

WATERLOO



"Waterloo" è un wargame per due giocatori che ricrea la famosa battaglia dell'8 giugno 1815. Un giocatore controllerà l'esercito Francese mentre l'altro controllerà gli Alleati, costituiti da Inglesi, Tedeschi, Olandesi e Prussiani. Dovrebbero essere necessarie tre o quattro ore per completare il gioco.

Questo è di gran lunga il più complicato regolamento che ho dovuto scrivere, anche più complesso di "Brass". Mi scuso già ora per qualsiasi errore minore o situazione insolita non considerata nel regolamento. In genere mi piace scrivere una visione d'insieme del gioco per aiutare i giocatori a farsi un'idea di come scorrere, però, in questo caso lo spazio non mi permette di farlo. Circa il novanta per cento delle regole sono contenute nelle Schede di

Aiuto del Giocatore. Vale la pena studiarle per acquisire la comprensione del gioco. Se hai delle difficoltà puoi contattarmi all'indirizzo martin@warfroggames.com o controllare il sito Warfrog www.warfroggames.com per una faq. Se tutto va bene quelli che continueranno con le regole scopriranno che in realtà il gioco non è così complicato, solo un pò diverso dal normale wargame.

Martin Wallace

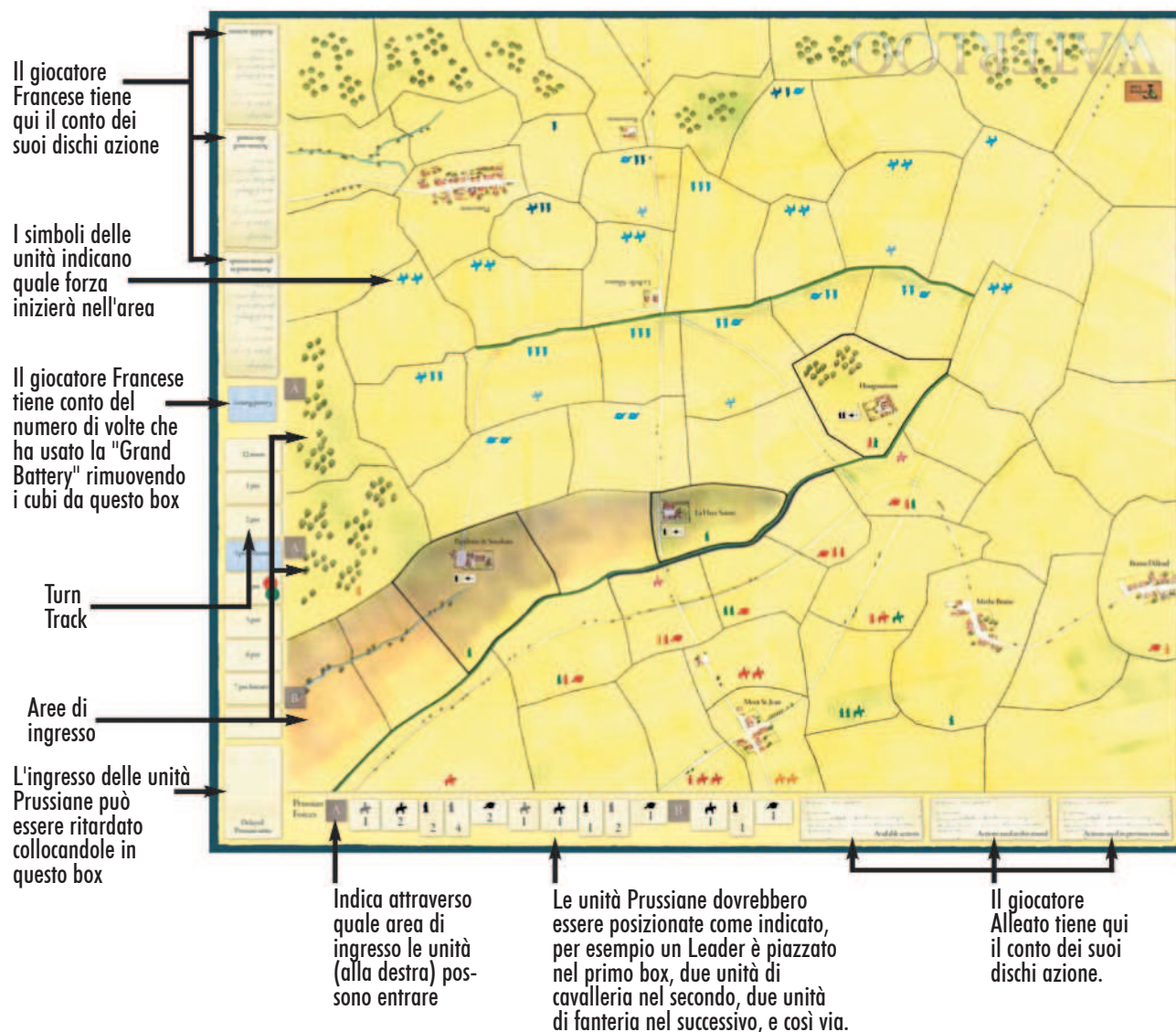
Traduzione a cura di Nora Vallepiano, revisione ed impaginazione a cura di Jacopo Vallepiano

Componenti

Oltre ad un libro delle regole, due identiche Schede di Aiuto del Giocatore, un sacchetto di stoffa e un tabellone di gioco, dovreste anche avere i seguenti pezzi di legno:

 Fanteria Francese 17 pezzi	 Guardia Imperiale Francese 6 pezzi	 Cavalleria Francese 14 pezzi	 Cavalleria della Guardia Imperiale 2 pezzi	 Artiglieria Francese 9 pezzi
 Leader Francese 4 pezzi	 Fanteria Inglese 8 pezzi	 Fanteria Tedesca 9 pezzi	 Fanteria Olandese 3 pezzi	 Fanteria Prussiana 4 pezzi
 Fanteria Landwehr Prussiani 6 pezzi	 Cavalleria Inglese 6 pezzi	 Cavalleria Tedesca 2 pezzi	 Cavalleria Olandese 2 pezzi	 Cavalleria Prussiana 4 pezzi
 Artiglieria Inglese 6 pezzi	 Artiglieria Prussiana 4 pezzi	 Leader Inglese 2 pezzi	 Leader Prussiani 2 pezzi	
 1 indicatore dei Turni	 40 cubi danno Francesi	 25 cubi danno Alleati	 15 cubi danno Prussiani	
 4 dadi	 16 dischi azione verdi	 8 dischi azione rossi	 4 dischi azione viola	
	 8 tessere numerate. Numerate da 2 a 5, due per ogni numero	 6 indicatori quadrati, Alleati	 4 indicatori quadrati, Francesi	

Il Tabellone



Preparare il gioco

I giocatori dovrebbero accordarsi su quale lato giocheranno e prendere un set di unità. C'è un set di pezzi Francesi e un set di pezzi Alleati. Notate che all'interno di ogni set ci sono solo una varietà di unità colorate, cioè il set Alleati consiste di rosso-Inglese, verde-Tedeschi, arancione-Olandesi, e nero e grigio Prussiani. Anche se le unità Prussiane sono controllate dagli Alleati sono comunque una forza indipendente e hanno i loro cubi danno. È possibile che le vittime prussiane non contino nel totale degli Alleati per determinare se il giocatore Francese ha raggiunto le sue condizioni di vittoria.

Le unità, inclusi i leader, dovrebbero essere posizionate sul tavolo di gioco come indicato dai simboli di unità segnati nelle aree.

Tutte le unità Francesi dovrebbero essere posizionate in piedi.

Tutte le unità di fanteria Alleate dovrebbero essere posizionate appoggiate su un lato, mentre le rimanenti unità di cavalleria, artiglieria e leader dovrebbero essere posizionate in piedi.

Il giocatore Francese deve posizionare sei cubi danno blu nel box "Grand Battery". Questi cubi sono usati per tenere il conto di quante volte le salve della Grand Battery vengono usate.

Dischi azione, dadi e cubi dovrebbero essere posizionate ai lati del tabellone di gioco.

Posizionate l'indicatore di turno sullo spazio **12 noon** (mezzogiorno) della Turn Track.

Mettete le 8 tessere numerate nel sacchetto di stoffa.

ESEMPIO: Il giocatore Alleato posiziona una fanteria Inglese, una fanteria Olandese, un'artiglieria, e un leader in questa area. Le unità di fanteria inizieranno appoggiate su un lato.



Iniziare il gioco

Il gioco "Waterloo" è giocato in nove turni. Un singolo turno consiste di un numero di fasi, come descritto sotto:

1. Prendere i dischi di azione
2. Prussiani
3. Fuoco di schermaglia
4. Turno di azione del giocatore
5. Cambi di formazione
6. Controllo delle condizioni di vittoria
7. Fine del turno

Queste fasi saranno ora spiegate con maggiori dettagli.

Fase Uno: Prendere i dischi di azione

Il giocatore Francese posiziona otto dischi azione verdi, quattro rossi, e due viola nel suo box "Available Actions" (Azioni Disponibili).

Durante i primi quattro turni il giocatore Alleato posiziona cinque dischi azione verdi e due rossi nel suo box "Available Actions".

Dalle 4pm in avanti questo numero è aumentato a otto dischi azione verdi, quattro rossi e due viola. I dischi azione inutilizzati nei precedenti turni non sono cumulabili.

Fase Due: Prussiani

Dalle 3pm in avanti un numero casuale di unità Prussiane entrerà sul tabellone di gioco. Il giocatore Alleato lancia un dado. Poi prende un numero di unità uguale al risultato del lancio fra quelle Prussiane e li posiziona nelle aree di accesso indicate. Se esce un "1" consideratelo come un "2". Una spiegazione completa di queste regole è data più avanti nel regolamento.

Fase Tre: Fuoco di schermaglia

Tutte le unità di fanteria, sia Francesi che Alleate, possono fare fuoco sulle unità nemiche nelle aree adiacenti.

Il giocatore Alleato decide il fuoco di schermaglia per primo.

Ogni unità di fanteria può fare fuoco una volta e il risultato di ogni salva deve essere determinato un'unità alla volta. Le unità nella stessa area possono scegliere di fare fuoco in differenti aree adiacenti. Il giocatore che le controlla deve specificare in quale area adiacente l'unità di fanteria sta sparando.

È necessario lanciare un dado per l'unità che fa fuoco. Si mette a segno un colpo con un risultato di "6". Non sono applicati modificatori per il terreno o per i cubi danno. Se ci sono una o più unità di fanteria nell'area bersaglio allora posizionare un cubo danno per ogni colpo inflitto.

Se non ci sono unità di fanteria ma solo di cavalleria allora per ogni colpo inflitto il giocatore che controlla la cavalleria deve decidere se ritirare l'unità di cavalleria o appoggiarla sul lato (facendola diventare *stanca*).

Se tutte le unità di cavalleria nell'area sono "*stanche*" allora un colpo a segno obbligherà una di loro alla ritirata. Se tutte le unità di cavalleria si ritirano da un'area, qualunque ulteriore colpo è assegnato contro l'artiglieria presente nell'area. Se nell'area non ci sono unità di artiglieria allora qualunque ulteriore colpo è mancato.

Ogni unità di cavalleria che effettua una ritirata deve obbedire alle regole della ritirata esposte dettagliatamente più avanti in queste regole.

Se le uniche unità nell'area sono unità di artiglieria allora ogni colpo infliggerà un cubo danno. Il numero dei cubi danno nell'area non può superare il numero di unità di artiglieria, ogni ulteriore colpo è mancato.



ESEMPIO DI FUOCO DI SCHERMAGLIA

Nel primissimo turno le unità saranno posizionate come indicato sopra.

In questa sezione tre unità Alleate possono sparare. L'unità Tedesca a La Haye Sainte può sparare solo nell'area che contiene le due unità di artiglieria Francesi. Tira un "5" che fallisce. Le unità Tedesca e Inglese a Hougoumont possono scegliere in quale area sparare.

Il giocatore decide di sparare in una delle aree che contengono unità di fanteria. Tira in "6" e un "2" quindi ottiene un colpo. Un cubo di danno Francese è posizionato nell'area. Il giocatore Francese ora spara con le sue unità di fanteria. Le sei unità di fanteria adiacenti a Hougoumont possono solo sparare in quella area. Il giocatore Francese tira sei dadi, uno dei quali è un "6". Un cubo danno Alleato viene posizionato a Hougoumont.

Dopo che il giocatore Alleati ha effettuato tutti i suoi attacchi, tocca al giocatore Francese effettuare i propri.

Fase Quattro: Turni di azione del giocatore

Questo è il cuore di ogni turno e come tale deve essere affrontato con maggiori dettagli, presentati più avanti in queste regole.

Fase Cinque: Cambi di formazione

Il giocatore Alleato ora può decidere se desidera cambiare la formazione di qualunque delle sue unità di fanteria o artiglieria.

Dopo che il giocatore Alleato ha fatto i cambi di formazione, il giocatore Francese ha l'opportunità di cambiare la formazione di qualsiasi unità di fanteria o artiglieria.

Non c'è limite al numero di unità che possono cambiare formazione. Questi cambi di formazione non costano nessun disco azione.

