

NAPOLEON 'S TRIUMPH

SEQUENZA DI COMBATTIMENTO

1. MINACCIA DI ATTACCO

L'attaccante **nomina un fronte** di attacco. Se con la Guardia, rivela una unità di Guardia: *deve guidare* l'attacco, *non può fintare* e il fronte *non può essere ostruito*

2. OPZIONE DI RITIRATA DEL DIFENSORE

- il difensore **nomina** unità in **difesa** oppure si **ritira**.

Se il difensore si *ritira*, l'attaccante deve dichiarare le unità attaccanti ed entrare nella zona, a meno che non l'attacco non sia stato guidato dall'artiglieria. Poi l'attacco termina.

Vedi RITIRATE per la sorte del difensore.

Se si *difende*:

- Le unità sul fronte difensivo *devono* sempre essere nominate. Se non ce ne sono, possono difendere alcune/tutte le unità di alcuni/tutti i corpi e massimo 1 unità distaccata tra i pezzi in riserva.

- le unità in riserva *non possono* difendere se ci sono unità sul fronte.

- non possono essere nominati pezzi precedentemente nominati contro attacchi da un *diverso fronte* o *ritiratisi dopo un combattimento* (possono difendere se *ritiratisi prima* di combattere)

- se non vengono nominati pezzi in difesa, il difensore *deve* ritirarsi

3. OPZIONE DI FINTA DELL'ATTACCANTE

se viene dichiarata una **finta** (*obbligatorio* se l'attacco è fatto tramite *strada*, solo *cavalleria*; *non* autorizzato se la *Guardia* attacca), l'attacco termina dopo aver eseguito i seguenti passi:

- l'attaccante nomina i pezzi in attacco: se bloccano il fronte di attacco, devono restare fermi; se in riserva, possono essere spostati sul fronte (o tutti o nessuno)

- se i pezzi in difesa sono in riserva, il difensore ne deve avanzare almeno 1 al fronte

- fine del combattimento

4. DICHIARAZIONE DEL DIFENSORE

- **nomina e rivela** le unità **guida** (0-2 in base al fronte di difesa)

- se vengono dalla riserva, devono avere forza >1 ed essere dello stesso tipo e corpo (Guardia+fanteria è ok)

- se sul fronte, qualsiasi unità va bene

- la cavalleria non può guidare se il fronte difensivo è ostruito

5. DICHIARAZIONE DELL'ATTACCANTE

L'attaccante dichiara: **ampiezza** del fronte di attacco, **unità** coinvolte e unità **guida** (0-2) : vedi ATTACCHI GUIDATI DALL'ARTIGLIERIA se l'artiglieria guida.

- sono consentiti + comandi di “Muovere Corpo” per attaccare con 1+ corpi dalla stessa posizione e attraverso lo stesso fronte. È consentito muovere 2 unità con “Muovere Unità” se sono entrambe artiglieria allo stesso fronte

- le unità guida (0-2) devono essere dello stesso *tipo* (no Guardia+fanteria) e con forza >1 se sono fanteria o cavalleria

- se la Guardia attacca, tutte le unità guida devono essere di Guardia

- la cavalleria non può guidare se il fronte difensivo è ostruito

6. RISULTATO INIZIALE

sottrai la forza delle *unità guida* in **difesa** da quella delle *unità guida* in **attacco**

(*non sottrarla* se l'attacco è GUIDATO DALL'ARTIGLIERIA)

- se la Guardia attacca, ogni unità guida in difesa con forza 1 o 2 subisce -1 alla forza.

