

Napoleon In Europe

Un gioco epico di Grande Strategia

Ideato da Glenn Drover – Eagle Games

Traduzione di Michele Lo Mundo

Introduzione

Avviso!

“Attenzione Soldato! Stiamo per entrare in battaglia, ma non aver paura di questo regolamento! Non è lungo come sembra. Contiene 3 differenti set di regole in modo tale da poter essere giocato da nuove reclute, esperti veterani, o arguti vecchi combattenti. E' anche pieno di immagini e informazioni extra in modo da seguirlo con maggior facilità. Le regole stesse non sono molto difficili da imparare. O.K., scegli un set di regole (Base o Standard) ed andiamo. Avanti march!”

Concezione delle Regole

Le regole di Napoleon in Europe, come tutti gli altri prodotti Eagle Games di questa serie, sono divise in tre parti.

- 1) **Regole Base:** Queste regole sono brevi e facili da capire. Permettono a chiunque di avvicinarsi al gioco e iniziare a giocare in dieci minuti. E' un buon punto di partenza se non hai già familiarità con questo tipo di giochi, o hai proprio voglia di un gioco meno impegnativo.
- 2) **Regole Standard:** Le Regole Standard permettono partite più dettagliate. Sono più realistiche, ma sono sempre molto giocabili. Queste regole rappresentano un buon punto di partenza per gli esperti veterani.
- 3) **Regole Avanzate:** Queste regole si basano sulle Regole Standard e permettono il più alto livello di realismo. Esse rendono le partite più lente e forse più lunghe, ma sono perfette per i giocatori che vogliono aggiungere profondità al gioco. Tutte le regole avanzate sono opzionali e possono essere aggiunte una per una o tutte insieme previo accordo tra i giocatori prima dell'inizio della partita. Questo permette ai giocatori di aggiungere le regole che piacciono di più, senza aggiungere le altre.

Il Gioco

Napoleon in Europe è un gioco di grandi strategie e battaglie tattiche durante il periodo compreso tra il 1796 e il 1815, un'epoca dominata dal genio militare di Napoleone Bonaparte.

Le miniature rappresentano armate di Fanteria, Cavalleria e Artiglieria, ma anche grandi Generali le cui abilità determinano i risultati delle battaglie. La strategia e le tattiche usate nel gioco sono basate su quelle dell'epoca, rimanendo tuttavia veloci e giocabili. I giocatori devono costruire armate e alleanze manovrandole su una mappa dell'Europa per guadagnare vantaggi in battaglia. Una volta che le armate si scontrano in battaglia, in giocatori devono usare le tattiche Napoleoniche per sconfiggere l'armata nemica. Si devono usare Salve di Cannoni, Fuoco di Fanteria, Cariche impetuose di Cavalleria, per rompere le linee nemiche.

Sistema di Gioco

Napoleon in Europe è estremamente facile da giocare. Le miniature (armate di Fanteria, Cavalleria o Artiglieria, o Generali) occupano le regioni sulla mappa, e possono muovere da una regione ad un'altra regione adiacente. Quando due armate nemiche occupano la stessa regione, si va in battaglia. Entrambe le armate vengono rimosse dalla mappa e vengono allineate una di fronte all'altra in linee nemiche. Ogni fronte esegue dei turni fino a che non si giunge alla vittoria. Vinci la partita diventando la più grande e potente nazione d'Europa.

Contenuti della Scatola di Gioco

Questo gioco contiene:

- 1 mappa di gioco (in 3 parti) che mostra l'Europa al tempo di Napoleone
- 1 Regolamento (con 3 set di regole: Base, Standard, e Avanzate)
- 1 Supporto per i Gettoni (con 180 gettoni rotondi di cartone)
- 1 sacchetto di dadi (con 4 dadi)
- 1 mazzo di 90 carte (Eventi Casuali, Effetto, Innovazioni, e 4 bianche)
- 1 mappa di battaglia (per Battaglie Tattiche nelle regole Standard e Avanzate)
- 2 Schede di Consultazione e Tracciamento
- 16 supporti in plastica per le pedine:
 1. 4 per i Cavalli (2 Marroni, 1 Nero, e 1 Grigio)
 2. 12 per le Truppe (3 Blu, 2 Verdi, 2 Grigi, 1 Rosso, 1 Viola, 1 Giallo, 1 Marrone Chiaro, e 1 Blu Chiaro)

Chiarimenti sulla Mappa di Gioco

Simboli delle Città Capitali

Questi simboli circolari non sono regioni separate, ma indicano che le regioni che li contengono sono Regioni Capitali.

Movimento di Terra

- La Finlandia confina con San Pietroburgo e la Svezia
- Il Caucaso confina con l'Armenia
- La Tripolitania confina con la Tunisia
- La Danimarca confina con la Svezia
- Costantinopoli confina con l'Anatolia
- La Sicilia NON confina con Napoli
- Gibilterra NON confina con il Marocco
- Londra NON confina con Picardy
- L'Egitto NON è diviso in due regioni

Movimento di Mare

- Il Mare del Nord confina con il Mare Baltico
- Il Medio Atlantico confina con la Costa Barbary
- Il Mar Nero confina con il Mar Egeo, (tuttavia, un giocatore può muovere attraverso queste Aree di Mare solo con il permesso del giocatore che controlla Costantinopoli e l’Anatolia – in genere il giocatore Ottomano)
- Ogni isola senza nome sulla mappa può essere occupata da unità di terra, ma non conta ai fini della produzione, delle carte, o nel totale delle Regioni del giocatore.

La Mappa di Gioco

Gran parte del tabellone di gioco illustra una mappa dell’Europa divisa in **Regioni** (terra) e **Zone di Mare** (acqua). Le unità non possono muovere nelle **Zone di Mare**. Ogni Regione ha una funzione simile a quella di un quadrato su una scacchiera. Sono questi gli spazi che dettano il movimento. I giocatori possono muovere le proprie unità in ogni direzione da una regione ad ogni altra regione adiacente (regioni che sono l’una accanto all’altra). A differenza degli scacchi, i giocatori possono tenere in una regione tutti le unità che desiderano. Se una regione si affolla troppo, rimpiazza tutte le unità con un PORTATORE DI BANDIERA e disponi l’esercito vicino al bordo della mappa. Quest’esercito si può muovere con un unico spostamento per rendere più semplice il movimento. Le unità possono unirsi o lasciare l’esercito rappresentato dalla bandiera in qualsiasi momento, sempre che non superino i Punti Movimento loro concessi per quel turno.

Alcune regioni si trovano all’interno di confini colorati. Queste regioni sono regioni “Nazionali” che rappresentano una delle Nazioni Maggiori del gioco. Queste regioni sono possedute all’inizio della partita dal giocatore che controlla quella nazione, le cui unità sono dello stesso colore delle Regioni Nazionali. (Per esempio: il giocatore che inizia la partita con la Francia, possiede tutte le regioni circondate in blu ed ha il controllo di tutte le unità blu.) Le regioni Non-Nazionali, chiamate anche Nazioni Minori, non hanno colori esterni. Sono rappresentate da un piano di colore marrone, senza confini colorati.