Fase Sei: Controllo delle condizioni di vittoria

Entrambi i giocatori devono controllare per vedere se hanno raggiunto le loro Condizioni di Vittoria, spiegate in dettaglio alla fine del regolamento. Se un giocatore ha raggiunto le sue condizioni di vittoria allora il gioco finisce immediatamente. Altrimenti il gioco continua, a meno che sia il turno finale, nel qual caso il gioco finisce.

Fase Sette: Fine del turno

Spostare l'indicatore di turno nello spazio lungo la Turn Track.

Assicuratevi che tutti i dischi azione siano rimossi dal tabellone di gioco.

Cose utili da sapere - parte uno

Formazione delle unità

Ogni unità può essere posizionata in piedi o appoggiata sul lato. La posizione in cui si trova rappresenta la formazione dell'unità. Che cosa rappresenta questa formazione dipende dal tipo di unità.

Un'unità di Fanteria in piedi è in **formazione mobile** ed è capace di muoversi ed assaltare. Un'unità di fanteria appoggiata sul lato è in **formazione difensiva** e non ha il permesso di muovere o assaltare. Però assumerà automaticamente la formazione "quadrato" se viene attaccata dalla cavalleria nemica. Per indicare che un'unità di fanteria è in formazione "quadrato" una pedina quadrata deve essere posizionata sotto di essa.

Un'unità di Artiglieria in piedi è schierata e pronta a sparare. Su un'unità di artiglieria si muove allora deve essere posizionata sul lato al termine del movimento. Un'unità di artiglieria appoggiata su un lato non può fare fuoco se attivata dall'azione Fuoco di Artiglieria. Però può sparare in modo difensivo. Un'unità di artiglieria appoggiata sul lato può muoversi.

Un'unità di Cavalleria in piedi è considerata un'unità *fresca*. Un'unità di Cavalleria appoggiata sul lato è considerata *stanca*. Un'unità di Cavalleria *stanca* non può più diventare *fresca*. Un'unità di cavalleria *fresca* diventerà *stanca* se subisce un colpo da un'unità di artiglieria, di fanteria o quando è sconfitta da un'unità di cavalleria nemica. Se un'unità di cavalleria *stanca* subisce uno qualsiasi dei danni citati sopra allora viene solitamente eliminata.

Un Leader in piedi è uno che è disponibile per l'attivazione. Se un giocatore usa un'azione per attivarlo, questi diventa "usato" e deve essere appoggiato sul lato. Diventerà di nuovo disponibile per l'uso nel prossimo turno di azione.

Le formazioni di fanteria e artiglieria possono cambiare diverse volte durante il gioco. All'inizio del suo turno il giocatore ha l'opportunità di cambiare la formazione di quante unità (di Fanteria e Artiglieria) desidera. Entrambi gli schieramenti possono cambiare la formazione delle unità nella Fase Cinque, dopo che ogni giocatore ha completato tutte le sue azioni. **I giocatori possono anche usare un disco azione per cambiare la formazione delle unità in un'area.**

Turni di azione dei giocatori

Questo è il cuore del gioco, e come tale occuperà la maggior parte di queste regole. Questa fase consisterà di un numero variabile di turni di azione. **Il giocatore con l'iniziativa sarà il primo giocatore attivo.**

Iniziativa - Fino alle 7pm il giocatore Francese ha l'iniziativa, il che significa che sarà il primo giocatore attivo. Se all'inizio delle 7pm il giocatore Francese ha tutte e tre i Punti strategici (Hougoumont, La Haye Sainte, Papelotte & Smohain), allora rimane il primo giocatore, altrimenti il giocatore Alleato acquisisce l'iniziativa e diventa il primo giocatore attivo nei turni 7pm e 8pm. Non c'è un indicatore per mostrare chi ha l'iniziativa, dovete solo ricordare chi ce l'ha. Una volta che l'iniziativa è passata al giocatore Alleato non cambierà più.

Sequenza del turno di azione - Un turno di azione consiste delle seguenti sotto-fasi:

Pescare una Tessera
Cambi di formazione
Eseguire azioni
Spostare i dischi azione
Cambio di ruolo

La precedente sequenza è poi ripetuta con i ruoli dei giocatori invertiti. La Fase Quattro finisce soltanto quando un giocatore che inizia il suo turno di azione non ha più dischi azione verdi a sua disposizione. A questo punto il gioco passa alla fase cinque.

Pescare una Tessera - Il giocatore non attivo pesca una delle tessere numerate dal sacchetto. Tiene il suo valore segreto al giocatore attivo.

Cambi di formazione - Il giocatore Attivo può cambiare la formazione di quante unità di fanteria e artiglieria desidera. Questo è un buon momento per sciogliere le unità dalla formazione quadrato. Questi cambiamenti non costano nessun disco azione. Tutti i leader devono essere rimessi in piedi.

Eseguire azioni - Il giocatore attivo svolge ora le sue azioni. Ogni singola azione richiede la spesa di un disco azione. **Un'azione deve essere completata prima che l'azione successiva possa essere intrapresa.** Il giocatore attivo deve spostare il disco azione speso dal box "Available Actions" (Azioni Disponibili) a quello delle "Actions Used this Round" (Azioni Usate in questo turno) una volta compiuta l'Azione. Deve dichiarare al giocatore non attivo quale azione ha svolto. Le azioni che un giocatore potrà svolgere sono spiegate con maggiori dettagli nella sezione Azioni.

Il giocatore non attivo deve informare il giocatore attivo quando questi ha compiuto il totale delle azioni che gli sono concesse.

Il giocatore attivo può svolgere infatti soltanto un numero di azioni uguale al valore riportato sulla tessera numerata pescata dal giocatore non attivo, o fino a quando consuma tutti i suoi dischi azione.

Spostare i dischi di azione - Il giocatore attivo deve spostare tutti i dischi azione dal box "Actions Used this Round" (Azioni Usate in questo turno) al box "Actions used in previous rounds" (Azioni Usate in turni precedenti). La tessera numerata deve essere rimessa nel sacchetto.

Cambio di ruolo - Il giocatore non attivo diventa il giocatore attivo e il giocatore attivo diventa il giocatore non attivo. Se il nuovo giocatore attivo ha uno o più dischi azione verdi a disposizione allora ripete le tappe menzionate sopra (tranne l'Iniziativa). Se il nuovo giocatore attivo non ha dischi azione verdi a disposizione allora questa fase finisce immediatamente e il gioco passa alla fase cinque. Notate che l'altro giocatore potrebbe ancora avere dischi azione verdi inutilizzati. Non potrà usarli, né accumularli per il turno successivo.

ESEMPIO DI UN TURNO DI AZIONE DI UN GIOCATORE

Il giocatore Francese ha l'Iniziativa nel primo turno, sarà quindi il giocatore attivo. Il giocatore Alleato pesca una tessera dal sacchetto. È un 3. Non mostra la tessera al giocatore Francese. Il giocatore Francese svolge tre azioni, una alla volta. Ogni volta che svolge un'azione sposta un disco dall'ultimo box a quello centrale. Dopo che ha completato la terza azione il giocatore Alleato lo informa che ha eseguito tutte le azioni a sua disposizione. Il giocatore Francese muove allora i tre dischi azione nel box superiore.



Piu informazioni sull'Eseguire Azioni

Ogni giocatore inizia il turno con un certo numero di dischi azione verdi, rossi e viola nel suo rispettivo box "Available Actions" (Azioni Disponibili).

Quando un giocatore è il giocatore attivo potrà spendere tra due e cinque di questi dischi azione, a seconda del numero delle tessere sorteggiate dal giocatore non attivo.

Un disco azione può essere speso per attivare un'area. Tutte le unità in quell'area possono allora svolgere la stessa azione. Può succedere che solo qualche unità desideri, o possa, svolgere quell'azione. Questo va bene, fin tanto che tutte le unità che svolgono un'azione svolgono la stessa azione.

Un'unità può essere attivata più di una volta in un turno di azione. Solo i leader hanno un limite sul numero di volte che la loro leadership può essere usata in un turno di azione, che è una volta per ogni turno di azione.

Un disco azione può anche essere usato per attivare un leader, che in un turno può attivare due aree, o la stessa area due volte. Guardate la sezione Leader per maggiori dettagli.

Se un disco azione verde viene speso allora alcune o tutte le unità nell'area attivata possono svolgere una qualsiasi delle azioni descritte sotto. Un disco azione **rosso** permette di attivare le unità dell'area solo per l'azione Assalto. Un disco azione **viola** permette di attivare le unità dell'area solo per l'azione Movimento di Riserva.

AZIONI

Le azioni che possono essere svolte sono:

Movimento a distanza ravvicinata
Movimento di riserva
Fuoco di artiglieria
Assalto
Cambio di formazione
Rinforzare
Non fare nulla

AZIONE Movimento a distanza ravvicinata

La spesa di un disco azione verde permette al giocatore di muovere alcune o tutte le unità in un'area. Le unità attivate possono spostarsi fino alla loro massima capacità di movimento. Non possono entrare nelle aree occupate dal nemico. Possono entrare nelle aree adiacenti alle aree occupate dal nemico. Se più unità della stessa area vengono spostate, non devono necessariamente spostarsi nella stessa area, ma possono spostarsi su aree differenti.

Un'unità di fanteria può spostarsi di un'area. Solo le unità di fanteria in piedi possono muoversi, cioè quelle in **formazione mobile**.

L'artiglieria può spostarsi di un'area. Dopo essersi spostata l'unità dovrebbe essere appoggiata sul lato. Un'unità di artiglieria appoggiata sul lato può essere spostata. Le unità di artiglieria "non presidiate" non possono muoversi. **Un'unità di artiglieria è "non presidiata" se nell'area non ci sono unità di fanteria ed è presente un cubo di danno.**

Un'unità di cavalleria può muoversi di due aree. Lo status, (in piedi o sul lato), di un'unità non ha effetto sulla sua velocità di movimento. Un'unità di cavalleria deve smettere di muoversi se entra in un bosco, città o area di fiume.

Un leader può muoversi di tre aree. Non può terminare il movimento in un'area che contiene altri leader. Può muovere anche se non è stato ancora attivato. La sua "formazione" rimane invariata.

Se un giocatore desidera spostare un'unità di fanteria dall'area che contiene cubi danno allora quell'unità dovrà prenderne alcuni o tutti. Se è l'unica unità di fanteria questa è obbligata a prendere tutti i cubi danno quando si sposta. Se c'è più di un'unità di fanteria nell'area allora prima degli

Effetti del terreno sul movimento

Il terreno è trattato con maggiori dettagli più avanti in queste regole. La cavalleria è l'unica unità il cui movimento viene influenzato dal terreno. La cavalleria deve fermarsi non appena entra in un bosco, una città o un area di fiume.

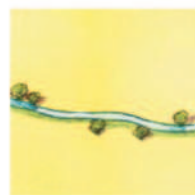
Bosco



Città



Fiume



ESEMPIO DI MOVIMENTO A DISTANZA RAVVICINATA

Il giocatore

Francese è attivo.

Qui possiamo vedere le posizioni iniziali delle unità Francesi.



Il giocatore Francese attiva il suo leader, usando un disco azione verde. Questo gli permette di attivare due aree. Sceglie di attivare l'area in cui c'è il leader ed una vicina. Muove le unità come mostrato sulla destra.

Non appena il leader è stato usato viene appoggiato sul lato. Notate che il giocatore ha superato il limite dell'area in una delle aree in cui si è spostato. Questo è consentito e non verrà imposta nessuna penalità sempre che questa situazione cambi prima della fine del suo turno di azione.



Il giocatore Francese è fortunato ed ha la possibilità di fare un'altra azione. Attiva un'area con un disco azione verde e sposta le unità come indicato. Notate che il leader non può essere usato di nuovo in questo turno di azione.



spostamenti il giocatore che le controlla deve assegnare cubi danno alle unità di fanteria. Dopo aver assegnato i cubi danno il giocatore attivo può muovere le unità di fanteria, spostando ogni unità con i cubi assegnatili. Vedere più avanti per maggiori dettagli sull'assegnare i cubi danno.

Cose utili da sapere - parte due

Limiti delle unità in un'area

Un'area può contenere fino a tre unità da combattimento, (fanteria, cavalleria e artiglieria sono tutte unità da combattimento), e un leader, senza incorrere in nessuna penalità.

Questa limitazione può essere infranta durante un turno di azione. Un giocatore può avere quante unità desidera in un'area ma se alla fine del suo turno di azione ha superato i limiti dell'area allora subirà una penalità. Se nell'area ci sono unità di fanteria, per ogni unità supplementare al limite è necessario posizionare un cubo danno nell'area. Se non ci sono unità di fanteria ma ci sono una o più unità di cavalleria, per ogni unità da combattimento sopra il limite un'unità di cavalleria deve diventare *stanca*, o se è già *stanca* deve essere eliminata. Se non è possibile "stancare"/eliminare il numero corretto di unità allora posizionare cubi

danno nell'area per compensare il disavanzo. Se nell'area ci sono solo unità di artiglieria è necessario posizionare un cubo di danno per ogni unità sopra il limite.

Unità Inglesi, Olandesi, Tedesche e Prussiane possono essere nella stessa area.

