uno se la via d'accesso interessata dall'assalto è stretta, altrimenti sarà di due. Nota: un inseguimento della cavalleria non può essere dichiarato se la via d'accesso occupata dal difensore oppure quella occupata dall'attaccante hanno degli ostacoli per la cavalleria. Un inseguimento della cavalleria non viene conteggiato nei limiti sul comando.

(9) Viene calcolata la forza della cavalleria in inseguimento. Se viene dichiarato un inseguimento, sarà calcolata la sua forza. Ciò è fatto sommando la forza di tutti i pezzi della cavalleria che insegue, sottraendo da questa le eventuali penalità del terreno nella via d'accesso occupata dall'attaccante (se è il difensore che insegue), oppure quelli nella via d'accesso occupata dal difensore (se è l'attaccante che insegue). Le penalità del terreno sono applicate ai pezzi che inseguono.

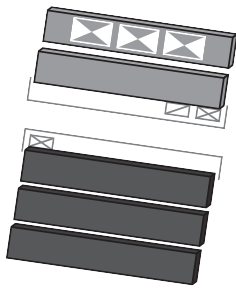
(10) Sono applicate le perdite causate dall'inseguimento. Se è stato dichiarato un inseguimento, ora verranno applicate le perdite causate da questo. La cavalleria che insegue deve perdere un punto forza (si possono scegliere solo i pezzi della cavalleria usata per l'inseguimento, e non quelli dei pezzi che hanno guidato l'assalto). Le perdite del nemico inseguito saranno uguali alla forza della cavalleria inseguitrice.

(11) Il vincitore conquista la zona. Se l'assalto è stato vinto dal difensore, allora i pezzi dell'attaccante che sono sopravvissuti devono arretrare nella riserva della zona dalla quale erano arrivati, mentre quelli del difensore resteranno al loro posto. Se l'assalto è stato vinto dall'attaccante, allora tutti i pezzi del difensore che si trovano in quella zona (non solo quelli che hanno partecipato al combattimento) dovranno ritirarsi (sezione 12), e i pezzi in attacco potranno avanzare nella riserva della zona che hanno assaltato. A questo punto, la cavalleria attaccante può fare una continuazione.

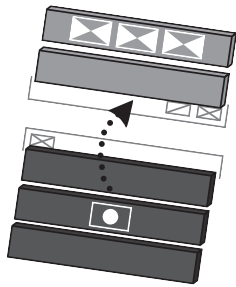
Qui di seguito trovate un esempio di assalto, passo dopo passo. Dove si dovranno fare dei calcoli, i valori numerici nell'esempio saranno indicati tra parentesi:



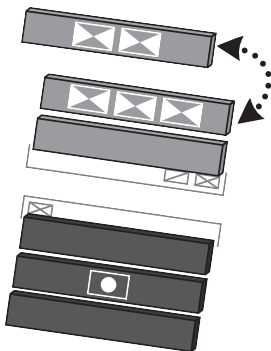
L'assalto è dichiarato. I due pezzi in alto attaccano i tre pezzi più in basso. Nota: i pezzi sono stati lasciati un po' più indietro rispetto alle vie d'accesso in modo da lasciar intravedere le limitazioni date dal terreno.



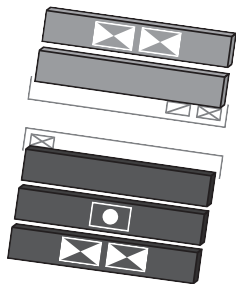
Sono dichiarati i comandi in attacco. Per guidare l'assalto, il giocatore in attacco sceglie una fanteria di forza 3, e la scopre.



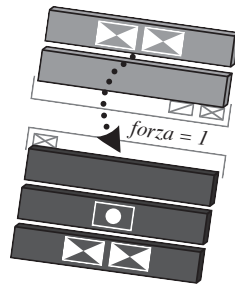
Sono dichiarate le artiglieria in difesa. Il giocatore in difesa annuncia di voler sparare con la sua artiglieria, e la scopre.