Se il difensore occupa il fronte difensivo:

- sottrai 1 se le unità guida attaccanti sono fanteria

- sottrai 1 se la penalità del terreno coincide con le unità guida

vedi VINCERE UN ATTACCO per il risultato iniziale

7. CONTRATTACCO

il difensore può **contrattaccare** con 1-2 unità *non guida* tra quelle nominate al passo 2; nessun contrattacco è consentito se l'attacco è guidato dall'artiglieria;

rivela le unità contrattaccanti e riducine la forza (e la “vita”) di 1:

- se sono due unità devono essere dello stesso tipo e corpo (no Guardia+fanteria)

- la fanteria può contrattaccare solo se l'attaccante è il vincitore iniziale

- la cavalleria non può contrattaccare se il fronte difensivo è ostruito

- l'artiglieria non può mai contrattaccare

8. RISULTATO FINALE

sottrai la ridotta forza dei **contrattaccanti** dal risultato iniziale;

vedi VINCERE UN ATTACCO per il risultato finale

9. PERDITE DELL'ATTACCANTE

nessuna se le unità guida attaccanti erano artiglieria;

altrimenti 1 punto per ogni unità guida in difesa + il risultato finale se <0.

il *difensore* applica le perdite alle unità guida; poi l'*attaccante* applica le restanti alle altre unità attaccanti; le perdite in eccesso sono ignorate

10. PERDITE DEL DIFENSORE

1 punto per ogni unità guida attaccante di fanteria o cavalleria (nessuno se artiglieria) + il risultato finale se >0; se le unità guida attaccanti erano fanteria o cavalleria, riduci di 1 il risultato per ogni unità *guida* difensiva di *artiglieria*

l'*attaccante* applica le perdite alle unità guida di fanteria e cavalleria; poi l'*attaccante* applica le restanti alle unità contrattaccanti; infine il *difensore* applica le restanti alle altre unità in difesa (artiglieria inclusa); le perdite in eccesso sono ignorate

11. ESITO

- se le unità guida erano *artiglieria*, tutti i pezzi rimangono al loro *posto*, altrimenti:

- se vince l'*attaccante*, il difensore deve ritirarsi e l'attaccante si sposta nella riserva della zona conquistata; riduci poi il morale del difensore

- se vince il *difensore*, gli attaccanti al fronte devono tornare in riserva e i corpi vengono distaccati (tranne 1 pezzo); se il difensore era in riserva, può avanzare le unità coinvolte al fronte (deve farlo con minimo 1 pezzo); riduci poi il morale dell'attaccante

DOPO UN ATTACCO

- gli attaccanti che muovono tramite strada (solo cavalleria, solo “finta”) possono continuare a muovere e fare altri attacchi se il difensore si ritira

- se l'attacco è guidato dall'artiglieria, puoi fare un secondo attacco (non guidato dall'artiglieria) dallo stesso fronte; il difensore può usare le stesse unità per difendere

- se un attacco si è risolto in una finta o in una sconfitta per l'attaccante, nessuna altro attacco può essere tentato dallo stesso fronte, lo stesso turno (tranne per il caso sopra)

- se l'attaccante vince (escludendo ritirate e attacchi guidati dall'artiglieria), nessuna altra unità eccetto quelle attaccanti possono entrare nella zona conquistata, per questo turno

ATTACCHI GUIDATI DALL'ARTIGLIERIA (salta i punti 7.8.)

- 5. l'artiglieria deve trovarsi *sul fronte* per poter guidare; non può usare comandi “Muovi Corpo”; deve usare comandi “Muovi Unità” e ne può usare 2 se due unità si trovano sullo stesso fronte; *non* può guidare per *due turni* di fila dallo *stesso fronte* a meno che non spari da una *collina* verso una *piana*

- 6. *non sottrarre* la forza del difensore; se il difensore occupa un fronte con penalità per l'artiglieria, sottrai 1 punto

- 9.11. l'attaccante *non subisce perdite*; il difensore subisce le perdite secondo il calcolo del Risultato Iniziale; il morale non può scendere a 0; nessuna unità si muove

VINCERE UN ATTACCO (passi 6 e 8.)

l'**attaccante** vince se il totale è > 0; il **difensore** vince se il totale è < 0

totale = 0: il *difensore vince* se le sue unità si trovano *sul fronte*

totale = 0 e difensore in riserva: vince chi ha *più unità* coinvolte (il Francese vince i pareggi)

RITIRATE (passo 2. o 11.)

