

Regole Standard - Introduzione

Le Regole Standard sono in qualche modo differenti dalle Regole Base. Sono più dettagliate ed hanno un maggior sapore del periodo Napoleonico. Le differenze includono:

- Un sistema di Battaglia Tattica più dettagliato
- Una sequenza di gioco diversa
- Nuovi tipi di unità (Fanteria d'Elite, Milizia, Cavalleria Irregolare, e Cavalleria Pesante)
- Preparazioni di gioco molto più dettagliate (chiamate “scenari”) elencate alla fine del manuale
- Un sistema di produzione e di acquisto di unità diverso
- Un Sistema Politico e Diplomatico molto più dettagliato

Definizioni

- Unità: Qualsiasi “pedina” di plastica che rappresenta un reparto militare (Fanteria, Artiglieria, Cavalleria, o Generale)
- Regione: Un'area di terra circondata da un confine unico e/o da linee costiere. Le Regioni vengono usate per disciplinare il possesso, lo spostamento, e la produzione.
- Area di Mare: Un'area d'acqua circondata da linee costiere e confini d'acqua. Queste aree vengono usate per disciplinare il movimento navale e marittimo.
- Armata: Si riferisce a qualsiasi unità militare di terra di dimensioni consistenti. Include tutti i tipi di unità di Fanteria, Cavalleria ed Artiglieria, ma non di Generali. Si può definire anche con il termine “truppe”. Può essere utilizzata anche per riferirsi ad un gruppo di unità ed è a volte rappresentata da un'unità Portabandiera.
- Nazione Maggiore: Francia, Gran Bretagna, Prussia, Russia, Impero Ottomano, Austria, e Spagna sono nel gioco le sette Nazioni Maggiori. Possono sia essere controllate da un giocatore che essere neutrali.
- Territorio Nazionale: Le regioni che formano una Nazione Maggiore. Il territorio di una nazione è circondato dal colore della nazione. (Francia: Blu, Gran Bretagna: Rosso; Prussia: Porpora; Russia: Verde; Impero Ottomano: Marrone Chiaro; Austria: Grigio; Spagna: Giallo)
- Nazione in Gioco: La Nazione Maggiore controllata da un giocatore all'inizio della partita.
- Nazioni Maggiori Neutrali: Qualsiasi Nazione Maggiore non controllata da un giocatore all'inizio della partita, è considerata come “Nazione Maggiore Neutrale”.

- Nazione Minore: Qualsiasi regione non facente parte del territorio di una Nazione Maggiore. E' chiamata anche Regione Non-Nazionale.
- Possesso: Indica quale nazione “possiede” una regione. Il Possesso può cambiare solo in conseguenza di “un'Azione Politica”. Il Possesso si indica piazzando un Gettone Controllo sulla regione (il simbolo della bandiera della nazione che la possiede). Le Regioni Nazionali di una Nazione non hanno bisogno di Gettoni Controllo fino a che non sono possedute da un'altra Nazione.
- Occupazione: Quando una nazione ha unità militari (armate) sulla regione, queste unità la “stanno occupando”. Sebbene questo non necessariamente significhi che la nazione occupante ne abbia il possesso, questo può impedire al giocatore che la possiede di ottenere punti produzione dalla regione in questione.

Sequenza di Gioco

Ogni giocatore esegue il proprio turno muovendo alcune o tutte le sue armate e combattendo le battaglie che ne risultano. Dopo che tutti i giocatori hanno effettuato il loro turno, l'indicatore di Data viene mosso in avanti di un mese (sulla Carta di Tracciamento) ed inizia il prossimo Round di turni. Dopo ogni tre Round, (dopo i Round di Marzo, Giugno, Settembre e Dicembre), ha luogo un Round di Produzione (vedi sotto Produzione).

1. TURNI DI MOVIMENTO DEI GIOCATORI (Un Mese)
Movimento
Battaglie
2. TURNI DI MOVIMENTO DEI GIOCATORI (Un Mese)
Movimento
Battaglie
3. TURNI DI MOVIMENTO DEI GIOCATORI (Un Mese)
Movimento
Battaglie
4. TURNI DI PRODUZIONE DEI GIOCATORI

La partita termina dopo che viene giocato l'ultimo turno (Non-Storico) o vengono sconfitte tutte le nazioni nemiche (Storico).

Ordine di Gioco

Ogni scenario specificherà quale sarà la nazione ad iniziare. In ogni Round di Spostamento (e Round di Produzione), dopo la nazione che ha iniziato per prima, ogni nazione eseguirà il proprio turno in senso orario. Partendo dalla Francia, il senso è: Francia, Gran Bretagna, Prussia, Russia, Impero Ottomano, Austria, e Spagna.

Come Prepararsi e Giocare (gli Scenari)

Alla fine di questo manuale ci sono dieci scenari che permettono ai giocatori di ricreare la situazione politica e le posizioni iniziali delle forze armate di quell'epoca. Ciascun scenario può essere giocato come partita "Storica", o partita "Non-Storica".

Come Vincere (Condizioni di Vittoria)

Ci sono due modi di giocare Napoleon in Europe: Storico e Non-Storico.

Modo Storico: Le partite storiche permettono ai giocatori di ricreare le vere campagne di guerra che si svolsero durante l'era Napoleonica. Basata sulle decisioni dei giocatori e sui risultati di queste decisioni, la partita sarà differente dagli eventi storici veri. Le partite storiche vedono due schieramenti contrapposti: L'Alleanza Francese contro l'Alleanza Anti-Francese. I giocatori vinceranno le partite storiche semplicemente sconfiggendo le nazioni nemiche. Se la Francia viene sconfitta (costretta a "implorare la pace"), vinceranno la partita i giocatori dell'alleanza Anti-Francese, mentre se vengono sconfitte tutte le nazioni dell'Alleanza Anti-Francese (implorano la pace), vincerà la partita il giocatore (o i giocatori) Francese .

Modo Non Storico: le partite non storiche permettono ai giocatori di tentare la conquista dell'Europa con la propria nazione. I giocatori tenteranno di migliorare la posizione della propria nazione piuttosto di vincere una guerra. Le partite non storiche sono più divertenti specialmente quando si è in 4-7 persone a giocare. A differenza delle partite storiche, dove i giocatori o vincono o perdono, per ogni giocatore ci sono vari livelli di vittoria a seconda della forza raggiunta dalla propria nazione al termine della partita. Al termine dell'ultimo turno, si determina il Livello di Vittoria di ciascun giocatore. I Livelli di Vittoria possibili sono:

1) Vittoria Assoluta (molto rara; questo giocatore è un re-condottiero formidabile. La sua nazione è destinata a dominare il mondo.)

Ogni nazione tranne la Gran Bretagna:

- Possiede più regioni delle altre due nazioni più grandi unite insieme; E
- Conserva il dominio su tutte le proprie Regioni Nazionali.

Gran Bretagna:

- Possiede più regioni di ogni altra singola regione; E
- Possiede una flotta costituita da un numero di Squadre Navali maggiore di quelli delle altre due flotte più grandi unite insieme; E
- Conserva il dominio su tutte le proprie Regioni Nazionali.

2) Vittoria Maggiore (Questo giocatore ha posto la sua nazione in una posizione dominante in Europa. Avrà un vantaggio nella prossima guerra.)

Ogni nazione tranne la Gran Bretagna:

- Possiede più regioni di ogni altra nazione, E
- Conserva il dominio su tutte le proprie Regioni Nazionali.

Gran Bratagna:

- Nessun'altra nazione possiede più di 8 regioni non nazionali; E
- Possiede una flotta costituita da un numero di Squadre Navali maggiore di quelli delle altre due flotte più grandi unite insieme; E
- Conserva il dominio su tutte le proprie Regioni Nazionali.

3) Vittoria Minore (Questi giocatori hanno governato bene. La loro nazione ha ancora un ruolo importante nella scena mondiale.)

Ogni nazione tranne la Gran Bretagna:

- Possiede il secondo o il terzo maggior numero di regioni, E
- Conserva il dominio su tutte le proprie Regioni Nazionali.

Gran Bretagna:

- Possiede una flotta costituita da un numero di Squadre Navali maggiore di quelli delle altre due flotte più grandi unite insieme; E
- Conserva il dominio su tutte le proprie Regioni Nazionali.

4) Sopravvivenza (Questa nazione non ha migliorato molto la sua posizione, o non l'ha migliorata affatto. E' ancora una nazione pretendente alla conquista, ma dovrà trovare potenti alleati nella prossima guerra.)

Ogni nazione inclusa la Gran Bretagna:

- Conserva il dominio su tutte le proprie Regioni Nazionali.

5) Sconfitta (La nazione esiste ancora, ma ha diminuito la propria forza. Probabilmente si trasformerà in una potenza minore.)

Ogni nazione inclusa la Gran Bretagna:

- Conserva il dominio su almeno una delle sue Regioni Nazionali, ma non su tutte.

6) Estinzione (La nazione non esiste più. E' stata gettata nei rifiuti della storia.)

Ogni nazione inclusa la Gran Bretagna:

- Tutte le Regioni Nazionali sono possedute da altre nazioni; completamente eliminata dal gioco.

La Gran Bretagna ha condizioni di vittoria diverse dalle altre nazioni, allo scopo di riflettere il suo ruolo di sostenitrice dell' "Equilibrio delle Forze". La Gran Bretagna aveva un esteso impero coloniale al di fuori dell'Europa e un'economia estremamente fiorente. Il suo interesse era quello di evitare che un'altra nazione dominasse l'Europa e quindi minacciasse la sua sicurezza e prosperità. Aveva inoltre bisogno di conservare il controllo dei mari per impedire l'invasione dell'isola e di conservare la sicurezza sulle rotte di comunicazione con le proprie colonie.

Vittoria di più Nazioni

Quando un giocatore ottiene il controllo di una seconda (o terza) nazione maggiore attraverso la Trattativa Diplomatica (vedi sotto Azioni Politiche), quando si gioca una partita Non-Storica, egli è responsabile anche delle condizioni di vittoria di quella nazione. Persino se in seguito perderà il controllo di quella nazione, egli sarà responsabile delle sue condizioni di vittoria al termine della partita. Un giocatore che ottiene una Vittoria Maggiore o Assoluta per la sua nazione iniziale, ma ottiene una Sconfitta o Estinzione per una nazione di cui in seguito ha ottenuto il controllo raggiunge una vittoria "macchiata". Questo tipo di vittoria non è grande come quello di un giocatore che può ottenere una vittoria "pura" per la sua nazione iniziale senza controllare una seconda (o terza) nazione, o permettendo alla seconda nazione di finire la partita con la Sopravvivenza. La vittoria più grande ottenibile è quella di un giocatore che riceve una Vittoria Assoluta per la sua nazione di partenza e una Vittoria Minore per la sua seconda nazione.

Fine della Partita

Le partite Non-Storiche possono terminare in tre modi diversi:

1. **TURNI:** I giocatori, all'inizio della partita, si accordano sul numero di turni da giocare. Durate di gioco suggerite:
 - Breve: 12 Turni
 - Media: 18 Turni
 - Lunga: 24 Turni
 - Molto Lunga: 36 – 60 Turni
 - Campagna: La partita finisce dopo il Turno del Luglio 1815 (o un turno deciso dai giocatori)

1. **LIMITE DI TEMPO:** I giocatori si accordano che la partita terminerà ad un certo orario. Ciò permette ai giocatori di giocare per il periodo di tempo desiderato.
2. **FINE IMPROVVISA:** Questa è in realtà una variante dei due metodi esposti sopra. Quando i giocatori raggiungono il turno o l'orario prestabilito, tirano due dadi alla fine di ogni Round di Spostamento (Mese). Se il risultato è uguale o maggiore del "Numero Finale", la partita ha termine. Il Numero Finale inizia con "12" e diminuisce di un punto prima di ogni nuovo tiro, fino a che non termina il gioco.

ESEMPIO: I giocatori decidono di iniziare i tiri di dado per la Fine Improvvisa al round 10. Dopo il decimo round (Mese), i giocatori tirano due dadi e ottengono un "6". Il gioco continua. Alla fine del prossimo round (11), il Numero Finale è 11, e i giocatori ottengono un "9". Il gioco continua. Alla fine del prossimo round (12), il Numero Finale è 10, e i giocatori ottengono un "10". La partita termina immediatamente.

Le Pedine

Il Regolamento Standard ha delle regole diverse per le unità Base, e inoltre ne introduce quattro nuove. Cavalleria Pesante, Cavalleria Irregolare, Milizia e Fanteria Scelta. Ci sono quattro tipi base di unità: Fanteria, Cavalleria, Artiglieria, e Generali. La Fanteria Scelta e la Milizia sono "tipi" di Fanteria, e la Cavalleria Pesante e la Cavalleria Irregolare sono tipi di Cavalleria. Queste nuove unità si comportano come le unità base dello stesso tipo, con un paio di eccezioni descritte sotto.



Fanteria

Costo: 6

Movimento: 1

Azioni di Battaglia: 1

Attacchi: Fuoco o Carica

Speciale: La Fanteria può formare "Quadrato" quando è attaccata dalla Cavalleria sottraendo 3 dal tiro di attacco di Cavalleria in Carica.

La Fanteria all'epoca di Napoleone era armata principalmente con un moschetto a canna liscia e una baionetta. Il moschetto era relativamente lento da caricare e molto impreciso oltre le 100 yards. Quindi, la Fanteria si doveva disporre in formazioni serrate, e marciare ad un centinaio di yard o meno dal nemico prima di far fuoco. Queste salve di moschetto compensavano l'imprecisione con il volume di fuoco. Dopo aver esplosa diverse salve di moschetto, una carica con le baionette poteva chiudere i conti

facendo disperdere il nemico demoralizzato e disorganizzato. Un'altra ragione per rimanere in formazioni serrate era di impedire di essere calpestati da armate di Cavalleria in carica.



Le unità di Cavalleria montano su cavalli marrone.