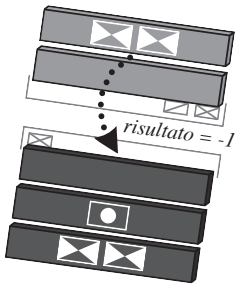
Il fuoco dell'artiglieria in difesa viene risolto. La forza di tale artiglieria è di 1, quindi questo valore rappresenterà i punti forza che l'attaccante dovrà perdere. Ora sono applicate le perdite per l'artiglieria al comando in attacco. Quindi il pezzo di fanteria con forza 3 viene sostituito da un pezzo di fanteria con forza 2.



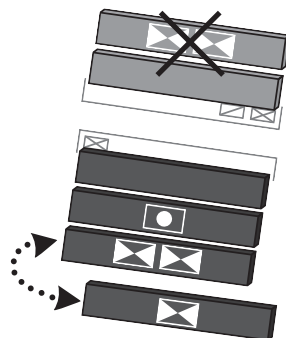
Sono dichiarati i comandi in difesa. Per guidare la difesa, il difensore sceglie un pezzo di fanteria di forza 2, e lo scopre.



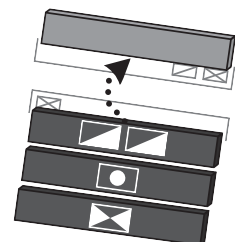
Viene calcolata la forza dell'assalto. Quindi la forza dei pezzi di comando in assalto è sommata (2), e da questo sono sottratte le penalità per il terreno in difesa (1). Il totale perciò è $(2 - 1 = 1)$.



Viene poi calcolato il risultato dell'assalto. Dal valore di assalto (1) è sottratta la forza dei pezzi di comando in difesa (2). Perciò il risultato è $(1 - 2 = -1)$. Dato che il risultato è minore o uguale a zero, i pezzi del difensore hanno sconfitto quelli dell'attaccante.

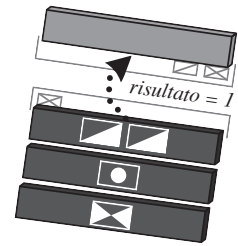


Vengono applicate le perdite dell'assalto. I pezzi del difensore hanno vinto, quindi ricevono solo 1 perdita. I pezzi dell'attaccante hanno perso, quindi ricevono 1 perdita più 1 perdita per ogni punto del risultato dell'assalto minore di zero, per un totale di $(1 + 1 = 2)$. Sono quindi applicate le perdite al difensore, e per fare questo il giocatore sostituisce il pezzo di fanteria di forza 2, con un pezzo di fanteria di forza 1. Infine sono applicate le perdite all'attaccante. Il giocatore elimina completamente il suo pezzo di fanteria con forza 2.

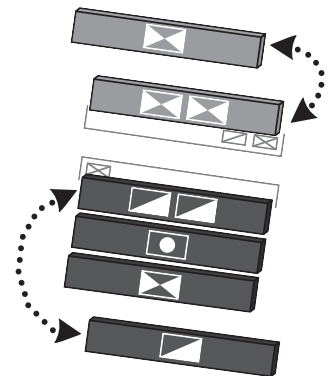


Vengono dichiarati gli inseguimenti della cavalleria. Il difensore è stato il vincitore, e

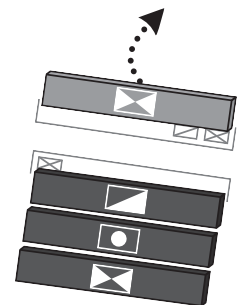
utilizza il suo pezzo di cavalleria che non faceva parte del comando, lo scopre (cavalleria con forza 2), e dichiara un inseguimento.



Viene calcolato il risultato dell'inseguimento della cavalleria. La forza della cavalleria (2) viene ridotta dalle penalità del terreno indicate nella via d'accesso occupata dall'attaccante (1), dando come risultato $(2 - 1 = 1)$.



Le perdite dell'inseguimento della cavalleria sono applicate. L'inseguimento ha forza 1, quindi i pezzi dell'attaccante ricevono 1 punto danno, che è applicato rivelando e poi rimpiazzando il pezzo di fanteria di forza 2 con un pezzo di fanteria con forza 1. La cavalleria in inseguimento perde anch'essa 1 punto (perché la cavalleria in inseguimento riceve sempre 1 punto danno) che è applicato sostituendo il pezzo di cavalleria di forza 2 con un pezzo di cavalleria di forza 1.



