

# Il Trionfo di Napoleone

## *Regolamento*



---

### Indice dei Contenuti

---

1. Contenuto .....	2	11. Gli Attacchi .....	5
2. Introduzione .....	2	12. Le Ritirate.....	9
3. I Pezzi in Gioco .....	2	13. Il Morale .....	9
4. La Mappa .....	2	14. La Notte .....	9
5. Gli Scenari .....	3	15. Le Unità di Elite .....	9
6. Preparazione .....	3	16. Vincere la Partita .....	10
7. La Sequenza di Gioco .....	3	17. Bilanciamento del Gioco (opzionale).....	10
8. I Corpi .....	4	18. Santon (opzionale).....	10
9. I Comandi .....	4	19. Il Gioco di Squadra (opzionale).....	10
10. Il Movimento .....	4	Note del Disegnatore .....	11

## 1. Contenuto

La scatola del gioco contiene:

- 140 pedine in legno.
- 18 parti in metallo dei comandanti.
- Due copie di fogli con gli adesivi.
- 15 marcatori di legno.
- Due mappe.
- Due copie di questo regolamento.

Nota: sono inoltre forniti dei pezzi e degli adesivi aggiuntivi, per rimpiazzare eventuali perdite o danneggiamenti.

## 2. Introduzione

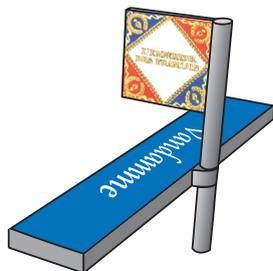
*Napoleon's Triumph* è un gioco basato sulla battaglia di Austerlitz. Richiede due giocatori: uno controlla l'armata Francese e l'altro l'armata Alleata. Nelle partite, i giocatori faranno il loro turno spostando i propri pezzi e attaccando il nemico. Un giocatore vince infliggendo delle perdite all'armata nemica oppure controllando determinati territori obiettivo.

## 3. I Pezzi in Gioco

I **pezzi** in gioco rappresentano le armate avversarie della Francia e degli Alleati. Quelli blu sono dei Francesi, mentre quelli rossi sono degli Alleati.

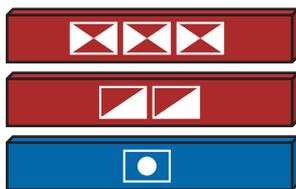
Ci sono due classi di pezzi: i **comandanti** e le **unità**. I comandanti rappresentano i leader individuali assieme al loro stato maggiore. Le unità rappresentano i corpo di fanteria, cavalleria ed artiglieria.

I comandanti sono identificati con il loro nome. Nella seguente figura potete vedere come viene rappresentato un comandante:



Prima di iniziare la vostra prima partita, dovrete applicare gli adesivi sulle parti in metallo dei comandanti.

Qui di seguito sono raffigurati degli esempi di unità:



Un lato di ogni unità è contrassegnato con dei simboli. Tale lato sarà chiamato il **fronte** dell'unità.

La tipologia dei simboli indica il tipo dell'unità. Ci sono quattro tipi di simboli:

-  guardia
-  fanteria
-  cavalleria
-  artiglieria

Il numero dei simboli su un'unità ne indica la sua forza. Le unità rappresentate nella precedente figura sono rispettivamente un'unità di fanteria con forza tre, un'unità di cavalleria con forza due, e un'unità di artiglieria con forza uno.

Normalmente, un giocatore tiene le proprie unità orientate in modo che il suo avversario non possa vederne il fronte. Questa disposizione è chiamata a **faccia coperta**. Nota: generalmente, non è necessario tenere le unità con il loro fronte verso il basso – i giocatori potrebbero piazzare le loro unità in modo che l'avversario non ne veda il fronte, e questo sia rivolto verso di loro, posizione sufficiente da tenerlo nascosto all'avversario.

Alcune volte un giocatore deve rivelare all'avversario il fronte delle sue unità. In tali situazioni, il fronte di quelle unità dovrà essere rivolto verso l'alto. In questo caso, la disposizione è chiamata a **faccia scoperta**.

Un comandante non deve mai essere nascosto. Quindi, il nome di un comandante sarà sempre essere visibile ad entrambi i giocatori.

Quando un'unità è stata ridotta di forza come risultato di un combattimento o di una ritirata, il suo segnalino di legno dovrà essere tolto dalla mappa e rimpiazzato con un altro dello stesso tipo – ma con forza minore. A questo scopo, nella scatola sono state aggiunte delle unità in più.

A piena forza, un'unità di fanteria rappresenta circa 2000 uomini, un'unità di cavalleria rappresenta circa 1400 cavalieri, e un'unità di artiglieria rappresenta circa 30 cannoni concentrati e le loro squadre.

I comandanti del gioco rappresentano i comandanti di corpo storici oppure i loro equivalenti funzionali.

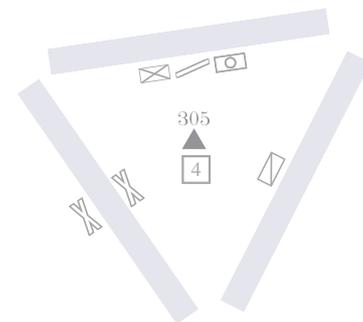
## 4. La Mappa

La mappa è divisa in due parti, che dovranno essere unite sul tavolo. La maggior parte della mappa rappresenta il campo di battaglia. Alcuni spazi sui lati sono stati dedicati agli aiuti per la partita.

Gli aiuti per la partita sono descritti nelle appropriate sezioni di questo manuale. Qui di seguito vi verrà spiegato come interpretare i vari simboli presenti sulla mappa.

La mappa è divisa in poligoni, che saranno chiamati **zone**. I lati dei poligoni sono chiamati **vie d'accesso**, e al centro di ogni poligono si trova l'**area della riserva**.

Qui di seguito potete vedere un esempio di una zona con tre vie d'accesso:



I simboli che definiscono le zone sono i seguenti:

Questa è una via d'accesso. Può essere **stretta** (lunga quanto un'unità) oppure **larga** (lunga quanto due unità). Vicino ad alcune vie d'accesso sono stampati vari simboli, che indicano gli svantaggi dati dal terreno per il movimento e gli attacchi alle unità che passano da quelle vie d'accesso. **Questi svantaggi sono direzionali: i simboli all'interno di una zona indicano che gli svantaggi si dovranno applicare al movimento e all'attacco delle unità che entrano in quella zona (ma non a quelle che escono).**

-  Questo simbolo indica uno svantaggio per la fanteria.
-  Questo simbolo indica uno svantaggio per la cavalleria.
-  Questo simbolo indica uno svantaggio per l'artiglieria.
-  Questo simbolo indica una via d'accesso ostruita per la cavalleria.
-  Questo simbolo indica una via d'accesso intransitabile.
-  Questo simbolo indica la capacità massima di unità della zona.
-  Questo simbolo rappresenta una collina (il valore è l'altitudine, e non ha influenza nel gioco).

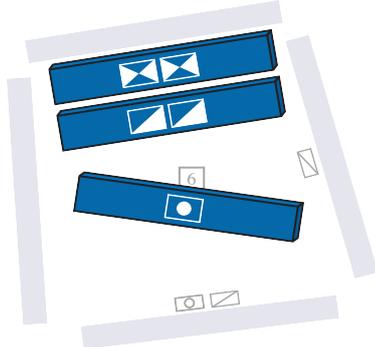
L'esempio precedente raffigura una zona collinare, con una capacità massima di quattro unità e con tre vie d'accesso. La via d'accesso più in alto ha degli svantaggi per la fanteria e l'artiglieria che attaccano la zona, ed è ostruita. La via d'accesso di destra ha uno svantaggio per la cavalleria che proviene dall'esterno della zona. La via d'accesso di sinistra è intransitabile da entrambe le direzioni.

In alcune zone sono presenti alcuni simboli speciali:

-  Zona di schieramento iniziale.
-  Zona obiettivo.
-  Zona di entrata dei rinforzi.

Un pezzo in gioco deve sempre trovarsi in una **posizione** ben chiara di una zona. Può essere vicino ad una via d'accesso (e si dice che sta **bloccando** quella via d'accesso),

oppure può trovarsi nell'area di riserva (e quindi è considerato **in riserva**). L'esempio seguente illustra quanto appena detto:



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

In questo esempio, la fanteria e la cavalleria stanno bloccando assieme la via d'accesso superiore della zona in cui si trovano, mentre l'artiglieria è nella riserva. I pezzi che bloccano una via d'accesso devono essere allineati alla via d'accesso stessa. I pezzi nella riserva possono essere invece orientati come meglio si crede – il loro orientamento non ha effetto nel gioco.

**Importante:** se dei pezzi si trovano in una stessa posizione, al suo interno sono considerati essere nella stessa zona e nella stessa posizione. Quindi, un pezzo che sta bloccando una via d'accesso in una zona non si trova nella stessa posizione di uno che sta bloccando un'altra via d'accesso della stessa zona, oppure di uno che si trova nella riserva.

Un giocatore non può aggiungere delle sue unità in una zona (senza considerare i comandanti) superando la capacità massima permessa in tale zona. Nota: c'è un caso speciale relativo a questo limite nelle regole dei corpi (vedere la sezione 8).

La capacità massima di una zona è tale per tutta la zona. Non ci sono dei limiti per l'area di riserva e per le vie d'accesso individuali.

Due zone sono **adiacenti** tra di loro se condividono una stessa via d'accesso. Le zone che condividono un solo angolo non sono considerate adiacenti.

Le linee rosse sulla mappa sono **strade principali**. Le linee marroni sono invece **strade minori**. Le strade influenzano il movimento delle unità: in un turno, i pezzi possono essere spostati più lontano se si muovono lungo una strada.

Altri simboli sulla mappa identificano le altezze, le foreste, le paludi, i fiumi, i torrenti e i paesi. Tutti questi elementi sono stati aggiunti solo per migliorare il livello estetico della mappa, e non influenzano le partite (i loro effetti sono già stati considerati nelle penalità di ingresso e nella dimensione delle vie d'accesso alle zone).

## 5. Gli Scenari



Napoleon's Triumph contiene due scenari, identificati in base alla loro data di inizio:

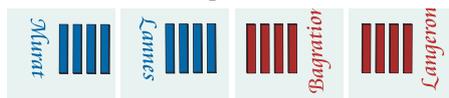
### Scenario del 2 Dicembre

- **Descrizione:** questa è la data storica dell'inizio della battaglia. E' lo scenario principale.
- **Schieramento degli alleati:** tutti i pezzi degli alleati sono schierati nelle loro posizioni iniziali.
- **Lunghezza della partita:** 2 ore.