Cavalleria

Costo: 10

Movimento: 2

Azioni di Battaglia: 2

Attacchi: solo Carica

Speciale: Quando viene Caricata dalla Fanteria, la Cavalleria può “evitarla”

Speciale: Quando Carica la Fanteria, la Cavalleria può “arrestare” la Carica se la Fanteria forma Quadrato

La Cavalleria nell’Era Napoleonica veniva utilizzata in vari modi. Prima della battaglia, veniva utilizzata per perlustrare la zona alla ricerca dell’esercito nemico e riferire le posizioni del nemico al proprio Generale, impedendo al contempo alla Cavalleria nemica di ricevere troppe notizie sul proprio esercito facendo da schermo. Durante una battaglia, la cavalleria avrebbe caricato sulle unità disorganizzate di Fanteria e Cavalleria nemiche. Migliaia di cavalieri al galoppo armati di spade o lance potevano lanciarsi sulla Fanteria troppo allargata. L’unica difesa era di creare formazioni di quadrati serrati con le baionette puntate verso l’esterno per spaventare i cavalli impalandoli. Dopo una battaglia, la Cavalleria veniva utilizzata per inseguire le truppe del nemico sconfitto in fuga, allo scopo di arrivare alla distruzione totale dell’esercito nemico. Per contro, la Cavalleria dell’esercito sconfitto avrebbe attirato la Cavalleria all’inseguimento per impedirle di travolgere la più lenta Artiglieria o la semplice Fanteria.



Artiglieria

Costo: 12

Movimento: 1

Azioni di Battaglia: 1

Attacchi: solo Fuoco

Speciale: Non può essere caricata se nella stessa Area di Battaglia si trovano unità di Fanteria e Cavalleria amiche.

L’Artiglieria da terra del tempo formava le “batterie”. Le batterie erano generalmente composte da quattro sino ad otto cannoni e venivano utilizzate per supportare direttamente unità individuali di Fanteria o Cavalleria. Tuttavia, con il passare del tempo, divenne evidente che grandi gruppi di Artiglieria sul campo di battaglia, chiamati “Grandi Batterie” avrebbero avuto un effetto decisivo essenzialmente aprendo un buco nella linea nemica dove la Fanteria e Cavalleria avrebbe poi caricato.



Le unità dei Generali montano su cavalli grigi.

Generali

Costo: 12

Movimento: 2

Azioni di Battaglia: 2

Attacchi: Nessuno

Speciale: I Generali situati nell’Area Riserva durante una battaglia possono usare un’Azione di Battaglia per “Adunare” delle unità che si trovano nell’Area di Ritirata.

Speciale: I Generali aggiungono +1 ai tiri di Carica per le unità della sua nazione che si trovano nella stessa Area di Battaglia del Generale.

Speciale: I Generali non possono essere attaccati direttamente.

Tuttavia, sono eliminati se il giocatore avversario ottiene un “11” o “12” (senza modificatori) quando Fa Fuoco o Carica con delle unità nella stessa Area di Battaglia del Generale.

I Generali sul campo di battaglia, con esperienza, intelligenza, coraggio, e carisma potevano influenzare una battaglia in vari modi:

- 1. Radunando le truppe: Persino delle truppe coraggiose e ben addestrate che avessero combattuto tutto il giorno, e visto i propri amici uccisi attorno a loro, avrebbero deciso alla fine di aver fatto la propria parte. Una sconfitta locale sarebbe stata sufficiente a farli tornare nella retroguardia al sicuro. Solo un Generale coraggioso e carismatico da loro ben conosciuto e di cui avevano fiducia poteva convincerli a cambiare direzione, rimetterli in linea, e farli tornare in battaglia. Spesso, un esercito con la maggiore “forza iniziale” poteva vincere una battaglia soltanto rifiutandosi di lasciare il campo.*
- 2. Abilità Tattica: L’abilità di creare una strategia di battaglia di successo che superasse in astuzia l’avversario e usasse le forze di un esercito mentre*

attaccava i punti deboli dell'esercito nemico era la dote essenziale di un valido Generale.

- 3. Esecuzione: L'abilità di una struttura di comando per pianificare completamente le azioni e gestire i movimenti di migliaia di uomini in un'epoca in cui non esisteva la radio era ancora più importante, ed essenziale per la vittoria. La parte che commetteva meno errori era spesso la parte vincitrice.*
- 4. Coordinazione: Usare la triade costituita da Fanteria, Cavalleria e Artiglieria correttamente ed in modo coordinato spesso determinava la vittoria sul campo di battaglia. Ogni reparto aveva i suoi punti di forza e le sue debolezze, ma utilizzati insieme in stretta cooperazione erano devastanti. Ma per fare questo bene erano necessarie truppe dotate d'esperienza guidate da Generali esperti.*
- 5. Ispirazione: I grandi Generali erano anche capaci di intervenire nel punto critico sul campo di battaglia e spingere i propri uomini alla vittoria.*



Fanteria Elite

Costo: 9

Movimento: 1

Azioni di Battaglia: 1

Attacchi: Fuoco o Carica

Speciale: Si comporta come la Fanteria con le seguenti eccezioni:

Speciale: +1 su tutti i tiri di Fuoco o Carica, ma anche sui tentativi per essere Adunata. (Adunata con 7+ invece di 8+)

Speciale: Quando la Fanteria Elite viene sconfitta in una Carica, viene eliminata solo con una differenza di 4 o più (più difficile da eliminare della Fanteria normale).

Speciale: I giocatori devono produrre 2 unità di Fanteria regolare per ogni unità di Fanteria Elite prodotta (nella stessa fase di produzione in cui si produce la Fanteria Elite).

I più alti, i più forti e coraggiosi uomini, messi insieme in unità di Granadiere o Guardie Imperiali. Questi uomini ricevevano i migliori addestramenti, paghe, uniformi, e alloggi. In cambio, ci si attendeva da loro un morale alto e le migliori abilità di combattimento. Quando sul campo di battaglia si presentava il momento cruciale, era a questi uomini che si rivolgeva il comandante. Ranghi consecutivi di grandi uomini, alti 7 piedi nel loro torreggiante copricapo, avrebbero marciato per schiacciare il nemico. E di solito ci riuscivano.



Le unità della Milizia sono rappresentate da unità di Fanteria regolare con un gettone "Milizia" posto sotto di esse.

Milizia

Costo: 4

Movimento: 1

Azioni di Battaglia: 1

Attacchi: Fuoco o Carica

Speciale: Si comporta come la Fanteria con le seguenti eccezioni:

Speciale: -1 su tutti i tiri di Fuoco o Carica, ma anche sui tentativi d'Adunarla (Adunata con 9+ invece di 8+)

Speciale: Quando è "colpita" dal Fuoco è eliminata solo nel 66% delle volte (1, 2, 3, o 4)

Speciale: Fallisce nel 50% delle volte quando tenta di formare "Quadrato" contro la Carica di Cavalleria

Speciale: Può essere prodotta solo dalla Prussia dopo il 1809, e dall'Impero Ottomano

Speciale: Può lasciare il proprio territorio nazionale solo con la Prussia dopo il 1809 e con l'Impero Ottomano

Molte nazioni dell'epoca crearono delle truppe di Milizia per difendere la patria. Questi cittadini-soldati provvisori erano disponibili ad essere richiamati nel caso di invasione o di altra emergenza, ma la nazione non doveva pagarli, vestirli o dare loro degli alloggi come ai soldati regolari. Loro non ricevevano l'addestramento o l'esperienza dell'esercito regolare, e la loro performance sul campo di battaglia lo avrebbe dimostrato. Questi uomini erano, tuttavia, economici e potevano fermare un tiro di moschetto allo stesso modo di un soldato vero.



Cavalleria Irregolare

Costo: 7

Movimento: 2

Azioni di Battaglia: 2

Attacchi: Carica

Speciale: Si comporta come la "Cavalleria" con le seguenti eccezioni:

Speciale: -1 su tutti i tiri di Carica ma anche sui tentativi di Adunarla. (Adunata con 9+ invece di 8+)

Speciale: Solo il giocatore Russo e Ottomano possono acquistare queste unità

I Cosacchi Russi e i Cavalieri Ottomani non ricevevano l'addestramento completo dato alla Cavalleria "Regolare" europea. Loro non potevano muoversi in formazione o Carica con efficacia sul campo di battaglia, ma erano esperti perlustratori, erano a buon mercato, e potevano trasformare la ritirata nemica in un inferno.



Le unità di Cavalleria Pesante montano su cavalli neri.

Cavalleria Pesante

Costo: 13

Movimento: 2

Azioni di Battaglia: 2

Attacchi: Solo Carica

Speciale: Si comporta come la Cavalleria con la seguente eccezione:

Speciale: +1 su tutti i tiri di Carica

La Cavalleria Pesante nell'Europa dell'inizio del 19° secolo veniva usata sul campo di battaglia per un effetto di sfondamento. Questi grandi uomini montavano sui più grandi e forti cavalli, e spesso armati con corazze ed elmi d'acciaio. Migliaia di queste imponenti armi di muscoli e acciaio tuonanti, erano sufficienti per gettare nel panico le truppe più esperte.



Squadra Navale

Costo: 15

Movimento: Aree di mare illimitate



Gettone di Controllo

Questi gettoni vengono piazzati sulle regioni per dimostrare quale nazione "possiede" quella regione (vedi sotto Possesso di Regioni). Le regioni possono cambiare possesso solo in conseguenza di un'Azione Politica (vedi sotto).

Movimento

Movimento di Terra

Durante il Turno di Movimento di un giocatore, le sue Unità di Terra (Fanteria, Cavalleria, Artiglieria, Generali) possono muoversi di un numero di regioni uguale ai propri "Punti Movimento". Le unità di Fanteria e Artiglieria possono muoversi di una regione per turno, le unità di Cavalleria e i Generali possono muoversi di due regioni per turno. Le unità di Terra non possono entrare in Aree di Mare se non quando utilizzano il "Movimento Marittimo" (Vedi sotto). Le unità di Terra possono entrare solo in regioni adiacenti (che hanno in comune un confine) alla regione da cui si stanno spostando.

Le unità di Terra possono entrare in Nazioni Minori che non appartengano o siano occupate da Nazioni Maggiori. Le unità di Terra non possono entrare in regioni appartenenti ad un'altra nazione o occupate da altre unità di Terra appartenenti ad un'altra nazione, se non con le seguenti eccezioni:

- Le due nazioni sono "alleate" (vedi Alleanze)
- Il giocatore ha un "Diritto di Passaggio" nei confronti del giocatore le cui unità occupano la regione (vedi Diritto di Passaggio nelle Azioni Politiche)
- Le due nazioni sono in guerra.

Ogni volta che delle unità di Terra entrano in una regione contenente altre unità di Terra appartenenti ad una nazione con la quale si è in guerra, le unità entrate nella regione non possono muoversi ulteriormente durante lo stesso turno, e si verifica una Battaglia Tattica (vedi sotto Battaglie Tattiche).

Movimento via Mare

I giocatori possono muovere le Squadre Navali della propria nazione durante il proprio turno di Movimento. Le Squadre Navali possono muoversi di qualsiasi numero di aree di mare durante lo stesso turno. Tuttavia, se entrano in un'area di mare contenente Squadre Navali appartenenti ad una nazione con la quale si è in guerra, avrà luogo una Battaglia Navale (vedi sotto Battaglie Navali). Se le Squadre Navali in movimento tentano di sfuggire alle Squadre Navali nemiche e ci riescono (vedi sotto Intercettazione di Squadre Navali), esse possono continuare il movimento.

Se si verifica una Battaglia Navale, le Squadre Navali coinvolte non possono muoversi ulteriormente per quel turno, se non dopo la battaglia, e possono entrare in Porti amici che siano adiacenti all'area di mare nella quale ha avuto luogo la battaglia. Tutte le Battaglie Navali si verificano immediatamente dopo l'Intercettazione.

Porti

I Porti sono rappresentati dal simbolo di un'ancora. I Porti sono delle "aree di mare" speciali. Le Squadre Navali possono entrarci come se fossero normali aree di mare. Le Squadre Navali possono entrare soltanto in Porti di regioni possedute dalla loro nazione o da una nazione alleata. I Porti sono adiacenti alle aree di mare toccate dal simbolo dell'ancora. Tutte le nuove Squadre Navali appena costruite devono essere piazzate in un Porto del territorio nazionale del giocatore. Se un giocatore non ha Porti nel proprio territorio nazionale, egli non può costruirne. Se una regione con un Porto viene occupata da eserciti nemici, le Squadre Navali in quel Porto devono essere immediatamente spostate in un'area di mare adiacente.

Le Squadre Navali in un Porto possono essere attaccate da Squadre Navali nemiche che si trovano in aree di mare adiacenti anche se gli attaccanti non possono "entrare" in quel Porto. Un massimo di due Squadre Navali nemiche possono attaccare un Porto in un singolo turno. Le Squadre Navali in difesa ottengono +2 al proprio tiro di dadi.

Le Squadre Navali che escono da un Porto verso un'area di mare che contiene Squadre Navali nemiche vengono intercettate nel 66% delle volte. (vedi sotto Intercettazione di Squadre Navali)

Movimento Marittimo

I giocatori possono muovere eserciti e Generali da una regione costiera con il simbolo di un'ancora (Porto), verso qualsiasi altra regione costiera sulla mappa. Per fare ciò, un giocatore dichiara quali unità di terra si stanno muovendo e traccia una traiettoria attraverso le Aree di Mare dalla regione dove inizia il movimento verso quella dello sbarco. Si applicano le seguenti regole:

1. Il giocatore che muove deve avere delle Squadre Navali proprie o alleate in un'area di mare adiacente alla regione di DESTINAZIONE. Queste Squadre Navali devono essere in numero uguale o superiore al numero d'armate trasportate (i Generali non contano ai fini del movimento marittimo; in altre parole essi si muovono "gratuitamente")
2. Se lungo la traiettoria delle aree di mare sono occupate da Squadre Navali nemiche, si deve effettuare un tiro di dadi per ogni area di mare attraverso cui passano i Trasporti, per determinare se "le truppe trasportate" (unità di Terra che si muovono via mare) vengono "Intercettate" (vedi sotto "Intercettazione di Trasporti").
3. Se un giocatore sbarca delle unità in una Regione Nazionale nemica che non è "in Rivolta" (vedi sotto Rivolte), tre (3) unità nemiche di Milizia appaiono nella regione dello sbarco.
4. Se la regione nella quale si è sbarcati contiene unità nemiche (inclusa la Milizia, vedi punto 3), ha luogo una battaglia. Le unità nemiche in difesa aggiungono un +2 per tutti i tiri di Fuoco e Carica per l'intera battaglia.

