

Regole Avanzate - Introduzione

Tutte le regole avanzate sono “Opzionali”. Le regole opzionali possono essere usate o escluse nel gioco singolarmente, previo accordo dei giocatori prima che inizi la partita. Il modo può essere facile per fare ciò è giocare quasi tutte le Regole Avanzate e accordarsi per escludere delle regole specifiche, oppure escludere quasi tutte le Regole Avanzate ed usarne solo poche.

Non è necessario fare questo, ma questo metodo rende più facile ricordare quali Regole Avanzate Opzionali si stanno utilizzando.

Utilizzo di Carte

L'utilizzo delle carte aggiunge un altro livello di atmosfera in Napoleon in Europe. Nelle Regole Avanzate, si prendono in considerazione solo le parole sulle carte. I simboli e le immagini nella parte inferiore si usano soltanto nelle Regole Base. Ci sono tre tipi di carte: Evento Casuale (Random Event), Effetto (Effect), e Innovazioni (Innovations). Ogni tipo di carte ha le proprie regole.

Se si utilizzano le carte, i giocatori mescolano il mazzo all'inizio della partita e pescano delle carte nel modo seguente:

- 1 carta viene pescata da ogni giocatore prima del suo Turno di Produzione.
- 2 carte sono pescate dal giocatore che vince una Grande Battaglia (6 o più unità militari su entrambi i fronti di battaglia)
- 1 carta viene pescata dal giocatore che perde una Grande Battaglia

Alcune carte devono essere giocate immediatamente dopo essere state pescate (Eventi Casuali), altre possono essere tenute da un giocatore fino a quando non desideri giocarle. Queste carte possono essere giocate in qualsiasi momento (persino durante il turno di un altro giocatore o durante una battaglia). Un giocatore può possedere un massimo di quattro carte in mano. Se egli già possiede quattro carte e vuole prenderne un'altra, deve giocarne o scartarne una delle quattro già in suo possesso. Quando si giocano o si scartano le carte, esse si mettono nuovamente nel mazzo, che viene rimischiato.

NOTA: Nel mazzo sono state inserite quattro carte senza contenuto di colore blu. Queste carte possono essere usate sia come carte “Nessun Risultato”, senza alcun effetto, sia per decidere di creare delle proprie carte.

Carte Evento Casuale (Random Event)

Le Carte Evento Casuale devono essere giocate immediatamente dopo essere state pescate dal mazzo.

Carte Effetto (Effect)

Le carte Effetto sono simili alle carte Evento Casuale, eccetto che il giocatore che le possiede può stabilire se e quando intende giocarle, e talvolta contro di chi. Le carte Effetto possono essere giocate subito o conservate. Queste carte possono essere giocate

nei momenti adatti (sono contrassegnate come carte Strategiche o Battaglia). Le carte Strategiche possono essere giocate in qualsiasi momento, mentre le carte Battaglia possono essere giocate solo quando il giocatore che le possiede ha delle unità impegnate in una Battaglia Tattica.

Carte Innovazioni

Le carte Innovazioni rappresentano le svariate innovazioni tattiche inventate, sviluppate, e perfezionate durante il periodo Napoleonico. Quando un giocatore “possiede” una particolare innovazione, egli dispone la carta di fronte a sé vicino alla mappa di gioco in modo che tutti i giocatori possano vedere quale innovazione abbia. Le sue truppe da questo momento in poi godono dell'innovazione.

Le carte Innovazione si giocano in modo differente a seconda che i giocatori siano impegnati in una partita “Storica” o “Non Storica”:

Modo Storico

Quando si gioca una partita “Storica”, le carte Innovazioni non sono incluse nel mazzo. Queste carte sono distribuite invece alle Nazioni Maggiori appropriate indicate sulla carta.

Queste nazioni beneficiano dell'innovazione soltanto durante i periodi indicati per quella nazione sulla carta. Quindi, alcune innovazioni possono attivarsi o cessare di essere attive a seconda della data corrente nella partita/scenario. Le carte Innovazioni non attive si mettono da parte (ma non nel mazzo).

Non Storico

Nelle partite Non Storiche, i giocatori, se si accordano all'inizio della partita, possono utilizzare le regole del modo “Storico” per le carte Innovazioni, altrimenti le carte si mettono nel mazzo insieme agli altri due tipi e possono essere pescate e possedute da qualsiasi nazione, indipendentemente dalle nazioni indicate sulla carta. Ciò dà al gioco un altro sapore storico più casuale e alternativo.

Quando si pescano queste carte, possono essere conservate da un giocatore fino a quando egli non decida di pagare per le innovazioni. Ogni nuova innovazione costa al giocatore 10 PP prima che egli ne possa “entrare in possesso” e piazzare la carta di fronte a sé. Possedere più innovazioni uguali tra di loro non dà alcun beneficio.