ESEMPIO: se ci fossero tre unità di fanteria e due di cavalleria in un'area, sarebbe necessario posizionarvi due cubi danno. Se in un'area ci fosse un'unità di cavalleria e quattro unità di artiglieria allora un'unità di cavalleria diventerebbe prima stanca e poi verrebbe eliminata. Se l'unità di cavalleria fosse già stanca verrebbe eliminata ed un cubo danno verrebbe posizionato nell'area.

AZIONE Movimento di riserva

La spesa di un disco azione verde o viola permette ad un giocatore di muovere alcune o tutte le unità di un'area. Le unità che si muovono possono muoversi fino a due volte la loro normale velocità di movimento, (la fanteria e l'artiglieria sarebbero in grado di spostarsi fino a due aree, la cavalleria fino a quattro, e i leader fino a sei). Comunque, nessuna unità in movimento può spostarsi in un'area adiacente ad un'area occupata dal nemico. Le unità che iniziano vicino ad un'area occupata dal nemico non possono eseguire il Movimento di riserva. Notate che un'area che contiene solo unità di artiglieria nemica "non presidiate" conta come un'area occupata dal nemico.



ESEMPIO: Le posizioni iniziali sono mostrate nell'immagine superiore. Il giocatore attivo spende un disco azione viola e attiva l'area indicata. L'unità di artiglieria viene appoggiata sul lato dopo lo spostamento. Può ancora essere mossa in azioni successive ma non può fare fuoco finché non è di nuovo in piedi. Il leader rimane in piedi dal momento che non è stato "usato" per attivare l'area. Sarà disponibile per essere "usato" nello stesso turno di azione per permettere a due aree di essere attivate. Nessun unità si è mossa vicino a Hougoumont, il che non sarebbe consentito con il movimento di riserva perché si tratta di un'area occupata dal nemico.

AZIONE Fuoco di artiglieria

La spesa di un disco verde permette ad un giocatore di sparare con tutte le unità di artiglieria posizionate in piedi in un'area. Un'unità di artiglieria può sparare più di una volta in un turno di azione.

Un'unità di artiglieria può sparare alle unità nemiche fino a tre aree di distanza. Se più unità di artiglieria stanno sparando allora possono fare fuoco verso aree diverse. Il giocatore attivo deve dichiarare quali aree stanno per essere colpite prima di lanciare il dado per il colpo.

Linea di vista dell'artiglieria

Quando un giocatore sceglie un'area da colpire deve tracciare una visuale che usa la più breve distanza, misurata in aree.

L'artiglieria non può sparare attraverso un'area che contiene boschi, una città, un punto strategico o una o più unità di combattimento. Un leader non blocca la visuale. Se c'è più di una linea di vista allora il giocatore che fa fuoco sceglie quale usare.

Un Crinale può bloccare la visuale. Se l'artiglieria che fa fuoco è in un'area adiacente ad un Crinale allora la sua visuale non è bloccata. Se l'artiglieria non è in un'area adiacente ad un Crinale e desidera sparare attraverso di esso può solo prendere di mira le aree che sono ai adiacenti al Crinale.

Qualsiasi unità o punto strategico in un'area di Avvallamento non blocca la visuale delle unità di artiglieria che sparano da un'area di Terreno aperto. L'artiglieria può sparare fuori da un'area di Avvallamento ma la visuale sarà bloccata da unità di combattimento e terreno sia in aree di Avvallamento che aree di Terreno aperto.

Le unità di artiglieria "non presidiate" non possono sparare.

Effetti del terreno sulla portata del fuoco di artiglieria

Terreno aperto: Nessun effetto



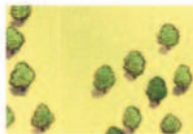
Avvallamento: Le unità o terreni in un Avvallamento non bloccano la linea di vista di artiglieria in terreni che non sono in un Avvallamento.



Punti strategici: Bloccano la linea di vista. Se tutte le unità di fanteria all'interno sono in posizione difensiva (appoggiate sul lato) viene applicato un modificatore di -2 al lancio per colpirle.



Bosco: Blocca la visuale, modificatore - 2



Città: Blocca la visuale, modificatore - 2



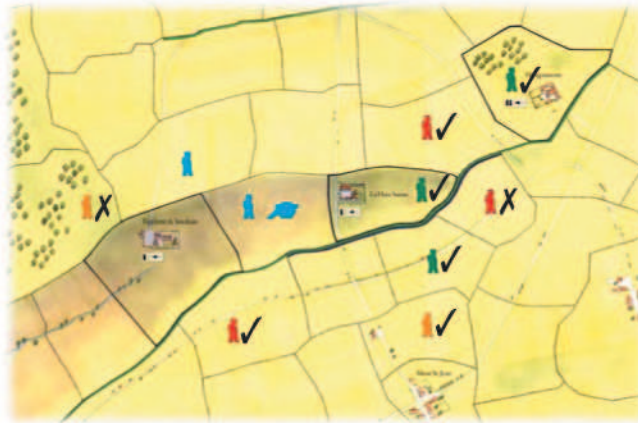
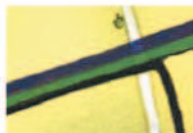
Fiume: modificatore - 1, il terreno è fangoso, ed impedisce alle palle di cannone di rimbalzare.



Crinale: Blocca la linea di vista alle unità che non sono nell'area adiacente al Crinale, cioè quelle unità che sono più indietro, modificatore - 2



Strada infossata: modificatore - 1 se la linea di vista incrocia il limite segnato dalla strada infossata e l'obiettivo è nell'area al limite della strada.



LINEA DI VISTA ESEMPIO DUE

In questo esempio l'unità di artiglieria ha una chiara linea di vista di Hougomont e dell'unità Inglese tra Hougomont e La Haye Sainte. La ragione di questo è che un numero di percorsi più brevi possono essere tracciati in ogni area, e finché uno di essi non è bloccato c'è una visuale chiara. La visuale verso l'unità Inglese oltre La Haye Sainte è bloccata dal Punto strategico. Notate che l'unità di artiglieria ora ha una visuale chiara dell'unità Olandese vicino a Mont St. Jean, dato che l'unità di artiglieria è in un'area adiacente al Crinale che la bloccava nell'esempio uno.

Fuoco di Artiglieria contro la fanteria

La tabella Artiglieria Contro Fanteria è usata per determinare il risultato di fuoco di artiglieria contro unità di fanteria.

La distanza dall'obiettivo determina quale colonna deve essere usata. Il giocatore che spara lancia un dado. Il numero ottenuto deve essere modificato a seconda delle circostanze.

Aggiungere uno se l'obiettivo è in formazione quadrato.

Sottrarre uno se l'obiettivo è in un'area di fiume.

Sottrarre due se l'obiettivo è in un bosco o in una città.

Sottrarre uno se l'obiettivo è in un'area in cui corre una strada infossata.

Sottrarre uno se l'unità che fa fuoco è artiglieria Inglese, (rosso).

Sottrarre due se tutte le unità di fanteria bersaglio sono in posizione difensiva in un Punto strategico.

Sottrarre due se l'obiettivo è in un'area adiacente ad un Crinale e l'artiglieria che fa fuoco non è in un'area adiacente all'obiettivo.

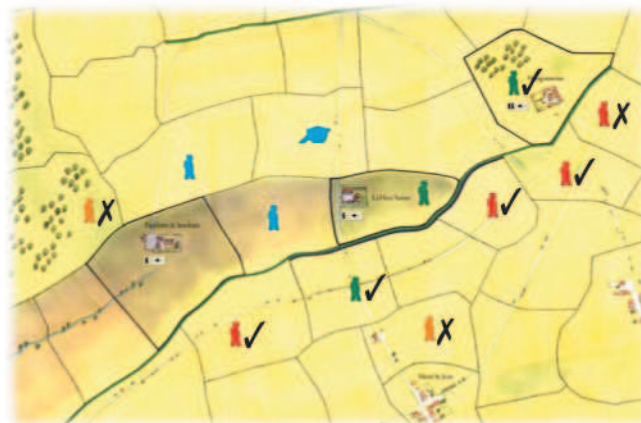
Tutti i modificatori sono cumulativi.

Fate un riferimento incrociato al valore finale con la colonna della distanza. La casella risultante indica quanti cubi danno devono essere posizionati in un'area.

Un lancio di dadi non modificato che ottenga "6" infligge sempre almeno un cubo danno, cioè un "6" colpisce sempre il bersaglio, non importa quali siano i modificatori.

Preferenza di obiettivo

L'artiglieria deve sempre sparare alla fanteria se è presente nell'area obiettivo. Se non ci sono unità di fanteria nell'area allora deve sparare a qualsiasi unità di cavalleria presente nell'area. Se non ci sono unità di cavalleria allora deve sparare a qualsiasi unità di artiglieria nell'area. L'artiglieria non può mai sparare ad un leader.



LINEA DI VISTA ESEMPIO UNO

L'unità di artiglieria francese ha una chiara linea di vista di tutti gli obiettivi segnati con una spunta. Non ha una linea di vista libera degli obiettivi indicati con una X. La linea di vista sull'unità Olandese negli alberi è bloccata dall'unità di fanteria Francese. La linea di vista sulle altre unità Olandese, vicine al Mont St Jean, è bloccata dal Crinale. La linea di vista sull'unità di fanteria oltre Hougomont è bloccata dal bosco di Hougomont e dall'altra unità Inglese.

Nota che l'unità Tedesca in La Haye Sainte o l'unità Francese nell'area sulla sua sinistra non bloccano la linea di vista dell'unità di artiglieria dal momento che l'artiglieria è in Terreno aperto mentre queste due unità sono in un Avvallamento.

Tabella Artiglieria contro Fanteria

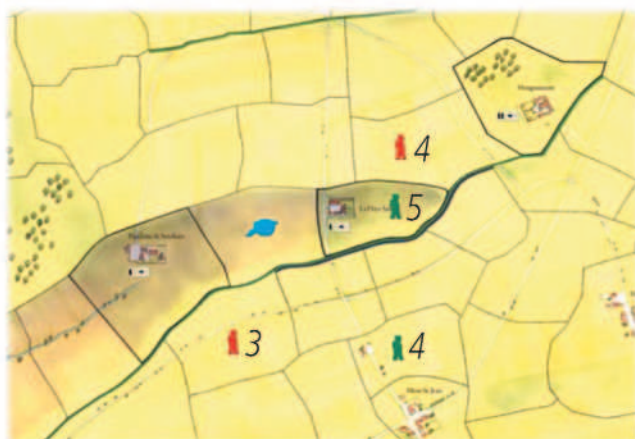
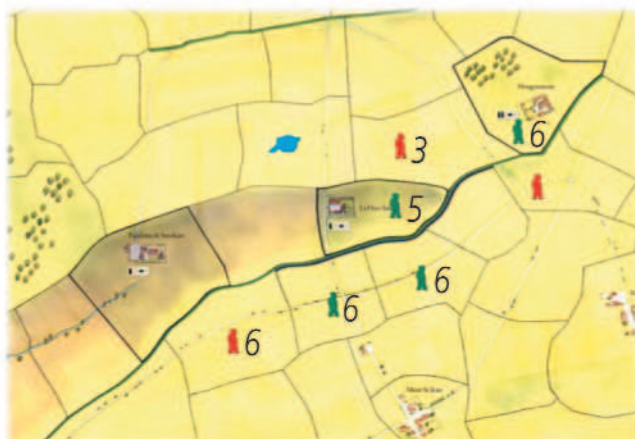
		Gittata				Modificatori al Lancio di dado
		0	1	2	3	
Lancio del dado modificato	0	—	—	—	—	+1 se l'obiettivo è in formazione quadrato
	1	■	—	—	—	-1 se l'obiettivo è in un'area di fiume
	2	■	—	—	—	-1 se l'obiettivo è oltre la Strada infossata
	3	■	■	—	—	-1 se l'artiglieria è Inglese
	4	■	■	■	—	-2 se l'obiettivo è in bosco o città
	5	■	■	■	■	-2 se l'obiettivo è oltre un Crinale
	6+	■	■	■	■	-2 se tutte le unità di fanteria bersaglio sono in formazione difensiva in un Punto strategico.

Tutti i modificatori sono cumulativi.

Un lancio di "6" non modificato infligge sempre almeno 1 cubo danno

ESEMPI DI FUOCO DI ARTIGLIERIA SCHIERATA

I numeri richiesti per colpire ogni potenziale obiettivo sono indicati sulla destra. Notate che l'unità di artiglieria ha ancora una possibilità su sei di colpire l'unità a Hougomont, anche se i modificatori uniti significherebbero che sarebbe richiesto più di un sei, sei è sempre un colpo a segno.



Fuoco di Artiglieria contro la Cavalleria

Se non ci sono unità di fanteria nell'area obiettivo allora il fuoco dell'artiglieria deve essere diretto contro qualsiasi unità di cavalleria nell'area. Non usare la tavola Artiglieria Contro Fanteria. Tirate un dado per ogni unità di artiglieria che fa fuoco. Un tiro di 5 o 6 ha come risultato un colpo andato a segno. Per questo tiro non vengono applicati modificatori. Se viene messo a segno un colpo allora il giocatore in difesa deve scegliere se "stancare" un'unità di cavalleria fresca o ritirarsi. Un'unità stanca deve ritirarsi se colpita. Il giocatore che si difende decide come i colpi messi a segno devono essere applicati alle unità di cavalleria nell'area. Se vengono messi a segno colpi in più allora saranno segnati contro una qualsiasi unità di artiglieria nell'area. Altrimenti non hanno nessun effetto.

