



Field Commander Napoleon

Preparazione scenario (pag. 6 regolamento)

1 - Disponi le unità come indicato dallo Scenario della Campagna:

- Forze tra parentesi: piazza tutti i segnalini corrispondenti al nome del comandante nell'area indicata
- piazza i Punti Rifornimento negli appositi spazi Rifornimento
- piazza un Presidio e una Fortificazione francese in ogni area con Città occupata dalla Francia
- piazza un Presidio e una Fortificazione nemica in ogni area con Città:
 - occupata dal Nemico
 - contesa
 - priva di qualsiasi armata
- piazza tutte le Reclute Nemiche in un contenitore non trasparente
- piazza tutti i Piani di Battaglia Nemici in un contenitore non trasparente
- piazza il Segnalino Turno sulla casella Start



Riepilogo del turno di gioco:

1 - **Avanza il segnalino del Turno**

2 - **Muovi** alcune/tutte le Forze mobili Francesi in area/e adiacenti

- le Forze che condividono l'area con Forze Nemiche sono bloccate e non possono muovere
- Napoleone può muovere anche se Forze Nemiche sono presenti nell'area
 - perdi immediatamente la Campagna se Napoleone si muove in un'area che non contiene truppe Francesi

3 - **Risolvi le battaglie** in tutte le aree che contengono Forze di entrambi i lati (pag. 8 regolamento)

- nell'ordine che preferisci (vedi la sezione *Riassunto della Battaglia*)

4 - **Marcia Forzata** ogni/tutte le truppe mobili francesi in area/e adiacenti e **risolvi le eventuali nuove battaglie** (pag. 18 regolamento)

- Forze che condividono l'area con Forze Nemiche sono bloccate e non possono muovere
- Ogni Unità mossa costa 1 Punto Rifornimento
- Napoleone esegue una Marcia Forzata gratuita anche se sono presenti Forze Nemiche
 - perdi immediatamente la Campagna se Napoleone si muove in un'area che non contiene truppe Francesi

- 5 - Rifornimento Francese:** ricevi i punti previsti dallo Scenario della Campagna (pag. 18 regolamento)
- puoi **riequipaggiare le Forze** spendendo 2 Punti Rifornimento e girare la Forza ridotta sul lato Forza piena
 - puoi **acquistare nuovi Eserciti** (Reclute, Forze Statiche, Forze distrutte in precedenza)
 - Costo = Valore di Combattimento (in basso a dx)
 - puoi comprare Forze ridotte ma non puoi riequipaggiarle immediatamente nella corrente fase di Rifornimento
 - piazza le unità in aree contenenti truppe Francesi
 - puoi **acquistare Esploratori** (*Scout*)
 - Costo = 2 Punti Rifornimento per Esploratore

- 6 - Esegui gli Ordini di Movimento Nemico** (pag. 19 regolamento)
- le Forze Nemiche che condividono l'area con Forze Francesi sono bloccate e non possono muovere (*Hold*=Restare fermi)
 - separa le Forze Nemiche in pile in base alla Nazionalità
 - tratta le Reclute come una nazione a sè
 - dividi ogni pila della stessa Nazionalità in gruppi
 - la dimensione del gruppo è indicata nella Tabella Ordini Nemici
 - spendi Punti di Rifornimento per determinare il modificatore per i tiri di dado
 - lancia 1d10 per ogni gruppo di Forze ed esegui l'ordine (Vedi Tabella Ordini Nemici)
 - lancia il dado nell'ordine che preferisci
 - applica il modificatore
 - i Segnalini Esploratore possono essere spesi per ritirare il dado (senza più modificatore)
 - completa ogni mossa prima di tirare nuovamente il dado per l'Ordine successivo
 - considera tutti i tiri di dado come avvenuti in simultanea, facendo quindi riferimento alla situazione delle aree controllate all'inizio del Turno del Nemico

- 7 - Risolvi le Battaglie** in tutte le aree contenenti Forze di entrambi i lati (pag. 20 regolamento)
- nell'ordine che preferisci (vedi la sezione *Riassunto della Battaglia*)

- 8 - Rifornimento Nemico:** come da Tabella presente sulla Mappa della Campagna (pag. 20 regolamento)
- Rinforzi pescati casualmente
 - il Nemico riceve 2 Punti Rifornimento per ogni Rinforzo mancante che dovrebbe pescare
 - **riornire le Forze ridotte**, spendi 2 Punti Rifornimento e gira il segnalino sul lato forza piena
 - in ordine di Livello di Abilità dal più elevato al più basso (E → V → L → PL → C)