### Scenario del 1 Dicembre

- **Descrizione:** questa è la data storica dell'avanzata Alleata. Questo scenario è più lungo.
- **Schieramento degli alleati:** solo due corpi Alleati (a scelta del giocatore) iniziano la partita sulla mappa. Tutti gli altri entreranno come rinforzi.
- **Lunghezza della partita:** 3 ore.

## 6. Preparazione



La preparazione iniziale è la seguente:

- (1) Scegliere uno scenario.
- (2) Accordarsi per la divisione dei ruoli.
- (3) Sistemare la mappa sul tavolo.
- (4) Piazzare i marcatori sulla mappa. Un marcatore nero sarà utilizzato per il Tracciato dei Turni. Quello rosso e quello blu saranno utilizzati per registrare il valore del morale delle armate, sul Tracciato del Morale. Gli altri marcatori neri saranno usati sui Tracciati del Comando.
- (5) Inventario le armate. I pezzi che compongono la forza iniziale delle armate dovranno essere piazzati nei riquadri Francesi ed Alleati, sui lati della mappa.
- (6) Schieramento delle forze Alleate. Il giocatore Alleato organizza la sua armata in **corpi**, assegnando segretamente le unità (coperte) ai comandanti. Il numero minimo di unità che inizialmente devono essere assegnate ad ogni comandante è stampato vicino al nome del comandante, nel riquadro dell'armata Alleata; il numero massimo di unità che possono essere assegnate ad ogni comandante è otto. Nello scenario del 2 Dicembre, tutti i corpi Alleati iniziano la partita sulla mappa. Nello scenario del 1 Dicembre, il giocatore Alleato dovrà scegliere due corpi qualsiasi e schierarli sulla mappa, mentre tutti gli altri dovranno rimanere fuori mappa, per entrare successivamente come rinforzi (vedere le regole sui rinforzi nella sezione 10). I corpi che iniziano la partita sulla mappa devono essere piazzati nella zona indicata con il nome del loro comandante. I pezzi di un dato corpo possono essere piazzati

zati nella riserva oppure sistemati in modo da bloccare qualche via d'accesso di quella zona, ma tutti i pezzi di ogni corpo devono trovarsi assieme nella stessa posizione.

(7) Schieramento Francese. Il giocatore Francese organizza e schiera la sua armata come ha fatto il giocatore Alleato nel passo precedente. All'inizio di entrambi gli scenari, i corpi Francesi (tranne quelli di Bernadotte e Davout) sono già sulla mappa. I corpi di Bernadotte e di Davout sono tenuti fuori dalla mappa, ed entreranno in gioco come rinforzi. Bernadotte e Davout devono inizialmente essere assegnati ad almeno un'unità che non sia una fanteria di forza due. Suggerimento: la preparazione della partita avverrà più velocemente se il giocatore Francese inizia ad organizzare i suoi pezzi contemporaneamente al giocatore Alleato. Ciò non lo vincola in nessun modo: egli potrà comunque fare delle modifiche anche quando il giocatore Alleato ha terminato il suo piazzamento.

(8) Il giocatore Francese può distaccare fino a sei unità da qualsiasi dei suoi comandanti sulla mappa, e riposizionarle. Però, tali unità non potranno essere spostate a più di due zone di distanza dei loro precedenti comandanti, e non potranno essere posizionate all'interno oppure adiacenti a zone che contengono un obiettivo rosso, verde o nero. Le unità spostate in questo modo possono essere piazzate nella riserva di una zona, oppure in una via d'accesso. Nota: ad un corpo possono essere assegnate più unità rispetto alla capacità massima della zona che le contiene, sempre che dopo i distaccamenti queste capacità non vengano superate.

(9) Il giocatore Francese rivela una delle sue artiglierie e la dichiara come **batteria fissa**. Se questa è in una riserva, dovrà essere immediatamente riposizionata in modo da bloccare una via d'accesso della stessa zona. Non potrà spostarsi per tutta la durata della partita. In tutte le altre situazioni questa si comporterà come un'artiglieria normale, e potrà condurre attacchi e difese.

## 7. La Sequenza di Gioco

Una partita viene giocata in una serie di **round**. Ogni spazio sul Tracciato dei Turni rappresenta un round. Il marcatore indicherà il round attuale.

Un round è diviso in due **turni**. Nel primo turno agisce il giocatore Alleato, nel secondo agisce il giocatore Francese.

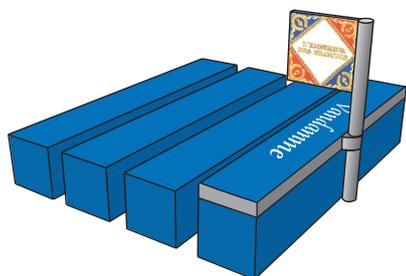
Nel suo turno, un giocatore può spostare i suoi pezzi ed usarli per attaccare il nemico.

Al termine di ogni turno, per ripristinare la segretezza delle unità che sono state scoperte durante i combattimenti, entrambi i giocatori possono rimescolarle tra di loro, senza farle vedere dall'avversario. Le unità rimescolate in questo modo devono rimanere nella loro posizione originale. Le unità in un corpo non possono essere rimescolate assieme a quelle di altri corpi.

**8. I Corpi**

Un corpo è formato da un comandante e da una a otto unità. I corpi sono creati durante la preparazione della partita.

I membri di un corpo sono evidenziati piazzando il segnalino del loro comandante sopra una delle unità e sistemando le altre vicino o dietro, come raffigurato nella prossima figura:



Nota: questa è solo una convenzione, per aiutare i giocatori a tener traccia delle unità che appartengono ai vari corpi. La sistemazione fisica dei pezzi in un corpo non ha altri effetti.

Un'unità può abbandonare un corpo al quale è connessa. Una volta **distaccata**, l'unità può rimanere in questa situazione a tempo indeterminato, oppure può riagganciarsi ad un corpo (lo stesso di prima oppure uno nuovo) utilizzando un ordine di Attacco (vedere la sezione 9 per i dettagli).

I giocatori possono volontariamente distaccare delle unità dal corpo quando viene permesso loro dalle regole. Inoltre, le unità possono distaccarsi involontariamente dal loro corpo durante un attacco (vedere la sezione 11) e nelle ritirate (vedere la sezione 12).

Il numero massimo di unità presenti in un corpo è otto. Il numero minimo di unità presenti in un corpo è una (il numero minimo di unità che devono essere assegnate ad un corpo durante la preparazione iniziale della partita è applicato solo in quel momento; una volta iniziata la partita, tale limite non dovrà più essere considerato).

Un comandante non può distaccare l'ultima unità del suo corpo. Se tutte le unità di un corpo sono state eliminate, anche il comandante di tale corpo viene eliminato. Quindi, un corpo non può mai contenere solo il suo comandante.

In qualsiasi momento, i pezzi in un corpo devono trovarsi sempre nella stessa posizione.

Quando corpi multipli o unità distaccate si trovano in una stessa posizione, i loro pezzi dovranno essere raggruppati e sistemati in modo da chiarire esattamente la loro appartenenza.

Normalmente, il numero di unità che possono trovarsi in una zona è limitato dalla dimensione massima di tale zona. Tuttavia, un corpo può spostarsi su strada attraverso una zona che ha una capacità minore rispetto al numero di un'unità totali presenti, sempre che il suo movimento non termini in quella zona.

**9. I Comandi**

Nel suo turno, un giocatore utilizza dei **comandi**. I comandi vengono eseguiti in qualunque ordine, ma un comando deve essere completato prima di poterne iniziare un altro.

Ci sono due classi di comandi: **comandi di corpo** e **comandi indipendenti**.

Un comando di corpo è un comando che viene dato da un comandante ad alcune o tutte le unità del suo corpo. Ogni comandante può dare solo un comando di corpo per turno. Inoltre, il giocatore Alleato è limitato ad un totale di cinque comandi di corpo per turno (nota: il giocatore Francese non ha questa limitazione).

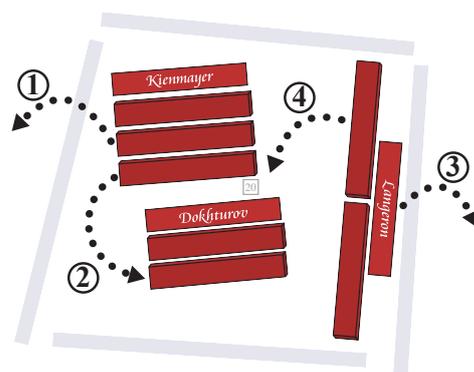
Un comando indipendente è un comando che viene dato ad una singola unità distaccata. Il giocatore Alleato è limitato a tre comandi indipendenti per turno, mentre il giocatore Francese è limitato a quattro comandi indipendenti per turno.

I tipi di comando sono i seguenti:

- **Movimento di un Corpo** (comando di corpo). Il comandante e tutte le unità nel suo corpo si spostano assieme. Subito prima dello spostamento, un giocatore può distaccare delle unità dal suo corpo: il comando di corpo utilizzato non permetterà di spostare anche tali unità.
- **Movimento di Distacco** (comando di corpo). Un comandante distacca una o più unità dal suo corpo, e le sposta assieme. Il comandante e le restanti unità del corpo non possono essere spostate con questo comando. Le unità distaccate in questo modo non possono spostarsi su strada.
- **Movimento di Unione** (comando di corpo). Un comandante può agganciare una singola unità al suo corpo. Nel momento in cui il comando viene dato, il comandante e quell'unità devono trovarsi nella stessa posizione. Il comando può essere dato ad un'unità distaccata oppure ad un'unità che si trova in un corpo diverso; se viene dato ad un'unità in un corpo diverso, come parte dello stesso comando il giocatore la distacca dal suo vecchio corpo e la unisce a quello nuovo.
- **Movimento di un'Unità** (comando indipendente). Viene spostata una singola unità distaccata. Se l'unità non è ancora distaccata, con questo comando può essere distaccata.

Un'unità non può essere spostata due volte (con due comandi) nello stesso turno. Tuttavia, i giocatori dovrebbero notare che un comando di Unione non permette di spostare un'unità, quindi ad un'unità può essere dato un comando di Movimento e poi un comando di Unione, anche nello stesso turno.

Il seguente esempio presenta alcuni comandi in azione:



In questo esempio, Kienmayer usa un Movimento di Distacco (1) per distaccare un'unità e spostarla fuori dalla sua zona, verso sinistra. Dokhturov usa un Movimento di Unione (2) per distaccare un'unità dal corpo di Kienmayer ed unirla al proprio corpo. Langeron usa un Movimento di un Corpo (3) per spostare il suo intero corpo fuori dalla zona in cui si trova, verso destra, ma prima di farlo distacca un'unità del suo corpo, spostandola nella riserva della zona. Per questo, usa un Movimento di un'Unità (4) per spostare quell'unità distaccata nella riserva.