Fuoco di Artiglieria contro l'artiglieria

L'artiglieria può sparare solo contro l'artiglieria se non ci sono unità di fanteria o cavalleria nell'area. Non usare la tabella Artiglieria Contro Fanteria. Tirare un dado per ogni unità di artiglieria che fa fuoco. Un tiro da 6 ha come risultato un colpo andato a segno. A questo tiro non si applicano modificatori. Ogni colpo andato a segno ha come risultato un cubo danno posizionato nell'area. Ogni unità di artiglieria in difesa può ricevere solo un cubo danno. Questo rappresenta le batterie di cannoni che diventano "non presidiate". Se vengono messi a segno colpi in più, i colpi aggiuntivi non hanno effetto. L'artiglieria non può mai eliminare un'unità di artiglieria.

Fuoco della Grand Battery Francese

Se il giocatore Francese sceglie l'azione fuoco di artiglieria allora può anche scegliere di usare il fuoco della Grand Battery. Questa regola speciale non costa un'azione extra. **Ogni unità di artiglieria spara due volte invece di una.** Un'unità deve rivolgere entrambi i suoi tiri contro la stessa area. Quando il giocatore Francese sceglie questa opzione deve togliere uno dei suoi cubi danno dal box della Grand Battery. Questa regola speciale può essere usata solo sei volte nell'intero gioco. Una volta che nel box della Grand Battery non ci sono più cubi allora il giocatore Francese non può più eseguire il fuoco della Grand Battery. Il fuoco della Grand Battery può essere usato più di una volta nello stesso turno di azione.

AZIONE Assalto

Un disco verde o rosso può essere speso per permettere ad alcune o tutte le unità in un'area di assaltare. Questa è l'unica volta in cui un disco rosso può essere speso per attivare un'area. Ogni unità che assalta può spostarsi alla sua velocità piena di movimento, di Movimento Ravvicinato, ma deve terminare il suo spostamento in un'area che contiene unità nemiche. Solo le unità di fanteria e cavalleria possono assaltare.

L'artiglieria non può mai prendere parte ad un assalto, né può essere spostata nella stessa azione.

Le unità di cavalleria devono fermarsi e assaltare le prime aree occupate dal nemico in cui entrano.

Una volta che tutte le unità che assaltano hanno finito di spostarsi, l'azione di attacco deve essere risolta in ogni area in cui si verifica. Se c'è più di un attacco allora il giocatore attivo determina l'ordine in cui si svolgono gli attacchi.

Le unità che si spostano in un'area saranno definite le unità **in assalto**. Le unità che si trovavano nell'area saranno definite unità **in difesa**. Sebbene suoni ovvio può succedere che il giocatore che ha eseguito l'attacco potrebbe finire con il difendersi contro un'unità contro-carica della cavalleria.

Gli assalti sono eseguiti nelle aree che contengono le unità nemiche. L'operazione di assalto consiste in sette Punti distinti. Ogni Punto deve essere completato prima di passare al successivo. Alcuni Punti verranno saltati se la situazione descritta non è applicabile. Una volta che il Punto è stato completato non è possibile eseguirlo nuovamente durante lo stesso attacco. Una volta che tutti e sette i Punti sono stati completati in un'area, si passa nella successiva area dove c'è un attacco in corso. Si continua così finché tutti gli attacchi sono stati risolti.

ESEMPIO Qui il giocatore Francese usa il leader per attivare due aree che contengono unità di fanteria Francese, che attaccano tutte la stessa area. Tutte le unità eseguono il loro movimento prima dell'attacco.



Ci sono sette Punti nell'azione di attacco. Ogni Punto deve essere completato prima che venga risolto quello successivo. Nella maggior parte dei casi una parte dei Punti non sarà applicabile e potrà essere saltata. I Punti Sono:

- PUNTO 1 - Fuoco di difesa dell'artiglieria**
- PUNTO 2 - Attacco di cavalleria contro cavalleria**
- PUNTO 3 - Attacco di fanteria contro fanteria**
- PUNTO 4 - Attacco di cavalleria contro fanteria**
- PUNTO 5 - Attacco di cavalleria contro artiglieria**
- PUNTO 6 - Attacco di fanteria contro artiglieria**
- PUNTO 7 - Test di controllo della cavalleria**

Ora i Punti saranno spiegati in dettaglio e verranno forniti alcuni esempi di azione di attacco.

PUNTO 1 - FUOCO DI DIFESA DELL'ARTIGLIERIA

Tutte le unità di artiglieria **in difesa** fanno fuoco una volta. Le unità di artiglieria che non sono in piedi possono comunque sparare. Gli unici obiettivi consentiti sono quelle unità nemiche che stanno assaltando. Se c'è una o più unità di fanteria **in attacco** allora l'artiglieria **in difesa** fa fuoco contro di esse usando la prima colonna (distanza zero) della tabella Fuoco di Artiglieria contro Fanteria. Non vengono applicati modificatori relativi al terreno. L'unico modificatore che si può applicare è il modificatore -1 per l'artiglieria Inglese.

Se ci sono solo unità di cavalleria **in attacco** allora ogni unità di artiglieria spara una volta. Un tiro di 5 o 6 ha come risultato un colpo andato a segno. Un colpo andato a segno *stancherà* un'unità *fresca* o eliminerà un'unità *stanca*. Il giocatore che attacca decide come viene assegnato ogni colpo. Notate che un'unità di cavalleria non può ritirarsi per evitare tale colpo, come sarebbe possibile invece per il Fuoco di Schermaglia o il normale Fuoco di Artiglieria.

Il giocatore Francese non può mai usare la Grand Battery in difesa.

PUNTO 2 - ASSALTO DI CAVALLERIA CONTRO CAVALLERIA

Se la forza **in attacco** contiene una o più unità di cavalleria e ci sono una o più unità di cavalleria **in difesa** allora tutte le unità di cavalleria si impegneranno in un attacco l'una contro l'altra. Il giocatore **in attacco** sceglie una delle sue unità di cavalleria con cui caricare. Il giocatore **in difesa** sceglie una delle sue unità di cavalleria con cui contro-caricare. Ogni giocatore tira un dado. Il risultato del lancio può essere modificato, come segue:

Aggiungere uno se l'unità di cavalleria è un'unità della Guardia Imperiale, (blu scuro).

Sottrarre uno se l'unità di cavalleria è stanca.

Sottrarre uno se la cavalleria è Olandese, (arancione).

Sottrarre uno se la cavalleria assalta da un'area adiacente che è una città, una foresta, o un fiume.

Il giocatore con il risultato più alto vince lo scontro. In caso di parità entrambi i giocatori tirano di nuovo, e continueranno a farlo finché non c'è un risultato.

Se l'unità di cavalleria perdente era *fresca* allora diventa *stanca* e si ritira in un'area adiacente, (consultate le regole sulla ritirata).

Se l'unità che perde era *stanca* allora viene eliminata.

Ripetete la procedura finché nell'area rimangono unità di cavalleria che appartengono ad un solo giocatore. Un'unità può essere selezionata ripetutamente per caricare e contro-caricare durante questo Punto.

PUNTO 3 - ATTACCO DI FANTERIA CONTRO FANTERIA

Se le forze che attaccano e quelle che si difendono contengono entrambe unità di fanteria allora si verificherà l'attacco di fanteria contro fanteria.

Tutte le unità di fanteria **in attacco** sparano una volta, usando la tabella Fuoco di Fanteria contro Fanteria.

Prima di iniziare, il giocatore che fa fuoco deve decidere come assegnare ogni cubo di danno presente nell'area tra le sue unità.

La tabella Fuoco di Fanteria contro Fanteria ha solo una colonna. Quando un'unità fa fuoco il giocatore che la controlla tira un dado.

Tabella Fuoco di Fanteria contro Fanteria

Lancio del dado modificato		Modificatori al Lancio di dado
0	-	+1 se l'obiettivo è in formazione quadrato
1	-	+1 se l'obiettivo è Fanteria Inglese
2	M	-1 per ogni 2 cubi danno
3		-1 se il bersaglio è in un Punto strategico in formazione difensiva
4		Un lancio di "6" non modificato infligge sempre almeno 1 cubo danno
5		Tutti i modificatori sono cumulativi.
6+		

Il numero ottenuto può essere modificato, come segue:

Aggiungere uno se una o più unità obiettivo sono in formazione quadrato.

Aggiungere uno se l'unità che fa fuoco è un'unità di fanteria Inglese, (rosso).

Sottrarre uno per ogni due cubi danno assegnati all'unità che fa fuoco.

Sottrarre uno se l'unità che fa fuoco è in formazione quadrato.

Sottrarre uno se tutte le unità obiettivo sono all'interno di un Punto strategico e in formazione difensiva.

I modificatori sono cumulativi.

Un lancio di 6 non modificato infligge sempre almeno un cubo danno.

Tutte le unità di fanteria che non fanno fuoco devono fare un test del morale se il risultato del lancio ha prodotto una "M" o uno o più cubi danno. Un test di morale deve essere fatto anche se non è stato conseguito questo risultato ma i cubi danno sono stati inflitti dal fuoco di artiglieria nel primo passo dell'attacco.

Guardate più avanti per maggiori dettagli sul test di morale.

Se rimangono una o più unità di fanteria **in attacco** nell'area allora queste fanno a loro volta fuoco sulle unità di fanteria **in difesa**, nello stesso modo descritto sopra. Se uno o più colpi sono inflitti, anche le unità di fanteria **in difesa** devono fare un test di morale.

Se rimangono una o più unità di fanteria nell'area allora ripetete di nuovo la procedura descritta sopra, con le unità **in difesa** che fanno fuoco contro le unità **in attacco**, seguita da un possibile test del morale, seguito dalle rimanenti unità **in attacco** che fanno fuoco contro le unità **in difesa**, e poi qualsiasi test del morale che è necessario venga fatto.

Se dopo due fasi di combattimento di fanteria contro fanteria ci sono ancora una o più unità di fanteria **in difesa** nell'area allora tutte le unità di fanteria **in attacco** devono ritirarsi nell'area, o aree, da cui avevano sferrato l'assalto (il giocatore che ne ha il controllo decide dove si ritireranno le

unità sopravvissute). Nota che questo è un tipo di ritirata diverso da quello delle unità che decidono di ritirarsi. Le unità che si ritirano non sono colpite dalla cavalleria **in difesa**. Le unità che si ritirano terminano il movimento in **formazione mobile** (in piedi).

PUNTO 4 - ATTACCO DI CAVALLERIA CONTRO FANTERIA

Se ci sono unità di cavalleria nell'area devono subito attaccare qualsiasi unità di fanteria avversaria. In questo caso, se il combattimento si svolge in un'area di bosco, di città o di fiume tutte le unità di cavalleria devono ripiegare immediatamente.

Ogni unità di fanteria in **formazione difensiva** cambierà automaticamente la propria formazione in formazione quadrato. Posizionate un indicatore quadrato sotto l'unità.

Se precedentemente, durante l'azione di attacco c'erano unità di cavalleria **in difesa** dell'area (cioè si è giocato il Punto 2), allora qualsiasi unità di fanteria posta **in difesa**, ma non in formazione difensiva assume automaticamente la formazione quadrato. Questo non vale per la fanteria che attacca.

Tutte le unità di fanteria **in difesa** fanno fuoco una volta. Un colpo è messo a segno con un lancio che ottenga "6". Ogni colpo a segno *stancherà* un'unità *fresca* o eliminerà un'unità *stanca*.

Notate che il giocatore che ha il controllo della cavalleria non può scegliere di ripiegare piuttosto che ricevere un colpo.

Se una o più unità di cavalleria rimangono nell'area allora tutte le unità di fanteria rimanenti devono fare un test di morale.

Se nell'area rimangono una o più unità dopo aver fatto un test di morale allora tutte le rimanenti unità di cavalleria devono ritirarsi nell'area, o aree, dalle quali hanno attaccato.

Tutte le rimanenti unità di fanteria passano automaticamente alla formazione quadrato e sotto di esse viene posizionato un quadrato, anche quelle che hanno iniziato l'assalto in formazione mobile.

FASE 5 - ATTACCO DI CAVALLERIA CONTRO ARTIGLIERIA

Se unità di artiglieria **in difesa** sono rimaste in un'area che contiene solo unità di cavalleria nemica allora tutte le unità di artiglieria sono eliminate. Questo rappresenta la cavalleria che elimina i serventi dell'artiglieria.

La cavalleria non può eliminare l'artiglieria. Il numero di cubi danno in un'area che contiene solo unità di artiglieria non può mai superare il numero totale di unità di artiglieria al suo interno.

FASE 6 - ATTACCO DI FANTERIA CONTRO ARTIGLIERIA

Se unità di artiglieria **in difesa** sono rimaste in un'area che contiene unità di fanteria nemica allora tutte le unità di artiglieria sono eliminate.

Qualsiasi cubo danno associato alle unità di artiglieria deve essere rimosso. Se le unità di artiglieria **in difesa** non fossero accompagnate da fanteria o cavalleria allora tutte le unità di fanteria **in attacco** dovrebbero fare un test di morale se hanno subito colpi quando l'artiglieria ha fatto fuoco difensivo.