Il fronte vincitore si impossessa della zona. I pezzi del difensore hanno vinto, e mantengono la loro posizione bloccando la via d'accesso. I pezzi sopravvissuti dell'attaccante arretrano nella riserva della zona dalla quale hanno attaccato. L'assalto è terminato, e tutti i pezzi coinvolti sono nuovamente nascosti.

12. Le Ritirate

Una **ritirata** avviene quando dei pezzi sono obbligati ad uscire dalla zona che occupano, a causa del risultato di una manovra di attacco o di assalto nemico. Una ritirata può causare ulteriori perdite ai pezzi che si ritirano.

Quando i pezzi di un giocatore che si trovano in una zona sono costretti a ritirarsi, devono farlo TUTTI: nessuno di essi può restare dove si trova.

Far arretrare i pezzi dell'attaccante dopo un assalto, non è considerato tecnicamente una ritirata, e non verrà considerato dalle regole in questa sezione. I pezzi che hanno attaccato e perso, non sono obbligati a ritirarsi in una zona diversa, ma possono restare nella zona nella quale si trovano.

I pezzi in ritirata vengono scoperti all'inizio della ritirata, e al termine di questa sono nuovamente nascosti.

Un pezzo di artiglieria che è obbligato a ritirarsi, è sempre eliminato.

I pezzi di fanteria che sono obbligati a ritirarsi da una riserva, ricevono 1 punto forza di danno tra tutti. Se in riserva c'è più di un pezzo di fanteria, il giocatore che si ritira dovrà scegliere quale pezzo riceverà il danno.

I pezzi di cavalleria obbligati a ritirarsi da una riserva non ricevono alcun danno.

Per ogni via d'accesso attraverso la quale dei pezzi di fanteria o di cavalleria sono obbligati a passare durante una ritirata, verrà assegnato un punto danno (Eccezione: se i pezzi in ritirata avevano partecipato all'assalto che ha causato la ritirata, non ricevono ulteriori perdite oltre a quelle prese durante l'assalto). Se più di un pezzo deve passare da una via d'accesso, il giocatore in ritirata può scegliere quale pezzo riceverà il danno; questo potrà essere sia di fanteria che di cavalleria.

Il giocatore in ritirata dovrà poi scegliere una zona adiacente, nella quale portare i suoi pezzi che si ritirano, seguendo le prossime limitazioni:

- la ritirata non può essere fatta nella zona dalla quale sono arrivati i pezzi nemici che hanno causato la ritirata.
- la ritirata non può attraversare una via d'accesso intransitabile.
- la ritirata non può essere fatta verso una zona occupata dal nemico.
- la ritirata non può essere fatta verso una zona nella quale si supererebbe il numero massimo di pezzi che potrebbe contenere.

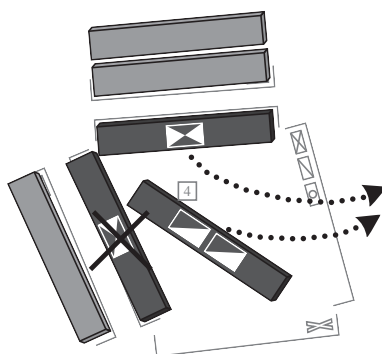
Se ci sono diversi pezzi che si ritirano e più zone nelle quali questi possono ritirarsi, essi si potranno anche dividere in zone diverse.

I pezzi in ritirata sono piazzati nella riserva della zona in cui arrivano.

Se non ci sono zone nelle quali ritirarsi, i pezzi sono eliminati.

Le ritirate non sono considerate nel limite del comando.

Di seguito potrete vedere un esempio di ritirata:



Il pezzo di fanteria in alto è stato sconfitto in un assalto del nemico, ed è obbligato a ritirarsi. A causa della sua sconfitta, anche gli altri pezzi di fanteria e di cavalleria nella zona devono ritirarsi. Il pezzo di fanteria a sinistra che blocca la via d'accesso per quella zona, riceve la perdita per la ritirata e quindi viene eliminato. Il pezzo in riserva è una cavalleria, quindi non riceve alcuna perdita. I pezzi in ritirata non possono ritirarsi nella zona in alto, perché è quella da dove era arrivato il nemico, e non possono ritirarsi nemmeno nella zona a sinistra perché è occupata dal nemico, quindi l'unica direzione valida per la ritirata è verso la zona di destra. All'inizio della ritirata, i pezzi che si ritirano vengono scoperti, e saranno nascosti nuovamente al termine della ritirata.