Il Tracciato del Comando aiuta i giocatori a registrare il numero dei comandi utilizzati. Quando un giocatore esegue un comando, il suo avversario sposta il marcatore sullo spazio corrispondente del Tracciato del Comando. I giocatori dovranno dichiarare a voce alta i loro comandi, in modo che possano essere registrati correttamente dall'avversario.

**10. Il Movimento**

I pezzi si possono spostare solo usando i comandi. Più pezzi che si spostano con un singolo comando devono spostarsi assieme; allo stesso momento e dalla stessa posizione alla stessa posizione.

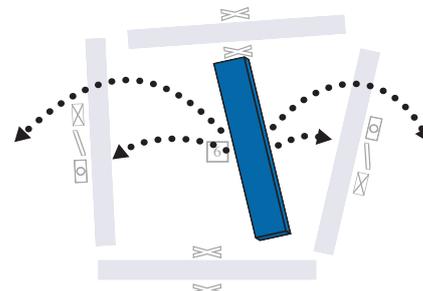
I pezzi non possono attraversare o bloccare una via d'accesso intransitabile.

Durante il loro movimento, i pezzi possono tentare di spostarsi in una zona occupata dal nemico; questo è considerato un attacco; vedere la sezione 11 per i dettagli.

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

- verso una riserva di una zona adiacente.
- per bloccare una via d'accesso della zona che sta occupando.

L'esempio seguente illustra queste possibilità:

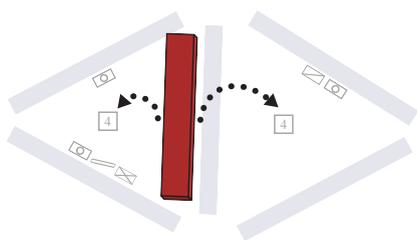


In questo esempio, l'unità può spostarsi in modo da bloccare la via d'accesso a sinistra o a destra della sua zona, oppure può spostarsi nella riserva delle zone a destra o a sinistra. Non può spostarsi nelle zone in alto e in basso perché le vie d'accesso verso tali zone sono intransitabili.

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

- nella riserva della zona che sta occupando.
- nella riserva della zona opposta alla via d'accesso che sta bloccando.

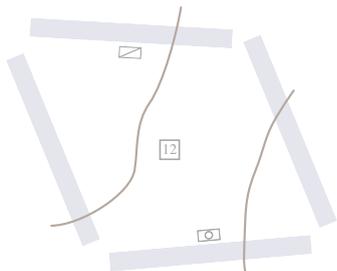
L'esempio seguente illustra queste possibilità:



In questo esempio, l'unità può spostarsi a sinistra, nella riserva della zona che occupa, oppure a destra, nella riserva della zona adiacente.

Un pezzo che si sposta su strada può spostarsi più velocemente. Lungo una strada principale un pezzo può spostarsi di tre zone. Lungo una strada locale o in una combinazione di strade principali e locali, un pezzo può spostarsi in un massimo di due zone.

In un singolo turno, un pezzo può spostarsi solo lungo strade connesse. Le strade che si trovano nella stessa zona non sono necessariamente connesse tra di loro, come esposto nella prossima figura:



In questa zona sono presenti due strade non connesse tra di loro. In un singolo turno, un pezzo che si muove su strada non può spostarsi da una strada all'altra.

Un pezzo che inizia il turno in una zona che contiene connessioni multiple di strade non connesse tra di loro, può lasciare quella zona da qualsiasi strada.

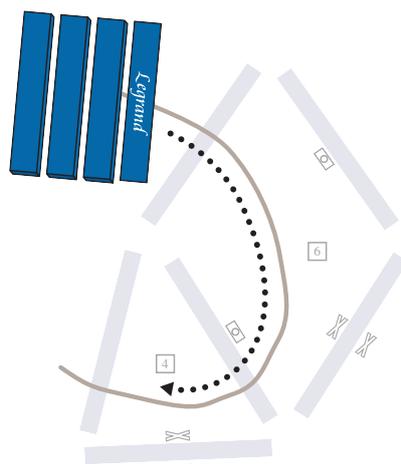
I pezzi che si spostano su strada, devono iniziare il loro movimento nella riserva della zona. Devono anche terminare il loro movimento nella riserva della zona di destinazione, a meno che tutti quei pezzi sono di cavalleria (il movimento può includere un comandante). La cavalleria che si sposta su strada può terminare il suo movimento in una via d'accesso, ma tale via deve essere attraversata da una strada connessa a quella utilizzata nel movimento. In

questo caso, le unità devono essere scoperte all'avversario per dimostrare che sono effettivamente di cavalleria.

Storicamente, se c'erano altre unità amiche che si stavano spostando nella stessa area allo stesso momento, oppure se nelle vicinanze c'era un gran numero di nemici, lo spostamento su strada di grandi formazioni di uomini era complesso e difficile. Per simulare questo, quando un corpo con due o più unità si sposta su strada, si dovranno applicare le regole seguenti:

- Il corpo non può entrare in una zona se l'area di riserva di tale zona contiene delle unità che sono entrate in essa nello stesso turno di gioco.
- Quando il corpo entra in una zona (anche se ci passa solo attraverso), per il resto del turno nessun'altra unità può spostarsi in quella stessa zona oppure passare attraverso la sua area di riserva.
- Il corpo deve fermarsi quando entra in una zona se adiacente ad essa c'è una zona che contiene un corpo nemico formato da due o più unità.

Il prossimo esempio illustra i movimenti su strada:



In questo esempio, il corpo di Legrand composto da quattro unità si sposta di due zone usando una strada. Inizia il suo movimento nella zona più in alto, entra e passa attraverso la zona centrale, ed entra e termina il movimento nella zona più in basso.

I rinforzi sono dei pezzi che iniziano la partita fuori dalla mappa, ed entrano in gioco durante la partita. Le regole in questa sezione del manuale governano quando, dove e come essi devono essere gestiti. Una volta sulla mappa, saranno trattati come gli altri pezzi.

I rinforzi Francesi possono entrare sulla mappa nei momenti indicati sul Tracciato dei Turni; se quel momento è antecedente l'inizio dello scenario, essi potranno entrare in gioco già nel primo round dello scenario. Nello scenario del 1 Dicembre, i rinforzi Alleati possono entrare sulla mappa nel primo round.

Un giocatore può ritardare volontariamente l'entrata dei suoi rinforzi. **Nota importante:** le condizioni di vittoria dell'armata Francese

sono più facili da raggiungere se il giocatore proprietario riesce ad evitare l'arrivo di qualsiasi rinforzo durante la partita (vedere la sezione 16).

I rinforzi arrivano sulla mappa nelle loro zone di entrata (blu per i Francesi e rosse per gli Alleati). Un giocatore sceglie le zone di entrata che possono essere usate nel momento in cui i rinforzi arrivano. Pezzi diversi possono usare zone diverse.

I rinforzi non possono entrare nella riserva di una zona se questa è occupata dal nemico.

Per entrare in gioco, i rinforzi devono usare un movimento su strada.

Per entrare in gioco, i rinforzi devono ricevere un comando. Possono essere distaccati prima di entrare in gioco, usando un comando di Movimento di un'Unità, oppure possono entrare come corpo usando un Movimento di un Corpo. I pezzi che entrano come corpo devono spostarsi assieme nella stessa zona, usando la stessa strada.

Gli Alleati erano stati storicamente mal informati sul numero dei rinforzi Francesi. Per simulare questo, le unità di rinforzo Francesi possono ricevere due comandi di Movimento durante il turno di entrata in gioco, e i comandanti dei rinforzi Francesi possono dare due comandi nel turno in cui entrano. Il secondo comando non può essere dato fino a che il primo non è stato completato, ma non necessariamente dovrà subito essere seguente al primo (cioè, Davout potrebbe entrare in gioco grazie ad un comando di Movimento di un Corpo, poi si potrebbe eseguire l'altro comando Francese, e quindi il corpo di Davout potrebbe spostarsi ancora con un secondo comando di Movimento di un Corpo). Nota: per il primo comando, i rinforzi Francesi devono spostarsi su strada, ma non per il secondo comando.

## 11. Gli Attacchi

C'è un **attacco** quando dei pezzi cercano di spostarsi in una zona occupata dal nemico. Gli attacchi avvengono durante il movimento e sono parte di esso.

Il comando di movimento che causa un attacco è chiamata **comando di attacco**. La zona nella quale viene portato l'attacco è la **zona del difensore**. La zona adiacente dalla quale è arrivato l'attacco è la **zona dell'attaccante**. La via d'accesso dalla parte del difensore che si trova tra le due zone considerate nell'attacco è la **via d'accesso del difensore**, e quella dalla parte dell'attaccante è la **via d'accesso dell'attaccante**. L'area di riserva nella zona di difesa è la **riserva del difensore**. La riserva nella zona di attacco è la **riserva dell'attaccante**.

Normalmente, i pezzi si muovono mediante un comando, uno alla volta. Tuttavia, nei casi seguenti potranno essere usati allo stesso tempo dei comandi multipli, in modo da fare un unico movimento di attacco:

- Se i corpi iniziano il loro spostamento dalla stessa posizione e attaccano attraverso la stessa via d'accesso, due o più

Movimenti di un Corpo possono essere combinati.

- Se entrambe le unità sono di artiglieria e stanno bloccando la stessa via d'accesso, due o più Movimenti di un'Unità possono essere combinati. Le unità devono essere momentaneamente scoperte per confermare all'avversario che sono effettivamente di artiglieria.

Per quanto riguarda i limiti sull'uso dei comandi, ogni comando usato in un movimento combinato è ancora considerato separatamente dall'altro.

Il difensore non deve spendere dei comandi durante un attacco.

Un attacco può essere fatto su strada se tutte le unità in attacco sono di cavalleria (l'attacco può anche comprendere un comandante). Le unità devono essere momentaneamente scoperte per confermare all'avversario che sono effettivamente di cavalleria.

Se la via d'accesso del difensore è ostruita, le unità di cavalleria non possono guidare un attacco, guidare una difesa, oppure contrattaccare (le unità guida e i contrattacchi sono descritti nella procedura di attacco, più avanti).

Un attacco è risolto in base alla seguente procedura:

**(1) Minaccia di Attacco.** L'attaccante dichiara la via d'accesso che utilizza (via d'accesso dell'attaccante). Non deve ancora annunciare il tipo di comando e i pezzi che vuole utilizzare nell'attacco. Questa dichiarazione verrà fatta dopo, durante quella che sarà la **dichiarazione dell'attaccante**.