FASE 7 - TEST DI CONTROLLO DELLA CAVALLERIA

Tutte le unità di cavalleria all'interno di un'area in cui si è verificata l'azione di attacco devono tirare un dado per vedere se continuano ad attaccare. Anche le unità di cavalleria che originariamente erano **in difesa** ora devono fare un Test di Controllo della cavalleria.

Controllate ogni unità singolarmente. Tirate un dado per ogni unità e consultate la tabella Controllo della Cavalleria. Fate un riferimento incrociato del colore dell'unità con la fila Prosegue la Carica. Se il risultato del lancio del dado è uguale o più alto del valore nel box allora l'unità deve muove-

re e attaccare in un'area vicina. Il giocatore che ha il controllo dell'unità decide quale area dovrà essere assalita.

Se l'unità non continua ad attaccare non succede nulla ed essa rimane ferma. Se l'unità deve continuare ad attaccare ma non ci sono aree adiacenti occupate dal nemico allora rimane ferma e non attacca. È possibile che un'unità Proseguia la Carica più di una volta.

ESEMPI DI AZIONE DI ATTACCO

Il giocatore Francese ha attivato un'area che contiene due unità di fanteria Francesi. Queste due unità ora stanno attaccando la linea Alleata, come indicato sulla destra. Notate che il giocatore Francese potrebbe aver usato un disco azione rosso per attivare l'area dal momento che entrambe le unità attivate stanno attaccando.



Punto Uno: l'artiglieria Inglese **in difesa** spara una volta. Il lancio ottiene "5" e come risultato infligge un cubo danno (l'artiglieria inglese subisce un modificatore di -1 sul tiro del dado).

Punto Due: viene saltato dal momento che non ci sono unità di cavalleria in entrambi gli schieramenti.

Punto Tre: è applicabile dal momento che nell'area si sta svolgendo l'attacco di un'unità di fanteria contro un'unità di fanteria. Il giocatore **in difesa** deve assegnare cubi danno alle unità di fanteria. Ne assegna uno all'unità Olandese e due all'unità Inglese. Poi spara una volta con ogni unità. Lancia un "4" con l'unità Olandese e un "2" con l'unità Inglese.

L'unità Inglese subisce una penalità di -1 perché ha 2 cubi danno assegnati, però guadagna +1 per essere un'unità di fanteria Inglese. Un cubo danno viene inflitto all'unità Francese. Il giocatore **in attacco** deve ora assegnare i cubi danno alle unità. Decide di assegnare tutti e tre i cubi danno ad una singola unità. Ora deve fare un lancio per il controllo del morale. Entrambe le unità subiscono uno spostamento di una colonna verso destra per il fatto di non essere sostenute da fanteria amica. L'unità con i tre cubi danno tira un "4" che è un risultato "R". Deve ripiegare, fino all'area da cui ha attaccato. Prende con sé tutti i cubi danno assegnati. L'altra unità tira un "4" e supera il test.

Notate che il giocatore francese avrebbe dovuto fare un test di morale anche se entrambe le unità di fanteria non fossero state colpite dal momento che un cubo danno era stato inflitto dall'unità di artiglieria.



Tabella Controllo della Cavalleria

Prosegue la carica se il lancio è:

5+ 5+ 3+ 4+ 6 5+



L'unità di fanteria **in attacco** che sopravvive fa fuoco e tira un "6", che infligge ai difensori due cubi danno. Il giocatore **in difesa** ora deve fare un test sul morale. Deve prima assegnare i cubi danno all'unità. Assegna tre cubi all'unità Olandese e due a quella Inglese. L'unità Olandese ottiene uno spostamento a

sinistra sulla colonna del Test di Morale per il fatto di essere nella stessa area dell'artiglieria. L'unità Inglese ottiene uno spostamento a sinistra per l'artiglieria ed un altro per il fatto di essere un'unità Inglese. L'unità Olandese tira un "1" che è un risultato "R". Si ritira quindi in un'area adiacente insieme ai cubi danno assegnati. L'unità Inglese tira un "5".

L'unica unità Inglese sopravvissuta fa nuovamente fuoco. Tira un "1" che non infligge nessun danno. L'unità **in attacco**

non deve fare un controllo del morale dal momento che non le sono stati inflitti cubi danno.

Il giocatore Francese tira un "6", che infligge un cubo danno al giocatore **in difesa**.

Il difensore fa un controllo del morale e tira un "6", superando il test. Dal momento che questo è il secondo round di combattimento di fanteria e che nell'area c'è ancora un'unità **in difesa** sopravvissuta l'unità **in attacco** deve ritirarsi.

Tutti i Punti seguenti vengono saltati poiché non sono validi. L'azione di attacco si è ora risolta.



In questo esempio un'unità di cavalleria francese e un'unità di fanteria francese attaccano assieme.



Punto Uno: l'artiglieria Inglese spara una volta contro la fanteria Francese. Infligge un cubo danno contro la fanteria che attacca.

Passo Due: le unità di cavalleria Francesi e Inglese combattono una contro l'altra. Entrambi i giocatori tirano un dado. Il giocatore Inglese tira un "4" mentre quello Francese tira un "6". L'unità di cavalleria inglese diventa stanca e si ritira nell'area adiacente, in direzione di Mont St. Jean.

Passo Tre: la fanteria Francese inizia un combattimento con la fanteria Inglese. La fanteria Inglese subirà uno spostamento di una colonna a destra dal momento che è stata attaccata da una forza congiunta. Comunque, ottiene anche due spostamenti a sinistra per essere con un'unità di artiglieria e per essere un'unità Inglese. Nel combattimento che segue l'unità Francese è costretta a ritirarsi.

Passo Quattro: dal momento che nell'area c'è un'unità di cavalleria Francese, questa deve attaccare la fanteria Inglese. L'unità di fanteria fa fuoco una volta contro l'unità di cavalleria. Tira un "6" che stanca l'unità. Comunque, la cavalleria attaccherà ancora. L'unità di fanteria assume la formazione quadrato. Anche se fosse stata in formazione mobile all'inizio dell'attacco sarebbe stata in grado di cambiare formazione visto che nell'area c'era un'unità di cavalleria amica.

La fanteria fa un controllo di morale e tira un risultato "R". Dal momento che è stata attaccata dalla cavalleria questo risultato diventa un "E" e l'unità viene eliminata, assieme ad ogni cubo danno nell'area.

Passo Cinque: l'unità di cavalleria Francese metterà in fuga gli uomini dell'artiglieria che provvedono alle armi da fuoco, il che significa che un cubo danno viene posizionato nell'area.

Il Passo Sei viene saltato.

L'unità di cavalleria francese è ancora nell'area e non ha più unità da attaccare. Il giocatore Francese deve prima tirare un dado per vedere se l'unità continua ad attaccare. Tira un "2" che significa che l'unità non continua ad attaccare. Rimane nell'area.



In questo esempio un'unità di cavalleria Francese attacca in un'area che contiene due unità di cavalleria Inglese, una delle quali è stanca. L'unico Punto coinvolto è cavalleria contro cavalleria. Il giocatore Francese deve impegnare la sua sola unità. Il giocatore Inglese decide di contrattaccare con la sua unità fresca. Entrambi i giocatori tirano un dado. Il giocatore Francese tira il valore più alto e l'unità Inglese diventa stanca e si ritira. L'unità di cavalleria Francese ora attacca la rimanente unità di cavalleria Inglese stanca. Sebbene l'unità Inglese subisca un modificatore di -1 al lancio del dado per il fatto di essere stanca tira un totale più alto rispetto all'unità di cavalleria Francese. L'unità Francese diventa stanca e deve ritirarsi nell'area da cui ha sferrato l'assalto, l'unità di cavalleria Inglese deve ora controllare per verificare se continua ad attaccare. Tira un "6" che significa che deve attaccare in un'area adiacente occupata dal nemico. Decide di attaccare l'unità di cavalleria Francese. Questo avrà come risultato un ulteriore combattimento cavalleria contro cavalleria.

Test di morale

Solo le unità di fanteria devono verificare il morale. I test del morale saranno eseguiti quando la fanteria è coinvolta in azioni di attacco.

Un'unità di fanteria potrebbe essere costretta a ritirarsi oppure essere eliminata come risultato del suo test di morale. Ogni volta che è richiesto un test di morale, deve essere tirato un dado per ogni unità di fanteria, all'interno dell'area, che appartiene allo schieramento al quale è richiesto di fare il test. Si deve fare un singolo test ogni unità, anche se il danno è stato inflitto sia da fuoco di artiglieria che di fanteria.

Prima che sia fatto ogni lancio di dado il giocatore che sta effettuando il test di morale deve per prima cosa assegnare i cubi danno alle sue unità di fanteria. Il numero di cubi che vengono assegnati ad un'unità determinano quale colonna della tabella Test di Morale sarà usata.

Comunque, questo potrebbe essere modificato dalle circostanze dello scontro. La colonna a cui fare riferimento sarà spostata a sinistra o destra in base ai modificatori indicati più avanti. È importante ricordare che questi modificatori si applicano alla colonna usata, non al lancio del dado. Un'unità che non ha nessun cubo danno deve comunque fare una verifica del morale.

La più lontana colonna in cui ci si può spostare a destra è la colonna "6". Ogni ulteriore spostamento a destra non viene applicato. La più lontana colonna in cui ci si può spostare a sinistra è la colonna "0". Ogni ulteriore spostamento a sinistra non viene applicato.

Test di morale - Spostamenti a destra

Attacco dalla cavalleria - Se un'unità sta facendo una verifica del morale a causa di un attacco della sola cavalleria allora subirà uno spostamento di tre colonne verso destra. Questo spostamento non viene applicato se l'unità è contrapposta sia a cavalleria e fanteria.

Senza supporto - Se l'unità non ha unità di fanteria alleate in due diffe-



renti aree adiacenti allora viene considerata senza supporto e subisce lo spostamento di una colonna a destra. Se un'unità è in un'area che è ai bordi del tabellone allora deve solo essere vicina un'area che contiene due unità di fanteria alleate per essere supportata.

Landwehr - Se l'unità è Landwehr, (grigio chiaro), è necessario uno spostamento di una colonna a destra.

In boschi o città - Se l'unità è in boschi o città allora si sposta di una colonna a destra. Notate che questo modificatore riguarderà sia chi è in difesa che chi attacca. Il modificatore non è valido per le unità che hanno il vantaggio di un Punto strategico.

Attacati dalla Guardia Imperiale - Se una o più delle unità avversarie è fanteria della Guardia Imperiale, ed è parte della forza che attacca, è necessario uno spostamento di una colonna a destra.

Contrapposti ad una forza combinata e non in un Punto di strategico

Se la forza che si contrappone consiste di fanteria e cavalleria è necessario uno spostamento di una colonna a destra. Il modificatore si applica solo se la cavalleria può fisicamente caricare la fanteria **in difesa**. La fanteria in un Punto strategico non subisce questo modificatore negativo.

Verifica del morale - Spostamenti a sinistra

Quadrato contro Cavalleria - Se l'unità è in formazione quadrato ed è attaccata dalla cavalleria allora si sposta di sei colonne a sinistra. Notate che questo modificatore è applicato in aggiunta allo spostamento a destra determinato dalla cavalleria che carica la fanteria; ne risulta uno spostamento di tre colonne verso sinistra. Questo spostamento si applica solo se l'unità di fanteria è attaccata unicamente dalla cavalleria.

Inglese o Guardia Imperiale - Tutti le unità Inglesi, (rosso), e della Guardia Imperiale Francese, (blu scuro), si spostano di una colonna a sinistra, sia che siano la forza **in attacco** o **in difesa**.

Con Artiglieria - Se ci sono una o più unità di artiglieria nell'area allora il giocatore **in difesa** ottiene lo spostamento di una colonna a sinistra. Ricorda che la forza che attacca non può mai beneficiare di questo modificatore.

In un Punto strategico e in formazione difensiva - Se l'unità **in difesa** ha il vantaggio di un Punto strategico allora beneficerà di uno spostamento a sinistra da uno a tre colonne, in base al modificatore indicato nell'area. Un'unità **in difesa** ottiene il beneficio del Punto strategico solo se è in **formazione difensiva**.

ESEMPIO: L'unità Olandese è supportata, ha un'unità Tedesca in un'area adiacente ed è in un'area al limite del tabellone. L'unità Tedesca è supportata dal momento che ha due unità alleate nelle aree adiacenti. L'unità Inglese è senza supporto.

Risultati della verifica del morale

Tirare un dado per ogni unità e consultate la colonna corretta.

Una casella vuota significa nessun effetto.

Una "R" significa ritirata. L'unità deve ritirarsi immediatamente. Vedere sotto per le regole della ritirata. Un risultato "R" diventerà un risultato "E" se sono presenti nell'area unità di cavalleria nemiche.

Se l'unità sta difendendo un Punto strategico allora qualsiasi risultato "R" è convertito in un cubo danno per l'unità, che non si ritirerà mai dal Punto strategico.

Una "E" significa eliminato. L'unità è eliminata e deve essere rimossa immediatamente dal tabellone, insieme ai propri cubi danno.