Possesso delle Regioni

- Le regioni “Nazionali” di un giocatore appartengono sempre a quel giocatore fino a che un avversario non dispone una o più unità di Fanteria nella regione (quindi occupandola).
- Le regioni “Non-Nazionali” (chiamate anche Nazioni Minori) sono possedute dall’ultimo giocatore che muove un’unità di Fanteria in quella regione. Per indicare chi possiede una Nazione Minore, il giocatore dovrebbe piazzare uno dei “Gettoni Controllo” della sua nazione nella regione. (I gettoni mostrano lo stesso simbolo della capitale della nazione - vedi sotto). A differenza delle

Regioni Nazionali nemiche, l’unità di Fanteria non deve rimanere nella regione perché il giocatore ne mantenga il possesso.

- Un giocatore potrà mantenere il possesso di una Regione Nazionale nemica solo fino a quando egli avrà almeno una delle sue unità di Fanteria in quella regione (quindi occupandola). Solo le unità di Fanteria possono modificare il possesso (controllo) di una regione.

Le Nazioni Maggiori

Ci sono sette Nazioni Maggiori che i giocatori possono controllare. Ognuna di esse ha un colore particolare mostrato dal confine del “Territorio Nazionale”, e dalle unità di quella nazione.

Nazione	Capitale	Simbolo Capitale
Francia	Parigi	
Bretannia	Londra	
Prussia	Berlino	
Russia	Mosca	
Ottomana	Constantinopoli	
Austria	Vienna	
Spagna	Madrid	



Le unità

Le unità rappresentano le armate di Fanteria (soldati a piedi con moschetti e baionette), Cavalleria (soldati a cavallo), Artiglieria (cannoni), e Generali (che guidano i soldati). Le unità di Fanteria, Cavalleria e Artiglieria sono chiamate anche "Armate". Le unità vengono mosse sulla mappa per attaccare le armate nemiche e per controllare le regioni. Qui sotto c'è una tabella che ti darà tutte le informazioni di cui hai bisogno sulle unità:



Fanteria (Infantry)

Movimento: 1

Dadi di Attacco: 1



Cavalleria (Cavalry)

Movimento: 2

Dadi di Attacco: 3

Le unità di cavalleria sono montate su un cavallo marrone



Artiglieria (Artillery)

Movimento: 1

Dadi di Attacco: 4 (Rango Frontale) o 2 (Rango Arretrato)

Speciale: può attaccare dal Rango Arretrato



Generale (Leader)

Movimento: 2

Dadi di Attacco: 3 (Rango Frontale)

Speciale: i Generali non possono essere attaccati.

Speciale: i Generali nel Rango Arretrato hanno 2 tentativi di Adunata (vedi sotto)

Le unità dei Generali sono montate su un cavallo grigio



Portatore di Bandiera (Flag Bearer)

Il Portatore di Bandiera nel gioco ha solo la funzione di indicare la posizione di armate molto grandi disposte al di fuori dei lati della mappa. Questo impedisce che in una regione troppe unità creino confusione sulla mappa.

Come Vincere

Quando si usano le Regole Base, ci sono due modi per giocare a Napoleon in Europe. I giocatori si mettono d'accordo sulla modalità di gioco prima dell'inizio della partita.

- 1) **Vittoria Totale:** nelle partite con "Vittoria Totale", i giocatori sono eliminati quando tutte le proprie Regioni Nazionali sono occupate simultaneamente dalle unità di Fanteria degli altri giocatori. Appena tutte le regioni della nazione di un giocatore vengono occupate, tutte le sue unità vengono subito rimosse dalla mappa, ed egli è eliminato dal gioco. In modalità Vittoria Totale, il vincitore è il giocatore che resta per ultimo in gioco.
- 2) **Guerra Circoscritta:** in questa modalità, il gioco termina dopo un numero predeterminato di Turni (12 per partite brevi, 18 per partite di media durata, e 24 per partite lunghe). Quando la partita finisce, tutti i giocatori contano il numero delle proprie regioni e sottraggono il numero di regioni con cui hanno iniziato la partita (Regioni Nazionali), per determinare quale impero si è espanso di più. Se un giocatore inizia la partita con più di una nazione sotto il suo controllo, deve sommare tutte le regioni conquistate dalle sue nazioni e dopo dividere quel totale per il numero di nazioni con cui ha iniziato la partita. I giocatori non sono eliminati quando il proprio Territorio Nazionale viene occupato, ma devono controllare almeno una delle loro Regioni Nazionali per costruire nuove unità.

Le guerre del tempo di Napoleone erano guerre circoscritte, con obiettivi limitati. I Sovrani di quei giorni lottarono per i propri territori e il proprio potere. La Conquista Completa di un'altra Nazione Maggiore e l'eliminazione di un'altra dinastia di sovrani era molto rara. Costituiva un esempio pericoloso, e sconvolgeva il delicato equilibrio di poteri in Europa. Le altre nazioni non lo avrebbero permesso e si sarebbero alleate insieme per punire l'offensore.

Preparazione del Gioco

Prima di iniziare, i giocatori devono scegliere che tipo di partita giocare (Totale o Circoscritta), e devono anche scegliere il loro "Setup". Ci sono tre "setup" raccomandati per il Gioco Base (ma sentitevi liberi di inventarne di vostri o usare uno degli scenari storici dalla fine del manuale).

Quanti Giocatori?

I giocatori prendono il controllo delle Nazioni in base al numero dei giocatori all'inizio della partita. Guarda le note "Giocatori" in ciascun setup. Se un giocatore controlla più di una nazione, egli deve considerare le sue nazioni come nazioni separate per le carte, produzione di nuove unità, e vittoria. Queste nazioni iniziano la partita come "Alleate" e possono muovere e combattere insieme (vedi sotto).

I. EVEN STEVEN

Ogni nazione ottiene le stesse unità iniziali, che possono essere collocate ovunque dentro i confini del Territorio Nazionale. Ogni giocatore riceve, per ciascuna nazione: 8 unità di Fanteria, 5 unità di Cavalleria, 3 unità di Artiglieria, e 1 Generale.

GIOCATORI:

NOTA: Quando si scelgono le nazioni, i giocatori possono sia sceglierle che tirarle a sorte. Se si tirano a sorte, si mette un'unità d'ogni nazione nel coperchio della scatola ed ogni giocatore ne estrae una seguendo il proprio turno.

Due Giocatori: Nel proprio turno ogni giocatore sceglie una nazione fino a che entrambi i giocatori non ne abbiano scelto tre. La nazione rimanente è neutrale e non ha unità.

Tre Giocatori: Nel proprio turno ogni giocatore sceglie una nazione fino a che i tre giocatori non ne abbiano scelto due. La nazione rimanente è neutrale e non ha unità.

Quattro Giocatori: Nel proprio turno ogni giocatore sceglie una nazione. Le tre nazioni rimanenti sono neutrali e non hanno unità.

Cinque Giocatori: Nel proprio turno ogni giocatore sceglie una nazione. Le due nazioni rimanenti sono neutrali e non hanno unità.

Sei Giocatori: Nel proprio turno ogni giocatore sceglie una nazione. La nazione rimanente è neutrale e non ha unità.

Sette Giocatori: Nel proprio turno ogni giocatore sceglie una nazione.