**(2) Possibilità di Ritirata.** Il difensore può decidere di combattere oppure ritirarsi. Si difende se dichiara i nomi di uno o più pezzi che andranno a **difesa** della zona. Se non ha pezzi in difesa, è obbligato a ritirarsi.

I pezzi che bloccano la via d'accesso del difensore **devono essere tutti** dichiarati come difesa. I pezzi che bloccano altre vie d'accesso della zona del difensore **non possono** essere dichiarati come difesa. Alcuni o tutti i pezzi che si trovano nella riserva del difensore **possono** essere dichiarati come difesa, ma con le seguenti limitazioni:

- I pezzi nella riserva non possono essere dichiarati come difesa se ci sono delle unità che bloccano la via d'accesso del difensore.
- I pezzi nella riserva possono essere in qualsiasi quantità e di qualsiasi corpo, ma non possono comprendere più di una unità distaccata.
- Un comandante non può essere l'unico pezzo in difesa; può solo essere dichiarato in difesa assieme ad almeno un'altra unità del suo corpo.
- I pezzi non possono essere dichiarati in difesa se questi erano stati precedentemente dichiarati per la difesa di un altro attacco, che nello stesso turno proveniva da un'altra via d'accesso.

- I pezzi non possono essere dichiarati in difesa se si erano ritirati da un altro combattimento nello stesso turno (possono però essere portati in difesa se nello stesso turno si erano ritirati senza combattere).

La dichiarazione dei pezzi in difesa non ne modifica la loro posizione, e per ora tali pezzi non devono essere rivelati all'avversario.

Se non viene dichiarato nessun pezzo in difesa, allora il difensore deve ritirarsi (vedere la sezione 12). A questo punto l'attaccante fa la sua dichiarazione dell'attacco, e sposta i suoi pezzi nella riserva della zona attaccata (Eccezione: se l'attaccante rivela che l'attacco è di un'unità di artiglieria e questa potrebbe aver guidato un attacco, e come per il passo 5 di questa procedura il difensore non si è ritirato, l'unità di artiglieria non deve spostarsi). **Una ritirata prima del combattimento termina l'attacco: i passi rimanenti della procedura saranno quindi ignorati.**

**(3) Finte.** Se l'attaccante vuole, può dichiarare che l'attacco è una finta (Nota: se l'attaccante si è spostato su strada, **deve** essere dichiarata una finta). Se viene dichiarata una finta:

- L'attaccante esegue la sua dichiarazione di attacco, ma i pezzi in attacco non entrano nella riserva della difesa ed invece possono terminare il loro movimento nella zona di attacco. Se i pezzi in attacco iniziano il loro movimento bloccando una via d'accesso dell'attaccante, devono fermarsi. Se i pezzi in attacco iniziano il loro movimento da una riserva (oppure da una zona diversa nel caso in cui si spostano su strada) possono terminare il loro movimento nella riserva dell'attaccante oppure possono bloccare una via d'accesso dell'attaccante. Non è permesso separare i pezzi che fanno un movimento di attacco, dove alcuni bloccano una via d'accesso e altri finiscono in una riserva.
- Se i pezzi in difesa sono in riserva, il giocatore proprietario può scegliere di farne avanzare alcuni o tutti per bloccare la via d'accesso del difensore, ma almeno un'unità deve avanzare. Se durante l'avanzata un corpo rimane isolato, le unità che non si trovano più con il loro comandante sono considerate distaccate.

**Dichiarare che un attacco è una finta lo termina: i passi restanti della procedura di attacco dovranno essere ignorati.**

**(4) Dichiarazione della Difesa.** Il difensore dichiara le sue **unità guida per la difesa**. La scelta delle unità guida è limitata, come segue:

- Le unità devono arrivare dai pezzi in difesa che sono stati dichiarati nel passo 2 di questa procedura.
- Se la via d'accesso della difesa è larga, allora potranno essere dichiarate zero, una o due unità guida in difesa; zero

oppure una se la via d'accesso della difesa è stretta.

- Le unità nella riserva non possono essere scelte come unità guida, a meno che non siano dello stesso tipo e dello stesso corpo.
- Un'unità nella riserva che ha forza uno non può essere un'unità guida in difesa.

Dopo essere state dichiarate, le unità guida vengono rivelate.

**(5) Dichiarazione dell'Attaccante.** L'attaccante dichiara ora il comando di attacco, l'**ampiezza** dell'attacco e le sue **unità guida**.

L'attaccante dichiara il comando di attacco (o più comandi, dove permesso). I **pezzi in attacco** sono quelli che verranno spostati da tali comandi. I pezzi in attacco rimangono al loro posto fino a che l'attacco non sarà stato risolto.

L'ampiezza dell'attacco è determinata dal numero di unità guida che possono essere dichiarate (per entrambi i fronti). Se la via d'accesso in attacco è stretta, l'attacco è limitato. Se la via d'accesso in attacco è larga, l'attaccante può scegliere di attaccare in modo limitato oppure al massimo della forza. Se decide per un attacco limitato e in difesa ci sono due unità guida, l'attaccante deve scegliere quale attaccare: l'altra unità guida in difesa non sarà considerata un'unità guida, e verrà nuovamente nascosta.

Le scelte delle unità guida in attacco sono limitate, come segue:

- Le unità devono arrivare dai pezzi in attacco dichiarati precedentemente.
- Se l'attacco è al massimo della forza, allora zero, una o due unità possono essere dichiarate come guida; se l'attacco è limitato, allora solo zero o una unità possono essere dichiarate come guida.
- Le unità non possono essere appaiate a meno che non siano dello stesso tipo.
- Una fanteria di forza uno oppure una cavalleria non possono essere scelte come unità guida.
- Un attacco di movimento di corpo non può essere guidato da un'unità di artiglieria.
- Un'unità di artiglieria non può guidare un attacco se si trova nella riserva; per poterlo fare, deve bloccare una via d'accesso dell'attaccante.
- Gli attacchi risolti prima del combattimento perché sono state finte o ritirate (che non sono considerati perché non ci sono unità guida in tali attacchi), e gli attacchi guidati dall'artiglieria non possono essere fatti dalla stessa via d'accesso dell'attaccante in round consecutivi, a meno che la zona dell'attacco è una collina e la zona della difesa non lo è.

Non appena vengono dichiarate, le unità guida in attacco sono rivelate.

**(6) Risultato Iniziale.** Il risultato iniziale viene calcolato come segue:

- Sommate le forze delle unità guida in attacco.
- Se le unità guida in attacco sono di fanteria e i pezzi del difensore stanno bloccando la via d'accesso della difesa, sottraete uno.
- Se nella via d'accesso in difesa c'è una penalità che colpisce il tipo delle unità guida in attacco, e i pezzi del difensore stanno bloccando la via d'accesso della difesa, sottraete uno.
- A meno che le unità guida in attacco non siano di artiglieria, sottraete la forza totale delle unità guida in difesa.

Il vincitore iniziale è determinato come segue:

- Se il risultato è maggiore di zero, l'attaccante vince.
- Se il risultato è minore di zero, il difensore vince.
- Se il risultato è zero e i pezzi in difesa stanno bloccando la via d'accesso del difensore, il difensore vince.
- Se il risultato è zero e i pezzi in difesa sono nella riserva della zona, il fronte con più unità impegnate nel combattimento vince (pezzi in attacco contro pezzi in difesa). Se entrambi i fronti hanno lo stesso numero di unità, vince il giocatore Francese.

**(7) Contrattacco.** Se le unità guida in attacco non sono di artiglieria, il giocatore in difesa ha la possibilità di scegliere delle unità per contrattaccare. La scelta di tali unità ha le seguenti limitazioni:

- Le unità devono essere scelte tra i pezzi in difesa che erano stati dichiarati nel passo 2 di questa procedura, e non possono essere delle unità guida (notate che un'unità guida scoperta durante il passo 5 non è più considerata tale e quindi può essere scelta per contrattaccare).
- Possono essere scelte una o due unità, ma possono esserne scelte due solo se entrambe sono dello stesso tipo e dello stesso corpo. Notate che possono essere scelte due unità anche se l'attacco è limitato.
- Le unità di fanteria possono contrattaccare solo se l'attaccante ha vinto il calcolo del passo 6. Le unità di cavalleria possono contrattaccare indipendentemente da tale risultato. Le unità di artiglieria non possono mai contrattaccare.

Una volta scelte, le unità che contrattaccano sono rivelate all'avversario. Ogni unità che contrattacca ha immediatamente un punto forza in meno.

**(8) Risultato Finale.** Le forze (ridotte) delle unità che hanno contrattaccato sono sottratte dal risultato del calcolo nel passo 6, in modo da produrre il risultato finale, e quindi verrà applicato lo stesso controllo usato nel passo 6, in modo da calcolare il vincitore finale.

**(9) Perdite dell'Attaccante.** Se le unità guida in attacco sono delle artiglierie, l'attaccante non ha perdite. Altrimenti, le perdite dell'attaccante sono calcolate come segue:

- Aggiungete un punto per ogni unità guida in difesa.
- Aggiungete il numero di punti ottenuto se il risultato finale è minore di zero (cioè, se ad esempio il risultato finale è -2, allora aggiungete due). Non sottraete nulla se il risultato è sopra lo zero.

Le perdite calcolate dovranno essere applicate alle unità in attacco, nell'ordine seguente:

- Per prima cosa vengono applicate le perdite alle unità guida. Il giocatore in difesa sceglierà poi come applicare le perdite in eccesso.
- Se le unità guida sono eliminate, ogni perdita in eccesso è applicata alle altre unità in attacco dichiarate nel passo 5, dove il giocatore in attacco avrà la possibilità di scelta.
- Se tutte le unità in attacco dichiarate nel passo 5 sono state eliminate, ogni altra perdita in eccesso verrà ignorata.

**(10) Perdite del Difensore.** Le perdite del difensore sono calcolate come segue:

- Aggiungete un punto per unità guida di fanteria o cavalleria in attacco (non di artiglieria) dichiarata nel passo 5 (Nota: questo viene applicato anche se le unità sono state eliminate nel passo 9).
- Se il risultato finale è minore di zero, aggiungete il numero di punti ottenuto (cioè, se ad esempio il risultato finale è +2, allora aggiungete due). Se il risultato è minore di zero non sottraete nulla.
- Se le unità guida in attacco sono di cavalleria o fanteria, *sottraete* un punto per ogni unità guida in *difesa* di artiglieria.