Tabella del Test di Morale della fanteria

Sposta a destra per ognuno di questi:			Cubi Danno								Sposta a sinistra per ognuno di questi:		
				<0	1	2	3	4	5	6>			
Assaltato da cavalleria	3	▶	1	R	R	R	E	E	E	E	◀ 6	Quadrato contro cavalleria	
Senza supporto	1	▶	2			R	R	E	E	E	◀ 1	Inglese o Guardia Imperiale	
Landwehr	1	▶	3				R	E	E	E	◀ 1	In difesa con Artiglieria nell'area	
In Bosco o in Città*	1	▶	4					R	E	E	◀ X	In Punto strategico e form. difensiva	
Assaltato da Fant. Guardia Imperiale	1	▶	5						E	E	X = valore nel box del Punto Strategico		
Contro forza combinata non in Punto Strategico	1	▶	6						R	E			
			R = ritirata E = eliminata										
			R diventa E se c'è cavalleria nemica nell'area										
			R diventa 1 cubo danno ad un unità in un Punto strategico										

* La fanteria che difende un Punto strategico non subisce le penalità del Bosco

* La fanteria che difende un Punto strategico non subisce le penalità del Bosco

Cose utili da sapere - parte tre

Il totale del danno inflitto su unità di fanteria viene registrato con i cubi danno.

Il giocatore Francese usa i cubi danno blu. Il giocatore Alleato usa i cubi danno rossi per le unità degli alleati non-prussiani e i cubi neri per le unità Prussiane.

In alcune fasi del gioco il giocatore avrà bisogno di assegnare cubi danno a unità di fanteria nella stessa area. Avrà bisogno di farlo quando unità di fanteria si spostano dall'area, quando unità di fanteria fanno fuoco in azioni di attacco, e quando unità di fanteria devono fare i test di morale. Spetta al giocatore che controlla le unità di fanteria decidere come assegnare i cubi danno ogni volta che è richiesto. Il modo in cui vengono assegnati in un certo momento del gioco non ha effetti su come possono essere assegnati in altri momenti, quindi solo perché hai assegnato due cubi danno ad un'unità di fanteria in un certo momento, non significa che più avanti non potrai assegnare quei cubi danno ad una diversa unità.

In ogni caso il modo in cui i cubi danno vengono assegnati alle unità di fanteria è lo stesso. Il giocatore che ha il controllo di un'unità può assegnarle al massimo cinque cubi danno. Tutti i cubi danno devono essere assegnati alle unità di fanteria.

Sei cubi danno elimineranno un'unità di fanteria. Se il numero totale dei cubi danno in un'area rendesse impossibile assegnare cinque o meno cubi danno ad ogni unità allora un'unità di fanteria dovrà essere rimossa e sei cubi danno dovranno essere rimossi dall'area. Ora provate ancora ad assegnare i cubi danno. Notate che è possibile per un'unità essere eliminata da fuoco di schermaglia o fuoco di artiglieria schierata se nell'area ci sono sufficienti cubi danno, cioè non dovete aspettare l'assegnazione di uno dei cubi danno per eliminare un'unità.

I cubi danno non possono mai essere assegnati ad unità di artiglieria se ci sono unità di fanteria nell'area. I cubi danno non possono mai essere assegnati ad unità di cavalleria o a leader.

I cubi danno possono essere spostati usando l'azione di Rinforzare.

Se un giocatore che deve posizionare cubi danno si accorge che non ha abbastanza scorte disponibili allora deve eliminare almeno un'unità dal tabellone. Assegna i cubi nell'area da cui l'unità verrà eliminata. Rimuove poi l'unità e i cubi. I cubi danno ritorneranno nella scorta disponibile, da dove possono essere riposizionati sul tabellone.

ESEMPIO: Il giocatore Francese desidera spostare una delle due unità di fanteria mostrate qui. L'area contiene tre cubi danno. Può assegnarli tutti ad un'unità o dividerle, assegnandone due ad un'unità e una all'altra unità. Decide di assegnarle tutte tre all'unità che si sta spostando. Sposta l'unità e tre cubi danno con lei.

Nessuno dei cubi danno può essere assegnato all'unità di artiglieria nell'area.



Ritirate

Se un'unità che attacca deve ritirarsi allora deve farlo verso l'area da cui ha iniziato l'assalto. Se più unità hanno attaccato da differenti aree allora il giocatore che ha il controllo decide in quale delle due aree le unità deve ritirarsi. Un'unità di cavalleria si ritira nell'area adiacente all'area da cui ha attaccato, non nell'area da cui ha iniziato l'attacco.

Se un'unità Francese **in difesa** deve ritirarsi allora deve ritirarsi verso Rossomme. Se un'unità Alleata non-prussiana **in difesa** deve ritirarsi allora deve ritirarsi verso Mont St. Jean.

Un'unità **in difesa** Prussiana dovrebbe ritirarsi verso una delle tre aree di ingresso. Se c'è più di un'area in cui ci si può ritirare allora spetta al giocatore che ha il controllo dell'unità scegliere in quale area ritirarsi.

Un'unità non può ritirarsi in un'area occupata dal nemico. Un'unità non può ritirarsi oltre il bordo del tabellone. Un'unità può ritirarsi da un'area di ingresso alla casella "Delayed", ma solo se non è un'unità Francese.

Se un'unità non può ritirarsi allora viene eliminata. Un'unità può ritirarsi e infrangere la regola del limite dell'area (*Vedi: Cose utili da sapere: Parte Due*). Un'unità di fanteria in ritirata porterà con sé i cubi danno assegnate quando ha fallito nelle verifiche del morale, non è possibile assegnare ad un'unità più cubi danno semplicemente per rimuoverli dall'area.

Un leader può scegliere di accompagnare qualsiasi unità che si ritira, anche un'unità di cavalleria.

AZIONE Cambio di formazione

Un disco verde permette di eseguire un'azione di cambio di formazione ad ogni unità di fanteria e artiglieria nell'area attivata. La cavalleria ed i leader non cambiano mai formazione.

AZIONE Rinforzare

Un disco azione verde permette al giocatore di spostare un cubo danno da un'area ad un'area adiacente che contiene almeno un'unità di fanteria amica. Un cubo danno francese, (blu), deve essere spostato in un'area che contiene almeno un'unità di fanteria Francese, che potrebbe anche essere un'unità di Guardia Imperiale. Un cubo danno rosso deve essere spostato in un'area che contiene un'unità di fanteria di Alleati non-prussiani, che potrebbe essere un'unità Inglese, Tedesca o Olandese. Un cubo danno nero deve essere spostato in un'area che contiene un'unità Prussiana, che potrebbe essere sia fanteria di linea, sia Landwehr. L'area da cui il cubo viene spostato non deve contenere unità di fanteria, potrebbe cioè essere rimosso solo da un'area che contiene artiglieria.

AZIONE Non fare nulla

Un giocatore può scegliere di non fare nulla, ma deve comunque spendere un disco azione verde. Se non gli rimangono dischi verdi allora può spendere uno rosso o viola e scegliere comunque di non fare nulla.

Leaders

Ogni schieramento ha un certo numero di unità leader. I Francesi iniziano la battaglia con quattro leader. Gli Alleati iniziano la battaglia con due leader. Due leader extra Prussiani entreranno sul tabellone come parte delle forze Prussiane.

Un leader permette ad un giocatore di raddoppiare l'effetto di un disco azione. Se un disco azione è utilizzato per attivare un leader, quello stesso leader potrà attivare le unità in due aree. Può attivare l'area in cui si trova e/o qualsiasi area adiacente. Volendo un leader può anche attivare la stessa area due volte. Anche se un leader può attivare un'area che contiene un altro leader, il che potrebbe permettere a quest'altro leader di muoversi/attaccare, un leader non può mai direttamente attivare un altro leader per permettergli poi attivare ulteriori aree, cioè il numero massimo di aree che possono essere attivate da un disco di azione è sempre due.

Se un disco verde viene utilizzato per attivare un leader poi ognuna delle aree attivate può compiere azioni differenti.

Se viene utilizzato un disco rosso per attivare un leader, poi il leader potrà solo compiere azioni di Assalto con le unità nelle aree attivate.

Se viene utilizzato un disco viola per attivare un leader, allora le uniche azioni che possono essere compiute nelle aree attivate sono azioni di Movimento di Riserva.

Se un leader attiva due aree che svolgono entrambe azioni di Assalto allora tutti i movimenti di tutte le unità che attaccano devono essere completati prima che gli attacchi siano conclusi.

Similmente, se un'area è attivata due volte, qualsiasi azione non di Assalto deve essere completata prima che qualsiasi azione di Assalto possa avvenire. Non è possibile attivare un'area per eseguire un Assalto, per poi vedere il risultato dell'attacco, e poi attivare l'area di nuovo per eseguire un altro Assalto.

Dopo che un leader è stato attivato viene appoggiato su un lato e si considera "usato". Dal momento che c'è più di un round di azione per ogni turno è possibile per un leader essere "usato" più di una volta in un turno.

Un leader può sempre muoversi/attaccare con unità che si muovono dalla stessa area, anche se lo stesso leader non è stato attivato per spostare queste unità. Un leader può scegliere di ritirarsi insieme alle unità sue alleate, inclusa la cavalleria.

Un leader non può mai terminare il suo spostamento nella stessa area di un altro leader dello stesso colore.

Ai fini del calcolo del limite di unità combattenti all'interno di un'area, un leader non viene contato. Se un leader finisce in un'area che contiene solo unità nemiche allora viene eliminato. Se un leader fosse in un'area che conteneva unità di artiglieria amiche che sono state attaccate e sconfitte allora potrà ritirarsi in un'area adiacente. Le unità leader non ritornano mai sul tabellone una volta che sono state eliminate.

All'inizio di ogni nuovo turno di azione del giocatore tutti i leader vengono posizionati in piedi.

Un leader Inglese può attivare unità Inglesi, Olandesi e Tedesche. Non può attivare unità Prussiane.

Un leader Prussiano può attivare unità Prussiane, inclusi i Landwehr. Non può attivare unità Inglesi, Olandesi e Tedesche.

Se un leader Francese viene utilizzato per eseguire il fuoco della Grand Battery, attivando due aree, questa azione conta come un singolo utilizzo, quindi solo un cubo viene rimosso dalla casella della Grand Battery. Comunque, se un leader viene utilizzato per attivare la stessa area due volte, e utilizza il fuoco della Grand Battery in ogni attivazione, in questo caso conterebbe come due utilizzi.



ESEMPIO: il leader sopra può essere usato in numerosi modi. Potrebbe essere usato per attivare entrambe le aree che contengono solo artiglieria, che potrebbe poi fare fuoco. Richiederebbe l'uso di un solo cubo della Grand Battery per permettere ad entrambi i gruppi di artiglieria di raddoppiare il numero del tiro del dado.

Potrebbe anche essere usato per spostare le due unità di fanteria verso le posizioni nemiche come una attivazione, e poi attivarle di nuovo, con questa sarebbero due aree attivate.



Effetti del terreno

Ci sono otto differenti tipi di terreno, ognuno dei quali può avere effetti sul movimento, sul combattimento e sulla linea di vista.

Terreno aperto

Non ha effetti né su movimento, né sul combattimento.



Avvallamento

Non ha effetti su movimento, né sul combattimento. Ha effetto sulla linea di vista.

Un'unità in un'area Avvallamento non bloccherà la linea di vista di qualsiasi unità di artiglieria che fa fuoco da un'area che non sia di Avvallamento.



Punti strategici

Ci sono tre Punti strategici, indicati da un bordo nero e spesso. Questi sono, Hougoumont, La Haye Sainte, e Papelotte & Smohain. Ogni Punto strategico contiene una casella che indica il numero massimo di unità di fanteria che possono beneficiare del vantaggio conferito dal Punto strategico e il numero di spostamenti a sinistra (in colonne) da fare nel caso di un test di morale effettuato dai difensori.



Pensate al Punto strategico come ad un'area all'interno di un'altra area. Un'unità di fanteria può beneficiare di un Punto strategico solo se è in **formazione difensiva**. Artiglieria e cavalleria non possono mai beneficiare di un Punto strategico. Se un'unità di fanteria è in **formazione mobile** allora non riceve nessuno dei benefici del Punto strategico.

Se il numero delle unità di fanteria **in difesa** in un Punto strategico eccede la capienza indicata in quel Punto strategico allora il giocatore che le controlla deve indicare quali delle sue unità beneficiano del Punto strategico.

Se l'artiglieria è presente nell'area di un Punto strategico e l'area viene attaccata, il giocatore **in difesa** deve dichiarare se qualche unità di fanteria è disposta a rinunciare ai benefici del Punto strategico per proteggere l'artiglieria. Se nessuna unità di fanteria protegge l'artiglieria, dopo il primo round di combattimento fanteria contro fanteria se rimane nell'area qualsiasi unità che stia attaccando questa eliminerà automaticamente tutte le unità di artiglieria.

La fanteria che ha il beneficio del Punto strategico non può essere caricata dalla cavalleria, né subisce alcun modificatore negativo al test di morale se viene attaccata da una forza combinata. La cavalleria può comunque caricare la fanteria che nell'area non ha il beneficio del Punto strategico. Se la cavalleria la sconfigge, dovrà ritirarsi come se non avesse sconfitto la fanteria nel Punto strategico. La fanteria nel Punto strategico è comunque in grado di fare fuoco sulla cavalleria.