9 - Fine del Turno



Riassunto della Battaglia – Ripeti la sequenza per ogni battaglia

Pre-Battaglia

1 - Tira per la Foschia di Guerra (pag. 8 regolamento)

- lancia 1d10 e consulta la Tabella
 - +2 modificatore del dado se Nemico ha 4-6 Punti Rifornimento (spendi 2 Punti Rifornimento)
 - +4 modificatore del dado se Nemico ha 7+ Punti Rifornimento (spendi 4 Punti Rifornimento)
- i Segnalini Esploratore (Scout) possono essere spesi per ritirare il dado (senza più modificatore per il Nemico)
- il risultato determina il numero di Rounds di Battaglia e un Evento

2 - Controllo Sopraffazione (pag. 9 regolamento)

- le Forze più deboli sono sopraffatte se (Valore Combattimento) schieramento + forte $\geq 3x$ (Valore Combattimento) schieramento + debole
 - distruggi tutte le Forze sopraffatte
 - perdi immediatamente la Campagna se Napoleone è coinvolto nella sopraffazione e rimane solo senza Forze

3 - Piani di Battaglia e loro Assegnazione (pag. 9 regolamento)

- determina la quantità
 - i Francesi ricevono # di Piani = Valore di Comando di Napoleone (se presente) altrimenti, ricevono # di Piani indicati sulla Tabella
 - il Nemico riceve # di Piani indicati sulla Tabella
 - piazza gli indicatori del numero di Piani di Battaglia sul Foglio di Aiuto
- i Francesi possono acquistare Piani di Battaglia addizionali
 - spendi 2 Punti Rifornimento per 1 Piano di Battaglia addizionale
 - spendi 5 Punti Rifornimento per 2 Piani di Battaglia addizionali
 - aggiorna l'indicatore della quantità di Piani di Battaglia
- i Francesi possono scambiare Piani con Intuizioni (Insights) se Napoleone è in battaglia
 - scambio uno a uno (al max # pari al Valore di Comando di Napoleone)
 - aggiorna l'indicatore della quantità di Piani di Battaglia
 - le Intuizioni non possono essere cambiate durante la Battaglia
 - puoi attivare più di 1 Intuizione in ogni Turno di Battaglia
- schiera le Forze Francesi sul Campo di Battaglia
 - Fortificazioni in Riserva (in Linea)
 - Presidi in Approccio (in Linea)
 - Forze Mobili in Approccio (4 max) e/o Riserva (Cannoni in Linea, Fanteria/Cavalleria in Linea o Colonna)
 - Napoleone nella sua casella (se presente)
- schiera le Forze Nemiche sul Campo di Battaglia
 - Fortificazioni e Cannoni in Riserva (in Linea)
 - Presidi in Approccio (in Linea)
 - 4 Fanterie/Cavallerie scelte a caso in Approccio (in Colonna)
 - le rimanenti Fanterie/Cavallerie in Riserva (in Colonna)



Turno di Battaglia

1 - Attivazione Intuizioni Francesi (pag. 14 regolamento)

- lancia 1d10 per ogni Intuizione
 - *Engineers* (Genio Militare) si attiva se risultato \leq Valore di Comando di Napoleone
 - *Sweep* (Dilagare) si attiva se risultato \leq Valore di Comando di Napoleone + 1
 - tutte le altre Intuizioni si attivano automaticamente
- i segnalini Esploratore possono essere spesi per ritirare il dado

2 - Scegli e Assegna i Piani di Battaglia Francesi (pag. 14 regolamento)

- ogni Turno di Battaglia, scegli # di Piani \leq all'indicatore della quantità di Piani di Battaglia Francesi
- assegna max 1 Piano per Forza (di solito solo Fanteria/Cavalleria)
- le Forze senza Piano di Battaglia scelgono uno dei Predefiniti presenti sul Campo di Battaglia al momento in cui devono agire (oppure non si attivano)

3 - Scegli e Assegna i Piani di Battaglia Nemici (pag. 15 regolamento)

- ogni Turno di Battaglia, pesca a caso # Piani pari all'indicatore della quantità di Piani di Battaglia Nemici
- assegna casualmente max 1 Piano per Forza (Fanteria/Cavalleria)
 - in ordine di Livello di Abilità dal più elevato al più basso (E \rightarrow V \rightarrow L \rightarrow P \rightarrow C)
- i Piani di Battaglia Nemici Speciali sono posti a fianco del Campo di Battaglia
 - pesca un ulteriore Piano di Battaglia Nemico per ogni Piano Speciale pescato in precedenza
- le Forze senza Piano di Battaglia ne ricevono uno Predefinito al momento in cui devono agire (in base alla loro distanza dalla più vicina Forza Francese)