Intercettazione

Ci sono due tipi d'Intercettazione:

INTERCETTAZIONE DI SQUADRE NAVALI

Quando delle Squadre Navali appartenenti a nazioni in guerra occupano la stessa area di mare, si può verificare una Battaglia Navale. Se entrambe le parti vogliono combattere, la battaglia ha luogo. Se nessuna parte vuole combattere, la battaglia non ha luogo. Se una parte vuole combattere, e l'altra no, il giocatore in movimento tira un dado per vedere se le Squadre Navali che si oppongono vengono "Intercettate" e spinte alla Battaglia Navale. Il giocatore tira un dado. Se esce "5" o "6", le Squadre Navali in fuga vengono intercettate e segue immediatamente una Battaglia Navale (vedi sotto Battaglie Navali). Se la Squadra (o Squadre) Navale che sta tentando di evitare la battaglia ha appena lasciato un Porto e sta tentando di evitare Squadre Navali nemiche in un'area di mare adiacente al Porto (con il simbolo dell'ancora), in questo caso essa verrà intercettata con un "3", "4", "5", o "6" invece del normale "5" o "6". Ciò si applica anche se essa tenta di muoversi attraverso le rotte dal Mid-Atlantic verso Barbary Coast (o viceversa), o da Aegean Sea verso Black Sea (o viceversa).

INTERCETTAZIONE DI TRASPORTI

Se un giocatore sta trasportando via mare un'unità militare e sta tentando di attraversare un'area di mare che contiene Squadre Navali nemiche, egli deve effettuare un tiro di dadi per vedere se verrà intercettato. Il giocatore in movimento tira un dado per ciascuna unità. Se il risultato è maggiore del Valore d'Intercettazione (vedi sotto), l'unità è al sicuro e può continuare a muovere. Se il risultato è uguale o minore del Valore d'Intercettazione per quell'area di mare, l'unità viene intercettata ed eliminata.

Il **Valore d'Intercettazione** è rappresentato dal totale delle Squadre Navali nemiche che si trovano in quell'area di mare meno il numero delle Squadre Navali di proprietà del giocatore in movimento e dei suoi alleati in quella stessa area. Questo totale non può essere mai minore di "1" se c'è persino una sola Squadra Navale nemica in un'area di mare.

Esempio: La Gran Bretagna e l'Austria sono in guerra con la Francia. La Gran Bretagna tenta di muovere 3 unità da Cornwall verso Illyria. Queste unità devono passare attraverso la Zona di Mare Bay of Biscay che contiene tre Squadre Navali Francesi e tre Inglesi. La differenza è "0", tuttavia il Valore d'Intercettazione non può essere meno di "1". Il giocatore Inglese tira tre dadi, e ottiene 2,5,1. Un'unità è stata attaccata e distrutta dalla Flotta Francese. Le unità sopravvissute continuano il proprio tragitto e sbarcano in Illyria.

Regole Speciali Nazionali

Alcune Nazioni Maggiori hanno vantaggi e svantaggi particolari.

LA FLOTTA BRITANNICA

Quando almeno metà delle Squadre Navali su un fronte di una Battaglia Navale è Inglese (rossa), quel fronte ottiene +1 sui tiri di battaglia. *Durante quest'epoca, gli Inglesi non avevano soltanto la flotta più grande, ma avevano anche gli equipaggi e i capitani meglio addestrati e con più esperienza. Anche quando li si affrontava persino con qualche condizione a favore, le Squadre Navali Inglesi vincevano spesso.*

L'ESERCITO BRITANNICO

Il giocatore Inglese non può produrre più di 2 nuove unità di Terra (Fanteria, Cavalleria, Artiglieria, o Generali) in ogni singolo Turno di Produzione. *Poiché gli Inglesi davano così tanta importanza alla loro flotta, era questa a ricevere generalmente la maggior parte delle risorse. Ciò includeva risorse come uomini, denaro, e armamenti; Tutte cose di cui l'esercito Inglese aveva bisogno ed aveva difficoltà ad ottenere. Di conseguenza, l'esercito Inglese in quel periodo crebbe molto lentamente.*

PUNTI PRODUZIONE BRITANNICI

Il giocatore Inglese può dare alcuni o tutti i suoi Punti Produzione ad altri giocatori. *A causa della mancanza di uomini per l'esercito, la loro relativa sicurezza dalle invasioni, e la loro ricchezza in denaro, gli Inglesi tendevano a donare denaro e armamenti ad altre nazioni per farle combattere dalla propria parte. Le potenze dell'Europa Continentale erano felici di ricevere dall'Inghilterra denaro ed equipaggiamenti, ma la consideravano allo stesso tempo un'offesa.*

IL GOVERNO OTTOMANO

Tutte le regioni possedute dal giocatore Ottomano (incluso il Territorio Nazionale) generano solo 1 Punto Produzione invece di 2 durante la Fase di Produzione. L'eccezione a questa regola è la regione Capitale: Constantinople, la quale genera 2 PP. *Il governo e la burocrazia Ottomani erano medievali nell'organizzazione, nella struttura, e nella concezione, e risolvevano i problemi con inefficienza e corruzione. Sebbene queste caratteristiche esistessero pure nella maggior parte delle grandi potenze Europee moderne, esse raggiunsero una gravità sorprendente all'interno dell'Impero Ottomano.*

L'ESERCITO OTTOMANO

L'Impero Ottomano può produrre soltanto unità di Milizia, di Cavalleria Irregolare, e di Generali. Non può produrre Artiglieria o altro, tipi più avanzati di Fanteria o di Cavalleria. *Mentre l'Esercito Ottomano cercava di mantenere la pace con i propri vicini Europei, rimaneva costantemente indietro nella tecnologia delle armi e nelle innovazioni tattiche o organizzative. I propri eserciti assomigliavano a masse roteanti di insetti piuttosto che ai ranghi ordinati e disciplinati degli eserciti Europei. Se un esercito nemico riusciva a scampare al loro primo frenetico assalto, generalmente poteva sconfiggere la folla disorganizzata e demoralizzata dei soldati Ottomani.*

LA FLOTTA OTTOMANA

Quando almeno metà delle Squadre Navali su un fronte di una Battaglia Navale sono Ottomane (Marrone Chiaro), quel fronte ottiene -1 nel tiro di combattimento. *Similmente all'esercito Ottomano, la flotta Ottomana rimase indietro rispetto alle proprie controparti Europee nella qualità delle armi e nelle innovazioni del loro uso in battaglia.*

Battaglie Navali

Quando si verifica una battaglia navale, ogni parte coinvolta tira due dadi e aggiunge la somma delle proprie Squadre Navali che quella parte e i suoi alleati hanno in quell'area di mare. Le due parti confrontano i due risultati complessivi. La parte con il risultato più basso perde la battaglia Navale ed alcune Squadre Navali in base alla differenza tra i due totali.

<u>Differenza</u>	<u>Perdite</u>
0	Nessuna perdita
1 o 2	1 Squadra
3 o 4	2 Squadre
5 o più	3 Squadre

ALTRI BONUS NELLE BATTAGLIE NAVALI

Porti: Come indicato sopra, se si verifica una battaglia all'interno di un Porto, il difensore aggiunge "2" al suo tiro di combattimento.

La Flotta Britannica: Come indicato sopra, quando almeno metà delle Squadre Navali su un fronte di Battaglia Navale sono Inglesi (rosse), quel fronte aggiunge "1" al proprio tiro di combattimento.

Carte

Le carte non vengono usate nel regolamento Standard.

Controllo di Regioni

Le Nazioni Maggiori possono controllare altre regioni in aggiunta alle proprie Regioni Nazionali. Il loro controllo (o possesso) è simboleggiato dal piazzamento di un "Gettone Controllo" sulle regioni che esse possiedono. Il possesso può cambiare mano soltanto in conseguenza di un'Azione Politica (vedi sotto). Persino se le unità di una nazione nemica "occupano" una regione (con degli eserciti su di essa), queste non ne hanno il controllo fino a quando questo (e il Gettone Controllo) non cambierà in conseguenza di un'Azione Politica. Le Regioni "Nazionali" di un giocatore non hanno bisogno del Gettone Controllo su di esse per dimostrare l'appartenenza alla propria nazione. Esse appartengono sempre a quella nazione fino a che un giocatore nemico pone su di esse un "Gettone Controllo" per dimostrare il suo possesso.

Produzione

La Produzione ha luogo dopo ogni 3 turni (mesi), dopo i turni di Marzo, Giugno, Settembre, e Dicembre. Se uno scenario inizia nel mezzo di un periodo di 3 mesi (per esempio a Febbraio), il primo Round di Produzione si può verificare prima che si eseguano i 3 turni.

Punti Produzione

Durante ogni Round di Produzione, ogni giocatore esegue un turno sommando i suoi Punti Produzione in base al numero di regioni che egli “Controlla” (queste regioni non coincidono necessariamente con quelle che egli occupa con delle truppe – vedi sopra Controllo di Regioni). Le regioni occupate da eserciti nemici o in “Rivolta” (vedi sotto l’Azione Politica “Rivolte”) non si contano ai fini dei Punti Produzione di una nazione per quel turno di Produzione.

Ogni regione vale 2 Punti Produzione, e le Regioni Capitali hanno un unico valore di PP a seconda della Capitale (Indicate sotto). L’eccezione a questa regola è che tutte le regioni in Nord Africa (tra Marocco ed Egitto), e le regioni possedute dall’Impero Ottomano hanno un valore di 1 solo PP.

Valore delle Capitali:

Paris:	10
London:	10
Berlin:	10
St. Petersburg:	2
Moscow:	2
Constantinople:	2
Vienna:	8
Madrid:	2

Questi valori non hanno l'intenzione di riflettere il valore economico del tempo della città stessa, ma al contrario di bilanciare il potenziale economico e militare della loro nazione nel confronto con le altre Nazioni Maggiori in Europa.

I PP possono essere spesi o conservati a discrezione del giocatore (i giocatori possono tenere traccia dei propri PP sulla “Tracking Card” con un Gettone Controllo). Tuttavia, solo il giocatore Inglese può donare dei PP ad altri giocatori.

Acquisto

Dopo il calcolo dei Punti Produzione, i giocatori eseguono dei turni spendendo i PP per comprare nuove unità. Il costo delle unità disponibili nel regolamento Standard è:

Milizia	4
Fanteria	6
Fanteria Elite	9
Artiglieria	12
Cavalleria	10
Cavalleria Pesante	13
Cavalleria Irregolare	7
Generali	12
Squadre Navali	15
Punti Azione Politica (PAP)	10

Disposizione

Le unità appena prodotte da un giocatore possono essere piazzate in qualsiasi regione del Territorio Nazionale di quel giocatore che non sia controllata (non posseduta) da un altro giocatore, o occupata da eserciti nemici, o in Rivolta. Se una nazione non ha Regioni Nazionali che soddisfano questi requisiti, quella nazione non può costruire nuove unità.

Le Squadre Navali appena costruite devono essere piazzate nei porti Nazionali (della nazione) che soddisfano la descrizione sopra.

Azioni Politiche e Diplomazia

La Politica e la Diplomazia sono strumenti fondamentali in Napoleon in Europe. Durante il periodo, le sette nazioni maggiori facevano a gara per dominare il continente Europeo. Sebbene la Francia alla fine divenne la parte dominante, ci fu anche una gara tra le altre grandi potenze. In Napoleon in Europe, i giocatori possono condurre la diplomazia (aperta o in segreto) tra di loro per realizzare i propri obiettivi. I giocatori possono seguire le proprie linee di condotta politica attraverso una scelta di “Azioni Politiche”. Ogni azione, per essere eseguita, ha un costo variabile di “Punti Azione Politica” (PAP).

Percorso Diplomatico (Diplomatic Track)

Il Percorso Diplomatico (Diplomatic Track) permette ai giocatori di tenere traccia durante la partita delle relazioni tra le grandi Nazioni Maggiori.

A meno che non sia indicato diversamente in uno scenario, tutte le nazioni iniziano con un rapporto “Neutrale”. In conseguenza di Trattative Diplomatiche, Dichiarazioni di Guerra e di Pace (Azioni Politiche), lo status di questi rapporti può cambiare. Quando si verifica un cambiamento, i giocatori devono registrare il nuovo status piazzando un “Gettone Controllo” con la bandiera nazionale appropriata nello spazio relativo sul Percorso Diplomatico.

Alleanze

Le Alleanze possono essere formate per permettere ai giocatori di cooperare contro un'altra nazione o altre nazioni. Le Alleanze si possono formare in conseguenza di un'Azione Politica "Trattativa Diplomatica".

Le Alleanze hanno i seguenti benefici e le seguenti regole:

1. Le nazioni alleate possono muovere le proprie unità contemporaneamente (nel turno di uno dei giocatori alleati ma non nei turni di tutti i giocatori alleati [a loro scelta]), e possono occupare le stesse regioni (sebbene solo una nazione possa avere il Controllo della regione).
2. Gli alleati possono combattere insieme in battaglia come se fossero un'unica nazione. I due (o più) giocatori alleati tuttavia muovono e tirano i dadi per le proprie unità.
3. Le Squadre Navali possono trasportare unità d'altre nazioni alleate.
4. Gli alleati possono entrare nei porti appartenenti agli altri giocatori alleati.
5. Una nazione non è mai obbligata ad andare in guerra contro i nemici del suo alleato. E' sempre permesso al giocatore di decidere se andare in guerra contro il nemico di un alleato, ma non è un'azione obbligatoria. Non dichiarando guerra al nemico di un alleato non si rompe automaticamente l'Alleanza.