Le perdite calcolate dovranno essere applicate alle unità in difesa, nell'ordine seguente:

- Per prima cosa vengono applicate le perdite alle unità guida di fanteria e cavalleria (ma non all'artiglieria). Il giocatore in attacco sceglierà poi come applicare le perdite in eccesso.
- Se le unità guida di fanteria e di cavalleria sono state eliminate, ogni perdita in eccesso verrà applicata alle unità che hanno contrattaccato. Il giocatore in attacco sceglierà come applicare le perdite in eccesso.
- Se le unità di fanteria e di cavalleria che hanno contrattaccato sono state eliminate, ogni perdita in eccesso verrà applicata alle altre unità in difesa dichiarate nel passo 2, dove il giocatore in difesa avrà la possibilità di scelta.
- Se tutte le unità del difensore dichiarate nel passo 2 sono state eliminate, ogni altra perdita in eccesso verrà ignorata.

**(11) Completamento della sequenza.** L'esito dell'attacco dipende dal risultato finale:

- Se le unità guida in attacco sono di artiglieria, allora tutti i pezzi di entrambi i fronti restano al loro posto. I pezzi in attacco non si muoveranno e quelli in difesa non si ritireranno.
- Se l'attaccante vince e le unità guida in attacco non sono di artiglieria, allora **tutti** i pezzi in difesa che si trovano nella zona in difesa devono ritirarsi (vedere la sezione 12), e i pezzi in attacco completeranno il loro movimento nella riserva dell'area del difensore (i pezzi in attacco non possono restare al loro posto).
- Se vince il difensore, ogni pezzo in attacco che sta bloccando la via d'accesso dell'attaccante deve arretrare nella riserva della sua zona (tecnicamente, questo non è considerato né un movimento né una ritirata, e quindi non dovrete seguire le regole sul movimento e sulle ritirate). Tutte le unità in attacco sono distaccate dai loro corpi, tranne per un'unità in ogni corpo scelta dall'attaccante. Le altre unità che si trovano nella zona di attacco e che appartengono all'attaccante non si ritirano e non sono influenzate da questo risultato. Se i pezzi in difesa sono nella riserva, il difensore può scegliere di farne avanzare alcuni o tutti per bloccare la via d'accesso del difensore, ma deve avanzare con almeno un'unità. Se un corpo viene diviso a causa di un'avanzata, le unità che non sono con il loro comandante sono considerate distaccate.

Per finire, qualsiasi unità che era stata scoperta durante la risoluzione dell'attacco viene nuovamente coperta.

**Questo completa la procedura di attacco.**

**Dopo un attacco,** seguite le prossime regole:

Se un attacco termina con dei pezzi ancora nella zona dell'attaccante, i comandanti sono comunque stati utilizzati, e i pezzi sono tutti considerati come se avessero già mosso per quel turno (cioè, per quel turno i pezzi non possono ricevere un altro comando di movimento).

Se il difensore si è ritirato, i pezzi in attacco che si sono spostati su strada possono continuare il loro movimento (e fare attacchi aggiuntivi), ma se il difensore non si è ritirato non possono continuare il loro movimento.

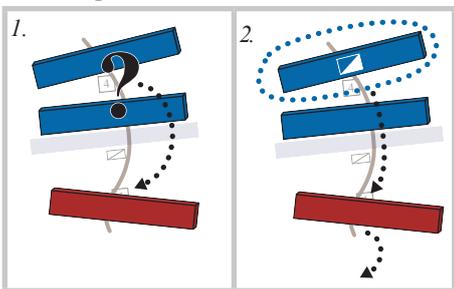
Se un attacco è stato guidato da unità di artiglieria, può essere fatto un secondo movimento di attacco attraverso la stessa via d'accesso usata nel turno, ma tale secondo attacco non potrà più essere guidato dall'artiglieria. Nota: l'attaccante **non può** usare nessuno dei pezzi utilizzati per l'attacco precedente. Questo perché gli stessi pezzi non possono essere spostati da due diversi comandi nello stesso turno. Il difensore **può** usare gli stessi

pezzi dei due attacchi: la regola che proibisce agli stessi pezzi di difendere diverse vie d'accesso nel medesimo turno, in questo caso non dovrà essere applicata, perché entrambi gli attacchi sono portati contro la stessa via d'accesso.

Se un attacco era stato risolto in una finta, oppure era stato una perdita per l'attaccante, attraverso quella stessa via d'accesso e nello stesso turno non potrà più essere fatto nessun altro movimento di attacco.

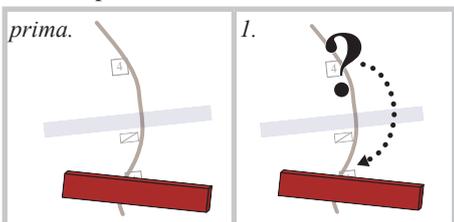
Se un attacco è stato vinto da un attaccante (escludendo le ritirate prima del combattimento e gli attacchi nei quali le unità guida erano delle artiglierie), in quel turno nessun altro pezzo al di fuori dei pezzi dell'attaccante potranno entrare nella zona difesa.

**Esempio 1 di Attacco:**

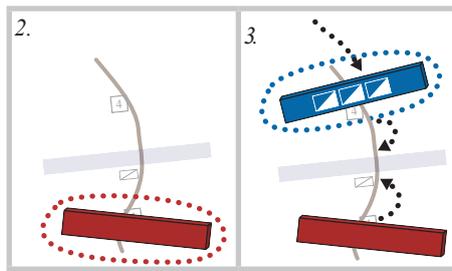


In questo esempio, la zona in alto è occupata da un'unità Francese in riserva e un'altra blocca la via d'accesso. La zona in basso è occupata da un'unità Alleata in riserva. Nel passo 1, il giocatore Francese dichiara la minaccia di attacco. Nel passo 2, il giocatore Alleato sceglie di non portare nessun pezzo in difesa e quindi si ritira (vedere la sezione 12 per le regole che governano le ritirate). Quindi, il giocatore Francese fa la sua dichiarazione di attacco: sposta l'unità che si trova in riserva su strada usando un comando di movimento unità. L'unità viene rivelata per confermare all'avversario che è una cavalleria, e quindi è spostata nella riserva della difesa. Dato che il difensore si è ritirato prima del combattimento, l'unità in attacco può continuare a spostarsi su strada anche dopo il combattimento.

**Esempio 2 di Attacco:**

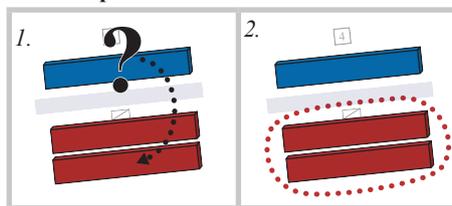


In questo esempio, prima dell'attacco la zona in alto è vuota mentre quella in basso è occupata da un'unità Alleata, che si trova nella riserva. Nel passo 1, il giocatore Francese dichiara la minaccia di attacco.

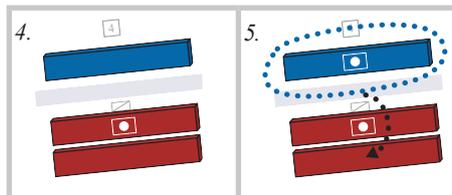


Nel passo 2, il giocatore Alleato sceglie di difendersi, e dichiara come difesa il pezzo nella riserva. Nel passo 3, il giocatore Francese dichiara che la sua minaccia di attacco è una finta, ed esegue un movimento di attacco: è un movimento di attacco su strada, e sposta il suo pezzo nella zona di attacco, scegliendo di terminare il movimento bloccando la via d'accesso dell'attaccante. La sua unità viene rivelata per confermare che si tratta di una cavalleria, poi la nasconde ancora. Quindi, il difensore sposta un'unità per bloccare la via d'accesso.

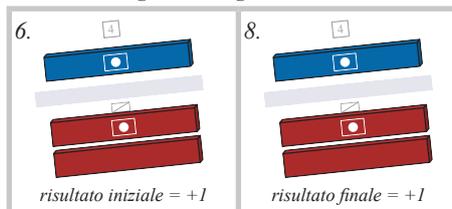
**Esempio 3 di Attacco:**



In questo esempio, la zona in alto è occupata da un'unità Francese che sta bloccando la via d'accesso, e la zona in basso è occupata da due unità Alleate che bloccano la via d'accesso opposta. Nel passo 1, il giocatore Francese dichiara la minaccia di attacco. Nel passo 2, il giocatore Alleato si difende con le unità che stanno bloccando la via d'accesso.

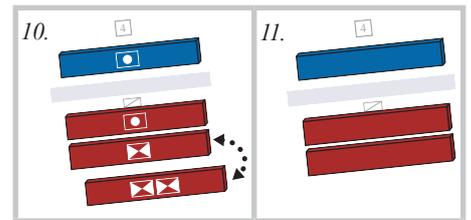


Nel passo 3 (non raffigurato), l'attaccante dichiara che il suo attacco non è una finta. Nel passo 4, il giocatore Alleato dichiara la sua unità guida e la scopre, rivelando un'artiglieria. Nel passo 5, il giocatore Francese dichiara la sua unità guida e la scopre, rivelando anch'egli un'artiglieria.



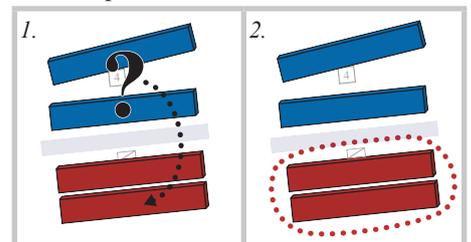
Nel passo 6, viene calcolato il risultato iniziale che è un +1, il quale non modifica la forza dell'unità guida in attacco, non ci sono penalità del terreno per l'artiglieria, e la forza dell'unità guida in difesa non è sottratta dal risultato perché l'unità guida in attacco è un'artiglieria. Nel passo 7 (non raffigurato), il difensore non può contrattaccare perché l'at-

tacco è guidato da un'artiglieria. Nel passo 8, il risultato iniziale diventa il risultato finale.

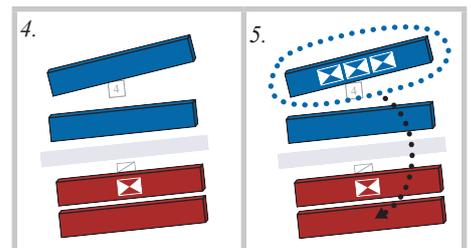


Nel passo 9 (non raffigurato), l'attaccante non riceve perdite perché l'attacco è guidato da un'artiglieria. Nel passo 10, sono calcolate le perdite del difensore: il difensore riceve la perdita di uno perché il risultato dell'attacco è sopra lo zero, e sceglie di assegnare la perdita all'unità non guida (non va assegnata all'unità guida perché questa è un'artiglieria), che è rivelata e risulta una fanteria di forza due, ridotta poi di uno. Nel passo 11, tutte le unità rimangono al loro posto perché l'attacco era guidato da un'artiglieria, e tutte le unità vengono nascoste nuovamente.

