

APPENDICE

REGOLE PER TORNEI e SCENARI non storici

Tavolo

Il tavolo misura 120 cm di larghezza x 100 cm. Di profondità.

Le truppe possono schierarsi entro 20 cm. dal proprio lato lungo e non più vicine a 30 cm. da ciascuno dei lati corti.

Sequenza di gioco

- Scelta degli eserciti
- Posizionamento del terreno
- Determinazione del tipo di scontro ed eventuale determinazione dell'attaccante e difensore
- Schieramento (segreto)
- Osservazione degli schieramenti
- Emissioni ordini per le prime mosse

In caso di Torneo, le condizioni Meteo sono considerate favorevoli.

Army List

Di seguito vengono presentati sedici modelli di eserciti (quattro per i Francesi, dodici per gli Alleati). Prima di tutto sorteggiare la parte che ciascun giocatore dovrà tenere (Francesi o Alleati), poi, per ciascun giocatore, estrarre a sorte uno degli Army List (escludere comunque i Francesi del 1796 e gli Austro-Piemontesi).

Le caselle quadrate alla destra di ogni unità consentono di tenere il conto dei PM perduti: per ogni PM perduto da un'unità, sbarrare una delle caselle affianco all'unità stessa (Non sbarrare queste ultime caselle quando viene distaccata una basetta di fanteria leggera come schermo di volteggiatori, a meno che questa non venga effettivamente perduta: ricordarsi però che l'unità "madre" andrà considerata con un PM in meno fino a che la basetta di volteggiatori non verrà riaggregata).

Terreno

Per ogni 2 unità di fanteria delle proprie, ogni giocatore può piazzare 1 elemento di terreno tra i seguenti (lanciare un D10 per selezionare gli elementi da piazzare):

1-2) Bosco: di forma circolare, di diametro ca. 15 cm. Per le caratteristiche vedi regole principali. Offre copertura al tiro a truppe che si trovano dietro di essa

3) Collina ripida: approssimativamente 10 cm. x 20 cm. Considerare come terreno rotto (vedi regole principali). Offre copertura al tiro a truppe che si trovano dietro di essa

4-5) Collina normale: stesse dimensioni delle colline ripide. Riduce i movimenti di tutte le truppe della metà ma non le disordina. Offre copertura al tiro a truppe che si trovano dietro di essa

6) Collina bassa: stesse dimensioni delle colline ripide. Non è considerata terreno rotto. Offre copertura al tiro a truppe che si trovano dietro di essa.

7) Villaggio: 10 x 10 cm.

8-9) Campi recintati da siepi o muretti: 7,5 x 7,5 cm. ca. Il perimetro offre copertura leggera a truppe che si trovano fuori o dentro il campo. L'interno va considerato terreno difficile (l'Artiglieria muove a ½ velocità). Per entrare nel perimetro si perdono 4 cm.

10) Fiume: va da un lato lungo del tavolo ad uno dei due corti. E' guadabile perdendo 10 cm. Disordine, ma le truppe che l'attraversano possono attaccare unità avversarie che si trovano sull'altra riva, lanciando il dado per prime e sommando 10 al dado.

Può essere piazzato un solo fiume: se un fiume è già stato piazzato lanciare nuovamente il dado per la scelta dell'elemento.

La sequenza per piazzare gli elementi è la seguente:

- Il giocatore francese lancia un D10 e piazza l'elemento corrispondente ovunque egli voglia sul tavolo;

-Il giocatore alleato lancia un D10 e piazza a sua volta l'elemento;

- Il giocatore francese lancia 1D10 e così via fino all'esaurimento dei pezzi disponibili per ogni giocatore. I giocatori non sono obbligati a piazzare degli elementi, ma devono dichiararlo prima di lanciare il dado per la selezione del pezzo.

I pezzi possono essere sovrapposti l'uno all'altro compatibilmente con sistemi reali (cioè non si può mettere una collina sopra un villaggio, ma si può fare il contrario. Il fiume non è sovrapponibile ad altri elementi né ad esso possono essere sovrapposti altri elementi.

Determinazione del tipo di scontro

Lanciare 1 D6: 1-3 Battaglia di incontro
 4-5 Attaccante/difensore
 6 Avanguardia/Retroguardia

Condizioni di vittoria

Battaglia d'incontro: Viene considerato sconfitto il giocatore che, alla fine di una mossa, ha perduto almeno la metà del totale dei propri PM od il proprio Comandante in capo. Se entrambi i giocatori si troveranno in questa situazione, sarà vincitore quello che avrà perduto meno unità (cioè con PM = 0). In caso

Ordre Mixte

di ulteriore parità, sarà vincitore quello che avrà meno unità in rotta alla fine della mossa, comprese quelle fuori dal tavolo; infine, sarà vincitore quello che avrà meno unità in ritirata alla fine della mossa, comprese quelle fuori dal tavolo. Se anche in questo caso i giocatori fossero in parità, verrà dichiarato il pareggio (o, a scelta, verrà lanciato un dado, una moneta, etc...).

Attaccante/Difensore: I Giocatori lanciano 1 d6: quello che ottiene il risultato minore è il Difensore. Al termine dello schieramento, il difensore dovrà eliminare, a propria scelta, 10 dei propri PM, dividendoli tra diverse unità (è possibile eliminare direttamente, ad es. 2 unità da 5 PM ciascuno). Il Difensore sceglie tre elementi di terreno (colline o villaggi) che dovranno essere disputati. Vince chi, alla fine della dodicesima mossa occupa il maggior numero di tali obiettivi.

Avanguardia/Retroguardia: stessa procedura seguita per lo scontro Attaccante/Difensore (chi fa meno al dado comanda una retroguardia), anche per quel che riguarda l'eliminazione di 10 PM. Vince chi, al termine del dodicesimo turno, ha eliminato più PM dell'avversario (senza considerare i 10 eliminati ad inizio gioco dal giocatore della Retroguardia).