Le Nazioni in Gioco

All'inizio d'ogni scenario, ogni giocatore sceglie una Nazione Maggiore o più nazioni da controllare. Queste nazioni sono le "Nazioni in Gioco". La vittoria nel gioco è determinata dalla performance della nazione o dalle nazioni di un giocatore.

Nazioni Maggiori Neutrali

Qualsiasi Nazione Maggiore non controllata da un giocatore all'inizio della partita, è considerata come "Nazione Maggiore Neutrale". Le Nazioni Maggiori Neutrali sono "inattive" (non ricevono PP o nuove unità, e non possono muovere le proprie unità) fino a quando aderiscono ad un'Alleanza o sono attaccate. Le Nazioni Neutrali Maggiori possono formare un'Alleanza con una Nazione in Gioco in conseguenza di un'Azione Politica "Trattativa Diplomatica". Quel giocatore "controllerà" quindi quella Nazione Neutrale Maggiore fino a quando questa o sarà sconfitta (implorerà la pace) o sarà estromessa dall'Alleanza per mezzo della Trattativa Diplomatica di un altro giocatore. Le Nazioni Neutrali Maggiori "controllate" dalla Nazione in Gioco si considerano attive fino a quando esse sono sotto il controllo del giocatore: le loro unità possono essere spostate ed esse possono ricevere PP e costruire nuovi eserciti, sebbene non ricevano mai PAP (Punti Azione Politica).

Se la Nazione in Gioco dichiara guerra ad una Nazione Maggiore Neutrale, uno degli altri giocatori in gioco prende immediatamente il controllo della Nazione Maggiore Neutrale. Il giocatore che ottiene il controllo è determinato nel modo seguente:

- Se un giocatore dichiara guerra ad una Nazione Maggiore Neutrale e una delle Nazioni in Gioco sono attualmente in guerra contro l'aggressore, la Nazione Maggiore Neutrale forma un'Alleanza contro la nazione dell'aggressore. I membri dell'Alleanza determinano a caso chi di loro prende il controllo della Nazione Maggiore Neutrale.
- Se non ci sono Nazioni in Gioco attualmente in guerra con la nazione dell'aggressore, chiunque può immediatamente dichiarare guerra. Se più di un giocatore dichiara guerra, si determinerà a sorte chi di loro prenderà il controllo della Nazione Maggiore Neutrale.
- Se nessuna Nazione in Gioco vuole dichiarare guerra alla nazione dell'aggressore, la Nazione in Gioco con la Regione Capitale più vicina prende il controllo della Nazione Maggiore Neutrale. Tuttavia, questo giocatore non è alleato con la Nazione Maggiore Neutrale ed il suo controllo termina non appena finisce la guerra.

Punti Azione Politica

I Punti Azione Politica (PAP) costituiscono un modo per registrare l'Influenza o il "Capitale" Politico. I giocatori accumulano Punti Azione Politica con il tempo, o vincendo battaglie, vincendo guerre, ma anche attraverso l'investimento di denaro (concessioni commerciali, atti di corruzione, ecc.). Le Nazioni in Gioco possono spendere questo Capitale Politico per eseguire varie Azioni Politiche (vedi sotto). I Punti Azione Politica sono rappresentati nel gioco da gettoni raffiguranti la bandiera della Nazione (Gettoni Controllo).

Quando un giocatore guadagna un PAP, egli prende un Gettone Controllo con la bandiera della sua nazione, questo gettone rappresenta il punto (come il denaro). Egli può conservare i suoi PAP per tutto il tempo che desidera. Egli li può spendere quando desidera. Quando si spendono i PAP, i gettoni si rimettono nello scatolo. I Punti Azione Politica si guadagnano nel modo seguente:

- Prima di ogni Fase di Produzione, ogni Nazione in Gioco guadagna (1)
- Quando una Nazione in Gioco vince una Grande Battaglia (1)
- Quando una Nazione in Gioco vince una guerra (2 o 1)
 - Quando viene sconfitta una nazione nemica, la prima nazione in guerra con la nazione sconfitta ottiene 2 PAP. La seconda nazione in guerra con la nazione sconfitta ottiene 1 PAP. Tutte le altre ottengono 0 PAP.
- I PAP possono essere acquistati durante il Turno di Produzione di un giocatore per 10 PP.

Azioni Politiche

I giocatori possono scegliere le azioni da effettuare dal seguente menù di Azioni Politiche. Queste azioni possono essere eseguite in ogni momento, a condizione che il giocatore abbia abbastanza PAP per pagarne il costo.

• Trattativa Diplomatica

Costo = 2 PAP

La Trattativa Diplomatica è essenzialmente un tentativo di modificare in alto o in basso lo status diplomatico di una nazione sulla “Tabella Diplomatica” (Diplomatic Chart). Per Esempio: Se la nazione obiettivo è Neutrale nei confronti della tua nazione, una Trattativa Diplomatica conclusa con successo la farebbe diventare “Alleata”. Se fosse alleata ad un’altra nazione, una Trattativa Diplomatica conclusa con successo la farebbe diventare “Neutrale”. Ci sono tre tipi differenti di Trattative Diplomatiche a seconda della nazione oggetto della Trattativa:

- **Nazione in Gioco** (Una delle sette Nazioni Maggiori che è stata scelta come nazione di partenza da un giocatore): Una Trattativa Diplomatica diretta ad una Nazione in Gioco è molto semplice. Il giocatore che vuole migliorare il suo status diplomatico paga 2 PAP ed annuncia la Trattativa, quindi la Nazione in Gioco obiettivo della Trattativa risponde con un accordo o rifiuto. In ogni caso, i PAP vengono spesi. Se l’offerta è stata accettata i giocatori spostano il “Gettone Controllo” sul Percorso Diplomatico.
- **Nazione Minore Neutrale** (Una regione non posseduta da alcuna Nazione Maggiore): una Trattativa Diplomatica diretta ad una Nazione Minore rappresenta un tentativo di attrarla nell’alleanza della Nazione in Gioco. L’effetto di questa trattativa è di dare alla Nazione in Gioco il controllo della Nazione Minore (possesso) e delle sue forze. Quando si effettua un tentativo del genere, il giocatore deve pagare 2 PAP e tirare due dadi. Se egli ottiene un 9 o più (8 o più se egli ha un Generale nella Nazione Minore), il tentativo riesce ed il giocatore ottiene il controllo di quella regione (piazzando un Gettone Controllo su di essa). Egli ottiene anche delle unità militari gratuite (indicanti l’esercito della Nazione Minore) che vengono piazzate nella Nazione Minore entrata nella sua “sfera d’influenza”.
Le forze militari ottenute si determinano casualmente: 1-4 unità di Fanteria (tira un dado ed ignora 5 o 6), 1-2 unità di Cavalleria, e 0-1 unità d’Artiglieria (1,2,3 rappresentano 0 e 4,5,6 rappresentano 1). Egli può utilizzare le sue stesse unità per rappresentarle (il giocatore Francese può utilizzare le pedine blu chiaro per rappresentare le forze alleate nelle partite storiche).
Le Nazioni Minori che si uniscono in tal modo ad una Nazione Maggiore, si considerano come parte dell’impero della Nazione Maggiore. Un tentativo di Trattativa non riuscito non produce effetti negativi oltre alla perdita dei 2 PAP.
- **Nazione Maggiore Neutrale** (Una delle sette Nazioni Maggiori che non è stata scelta come nazione di partenza da un giocatore): Una Trattativa Diplomatica

rivolta ad una Nazione Maggiore Neutrale è sostanzialmente un tentativo di cambiare il “controllo” di quella nazione e delle sue forze. Se nessun’altra nazione controlla la Nazione Maggiore Neutrale, un tentativo portato a termine con successo dà al giocatore il controllo della nazione, fino a quando un’altra Nazione in Gioco compie un altro tentativo di successo, facendo così ritornare la Nazione Maggiore Neutrale allo status di “nazione senza controllo”, o fino a quando la Nazione Maggiore Neutrale viene sconfitta in guerra, con la conseguenza del suo ritorno allo status di nazione “senza controllo”.

Quando una Nazione Maggiore Neutrale diventa “senza controllo”, tutte le guerre che quella nazione stava combattendo terminano immediatamente. Quando un giocatore tenta una Trattativa Diplomatica diretta ad una Nazione Maggiore Neutrale, egli spende 2 PAP e tira due dadi. Se il risultato è uguale o minore al “Valore Diplomatico” (vedi sotto) tra queste due nazioni, il tentativo riesce e la Nazione in Gioco da questo momento in poi controllerà la Nazione Maggiore Neutrale (Registra questa situazione mostrando un’Alleanza tra le due nazioni sul Percorso Diplomatico). Se il tentativo fallisce, non si verifica altro che la perdita dei PAP spesi per il tentativo.

VALORI DIPLOMATICI

I Valori Diplomatici (Diplomatic Ratings) si trovano nella “Tabella delle Nazioni” (Nations Chart) situata nella descrizione di ciascun scenario alla fine del manuale. (La Nazione in Gioco che compie il tentativo appare sulla parte sinistra della tabella e la Nazione Maggiore Neutrale obiettivo è indicata in alto.)

• Annettere una Regione

Costo = Variabile (vedi sotto)

L’annessione delle regioni è il modo principale con il quale cambia mano il controllo delle regioni. Dopo che una nazione s’impadronisce di una regione, il “Gettone Controllo” di quella nazione (con la sua bandiera) viene piazzato sulla regione a dimostrazione del possesso. Se su questa regione c’era già un Gettone Controllo, questo viene rimosso e sostituito. Ci sono tre forme d’annessione:

- **Regione appartenente ad una Nazione Maggiore (Territorio Non Nazionale): Costo = 1 PAP**

Le Regioni possono essere sottratte ad una Nazione Maggiore subito dopo che la nazione ha perso una guerra (ha implorato la pace). Non appena termina una guerra, ha luogo un “Congresso” per determinare quante regioni perderà il giocatore sconfitto, e chi tra i vincitori ne prenderà il possesso. (vedi sotto Implorare la Pace)

- **Regione appartenente ad una Nazione Maggiore (Territorio Nazionale): Costo = 2 PAP**

Quest'azione è uguale a quella sopra descritta, tranne che ogni Regione Nazionale costa ai vincitori, per annetterla, 2 PAP. La Regione Capitale di una Nazione Maggiore non può essere annessa fino a quando tutte le Regioni Nazionali di quella nazione non sono state annesse per prime.

- **Nazione Minore Neutrale: Costo = 1 PAP**

Le Nazioni in Gioco possono dichiarare di annettere una Nazione Minore in qualsiasi momento durante il proprio turno, sempre che abbiano almeno un'unità militare nella regione che sta per essere annessa. Dopo aver effettuato quest'annuncio, il giocatore effettua un tiro di dadi per determinare se la Nazione Minore resiste o permette di essere assorbita. Si tira un dado. Se si ottiene un "5" o più (con l'aggiunta dei modificatori elencati sotto), il tentativo riesce, e non si verifica resistenza. Tuttavia, se il risultato modificato è minore di "5", la Nazione Minore si difende con le sue stesse unità militari.

UNITA' MILITARI DELLA NAZIONE MINORE (determinate a sorte con un dado): Da 1 a 4 unità di Fanteria, da 1 a 2 unità di Cavalleria, e da 0 a 1 unità di Artiglieria.

MODIFICATORI:

- Aggiungi "1" al tiro se la nazione che effettua l'Azione Politica ha 4-6 unità militari nella Nazione Minore.
- Aggiungi "2" al tiro se la nazione che effettua l'Azione Politica ha 7 o più unità militari nella Nazione Minore.
- Aggiungi "1" al tiro se la Nazione Minore è adiacente a delle regioni già di proprietà della nazione che effettua l'Azione Politica.
- Sottrai "1" dal tiro se ci sono delle Nazioni Maggiori in guerra con la nazione che effettua l'Azione Politica. Le Nazioni Maggiori possono dichiarare guerra alla nazione che sta effettuando l'annessione immediatamente dopo l'annuncio di annessione.

Se la Nazione Minore resiste, essa si unirà ad una Nazione in Gioco (sempre che ci sia) che sia in guerra con la nazione che ha effettuato l'aggressione, come se si fosse conclusa con successo una Trattativa Diplomatica diretta ad una Nazione Minore (nessun costo in PAP) (vedi sopra). Se c'è più di una Nazione in Gioco in guerra con l'aggressore, si tira un dado per determinare a sorte quale di esse ottenga il controllo della Nazione Minore. Se non ci sono Nazioni in Gioco in guerra con l'aggressore, si utilizzano le unità blu chiaro per gli eserciti della Nazione Minore, e si rimuovono se vincono in battaglia. Se le unità militari della Nazione Minore sono sconfitte nella battaglia iniziale, la Nazione in Gioco che ha fatto l'annessione piazza un "Gettone Controllo" nella regione.

- **Implorare la Pace**

Costo = 2 PAP

Implorare la pace significa che la Nazione Maggiore ha perso la guerra nella quale stava combattendo. Le Nazioni Maggiori chiederanno la pace in tre casi:

1. Il giocatore che controlla quella nazione decide di farlo per porre fine ad una guerra. (Volontario)
2. La nazione perde una battaglia nella quale ha perso 6 o più unità ED è fallito il tiro relativo al "Valore di Sottomissione" (Commitment Rating) (vedi sotto). (Involontario)
3. Delle truppe nemiche hanno invaso la Regione Capitale ED è fallito il tiro relativo al "Valore di Sottomissione" (vedi sotto). (Involontario)

Dopo che una nazione implora la pace, tutte le nazioni che erano in guerra con la nazione stessa diventano ora neutrali (i giocatori dovrebbero modificare immediatamente lo status sul Percorso Diplomatico). Il giocatore sconfitto deve spendere 2 PAP, ed i vincitori guadagnano PAP: (2 per la prima nazione che gli ha dichiarato guerra, 1 per la seconda nazione, e nessun punto per le altre nazioni che gli hanno dichiarato guerra successivamente). Dopo la fine della guerra nessuna delle nazioni vincitrici può dichiarare guerra alla nazione sconfitta per 12 turni (1 anno), sebbene la nazione sconfitta possa dichiarare guerra a qualsiasi nazione di esse.