Attriti in Spagna e Russia

Tutte le armate nemiche che invadono le regioni del Territorio Nazionale in Spagna o Russia devono lanciare dei dadi per gli “Attriti” prima della Fase di Produzione (dopo ogni tre mesi). Ciò riflette gli effetti degli sbandati, dei disertori, dei soldati indeboliti dalla fame, dalla sete, dalle malattie, ma anche dal comportamento ostile della popolazione locale. Questi erano luoghi difficili da conquistare e la gente di queste nazioni era crudele nel trattare gli invasori. Tira un dado per ogni armata (unità di Fanteria, Cavalleria, o Artiglieria). Se il risultato è “1”, quell'unità viene eliminata. Le

unità nemiche in Russia durante la Fase di Produzione di fine Dicembre, sono eliminate con “1” o “2”.

Marcia Forzata

Le unità di Fanteria e Artiglieria possono “Forzare la Marcia” sulla mappa strategica. Se ci riescono, la marcia forzata permette loro di spostarsi di una regione in più durante il movimento. Se un giocatore vuole Forzare la Marcia di un’unità deve tirare 2 dadi per vedere se il tentativo va a buon fine. Con un risultato di “9” o più il tentativo riesce e l’unità può spostarsi di una seconda regione. Se il risultato è “5” o meno, l’unità viene eliminata a causa di disordini e attriti. Un risultato di “6”, “7”, o “8” indica che l’unità non può spostarsi di una seconda regione, ma il tentativo non riuscito non provoca conseguenze negative.

Quando si usa questa regola, la carta Innovazioni “Advanced Mobility and Foraging” dà al suo possessore un +2 da aggiungere al tiro dei dadi (per eseguire la Marcia Forzata), invece del suo normale effetto.

Flotte Secondarie

Durante il periodo Napoleonico, il Portogallo (Portugal), l’Olanda (Holland), la Danimarca (Denmark), e la Svezia (Sweden) possedevano delle flotte abbastanza grandi. Se queste regioni si uniscono all’impero di una Nazione in Gioco per mezzo di una Trattativa Diplomatica o Annessione, si piazza una Squadra Navale gratuita in un’area di mare adiacente. Se un giocatore tenta di anettere una di queste nazioni ma la Nazione Minore resiste, la Squadra Navale gratuita va alla Nazione in Gioco che ottiene il controllo delle sue forze (vedi sopra Annessione). Una Nazione in Gioco non ottiene Squadre Navali aggiuntive se possiede queste Nazioni Minori all’inizio di uno scenario.

Nazioni Minori Multi-Regionali

Le seguenti combinazioni di due regioni si considerano come un’unica nazione se sono entrambe neutrali (senza controllo) all’inizio di uno scenario. Se una delle due regioni viene invasa o si unisce ad una Nazione Maggiore, tira per due volte i dadi per le truppe e piazza le unità in una o entrambe le regioni (vedi “Trattativa Diplomatica” e “Annettere una Regione”).

1. Denmark e Norway
2. Sweden e Finland
3. Sicily e Naples

Contro-Cariche

Un’unità di Cavalleria che non ha usato alcun’Azione di Battaglia può contro-caricare la Cavalleria o la Fanteria nemiche che eseguono la Carica su altre unità amiche, le quali si trovino nella medesima area di battaglia durante lo stesso turno. Ciò si verifica immediatamente dopo la Carica della Fanteria nemica, o dopo che la Cavalleria nemica

carichi per la prima volta (prima della sua seconda Carica, se ne ha a disposizione). Le Contro-Cariche danno un +1 aggiuntivo al tiro d’attacco (in aggiunta agli altri modificatori). La Cavalleria che ha i requisiti per contro-caricare dovrebbe essere girata lateralmente ad indicare che non ha utilizzato alcun’Azione di Battaglia e può compiere una Contro-Carica. La Fanteria che sta per essere contro-caricata non può disporsi in formazione “Quadrato”. Ogni unità di Cavalleria può effettuare solo una Contro-Carica per turno, indipendentemente dalle due Azioni di Battaglia conservate.

Iniziativa

Una parte importante del ruolo della Cavalleria era di esplorare l’area innanzi all’esercito per scovare il nemico. Allo stesso tempo, la Cavalleria era anche tenuta ad impedire che la Cavalleria nemica conoscesse l’esatta posizione del resto del proprio esercito. Un’esecuzione riuscita di questa missione dava un gran vantaggio allo schieramento con le migliori informazioni del nemico. I Generali potevano utilizzare queste informazioni per attaccare il nemico prima che questo potesse conoscere cosa li stesse attaccando. Queste informazioni preziose e l’azione decisiva del comandante davano l’iniziativa all’esercito attaccante ed un enorme vantaggio.