Un Punto strategico può anche contenere terreni, come un bosco o un fiume. Tutti i modificatori applicabili al fuoco di artiglieria sono cumulativi, per esempio l'artiglieria che fa fuoco sulla fanteria ad Hougoumont subirà un modificatore da -2 per il Punto strategico e di -2 il bosco. Il modificatore per il Punto strategico si applica solo se tutta la fanteria **in difesa** ha il beneficio del Punto strategico. La stessa regola si applica per il fuoco di fanteria contro fanteria, tutte le unità di fanteria **in difesa** devono avere il beneficio del Punto strategico per ricevere il modificatore difensivo.

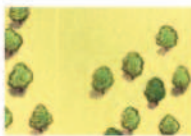
I modificatori del fuoco fanteria contro fanteria sono cumulativi dal momento che l'unico modificatore del terreno è quello per il Punto strategico.

I modificatori dello spostamento di colonna per il test di morale non sono cumulativi per le unità di fanteria. Se un'unità di fanteria ha il beneficio dato dal modificatore del Punto strategico allora non applica nessun altro modificatore per il terreno, come quello conferito dai boschi. Le unità **in attacco** subirebbero comunque uno spostamento di colonna verso destra a causa del bosco.

Un Punto strategico blocca la linea di vista.

Boschi

Tutte le unità di fanteria (**in difesa** o **in attacco**), coinvolte nell'azione di combattimento in un'area boschiva subiscono lo spostamento di una colonna verso destra quando effettuano un test di morale.



I Boschi bloccano la linea di vista per il fuoco di artiglieria. L'artiglieria può comunque fare fuoco in un'area boschiva, ma subirà un modificatore di -2 al lancio del dado.

Un'unità di cavalleria deve terminare il movimento non appena entra in un'area boschiva. La cavalleria non può caricare in un'area boschiva. La cavalleria che attacca direttamente da un'area boschiva, che sta quindi attaccando un'area adiacente, subisce un modificatore al lancio di -1 se si impegna in combattimento con cavalleria nemica. Se la fanteria attacca la cavalleria in un'area boschiva allora la cavalleria deve ritirarsi.

Città

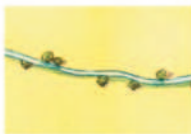
Tutte le unità di fanteria subiscono lo spostamento di una colonna a destra nel test di morale, sia che siano **in difesa** o **in attacco**.



Il fuoco di artiglieria subisce un modificatore del dado di -2 per il fatto di fare fuoco in una Città. Una Città blocca la linea di vista, sebbene l'artiglieria possa comunque sparare al suo interno. L'artiglieria che fa fuoco da una Città non è ostacolata dalla Città stessa. Un'unità di cavalleria deve terminare il movimento non appena entra in un'area di Città. La cavalleria non può caricare in una Città. Se la cavalleria carica da un'area di città in un'area adiacente, subisce un modificatore di -1 al lancio del dado in qualsiasi combattimento contro la cavalleria nemica. Se la fanteria attacca la cavalleria in una Città, la cavalleria è costretta a ritirarsi.

Fiume

Un'area che contiene un Fiume viene considerata paludosa. L'artiglieria subisce un modificatore del dado di -1 quando fa fuoco verso un'area che contiene un fiume. L'artiglieria non può fare fuoco da un'area di fiume. Un'unità di cavalleria deve terminare il movimento non appena entra in un'area di Fiume. La cavalleria non può attaccare un'area di Fiume. La cavalleria che attacca un'area adiacente, partendo da un'area di Fiume, subisce un modificatore di -1 al lancio del dado se inizia un combattimento contro la cavalleria nemica. Se la fanteria attacca la cavalleria presente un'area di Fiume quest'ultima è costretta a ritirarsi.



Crinali

Ci sono due Crinali sulla mappa. Il più importante è quello che corre lungo il fronte della linea Alleata.

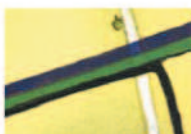
I Crinali hanno effetto sulla visuale per il fuoco di artiglieria. Se l'unità di artiglieria è nella stessa area delimitata dal Crinale allora non è influenzata. Non subisce il modificatore di -2 al lancio del dado, e la sua linea di vista non viene bloccata.



Se l'unità di artiglieria fa fuoco attraverso il Crinale e non è in un'area che adiacente dalla linea che lo delimita allora subirà un modificatore di -2 al lancio del dado per il fatto di fare fuoco in un'area di Crinale. L'artiglieria non può fare fuoco in aree oltre il Crinale.

Strada infossata

C'è una strada infossata che corre lungo il fronte delle linee Alleate. Anche se la strada corre lungo il Crinale e tra le aree viene considerata come parte del lato Crinale rivolto verso gli Alleati.



La Strada infossata influisce solo sul fuoco di artiglieria. Se l'artiglieria sta sparando alla fanteria in un'area che contiene parte della strada infossata, subisce un modificatore di -1 al lancio del dado. Questo modificatore si applica solo se la linea di vista incrocia il lato dell'area delimitata dalla Strada infossata.

I Prussiani

L'esercito Prussiano inizierà ad apparire sul campo di battaglia dalle **3pm** in avanti. All'inizio di ogni turno, iniziando dalle **3pm**, il giocatore Alleato tira un dado per vedere quante unità Prussiane possono entrare. Un lancio che ottiene "1" è sempre considerato come un "2", quindi la serie dei possibili risultati varia tra "2" e "6".

Le unità Prussiane devono essere sistemate in ordine sul display Prussiano. Il giocatore Alleato inizia con il prendere le unità all'estrema sinistra. Prenderà un numero di unità Prussiane, andando da sinistra a destra, uguale al valore ottenuto con il dado.

Ci sono tre aree di ingresso, due sono contrassegnate con "A", e una con "B". Le prime serie di Prussiani hanno un "A" all'inizio della linea. Questo significa che devono essere posizionate in uno degli ingressi contrassegnati come "A". Il gruppo finale di Prussiani ha una "B" alla sua sinistra, il che significa che devono essere posizionati nell'ingresso contrassegnato con "B".

I Prussiani possono eccedere nel limite delle unità nell'area nelle loro aree di ingresso. Solo alla fine del suo primo turno di azione il giocatore Alleato subirà le penalità per aver superato questo limite.

Il giocatore Alleato può scegliere di non schierare alcune unità e metterle nella casella "Delayed". Qualsiasi unità che si trova in questa casella può essere posizionata in qualsiasi ingresso in turni successivi, in base a quando il giocatore Alleato desidera utilizzarla. Queste unità possono essere schierate in aggiunta a quelle ottenute con il tiro del dado. È anche possibile spostare unità dalla casella "Delayed" usando un'azione di movimento. Queste unità possono essere spostate in una qualsiasi area di ingresso.

Le unità nella casella "Delayed" possono Assaltare in un'area di ingresso, se questa è occupata da unità Francesi. Questa manovra richiede un disco azione, lo stesso di un'azione di Assalto standard. Se un'unità Prussiana deve ritirarsi da un'area nemica allora si ritirerà nella casella "Delayed".

Le unità nella casella "Delayed" può anche usare il Fuoco di Schermaglia per fare fuoco sulle unità Francesi nelle aree di ingresso. Il fuoco di artiglieria non può essere fatto dal momento che questa è un'area troppo boschiva per permettere una visuale chiara.

Alle unità Prussiane è concesso di ritirarsi nella casella "Delayed".

Le unità Francesi non possono mai entrare nella casella Delayed. La fanteria Francese può fare fuoco nella casella Delayed durante la fase Fuoco di Schermaglia.

Condizioni di vittoria

Alla fine di ogni turno entrambi i giocatori dovrebbero controllare per vedere se hanno raggiunto le loro condizioni di vittoria. In alcuni casi ogni parte deve calcolare le sue perdite. Il totale delle perdite consiste in tutte le unità eliminate di fanteria, artiglieria, e leader. Le unità di cavalleria eliminate non contano mai per il totale delle perdite. Un'unità eliminata conta come una perdita, con l'eccezione dell'unità della fanteria della Guardia Imperiale Francese, che conta come due perdite.

Il giocatore Francese è dichiarato vincitore se una o più unità di fanteria Francese sono nella città di Mont St. Jean, o se il giocatore Francese ha inflitto tredici o più perdite alle forze Alleate, (senza calcolare le perdite Prussiane).

Il giocatore Alleato viene dichiarato vincitore se una o più unità di fanteria Alleate, (inclusi i Prussiani), si trovano nell'area contrassegnata come Rossomme, oppure ha inflitto sedici o più perdite al giocatore Francese.

Se entrambe le parti raggiungono le loro condizioni per la vittoria nello stesso momento allora lo schieramento che ha inflitto più perdite all'altro è il vincitore.

Il gioco finirà automaticamente alla fine del turno **8pm**. Se nessuno dei due schieramenti ha raggiunto le proprie condizioni di vittoria allora il giocatore Alleato viene dichiarato il vincitore.

Scheda di aiuto del giocatore

Sequenza del Turno

1. Prendere i dischi azione

Francesi

Alleati

8

5 +3

4

2 +2

2

0 +2

Il giocatore Alleato prende dischi extra dalle 4pm in avanti.

2. Prussiani

Saltate questa fase nei primi tre turni. Dalle 3pm in avanti tirate un dado da sei per vedere quante unità Prussiane arrivano. Il risultato minimo è "2". Posizionate nelle aree di ingresso indicate, "A" o "B".

3. Fuoco di schermaglia

Gli Alleati fanno fuoco per primi, poi i Francesi. Tirate un dado da sei per ogni unità di fanteria che può sparare verso un'unità nemica vicina. Con "6" si mette a segno un colpo. Preferenza di obiettivo e risultati del fuoco: *fanteria: 1 cubo danno cavalleria stanca o ritirata artiglieria: 1 cubo danno.*

4. Sequenza delle azioni

Vedere la tabella Sequenza delle Azioni sulla destra.

5. Cambi di formazione

Il giocatore Alleato, poi il giocatore Francese, può cambiare la formazione delle sue unità di fanteria e artiglieria.

6. Verificare le condizioni per la vittoria.

Il giocatore Alleato vince se ha una o più unità di fanteria a Rossomme o ha inflitto sedici o più perdite al giocatore Francese. Il giocatore Francese vince se ha una o più unità di fanteria a Mont St. Jean o ha inflitto tredici o più perdite alla parte non-prussiana dell'esercito Alleato.

7. Fine del turno

Spostare l'indicatore del turno di uno spazio. Rimuovere tutti i dischi di azione dalle caselle Ordine e iniziare un nuovo turno. Il gioco finirà alla fine del turno 8pm. Lo schieramento che ha inflitto la maggioranza delle perdite vincerà, anche se il giocatore Francese deve aver inflitto almeno tredici perdite alle forze Alleate non-prussiane.

4. Sequenza delle azioni del giocatore

Iniziativa: il giocatore Francese ha l'iniziativa fino alle 7pm. Il giocatore Alleato prenderà l'iniziativa se il giocatore Francese non controlla uno dei tre Punti strategici.

Il giocatore non attivo estrae una tessera dal sacchetto e la tiene nascosta. Questo determina quante azioni potrà svolgere il giocatore attivo.

Il giocatore attivo può cambiare le formazioni delle sue unità di fanteria ed artiglieria

Il giocatore attivo esegue le azioni finché gli viene detto di fermarsi dal giocatore non-attivo o non ha più dischi azione rimanenti.

Spostare i dischi azione dalla casella "Azioni usate in questo turno" alla casella "Azioni usate in turni precedenti". Rimettete la tessera nel sacchetto.

Scambiatevi i ruoli: il giocatore non-attivo diventa il giocatore attivo se ha dischi azione verdi rimanenti, altrimenti questa fase si conclude.

Azioni

Un disco azione attiva tutte le unità in un'area. Tutte le azioni possono essere eseguite con la spesa di un disco verde. Un disco rosso permette solo che venga sferrato un Assalto. Un disco viola permette solo che venga eseguita un'azione Movimento di riserva. Attivare un leader ti permette di attivare due aree. Il disco usato per attivare un leader limiterà anche le azioni che possono essere eseguite da entrambe le aree attivate.

Movimento a distanza ravvicinata

Potete muovere alcune o tutte le unità nell'area attivata. Fanteria e artiglieria possono spostarsi di un'area. La cavalleria può spostarsi di una o due aree. Un leader può spostarsi fino a tre aree, (può spostarsi sia che sia in piedi o no e il movimento non cambia la sua condizione). I leader non possono concludere il movimento nella stessa area di un altro leader. Un'unità di artiglieria alla fine di un movimento deve essere appoggiata sul lato. Un'unità di artiglieria sul lato può comunque muoversi, ma può sparare solo **in difesa**. Potete eccedere i limiti di unità dell'area durante il movimento (tre unità più un leader). Non potete entrare in un'area occupata dal nemico.

Movimento di riserva

Potete muovere alcune o tutte le unità nell'area attivata. Tutte le unità in movimento possono spostarsi del doppio rispetto alla loro normale velocità di movimento, (vedere sopra). In nessun momento nello spostamento un'unità in movimento può essere vicina ad un'unità nemica, inclusa l'area da cui si sposta. Valgono tutte le altre regole per il movimento descritte sopra.