Subito dopo la fine di una guerra, le nazioni vittoriose tengono un "Congresso" per dividersi il profitto che ne è derivato. Ogni nazione effettua dei turni annettendo una regione appartenente alla nazione sconfitta. La prima nazione a dichiarare guerra alla nazione sconfitta inizia per prima, seguita dalla seconda, e così via fino a quando nessuno vuole o può più permettersene (vedi sopra Annettere una Regione). Il perdente può, ovviamente, trattare con i vincitori per influenzarne le decisioni.

- **Causare una Rivolta**

Costo = 1 PAP

Quando viene scelta quest'azione, si verifica una "Rivolta" in qualsiasi Regione Non-Nazionale scelta dal giocatore che sta effettuando l'Azione Politica. (possono essere anche scelte tre Regioni Nazionali tradizionalmente ribelli: Ireland, Vendee, e Don Basin). Quando questo accade, si piazza un "Gettone Rivolta"



nella regione scelta. Fino a quando non viene rimosso il gettone, il giocatore che possiede la regione non ottiene PP (per la regione). Se la regione è all'interno del territorio nazionale, fin quando è in atto la Rivolta le forze nemiche possono sbarcare sulla regione con il trasporto marittimo senza penalità o creazione d'unità difensive di Milizia (vedi

Movimento Marittimo). La Rivolta può essere soffocata dalla nazione che controlla la regione (ed il gettone rimosso) con l'ingresso d'unità militari nella regione. Al termine di ogni turno della nazione che ha il controllo della regione, e che ha unità militari all'interno della regione, il giocatore può effettuare un tiro di dadi per soffocare la Rivolta. Egli tira due dadi. Se il risultato è uguale o minore al numero di unità militari nella regione, la Rivolta viene domata. Se il risultato è più alto del numero di unità militari nella regione, il giocatore elimina un'unità dalle truppe presenti in quella regione (a sua scelta).

• **Liberare una Regione** **Costo = 1/2 PAP (2 per 1)**

Dopo che una Nazione in Gioco ha sconfitto in guerra un'altra nazione, il vincitore può scegliere di "Liberare" delle regioni possedute dalla nazione sconfitta. Il giocatore vittorioso nomina le due regioni durante il suo turno del "Congresso" (vedi Implorare la Pace) e spende 1/2 PAP per regione.

I "Gettoni Controllo" vengono quindi rimossi dalle regioni in questione, ed esse ritornano alla propria posizione originaria: Le Nazioni Minori diventano di nuovo indipendenti, e le Regioni Nazionali ritornano sotto il controllo della Nazione di appartenenza.

• **Rompere Alleanza** **Costo = 1 PAP**

Una Nazione in Gioco può porre fine ad un'Alleanza in qualsiasi momento al costo di 1 PAP. I Gettoni Controllo delle nazioni si spostano dalla posizione di Alleanza alla posizione di Neutrale sul Percorso Diplomatico. Le truppe che condividono una regione con il vecchio alleato devono essere spostate dalla regione immediatamente, sempre che non si dichiarano guerra o sia concesso un "Diritto di Passaggio". Se le truppe non possono essere spostate in una regione non posseduta e/o occupata dal loro precedente alleato, possono essere spostate immediatamente nella propria Regione Capitale, se non è occupata da truppe nemiche. Se entrambi i giocatori hanno truppe nelle stesse regioni alla fine del turno in cui si è rotta l'Alleanza, e non è in vigore un "Diritto di Passaggio", si verificheranno in ogni caso delle battaglie, a prescindere dal volere dei giocatori (sebbene non si dichiarano necessariamente guerra, sempre che non lo faccia uno di loro.)

• **Diritto di Passaggio** **Costo = 0 PAP**

Una Nazione in Gioco può chiedere il "Diritto di Passaggio" in qualsiasi momento e senza alcun costo. Se concesso, le unità del giocatore possono attraversare regioni sotto il controllo della nazione che ha permesso il Passaggio, od occupate dalle sue truppe, senza dar luogo ad una battaglia. Quando viene revocato il diritto al giocatore, sue le unità devono uscire immediatamente dalle regioni dell'altro giocatore. Se entrambi i giocatori hanno truppe nella stessa regione al termine del turno in cui è stato revocato il Diritto di Passaggio e non c'è alcun'Alleanza in atto tra le due nazioni, si verificheranno in ogni caso delle battaglie, a prescindere dal volere dei giocatori (sebbene non risulti necessariamente una guerra, a meno che non la dichiarino uno di loro).

• **Dichiarare Guerra** **Costo = 1 PAP**

Le Nazioni in Gioco possono dichiarare guerra a qualsiasi altra Nazione in Gioco in ogni momento della partita. Dopo la dichiarazione, i Gettoni Controllo delle due nazioni si piazzano nello spazio "Guerra" (War) dell'altra nazione sul Percorso Diplomatico. I giocatori devono piazzare i loro Gettoni Controllo nello spazio "Guerra" nell'ordine in cui hanno dichiarato guerra ad una nazione: La prima nazione a dichiarare guerra alla nazione in questione piazza il proprio Gettone nella parte superiore dello spazio, mentre tutte le altre piazzano il proprio gettone al di sotto di quello, nell'ordine in cui hanno dichiarato guerra. Le unità militari delle due nazioni possono quindi entrare nelle regioni della nazione nemica e dar luogo a battaglie. La guerra tra le due nazioni può terminare solo se una delle due implora la Pace o le è concesso un Armistizio.

• **Dichiarare Armistizio** **Costo = 1 PAP ciascuno**

Due Nazioni in Gioco in guerra l'una contro l'altra possono accordarsi per porre fine alla guerra senza alcun vincitore. Ciò costerà a ciascuna delle due nazioni 1 PAP poiché entrambe hanno dimostrato di non essere abbastanza potenti da vincere la guerra. Quest'Azione Politica pone fine alla guerra tra loro (ed i Gettoni Controllo devono essere spostati per riflettere questo mutamento di situazione sul Percorso Diplomatico), ma questo non influenza le guerre che ognuna di loro ha in corso con altre nazioni.

Valori di Sottomissione (Commitment Ratings)

Ogni Nazione Maggiore ha assegnato in ciascuno scenario un Valore di Sottomissione. Lo si può trovare nella sezione "Nazioni" della descrizione dello scenario immediatamente dopo il nome della nazione e la lettera "C".

Il Valore di Sottomissione riflette l'abilità della nazione di continuare a combattere (evitare "di Implorare la Pace") dopo che un nemico l'ha gravemente sconfitta sul campo di battaglia o ha invaso la sua Capitale. Se una Nazione Maggiore perde una battaglia in cui le sono state eliminate 6 o più unità, o un'unità nemica occupa la sua Regione Capitale, la Nazione deve tirare due dadi. Se il risultato è superiore al suo "Valore di Sottomissione", quella nazione perde immediatamente la guerra e deve "Implorare la Pace" (vedi sopra).

Risorse Commerciali

I giocatori possono commerciare (scambiarsi) regioni e carte, ma non possono scambiare Punti Produzione o Punti Azione Politica. (eccezione: il giocatore Inglese può donare ad un altro giocatore Punti Produzione)

Battaglie Tattiche

Quando un'armata entra in una regione occupata da un esercito nemico, si verifica una Battaglia Tattica. Le Battaglie Tattiche si combattono dopo aver mosso tutte le unità durante il turno di un giocatore. Si devono completare tutti i movimenti prima di dar inizio a qualsiasi battaglia, e dopo aver combattuto una battaglia non si potrà più fare movimenti (eccetto le Ritirate – vedi sotto). Le battaglie si possono combattere nell'ordine desiderato dal giocatore (o giocatori) che si difende.

Le due armate si piazzano una di fronte all'altra sulla mappa di battaglia, e si dispone un divisore tra esse in modo che i giocatori non possano vedere la disposizione delle unità dell'avversario (la scatola del gioco va bene per questo). I giocatori quindi "schierano" i rispettivi eserciti in "Linee di Battaglia". Quando gli schieramenti sono completi, si rimuove il divisore e la battaglia inizia.

AREE DI BATTAGLIA

Il Campo di Battaglia Tattico (la mappa di battaglia) è diviso in "Aree di Battaglia" ai fini del movimento e dell'attacco. Un'Area di Battaglia può essere occupata da qualsiasi numero d'unità.

SCHIERAMENTO

Ci sono due tipi di Battaglia Tattica:

1. Le Schermaglie sono piccole battaglie (dove uno dei due combattenti ha cinque o meno unità, non contando i Generali).
2. Le Grandi Battaglie sono battaglie dove entrambi gli eserciti hanno 6 o più unità, non contando i Generali.

La "Linea di Battaglia" di un giocatore è costituita dall'Area di Battaglia (o Aree di Battaglia) tra la sua "Area di Riserva" e "l'Area di Mezzo" sul Campo di Battaglia Tattico (vedi sotto il diagramma).

Schermaglia: Campo di Battaglia

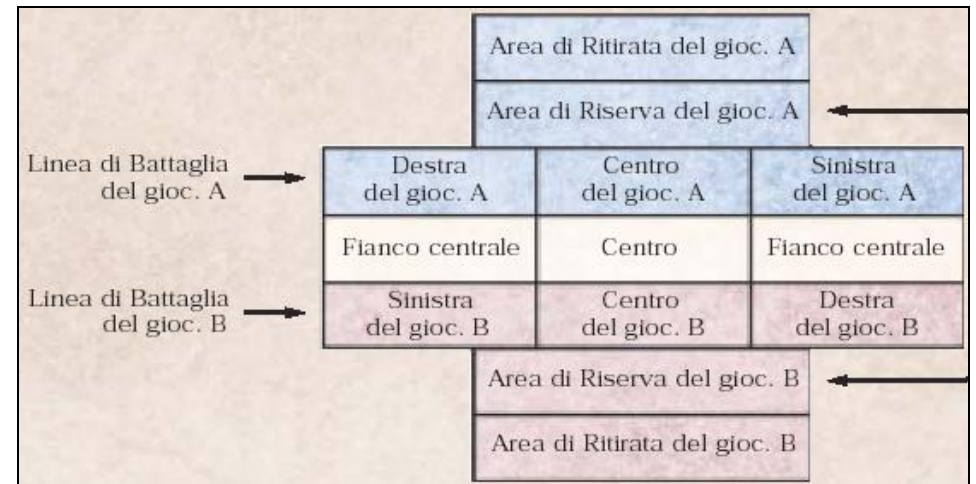
In una Schermaglia, la "Linea di Battaglia" è costituita da un'unica Area di Battaglia (le tre aree di battaglia della Linea si considerano come Area unica – vedi il diagramma), i giocatori dispongono le proprie forze nell'unica Area di Battaglia e/o nell'Area di Riserva". Le unità nella Riserva non possono far fuoco, impegnarsi in attacchi di Carica, o essere attaccati in qualsiasi



modo fin quando rimangono in quest'area. Le unità possono uscire o entrare nell'Area di Riserva come in qualsiasi altra Area di Battaglia.

Grande Battaglia: Campo di Battaglia

In una Grande Battaglia, la Linea di Battaglia è costituita da tre Aree di Battaglia (Sinistra, Centro, e Destra – vedi diagramma), ed i giocatori dispongono le proprie unità in tutte le tre Aree e/o nella Riserva.



In entrambi i casi, all'inizio della battaglia si deve piazzare almeno un'unità in ogni Area della Linea di Battaglia. Quando i due giocatori hanno terminato la disposizione delle unità, si rimuove il divisore e la battaglia può avere inizio.

Sequenza di Battaglia/Fasi di Battaglia

Le Battaglie si dividono in quattro uniche "Fasi". La sequenza delle fasi in ogni turno di battaglia è:

1. **Fase di Cavalleria:** le unità di Cavalleria possono Muovere o Caricare (dal costo di 1 "Azione di Battaglia" ciascuna – vedi sotto). Possono agire prima l'attaccante, poi il difensore, usando alcune, tutte, o nessuna delle sue unità di Cavalleria.
2. **Fase di Artiglieria:** le unità d'Artiglieria possono Muovere o Fare Fuoco (dal costo di 1 Azione di Battaglia ciascuna). Possono agire prima l'attaccante, poi il difensore, usando alcune, tutte, o nessuna delle sue unità di Artiglieria.
3. **Fase di Fanteria:** le unità di Fanteria possono Muovere, Caricare, Fare Fuoco o Sciogliere il Quadrato (1 Azione di Battaglia ciascuna). Possono agire prima l'attaccante, poi il difensore, usando alcune, tutte, o nessuna delle sue unità di Fanteria.

4. **Fase dei Generali:** I Generali possono Muovere o Adunare (Adunare solo se nell'Area di Riserva). Possono agire prima l'attaccante, poi il difensore, usando alcune, tutte, o nessuna delle sue unità di Generali.

Queste fasi si ripetono fino alla fine della battaglia (vedi sotto "Vincere la Battaglia").

Azioni di Battaglia

Ogni unità ha un certo numero di "Azioni di Battaglia": La Fanteria e l'Artiglieria ne hanno 1; La Cavalleria e i Generali hanno 2 Azioni di Battaglia. Queste azioni rappresentano in pratica il numero di cose che un'unità dell'esercito o un Generale possono fare durante la sua specifica Fase di Battaglia. Durante la Fase di Battaglia opportuna, un giocatore può spendere l'Azione (o le Azioni) di Battaglia di un'unità per Muovere, Fare Fuoco, Caricare, o Adunare (l'Artiglieria non può Caricare, la Cavalleria non può Fare Fuoco, e solo i Generali possono Adunare). Se un'unità ha solo un'azione di battaglia, per questa si potrà scegliere solo una delle possibili opzioni. Se un'unità ha due Punti Azione di Battaglia, per questa si potranno scegliere due opzioni (o eseguire due volte la stessa opzione).

