



1813: La nemesi di Napoleone



*Campagne delle guerre napoleoniche
vol.II: febbraio 1813 - novembre 1813*



Regole di gioco

“1813: La nemesi di Napoleone” è un wargame strategico a livello di divisione che simula quello della campagna napoleonica del 1813 in Europa centrale. Un giocatore controlla i francesi e i loro alleati (La Grande Armée), mentre il suo avversario controlla le forze della Sesta Coalizione (principalmente Austria, Prussia e Russia). Questa è la seconda parte di una serie progettata che coprirà le campagne delle guerre napoleoniche.

1. Acronimi e definizioni

1.1 I seguenti acronimi e definizioni di termini appaiono nelle Regole e sono riportati qui nel seguito:

- **1xd6**: 1 tiro di dado da 6
- **32mo Distretto Militare** – un’area centrata su Amburgo, che contiene le città anseatiche. La regione era di enorme importanza economica e politica. Sebbene parte dell’impero napoleonico, al Turno 2 le truppe Cosacche della Coalizione entrarono nella città. Vedere le Regole 13.1 e 14.14
- **Armistizio di Pläswitz** – a metà della campagna storica, fu concordata una tregua che fermò temporaneamente le ostilità. In questo gioco, ciò può o non può accadere [Regola di Scenario 14.5]
- **"Buon Ordine"** - un'unità di combattimento in "Buon Ordine" e, quindi, in grado di muoversi e impegnarsi in combattimento; al contrario di un'unità "Disorganizzata" che non può muoversi e impegnarsi in combattimento.
- **CC**: Commando di Combattimento (Combat Command)
- **CF**: Fattore di Combattimento (Combat Factor)

- **“Città / territorio amico”** - per i francesi, inizialmente Danimarca-Norvegia, Ducato di Varsavia (vedi Regola di Scenario 14.7), Confederazione del Reno (vedi Regola di Scenario 14.9), Francia, Regno di Italia, Province illiriche, Confederazione svizzera e tutte le città ivi contenute. Per la coalizione, inizialmente Prussia, Russia e Pomerania svedese e tutte le città ivi contenute. Inoltre, il ducato di Varsavia è ritenuto "amico" ai soli fini del Rifornimento (vedere la Regola di Scenario 14.9). Ad un certo punto nel gioco, la Confederazione del Reno e/o l'Austria possono unirsi alla Coalizione e diventando così “amica” della Coalizione (vedi Regole di Scenario 14.9 e 14.16). Questa definizione di "amico" si applica indipendentemente dal fatto che la città / territorio sia attualmente occupata da un'unità nemica. Città/territorio "Nemico" significa l'opposto di amico
- **“Confederazione del Reno”** – nome collettivo per i diversi stati tedeschi minori che confinavano con l’est della Francia, all’inizio del gioco parte dell’Impero Francese. Comprende: Baviera, Sassonia, Vestfalia e Wurttemberg, le cui unità sono presenti nel gioco. Vedere la Regola 3.6 e la regola di Scenario 14.9. Vedere anche “Sassonia” e la Regola di Scenario 14.10
- **"Confederazione Svizzera"** - è “amica” dei francesi, ma non transitabile per le unità o Linee di Rifornimento della Coalizione. Ogni unità della Coalizione che è obbligata a muoversi lì viene internata (rimossa dal gioco)
- **“Contingenti stranieri”**: unità non-Francesi alleate ai Francesi (ad.es.: Austriaci o Polacchi) che facevano parte della Grande Armée. Inizialmente, questi comprendono unità della Confederazione del Reno, Danimarca-Norvegia, Ducato di Varsavia, il Regno d'Italia e Napoli. Alcuni contingenti stranieri possono uscire dalla coalizione durante il gioco. Vedi regola 3.6 e Regola di Scenario 14.9
- **“Cosacchi”**: cavalleria leggera Russa irregolare che conduceva azioni di attacco lampo contro le forze di occupazione francesi. Esse sono considerate sempre in “Rifornimento generale” e quindi sono ignorate ai fini della regola 6.4; ma hanno una tendenza ad alienarsi le simpatie degli abitanti di qualsiasi città che occupano. Vedere Regole 6.6, 7.6, and 13.1
- **CR**: Valore di Comando (Commander Rating)
- **“Danimarca-Norvegia”** – territorio a nord della Confederazione del Reno, alleata alla Francia. Le unità Danesi ivi situate sono considerate in “Rifornimento generale” e quindi sono ignorate ai fini della regola 6.4. Al di fuori della Danimarca-Norvegia, le unità Danesi devono basarsi sui “Deposit” collegati al bordo mappa occidentale, come gli altri contingenti della Grande Armée. Ved. Regg. 6.6 e 7.6
- **“Deposito”**: una fonte di rifornimento per unità di combattimento
- **FAV**: Valore di Attacco Finale (Final Attack Value)
- **FDV**: Valore di Difesa Finale (Final Defence Value)
- **“Fonte di Rifornimento Ultimativa”** [USS] (Ultimate Supply Source) - per le unità francesi questa è il bordo occidentale della mappa. Per la Coalizione questa è il bordo orientale della mappa a nord dell'Austria, i porti prussiani (vedi Regola di Scenario 14.17), e Vienna (se l'Austria si unisce alla Coalizione, si veda la Regola di Scenario 14.16)
- **"Guarnigioni"** - unità lasciate dalla Grande Armée in ritirata, a seguito della disastrosa campagna del 1812, nelle città del Ducato di Varsavia e Prussia. Vedi regola 6.6 e Regole di Scenario 14.12 e 14.13
- **“Immediatamente adiacenti”**: due esagoni che confinano
- **"Impero ottomano"** - è neutrale e impraticabile per le unità o le rotte di rifornimento. Qualsiasi unità che sia obbligata a muoversi lì è internata (rimosso dal gioco)
- **"Inverno"** - da febbraio a marzo 1813 (Turni 1-3) e novembre 1813 (Turni 18-19)
- **"La Grande Armée"** - truppe francesi, contingenti stranieri e i loro comandanti. Per convenienza, indicati come "francesi" in tutto il regolamento
- **“Landwehr”** - milizia prussiana
- **"Lützow Freikorps"** - nazionalisti tedeschi che conducevano una guerriglia alle spalle delle linee francesi
- **OF**: Fattori di Occupazione (Occupancy Factor)
- **"Pomerania svedese"** - territorio sulla costa baltica, alleato della coalizione. Unità svedesi situate lì sono considerate in "Rifornimento generale" e sono ignorate ai fini della Regola 6.4. Al di fuori di questo territorio, le unità svedesi devono fare affidamento sui depositi collegati al bordo orientale della mappa orientale (e/o Porti prussiani e/o Vienna se l'Austria si unisce alla Coalizione) come altre forze della Coalizione. Vedi le Regole 6.6, 7.6 e Regole di Scenario 14.8 e 14.16

- **“Porti prussiani”**: le forniture militari dalla Gran Bretagna furono importate dalla Prussia via Köslin e Stolp. Se occupate da una o più unità di coalizione, ciascuna può funzionare come USS per la coalizione. Vedere Regola di Scenario 14.17
- **REC** - Carta evento casuale (Random Event Card). Vedi regola avanzata 16.1
- **"Regno d'Italia"** - la metà orientale dell'Italia settentrionale, alleata della Francia
- **“Sassonia”** - parte della “Confederazione del Reno” che tentò (senza successo) di restare neutrale. Vedi Regola di Scenario 14.10
- **“(Sesta) Coalizione”** - Membri della coalizione le cui unità sono presenti nel gioco. All’inizio è composta da: la Russia e la Prussia (vedi Regola di Scenario 14.6), con unità svedesi che arrivano al Turno 2 (vedi Regola di Scenario 14.8). Anche gli inglesi ne erano membri, ma contribuirono principalmente con finanziamenti ai prussiani. (Vedi "Porti prussiani" e Regola di Scenario 14.17). La Confederazione del Reno e l’Austria possono unirsi alla Coalizione. Vedere le Regole di Scenario 14.9 e 14.16. Per comodità, le unità della Sesta Coalizione e i loro comandanti sono indicati come "Coalizione" in tutto il regolamento
- **“Terreno difficoltoso”**: Foresta (“Forest”), Palude (“Marsh”), Montagna (“Mountain”) e/o Terreno Accidentato (“Rough”) e, in Inverno, Passi montani. Ved. Regg. 2.3, 6.2 punto 4 e 8.2
- **“Unità Francesi”**: le truppe Francesi, i loro alleati (contingenti francesi) e i Comandanti, anche chiamati complessivamente La Grande Armée

1.2 Ogniqualvolta che le Regole richiedono che un numero sia dimezzato o diviso per 4, si arrotonda per difetto, perdendo il resto.

2. La Mappa

2.1 La mappa rappresenta l’Europa centrale nel 1813.

2.2 Sopra la mappa è sovrapposta una griglia di esagoni, ciascuno dei quali misura circa 33 miglia (circa Km 50) di larghezza e presenta un terreno “chiaro” (“Clear”) o un colore/simbolo che rifletta la presenza di uno dei seguenti tipi di terreno:

- Città [le città che valgono Punti Vittoria, Regola 14.4a, hanno un numero rosso]
- Città Fortificate [le città fortificate che valgono Punti Vittoria, Regola 14.4a, hanno un contorno ed un numero rosso]
- Foresta [“Terreno difficoltoso” : costo aggiuntivo per il movimento/rifornimento – ved. regg. 6.2 punto 4, 7.8 e 8.4, a meno che attraversata da Strade]
- Lago [non transitabile per tutte le unità]
- Palude [“Terreno difficoltoso” : costo aggiuntivo per il movimento/rifornimento – ved. regg. 6.2 punto 4, 7.8 e 8.4]
- Montagna [non transitabile per tutte le unità, a meno che attraversata da un Passo di montagna]
- Passo di montagna [“Terreno difficoltoso” (solo in Inverno): costo aggiuntivo per il movimento/rifornimento – ved. regg. 6.2 punto 4, 7.8 e 8.4]
- Terreno accidentato [“Terreno difficoltoso” : costo aggiuntivo per il movimento/rifornimento – ved. regg. 6.2 punto 4, 7.8 e 8.4]
- Mare [non transitabile per tutte le unità]; un esagono numerato parzialmente coperto dal mare è di fatto un esagono che può essere occupato come da Regola 4.1

Inoltre, alcuni esagoni sono contornati da Fiumi (line azzurre spesse). Le unità possono attraverso i fiumi senza penalità durante il Movimento [Regola 8.4], ma i fiumi influiscono su Rifornimento e Combattimento [vedere Regola 6.2 punto 3, 11.4, 11.5 e 11.11]. Alcuni fiumi sono attraversati da Ponti, rilevanti per Rifornimento e Ritirata [Regola 6.2 punto 3, 7.8 e 11.11].