Fuoco di artiglieria

Potete fare fuoco con tutte le unità di artiglieria di un'area. L'artiglieria ha una portata di tiro di tre aree. Il giocatore Francese può usare il fuoco della Grand Battery. Questo permette ad ogni unità di tirare due dadi da sei invece di uno. Potete usare la Grand Battery solo sei volte durante il gioco, (rimuovete un cubo dalla casella Grand Battery per indicarne l'utilizzo).

Assalto

Potete spostare della loro capacità di movimento alcune o tutte le unità di fanteria e cavalleria attivate. Devono concludere il movimento in un'area occupata dal nemico, dove si verificherà il combattimento. L'artiglieria non può assaltare. Un leader può accompagnare le unità all'attacco.

Cambio di formazione

Potete cambiare la formazione di alcune o tutte le unità nell'area attivata. Le unità di fanteria possono cambiare da **formazione mobile**, (in piedi), a **formazione difensiva** (su un lato), o vice versa. Le unità di artiglieria possono essere posizionate in verticale, permettendo loro di fare fuoco offensivamente. Le unità di cavalleria non possono mai essere rimesse in piedi.

Rinforzo

Potete spostare un cubo danno da un'area ad un'area adiacente che contiene un'unità di fanteria. Un cubo danno Francese può essere spostato ad una qualsiasi area che contiene qualsiasi unità di fanteria Francese. Un cubo rosso Alleato può essere spostato in una qualsiasi area che contiene un'unità di fanteria Alleata non-prussiana. Un cubo danno nero può essere spostato in una qualsiasi area che contenga un'unità di fanteria Prussiana.

Non fare nulla

Non fate nulla, ma dovete comunque spendere un disco azione verde o un disco rosso/viola se tutti i dischi verdi sono stati consumati.

Effetti del Terreno

Terreno aperto - nessun effetto sul movimento o sulla visuale.

Avvallamento - nessun effetto sul movimento ma potrebbe influenzare la visuale. L'artiglieria che spara da un terreno che non sia di Avvallamento non avrà la linea di vista bloccata da unità o da terreni che si trovano interposti in un Avvallamento. Le unità in un Avvallamento avranno comunque la linea di vista bloccata da unità o terreni all'interno di un Avvallamento.

Punti strategici - Ci sono tre Punti strategici, Hougomont, La Haye Sainte, e Papelotte & Smohain. La casella nell'area indica quante unità di fanteria possono beneficiare del Punto strategico. Un'unità di fanteria deve essere in **formazione difensiva** per beneficiarne. L'artiglieria subisce un modificatore di -2, la fanteria che attacca subisce un modificatore di -1. La fanteria in difesa ottiene un modificatore di spostamento del morale come indicato nella casella, (da una a tre colonne).

Boschi - la fanteria subisce un modificatore negativo del morale, -1. Blocca la linea di vista. L'artiglieria subisce -2 quando spara a bersagli nei boschi. La cavalleria si deve fermare nell'area. Subisce -1 se attacca direttamente dall'area. La cavalleria deve ritirarsi se viene attaccata dalla fanteria.

Città - La fanteria subisce un modificatore negativo del morale, -1. Blocca la linea di vista. L'artiglieria subisce -2 quando spara a bersagli in città. La cavalleria non può attaccare nelle città. La cavalleria deve fermarsi nell'area. Subisce un -1 se attacca direttamente dall'area. La cavalleria deve ritirarsi se viene attaccata dalla fanteria. Notate che le strade non hanno effetti su movimento o combattimento.

Fiume - L'artiglieria subisce -1 quando attacca bersagli in un'area di fiume. Non può sparare da un'area di fiume. La cavalleria non può caricare in un'area di fiume. La cavalleria deve fermarsi nella prima area di fiume in cui entra. Subisce un modificatore di -1 se attacca direttamente dall'area. La cavalleria deve ritirarsi se viene attaccata dalla fanteria.

Crinali - Possono bloccare la visuale di un'unità che fa fuoco in un'area adiacente e sta sparando su un'unità che è in un'area oltre il crinale. L'artiglieria subisce un -2 per il fatto di sparare attraverso il crinale se non è in un'area adiacente. Ci sono due crinali, uno corre lungo il fronte Alleato, andando dietro Hougomont, La Haye Sainte e Papelotte, l'altro corre attraverso le principali posizioni Francesi.

Strada infossata - L'artiglieria subisce un -1 quando spara a bersagli in una Strada infossata attraverso il lato delimitato dalla strada. C'è solo una strada infossata che corre lungo parte del crinale degli Alleati oltre Hougomont.

Punti dell'Azione di Combattimento

- 1. Tiri dell'artiglieria in difesa**
Ogni unità spara una volta, anche se non è in piedi. Usate la tabella sotto quando sparate contro la fanteria.
Se il solo obiettivo è la cavalleria allora il colpo è messo a segno con un 5 o 6, che *stancherà* un'unità *fresca* o eliminerà un'unità *stanca*.
I colpi messi a segno in questo passo obbligheranno ad un Test di morale nel Punto Tre.
- 2. Cavalleria contro cavalleria**
Colui che attacca sceglie le unità con cui caricare, il difensore sceglie le unità con cui contrattaccare. Ognuno tira un dado da sei, il risultato più alto vince. Il perdente diventa *stanco* e si ritira, o viene eliminato se era già *stanco*. Tirate nuovamente i dadi. Ripetete finché rimangono solo unità di cavalleria di uno schieramento nell'area.
Le unità possono essere selezionate più di una volta per attaccare.
Modificatori al lancio del dado
-1 se *stanco*
-1 se cavalleria olandese
+1 se cavalleria della Guardia Imperiale
-1 se si attacca da boschi, città o fiume
- 3. Fanteria contro fanteria**
Il difensore spara usando la tabella sotto, se colpisce costringe l'attaccante ad effettuare un Test di morale. Tutte le unità *in attacco* che sopravvivono fanno fuoco, se colpiscono costringono le unità *in difesa* ad effettuare un Test di morale. Ripetete questa procedura una seconda volta. Se ci sono ancora unità *in difesa* nell'area allora tutte le unità di fanteria *in attacco* devono ritirarsi nell'e area/e da cui è stato lanciato l'attacco, (non è come la ritirata e le unità non sono influenzate dalla cavalleria *in difesa*).
- 4. Cavalleria contro fanteria**
Tutta la fanteria in **formazione difensiva** deve cambiare in formazione quadrato. Se c'era cavalleria amica nell'area prima dell'attacco allora tutta la fanteria *in difesa* cambierà automaticamente in formazione quadrato. Tutte le unità di fanteria sparano una volta contro la cavalleria, mandando il colpo a segno con un "6" (*fresca* - *stanca* - eliminata). Se una o più unità di cavalleria rimangono allora tutta la fanteria *in difesa* deve fare un Test di morale. Se sopravvivono unità di fanteria allora tutte le unità di cavalleria devono ritirarsi nell'e area/e da cui è stato lanciato l'attacco.
Se il combattimento si svolge in boschi, città o fiumi allora tutte le unità di cavalleria si ritirano immediatamente.
- 5. Cavalleria contro artiglieria**
Se l'artiglieria è nella stessa area della cavalleria nemica allora posizionate un cubo danno per ogni unità di artiglieria nell'area. Questo rappresenta l'eliminazione dei serventi di artiglieria. L'artiglieria stessa non è eliminata.
- 6. Fanteria contro artiglieria**
Se l'artiglieria è nella stessa area della fanteria nemica allora tutta l'artiglieria viene eliminata. Se c'era solo artiglieria nell'area prima dell'attacco allora la fanteria deve fare una verifica del morale se è stata colpita nel Punto Uno.
- 7. Controllo della cavalleria**
Tutte le unità di cavalleria che rimangono nell'area (sia *in attacco* che *in difesa*) devono tirare un dado per vedere se continuano la carica. Vedere le regole di Controllo della cavalleria. Le unità che non proseguono la carica o non hanno nemici vicini rimangono dove sono.

Tabella Artiglieria contro Fanteria

Gittata		0			
		0	1	2	3
Lancio del dado modificato	0	-	-	-	-
	1	■	-	-	-
	2	■	-	-	-
	3	■	■	-	-
	4	■	■	■	-
	5	■	■	■	■
	6+	■	■	■	■

Modificatori al Lancio di dado

- +1 se l'obiettivo è in formazione quadrato
- 1 se l'obiettivo è in un'area di fiume
- 1 se l'obiettivo è oltre la Strada infossata
- 1 se l'artiglieria è Inglese
- 2 se l'obiettivo è in bosco o città
- 2 se l'obiettivo è oltre un Crinale
- 2 se tutte le unità di fanteria bersaglio sono in **formazione difensiva** in un Punto strategico.

Tutti i modificatori sono cumulativi. Un lancio di "6" non modificato infligge sempre almeno 1 cubo danno

Azione di Fuoco di Artiglieria

Bersaglio	D6	Effetto del colpo
Fanteria		usa Tabella Artiglieria contro Fanteria
Cavalleria	5+	<i>Stanca</i> → Eliminata o si Ritira non può ritirarsi dal fuoco di artiglieria <i>in difesa</i>
Artiglieria	6	1 cubo danno

Preferenza ↓

Tabella Fuoco di Fanteria contro Fanteria

Lancio del dado modificato	0	1	2	3	4	5	6+
	-	-	M	■	■	■	■

Modificatori al lancio di dado

- +1 se l'obiettivo è in formazione quadrato
- +1 se l'obiettivo è Fanteria Inglese
- 1 per ogni 2 cubi danno
- 1 se il bersaglio è in un Punto strategico in **formazione difensiva**

Un lancio di "6" non modificato infligge sempre almeno 1 cubo danno
Tutti i modificatori sono cumulativi.

Bersaglio fa il test di morale

Tabella Controllo della Cavalleria

Prosegue la carica se il lancio è:

5+ 5+ 3+ 4+ 6 5+



Tabella del Test di Morale della fanteria

Sposta a destra per ognuno di questi:		Cubi Danno								Sposta a sinistra per ognuno di questi:	
		<0	1	2	3	4	5	6>			
Assaltato da cavalleria	3 ▶	1	R	R	R	E	E	E	E	◀ 6	Quadrato contro cavalleria
Senza supporto	1 ▶	2			R	R	E	E	E	◀ 1	Inglese o Guardia Imperiale
Landwehr	1 ▶	3				R	E	E	E	◀ 1	<i>In difesa</i> con Artiglieria nell'area
In Bosco o in Città*	1 ▶	4					R	E	E	◀ X	In Punto strategico e form. difensiva
Assaltato da Fant. Guardia Imperiale	1 ▶	5						E	E	X = valore nel box del Punto Strategico	
Contro forza combinata non in Punto Strategico	1 ▶	6						R	E		

R = ritirata E = eliminata

* La fanteria che difende un Punto strategico non subisce le penalità del Bosco

R diventa E se c'è cavalleria nemica nell'area

R diventa 1 cubo danno ad un'unità in un Punto strategico

Designer Notes

This is my first published two-player wargame. Although I am generally known for designing multi-player games I spent most of my youth playing SPI and Avalon Hill wargames.

The idea for Waterloo came to me while walking in the rain up a hill next to Derwent water reservoir, (where the Dambusters used to practise). I had this picture in my head of a wargame with pretty wooden pieces. After that the hard work of design began. As much as possible the rules within this game are designed to create situations that occurred on the battlefield. Not knowing exactly how many actions you will be able to perform creates the right level of uncertainty. I also wanted to treat each of the three different service arms, infantry, cavalry, and artillery, in a way that reflected their actual use, rather than having cavalry acting as speedy infantry.

This game is not intended to be an accurate simulation of the battle. In most cases I have gone for design for effect rather than being tied to OBs and ground scales. Each piece does not represent a particular unit. The infantry units do not represent brigades or regiments. I tried going down that road and ended up with too many pieces. However, the overall ratio of units reflects the composition of forces that fought on the day. Other liberties have been taken as well, such as British artillery. Rather than reflect actual numbers I have placed one unit in each front-line area, premised on the fact that Wellington spread his artillery out to support his infantry. This is why British artillery suffers a -1 modifier. The area covered by the map is based on what I could fit onto my standard map size. The Area unit limit is based on what seemed a good number rather than any statistical analysis of how many regiments could fit into an area. All I wish to do is give a flavour of the momentous battle, only time will tell if I have succeeded in that.

I have resisted the urge to give specific strategy tips, I would rather you work out yourself the best way to play the game.

I would like to take this opportunity to especially thank one of my playtesters, Andy Ogden. He has put more hours into testing this game than anybody else, and all he asked for in return was a cheese sandwich.

Martin Wallace

Credits

Game designed by Martin Wallace

Artwork by Peter Dennis

Graphics by Solid Colour

Playtested by Andy Ogden, Simon Bracegirdle, Alan Montgomery, Don Oddy, Alan McClennahan, Paulo Inácio, Hélio Andrade Stephen Buonocore, Chad Mekash, Alan Paull, Jonathan Garnett and Andy Unwin.

Thanks to: Julia Bryan

You can check out the latest Warfrog games at: www.warfroggames.com

You can contact Warfrog at: martin@warfroggames.com

The rules to 'Waterloo' are © Martin Wallace 2008. All artwork © Warfrog 2009.



Traduzione a cura di Nora Vallepiano
Revisione ed impaginazione a cura di Jacopo Vallepiano
gennaio 2010