13. La Demoralizzazione

La **demoralizzazione** è una situazione di ridotta efficienza di un'armata. Da questa possono scatenarsi ulteriori perdite.

Sulla mappa del gioco si trova un tracciato del morale, sul quale all'inizio della partita sono stati piazzati 2 gettoni. Ogni volta che un'armata perde un punto forza, questi gettoni sono spostati verso il basso di uno spazio (verso lo zero). Se un gettone raggiunge lo zero, l'armata è demoralizzata.

Se in un round un'armata è demoralizzata mentre l'altra no, all'inizio del prossimo turno quella non demoralizzata riceve un incremento di cinque punti sul suo morale.

Se un'armata è demoralizzata, tutti i suoi pezzi avranno una penalità sul combattimento. Essi non potranno più condurre degli assalti e durante il calcolo della loro forza in difesa avranno ognuno un punto forza in meno. Il bombardamento dell'artiglieria, la forza dell'artiglieria in difesa e gli inseguimenti della cavalleria non sono influenzati dalla demoralizzazione.

Se un'armata viene demoralizzata durante un assalto nel quale è l'attaccante, l'assalto viene comunque completato prima che vengano applicate le perdite sulla demoralizzazione. Se la demoralizzazione avviene durante il fuoco di un'artiglieria in difesa, nel calcolo della loro forza di assalto, i pezzi in attacco avranno ognuno 1 punto in meno.

14. Vincere la Partita

Se al termine della partita, l'armata di un giocatore è demoralizzata mentre l'altra no, allora vincerà il giocatore la cui armata non è demoralizzata. Nota: le regole offrono ai giocatori la possibilità di simulare l'inseguimento di un'armata demoralizzata (proprio come avvenne storicamente), ma da un punto di vista semplicemente competitivo, raramente si continuerà la partita quando un'armata è demoralizzata e non l'altra.

Se al termine della partita nessuna delle due armate è demoralizzata, allora per determinare il vincitore si calcolerà il controllo dei territori. Per questo, ci sono otto zone ad est della mappa che contengono una stella. Le stelle sono di tre colori diversi (rosse, blu e verdi). Il giocatore austriaco vince se al termine della partita i suoi pezzi occupano almeno due delle otto zone che contengono stelle di almeno due dei tre colori. Il giocatore francese vince se al termine della partita l'austriaco non ha raggiunto le zone necessarie per la vittoria. Il controllo territoriale determina la vittoria solo se entrambi o nessuna delle armate è demoralizzata.

Contatti:

web: <http://www.simmonsgames.com>
supporto: support@simmonsgames.com
ufficio vendite: sales@simmonsgames.com

L'idea di *Bonaparte at Marengo* è nata da alcune mappe disegnate nel diciannovesimo secolo. L'aspetto che caratterizza tali mappe è il modo con il quale le armate sono state presentate, cioè mediante linee geometriche straordinariamente lunghe, rosse per un'armata e blu per l'altra. Questa è l'immagine che intendo io con il termine "Colpo d'Occhio".

I wargame tradizionali, che prevedono dei segnalini quadrati di cartone da spostare su una griglia esagonale, non mi hanno mai catturato lo sguardo – hanno un'abbondante struttura geometrica, ma tale struttura non è in linea con gli aspetti militari, perché è basata sulle caselle esagonali della griglia.

Ironicamente, i primi wargame, i Kriegspiel tedeschi del diciannovesimo secolo, erano fisicamente più vicini al "Colpo d'Occhio": usavano dei blocchi di legno rettangolari su una mappa senza griglie. Il "Colpo d'Occhio" quindi non è un qualcosa che i wargame non hanno mai avuto, ma è qualcosa che hanno perso. Se dovessi riuscire nel mio intento, questo potrebbe portare ad un ritorno, almeno parziale, a queste radici.