II. MEDIE POTENZE

Ogni giocatore riceve unità iniziali differenti e può disporle ovunque all'interno dei confini della sua nazione.

Unità iniziali per le nazioni controllate dai giocatori:

Francia: 10 Fanteria, 5 Cavalleria, 3 Artiglieria, 1 Generale

Gran Bretagna: 6 Fanteria, 3 Cavalleria, 1 Artiglieria, 1 Generale

Prussia: 10 Fanteria, 5 Cavalleria, 3 Artiglieria, 1 Generale (Il giocatore Prussiano dovrebbe usare le unità blu chiaro in questo scenario)

Russia: 8 Fanteria, 4 Cavalleria, 2 Artiglieria, 1 Generale

Impero Ottomano: 7 Fanteria, 3 Cavalleria, 1 Artiglieria, 1 Generale

Austria: 12 Fanteria, 6 Cavalleria, 4 Artiglieria, 1 Generale

Spagna: 7 Fanteria, 3 Cavalleria, 1 Artiglieria, 1 Generale

GIOCATORI:

NOTA: Quando si scelgono le nazioni, i giocatori possono sia sceglierle che tirarle a sorte. Se si tirano a sorte, si mette un'unità di ogni nazione nel coperchio della scatola ed ogni giocatore nel proprio turno ne estrae una.

Due Giocatori: Nel proprio turno ogni giocatore sceglie una nazione fino a che entrambi i giocatori non ne abbiano scelto tre. La nazione rimanente è "Neutrale" e non ha unità.

Tre Giocatori: Nel proprio turno ogni giocatore sceglie una nazione fino a che i tre giocatori non ne abbiano scelto due. La nazione rimanente è neutrale e non ha unità.

Quattro Giocatori: Nel proprio turno ogni giocatore sceglie una nazione. Le tre nazioni rimanenti sono neutrali e non hanno unità.

Cinque Giocatori: Nel proprio turno ogni giocatore sceglie una nazione. Le due nazioni rimanenti sono neutrali e non hanno unità.

Sei Giocatori: Nel proprio turno ogni giocatore sceglie una nazione.

La nazione rimanente è neutrale e non ha unità.

Sette Giocatori: Nel proprio turno ogni giocatore sceglie una nazione.

III. FERME I FRANCESI!

La Francia contro tutti! Un giocatore controlla la Francia ed è potente quasi quanto tutti gli altri giocatori messi insieme. Gli altri giocatori dovranno operare insieme per confrontarsi con la potente Francia. Il giocatore Francese riceve 5 unità di Fanteria, 2 di Cavalleria, 1 di Artiglieria, e 1 Generale per ogni nazione che inizia la partita contro di lui. Queste unità devono essere disposte all'interno del Territorio Nazionale Francese (Blu).

Ogni altra nazione in gioco riceve 6 unità di Fanteria, 3 di Cavalleria, 2 di Artiglieria, e 1 Generale, che vengono piazzati liberamente dentro i confini dei Territori Nazionali delle varie nazioni. Tutti i giocatori non Francesi iniziano la partita come "alleati", ma non devono necessariamente rimanere alleati. Per vincere, un giocatore può decidere di rompere la sua alleanza per attaccare un altro giocatore non Francese.

Egli può perfino decidere di aiutare il giocatore Francese o allearsi con lui al fine di diventare la nazione più potente.

GIOCATORI:

Il primo giocatore controlla la Francia. Tutti gli altri scelgono le rimanenti Nazioni Maggiori. La partita si gioca meglio quando 4 o più Nazioni Maggiori sono attive.

Distribuzione suggerita:

Due Giocatori: Il giocatore Francese controllerà la Francia, e il giocatore non-Francese controllerà Gran Bretagna, Austria, e Russia.

Tre Giocatori: I giocatori non-Francesi controlleranno Gran Bretagna/Spagna e Austria/Russia.

Quattro Giocatori: I giocatori non-Francesi controlleranno Gran Bretagna/Austria, Russia/Spagna, e Prussia/Impero Ottomano.

Cinque Giocatori: I giocatori non-Francesi controlleranno Gran Bretagna, Russia, Austria, Prussia

Sei Giocatori: I giocatori non-Francesi controlleranno Gran Bretagna, Austria, Russia, Prussia, e Spagna

Sette Giocatori: Tutte le nazioni vengono controllate.

Turni e Sequenza di Gioco

Chi gioca per primo?

I giocatori possono determinare chi gioca per primo con un tiro di dadi. Il giocatore con il punteggio più alto inizia. Gli altri giocatori seguono nel turno in senso orario. L'ordine di gioco rimane lo stesso per il resto della partita. Se si gioca uno scenario storico scelto alla fine del manuale di gioco, nello scenario è indicato il giocatore iniziale.

Il Round di gioco

Ogni giocatore effettuerà il proprio turno secondo l'ordine di gioco. Dopo che tutti i giocatori hanno giocato, il Round termina. Vengono giocati nuovi Rounds finché non finisce il gioco.

Sequenza del Turno di ogni Giocatore

Il turno di ogni giocatore consiste nelle seguenti 4 fasi:

- Movimento: Il Giocatore 1 muove alcune o tutte le sue unità
- Battaglie: Il Giocatore 1 risolve tutte le battaglie nell'ordine da lui scelto
 - Il vincitore di ogni Grande Battaglia (vedi Battaglie in basso) pesca una carta.
- Estrazione Carte: Il Giocatore 1 pesca una carta per ogni Regione Capitale e 1 carta per ogni 10 regioni che possiede (vedi Carte in basso)

- Produzione (Costruzione di nuove unità): Il Giocatore 1 può restituire qualsiasi combinazione che gli dia nuove unità e piazza le nuove unità nelle sue Regioni Nazionali.

Movimento

Movimento di Terra

Nel turno di un giocatore, egli può muovere alcune, tutte, o nessuna delle sue unità. Le unità di Fanteria e Artiglieria possono muoversi di 1 regione per turno (hanno 1 Punto Movimento). Cavalleria e Generali possono muoversi di 1 o 2 regioni per turno (hanno 2 Punti Movimento). Ogni volta che un'unità si sposta dentro una regione contenente unità nemiche, si deve fermare e combattere. Essa non si può muovere più in quel turno. Le Battaglie vengono combattute dopo che tutte le unità hanno finito di muovere. Le unità possono muovere o attraverso regioni vuote o regioni contenenti unità amiche (di esse stesse, o unità di altri giocatori amici "alleati"- vedi sotto).