4 - Risolvere i Piani di Battaglia Nemici (pag. 17 regolamento)

- risolvi i Piani presenti sul Campo di Battaglia partendo dalla Riserva Francese fino ad arretrare alla Riserva Nemica
- in ogni zona, le Forze con un Piano assegnato agiscono per prime
 - tira il dado per attivare il Piano (se necessario) e risolvi l'azione (il Piano si attiva se 1d10 \leq Valore di Attivazione della Forza) (valore in alto a destra sul segnalino)
 - rimetti il Piano nel contenitore dopo che la Forza ha agito
 - se la Forza è in Mischia al momento dell'attivazione, scarta il Piano assegnato e usa il Piano Predefinito "Combattere" (*Combat*)
 - quando una Forza entra in una zona contenente Forze avversarie:
 - la Forza avversaria con il minor Livello di Abilità deve effettuare un Test per lo Shock (pag. 12). Se ci sono più eserciti di pari livello, sceglie uno per effettuare il test (C \rightarrow P \rightarrow L \rightarrow V \rightarrow E)
 - il Test fallisce se 1d10 $>$ Valore di Combattimento (in basso a dx)
 - infliggi 1 colpo e effettua una Ritirata di 1 zona (le Forze statiche non si ritirano)
 - le Forze in ritirata in una zona che contiene già il numero massimo di eserciti sono immediatamente distrutte (4 max in Approccio, 6 max al Fronte)
 - le Forze in ritirata al di fuori del Campo di Battaglia sono distrutte
 - Fanteria/Cavalleria in Colonna falliscono automaticamente
 - Fanteria/Cavalleria nella loro zona di Approccio o Riserva falliscono automaticamente
- Fanteria/Cavalleria attaccano le unità nemiche nella stessa zona ((+3/+3) modificatore Valore di Combattimento) o nella zona adiacente
 - infliggi 1 colpo se 1d10 \leq Valore di Combattimento dell'attaccante (infliggi 2 colpi se 1d10 \leq Valore di Combattimento Superiore, se presente)

- infliggi i colpi in base al Livello di Abilità (C → P → L → V → E)
- i colpi devono essere assegnati prima alle Forze avversarie presenti nella stessa zona dell'attaccante se possibile (vale a dire alle unità in Mischia)
- le Forze distrutte potranno essere acquistate successivamente come Rinforzi
- Fanteria/Cavalleria non attaccano quando sono nella loro Riserva
- Presidi eseguono sempre il Piano Predefinito “Combattere” (*Combat*) se sono presenti Forze Francesi nella stessa zona o in quella adiacente (altrimenti non compiono azioni)
- Fortificazioni eseguono sempre il Piano “Combattere” (*Combat*) contro la più vicina Forza Francese, non in Mischia, distante ≥ 1 zona (altrimenti non compiono azioni) (inoltre non compiono azioni se le Forze Francesi occupano la stessa zona delle Fortificazioni)
 - infliggi i colpi in base al Livello di Abilità (C → P → L → V → E)
- Cannoni eseguono sempre il Piano Predefinito “Combattere” (*Combat*) contro la più vicina Forza Francese, non in Mischia, distante ≥ 1 zona (altrimenti non compiono azioni) (inoltre non compiono azioni se le Forze Francesi occupano la stessa zona dei Cannoni)
 - infliggi i colpi in base al Livello di Abilità (C → P → L → V → E)

5 - Risolvere i Piani di Battaglia Francesi (pag. 17 regolamento)