Naturalmente, ci si può chiedere il perché di tutto questo trambusto – cioè cosa importa di quanto sia divertente un gioco, oppure di quanto sia storicamente accurato?

Tuttavia, penso che questi due aspetti siano legati. Quanto è divertente un gioco, quanto è accurato, e come sia importante un colpo d'occhio rapportandolo alla realtà storica. I giochi migliori trasportano il giocatore dal tempo e luogo in cui vive, nel tempo ricreato dal gioco, e se gli fornite gli stimoli visivi adeguati, la sua reazione sarà migliore e voi sarete già a metà dell'opera, altrimenti non avrete mai successo, indipendentemente da quello che fate.

Quindi, la ricerca del colpo d'occhio mi ha condotto all'idea di utilizzare gli stessi blocchi rettangolari dei Kriegspiel. Tuttavia, una rappresentazione del campo di battaglia senza l'utilizzo delle griglie, che i Kriegspiel hanno condiviso con i moderni giochi di miniature, mi ha portato ad alcuni seri problemi – in questi sistemi, c'erano solitamente enormi differenze tra distanze quasi identiche, come tra 15/16 di pollice e 17/16 di pollice, che scaturivano in una meticolosità eccessiva, che si scostava di molto dal senso del periodo – nessun comandante napoleonico si preoccupava di sapere se il nemico era distante 99 oppure 101 yard.

Ma se la mappa non contiene una griglia, come si può fare? Gli unici sistemi alternativo al quale ho pensato furono quelli "punto-a-punto" e quello "ad aree" (in realtà, dal punto di vista funzionale, i due sistemi sono rappresentazioni grafiche diverse della stessa cosa). I sistemi ad aree sono stati usati per molti anni, ma mentre nei giochi a grande scala hanno avuto un grande successo, in quei pochi che lo usavano per battaglie di piccola scala non ebbero dei buoni risultati, perché avevano la tendenza ad una minore unidimensionalità rispetto a quelli basati sulle griglie esagonali.

La ricerca per qualcosa di alternativo mi ha portato all'idea di una variante del "punto-a-punto": invece di piazzare i pezzi sui punti,

essi potevano essere sistemati sulle connessioni che univano tali punti. Quando ho iniziato a lavorare graficamente a questa idea, divenne subito chiaro che la rappresentazione di un'area funzionava meglio di una rappresentazione a punti, ma con tale realizzazione, il disegno fisico del gioco era bloccato: la mappa era formata da poligoni con i blocchi rettangolari che presentavano il loro fronte. A questo punto, tutto quello che sarebbe stato necessario, fu di integrare le meccaniche del gioco con il disegno fisico.

Anni fa ho lavorato su un progetto di gioco napoleonico, per lo più con le brillanti varianti del sistema di gioco di *Wellington's Victory* di Frank Davis. Quello che Davis aveva fatto così bene, era di esaltare le differenze tra le armate (fanteria, cavalleria ed artiglieria), nelle quali il gioco si calava perfettamente.

Tuttavia, non volevo utilizzare quello che aveva ideato Davis. Questo perché da una parte non avevo idea di come integrare gli elementi di questo sistema nel disegno fisico che mi ero impegnato di fare, e dall'altra perché il suo sistema era fantasticamente complicato mentre io volevo un gioco semplice.

La semplicità era un mio obiettivo, perché sapevo che se si vuole un gioco complesso, la scelta migliore sarebbe un gioco per computer, non un gioco da tavolo. In un gioco per computer, il programmatore potrebbe far controllare tutti gli aspetti complicati dal programma, e il giocatore non dovrebbe pensare ad altro se non giocare.

Quello che invece un gioco da tavolo offre rispetto ad un gioco per computer, è la parte estetica (è più facile farsi un'idea di 30x20 pollici su una mappa di 300 punti per pollice, che un quadrato di 16x12 pollici su un monitor di 90 pixel per pollice), e la parte sociale: i giochi per computer sono meglio giocabili in solitario, mentre i giochi da tavolo sono meglio giocabili con gli amici.