Movimento Tattico

Se un giocatore sceglie di utilizzare un'Azione di Battaglia di un'unità per Muovere, egli può muovere quell'unità da un'Area di Battaglia ad un'altra Area di Battaglia adiacente con le seguenti eccezioni:

1. Quando delle unità nemiche si trovano in un'Area di Battaglia adiacente ad una propria unità che sta per essere mossa, quest'unità non può entrare in un'Area di Battaglia che ha anche unità nemiche adiacenti. (cioè le unità non possono spostarsi da un'area adiacente al nemico ad un'altra area adiacente al nemico). Questa regola è simile alla regola della "Zona di Controllo" presente in molti wargames tradizionali.
2. Le unità nell'Area di Ritirata non possono spostarsi fino a quando non vengono Adunate (vedi sotto "Generali")
3. Non è permesso il movimento in diagonale.

Attacco

Durante la loro Fase, le unità possono usare la propria Azione di Battaglia (o le Azioni) per "attaccare un'unità nemica in un'Area di Battaglia adiacente. Gli Attacchi possono essere di "Fuoco" o di "Carica" (vedi sotto). L'Artiglieria può "Fare Fuoco" contro unità nemiche distanti 2 aree se non ci sono delle unità nell'area interposta che li divide. Gli Attacchi possono essere diretti soltanto ad unità nemiche direttamente di fronte all'unità in attacco (non in diagonale o laterali).

Per esempio: Un'unità di Fanteria Inglese si trova nel Fianco Sinistro dell'Area di Battaglia di Mezzo. Quest'unità può Caricare o Far Fuoco contro le unità Francesi direttamente di fronte ad essa nell'Area del Fianco Destro Francese. Quest'unità non può

Caricare o Far Fuoco contro le unità Francesi nell'Area Centrale Francese, o nell'Area di Mezzo Centrale (lateralmente).

Attacco di Fuoco

Gli Attacchi di Fuoco consistono in salve di fuoco di moschetti o artiglieria diretti al nemico, sparate da una certa distanza. Questo è un metodo sicuro nel senso che l'attaccante non viene danneggiato, ma può non danneggiare il difensore.

Quando si dichiara un Attacco di Fuoco, l'attaccante sceglie un obiettivo, tira due dadi, aggiunge i Modificatori al Fuoco (vedi sotto), e confronta il totale con la "Tabella di Fuoco" illustrata sotto.

Se il totale è uguale o superiore a quello indicato nella tabella per quel tipo di unità, allora il bersaglio viene colpito. Se il bersaglio è colpito, si tira un dado per determinare cosa accade all'unità colpita. Se il risultato è 4-6, l'unità colpita viene messa "nell'Area di Ritirata" dietro l'Area di Riserva del giocatore che controlla l'unità (le unità nell'Area di Ritirata possono essere Adunate dopo [vedi sotto Adunata]). Se il risultato è 1-3, l'unità viene eliminata e rimossa dal gioco (50%). Nota: la Fanteria Elite viene eliminata solo con 1 o 2 (33%) e la Milizia viene eliminata con 1, 2, 3, o 4 (66%).

Tabella di Fuoco

Unità in Difesa				
		<i>Fanteria</i>	<i>Cavalleria</i>	<i>Artiglieria</i>
Unità in Attacco	<i>Fanteria</i>	9	8	10
	<i>Cavalleria</i>	-	-	-
	<i>Artiglieria</i>	7/9*	6/8*	8/10*

*L'Artiglieria può far fuoco a due Aree di Battaglia di distanza (non diagonalmente) se non ci sono unità tra l'Artiglieria stessa e il suo bersaglio. Il primo numero nella tabella sopra è il numero per colpire a distanza di 1 Area, il secondo è il numero per colpire a distanza di 2 Aree.

Modificatori di Fuoco

Alcuni tipi di unità, o alcune situazioni, presentano dei vantaggi o svantaggi. Quando si verifica ciò, il giocatore in attacco deve aggiungere o sottrarre al risultato del dado, prima di determinare se il bersaglio è stato colpito, i seguenti valori.

- La Fanteria Elite, quando fa fuoco, aggiunge 1 al tiro (+1)

- La Fanteria Leggera, quando fa fuoco, aggiunge 1 al tiro (+1) Nota: La Fanteria Leggera si utilizza solo con le Regole Avanzate
- I tipi di unità di Fanteria, quando fanno fuoco, sottraggono 1 al tiro se sono in formazione “Quadrato” (-1) (vedi sotto Quadrato) (L’unità che fa fuoco è in Quadrato)
- I tipi di unità di Fanteria aggiungono 1 al tiro quando fanno fuoco contro unità di Fanteria nemiche che sono in formazione Quadrato (+1) (Il bersaglio è in Quadrato)
- I tipi di unità di Artiglieria aggiungono 2 al tiro quando fanno fuoco contro Fanteria nemica in formazione Quadrato (+2) (Il bersaglio è in Quadrato)

Attacco di Carica

Una Carica consiste in un attacco di Fanteria o Cavalleria nella posizione nemica allo scopo di dar luogo ad un combattimento corpo a corpo (l’Artiglieria non può caricare). L’attacco di Carica è più decisivo di quello di Fuoco, ma è molto rischioso. Dopo che il giocatore dichiara un Attacco di Carica e sceglie l’unità bersaglio, entrambi i giocatori tirano due dadi, aggiungono i modificatori (vedi tabella) e confrontano i risultati. Il giocatore con il risultato più alto vince. Se egli vince con una differenza di 1 o 2, il giocatore sconfitto muove la sua unità nell’Area di Ritirata. Se egli vince con una differenza di 3 o più, l’unità sconfitta viene eliminata e rimossa dal gioco.

Evitare

Se l’unità che si difende è di Cavalleria (o Fanteria Leggera quando si usano le regole avanzate) e sta per essere caricata dalla Fanteria, l’unità di Cavalleria può decidere di evitare il contatto ritirandosi nella Riserva. Quest’azione viene chiamato “Evitare” e dà alle unità di Cavalleria nel gioco l’abilità di “fare da schermo” e alle unità di Fanteria Leggera l’abilità di essere impegnate in schermaglia senza essere impegnate seriamente.

Artiglieria

Le unità di Artiglieria non possono essere caricate se ci sono unità di Cavalleria o di Fanteria nella loro stessa Area di Battaglia. Queste altre unità “forniscono la copertura” all’unità di Artiglieria.

Durante l’epoca Napoleonica, le unità di Artiglieria lasciate senza protezione erano un bersaglio relativamente facile. Tuttavia, quando erano coperte adeguatamente da unità di Fanteria vicine, era molto difficile per il nemico avvicinarsi ad un’unità di Artiglieria la quale avrebbe indietreggiato un poco mentre le unità di copertura impegnavano il nemico.

Formazione Quadrato e Annullamento di una Carica di Cavalleria

Ogni volta che un’unità di Cavalleria dichiara di caricare un’unità di Fanteria, l’unità di Fanteria può dichiarare di fare “Quadrato”. Il giocatore dovrebbe mostrare che l’unità di Fanteria è in formazione Quadrato girandola lateralmente o all’indietro. L’unità di

Cavalleria può quindi decidere di completare la Carica e tirare i dadi d’attacco, oppure può decidere di “Arrestare” la carica. La Carica annullata costa sempre all’unità di Cavalleria un’Azione di Battaglia (come se avesse caricato), mentre l’unità di Fanteria è ora in Quadrato e deve utilizzare un’Azione di Battaglia durante la fase di Fanteria, se vuole sciogliere la formazione “Quadrato”.

Gli effetti della formazione Quadrato sono:

1. La Cavalleria che attacca la Fanteria in Quadrato ottiene un modificatore -3 aggiuntivo (sommato all’usuale +2 per la Cavalleria in carica contro la Fanteria)
2. La Fanteria che fa fuoco contro Fanteria nemica in Quadrato ottiene un modificatore +1
3. L’Artiglieria che fa fuoco contro Fanteria nemica in Quadrato ottiene un modificatore +2
4. La Fanteria in formazione Quadrato ottiene un modificatore -1 quando fa fuoco
5. La Fanteria in formazione Quadrato deve usare un’Azione di Battaglia per sciogliere la formazione Quadrato durante la fase di Fanteria.
6. Le unità di Fanteria in formazione Quadrato, fin quando restano in formazione, non possono spostarsi in un’altra Area di Battaglia o Caricare

Sul Campo di Battaglia Napoleonico, la paura provata della Fanteria di essere schiacciati dalla Cavalleria nemica era molto elevata. Quando la Cavalleria si avvicinava e minacciava di caricare, la migliore difesa era di formare larghi quadrati o rettangoli di tre o più file di soldati con baionette puntate verso l’esterno in tutte le direzioni. Questo impediva ai cavalli di caricare contro le file e calpestare quei poveri soldati a piedi. Ciò significava anche che se la Cavalleria avesse caricato, non poteva danneggiare la Fanteria in Quadrato più di quanto le salve sparate dal quadrato potessero danneggiarla. Quindi, la tattica migliore era di minacciare di compiere delle Cariche di Cavalleria, portando la Fanteria nemica ad organizzarsi in Quadrato. Dopo l’Artiglieria e la Fanteria di supporto nelle vicinanze potevano fare a pezzi quei Quadrati di Fanteria indifesi.

La Fanteria nemica in Quadrato poteva rispondere al fuoco soltanto con un quarto dei suoi uomini e farne d’essa un bersaglio immenso e compatto. Se il fuoco dei moschetti e dei cannoni distruggeva la formazione serrata e gli uomini del Quadrato ormai disgregato decidevano di caricare, potevano essere facilmente calpestati come prede. Questa situazione è rappresentata nel gioco dal +1 (e +2 per l’Artiglieria) per colpire la Fanteria in Quadrato, e dal modificatore di Carica +1 per “le Forze Combinate” (Fanteria, Artiglieria, e Cavalleria in cooperazione tra di loro).

Il modificatore totale di -1 per la Cavalleria in carica contro la Fanteria in formazione Quadrato (+2 per la Cavalleria in carica contro la Fanteria e -3 per la Cavalleria in carica contro la Fanteria in formazione Quadrato) non è più basso poiché a volte la Fanteria veniva colta di sorpresa e non completava il cambiamento di formazione

abbastanza rapidamente, così veniva sorpresa dalla carica di Cavalleria in uno stato disorganizzato. Le Cariche di Cavalleria contro la Fanteria in Quadrato a volte riuscivano pure, specialmente se la Cavalleria era armata di lance, permettendole così di colpire i soldati a piedi armati di baionetta, oppure se la Fanteria non era abbastanza numerosa, risoluta, od organizzata da mantenere la formazione Quadrato. Esistono molti esempi di Quadrati “annientati” in tal modo.

Tabella di Attacco di Carica (Modificatori per l'attaccante)

Unità in Difesa				
Unità in Attacco		Fanteria	Cavalleria	Artiglieria
	Fanteria	+0	-2*	+3**
	Cavalleria	+2	+0	+3**

* La Cavalleria in difesa, quando è attaccata dalla Fanteria, può ritirarsi nella Riserva per evitare lo scontro, se decide di farlo.

** L'Artiglieria non può essere caricata se nella stessa Area di Battaglia (dell'Artiglieria) si trova almeno 1 unità di Fanteria o di Cavalleria.

Modificatori di Carica Aggiuntivi:

In aggiunta al modificatore indicato nella tabella sopra, ci sono altri modificatori da applicare in situazioni particolari.

Quando avviene ciò, prima di determinare il vincitore della Carica, il giocatore deve aggiungere o sottrarre il seguente valore al risultato del dado:

- Si aggiunge 1 al tiro (+1) per le unità in un'Area di Battaglia contenente un Generale (più Generali in un'Area di Battaglia non danno vantaggi aggiuntivi in combattimento)
- Forze Combinate: si aggiunge 1 al tiro (+1) per le unità in un'Area di Battaglia che contiene almeno un'unità di ciascun tipo: Fanteria, Cavalleria E Artiglieria. Questo vantaggio si perde appena l'Area di Battaglia non contiene più tutti i tre tipi di unità.
- Si aggiunge 1 al tiro (+1) per la Fanteria Elite e la Cavalleria Pesante
- Si sottrae 1 al tiro (-1) per la Milizia e la Cavalleria Irregolare (anche per la Fanteria Leggera – Regole Avanzate)
- Se sottrae 3 dal tiro (-3) Quando tipi di unità di Cavalleria caricano tipi di Fanteria in formazione Quadrato (vedi sopra Quadrato)

Generali e Adunata

I Generali hanno 2 abilità speciali: innanzi tutto, quando si trovano in un'area di Battaglia, aggiungono un modificatore +1 a tutti i combattimenti di Carica che impegnano le proprie unità poste nella stessa Area di Battaglia. Inoltre, i Generali nell'Area di Riserva possono tentare di adunare delle unità che si trovano nell'Area di Ritirata. I Generali possono spendere Azioni di Battaglia per adunare le truppe in ritirata (1 azione di battaglia/1 tentativo). Per tentare un'Adunata, si tirano 2 dadi (per ogni tentativo). Con un risultato di “8” o superiore l'unità viene adunata, spostata dall'Area di Ritirata all'Area di Riserva, e può essere spostata durante la prossima fase. Le unità nell'Area di Ritirata non possono essere mosse senza essere adunate da un Generale dall'Area di Riserva. NOTA: la Fanteria Elite può essere adunata con “7” o più, mentre la Milizia e la Cavalleria Irregolare richiedono un risultato di “9” o superiore.

I Generali non possono essere colpiti come le altre unità. I Generali possono essere eliminati in conseguenza di un Attacco di Fuoco o Carica che ha luogo nell'Area di Battaglia che essi occupano. Se l'avversario ottiene un risultato di “11” o “12” (senza modificatori – in pratica naturale) per il tiro di Fuoco o di Carica, durante un combattimento con un'unità nell'Area di Battaglia che contiene il Generale, quel Generale viene eliminato. Un Generale può essere eliminato anche se viene colpito durante un “Inseguimento” (vedi sotto).