Movimento Marittimo

Ogni giocatore può muovere unità da ogni regione che contiene il simbolo di un'Ancora ad ogni altra regione che contiene lo stesso simbolo. Questo movimento costituisce l'intero movimento dell'unità per quel turno (un'unità deve iniziare il suo movimento nella prima Regione Portuale e finirlo nello stesso turno nella seconda Regione Portuale). Ci sono dei limiti al movimento marittimo:

- 1) Nel turno di un giocatore, egli può muovere via mare solo 4 unità per ogni Regione Capitale che possiede:
 - Le Capitali degli Alleati non sono prese in considerazione
 - Le Capitali delle Nazioni Maggiori che all'inizio della partita sono neutrali non sono prese in considerazione.
 - Il giocatore Inglese può muovere, per turno, 6 unità per Capitale.
LA FLOTTA BRITANNICA: Durante l'era Napoleonica, la flotta Britannica era la flotta più potente del mondo, e dominava i mari che circondavano l'Europa.
 - Nelle Regole Base St. Petersburg non si considera Capitale (La Russia ha solo una capitale – Mosca).
- 2) Tutte le unità mosse via mare devono partire dalla stessa regione e giungere ad una destinazione singola. (una regione).
- 3) Ogni volta che un giocatore muove delle unità con il movimento marittimo in una regione che egli o il suo alleato non possiede già (regione neutrale o regione nemica), egli deve tirare un dado per ogni unità mossa. Se il risultato è "1", quell'unità viene eliminata prima che arrivi a destinazione.

- Ogni unità che tenta di sbarcare nelle Regioni Nazionali della Gran Bretagna (Confini dal bordo Rosso) è eliminata con un risultato di "1" o "2".

4) Se un giocatore ha mosso via mare almeno un'unità in una regione dov'è in corso una battaglia, le unità nemiche ottengono un +1 in battaglia (Il nemico colpisce quando ottiene 5 o 6 invece del solo 6)

Nazioni Alleate

Le Nazioni Alleate sono nazioni che combattono insieme contro un nemico comune. Le Nazioni Alleate possono sia essere rappresentate dagli altri giocatori "alleati" tra di loro, sia essere nazioni controllate da un singolo giocatore (come previsto in un setup o scenario storico). Nelle Regole Base, i giocatori possono dichiarare di essere "alleati". Se i giocatori si accordano, la loro alleanza dura finché uno di loro non dichiara che l'alleanza è finita.

Le Alleanze hanno 2 vantaggi:

- 1) I giocatori alleati possono eseguire il loro turno insieme. Possono muovere, combattere, pescare carte, e produrre nuove unità durante il turno di uno di loro, ma nello stesso round non è possibile farlo nel turno di tutti i giocatori alleati (i giocatori alleati devono scegliere solo il turno di uno di loro).
- 2) I giocatori alleati possono muovere le loro unità nella stessa regione senza entrare in battaglia l'uno contro l'altro. Ciascun giocatore può dichiarare la fine dell'Alleanza all'inizio del suo turno (prima di muovere le sue unità). Quando si verifica ciò, tutte le unità che si trovano nella stessa regione alla fine del turno di quel giocatore devono combattere secondo le regole normali.

Diplomazia

Sebbene il gioco base non includa regole diplomatiche specifiche, i giocatori possono, tra un turno e l'altro, fare delle pause per confrontarsi e fare accordi. In questi incontri possono accordarsi su alleanze, scambi di carte, su chi ottiene una certa regione, o qualsiasi altra cosa che non sia vietata dalle regole.

Nazioni Maggiori Neutrali

Le Nazioni Maggiori non controllate da un giocatore all'inizio della partita sono Neutrali. Le Nazioni Maggiori Neutrali non hanno unità. Le Regioni Nazionali di Nazioni Maggiori Neutrali, nelle regole base sono trattate esattamente come Nazioni Minori. Possono essere occupate e attraversate normalmente. Le loro Capitali non danno carte extra e non aggiungono nulla al numero di unità che può essere mosso con il movimento marittimo. Le unità di Nazioni Maggiori Neutrali possono anche essere usate dai giocatori che hanno esaurito unità del loro stesso colore.

Carte

Nelle regole base le carte sono usate per determinare il numero di unità che un giocatore può produrre e piazzare nelle sue nazioni. Nelle regole base, vengono considerati solo i simboli grafici nella parte inferiore delle carte, e non le parole della metà superiore.



Estrazione delle Carte

Le carte vengono pescate dai giocatori dopo le fasi di Movimento e di Battaglia.

- Vincere una Grande Battaglia (immediatamente dopo la battaglia): 1 Carta
- Per ogni Regione Capitale posseduta dal giocatore: 1 Carta
 - Nota: Sebbene la Russia inizi il gioco con 2 Regioni Capitali, nelle regole base solo Mosca conta come Capitale.
- Per ogni 10 regioni possedute dal giocatore (arrotondate per difetto; le Regioni Capitali vengono considerate come una di queste regioni a questo fine): 1 Carta

Esempio: Il giocatore Francese vince una Grande Battaglia nel suo turno, possiede Parigi e Madrid, ha 12 regioni in totale. Per cui in questo turno pesca 4 carte: 1 per la battaglia vinta, 2 per le Regioni Capitali, e una per il possesso di 12 regioni (se egli ne avesse solo 9, non pescherebbe la carta per le 10 regioni).

Giocare le Carte

Le carte possono essere giocate (“convertite”) in varie combinazioni per aggiungere nuove unità. In questo caso, il giocatore dichiara le sue “Combinazioni”, mostra le sue carte, e raccoglie le nuove unità. Le carte giocate vengono rimesse nel mazzo e il mazzo viene mischiato nuovamente.

Le combinazioni e il loro valore sono:

- **REGGIMENTO:** 2 dello stesso tipo (di qualsiasi colore):
 - 2 Carte Fanteria = 1 Unità Fanteria
 - 2 Carte Cavalleria = 1 Unità Cavalleria
 - 2 Carte Artiglieria = 1 Unità Artiglieria
 - 2 Carte Generale = 1 Unità Generale
- **BRIGATA:** 3 dello stesso tipo (di qualsiasi colore):
 - 3 Carte Fanteria = 3 Unità Fanteria
 - 3 Carte Cavalleria = 2 Unità Cavalleria
 - 3 Carte Artiglieria = 2 Unità Artiglieria
 - 3 Carte Generale = 2 Unità Generale
- **DIVISIONE:** 4 dello stesso tipo (di qualsiasi colore):
 - 4 Carte Fanteria = 6 Unità Fanteria
 - 4 Carte Cavalleria = 4 Unità Cavalleria
 - 4 Carte Artiglieria = 3 Unità Artiglieria
 - 4 Carte Generale = 3 Unità Generale
- **CORPO D'ARMATA:** 1 di ogni tipo (Fanteria, Cavalleria, Artiglieria, Generale.) di qualsiasi colore: 1 Fanteria, E 1 Cavalleria, E 1 Artiglieria, E 1 Generale

IN AGGIUNTA:

- Per ogni carta con un simbolo del colore della nazione del giocatore, il giocatore ottiene un'unità in più del tipo mostrato sulla carta. (ESEMPIO: Il giocatore Francese ottiene una combinazione di una carta per ogni tipo di simboli [“Corpo d'Armata”], e una delle carta ha un triangolo blu [Cavalleria]. Egli non solo ottiene un'unità per ogni tipo, ma anche un'unità aggiuntiva di Cavalleria.)
- La carta con il simbolo di Napoleone è una “Carta Jolly” e può essere usata come uno dei 4 simboli per completare una combinazione. Il giocatore non può scegliere un colore per la carta Napoleone al fine di ottenere un'unità aggiuntiva.

- Alcune carte non hanno simboli o disegni. Esse non hanno alcun valore e possono essere messe in fondo al mazzo o scambiate con gli altri giocatori (vedi sotto “scambio di carte”).