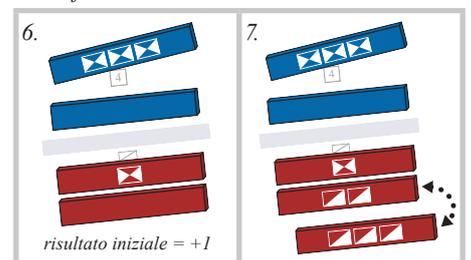
**Esempio 4 di Attacco:**



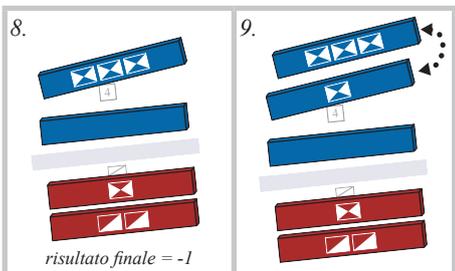
In questo esempio, la zona in alto è occupata da un'unità Francese che sta bloccando una via d'accesso e un'altra si trova nella riserva, mentre la zona in basso è occupata da due unità Alleate che bloccano la via d'accesso. Nel passo 1, il giocatore Francese dichiara la minaccia di attacco. Nel passo 2, il giocatore Alleato si difende con le unità che bloccano la via d'accesso.



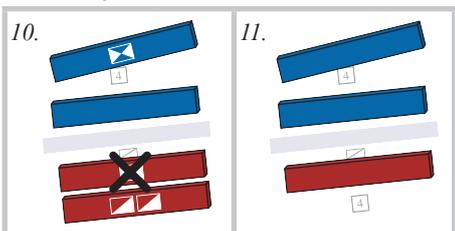
Nel passo 3 (non raffigurato), il giocatore Francese dichiara che l'attacco non è una finta. Nel passo 4, il giocatore Alleato dichiara la sua unità guida e la scopre, rivelando una fanteria di forza uno. Nel passo 5, il giocatore Francese dichiara un comando di movimento unità, con la sua unità nella riserva. Dichiara l'unità guida e la scopre, rivelando una fanteria di forza tre.



Nel passo 6 viene calcolato il risultato iniziale: la forza dell'unità guida (3), meno una penalità perché la fanteria sta attaccando una via d'accesso bloccata dal nemico (-1), e meno la forza dell'unità guida del difensore (-1), dando un risultato di +1, che è una vittoria per l'attaccante. Nel passo 7, il giocatore Alleato dichiara un contrattacco con la sua unità non guida, che viene scoperta, rivelando un'unità di cavalleria di forza tre, che è immediatamente ridotta di 1.



Nel passo 8, viene calcolato il risultato finale: il risultato iniziale (+1) viene ridotto della forza dell'unità che contrattacca (2), ottenendo un risultato finale di -1, cioè una vittoria per il difensore. Nel passo 9, sono calcolate le perdite dell'attaccante: il numero delle unità guida del difensore (1), più l'ammontare del risultato minore di zero (1), che dà un totale di due perdite. Le perdite sono applicate all'unità guida dell'attaccante, riducendola a forza uno.



Nel passo 10 sono calcolate le perdite del difensore, in base al numero delle unità guida in attacco (1). Non sono applicati altri modificatori. La perdita è applicata all'unità guida in difesa, che la elimina. Nel passo 11, tutte le unità restano al loro posto (l'unità in attacco non arretra perché è già nella riserva), e tutte le unità scoperte durante l'attacco sono nuovamente nascoste.

### 12. Le Ritirate

Una **ritirata** avviene quando, a causa di un attacco del nemico, i pezzi in difesa vengono spostati al di fuori della zona che occupano.

Tecnicamente, una ritirata non è un movimento; non richiede quindi la spesa di punti comando.

Quando i pezzi di un giocatore che si trovano in una zona si ritirano, devono farlo tutti; nessuno può restare in quella zona.

Le unità in ritirata vengono rivelate all'inizio della ritirata, e al termine sono nuovamente coperte.

Le unità in ritirata ricevono le perdite come segue:

- Le unità di artiglieria sono eliminate.
- Per ogni via d'accesso (che non sia quella usata dalla difesa) occupata da

unità di fanteria o di cavalleria, se la via d'accesso è stretta ci sarà un punto forza di perdita, se invece è larga ci saranno due punti forza di perdita. Il giocatore che si ritira sceglie quali unità di fanteria o di cavalleria che si trovano nella via d'accesso riceveranno le perdite.

- Se nella riserva ci sono delle unità di fanteria che non erano state dichiarate come pezzi in difesa, allora se la via d'accesso è stretta verrà assegnato un punto forza di perdita, altrimenti due se la via d'accesso è larga. Il giocatore in ritirata sceglie le unità di fanteria che dovranno ricevere le perdite. **Nota importante:** quando si ritirano, le unità di cavalleria nella riserva non ricevono perdite.

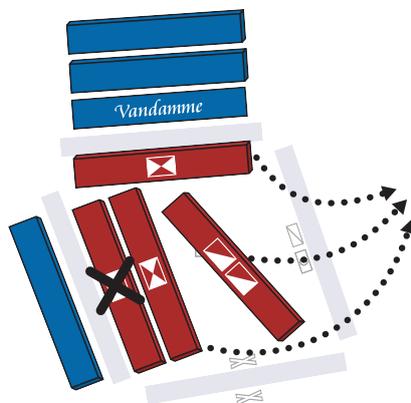
I pezzi obbligati a ritirarsi finiscono nella riserva in una o più zone adiacenti. Il giocatore che si ritira può scegliere quali pezzi ritirare e in quali zone, con le seguenti limitazioni:

- La ritirata non può essere fatta nella zona da cui è arrivato l'attacco.
- La ritirata non può attraversare delle vie d'accesso intransitabili.
- La ritirata non può essere fatta in una zona occupata dal nemico.
- La ritirata non può essere fatta se nella zona di arrivo viene superata la capacità di contenimento. Se le zone disponibili possono contenere alcune ma non tutte le unità in ritirata, il giocatore che si ritira può aggiungerle in tali zone fino al loro massimo consentito (scegliendo le sue unità).

I pezzi che non possono ritirarsi in base alle precedenti limitazioni, sono eliminate.

Quando un corpo si ritira, tutte le unità tranne una sono distaccate dal corpo. Il giocatore che si ritira può scegliere l'unità che rimane con il corpo.

Qui di seguito trovate un esempio di ritirata:



In questo esempio, il pezzo di fanteria Alleata in alto è stato sconfitto da un attacco del corpo di Vandamme, che ha obbligato tutti i pezzi in difesa alla ritirata. Le unità che bloccavano la via d'accesso superiore non hanno ricevuto nessuna perdita, perché quella era la via d'accesso della difesa. Un punto perdita viene preso dalla via d'accesso a sinistra, che elimina una delle due fanterie presenti. Il pezzo

in riserva era una cavalleria, e quindi non riceve perdite. I pezzi in ritirata si spostano verso destra, che è l'unica direzione possibile. Quindi, all'inizio della ritirata i pezzi sono rivelati, e sono nuovamente nascosti quando arrivano a destinazione.

### 13. Il Morale



Ogni armata ha un livello di morale, indicato dal marcatore che si sposta sul Tracciato del Morale.

L'armata che ha perso in un attacco (potrebbe essere stato sia l'attaccante sia il difensore) perde un punto morale per ogni punto forza perduto in quell'attacco. Un'armata perde anche un punto morale per ogni punto forza perduto in una ritirata.

*Esempio: se l'armata in attacco ha vinto un combattimento e ha perso due punti forza, mentre l'armata in difesa ne ha persi tre, il morale dell'armata in attacco non cambia, mentre quello dell'armata in difesa viene ridotto di tre punti. Se l'armata in difesa avesse perso un altro punto forza a causa della ritirata, avrebbe dovuto perdere un altro punto morale.*

Quando il livello del morale di un'armata arriva ad uno, la prossima perdita sul morale sarebbe una demoralizzazione, a meno che la perdita non sia arrivata da un attacco nel quale le unità guida dell'attaccante erano di artiglieria (una demoralizzazione non può essere causata dagli attacchi dell'artiglieria).

Quando la sua prima unità di rinforzo entra sulla mappa, l'armata Francese riceve quattro (4) punti morale.

### 14. La Notte



Nel round tra l'1 e il 2 Dicembre, cala la notte.

Nel round notturno, i pezzi non possono attaccare.

All'inizio del round notturno, ogni fronte riguadagna la metà (arrotondata per difetto) dei suoi punti morale perduti, fino a un massimo di quattro punti morale guadagnati.

### 15. Le Unità di Elite

Ci sono due tipi di unità di elite: la **cavalleria pesante** e la **fanteria della Guardia**.



Le unità di cavalleria pesante hanno forza tre.

Un'armata riceve una penalità di due punti morale quando impegna la sua cavalleria pesante per la prima volta nella partita.

Impegnare la cavalleria pesante significa: usarla per guidare un attacco o una difesa, contrattaccare, ritirarsi, o ricevere delle perdite. Questa penalità è applicata prima e in aggiunta a qualsiasi riduzione sul morale dovuta a delle perdite. La penalità può ridurre ad uno il morale di un'armata, ma non la può demoralizzare.



La Guardia è considerata una fanteria di forza tre, ma è contrassegnata da simboli particolari. La Guardia segue tutte le regole della fanteria normale, tranne quando è indicato diversamente.

Un'armata riceve una penalità di quattro punti morale quando impegna la sua Guardia per la prima volta nella partita. Impegnare la Guardia significa: usarla per guidare un attacco o una difesa, contrattaccare, ritirarsi, o ricevere delle perdite. Questa penalità è applicata prima e in aggiunta a qualsiasi riduzione sul morale dovuta a delle perdite. La penalità può ridurre ad uno il morale di un'armata, ma non la può demoralizzare.

Quando si tratta di guidare un attacco oppure contrattaccare, le unità della Guardia non possono essere unite a delle unità di fanteria normale.

Se un attacco comprende una Guardia, nel passo 1 della procedura di attacco il giocatore attaccante può dichiarare di **attaccare con la Guardia**. In quel momento, deve anche dimostrare che tra i pezzi potenziali dell'attacco è presente almeno un'unità della Guardia, rivelandola all'avversario (subito dopo questa verrà nuovamente nascosta).

Un attacco con la Guardia non può essere dichiarato se la **via d'accesso dell'attaccante** è ostruita, se viene dichiarata una finta, o se le unità guida in attacco non contengono le unità della Guardia.