Alcune montagne, terreni accidentati e boschi sono attraversati da passi/strade. Non ci sono costi aggiuntivi per unità/rifornimenti che entrano in un esagono attraverso il lato dove c’è il passo/la strada, tranne che durante i mesi invernali quando i passi di montagna (ma non le strade su terreni accidentati o boschi) vengono considerati "Terreno Difficiltoso" ai fini delle Regole 6.2 punto 4, 7.8 e 8.4.

2.3 Il Movimento è sempre tra due esagoni immediatamente adiacenti. Un'unità obbligata ad uscire dalla mappa (per es. perché forzata da una ritirata dopo un combattimento) è eliminata.

3. I segnalini

3.1 I segnalini rappresentano:

- unità di **fanteria** [unità di combattimento]
- unità di **cavalleria** [unità di combattimento]
- unità di **artiglieria** [unità di combattimento]
- Comandanti e il loro staff

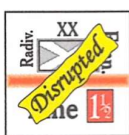
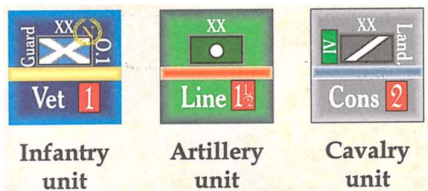
Le unità di combattimento sono ulteriormente divise in Classi: **Veterani**, di **Linea**, **Coscritti** [vedi Regola3.2].

Nota di Progetto: il numero di uomini rappresentati da ciascuna unità di combattimento è approssimativo e, in effetti, variabile. Questo è inevitabile perché le unità raramente erano al massimo della forza. Questo è particolarmente vero per la posizione all'inizio della campagna quando alcune unità erano in grado di raccogliere solo una parte del loro complemento teorico.

Come regola empirica, le unità di cavalleria e fanteria equivalgono a divisioni comprendenti circa 4.000 e 8.000 uomini, rispettivamente. Le unità di artiglieria rappresentano un treno di artiglieria di dimensioni variabile e le sue truppe di supporto.

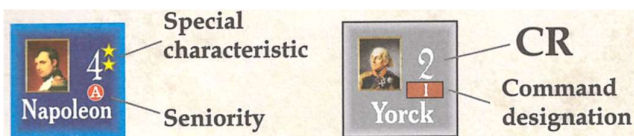
3.2 Ogni unità di combattimento in Buon Ordine ha un Fattore di Combattimento (CF) di uno (1). Ogni unità di combattimento, sia in Buon Ordine che Disorganizzata, ha anche un Fattore di Occupazione (OF). Il Fattore di Occupazione è stampato sul segnalino e dipende dalla Classe dell'unità. Per i Veterani è 1; per le unità di Linea è 1,5; per i Coscritti è 2.

Nota di Progetto: I Fattori di Occupazione rappresentano la coesione, l'esperienza e la disciplina delle varie classi di unità che, insieme alla loro capacità di affrontare i vincoli logistici, serviva a determinare il numero di soldati che potevano operare come una singola forza. Vedere la Regola4.1.



3.3 Un'unità di combattimento può diventare Disorganizzata come conseguenza di mancanza di rifornimenti [Regola6.4], Logoramento [Regola8.5], combattimento [11.17], o attività dei temuti Cosacchi (solo unità Francesi) [Regola13.1]. Le unità Disorganizzate sono voltate sul loro lato posteriore. Si vedano anche le Regola 6.4, 8.4 punto 4, 10.1 e 11.18 per gli svantaggi che ne derivano.

3.4 I Comandanti non hanno un CF. Anche il loro OF è 0 (zero). Ognuno di essi ha un Valore di Comando (CR), che è stampato sul segnalino; vedere Regola 8.1, 10.2, 10.4, 10.6, 11.5 e 11.7 per gli impatti dei Comandanti su Movimento e Combattimento. Qualsiasi Comandante Francese può comandare qualsiasi unità di combattimento della Grande Armée e qualsiasi Comandante della Coalizione può comandare qualsiasi unità della Coalizione [Eccezione: Svedesi, Regola 14.8].



3.5 Sui segnalini dei Comandanti sono indicati anche il Grado [Regola Avanzata 16.2], la loro Designazione di Comando e qualsiasi Caratteristica Speciale [Regola Avanzata 16.2].

3.6 Il colore di sfondo di un Comandante o di una unità di combattimento riflette la sua nazionalità. Regole relative a unità specifiche sono in parentesi quadra:

Coalizione

Gran Bretagna: rosso

Prussia [Regola 14.6]: grigio

Russia: verde

Svezia [Regola 14.8]: giallo

Inizialmente neutrali, ma possono unirsi alla Coalizione:

Austria [Regola 14.16]: bianco

v.Thielmann e l'unità Sassone a Torgau [Regola 14.10]: rosa antico

Impero francese

La Grande Armée: blu scuro

Il colore di sfondo del simbolo NATO delle unità di combattimento è usato per distinguere ulteriormente le unità della Guardia e dei Contingenti Stranieri nella Grande Armée:

Gran Ducato di Varsavia: magenta

Regno d'Italia: verde

* Baviera (Bayern): bianco, croce gialla

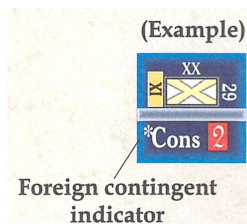
* Lituania: marrone

* Altri tedeschi: grigio chiaro

* Sassonia: rosa antico

* Vestafalia: verde foresta

* Württemberg: cremisi



* : Contingenti stranieri che possono passare alla

Coalizione [Regola 14.9]. Se e quando passano, segnalini di unità originali devono essere sostituiti da un secondo set di segnalini con lo stesso colore di sfondo del loro simbolo NATO.

Stati indipendenti alleati alla Francia

Danimarca-Norvegia: azzurro

3.8 Altri segnalini sono rappresentati dai “markers”, il cui uso è spiegato nel corso delle Regole.

4. Occupazione di un esagono

4.1 Ogni esagono ha una capacità massima di sei (6) OF amici. Questa limitazione si applica sempre.

4.2 Il numero di unità amiche che possano attaccare un esagono che contengono unità nemiche [Regola 10.1] non può eccedere la capacità in OF di quell'esagono, ignorando gli OF delle unità che si difendono e quelli delle unità che supportano l'attacco dagli esagoni adiacenti [Regola 10.4 e 10.5].

4.3 Da qui in poi, il termine “stack” (trad.it: pila) sarà usato per indicare un numero qualsiasi di unità di combattimento (da 1 a 6) che occupano un esagono.

5. Sequenza di Gioco

5.1 Un giocatore controlla le unità della Coalizione, mentre il suo avversario quelle della Grande Armée. Il gioco è suddiviso in Turni, ciascuno dei quali rappresenta circa due settimane di tempo reale. Ogni turno è composto da una serie di fasi, ognuna delle quali deve essere completata prima che entrambi i giocatori si dedichino alla successiva. Le fasi sono come segue:

• Rifornimenti generali e Logoramento [Regola 6]

- **Controllo dello stato delle unità sotto i marker di “Foraggio”**
- **Rimuovere tutti i marker di “Foraggio” [6.3]**
- **Rifornimento attivo [Regola 7]**
 - **Conversione di un Deposito in un Treno di Rifornimenti [7.1]**
 - **Piazzamento dei Treni di Rifornimenti [7.2]**
 - **Disposizione dei marker di “Foraggio” [7.6]**
 - **Approntamento di nuovi Depositi [7.7]**
- **Recupero e Movimento [Regola 8]**
 - **Recupero delle unità in disordine [8.1]**
 - **Movimento delle unità [8.2]**
- **Comandi di combattimento [Regola 9]**
- **Combattimento [Regole 10 e 11]**
- **Movimento dei comandanti [articolo 12]**
- **Attività dei Cosacchi e Rinforzi [articolo 13]**

5.2 Quando tutte le fasi elencate sono state completate, il turno è finito e ne inizia uno nuovo.

5.3 Lo stesso processo viene ripetuto fino alla fine del gioco [vedere Regole 14.3 e 14.4 per la durata del gioco in turni e le Condizioni di Vittoria].

6. Rifornimento generale e Logoramento

6.1 Per essere in Rifornimento un'unità di combattimento deve occupare una città che contiene un Deposito amico [vedere Regola 7.6] oppure essere in grado di tracciare una linea continua, attraverso esagoni immediatamente adiacenti, fino ad una città di questo tipo [Eccezione: v. Regola 6.6] oppure tentare di Foraggiare [Regola 6.3]

6.2 La linea continua non può:

- passare attraverso un esagono occupato da **unità di combattimento nemiche** (in Buon Ordine o meno), oppure un esagono immediatamente adiacente ad un esagono occupato da una **cavalleria** nemica in **Buon Ordine** (a meno che l'esagono adiacente sia occupato da unità amiche e/o separato da un fiume senza ponte)
- passare attraverso un esagono contenente una **città nemica**, a meno che occupata da unità amiche (compresi Comandanti solitari)
- **attraversare un fiume se non su un Ponte**
- contenere più di **5** esagoni, **o 3** nei turni **invernali**, escludendo l'esagono con l'unità, ma includendo quello della città che rifornisce. Ogni esagono in Terreno Difficoltoso conta 2 ai fini di questa regola

6.3 **Foraggiare**: si tira 1xd6 per ogni stack con un segnalino **“Foraggio”** [Regola 7.6]. Se il risultato è minore o uguale del numero di unità nello stack, le unità sono fuori rifornimento. Altrimenti sono Rifornite. Tutti i segnalini di **“Foraggio”** sono rimossi alla fine di questa fase.