- tutte le unità in ritirata vengono rivelate

- l'artiglieria è eliminata

- cavalleria e fanteria in ogni fronte diverso da quello di battaglia subiscono 1 / 2 perdite se tale fronte è stretto / largo; la scelta delle perdite è del difensore

- la fanteria in riserva subisce 1 / 2 perdite se il fronte di difesa era stretto / largo; la scelta delle perdite è del difensore

- ogni corpo in ritirata distacca tutti i pezzi tranne uno

MORALE

chi **perde** un **combattimento perde morale** pari alle perdite subite + le eventuali perdite dovute alla ritirata

- quando il morale scende sotto 1 si ha una *demoralizzazione* con conseguente *vittoria decisiva* per l'avversario (*non* può succedere a seguito di un attacco guidato dall' *artiglieria* o dall'*impiego* in *combattimento* di *Guardia* o *Cavalleria Pesante*);

- modifiche al morale: rinforzi Francesi = +4; impiego in combattimento Guardia = -4;

sconfitta Guardia = -3; impiego in combattimento Cavalleria Pesante = -2;

notte tra 1 e 2 Dicembre = + ½ del morale perso (per difetto, max +4)

CONDIZIONI DI VITTORIA

- **senza rinforzi Francesi**: vittoria marginale Alleata se gli Alleati controllano almeno 1 obiettivo Blu e i Francesi non ne controllano nessuno di Rosso, Verde o Nero (altrimenti è vittoria marginale Francese)

- **con rinforzi Francesi**: vittoria marginale Francese se gli Alleati non controllano nessun obiettivo Blu e i Francesi controllano almeno 1 obiettivo Rosso, 1 Verde e 1 Nero (altrimenti è vittoria marginale Alleata)

Si ha il **controllo** di una zona obiettivo se 1) è occupata da un corpo con almeno 1 fanteria e/o 1 artiglieria; 2) può essere tracciato un percorso stradale libero da nemici dall'obiettivo fino a un punto di entrata dei rinforzi del proprio esercito sulla *strada principale rossa* (anche tale punto deve essere sgombro da nemici)

COMANDI

- **Muovere Corpo** (*comando di corpo*): muovi assieme comandante e corpo; puoi prima distaccare quante unità vuoi dal corpo (rimangono sul posto)

- **Muovere Distaccamento** (*comando di corpo*): distacca 1+ unità da un corpo e sposta le tutte assieme (non su strada)

- **Ricongiungere** (*comando di corpo*): *non* è un comando di *movimento*; ricongiungi 1 singola unità con un corpo nella medesima posizione; l'unità può essere distaccata o appartenere a un altro corpo

- **Muovere Unità** (*comando indipendente*): muovi una singola unità (puoi distaccarla da un corpo come parte del comando); può muovere su strada

MOVIMENTO

1) **dalla riserva**: a un fronte nella zona o nella riserva di una zona adiacente

2) **dal fronte**: alla riserva della stessa zona o alla riserva della zona fronteggiata dal fronte occupato

3) **su strada**: deve partire dalla riserva di una zona e può terminare a 2 zone (su strade principali e secondarie) o 3 zone (su strade principali) di distanza, in riserva (se solo cavalleria può posizionarsi al fronte);

corpi con 2+ pezzi che muovono su strada sono soggetti a limitazioni:

- un corpo (2+ *pezzi*) che si muove su strada non può entrare nella riserva di una zona se tale riserva è stata occupata precedentemente da una unità (singola o corpo);

- quando un corpo (2+ *pezzi*) attraversa o si ferma in una zona tramite il movimento su strada, nessuna altra unità (singola o corpo) può attraversare o fermarsi nelle riserve di tali zone;

- i corpi (2+ *pezzi*) che si muovono su strada devono fermarsi se entrano in una zona adiacente a un'altra zona contenente un corpo nemico con 2+ pezzi;

RINFORZI

i rinforzi entrano in campo secondo la tabella temporale (possono essere volontariamente ritardati), attraverso una zona d'entrata del loro esercito;

- non possono entrare se la zona è occupata dal nemico

- devono usare un movimento su strada per entrare (Muovere Corpo o Muovere Unità)

- ogni rinforzo Francese può usufruire di 2 comandi di movimento quando entra in campo (solo il primo è obbligatorio sia su strada)