In un attacco con la Guardia, si deve sottrarre uno dalla loro forza oppure due dalla forza delle unità guida in difesa. Le unità della Guardia possono guidare gli attacchi che non sono stati dichiarati come attacchi con la guardia (e possono anche guidare una difesa e contrattaccare), ma non ci saranno penalità per le unità nemiche in questa situazione.

Se un attacco della Guardia viene sconfitto, l'armata in attacco perde tre punti morale aggiuntivi, oltre a qualsiasi altra riduzione sul morale dovuta alle perdite, e il giocatore non potrà dichiarare nessun altro attacco della Guardia per tutto il resto della partita.

### 16. Vincere la Partita



Se una delle due armate viene demoralizzata, la partita termina immediatamente. L'armata non demoralizzata vince la partita con una **vittoria decisiva**.

Se nessun giocatore vince con una vittoria decisiva, allora quando è stato completato l'ultimo round ci sarà una **vittoria marginale**. Questa si basa sul controllo degli obiettivi sulla mappa, che sono le zone contrassegnate con una stella rossa, nera, verde o blu. Notate che alcune zone contengono più di una stella, e il controllo di una di tali zone permette il controllo di due obiettivi di diverso colore.

Un'armata controlla una zona obiettivo se entrambe le seguenti richieste sono state soddisfatte:

- La zona è occupata da almeno un'unità di fanteria o di artiglieria di quell'armata. Per questo scopo, le unità dovranno essere rivelate.
- Può essere tracciato un percorso di strade che partono dalla zona con l'obiettivo fino ad una strada principale che ha permesso di portare sulla mappa i rinforzi di quell'armata (gli Alleati hanno due zone con questa caratteristica, i Francesi ne hanno solo una). La zona di entrata non può essere occupata dal nemico e il percorso di strade non può passare attraverso una zona occupata dal nemico.

I termini per avere una vittoria marginale dipendono dal fatto che il giocatore Francese abbia portato o meno dei rinforzi in gioco, come descritto qui di seguito:

**Non sono entrati dei rinforzi Francesi:** il giocatore Alleato vince con una vittoria marginale se:

- controlla almeno un obiettivo con stella blu, e
- il giocatore Francese non controlla nessuna zona che contiene una stella verde, rossa o nera.

Il giocatore Francese vince con una vittoria marginale se l'Alleato non vince a sua volta.

**Sono entrati dei rinforzi Francesi:** il giocatore Francese vince con una vittoria marginale se:

- gli Alleati non controllano nessuna zona che contiene una stella blu, e
- il giocatore Francese controlla almeno un obiettivo verde, uno rosso e uno nero.

Il giocatore Alleato vince con una vittoria marginale se il Francese non vince a sua volta.

### 17. Bilanciamento del Gioco (opzionale)

Questa opzione permette ai giocatori di modificare il bilanciamento della partita, riducendo il livello del morale iniziale di un fronte. Questo può essere fatto se entrambi i giocatori sono d'accordo, oppure può essere iniziata un'asta sul morale. Un asta sul morale funziona come segue:

- L'asta viene fatto durante il passo 2 della preparazione.
- I giocatori si alternano facendo delle offerte. Per essere valida, un'offerta deve essere maggiore o uguale a 0, e maggiore dell'offerta precedente.

Il numero offerto sarà la penalità sul morale che il giocatore riceverà in caso di vittoria dell'asta, in cambio della possibilità di poter scegliere per primo con quale armata giocare. Il giocatore che deve fare la prima offerta viene determinato a caso.

- Quando è il suo turno di fare un'offerta, un giocatore può passare, nel qual caso l'avversario vince e l'asta termina. Chi vince l'asta può scegliere quindi l'armata con cui giocherà la partita riducendo il suo morale del valore offerto. Il perdente dell'asta dovrà giocare con l'armata restante, con il suo morale normale.

### 18. Santon (opzionale)



Santon era un'alta collina che si trovava sul lato sinistro dell'armata Francese. Storicamente i Francesi usarono questa collina per piazzarci la loro artiglieria fissa. I pendii della collina erano così ripidi che i Francesi dovettero trascinare i loro cannoni con delle corde, in modo da poterli portare sulla cima. Le regole in questa sezione permettono una migliore simulazione di queste caratteristiche del terreno.

Tranne per la batteria fissa Francese, le unità di artiglieria che occupano la zona di Santos non possono guidare un attacco o una difesa.

Se la batteria fissa Francese viene schierata a Santos, seguite le prossime regole speciali:

- L'unità deve essere piazzata nella riserva della zona.
- L'unità può guidare un attacco o una difesa pur restando nella riserva della zona. Può farlo attraversando una qualunque via d'accesso nella zona.
- Le penalità della via d'accesso scelta verranno applicate agli attacchi portati verso la zona, anche quando i pezzi in difesa sono nella riserva.

### 19. Gioco di Squadra (opzionale)

Benché **Napoleon's Triumph** sia per due giocatori, è possibile unire i partecipanti in squadre formate da due o quattro componenti.

Le squadre sono formate in modo che tutti i partecipanti siano d'accordo. Non necessariamente devono essere formate da uno stesso numero di componenti, cioè una squadra potrebbe essere composta da due giocatori e l'altra da uno solo.

Dopo il passo 2 della preparazione iniziale, ogni squadra si riunisce lontano dalla mappa. Queste riunioni sono private: cioè, i giocatori

della squadra opposta non dovranno ascoltare. In queste riunioni i giocatori dovrebbero:

- Accordarsi sui **gradi**: cioè i componenti della squadra ricevono un grado, dal più autorevole ai subalterni. Il giocatore dichiarato più autorevole di ogni squadra sarà il **comandante in capo**.
- Fare i piani di battaglia. I giocatori dovrebbero discutere liberamente su cosa intendevano fare.
- Assegnare i corpi. Il comandante in capo assegna uno o più corpi a se stesso e ai suoi subalterni.

L'ordine sui gradi e l'assegnamento dei corpi dovrà essere rivelato agli avversari solo quando le riunioni sono terminate, ma i piani di battaglia dovranno sempre essere tenuti segreti.

Nello scenario del 1 Dicembre, prima di iniziare il round notturno i giocatori possono tenere una seconda riunione. In tale riunione, l'ordine dei gradi non potrà essere cambiato, ma i piani di battaglia potranno essere liberamente discussi e l'assegnazione dei corpi potrà cambiare. Al termine della seconda riunione, qualsiasi assegnazione di corpo che viene cambiata dovrà essere rivelata all'avversario. Anche durante questa riunione, i giocatori si dovranno allontanare dalla mappa.

I giocatori di entrambe le squadre devono accordarsi se durante le riunioni si potrà prendere nota delle decisioni.

Quando non sono in riunione, l'unica comunicazione che possono fare i giocatori è quella per **passare gli ordini** (Nota: questo è importante per fare in modo che i giocatori non facciano delle variazioni alle decisioni prese durante la riunione).

Il passaggio degli ordini viene fatto all'inizio di ogni turno, prima degli spostamenti. Il comandante in capo di ogni squadra può scrivere un ordine per ogni altro componente della sua squadra. Un ordine consiste di un verbo e di zero o più nomi. I verbi permessi sono: **attacco** e **difesa**. I nomi permessi sono quelli che fanno riferimento alle caratteristiche del terreno. Degli esempi di ordini validi sono: "attaccare", "attaccare Telnitz", "difendersi", oppure "difendere Pratzte, Pratzteberg, Aujezd". Il destinatario dell'ordine non può leggerlo fino all'inizio del prossimo turno della sua squadra. Gli altri giocatori non possono leggere gli ordini che non sono diretti a loro.

Le regole per il gioco di squadra **non richiedono** ai destinatari di obbedire agli ordini ricevuti.

Gli ordini devono indicare esattamente ciò che vogliono dire: cioè, non possono essere usati dei messaggi in codice definiti durante le riunioni.

Gli ordini dovrebbero essere tenuti fino al termine della partita, in modo che alla fine gli avversari ne possano verificarne l'esattezza.

I giocatori dovrebbe preoccuparsi di non dare nessun segnale equivoco agli altri componenti della squadra, come espressioni facciali, linguaggio del corpo, ecc.

Per il gioco di squadra, la procedura di preparazione viene modificata come segue:

- L'assegnazione delle unità ai corpi viene fatta dal comandante in capo della squadra.
- Nello scenario del 1 Dicembre, il comandante in capo Alleato decide quali corpi Alleati dovranno essere sulla mappa già dall'inizio della partita.
- Ogni giocatore piazza i propri corpi sulla mappa. L'ordine di gioco è basato sull'anzianità: inizia il giocatore più anziano, fino ad arrivare a quello più giovane.
- Per le unità Francesi, i giocatori possono solo distaccare le unità dei loro corpi. Il limite sui distacchi è definito per l'intera squadra: ogni distacco fatto da un giocatore riduce il numero dei distacchi disponibili all'intera squadra.
- La batteria fissa Francese viene scelta dal comandante in capo.

In un turno amico, la partita prosegue in ordine di anzianità: inizia il giocatore più anziano, fino ad arrivare al giocatore più giovane. Ogni giocatore deve fare tutti i suoi movimenti prima che il successivo giocatore della stessa squadra possa iniziare i suoi. I limiti sui comandi indipendenti e sui comandi di corpo Alleati sono considerati per la squadra intera: ogni comando dato da un giocatore riduce il numero dei comandi che saranno disponibili ai componenti più giovani della squadra, al punto che questi potrebbero non avere più comandi a disposizione. Un giocatore può dare un comando di corpo solo ai propri corpi. Un giocatore può dare un comando indipendente ad un'unità solo se, nel momento in cui viene dato il comando, ha quei corpi più vicino a tale unità (in caso di parità, vince il giocatore più anziano).

Per i comandi, la distanza tra i pezzi viene determinata dal percorso che c'è tra questi, e che passa nel minor numero di zone. Questo percorso può attraversare delle zone occupate dal nemico, ma non può attraversare delle vie d'accesso intransitabili. Se dei pezzi si trovano nella stessa zona, la distanza tra questi è zero; se sono in due zone adiacenti (che non sono separate da vie d'accesso intransitabili), la distanza tra questi è uno, ecc.

Un giocatore può usare un comando di attacco per distaccare un'unità dal corpo di un giocatore diverso ed assegnarlo ad uno dei propri corpi solo se egli è più anziano rispetto al giocatore da cui preleva l'unità.