Quando due eserciti giungono sulla stessa regione dando luogo ad una battaglia, prima dei preparativi per la battaglia stessa, i due giocatori tirano i dadi per l’iniziativa.

I due eserciti tirano due dadi e aggiungono i seguenti valori:

+1 per ogni unità di Cavalleria e Cavalleria Irregolare (non Cavalleria Pesante) in battaglia

+2 per ogni Generale in battaglia

+1 unità di Fanteria Leggera in battaglia

+2 per la nazione che possiede la Carta Innovazioni “Superior Light Cavalry” (in sostituzione del suo normale effetto)

Se il confronto dei due risultati complessivi dà una parità o una differenza di 1, la battaglia si prepara normalmente con un divisore (nessuno schieramento se esattamente cosa stia facendo l’avversario). Se uno schieramento vince con una differenza di 2-7, l’altra parte deve disporre le proprie unità per prima e sotto lo sguardo della parte che ha vinto l’iniziativa. Inoltre il vincitore muove per primo, indipendentemente da quale schieramento abbia provocato la battaglia. Se uno schieramento vince con una differenza di 8 o più (sorpresa totale), l’altra parte deve disporre le proprie unità per prima, alla vista completa del vincitore, il vincitore muove per primo, E tutte le unità del vincitore in battaglia ottengono un’Azione di Battaglia aggiuntiva durante il primo turno di battaglia. Questo permetterebbe alla Cavalleria di muoversi e attaccare due volte, all’Artiglieria di far fuoco due volte o spostarsi e far fuoco, e la Fanteria potrebbe muoversi e far fuoco o caricare.

Quando si usa questa regola, la Carta Innovazioni “Superior Light Cavalry” non ha l’effetto indicato su di essa, ma aggiunge “2” come indicato sopra.

Rinforzi

Se il giocatore che sta muovendo sposta in battaglia più di un gruppo d'unità da regioni differenti, queste unità possono entrare in battaglia in momenti differenti durante lo svolgimento della battaglia stessa. Tieni le unità separate quando determini il loro arrivo. Il giocatore che muove deve scegliere quale gruppo sia il "gruppo principale". Il gruppo principale inizia la battaglia. Per tutti gli altri gruppi si deve tirare un dado confrontando la tabella qui sotto per determinare il loro arrivo. Si tira un dado per ciascun gruppo.

Risultato del Dado

1	Effetto Arriva nell'Area di Riserva all'inizio del turno 3
2	Arriva nell'Area di Riserva all'inizio del turno 2
3	Arriva nell'Area di Riserva all'inizio del turno 1
4-6	Si schiera con il gruppo principale prima della battaglia

Quando si usa questa regola, la Carta Innovazioni "Corps d'Armee" dà al suo possessore un +1 aggiuntivo da aggiungere al risultato del dado (per determinare l'arrivo dei Rinforzi secondo la tabella).

Terreno

Le condizioni del terreno erano prese molto in considerazione nella decisione di un comandante di combattere in un'area particolare. Wellington preferì difendersi presso Waterloo sulla base dello stato del territorio. Ma persino gli eserciti in attacco coglierebbero i vantaggi del terreno circostante per fissare le parti del proprio fronte.

Dopo aver determinato Iniziativa e Rinforzi, entrambi i giocatori possono tirare dei dadi per le caratteristiche del terreno di cui possono godere le proprie truppe nelle tre Aree della "Linea di Battaglia". Ogni giocatore tira due dadi per ogni tabella indicata sotto. La prima tabella determina il numero di caratteristiche del terreno da poter piazzare e la seconda determina il tipo delle caratteristiche. Le caratteristiche del terreno possono essere disposte in una delle tre Aree della "Linea di Battaglia" (massimo una per Area).

Terreno Speciale

2-5	Nessun Terreno Speciale
6-8	1 Terreno Speciale
9-10	2 Terreni Speciali
11-12	3 Terreni Speciali

Tipo di Terreno

2	Effetto del Terreno Fiume indietro al tuo intero esercito	+2 sui tiri di Inseguimento se perdi la battaglia.
---	---------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------

3-4	Torrente	-1 per la Cavalleria che Carica dentro il Torrente
5-6	Bosco	-1 per Far Fuoco verso o dal Bosco
7-8	Collina/Dorsale	-1 per Caricare sulla Collina +1 per l'Artiglieria che Fa Fuoco dalla Collina
9-11	Villaggio/Città	-1 per Far Fuoco sul o dal Villaggio/Città -1 per Caricare sul Villaggio/Città
12	Fiume davanti al tuo intero esercito	Nessun Combattimento di Carica Nessun Inseguimento

Nuovi Tipi di Unità



Le unità di Fanteria Leggera sono rappresentate da unità di Fanteria regolare con un gettone "Fanteria Leggera" sotto di esse.