Vincere la Battaglia

Le battaglie Napoleoniche generalmente vedevano le due armate allineate in lunghe “Linee di Battaglia”, l'una opposta all'altra. La strategia usuale era di rompere la linea nemica, tentando di aggirarla o di sfondarla. Se una linea di battaglia veniva rotta, l'esercito poteva attraversare il varco e posizionarsi dietro al nemico, costringendolo a ritirarsi per non essere annientato.

Un giocatore vince la battaglia quando il suo avversario A) si ritira (vedi sotto), o B) non ha più unità in una delle tre parti della sua “Linea di Battaglia” (Sinistra, Centrale, o Destra). Per soddisfare questo requisito e non perdere la battaglia, un giocatore deve avere almeno un'unità in ognuna delle 3 Aree di Battaglia “Iniziali” o nell'Area di Battaglia di Mezzo (Sinistra, Centrale, Destra). Il concetto è che un esercito poteva combattere fino a quando la sua Linea di Battaglia rimaneva intatta, ma non appena uno dei suoi Fianchi o il Centro veniva distrutto o sfondato, esso doveva ritirarsi.

Una volta che un giocatore perde tutte le sue unità in una delle sue Aree della Linea di Battaglia (Sinistra, Centro, o Destra), egli esce sconfitto dalla battaglia. Dopo che la Linea di Battaglia del giocatore viene rotta, le sue unità sono soggette ad “Inseguimento” (vedi sotto). Dopo l'Inseguimento, tutte le unità sopravvissute dell'esercito sconfitto devono ritirarsi nel modo seguente:

Napoleon In Europe – Regole Standard

1. Se costituivano l'esercito attaccante, le unità si spostano in una o più regioni da cui sono arrivate.
2. Se costituivano l'esercito in difesa, le unità si spostano in una qualsiasi regione adiacente non occupata da unità nemiche. Gli eserciti in difesa sconfitti non possono ritirarsi in una regione dalla quale è arrivato in battaglia l'esercito attaccante.
3. Se un esercito non può ritirarsi, tutte le sue unità vengono eliminate.

NOTA: Se per due interi Turni di Battaglia (tutte le Fasi ripetute per due volte) nessuno dei due giocatori fa fuoco, o sposta un'unità nell'Area di Mezzo (o nelle Aree di Mezzo), la battaglia termina con una vittoria per il Difensore mentre l'Attaccante deve ritirarsi (e viene inseguito).

Ritirata

Un giocatore può volontariamente ritirarsi dopo il primo intero Turno di Battaglia (tutte le quattro fasi). Egli può dichiarare la Ritirata solo durante una delle sue fasi (Fanteria, Cavalleria, Artiglieria, Generali) prima di utilizzare una qualsiasi Azione di Battaglia in quel turno. I giocatori che decidono di ritirarsi si considerano sconfitti e sono soggetti ad Inseguimento.

Inseguimento

Al termine della battaglia, la parte che ha vinto ottiene un'ultima possibilità di infliggere delle perdite all'esercito sconfitto che si sta ritirando. Tutte le unità di Fanteria e Cavalleria dell'esercito vittorioso (tranne quelle dell'Area di Ritirata) scelgono un'unità nemica in ritirata, tirano un dado, e consultano la tabella illustrata sotto. Ogni risultato uguale o superiore al numero indicato nella tabella provoca l'eliminazione dell'unità presa di mira.

Dopo l'Inseguimento, tutte le unità del vincitore che si trovano nell'Area di Ritirata al termine della battaglia si ricongiungono all'esercito vittorioso.

Se il giocatore sconfitto ha delle unità di Cavalleria sopravvissute al termine della battaglia (non considerando quelle nell'Area di Ritirata), allora soltanto la Cavalleria dell'esercito nemico può effettuare l'Inseguimento. Inoltre, le unità di Cavalleria che "coprono" la ritirata devono essere eliminate prima di scegliere altri bersagli.

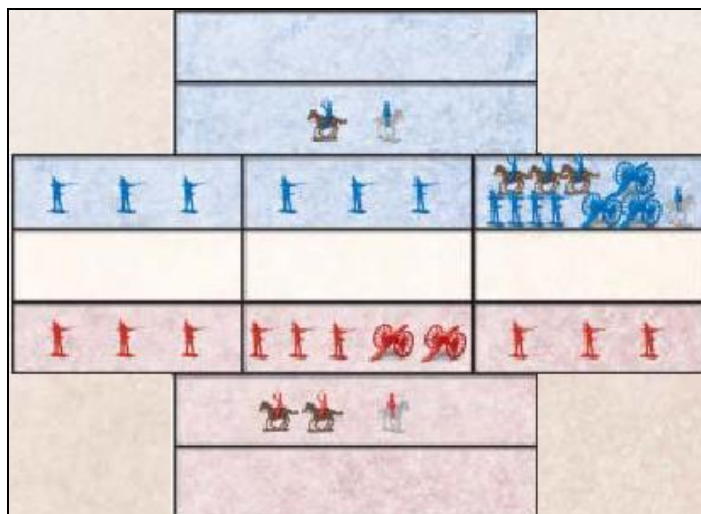
Nelle battaglie Napoleoniche, la Cavalleria era usata per inseguire le forze nemiche in fuga. La Cavalleria era utilizzata anche per bloccare questi inseguimenti di Cavalleria nemica, in caso di sconfitta e ritirata.

Una delle difese più importanti di un esercito era quella di tenere alcune unità di Cavalleria nella Riserva, per coprire la ritirata. Senza di essa, l'intero esercito sarebbe stato soggetto ad attacchi micidiali, mentre si sarebbe incamminato per le strade tentando di fuggire.

Tabella di Inseguimento

Unità in Difesa					
Unità in Attacco		<i>Fanteria</i>	<i>Cavalleria</i>	<i>Artiglieria</i>	<i>Generale</i>
	<i>Fanteria</i>	6	-	5	6
	<i>Cavalleria</i>	5	6	3	5

Esempio di Battaglia Standard



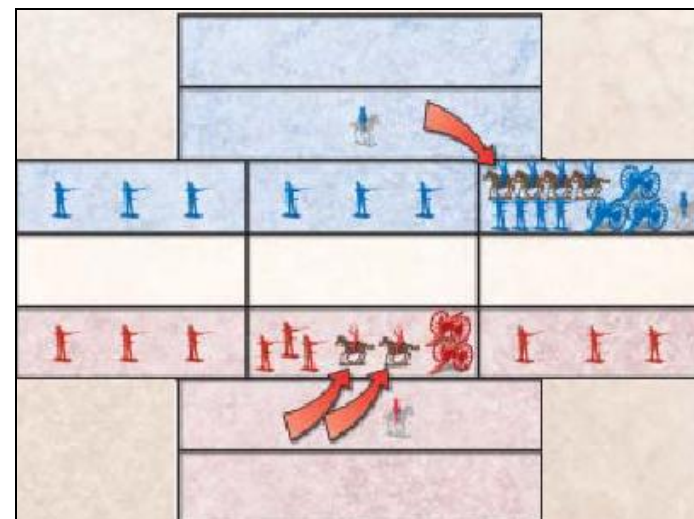
PREPARAZIONE:

Il giocatore Francese ha attaccato un esercito Inglese in Belgio, entrando nella regione con tutte le sue truppe da Picardy.

L'esercito Francese include: 10 unità di Fanteria, 4 di Cavalleria, 3 di Artiglieria, e 2 Generali

L'esercito Inglese include: 9 unità di Fanteria, 2 di Cavalleria, 2 di Artiglieria, e 1 Generale

Il giocatore Francese piazza la maggior parte delle sue truppe sul fianco sinistro, frontale al fianco destro del giocatore Inglese, con l'ovvia intenzione di sopraffarlo. Il giocatore Inglese ha schierato la sua Fanteria in modo uniforme, disponendo la sua Cavalleria nella Riserva, e l'Artiglieria al centro. Questo è uno schieramento difensivo bilanciato.

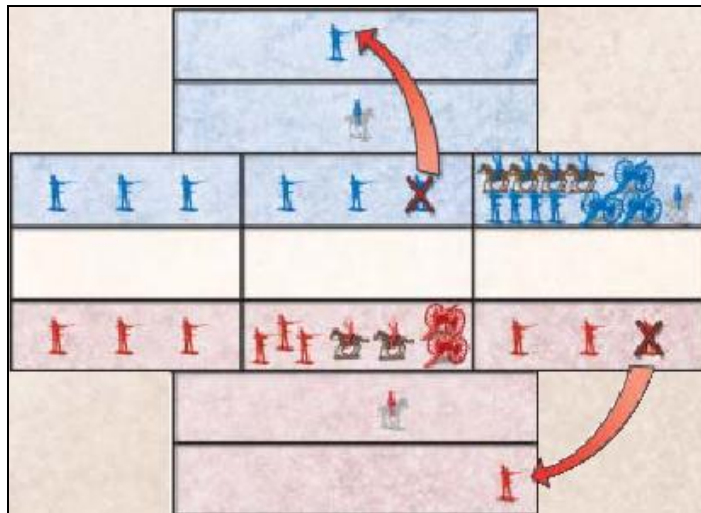


TURNO 1

Fase di Cavalleria Francese: il giocatore Francese muove l'unica unità di cavalleria dalla Riserva per rinforzare l'attacco che sta preparando. Egli rinuncia per il momento a far avanzare la sua Cavalleria.

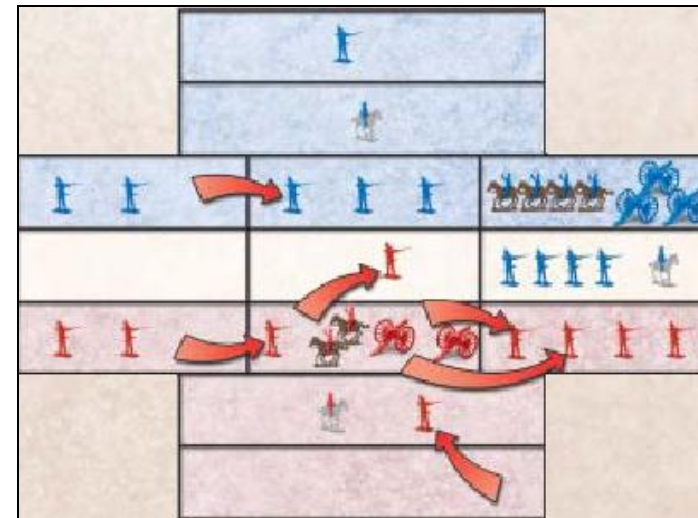
Fase di Cavalleria Inglese: il giocatore Inglese sposta al centro le due unità di Cavalleria. Questo spostamento minaccia il centro Francese e può costringere il giocatore Francese a rinforzarlo, indebolendo l'attacco che sta sicuramente preparandosi contro il fianco destro Inglese.

Napoleon In Europe – Regole Standard



Fase di Artiglieria Francese: il giocatore Francese fa fuoco a lunga distanza con le tre unità di artiglieria contro la Fanteria Inglese (9 o superiore per colpire). Ottiene 5, 7, e 10 e colpisce un bersaglio. Egli dopo ottiene un 5 nel determinare il risultato del colpo andato a segno (1,2,3 = eliminazione, e 4,5,6 = ritirata), per cui l'unità di Fanteria Inglese indietreggia nell'Area di Ritirata.

Fase di Artiglieria Inglese: il giocatore Inglese fa fuoco con i due cannoni a lunga distanza contro la Fanteria Francese. Egli colpisce anche 1 bersaglio e costringe l'unità di Fanteria Francese a ritirarsi.



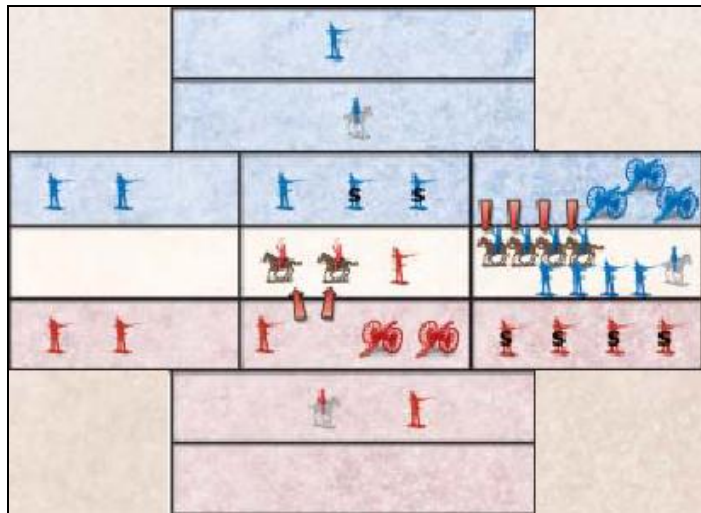
Fase di Fanteria Francese: il giocatore Francese inizia il suo attacco muovendo quattro unità di Fanteria dal suo fianco sinistro verso il fianco centrale, di fronte al fianco destro Inglese. Egli inoltre rinforza il centro con un'unità di Fanteria proveniente dal fianco sinistro, nel caso che il giocatore Inglese lanci l'attacco che sta preparando.

Fase di Fanteria Inglese: il giocatore Inglese rinforza il fianco destro con due unità di Fanteria, sposta un'unità in avanti verso l'area centrale di mezzo, e sposta un'unità dal fianco sinistro al centro.

Egli fa fuoco con le due unità di Fanteria nel fianco destro contro la Fanteria Inglese in avanzata (per colpire è necessario un 9 o superiore), ma ottiene un 6 e un 8 e non colpisce alcun bersaglio.

Fase dei Generali Francese: il giocatore Francese compie due tentativi d'Adunata con il suo Generale nell'Area di Riserva. Egli deve ottenere un 8 o superiore per riuscirci, ma ottiene un 5 e un 7, quindi l'unità di Fanteria Francese nell'Area di Ritirata resta lì per il momento. Il generale nel fianco sinistro avanza nel fianco centrale per comandare l'attacco contro il fianco destro Inglese.