6.4 Qualsiasi unità di combattimento che non è in rifornimento – in virtù di 6.1 o 6.3 sopra – è **Disorganizzata** alla fine di questa fase. Una unità di combattimento Coscritta già Disorganizzata è **eliminata**; Veterana rimane Disorganizzata; di Linea rimane Disorganizzata se non è Inverno, è eliminata in Inverno [Eccezione: ved. Regola 6.6]

6.5 Lo stato di rifornimento degli stack di entrambe le parti è controllato prima che qualunque stack venga disorganizzato o eliminato in conseguenza della Regola 6.4; inoltre, le conseguenze della Regola 6.4 si applicano **simultaneamente** a tutte le unità che sono trovate fuori rifornimento.

6.6 **Eccezioni**: Comandanti, Cosacchi (compresi quella parte del corpo di Walmoden schierata in Amburgo [Regola di Scenario 14.14]), unità danesi all'interno della Danimarca-Norvegia, unità di Guarnigione francese e unità svedesi all'interno della Pomerania svedese sono considerate in Rifornimento Generale (ad es. sono ignorati ai fini della Regola 6.4).

Allo stesso modo, all'inizio del gioco, il Corpo di Poniatowski a sud-est di Cracovia [Regola di Scenario 14.11] e il presidio sassone a Torgau [Regola di Scenario 14.10].

Nota di gioco: le unità di combattimento considerate in Rifornimento Generale non possono muoversi o recuperare dalla Disorganizzazione senza Rifornimento. Le unità di combattimento in Rifornimento Generale secondo la Regola 6.6 devono comunque conformarsi alla Regola 6.1 affinché sia possibile assegnare loro un treno di rifornimenti [vedere la Regola 7]

7. Rifornimento

Nota di gioco: E' importante che i giocatori tengano a mente le differenti funzioni dei Depositi e dei Treni di Rifornimento. I Treni di Rifornimento consentono il Recupero delle unità di combattimento [Regola 8.1], o il Movimento [Regola 8.2]. Essi sono anche necessari per l'Approntamento dei Depositi [Regola 7.6].

I Depositi possono essere costruiti solo nelle Città. La funzione di un Deposito è solamente quella di mantenere le unità di combattimento in rifornimento [Regola 6.1]. Diversamente dai Treni di Rifornimento, un Deposito non consente alle unità con cui è impilato di muovere o di recuperare; né viene automaticamente rimosso dal gioco durante la fase di Recupero e Movimento [Regole 8.1 e 8.2]. Gli stessi segnalini sono usati per indicare i Treni di Rifornimento ed i Depositi. Quando viene posto sopra ad uno stack di unità, tale segnalino rappresenta un Treno di Rifornimento e viene rimosso secondo le Regole 8.1 e 8.2. Quando viene messo faccia in su direttamente sopra ad una Città (alla base di uno stack, se la Città è occupata da unità o comandanti), tale segnalino rappresenta invece un Deposito. I Depositi sono rimossi dal gioco esclusivamente come conseguenza delle Regole 7.1 o 8.7.

7.1 Convertire un Deposito in un Treno di Rifornimento. All'inizio di questa fase i giocatori possono, se lo vogliono, convertire **un solo** Deposito in un Treno di Rifornimento, in un esagono occupato da un'unità amiche. Il segnalino è posto faccia in su sopra le unità.



7.2 Disporre i Treni di Rifornimento. A seguire, i giocatori dispongono i loro Treni di Rifornimento per "questo" turno di gioco. Il numero di treni disponibile è definito nella Scheda di Piazzamento di ogni giocatore. Un Treno di Rifornimento è sottratto a questo numero per ogni Deposito amico già sulla mappa.

Nota di gioco: si ricordi che il numero di Treni di Rifornimento disponibile secondo la Scheda di Piazzamento può essere anche modificato dalle Regole 8.7 e la Regola Avanzata 16.1. Se la deduzione richiesta dalla Regola 7.2 comporta un numero negativo di Treni di Rifornimento, l'avversario può rimuovere dalla mappa un numero di Depositi necessari a ridurre questa differenza a 0 (zero).

7.3 I Treni di Rifornimento possono essere allocati ad unità in rifornimento [Regola 6.1] allo scopo di recuperarle in Buon Ordine o per il movimento [Regole 8.1 e 8.2]. **Ogni stack ricevente deve essere anche accompagnato da un Comandante** [Regole 8.1 e 8.2]. Per muovere, deve anche rispettare i requisiti della Regola 8.4.

I segnalini possono anche essere usati per approntare Depositi secondo le Regole 7.7 e 7.8. Allo scopo di stabilire un Deposito in una città amica, un Treno di Rifornimento può essere posto sull'esagono anche in assenza di unità amiche.

7.4 I giocatori ora si alternano assegnando un (1) segnalino di Treno di Rifornimento per volta a uno stack amico (per recuperare le unità e/o muovere, secondo le Regole 8.1 e 8.2) o in una città (per stabilire un deposito). Il giocatore con il maggior numero di Treni di Rifornimento sulla sua Scheda di Piazzamento (indipendentemente da qualsiasi aggiustamento per Depositi esistenti o in virtù delle Regole 8.7 o 16.1) inizia la sequenza.

Un giocatore continua ad assegnare i segnalini da solo se il suo avversario li esaurisce. Un giocatore può passare in questa sequenza, ma nel fare ciò deve "scartare" un (1) segnalino "vero" di Treno di Rifornimento [vedi Regola 7.5]. I segnalini sono posti faccia in giù sugli stack.

Leurre!

7.5 In aggiunta alla sua dotazione di Treni di Rifornimento [Regola 7.2], ogni giocatore riceve due segnalini **fasulli** ("dummy"). Questi segnalini non hanno alcun effetto sul gioco, tranne quello di confondere l'avversario. I segnalini fasulli non possono essere usati per scartare [per la Regola 7.4].

Nota di gioco: più Treni di Rifornimento possono essere piazzati sopra un dato stack. Ammesso che siano soddisfatte le condizioni alle Regole 7.7, 8.1 e 8.4, ciò permetterebbe alle unità di un dato stack di approntare un Deposito e/o Recuperare e/o Muovere, eventualmente anche in direzioni diverse.

Forage

7.6 Mettere un segnalino di "Foraggio" [vedi Regola 6.3] su qualsiasi stack contenente unità di combattimento in territorio nemico [vedi Regola 7.7] a cui non è stato assegnato un Treno di Rifornimento [Regola 7.3] a meno che non rientri nell'ambito delle eccezioni alla Regola 6.6 o sta occupando una città contenente un deposito amico non sotto assedio [vedi Regola 8.4, eccezione generale]. Vedi anche Regola opzionale 15.3

7.7 Approntare un Deposito. I giocatori possono ora approntare nuovi Depositi. Questo si fa voltando faccia in su i segnalini di Treno di Rifornimento che devono diventare Depositi e ponendoli sotto le unità che occupano lo stesso esagono, direttamente sulla mappa. I Depositi possono essere posti esclusivamente su città amiche oppure su città nemiche, purché occupate da unità di combattimento amiche (compresi Comandanti solitari). Questo purché la città non sia sotto assedio [vedere Regola 8.4, Eccezione generale].

Uno stack composto solo da unità Disorganizzate può approntare un Deposito, se tutte le altre condizioni sono verificate [vedere Regola 7.8].

Ricorda: i **territori amici dei francesi** comprendono *Danimarca-Norvegia, Ducato di Varsavia (vedi Regola di Scenario 14.7), Francia, Regno d'Italia, Province Illiriche e tutte le città ivi contenute. Inizialmente perlomeno, anche la Confederazione del Reno è amica dei francesi (vedi Regola di Scenario 14.9).*

*Per la **Coalizione** sono territori **amici**, la Prussia, la Russia, la Pomerania svedese e tutte le città in essa contenute. Anche il ducato di Varsavia è considerato amichevole (vedi Regola di Scenario 14.7). Ad un certo punto del gioco, la Confederazione del Reno e/o l'Austria possono unirsi alla Coalizione e diventare così "Amici" della Coalizione (vedi Regole di Scenario 14.9 e 14.16). La definizione di "territorio amico" si applica indipendentemente dal fatto che una determinata città/territorio sia occupata in quel momento da un'unità nemica.*

7.8 Un nuovo Deposito può essere approntato soltanto se è collegato con ad una fonte ultimativa di rifornimento amica [USS] [Regola 1.1] da una catena di altri Depositi. La catena in questione può includere Depositi che sono stati approntati proprio nel turno corrente. La distanza tra due Depositi o tra un Deposito e la fonte ultimativa di rifornimento non può eccedere i 5 esagoni (escludendo la USS o il Deposito da cui si parte, ma includendo il Deposito che si sta per costruire). Le restrizioni stabilite nei primi tre punti della Regola 6.2 si applicano anche quando si calcola la distanza tra due Depositi.

8. Recupero e Movimento

8.1 Recupero delle unità Disorganizzate. Le unità di combattimento Disorganizzate di uno stack in rifornimento [Regola 6.1], a cui è stato allocato un Treno di Rifornimenti, possono ora essere recuperate in Buon Ordine se sono accompagnate da un Comandante. Il numero delle unità che possono essere recuperate è limitato dal Valore del Comandante (CR). Se nell'esagono c'è più di un Comandante, i loro CR possono essere sommati allo scopo. Il segnalino di Treno di Rifornimento è quindi rimosso dallo stack.