Scambio di carte

In qualsiasi momento durante il turno di un giocatore, egli può proporre uno scambio di carte ad altri giocatori. Può essere scambiato qualsiasi numero di carte. (Gli scambi non devono essere quantitativamente uguali). Ognuno può decidere di non mostrare all’altro il valore delle sue carte prima o durante lo scambio. La veridicità delle dichiarazioni di un giocatore circa le carte che sta scambiando sarà verificata solo a scambio avvenuto.

Fase di Produzione

Dopo che un giocatore ha pescato tutte le carte che gli spettano, egli può giocare ogni combinazione che gli permetta di “convertirle” in nuove unità (vedi “Carte”). Queste nuove unità vengono immediatamente piazzate in qualsiasi Regione Nazionale del giocatore che non sia occupata da unità nemiche. Se tutte le Regioni Nazionali sono occupate da unità nemiche, il giocatore, in quel turno, non può produrre nuove unità in quella nazione.

Battaglie Tattiche

Ogni volta che 2 armate nemiche occupano la stessa regione, si ha una battaglia tattica. Il giocatore che ha mosso le sue unità nella regione dove ha luogo la battaglia è “l’attaccante”, e il giocatore le cui unità si trovavano già lì è il “difensore”. Si hanno “Grandi Battaglie” quando i due fronti hanno 6 unità o più unità (esclusi i Generali). Se uno dei due giocatori ha 5 unità o meno, allora la battaglia si definisce “Schermaglia”. Nelle regole base, Grandi Battaglie e Schermaglie si giocano allo stesso modo. Tuttavia, il giocatore che vince una Grande Battaglia pescherà una carta (vedi “Carte”).

Preparazione della Battaglia

All’inizio della battaglia, si piazza un divisore tra i due giocatori (la scatola del gioco o la carta di consultazione vanno bene per questo). I due giocatori allineano le loro unità in due “Ranghi”. All’inizio della battaglia i giocatori devono piazzare almeno 1 unità che non sia Generale nel Rango Avanzato, ma non è necessario piazzare unità nel Rango Arretrato.

Sequenza della Battaglia

Quando i due giocatori sono pronti ad iniziare la battaglia, viene tolto il divisore. La sequenza di battaglia è la seguente:

MOVIMENTO: Il Difensore può muovere alcune o tutte le sue unità

FUOCO: Il Difensore “fa fuoco” con alcune o tutte le unità

ADUNATA: I Generali del Difensore possono tentare di “adunare” le unità eliminate in questa battaglia (se ci sono unità eliminate)

MOVIMENTO: L’Attaccante può muovere alcune o tutte le sue unità

FUOCO: L’Attaccante “fa fuoco” con alcune o tutte le sue unità

ADUNATA (RALLY): I Generali dell’Attaccante possono tentare di “adunare” le unità eliminate in questa battaglia (se ci sono unità eliminate)

Questa sequenza viene ripetuta fino a che un fronte vince la battaglia e il perdente si ritira.

Muoversi

Durante la fase di Movimento di un giocatore, egli può muovere qualunque unità dal Rango Avanzato a quello Arretrato e viceversa. Non ci sono limiti su quante o quali unità possono essere spostate tranne che in ogni momento ci deve essere almeno una unità che non sia Generale nel Rango Avanzato, per evitare di perdere la battaglia (vedi sotto “Fine della Battaglia”).

Fare Fuoco

Durante la fase di “Fuoco”, ogni unità che si trova nel Rango Avanzato deve “fare fuoco” alle unità nemiche che si trovano nel Rango Avanzato nemico. Quando si fa fuoco, il giocatore tira un determinato numero di dadi per ogni unità (1 per la Fanteria, 3 per la Cavalleria, 3 per i Generali, e 4 per l’Artiglieria). Per ogni “6” ottenuto, va a segno un “colpo” e un’unità nemica dal Rango Avanzato nemico viene eliminata. Può essere scelta dall’Attaccante, per essere eliminata, ogni unità che si trova nel Rango Avanzato nemico (tranne i Generali). Durante la battaglia, possono essere colpite solo unità che si trovano nel Rango Avanzato nemico.

Fuoco di Artiglieria

L’eccezione alla regola di colpire il Rango Avanzato è che le unità di Artiglieria possono far fuoco dal Rango Arretrato. Quando queste unità fanno fuoco dal Rango Arretrato, si tirano 2 dadi (al contrario dei 4 dadi che si tirano quando si fa fuoco dal Rango Avanzato).

Generali

I Generali che si trovano nel Rango Avanzato possono fare fuoco. Quando fanno fuoco dal Rango Avanzato, si tirano 3 dadi. Quando sono nel Rango Arretrato, non possono far fuoco, ma possono “Adunare” (vedi sotto).

I Generali non possono essere eliminati in battaglia, ma possono essere eliminati durante l'Inseguimento dopo la battaglia.

Eliminazione delle Unità e Adunata (Rally)

Le unità eliminate vengono piazzate vicino alla battaglia, in quanto possono essere "Adunate" e riportate di nuovo in battaglia. I Generali nel Rango Arretrato (solo questi) possono tentare di adunare truppe eliminate dalla battaglia. Durante ogni Fase di Adunata, ogni Generale nel Rango Arretrato tira 2 dadi. Per ogni "5" o "6" ottenuto, un'unità che era stata eliminata viene "adunata" e piazzata nel Rango Arretrato. Le unità in questione vengono scelte dal giocatore che effettua l'adunata.

Fine della Battaglia e Inseguimento

Non appena un giocatore rimane senza armate (unità diverse dai Generali) nel rango avanzato, egli perde la battaglia. L'altro giocatore (il vincitore) ottiene una fase addizionale di "Fuoco" chiamata "Inseguimento". Durante l'inseguimento, il vincitore fa fuoco normalmente (usando gli stessi dadi come se fosse in battaglia), con l'eccezione che ora può colpire ed eliminare qualsiasi unità nemica (inclusi i Generali e le unità nel rango arretrato nemico.)

Un giocatore può perdere volontariamente una Battaglia durante la sua Fase di Movimento togliendo tutte le sue unità dal Rango Avanzato.

Ritirarsi dalla Battaglia

Dopo il fuoco di Inseguimento, tutte le unità del perdente sopravvissute devono "Ritirarsi" dalla regione dove si è verificata la battaglia. Le unità sopravvissute del vincitore rimangono nella regione dove si è verificata la battaglia.