In un attacco, il giocatore in difesa che dovrà decidere se ritirarsi o meno, è quello che ha il comandante di corpo più vicino alla zona in difesa (anche in caso di pareggio, il controllo ce l'ha il giocatore più anziano). Se la decisione deve essere presa dal difensore, egli dovrà decidere anche quali pezzi assegnare alla difesa. Dopo aver dichiarato i pezzi in difesa, il controllo può cambiare, come segue:

- Se tra i pezzi in difesa non ci sono dei comandanti, il controllo non cambia.
- Se tra i pezzi in difesa ci sono dei comandanti, il controllo passa al giocatore più anziano con un comandante tra quei pezzi.

I corpi controllati da giocatori diversi non possono combinarsi e muovere assieme in un attacco. Non ci sono condizioni di vittoria individuali per i membri di una squadra. Tutti i giocatori di ogni squadra vincono o perdono assieme.

Se le regole per l'asta del morale e per le opzioni di squadra vengono usate entrambe, i membri di ogni squadra dovranno accordarsi per fare un'offerta unica.

#### Contatti:

web: <http://www.simmonsgames.com>  
supporto: [support@simmonsgames.com](mailto:support@simmonsgames.com)  
ufficio vendite: [sales@simmonsgames.com](mailto:sales@simmonsgames.com)

#### Note del Disegnatore

*Napoleon's Triumph* è il seguito di *Bonaparte at Marengo*. Il disegno base dei pezzi, la mappa e le meccaniche di gioco sono state tutte ereditate dal gioco precedente.

*Bonaparte at Marengo* è stato un titolo di successo, e il suo seguito era la cosa più ovvia da fare. La scelta di Austerlitz come soggetto è stata guidata dal fascino di creare un wargame semplice, grande e veloce da giocare, attributi che io non pensavo potessero essere una combinazione di successo. Austerlitz può essere stata anche una battaglia più grande di quella a Marengo, ma fu più breve. Anche se il nuovo gioco ha raddoppiato il numero di pezzi, per terminare una partita potrebbero essere necessari solo la metà dei turni. Queste due differenze sembrerebbero essere in contrapposizione una con l'altra, facendo risultare un gioco di dimensioni doppie del suo predecessore, ma che richiederebbe circa lo stesso tempo.

Mentre la combinazione tra dimensione maggiore e tempo di gioco ridotto era l'obiettivo principale, questo non fu il solo. Qualsiasi artigiano spera di poter migliorare il suo precedente lavoro, così ho pensato di fare anche io con questo gioco.

Un particolare obiettivo di miglioramento furono i comandi e il controllo. *Bonaparte at Marengo* aveva solo delle regole astratte sui comandi; l'obiettivo per il nuovo gioco fu quello di applicare dei cambiamenti che migliorassero la simulazione degli aspetti delle guerre napoleoniche. Il progetto iniziale fu quello di applicare i nomi dei corpi sui pezzi, ed aggiungere un'integrità alle regole. Questa idea fu attraente da un punto di vista della complessità, ma sfortunatamente, non funzionava bene. I nomi dei corpi rallentavano la preparazione delle partite, scombussolando il ragionamento a causa delle troppe informazioni quando le truppe venivano rivelate, e più importante, non aveva nessun senso reale

che le armate fossero composte da otto o nove corpi piuttosto di cinquanta o sessanta brigate o reggimenti.

Dopo un lungo periodo di riflessione e di malumori, finalmente ho deciso di aggiungere al gioco i pezzi che rappresentano i comandanti. Questo funzionava molto bene e dava al gioco una maggior sensazione di “comando a due livelli”: quando si guardava il campo di battaglia nella sua interezza, i giocatori pensavano come se fossero i comandanti di armata e prendevano le decisioni che facevano riferimento ai corpi; quando guardavano una situazione più da vicino, i giocatori pensavano come i comandanti di corpo e prendevano le decisioni che facevano riferimento ai reggimenti e alle brigate (che di solito corrispondevano ai pezzi).

Benché questo approccio avesse risolto il problema, era solo una supposizione (e io pensavo che i giocatori di *Bonaparte at Marengo* potessero trovare una differenza più evidente tra i due sistemi di gioco), non era una decisione senza costi. Per prima cosa, il tempo per definire le regole di comando e il disegno fisico, il prototipo, e i costi per i pezzi di comando allungava i tempi di produzione. Secondo, aggiungendo i comandanti erano richieste due sezioni complete di regole e un'estensione al budget complessivo del gioco.

Oltre questo, i comandi non erano l'unico problema incontrato per adottare le regole di *Bonaparte at Marengo* ad *Austerlitz*. Un secondo problema erano state le regole sul combattimento. A Marengo non si sentiva il fragore che facevano le forze ad *Austerlitz*, e le regole sugli assalti erano troppo leggere. Con esse si potevano risolvere velocemente gli assalti, ma nei casi di densità di forze maggiore, si dimostravano insufficienti; esse avvantaggiavano troppo la difesa, non erano sufficientemente violente, ed erano meno interessanti.

La soluzione ovvia fu quella di aumentare le regole sugli assalti, ma la complessità era già sotto stress dai problemi sui comandi, ed era anche chiaro che bisognava fare qualcosa: avevo bisogno di abbandonare del tutto gli obiettivi sulla complessità oppure avrei avuto bisogno di eliminare la complessità da qualche altra parte.

Come osservazione generale, sarebbe più facile risolvere il problema aggiungendo delle regole, ma tagliare delle regole è un lavoro più difficile; il solito commento “Mi spiace, questa lettera è troppo lunga, ma non ho il tempo di scriverne una più breve” si può applicare molto di più alle regole scritte quanto scrivere in generale. Le regole del gioco si fondono in un sistema unico: evitare le ripercussioni nel resto del gioco richiede qualche cambiamento. Facendo un po' di tagli diventa molto difficile vedere che cosa si sta facendo; i tagli per ridurre la complessità possono spesso creare così tanti problemi in altre aree che le regole per sistemarli potrebbero aggiungere più complessità rispetto alla situazione precedente.

Mi sono preso un po' di tempo, ma finalmente ho escogitato un nuovo sistema di combattimento. Tale sistema ha ridotto la complessità di unire le tre forme di attacco presenti in *Bonaparte in Marengo* (manovre, bombardamento e assalto) in un'unica forma di combattimento. Mentre qualcuno che ha giocato a *Bonaparte at Marengo* potrebbe riconoscere una relazione tra i due sistemi, i cambiamenti sono stati troppi per considerarli una semplice modifica del sistema vecchio.

Mentre il nuovo sistema non elimina sufficientemente la complessità del gioco per renderlo facile, sono rimasto abbastanza soddisfatto perché avevo aggiunto una nuova qualità, che era quello che volevo. La parola d'ordine per il nuovo gioco era “Meno Scacchi, più Poker”. Una cosa che mi piace in *Bonaparte at Marengo* è che un gioco molto cerebrale, ma ho voluto questo nuovo gioco per testare di più i nervi dei giocatori rispetto la loro intelligenza. Il nuovo sistema di combattimento ha questa caratteristica, perché è estremamente violento: una sconfitta in un singolo attacco potrebbe paralizzare un corpo intero. Per incrementare le vostre possibilità di successo in combattimento potete utilizzare più forze, ma più forze aggiungete al combattimento maggiori saranno le vostre perdite in caso di sconfitta. In *Bonaparte at Marengo*, l'essere cauti e proporvi con un approccio più calcolato potrebbe eliminare molti rischi, ma in *Napoleon's Triumph*, spesso i giocatori devono contenere i loro nervi, perché sanno bene che le loro azioni potrebbe avere un esito disastroso.

Mentre i cambiamenti alle regole sui comandi e sui combattimenti potrebbero essere state fatte adattando il sistema di gioco ad una battaglia su più larga scala, per la battaglia di *Austerlitz* c'erano anche maggiori problemi di disegno.

Il cuore essenziale della battaglia storica di *Austerlitz* è che fu una trappola ideata da Napoleone. Egli nascose la sua forza reale e spinse intenzionalmente l'armata Alleata ad attaccarlo. Tuttavia, in questo gioco ricreare tale situazione è molto difficile. Mentre le condizioni di vittoria sono state ideate in modo che le forze Alleate vengano spinte ad attaccare, è altamente improbabile che tale attacco possa avere successo e quindi è improbabile che il giocatore Alleato riesca a vincere. Allo stesso tempo, se le condizioni di vittoria non obbligassero gli Alleati ad attaccare e quindi permettergli di vincere rimanendo semplicemente sulla difensiva, il risultato non verrebbe percepito come *Austerlitz*.

Questo problema mi ha assillato per molto tempo. Abbiamo provato un'apparente serie infinita di idee (condizioni di vittoria variabili, condizioni di vittoria segrete, condizioni di vittoria casuali, ecc.), ma tutte sono state un fallimento. Fu solo attraverso lo sviluppo di condizioni di vittoria che cambiassero quando arrivavano i rinforzi Francesi, che il problema giunse alla soluzione finale. Questo sistema obbliga gli Alleati a tentare un attacco, ma una volta che i Francesi hanno fatto arrivare i loro

rinforzi (quindi, facendo scattare la trappola di Napoleone), gli Alleati potrebbero avere le loro condizioni di vittoria più facilitate e quindi migliori possibilità di vincere.

Prima di concludere, ci sono altre due cose che volevo dire – lo scenario del 1 Dicembre e le opzioni per il gioco di squadra.

Lo scenario del 1 Dicembre permette ai giocatori di iniziare la partita nel giorno prima della battaglia. Benché questo possa portare ad una partita più lunga, penso che tale scenario sia in vari modi più interessante di quello del 2 Dicembre: offre maggiori possibilità di manovra e per entrambi i fronti si aprono maggiori linee di gioco. Nelle risposte che ho avuto durante la pre-pubblicazione del gioco, ho percepito un certo pregiudizio verso lo scenario del 1 Dicembre, a cui è stato dato l'aggettivo di “ipotetico”, mentre lo scenario del 2 Dicembre è più “storico”, ma io penso che queste dicerie non abbiano fondamento: entrambi gli scenari sono equamente storici ed ipotetici. Entrambi considerano una situazione storica realmente esistita in un particolare periodo storico, e con essi permettono ai giocatori di esplorare l'ipotetico “può-essere-stato”.

Il gioco di squadra non è mai stata parte del disegno originale, ed è stata aggiunto solo al termine dell'intero processo di creazione. Parte del motivo per il quale ho voluto introdurre la versione di squadra, è che *Bonaparte at Marengo* ha una solida struttura per il gioco in solitario, cosa che sarebbe difficile per *Napoleon's Triumph*. In altre parole, penso che *Napoleon's Triumph* si adatti bene al gioco di squadra. Anche se so' che molti giocatori hanno difficoltà a trovare anche un solo avversario, spero che a questo punto le persone possano dare una possibilità anche a questa opzione di gioco.