Da una lunga esperienza, ho imparato che la complessità e la lunghezza sono enormi barriere per il gioco di società. Cercavo un gioco che potesse essere concluso in una serata, anche perché nessuno vorrebbe passare l'intera serata a leggere un regolamento e a preparare la partita.

La prima conseguenza di questa mia ricerca della semplicità, mi portò a pensare che il numero dei pezzi che un giocatore deve gestire dovrebbe essere limitato. E' molto difficile trovare un gioco che può essere giocato in un lasso di tempo ragionevole, e che abbia un grande numero di pezzi, anche se le meccaniche del gioco sono semplici, quindi il sistema di gioco avrebbe dovuto essere adattato ad un numero piccolo di pezzi.

Un'idea fu quella di mantenere semplici tutte le meccaniche del gioco – solo numeri semplici e niente divisioni complesse. Per questa ragione, ho optato per un diverso sistema di risoluzione dei combattimenti, mentre le forze delle unità dovevano essere espresse semplicemente – valori uno, due oppure tre. Un'altra semplificazione matematica è stato il movimento – la scala della mappa e del tempo

dovevano essere sistemate in modo da permettere ai pezzi di spostarsi solo di un'area per turno. Gli effetti del terreno sul movimento non sono espressi in "punti movimento" ma mediante la dimensione delle aree – quindi, più un terreno è difficoltoso, più piccola è la sua area.

Un'ulteriore vantaggio che ne derivò dall'uso delle aree fu che esse erano sufficientemente larghe perché gli effetti del terreno potessero essere disegnati direttamente sulla mappa, invece di essere rappresentati indirettamente mediante una speciale tabella del terreno. Allo stesso modo, il diverso e più semplice sistema di gioco permetteva di evitare anche le tabelle per i combattimenti. Le tabelle sono un disturbo; spesso è difficile trovare per loro uno spazio sulla mappa senza doverla ingrandire, e se queste fossero su dei fogli separati, per i giocatori potrebbe essere un fastidio. Quindi, sia per il disegno della mappa che per la facilità di gioco, fui del tutto soddisfatto a non doverle utilizzare.

Feci la creazione delle regole per i bombardamenti e per gli assalti non molto tempo dopo il completamento del disegno della mappa. Esse riflettevano due cose: l'abilità dei pezzi tridimensionali di poter nascondere i loro valori (un pezzo a due facce che si trova a faccia in giù, richiede un maggiore sforzo di memoria al giocatore), e io desideravo una sostanziale differenza con le armate che hanno caratterizzato *Wellington's Victory*. Il sistema a passi multipli li incorpora entrambi, escludendo a priori l'incertezza prodotta dall'uso di dadi. Quindi, esclusi dal gioco tutte quelle fortunate possibilità prodotte dai dadi.

Il movimento, fu quello che ha dato maggiori problemi. La fanteria e l'artiglieria napoleonica non combattevano mentre si spostavano, e nella ritirata erano estremamente vulnerabili contro gli attacchi della cavalleria. Inoltre, coordinare un movimento di combattimento su larga scala era distante dalle capacità date dal sistema di comando del periodo. Per rappresentare questi problemi, ho tentato molte varianti alle regole: in alcune, le armate facevano degli aggiramenti proprio come fanno i carri moderni, e in altre gli inseguimenti erano così difficili che l'armata francese avrebbe potuto vincere semplicemente arretrando lentamente. La versione finale è costruita sulle regole per le manovre di attacco e sui limiti per il comando, che sono usate per obbligare la fanteria e l'artiglieria a ritirate su strada, mentre lasciano alla cavalleria l'abilità di condurre delle manovre di combattimento più fluide.

Guardando il progetto nel suo complesso, la cosa che ho trovato più interessante è come la ricerca iniziale del "colpo d'occhio" ha avuto come risultato un gioco che esclude la maggior parte delle convenzioni degli altri wargame, senza che il risultato sia cambiato. Ovunque nel progetto, la scelta di nuovi componenti grafici e materiali ha cambiato la matrice di quello che era possibile ed impossibile, facile e difficile, producendo un gioco che è sicuramente diverso dagli altri wargame, e che io spero possa essere piacevole ed interessante da giocare come lo è stato per crearlo.