Dove Ritirarsi

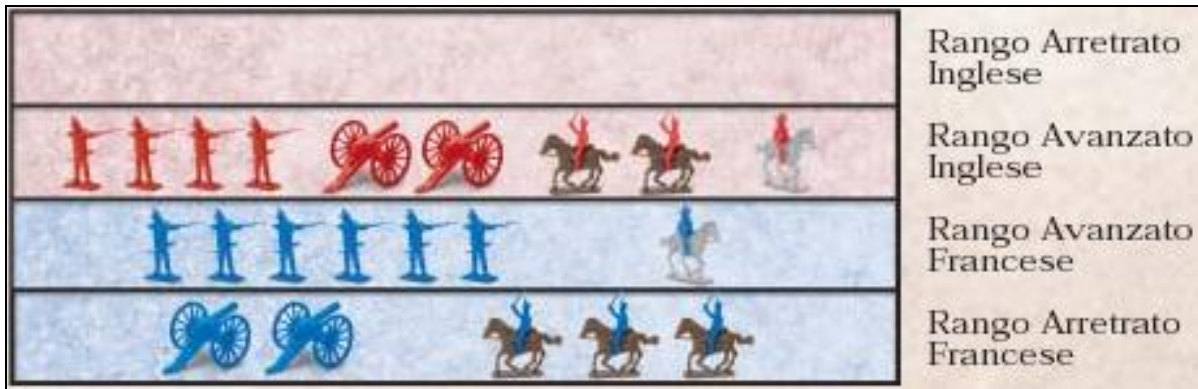
Il giocatore sconfitto può ritirare le sue unità in qualsiasi regione adiacente alla regione dove è avvenuta la battaglia, ma non può ritirarsi in:

- Una regione contenente unità nemiche
- Una regione dalla quale sono entrate in battaglia delle unità attaccanti

Il giocatore attaccante può solo ritirarsi in qualsiasi regione (o regioni) da cui le sue armate sono entrate in battaglia.

Nota: Un giocatore non può ritirare le sue unità per mezzo del movimento marittimo.

ESEMPIO DI BATTAGLIA TATTICA



Preparazione

Il giocatore Francese muove delle unità dall'Olanda in Hanover dove il giocatore Inglese ha già unità.

Il giocatore Francese muove anche un'unità di Cavalleria dall'Olanda, attraverso Westphalia, in Hanover per unirsi in battaglia.

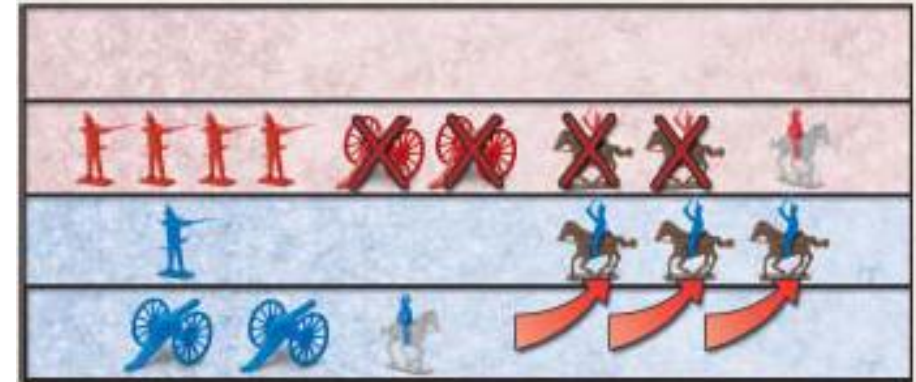
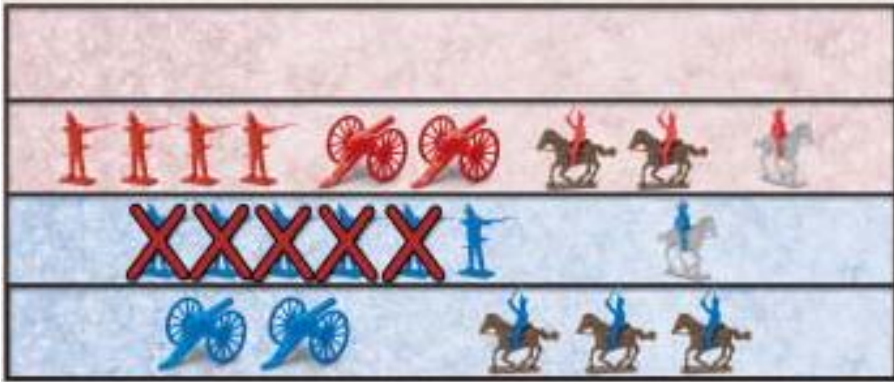
Totale forze Francesi: 6 Fanteria, 3 Cavalleria, 2 Artiglieria, e 1 Generale

Totale forze Inglesi: 4 Fanteria, 2 Cavalleria, 2 Artiglieria, e 1 Generale

Il giocatore Francese piazza tutte le 6 Fanteria e il Generale nel Rango Avanzato, e il resto nel Rango Arretrato.

Il giocatore Inglese piazza tutte le sue armate nel Rango Avanzato sperando di sopraffare velocemente le armate Francesi.

TURNO DI BATTAGLIA 1



TURNO INGLESE 1

Fase di Movimento del Difensore (Inglese)

Il giocatore Inglese non muove alcuna unità.

Fase di Fuoco del Difensore (Inglese)

Il giocatore Inglese tira 21 dadi (ABBATTIMENTO: Fanteria = 4 unità x 1 dado, Cavalleria = 2 unità x 3 dadi, Artiglieria = 2 unità x 4 dadi [Rango Avanzato], Generale = 1 unità x 3 dadi [Rango Avanzato]). Il giocatore Inglese ottiene cinque “6” e quasi vince la battaglia sul colpo. 5 unità di Fanteria Francese vengono eliminate.

Fase di Adunata del Difensore (Inglese)

Il giocatore Inglese non ha unità eliminate. Non ha neanche un Generale nel Rango Arretrato. Quindi salta questa fase.

TURNO FRANCESE 1

Fase di Movimento dell'Attaccante (Francese)

Il giocatore Francese muove le sue 3 unità di Cavalleria nel Rango Avanzato e il suo Generale nel Rango Arretrato.

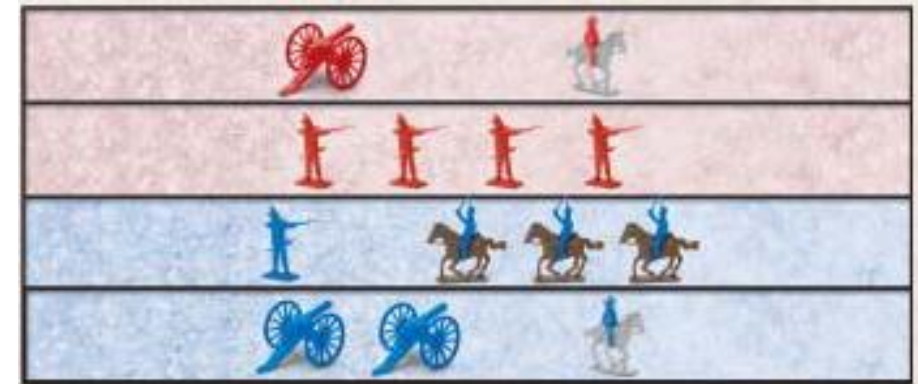
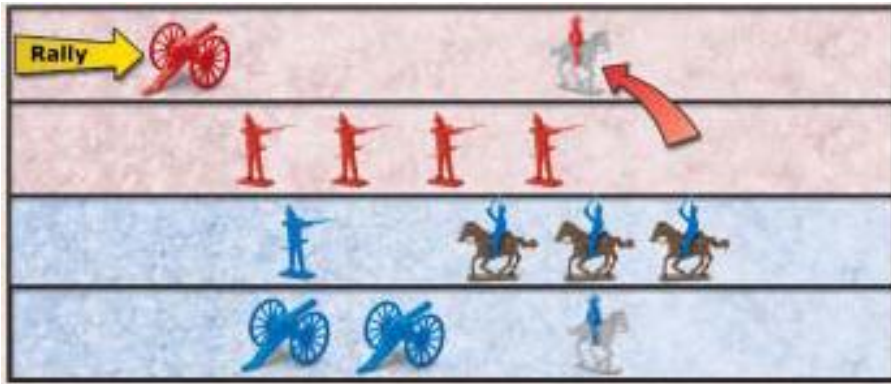
Fase di Fuoco dell'Attaccante (Francese)

Il giocatore Francese tira 14 dadi (Fanteria = 1x1, Cavalleria = 3x3, Artiglieria = 2x2 [Rango Arretrato], Generale 0 [Rango Arretrato]). Il giocatore Francese ottiene quattro “6”, e sceglie di eliminare 2 unità di Cavalleria e 2 di Artiglieria!