- esegui i Piani nell'ordine che preferisci (assegnati e/o predefiniti)
 - lancia il dado per attivare il Piano (se richiesto) e risolvi l'azione (il Piano si attiva se $1d10 \leq$ Valore di Attivazione della Forza) (valore in alto a destra sul segnalino)
 - riponi il Piano sul tavolo dopo che la Forza ha agito
 - se la Forza è in Mischia al momento dell'attivazione, può eseguire solo Fuoco (*Fire*), Ruotare (*Pivot*), Allinearsi (*Square*), Prepararsi (*Prepare*), Ritirata (*Retreat*) se in Rotta, Formazione (*Formation*) o Marcia (*March*) solo per Ritirarsi
 - quando una Forza entra in una zona contenente Forze nemiche
 - la Forza nemica con il Livello di Abilità più basso deve effettuare un Test per lo Shock (pag. 12 regolamento). Se ci sono più eserciti di pari livello, sceglie uno per effettuare questo test (C → P → L → V → E)
 - il Test fallisce se $1d10 >$ Valore di Combattimento (in basso a dx)
 - infliggi 1 colpo e effettua una Ritirata di 1 zona (Forze statiche non si ritirano)
 - le Forze in ritirata in una zona che contiene già il numero massimo di eserciti sono immediatamente distrutte (4 max in Approccio, 6 max al Fronte)
 - le Forze in ritirata al di fuori del Campo di Battaglia sono distrutte
 - Fanteria/Cavalleria in Colonna falliscono automaticamente
 - Fanteria/Cavalleria nella loro zona di Approccio o Riserva falliscono automaticamente
 - Fanteria/Cavalleria attaccano le unità nemiche nella stessa zona ((+3/+3) modificatore Valore di Combattimento) o nella zona adiacente
 - infliggi 1 colpo se $1d10 \leq$ Valore di Combattimento dell'attaccante (infliggi 2 colpi se $1d10 \leq$ Valore di Combattimento Superiore, se presente)
 - infliggi i colpi in base al Livello di Abilità (C → P → L → V → E)
 - colpi devono essere assegnati prima alle Forze avversarie presenti nella stessa zona dell'attaccante se possibile (vale a dire alle unità in Mischia)
 - le Forze distrutte sono rimesse nel contenitore dei Rinforzi
 - Fanteria/Cavalleria non attaccano quando sono nella loro Riserva
 - Presidi eseguono sempre il Piano Predefinito “Fuoco” (*Fire*) se sono presenti Forze Nemiche nella stessa zona o in quella adiacente (altrimenti non compiono azioni)
 - Fortificazioni eseguono sempre il Piano Predefinito “Fuoco” (*Fire*) contro la più vicina Forza Nemica, non in Mischia, distante ≥ 1 zona (altrimenti non compiono azioni) (non compiono azioni se le Forze Nemiche occupano la stessa zona delle Fortificazioni)
 - infliggi i colpi in base al Livello di Abilità (C → P → L → V → E)

- Cannoni eseguono sempre il Piano Predefinito “Fuoco” (*Fire*) contro la più vicina Forza Nemica, non in Mischia, distante ≥ 1 zona (altrimenti non compiono azioni) (non compiono azioni se le Forze Nemiche occupano la stessa zona dei Cannoni)
 - infliggi i colpi in base al Livello di Abilità (C \rightarrow P \rightarrow L \rightarrow V \rightarrow E)
- Cannoni possono effettuare un Piano Predefinito di Marcia (*March*) per Ritirarsi

6 - Controllo Esercito in Rotta (pag. 17 regolamento)

- confronta il Valore di Combattimento complessivo delle Forze Nemiche e delle Forze Francesi presenti sul Campo di Battaglia
- lo schieramento più debole è in Rotta se (Somma Valore Combattimento) schieramento più forte $\geq 3 \times$ (Somma Valore Combattimento) schieramento più debole
 - distruggi tutte le Fortificazioni e i Presidi in Rotta
 - tutte le Forze Mobili in Rotta possono eseguire solo Piani di Ritirata per tutti i successivi turni finché non escono dal Campo di Battaglia o sono distrutte (ignora la Traccia dei Turni di Battaglia)
 - le Forze in Ritirata che eccedono il limite Massimo di eserciti consentiti nella zona sono immediatamente distrutte (4 max in Approccio, 6 max al Fronte)
 - quando le Forze si ritirano oltre la Riserva, collocale sulla mappa di gioco in un'area controllata o incontrollata adiacente al luogo della battaglia (distruggile se non esistono aree di questo tipo)
 - Napoleone è spostato nella stessa area dove è posta la prima Forza Francese che abbandona il Campo di Battaglia

7 - Avanzamento Segnalino Turno di Battaglia o Fine Battaglia (pag. 17 regolamento)

- ripeti la sequenza del Turno di Battaglia finché:
 - rimane sul Campo di Battaglia un solo schieramento (tutte le Forze avversarie sono distrutte, ritirate o in rotta), le Forze vincitrici fanno ritorno nell'area dove ha avuto luogo la Battaglia

Oppure

- è raggiunta la casella Ritiro Truppe (*Withdrawal*), tira 1d10 e consulta la relativa tabella

Versione 1.1

Aiuto di gioco in italiano redatto da Netspawn (netspawn_at_hotmail.it)

Basato sul Player aid di Steven McDougall pubblicato su BGG

Field Commander Napoleon è un gioco edito da DVG. Tutti i diritti riservati.