8.2 Movimento delle unità. Dopo che tutti i Treni di Rifornimento utilizzati per recuperare le unità sono stati rimossi, **i giocatori si alternano nel muovere uno (1) stack** accompagnato da un Comandante a cui è stato allocato un Treno di Rifornimenti. Ammesso che due (2) o più Treni di Rifornimento siano stati assegnati allo stack e tutte le altre condizioni previste dalla Regole siano soddisfatte, lo stesso Comandante può essere usato per recuperare [secondo la Regola 8.1] e quindi per muovere uno stack.

Se uno stack nemico si sposta in un esagono immediatamente adiacente ad uno stack amico contenente un'unità di cavalleria in Buon Ordine, il giocatore proprietario deve rivelare immediatamente la presenza della cavalleria [vedi Regole 8.4 punto 6 e 7].

Il giocatore con il **maggior numero di Treni di Rifornimento** sulla sua Scheda di Piazzamento **inizia la sequenza di movimento** (indipendentemente da qualsiasi aggiustamento dovuto a depositi esistenti o in virtù della Regola 8.1, Regola 8.7 o Regola avanzata 16.1). Un giocatore continua a spostare i propri stack se il suo avversario esaurisce i Treni di Rifornimento. Dopo che ogni mossa è stata effettuata, il segnalino di Treno di Rifornimento è rimosso dallo stack. Un giocatore può passare in questa sequenza, ma nel farlo deve "scartare" un (1) segnalino "vero" di Treno di Rifornimento.

8.3 Un Comandante o un'unità di combattimento può fare solo un movimento in questa fase. Un Comandante non può muovere durante questa fase, a meno che sia impilato con un'unità di combattimento [Regola 8.4, secondo punto].

8.4 Marce e Marce forzate. Entro i seguenti limiti, le unità di combattimento possono muovere per una distanza contigua di 3 esagoni (2 in Inverno), oppure fino a 5 esagoni se usano la Marcia Forzata. Un segnalino di "Marcia Forzata" ("Forced March") è posto sopra le unità per ricordare il fatto, e non deve essere rimosso fino alla fine della fase di Combattimento [Regola 10.8]. Ogni esagono di Terreno Difficoltoso conta 2 per questa regola.

Le restrizioni sono le seguenti:

- le unità di combattimento devono iniziare il loro movimento impilate con un segnalino di **Treno di Rifornimento** [Regole 7.4 e 8.2]
- le unità di combattimento devono iniziare il movimento impilate con un **Comandante** che non abbia già mosso in questa fase. Il Comandante può accompagnare lo stack per tutta o parte della mossa dello stack. Questa è l'unica circostanza in cui un Comandante può muovere in questa fase.
- le unità che si muovono devono **rimanere impilate insieme** e muovere insieme nello stesso esagono. Qualche unità può essere lasciata giù nel suo esagono di partenza e può essere mossa susseguentemente se sono rispettate tutte le altre condizioni della Regola 8.4 .
- tutte le unità nello stack all'inizio della fase /anche quelle che non muovono) devono essere in **Buon Ordine** (non Disorganizzate)
- le unità che si muovono **non possono entrare** in un esagono contenente **unità nemiche**, ma possono muovere dentro o attraverso un esagono che contiene soltanto Depositi [Regola 8.7] e/o Comandanti [Regola 8.8]
- se un'unità che si muove **entra** in un esagono immediatamente **adiacente** ad un esagono contenente **cavalleria nemica**, essa **non può uscirne** a meno che l'unità di cavalleria nemica sia Disorganizzata, oppure sia al di là di un fiume (con o senza ponte), oppure l'esagono adiacente sia già occupato da un'unità amica che non muove in "questo" turno [si veda la Regola 8.2 e si ricordi la Regola 4.1].
- se un'unità **inizia la fase** in un esagono immediatamente adiacente ad un esagono contenente **cavalleria nemica** non Disorganizzata, **essa può uscirne a patto** che il primo esagono in cui entra non sia adiacente ad un esagono occupato da quella stessa o un'altra cavalleria nemica, a meno che l'unità di cavalleria nemica sia Disorganizzata, oppure sia al di là di un fiume (con o senza ponte), oppure l'esagono adiacente sia già occupato da un'unità amica che non muove in "questo" turno [si veda la Regola 8.2 e si ricordi la Regola 4.1]

Eccezione generale: una singola unità di combattimento che occupa una città immediatamente adiacente ad un esagono contenente almeno due (2) unità di combattimento nemiche in Buon Ordine è

considerata sotto assedio, e non può muovere strategicamente, a meno che le unità nemiche siano al di là di un fiume (con o senza ponte).

8.5 Logoramento per Marcia. Per riflettere l'alto livello di logoramento tipico delle lunghe marce, per i movimenti di 3 esagoni o più (2 o più in Inverno) si tira 1xd6, una volta che uno stack è giunto a destinazione. Un tiro di dado modificato [vedere Regola8.6] di:

- **6 o 7** causa l'eliminazione di un'unità di fanteria o cavalleria da uno stack con 2 o più unità
- **8 o 9** causa l'eliminazione di un'unità e la disorganizzazione di un'altra unità di fanteria o cavalleria da uno stack con 2 o più unità
- **10 o 11** causa l'eliminazione di 2 unità da uno stack con 2 o più unità

Gli stack con una sola unità che soffrono Logoramento diventano disorganizzati.

La scelta di quali unità eliminare o disorganizzare spetta al giocatore che possiede le unità. Le unità di Artiglieria ed i Comandanti non soffrono Logoramento.

8.6 I seguenti **correttivi** sono cumulativi:

+1 per ogni stack durante l'Inverno

+1 per **ogni** esagono di marcia forzata. Un "esagono di marcia forzata" è ogni esagono di movimento eccedente il massimo secondo la Regola 8.4: tre (3) esagoni oppure due (2) durante i mesi invernali. [Vedi la Regola di Scenario 14.5 e la Regola avanzata 16.2].

Riassunto delle Regole 8.5 e 8.6

Esagoni attraversati	Estate			Inverno		
	Marce forzate ?	Logoramento	Correttivo Logoramento	Marce forzate ?	Logoramento	Correttivo Logoramento
1	No	No	non prev.	No	No	non prev.
2	No	No	non prev.	No	Sì	+1
3	No	Sì	0	Sì	Sì	+2
4	Sì	Sì	+1	Sì	Sì	+3
5	Sì	Sì	+2	Sì	Sì	+4

8.7 Se durante il movimento, o a seguito di un'avanzata dopo il combattimento, un'unità entra in un esagono che contiene un Deposito nemico, il Deposito è eliminato e permanentemente rimosso dal gioco. Da qui in avanti il numero di Treni di Rifornimento disponibile al giocatore è ridotto di 1 rispetto a quanto indicato nella propria Scheda di Piazzamento.

8.8 Se durante il movimento un'unità entra in un esagono con un Comandante nemico, il giocatore nemico procede come da Regola 11.19.

9. Comandi di Combattimento

Nota di Progetto: a ciascun giocatore viene assegnato un certo numero di Comandi di Combattimento (CC) che rappresentano le differenti capacità organizzative degli eserciti.



9.1 All'inizio di **ciascun turno**, i giocatori ricevono un quantitativo di **CC** che possono spendere durante il combattimento [Regola10.2 e 10.5]. I CC non possono essere conservati da un turno all'altro, ogni CC non speso alla fine del turno è perso.

9.2 Il numero base di CC disponibile a ciascun giocatore è specificato nella **Scheda di Piazzamento** di ciascun giocatore [Regola14.1].

Questo numero viene corretto come segue:

- **per il resto del gioco** se durante il turno precedente è stata ottenuta una vittoria decisiva [Regola14.4b]: +1 CC per il vincitore, -1 CC per il perdente.

Questo numero viene aggiustato come segue **solo per il turno corrente** se durante il turno precedente:

- la Confederazione del Reno era alleata con la Francia [Regola di Scenario 14.9] e un'unità contrassegnata con un asterisco [Regola 3.6] è stata rimossa dal gioco: il giocatore francese perde un (-1) CC per ciascuna di tale unità.

Tali correttivi (e qualsiasi correttivo specificato dalla Regola avanzata 16.1) sono soggetti a limitazione, nel senso che i CC disponibili per entrambe le parti per un dato turno non possono mai essere ridotti a meno di uno (1), né superare sei (6).

9.3 Il giocatore con il **maggior numero di CC**, dopo le modifiche specificate nella Regola 9.2 (ma prima di qualsiasi aggiustamento in virtù della Regola avanzata 16.1), è **il primo a intraprendere il combattimento**. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di CC, il giocatore francese inizia per primo.

10. Combattimento (Generalità)

10.1 Il combattimento comporta l'assegnazione di un ordine ad alcune, o tutte, le unità di un singolo stack (lo **stack "Attaccante"**) di attaccare un stack nemico (lo **stack "Difensore"**) in un esagono immediatamente adiacente. **Tutte le unità** dello stack Attaccante, cioè non solo quelle che attaccheranno, devono essere in **Buon Ordine** (cioè non Disorganizzate), Tutte le unità a cui l'ordine viene dato devono attaccare **lo stesso stack nemico**. Uno stack sotto un **segnalino di "Foraggio"** non può attaccare (né Supportare un attacco, Regola 7.6).

10.2 Per vedere se l'attacco può avere luogo, il giocatore attaccante somma tutti i **CC** che desidera allocare al combattimento, fino al numero a sua disposizione in quel turno, al **CR** del comandante che accompagna lo stack (il CR più alto se vi sono più Comandanti). Quindi, aggiunge il tiro di 1xd6 per ottenere il risultato finale. (Qualsiasi CC allocato ad un attacco, incluso un attacco interrotto, viene detratto dal numero che il giocatore ha a disposizione per il resto del turno.)