Fanteria Leggera

Costo: 7

Movimento: 1

Azioni di Battaglia: 1

Attacchi: Fuoco o Carica

Speciale: si comporta come la "Fanteria" con le seguenti eccezioni:

Speciale: +1 per colpire su tutti gli attacchi di Fuoco, e -1 su tutti gli attacchi di Carica
Speciale: quando la Fanteria Leggera colpisce unità nemiche in attacchi di Fuoco, elimina i propri bersagli in modo meno frequente (di un punto) (per esempio: se un'unità di Fanteria Leggera Fa Fuoco e colpisce un'unità di Fanteria Regolare, la elimina con un risultato di "1", o "2" soltanto, invece del normale "1", "2", o "3").

Speciale: quando è colpita dal Fuoco nemico, viene eliminata solo nel 33% dei casi (1 o 2)

Speciale: +1 su tutti i combattimenti di Carica nei Boschi o Villaggi (invece del normale -1)

Speciale: Nessuna Penalità per Far Fuoco fuori dai Boschi e Villaggi

Speciale: Può "Evitare" le Cariche di Fanteria come la Cavalleria

La Fanteria Leggera era costituita da unità d'individui auto-gestiti, che potevano operare in formazioni molto ampie (da 10 a 15 piedi o più di distanza tra i soldati) di fronte alla Linea di Battaglia principale, per attaccare ripetutamente il nemico con il

fuoco dei moschetti (alcune unità usavano persino dei moschetti rigati per una maggiore precisione). La Fanteria Leggera avrebbe fatto fuoco contro il grande bersaglio rappresentato dalle formazioni serrate di Fanteria Regolare nemica, distendendosi a terra ed utilizzando qualsiasi copertura naturale. Il nemico era costretto a sparare salve di minore efficacia e poteva persino caricare con la baionetta, ma la Fanteria Leggera si sarebbe, nel primo caso, messa al riparo, e nel secondo caso avrebbe indietreggiato verso le proprie linee, solo per ritornare subito dopo all'attacco. Questi attacchi ripetuti si concretizzavano per il nemico in disordine, delusione, e panico, prima che l'attacco principale fosse lanciato dalla Fanteria in riga o dalla Cavalleria. L'unica soluzione per il nemico era di schierare i propri soldati di Fanteria Leggera, o anche fare a pezzi quegli uomini dannati con un attacco di Cavalleria.

Tutte le Nazioni Maggiori avevano a disposizione unità di fucilieri e soldati di pattuglia. Tuttavia, molti eseguivano solo a parole la funzione di soldati di pattuglia sulla grande scala del modello Francese. Le unità di Fanteria Leggera in Napoleon in Europe rappresentano l'uso di un grande numero di truppe come soldati di pattuglia che combatteva come Fanteria tradizionale, non proprio ufficialmente designati come Fanteria Leggera, o piccole unità di fucilieri che avevano un leggero impatto sull'esito delle grandi battaglie.



Le unità di Artiglieria a Cavallo sono rappresentate da unità di Cavalleria regolare con un gettone "Artiglieria a Cavallo" sotto di esse

Artiglieria a Cavallo

Costo: 14

Movimento: 2

Azioni di Battaglia: 2

Attacchi: Fuoco

Speciale: si comporta come "l'Artiglieria" con le seguenti eccezioni:

Speciale: -1 su tutti gli attacchi di Fuoco

Speciale: può eseguire 2 Azioni di Battaglia, ma non può Far Fuoco per due volte nello stesso turno di battaglia

Le unità di Artiglieria a Cavallo divennero piuttosto comuni durante il periodo Napoleonico. Tuttavia, la maggior parte delle nazioni utilizzava l'Artiglieria mobile a "piccoli pacchetti" e raramente li consolidava in grandi gruppi. Le unità di Artiglieria a Cavallo in Napoleon in Europe rappresentano non soltanto la classica Artiglieria a Cavallo, ma anche l'abilità e l'inclinazione di una nazione ad utilizzare e coordinare in grande quantità l'Artiglieria mobile sul campo di battaglia.

Regola di Napoleone

Un'unità di Generale con la quale il giocatore Francese inizia ogni scenario, viene scelta per rappresentare Napoleone ed il suo staff. L'Imperatore dà +2 a tutti i combattimenti di Carica (invece di +1) per le unità nella stessa Area di Battaglia, e +1 a tutti i tentativi di Adunata. Se Napoleone viene eliminato, il giocatore Francese perde la guerra (implora la pace) immediatamente.



Fine delle Regole Avanzate