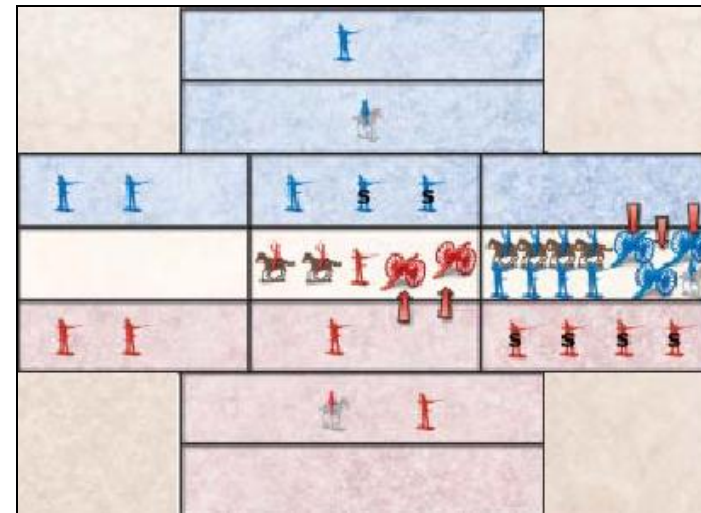
Fase dei Generali Inglese: il giocatore Inglese compie due tentativi d'Adunare l'unità di Fanteria ritiratasi ed ottiene un 7 e un 9. Il tentativo ha successo, e l'unità di Fanteria viene mossa dall'Area di Ritirata nell'Area di Riserva.



TURNO 2

Fase di Cavalleria Francese: il giocatore Francese sposta le quattro unità di Cavalleria in avanti e dichiara di caricare con tutte le quattro unità. Il giocatore Inglese risponde disponendo in formazione Quadrato (Square) le quattro unità di Fanteria sul suo fianco destro. Il giocatore Francese annulla la Carica, ma è riuscito a costringere la Fanteria Inglese esposta al suo attacco a disporsi in Quadrato. Ciò li salva dall'attacco della Cavalleria, ma li renderà vulnerabili al fuoco di Fanteria e d'Artiglieria se il giocatore Francese muoverà in avanti la sua Artiglieria.

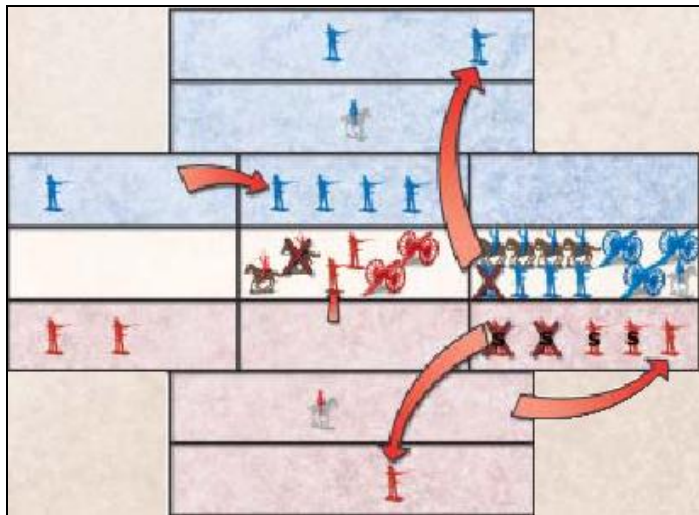
Fase di Cavalleria Inglese: il giocatore Inglese ora ha una scelta. Egli può spostare la sua Cavalleria nel suo fianco destro e Caricare la Cavalleria Francese nel tentativo di allentare la pressione che si sta creando su quel fianco, o può farla avanzare nell'Area Centrale di Mezzo nel tentativo di rompere la Linea di Battaglia Francese e vincere subito la battaglia. Il giocatore Francese ha un Generale insieme alla Cavalleria di fronte al fianco destro Inglese, per cui una Carica di Cavalleria Inglese sarebbe in condizioni di svantaggio (+1 per i Francesi). Egli quindi decide di optare per lo sfondamento e sposta le due unità di Cavalleria nell'Area Centrale di Mezzo caricando due unità di Fanteria Francese. Naturalmente, le unità si dispongono in formazione Quadrato e il giocatore Inglese annulla la Carica.



Fase di Artiglieria Francese: il giocatore Francese muove la sua Artiglieria in avanti, creando una situazione di "Forze Combine" sul suo fianco sinistro. Tutti gli attacchi di Carica che impegneranno queste unità ora otterranno un +1 per il Generale e un +1 per le Forze Combine. Ciò potrebbe dimostrarsi veramente devastante.

Fase di Artiglieria Inglese: il giocatore Inglese sposta l'Artiglieria anche in avanti, e realizza nell'Area Centrale di Mezzo un vantaggio di Forze Combine.

Napoleon In Europe – Regole Standard

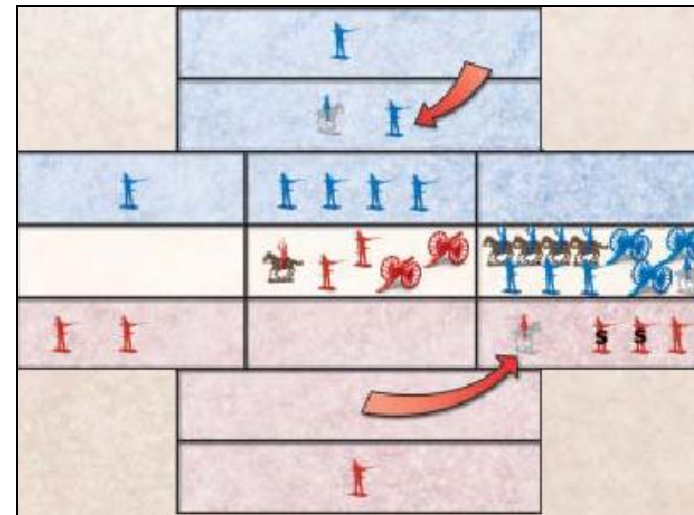


Fase di Fanteria Francese: il giocatore Francese fa fuoco con le quattro unità di Fanteria al Quadrato sul fianco destro Inglese (+1 per colpire un Quadrato significa che egli deve ottenere un 8 per colpire). Egli ottiene 3, 7, 9, e 11.

Sono colpite due unità (e si sarebbe verificata la perdita di un Generale se ci fosse stato un Generale Inglese nel fianco destro). Dal tiro per il risultato, il giocatore Francese ottiene un 1 e un 5: una ritirata e un'eliminazione.

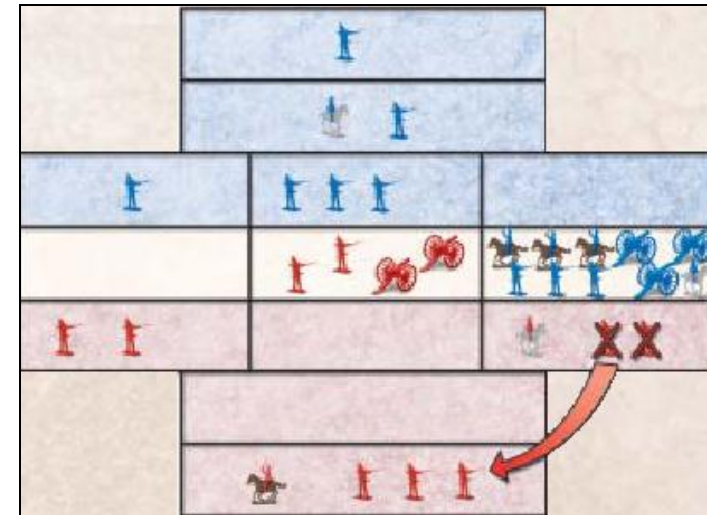
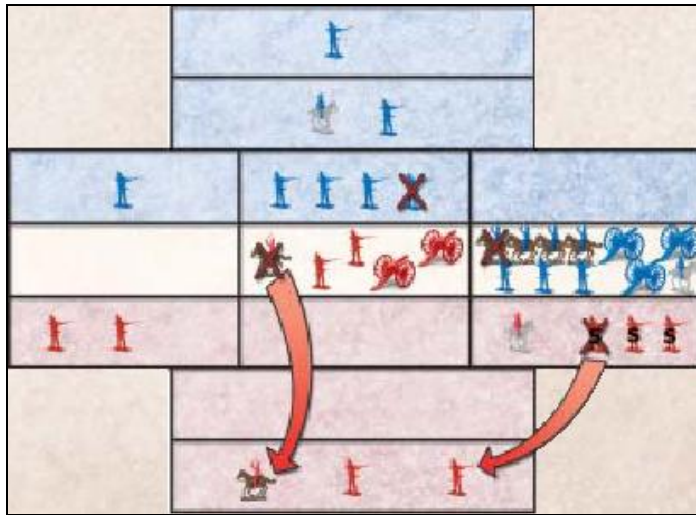
Il giocatore Francese inoltre muove un'unità dalla destra al suo centro, scioglie la Fanteria dal Quadrato al centro e fa fuoco con un'unità di Fanteria alla Cavalleria Inglese (8 o più per colpire). Egli ottiene un 10 e colpisce, poi ottiene un 2 ed elimina una delle unità di Cavalleria Inglese.

Fase di Fanteria Inglese: il giocatore Inglese muove la Fanteria dell'Area Centrale nell'area di Mezzo. Egli sposta anche l'unità della Riserva per rinforzare il suo fianco destro danneggiato. Egli fa fuoco con l'unità nell'Area di Mezzo e manca il bersaglio. Egli fa fuoco con le due unità in formazione Quadrato alla Fanteria Francese (10 o superiore per colpire a causa del -1 per essere in formazione Quadrato), e colpisce un'unità che si ritira.



Fase dei Generali Inglese: il giocatore Francese effettua due tentativi d'Adunata (8 o superiore per riuscirci), ed ottiene un 3 e un 8. Un'unità di Fanteria Francese è mossa nell'Area di Riserva.

Fase dei Generali Inglese: il giocatore Inglese compie un tentativo d'Adunata ma non ci riesce. Egli quindi sposta il Generale nel fianco destro per controbilanciare in parte il gran vantaggio dei Francesi.



TURNO 3

Fase di Cavalleria Francese: il giocatore Francese decide di lanciare una Carica di Cavalleria sui Quadrati Inglese. L'attacco darà +2 per la Cavalleria contro la Fanteria, +1 per le Forze Combinate, +1 per il Generale nell'Area di Battaglia, e -3 per la Cavalleria che carica la Fanteria in formazione Quadrato. Il difensore ottiene +1 per il Generale nell'Area di Battaglia. Il modificatore risultante è "0". Il giocatore Francese carica prima la Fanteria non in formazione Quadrato, costringendola ad organizzarsi in Quadrato. Il giocatore non annulla la Carica e tira un 9. Il giocatore Inglese tira un 7 ed è costretto a ritirare la sua unità di Fanteria. Poiché l'unità di Cavalleria ha usato solo un'Azione di Battaglia, può caricare nuovamente, e lo fa. Questa volta il giocatore Francese tira un 4 contro un 8 del giocatore Inglese. Il giocatore Francese perde con una differenza di 4 per cui l'unità di Cavalleria viene eliminata. Il giocatore Francese decide di aver fatto abbastanza per ora, e termina la sua fase lasciando il giocatore Inglese con due unità di Fanteria in formazione Quadrato, di fronte alla possibilità di un fuoco a breve distanza proveniente dalle tre unità d'Artiglieria durante la prossima fase.

Fase di Cavalleria Inglese: il giocatore Inglese si rende conto di dover attaccare e sperare che l'Artiglieria Francese mancherà il bersaglio per due volte, o ritirarsi. Decide di attaccare. La Cavalleria carica ed il giocatore Francese non forma il Quadrato. La carica della Cavalleria Inglese ottiene +2 e +1 per le Forze Combinate. Il primo tiro è 8 per l'Inglese e 8 per il Francese. Il risultato complessivo è una differenza di 3 e la Fanteria Francese viene sopraffatta. Il secondo attacco della Cavalleria Inglese si scontra con un'altra unità di Fanteria non in formazione Quadrato. Questa volta il giocatore Inglese tira un 5 ed il giocatore Francese tira un 9. La Cavalleria Inglese si ritira.

Fase di Artiglieria Francese: il giocatore Francese deve ottenere un 6 per colpire. Ottiene un 7, e un 9. I tiri per il risultato sono 2 e 6: Una ritirata e un'eliminazione. Il fianco destro Inglese ora non ha più unità diverse dal Generale per cui il giocatore Inglese perde la battaglia.

Inseguimento: poiché gli Inglese non hanno Cavalleria che possa coprire la ritirata, i Francesi possono compiere l'inseguimento sia con la Fanteria, che con la Cavalleria. Il giocatore Francese prende di mira per prima l'Artiglieria Inglese con la propria Cavalleria (3 o più su un dado per colpire) ed ottiene 2, 4, 5. Le due unità d'Artiglieria sono eliminate. Le otto unità di Fanteria Francese disponibili per l'inseguimento prendono di mira per primo il Generale Inglese. Devono ottenere un 6 ed ottengono 2,4,3,6 (ci sono riusciti!). I quattro colpi rimanenti vengono sparati contro la Fanteria in ritirata (6 per colpire), ed hanno come risultato 5, 2, 4, e 6. Un'unità è eliminata.

Risultato:

Le perdite Inglese sono: 3 Fanteria, 1 Cavalleria, 2 Artiglieria, e 1 Leader. I sopravvissuti si ritirano in Holland. Le perdite Francesi sono: 2 Fanteria e 1 Cavalleria.

Il giocatore Francese vince una Grande Battaglia nella quale ha eliminato 6 o più unità Inglese. Ciò significa che il giocatore Inglese deve immediatamente tirare i dadi relativi al "Valore di Sottomissione", per decidere se il suo governo debba "Implorare la Pace".

STOP

Fine delle regole Standard