E' possibile uno dei tre risultati seguenti:

a) se il risultato di 1xd6 è uno (1), l'attacco viene interrotto e l'opportunità di attaccare passa al suo avversario. Il giocatore può ancora provare a effettuare ulteriori attacchi più avanti in questo turno [vedere la Regola 10.6].

b) se il risultato di 1xd6 è diverso da uno (1) e il risultato finale è inferiore a sette (7), l'attacco fallisce e il giocatore **non può più effettuare altri attacchi in questo turno** [vai alla Regola 10.6].

c) se il risultato di 1xd6 è diverso da uno (1) e il punteggio aggregato è sette o più (7+), il combattimento procede come previsto [vedere la Regola 10.3].

Nota di gioco: si noti che "fallire" un attacco è diverso che "interrompere" un attacco [10.2]. Nel primo caso il giocatore ha finito di attaccare per questo turno; nel secondo caso (si verifica quando si tira un 1 al dado dell'attacco), la possibilità di attacco passa all'avversario. Il giocatore che ha interrotto l'attacco attende e poi sta ancora a lui a tentare.

10.3 Se l'attacco prosegue, **l'attaccante** ha l'opportunità di chiamare **in supporto stack amici** immediatamente adiacenti all'esagono del difensore [sono detti stack "di Supporto all'Attaccante"]. L'attaccante ha già dichiarato quanti CC ha assegnato al combattimento [Regola 10.2]; a questo punto, il giocatore in difesa deve fare altrettanto in questo momento.

10.4 Quindi, per capire se uno stack di Supporto potrà partecipare all'attacco, si ripete il controllo alla Regola 10.2 (tiro di dado, più i CC, più il CR del Comandante maggiore o uguale a 7), usando gli stessi CC (cioè i CC usati per lo stack attaccante valgono anche per gli stack di supporto), ma sostituendo per ogni stack di supporto il risultato di nuovo 1xd6 e il CR di un qualsiasi Comandante che accompagna lo stack di supporto (ancora una volta, il più alto, se ce ne è più d'uno). [Nota: Se si tira un "1" per uno stack di supporto, non succede nulla di particolare]. **Il risultato finale viene modificato di meno uno (-1) per ogni unità di Coscritti all'interno dello stack supporto.**

10.5 Infine, anche il **giocatore in difesa** ha la possibilità di richiedere il **supporto di stack amici**

immediatamente adiacenti allo stack difensore. Per fare ciò, il giocatore in difesa segue la procedura di cui alla Regola 10.4 usando tutti i CC che ha assegnato [Regola 10.3] e sommando al risultato il valore di ogni eventuale stack di supporto.

Nota di gioco: lo stack difensore stesso viene automaticamente attaccato; il CR di qualsiasi comandante che accompagna un eventuale stack di supporto, l'allocazione dei CC e il tiro(i) dei dadi determinano solo se ogni stack potenzialmente supportante può anche partecipare al combattimento.

10.6 Dopo che il primo giocatore ha dato un ordine di attacco [Regola 10.2] e il combattimento risultante è stato risolto [Regola 11], **il secondo giocatore diventa l'attaccante e il processo è ripetuto**. Una volta risolto l'attacco ordinato dal secondo giocatore, il primo giocatore di nuovo diventa l'attaccante e così via fino a quando entrambi i giocatori non sono in grado e/o non vogliono ordinare ulteriormente attacchi per il turno.

Se un giocatore rifiuta di ordinare un attacco o non riesce a farlo [Regola 10.2, caso b], non ha più opportunità di attaccare in questo "turno". Il suo avversario può tuttavia continuare a ordinare attacchi fino a quando anche lui non vuole proseguire o non riesce a farlo.

Nota di gioco: in virtù della procedura di cui alla Regola 10.2 è possibile che un giocatore non sia in grado di eseguire alcun attacco durante un determinato turno, anche se le sue unità sono immediatamente adiacenti alle unità nemiche e ha CC (s) disponibili prima di lanciare i dadi.

10.7 In base alla Regola 10.2, ad uno stesso stack può essere ordinato di attaccare tutte le volte che un giocatore desidera (con attacchi intermedi di altri stack, se desiderato), sebbene con difficoltà crescente [ved. Regola 11.2].

10.8 Una volta che entrambi i giocatori non siano riusciti a effettuare un attacco [Regola 10.2, caso b] o abbiano rifiutato di farlo così, la fase di combattimento è finita e i marcatori di Marcia Forzata vengono rimossi [Regola 8.4]. Passare alla Regola 12.

Vedere l'esempio di Combattimento (1).

11. Combattimento (Dettaglio)

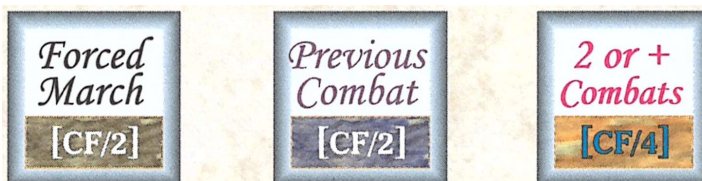


11.1 Ogni combattimento avviene come conseguenza di uno stack di unità tutte in Buono Ordine [Regola 10.1] che attacca uno stack nemico in un esagono immediatamente adiacente [Regola 10.2]. **Eccezione:** se lo stack che si difende è composto esclusivamente da cavalleria e lo stack attaccante non ha cavalleria, lo stack difensore può ritirarsi [Regola 11.11] prima del combattimento. L'attaccante ha l'opzione di avanzare nell'esagono lasciato vuoto.

11.2 La sequenza di combattimento è indicata nel seguito. Notare che:

- tutti i correttori ai valori di attacco e difesa sono cumulativi. L'ordine in cui si applicano segue l'ordinamento delle Regole
- servire come "stack di supporto" o in attacco o in difesa [Regola 10.3, 10.5, 11.5 e 11.7] conta come aver "partecipato ad una battaglia" per lo scopo delle Regole 11.3, 11.5, 11.6 e 11.7
- la somma dei Fattori di Combattimenti (CF) delle unità di uno stack attaccante o difensore, oppure delle unità in supporto, è **dimezzata** se qualche unità nello stack ha usato le marce forzate oppure ha già preso parte ad un combattimento in questo turno (la somma è **divisa per quattro** se si applicano entrambe le condizioni sopra, oppure lo stack ha combattuto due volte o più in questo turno). Ricordare di arrotondare sempre per difetto le frazioni.

I segnalini annotati con "Marcia forzata", "Combattimento precedente" e "Combattimenti 2 o +" sono fornito per aiutare i giocatori a identificare gli stack in questione.



11.3 La somma dei CF [Regola 3.2] delle unità dello stack attaccante è aumentato di:

+2 se se ci sono due tipi di unità diversi nello stack

+4 se ci sono tre tipi di unità diversi nello stack

per formare il valore di attacco.

Tale valore può essere dimezzato/diviso per 4 come da Regola 11.2, punto 3

11.4 Il valore di attacco è ridotto di:

-3 se l'attacco è attraverso un Fiume (con o senza ponte)

-2 se l'attacco è senza artiglieria in un esagono con Città Fortificata

-1 se l'attacco è con artiglieria in un esagono con Città Fortificata

-2 se l'attacco è verso un esagono con Foresta, Palude o Terreno Accidentato

per formare il valore di attacco modificato.

Nota di gioco: il valore dell'attacco viene dimezzato / diviso per 4 in base alla Regola 11.2 punto 3 dopo qualsiasi modifica per "Armi combinate", ma prima di eventuali riduzioni per gli effetti del terreno secondo la Regola 11.4.

11.5 Il valore di attacco modificato è aumentato di:

a) il CR, limitato al numero di unità di combattimento presenti, di un Comandante **che accompagna** lo stack attaccante (il più alto, se ci sono più Comandanti)

b) il numero (*) di unità di combattimento in Buon Ordine in ogni stack di supporto all'attaccante [Regola 10.3]

c) +1 se lo stack di supporto è accompagnato da uno o più Comandante/i

d) il tiro di 1xd6

per formare il **Valore di Attacco Finale** (FAV)

(*): Il valore in questione può essere modificato come da Regola 11.2, punto 3.

Inoltre, lo stack di supporto subisce un correttivo negativo di:

-2 se supporta attraverso un fiume (con o senza ponte)

-1 se supporta senza artiglieria in un esagono con Città Fortificata

-1 se supporta verso un esagono con Foresta, Palude o Terreno Accidentato

Nota di gioco: i correttivi sono cumulativi anche se producono risultati negativi

11.6 La somma dei CF delle unità dello stack che si difendono è aumentato di:

+2 se se ci sono due tipi di unità diversi in **Buon Ordine** nello stack

+4 se ci sono tre tipi di unità diversi in Buon Ordine nello stack

per formare il **valore di difesa**.

Tale valore può essere dimezzato o diviso per quattro come da Regola 11.2, punto 3

11.7 Il valore di difesa è aumentato di:

a) il CR, limitato al numero di unità di combattimento in Buon Ordine presenti, di un Comandante che accompagna lo stack attaccante (il più alto, se ci sono molti Comandanti)

b) il numero (**) di unità di combattimento in Buon Ordine in ogni stack di supporto al difensore [Regola 10.5]

c) +1 se lo stack di supporto è accompagnato da uno o più Comandante/i

d) il tiro di 1xd6

per formare il **Valore di Difesa Finale** (FDV)

(**): Il valore in questione può essere dimezzato o diviso per quattro come da Regola 11.2, punto 3.

11.8 Il giocatore con il valore finale maggiore vince il combattimento.

11.9 Se il risultato è pari, entrambi gli stack rimangono dove erano prima del combattimento e un'unità dello stack attaccante (a scelta del proprietario) subisce **un danno** [Regola 11.17].