Fase di Adunata dell'Attaccante (Francese)

Il Generale Francese tira due dadi e ottiene un “1” e un “3”, per cui non aduna unità.

TURNO DI BATTAGLIA 2



TURNO INGLESE 2

Fase di Movimento del Difensore

Il giocatore Inglese sposta il suo Generale nel Rango Arretrato.

Fase di Fuoco del Difensore

Il giocatore Inglese tira 4 dadi (uno per ogni unità di Fanteria). Sfortunatamente per lui, non ottiene “6” per cui non riesce a colpire.

Fase di Adunata del Difensore

Il giocatore Inglese tira due dadi e ottiene un “6” e un “1”. Egli sceglie di adunare un'unità di Artiglieria e la piazza nel Rango Arretrato.

TURNO FRANCESE 2

Fase di Movimento dell'Attaccante

Il giocatore Francese non sposta nessuna delle sue unità.

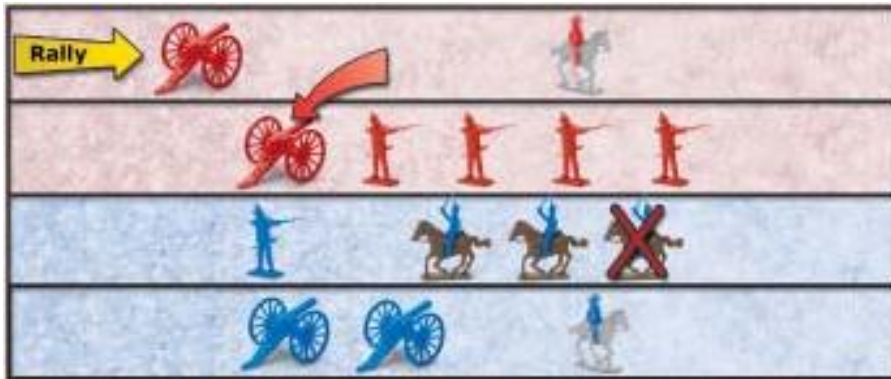
Fase di Fuoco dell'Attaccante

Il giocatore Francese tira 14 dadi e non ottiene “6”!

Fase di Adunata dell'Attaccante

Il giocatore Francese tira due dadi e ottiene un “4” e un “3”. Non vengono adunate unità.

TURNO DI BATTAGLIA 3



TURNO INGLESE 3

Fase di Movimento del Difensore

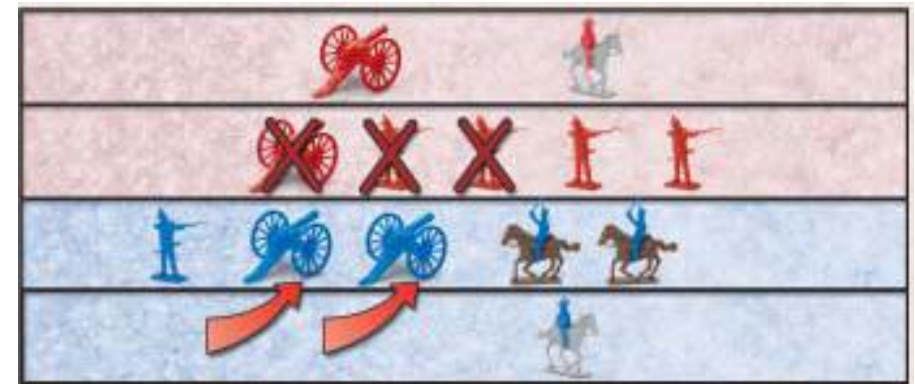
Il giocatore Inglese muove la sua Artiglieria nel Rango Avanzato.

Fase di Fuoco del Difensore

Il giocatore Inglese tira 8 dadi e ottiene un "6". Egli sceglie di eliminare un'unità di Cavalleria Francese.

Fase di Adunata del Difensore

Il giocatore Inglese tira un "4" e un "5", adunando quindi un'unità. Egli sceglie di Adunare un'unità di Artiglieria e la piazza nel Rango Arretrato.



TURNO FRANCESE 3

Fase di Movimento dell'Attaccante

Il giocatore Francese muove la sua Artiglieria nel Rango Avanzato.

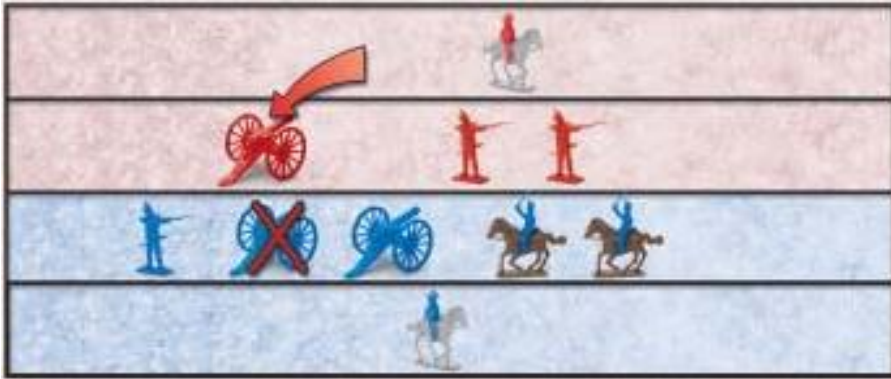
Fase di Fuoco dell'Attaccante

Il giocatore Francese tira 15 dadi (Fanteria = 1x1, Cavalleria = 2x3, Artiglieria = 2x4) e ottiene tre "6". Il giocatore Francese sceglie di eliminare un'unità di Artiglieria e due di Fanteria.

Fase di Adunata dell'Attaccante

Il giocatore Francese tira un "3" e un "1" e non può ancora adunare nessuna delle sue truppe in battaglia.