11.10 Se il difensore vince, lo stack attaccante rimane dov'è. Il difensore ha l'opzione di rimanere dov'è oppure di ritirarsi [Regola 11.11]

11.11 Per **ritirarsi**, le unità che si difendono (inclusi i Comandanti) rimangono impilate insieme e si ritirano dall'esagono che occupavano prima del combattimento in un esagono immediatamente adiacente. Una ritirata non può essere fatta:

- attraverso un fiume senza ponte
- in un esagono che rappresenti un Terreno Difficoltoso
- in un esagono contenente unità nemiche o in un esagono immediatamente adiacente allo stack che ha dato origine al combattimento

Se uno stack si ritira in **violazione della massima capacità dell'esagono ricevente** [vedi Regola 4.1] un numero di unità in ritirata in eccesso al massimo dello stacking vengono Disorganizzate (a scelta del proprietario) o eliminate se già Disorganizzate, e continuare la loro ritirata per un ulteriore esagono. I tre (3) divieti sopra specificati si applicano all'ulteriore ritirata che non deve violare la Regola 4.1.

Vedere anche la Regola 11.16 per le conseguenze delle ritirate.

11.12 Se l'attaccante vince e:

- ha un FAV di **3 punti o più maggiore** del FDV, le unità che sopravvivono nello stack che si difende **devono** ritirarsi [Regola 11.11] e vengono eliminate se la ritirata non è possibile. Le unità attaccanti che rimangono in Buon Ordine possono avanzare nell'esagono ora vuoto, se vogliono. Vedere anche la Regola 11.13.
- ha un FAV di **1 o 2 punti maggiore** del FDV, le unità che sopravvivono nello stack che si difende hanno l'**opzione** di ritirarsi [Regola 11.11]. Se lo fanno, **le unità di cavalleria attaccanti (soltanto loro) che rimangono in Buon Ordine possono** avanzare nell'esagono ora vuoto, se vogliono.

Nota di gioco: soltanto le unità dello stack attaccante e in difesa, non quelle negli stack di supporto, possono avanzare o ritirarsi dopo il combattimento. Fare avanzare un'unità in Buon Ordine è sempre opzionale. Un'unità può avanzare, anche se un'altra unità nello stack è Disorganizzata. Tuttavia le unità Disorganizzate non possono unirsi all'avanzata e devono rimanere nell'esagono.

11.13 Se **tutte** le unità che si difendono sono eliminate [Regola 11.17] le unità in **Buon Ordine** dello stack attaccante (inclusi i Comandanti) possono avanzare, secondo la Regola 11.12, primo punto, indipendentemente dalla differenza tra i due valori finali.

11.14 La differenza tra i due valori finali [Regola 11.8] è uguale al numero di "danni" che il vincitore infligge al perdente; sebbene questo numero **non può essere maggiore di due volte (x2)** il numero totale di unità di combattimento in Buon Ordine (incluse le unità di supporto) dalla parte del vincitore prima che il combattimento iniziasse.

11.15 Il numero di danni che il **perdente** infligge al vincitore è uguale **a metà** della differenza vista sopra (arrotondata per difetto) aggiustata da $1 \times d6$.

Se il tiro di dado è:

- 1, il risultato è modificato di -2 (meno due)
- 2, il risultato è modificato di -1 (meno uno)
- 3 o 4, nessun effetto sul risultato
- 5, il risultato è modificato di +1 (più uno)
- 6, il risultato è modificato di +2 (più due)

Il risultato modificato non può essere inferiore a zero (0) e non può eccedere il numero totale di unità in Buon Ordine (incluse le unità di supporto) dalla parte del perdente prima che il combattimento iniziasse.

11.16 Se uno stack che si difende esercita un'opzione di ritirata, o è forzato a farlo, e lo stack attaccante contiene **un'unità in Buon Ordine di cavalleria**, mentre il difensore non ne ha, un'unità Disorganizzata del difensore (a scelta del proprietario) **subisce un ulteriore danno e viene eliminata**.

11.17 I danni sono applicati alle unità di combattimento dal giocatore proprietario **immediatamente** dopo che sono calcolati. Almeno la metà dei danni devono essere applicati alle unità degli stack attaccante e difensore, il resto può essere applicato agli stack di supporto. Una unità che riceve un danno diviene Disorganizzata o, se già Disorganizzata (incluso nel combattimento corrente), è eliminata. Se

uno stack subisce un numero dispari di danni, può sempre scegliere di assorbirne uno in più ad una unità Disorganizzata al fine di eliminarla.

Nota di gioco: un'unità già Disorganizzata può essere eliminata da un danno, anche se lo stack contiene unità non Disorganizzate.

11.18 Sebbene le **unità Disorganizzate** non prendano parte attiva al combattimento, possono comunque subirne le conseguenze prendendo danni o essendo forzate a ritirarsi. Se un esagono sotto attacco contiene solo unità Disorganizzate, **il loro FDV equivale al tiro di 1xd6**. Questo anche se c'è un Comandante o unità amiche in supporto.

Uno stack può certamente supportarne un altro completamente Disorganizzato. Lo stack sotto attacco si difende come descritto sopra, l'operazione serve solo a fare assorbire eventuali perdite anche allo stack di supporto.

Nota: in virtù delle Regole 11.14 e 11.15 le unità Disorganizzate non possono mai infliggere danni alle unità nemiche.

11.19 Se tutte le unità di combattimento di un esagono che contiene Comandanti sono eliminate, oppure se un Comandante/i solitario/i viene attaccato, il giocatore che possiede il Comandante tira 1xd6 (per ogni Comandante).

Se il risultato è uno (1), il Comandante è eliminato. Altrimenti il Comandante scappa e può essere posto su qualsiasi stack amico in un raggio di non più di 3 esagoni (indipendentemente dalla presenza di altre unità nemiche nel raggio). Se un tale stack non c'è, il Comandante viene eliminato.

Vedere l'esempio di Combattimento (2).

12. Movimento dei Comandanti

12.1 Dopo la fase di Combattimento, anche se hanno già mosso durante il movimento, i Comandanti possono muovere di una distanza di 3 esagoni. Qualsiasi Comandante che muove deve terminare il movimento su unità di combattimento amiche oppure su una città in territorio amico (oppure su una città in territorio nemico occupato da unità amiche).

La strada percorsa non può includere esagoni con unità nemiche oppure città in territorio nemico, a meno che occupate da unità amiche.

12.2 I giocatori possono muovere i loro Comandanti in modo alternato, iniziando dal giocatore con più CC [Regola 9.3].

13. Attività dei Cosacchi e Rinforzi

13.1 A partire dal Turno 4, il giocatore francese lancia 1xd6 per ogni città, sia essa amica o nemica, occupata da una o più unità Cosacca. Un punteggio di 6 (sei) fa sì che il francese guadagni uno (1) e la coalizione perda un (1) punto vittoria "Battaglia", soggetto al limite "(12 - 0)" specificato dalla Regola 4.4b.

13.2 Alla fine di ogni Turno, arrivano i Rinforzi secondo quanto specificato nella Scheda di Piazzamento per ciascun giocatore, per spostarsi normalmente durante il turno seguente. Il giocatore con più Treni di Rifornimento secondo la sua Scheda schiera per prima i rinforzi.

13.3 I rinforzi non possono essere posizionati su un esagono occupato da uno stack nemico, né su un esagono immediatamente adiacente ad esso, né in violazione della Regola 4.1. Se i rinforzi non possono essere posizionati quando dovuto, si ritiene che non siano mai arrivati e vengono eliminati dal gioco.

14. Disposizione iniziale, Regole Speciali e Condizioni di Vittoria

14.1 La Coalizione schiera per prima. Comandanti e unità di combattimento sono posizionati sul tabellone della Scheda di Piazzamento. (Per evitare di perdere tempo a "cercare" unità durante il gioco, prima che inizi il gioco è una buona idea posizionare ogni unità nella posizione appropriata sul tabellone).

Comandi di combattimento (Coalizione): tre (3), aumentando a sei (6) al Turno 13 se l'Austria si unisce alla Coalizione [Regola 14.16.c.]

Rifornimenti / depositi: il giocatore della Coalizione riceve sei (6) Treni di Rifornimento al Turno 1 e ha la discrezione di distribuire quanti ne desidera come depositi. I depositi devono essere posizionati in città amiche secondo la Regola 7.7 e devono essere collegati alla fonte di approvvigionamento ultimativa secondo la Regola 7.8. Vedere Nota storica di seguito.

Il Francese schiera per secondo. Comandanti e unità di combattimento vengono posizionati sul tabellone della Scheda di Piazzamento. (Per evitare di perdere tempo a "cercare" unità durante il gioco, prima che inizi la partita è una buona idea posizionare ogni unità nella posizione appropriata sul tabellone).

Comandi di combattimento (Francese): due (2) per i turni da 1 a 4 inclusi, quindi quattro (4).

Rifornimenti / depositi: il giocatore francese riceve nove (9) Treni di Rifornimento al Turno 1 e ha la discrezione di distribuirne quanti ne desidera come depositi. I depositi devono essere posizionati in città amiche secondo la Regola 7.7 e devono essere collegati alla fonte di approvvigionamento ultimativa secondo la Regola 7.8. Vedere Nota storica seguente .

Nota storica: il gioco inizia in inverno (febbraio 1813), quindi il limite dei "tre esagoni" [Regole 6.2 e 7.8] significa che è necessario distribuire molti Treni di Rifornimento come depositi semplicemente per mantenere gli eserciti in rifornimento generale piuttosto che facilitarne il movimento. I problemi logistici furono esacerbati, perché entrambi gli eserciti erano esausti e in procinto di ricostruire la loro forza dopo aver sofferto orrende perdite durante l'anno precedente in Russia. Come accadde storicamente, la situazione diventa più semplice con l'inizio della primavera (Turno 4). Ricordate, al Turno 1 i prussiani devono ancora dichiarare guerra alla Francia [Regola di Scenario 14.6].

14.2 Il segnalino del Turno di Gioco deve essere posizionato sul Turno 1 della tabella del turno di gioco. Dopo che tutte le fasi di un dato turno sono completate, il segnalino viene spostato per designare il turno "successivo".

14.3 Il gioco dura fino a 19 turni, a seconda se e quando viene dichiarato un armistizio [Regola di Scenario 14.15]. Vedere la Regola 14.4 per come viene determinato il vincitore.

Condizioni di vittoria:

14.4 Se Napoleone viene ucciso o catturato in virtù della Regola 11.19, la Coalizione ottiene una vittoria automatica e immediata.

Altrimenti, la vittoria è del giocatore che alla fine del Turno 19 ha ottenuto più punti vittoria. Questi sono calcolati facendo riferimento a due fattori: (a) territorio detenuto e (b) successo in battaglia:

(a) le seguenti città contano ai fini dei punti vittoria: **Berlino, Dresda, Essen, Francoforte sull'Oder, Genova, Amburgo, Hannover, Königsberg, Magdeburgo, Milano, Monaco, Praga, Stoccarda, Vienna e Varsavia.**

I punti vittoria riflettono la posizione alla fine del Turno 19. Ogni giocatore aggiunge il numero di città amiche non occupate dalle forze nemiche al numero di città nemiche occupate dalle proprie unità per arrivare al totale dei punti vittoria attribuibili per il territorio. Se l'Austria rimane neutrale [Regola di Scenario 14.16], Praga e Vienna **non contano** per i Punti Vittoria.



(b) Ci sono dodici (12) punti vittoria "Battaglia". Ogni parte inizia con sei (6). Ogni volta che un giocatore ottiene una "vittoria decisiva" il totale del vincitore aumenta di uno (1) e il totale del perdente diminuisce di uno (1). Poiché ci sono solo dodici (12) punti disponibili, nessuna delle due parti potrà mai avere più di dodici (12) o meno di zero (0).

Ai fini del punto (b) di cui sopra, una "vittoria decisiva" coinvolge almeno sei (6) unità di combattimento per parte (comprese le unità Disorganizzate e/o di supporto) che comporti al perdente di subire quattro (4) danni in più del vincitore, anche in conseguenza di Ritirata [Regola 11.11 e 11.16].

Il numero di punti vittoria "Battaglia" può anche essere modificato dai Cosacchi che eseguono una rivolta [Regola 13.1] e l'occupazione di Amburgo da parte delle unità della Coalizione [articolo 14.14].

Alla fine del Turno 19, ciascuna parte calcola il suo numero di punti vittoria in riferimento ai territori occupati [vedi (a) sopra] più il suo successo in battaglia [(b) sopra]. La vittoria va al giocatore con più Punti Vittoria, o ai Francesi in caso di parità.

Regole di Scenario:

14.5 Napoleone: dà un correttivo di meno un (-1) a qualsiasi unità che accompagna in un movimento [Regola 8.6]. Questa Regola di Scenario si applica solo se non vengono utilizzate le Regole Avanzate.

14.6 Prussia: le unità prussiane non possono muovere né partecipare ad un attacco (né essere attaccate) durante il Turno 1.

Nota storica: la Prussia non dichiarò guerra alla Francia fino a marzo. In teoria, fino ad allora i due paesi erano alleati.

14.7 Ducato di Varsavia: sebbene il Ducato di Varsavia facesse parte dell'Impero Francese, per gli scopi di "Rifornimento" - Foraggio [Regola 7.6] e creazione di depositi [Regole 7.7 e 7.8] - il Ducato (e tutte le città ivi contenute) è considerato "amico" di entrambe le parti.

14.8 Svezia: le unità di combattimento svedesi non possono raggrupparsi con unità di altre forze della Coalizione, a meno che lo stack sia accompagnato da un Comandante svedese. Né possono attaccare o partecipare a un attacco contro unità nemiche a meno che i CF aggregati degli attaccanti secondo la Regola 3.2 (cioè prima dell'applicazione di eventuali correttivi) superi quello dei difensori di due o più (2+). Se attaccate, le unità svedesi possono difendersi normalmente.

Nota storica: gli svedesi, guidati da Bernadotte, in precedenza un maresciallo della Francia che aveva litigato con Napoleone, furono motivati a unirsi alla Coalizione dalla prospettiva di impossessarsi della Norvegia dalla Danimarca, che si era alleata con Napoleone. Anche se le truppe svedesi contribuirono al successo della Coalizione, Bernadotte fu attento a mantenere le truppe pronte per l'attesa guerra con la Danimarca. Ciò avvenne verso la fine del 1813 e terminò con una vittoria svedese sancita con il trattato di Kiel (gennaio 1814) che trasferiva la Norvegia alla corona svedese.

14.9 Confederazione del Reno: la fedeltà della Confederazione può cambiare durante il gioco:

1) all'inizio del gioco, la Confederazione è amica dei francesi

2) **se l'Austria non ha aderito alla coalizione** [Regola 14.16] quando sorge una delle circostanze descritte sotto ai punti (a) oppure (b), all'inizio del Turno seguente la Confederazione (e tutte le città in essa comprese) diventa "amica" di entrambe le parti, ai fini (solo) del "Rifornimento", cioè per "Foraggio" [Regola 7.6] e costruzione di depositi [Regole 7.7 e 7.8]

3) **se l'Austria ha aderito alla coalizione** [14.16] quando sorge una delle circostanze descritte di seguito ai punti (a) oppure (b) , all'inizio del turno seguente la Confederazione (e tutte le città in essa comprese) diventa "amica" della Coalizione. Ne derivano tre conseguenze:

- i. i contingenti stranieri della Grande Armée contrassegnati da un asterisco [articolo 3.6], sono rimossi dalla mappa e sostituiti dalle corrispondenti pedine del set "Confederazione" (anch'essi contrassegnati con un asterisco). Durante la fase di rinforzo del turno seguente, questi contingenti possono unirsi a qualsiasi stack della Coalizione entro cinque (5) esagoni dal loro esagono attuale, tutte le unità distrutte vengono ripristinate a piena forza.
- ii. Il generale v.Wrede (CR 1) entra in gioco su qualsiasi esagono contenente un'unità di combattimento bavarese
- iii. La Sassonia si schiera con la Coalizione [vedi Regola 14.10]

Le circostanze che innescano il cambiamento di alleanza descritto in 2) e 3) sopra sono:

- (a) i Francesi hanno subito una **sconfitta decisiva** [Regola di Scenario 14.4b] in una battaglia in cui Napoleone era presente, incluso come comandante di uno stack di supporto; oppure
- (b) le unità della Coalizione occupano **tre (3) o più città VP** nella **Confederazione del Reno** o **due (2) all'interno della Confederazione del Reno insieme ad Amburgo.**

Inoltre, il caso 2) viene attivato anche quando la Regola di Scenario 14.15 (vi) diventa effettiva.

14.10 Sassonia: v. Thielmann e l'unità di fanteria sassone schierati a Torgau all'inizio del gioco sono neutrali. A meno che e fino a quando la Sassonia non si schiera con la Coalizione [Regola di Scenario 14.9] questi:

- i. impediscono alle unità di combattimento e alle linee di rifornimento di entrambe le parti di entrare o passare attraverso Torgau;
- ii. non possono muoversi o attaccare, né essere attaccati; e,
- iii. l'unità di fanteria è considerata in Rifornimento Generale e viene ignorata ai fini della Regola 6.4.

Se e quando la Sassonia si unisce alla Coalizione, i punti i - iii non si applicano più e v. Thielmann e la fanteria sassone possono muoversi e impegnarsi in combattimento normalmente.

Nota storica: sebbene nominalmente alleato con la Francia, il re sassone, Federico Augusto, provò a perseguire una politica di neutralità allineandosi con l'Austria (il patto Austro-Sassone). Aveva solo parzialmente raggiunto questo scopo quando, sotto la pressione di Napoleone, alcune unità Sassoni continuarono a servire con La Grande Armée fino a dopo la battaglia di Lipsia (ottobre 1813).

14.11 Poniatowski: le unità russe schierate a Cracovia (XI Corpo di Osten-Sacken) e le unità francesi schierate immediatamente a sud-est della città (VIII Corpo di Poniatowski) all'inizio del gioco [Regola 14.1 e Scheda di Piazzamento] rimangono in situ e non possono né attaccare né essere attaccate, fino a quando e a meno che non sia chiamato un Armistizio [Regola di Scenario 14.15]. Il Corpo di Poniatowski è considerato in Rifornimento Generale e viene ignorato ai fini della Regola 6.4. Se vi è un Armistizio, le unità del Corpo di Osten-Sacken possono essere schierate dalla Coalizione e quelli del Corpo di Poniatowski da parte del giocatore francese in accordo con la Regola 14.15 (c). A partire dal Turno 13, entrambi i corpi possono muoversi e combattere normalmente.

Nota storica: in seguito alla sconfitta della Grande Armée in Russia, molti leader polacchi declinarono la loro fedeltà a Napoleone. Poniatowski rimase fedele. Mentre i russi avanzavano verso ovest egli guidò il suo VIII Corpo da Varsavia a Cracovia, dove rimase ai margini della campagna fino all'Armistizio, quando Poniatowski e la sua forza di 22.000 uomini si unirono nuovamente alla Grande Armée.

Nota di gioco: le complicate manovre politiche e militari del Corpo polacco durante la prima

parte del 1813 vengono semplificata nel gioco, rimuovendolo di fatto dal gioco a meno che e fino a quando un Armistizio abbia effetto.

14.12 Guarnigioni francesi (diverse da Danzica): i segnalini per quelle unità francesi schierate in città di presidio all'inizio del gioco [Regola 14.1 e Scheda di Piazzamento francese] sono contrassegnate con una "G" (Guarnigione).

Sono considerate in Rifornimento Generale e sono ignorate ai fini della Regola 6.4 per tutto il tempo in cui rimangono in situ. Ogni città perde questo speciale stato di Rifornimento per il resto del gioco se e quando l'unità di presidio se ne va (o viene eliminata).

Ogni unità di presidio ha la possibilità di lasciare la città di presidio in qualsiasi Turno successivo a quello durante il quale una o più unità amiche si uniscono ad essa dall'esterno della città, a condizione che sia in rifornimento [Regola 6.1], un Treno di Rifornimento sia stato assegnati ad essa [Regola 7.3] e le altre condizioni della Regola 8.2 siano soddisfatte. L'unità può quindi muoversi e impegnarsi in combattimento normalmente.