TURNO DI BATTAGLIA 4



TURNO INGLESE 4

Fase di Movimento del Difensore

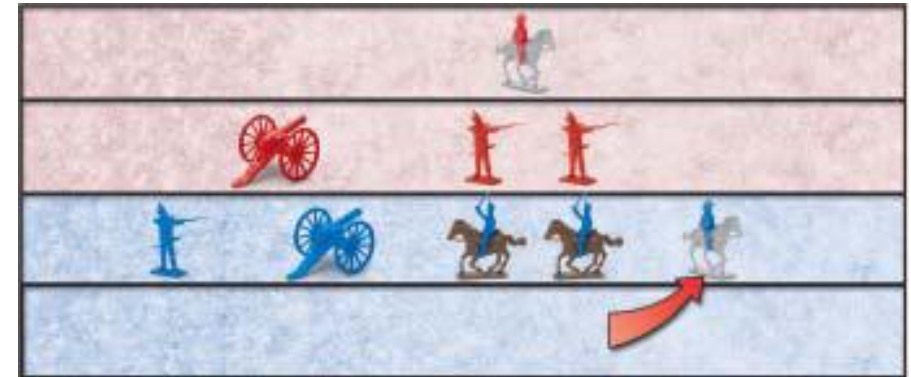
Il giocatore Inglese muove la sua unità di Artiglieria nel Rango Avanzato .

Fase di Fuoco del Difensore

Il giocatore Inglese tira sei dadi e ottiene un “6”. Egli sceglie di eliminare un’unità di Artiglieria Francese.

Fase di Adunata del Difensore

Il giocatore Inglese ottiene ai dadi un “2” e un “1” e non aduna alcuna unità.



TURNO FRANCESE 4

Fase di Movimento dell’Attaccante

Il giocatore Francese decide di irrompere in avanti e muove il suo Generale nel Rango Avanzato.

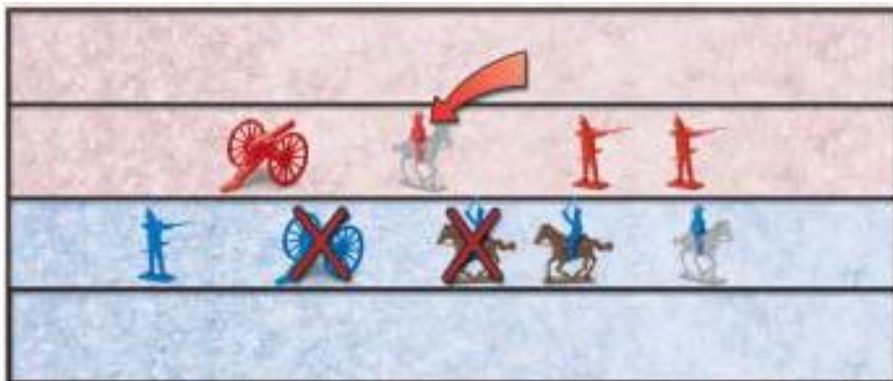
Fase di Fuoco dell’Attaccante

Il giocatore Francese tira 14 dadi e non ottiene “6”!!

Fase di Adunata dell’Attaccante

Il giocatore Francese non può tentare un’adunata poiché non ha il Generale nel Rango Arretrato.

TURNO DI BATTAGLIA 5



TURNO INGLESE 5

Fase di Movimento del Difensore

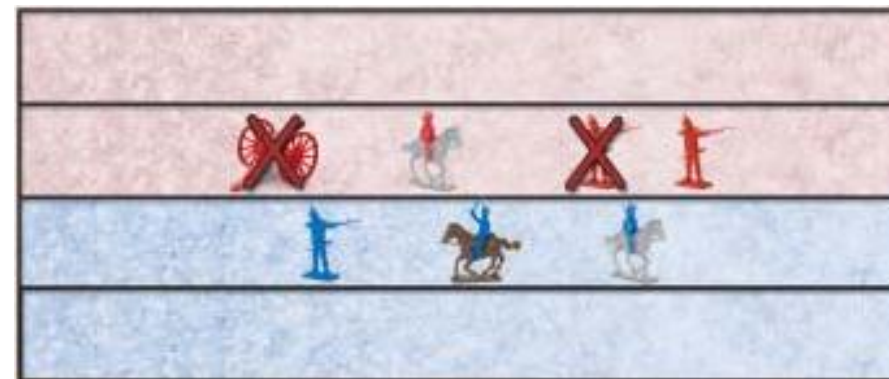
Il giocatore Inglese sposta la sua unità di Generale nel Rango Avanzato.

Fase di Fuoco del Difensore

Il giocatore Inglese tira 9 dadi e ottiene due "6". Egli sceglie di eliminare un'unità di Artiglieria e una di Cavalleria Francese.

Fase di Adunata del Difensore

Il giocatore Inglese non ha Generali nel Rango Arretrato.



TURNO FRANCESE 5

Fase di Movimento dell'Attaccante

Nessun movimento.

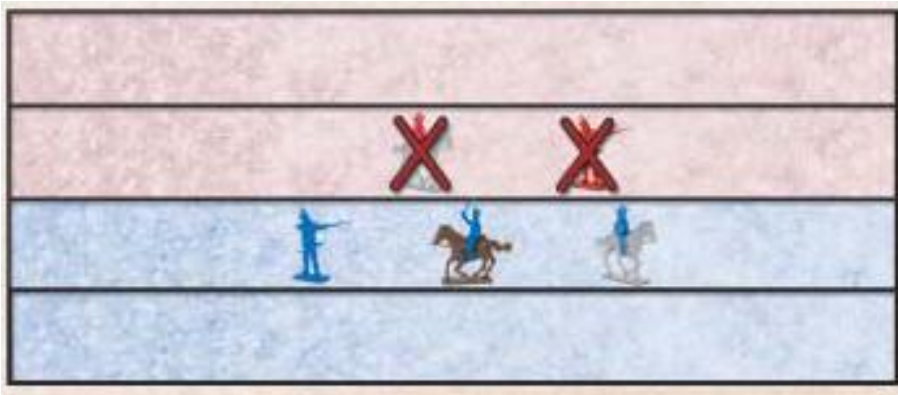
Fase di Fuoco dell'Attaccante

Il giocatore Francese tira 7 dadi e ottiene due "6". Il giocatore Francese sceglie di eliminare un'unità di Artiglieria e una di Fanteria.

Fase di Adunata dell'Attaccante

Nessuna.

TURNO DI BATTAGLIA 6



Fase di Movimento del Difensore

Il giocatore Inglese si rende conto che probabilmente non vincerà la battaglia. Egli perciò decide di ritirarsi.

Fuoco di Inseguimento del Vincitore (Francese)

Il giocatore Francese tira 7 dadi e ottiene tre (!!!) “6”. Le due unità Inglesi rimaste vengono eliminate.

Ritirata

Non ci sono unità Inglesi sopravvissute per ritirarsi, ma se ce ne fossero state, si sarebbero potute ritirare in Denmark, Mecklenburg, o Berlin. Non si sarebbero potute ritirare in Holland o Westphalia poichè le unità Francesi sono entrate in battaglia da quelle regioni.

Regola Opzionale del “Generale”

Quando un Generale si trova nel Rango Avanzato, ad ogni unità che può fare fuoco viene aggiunto un dado di attacco. Ulteriori Generali nel Rango Avanzato non hanno un effetto cumulativo. Quando si usa questa regola, i Generali non ottengono alcun dado di attacco quando si trovano nel Rango Avanzato.

STOP

Questa è la fine delle regole base.