Mentre è in città l'unità di presidio non può attaccare le unità della Coalizione, ma può difendersi normalmente se attaccata, tranne che viene eliminata se costretta a ritirarsi.

Nota storica: vedi la Regola opzionale 15.2.

14.13 Guarnigione di Danzica: le unità del Corpo X schierate a Danzica all'inizio del gioco [Regola 14.1 e Scheda di Piazzamento francese] sono contrassegnate da un "DG". Sono considerate in Rifornimento generale e sono ignorate ai fini della Regola 6.4 fintanto che rimangono in situ. La città perde questo stato speciale di Rifornimento per il resto del gioco se e quando le unità della guarnigione la lasciano (o vengono eliminate).

A differenza delle unità di guarnigione delle altre città, comunque, indipendentemente dal fatto che unite amiche esterne a Danzica si uniscano ad esse, hanno la possibilità di allontanarsi da Danzica e di combattere normalmente, purché siano in rifornimento secondo la Regola 6.1, sia stato assegnato loro uno o più Treni di Rifornimenti [Regola 7.3] e le altre condizioni della Regola 8.2 siano soddisfatte.

Mentre sono Danzica non possono attaccare le unità della Coalizione, ma possono difendersi normalmente se attaccate. La Regola 6.1 si applica se lasciano la città come conseguenza del combattimento.

Nota storica: Danzica era un importante deposito di rifornimenti per i francesi a guardia della foce del fiume Vistola. La città conteneva un forte presidio francese che fu aumentato dai soldati in ritirata dopo la sconfitta di Napoleone in Russia. La forza era così notevole che fu allocata sotto il Corpo X del Generale Rapp, il governatore di Danzica, durante la riorganizzazione della Grande Armée dell'inizio del 1813. L'intenzione poteva essere che il Corpo X uscisse da Danzica; ma questo non accadde. Assediato dai cosacchi di Platov e poi dalla milizia, nel dicembre 1813 Rapp si arrese alla Coalizione. Vedi anche Regola opzionale 15.2.

14.14 32° Distretto militare: alle unità francesi è proibito occupare Amburgo o qualsiasi esagono immediatamente adiacente nei Turni 1 o 2. Alla fine del Turno 2, elementi del Corpo di Walmoden arrivano ad Amburgo. Essendo cosacchi, si applica la Regola 6.6: sono considerati in Rifornimento Generale e sono ignorati ai fini della Regola 6.4. (Lo stesso vale per la Regola 13.1 se i Cosacchi sono ancora presenti ad Amburgo al Turno 4.)

Possono attaccare ed essere attaccati dalle unità nemiche da esagoni adiacenti come di consueto e hanno l'opzione di lasciare la città volontariamente durante il movimento, a condizione che sia stato assegnato loro uno o più Treni di Rifornimento [Regola 7.3] e le altre condizioni della Regola 8.2 siano soddisfatte.

Dal Turno 4 fino al Turno in cui viene dichiarato un Armistizio [Regola di Scenario 14.15], i francesi perdono un (1) e la Coalizione ottiene un (1) punto vittoria "Battaglia" alla fine di ogni turno in è

Amburgo è occupata da una o più unità della Coalizione. Questa regola è soggetta ad un massimo di più tre (+3) / meno tre (-3) e alle limitazioni specificate dalla Regola di Scenario 14.4b.

Nota storica: dal 1776 la Francia era stata divisa in 16 (in seguito 18) distretti militari, ciascuno centrato su una grande città di guarnigione, per facilitare l'organizzazione dell'esercito. Nuovi distretti furono creati quando l'Impero si espanse. Il 32° distretto militare era incentrato su Amburgo e conteneva le Città anseatiche. Fu di particolare importanza nel contesto della campagna del 1813 per tre motivi.

Come centro commerciale dell'impero di Napoleone, il distretto diede un contributo sostanziale allo scacchiere francese.

Anche la posizione di Amburgo alla foce dell'Elba rese essenziale il controllo della città per mantenere il sistema continentale (e fermare le truppe di sbarco della Coalizione alle spalle dello schieramento francese).

All'inizio del 1813 Amburgo fu occupata dai cosacchi che operavano come avanguardia della Coalizione. Napoleone mandò il suo più abile maresciallo, Davout, a riconquistare la città. Davout ci riuscì e tenne la città fino al 1814. Di conseguenza, fu assente dal teatro principale delle operazioni per il resto della campagna del 1813.

14.15 – Armistizio di Pläswitz: all'inizio del Turno 7, entrambi i giocatori tirano 1xd6. Il giocatore con il punteggio più alto ha la possibilità di chiamare una Tregua (tira di nuovo se i punteggi sono in parità). Se rifiuta di farlo, o se l'offerta di una tregua viene rifiutata (vedi sotto), il processo si ripete ai Turni 8, 9, 10 e 11.

Se la Coalizione possiede tre (3) o meno PV territoriali (come definito dalla Regola 14.4a) dal Turno 7 al Turno 9 (compreso) o due PV (2) o meno nei Turni 10 e 11 nel momento in cui il giocatore della Coalizione offre una tregua, il giocatore francese può rifiutare l'offerta. Se la Coalizione possiede quattro (4) o più PV nel momento in cui il giocatore francese offre una tregua, il giocatore della Coalizione può rifiutare l'offerta.

Se un Armistizio non ha luogo in corrispondenza o prima del Turno 11, nessuno dei due giocatori può chiamare più una tregua. Le conseguenze sono le seguenti:

- (i) La riga attualmente utilizzata nella Scheda di Piazzamento per ciascun giocatore per determinare il numero di treni di Rifornamento disponibili continua ad essere utilizzata.
- (ii) I rinforzi austriaci elencati per il Turno 12 non sono schierati e non prendono parte al gioco.
- (iii) Fatto salvo quanto segue in (iv) di seguito, nessuna unità può entrare in Austria e viene considerata internata (rimossa dal gioco) se obbligato a farlo in conseguenza della Regola 11.12 punto 1.
- (iv) I Corpi guidati da Poniatowski e Sacken rimangono in situ per il resto del gioco
[Regola di Scenario 14.11]

Inoltre, se un Armistizio non ha effetto come conseguenza del rifiuto del giocatore della Coalizione:

- (v) qualsiasi forza francese nel nord Italia (inclusa la parte orientale designata come "Francia"), oppure che arriva lì come rinforzo, deve rimanere all'interno di quel territorio per il resto del gioco; e,
- (vi) la Confederazione del Reno diventa "amica" ad entrambe le parti in base alla Regola di Scenario 14.9 (2).

Se un Armistizio entra in vigore:

(a) tutte le unità Disorganizzate vengono riportate in Buon Ordine e tutte le unità in gioco (inclusi i depositi) possono essere ridistribuiti senza restrizioni in termini di movimento o posizionamento ad eccezione della Regola 4.1 e punti seguenti. Il processo è il seguente:

- in primo luogo, i francesi si ridistribuiscono in modo che nessuna unità si trovi ad est di una linea che comprende il fiume Elba verso sud fino a Torgau, quindi lungo il confine prussiano fino a quando non si unisce con l'Austria (negli esagoni 3313 e 3413 si può schierare) e da lì a ovest e poi a sud lungo il confine con l'Austria fino a quando non si unisce all'Impero Ottomano.

• successivamente, la Coalizione si ridistribuisce in modo tale che nessuna unità si trovi ad ovest di una linea comprendente: il fiume Oder verso a sud fino a Kustrin, e poi al ducato di Varsavia fino al confine con l'Austria.

Eccezioni: (1) le unità svedesi vengono ridistribuite all'interno della Svezia-Pomerania; (2) Le unità danesi vengono poste a Kiel; e, (3) le unità francesi ancora in Guarnigione al momento della chiamata dell'Armistizio, incluso Danzica, [Regole di Scenario 14.12 e 14.13] non possono essere riportate in Buon Ordine o ridistribuite durante l'armistizio. Rimangono in situ.

(b) **L'Austria si unisce alla Coalizione** [Regola di Scenario 14.16]. Vedi, tuttavia, la Regola avanzata 16.5.

(c) I giocatori possono quindi schierare i **rinforzi** elencati per il **Turno 12** [agosto 1813], sempre con giocatore francese per primo. Oltre alle restrizioni previste dalla Regola 14.15 (a) punti 1 e 2, sulla Scheda di Piazzamento di ciascun giocatore e, in base alla Regola 4.1, i rinforzi possono essere posizionati in qualsiasi punto della mappa.

(d) Il numero di **Treni di Rifornimento** disponibili per ciascun giocatore è determinato dalla **riga "Armistizio"** sulla Scheda di Piazzamento [tenendo presente i depositi già posizionati per 14.15 (a)].

(e) Il numero di **Punti Vittoria "Battaglia" francesi** è **aumentato di tre (3)**, o meno se si applica la limitazione (12 - 0) specificata dalla Regola 14.4b, e il punteggio della **Coalizione** è **ridotto** di un numero corrispondente.

Dopo i punti (a) - (e) sopra sono stati portati a termine, insieme alle modifiche ai comandanti specificate per i turni 7 e 9, il gioco riparte con il Turno 13 (agosto 1813).

14.16 Austria: inizia il gioco come una potenza neutrale e nessun unità di entrambi gli schieramenti può entrarvi. [**Eccezione:** Regola di Scenario 14.11 (Poniatowski).]

L'Austria si unisce alla Coalizione alla fine del turno in cui è chiamato un Armistizio [Regola 14.15], o rimane neutrale se ciò non accade.

Se l'Austria si unisce alla coalizione [Regola 14.15 (b)]:

(a) I depositi della coalizione possono essere collocati in Austria e le unità austriache elencate come rinforzi per il Turno 12 partecipare al gioco e muoversi e impegnarsi in combattimento normalmente nel Turno 13 [vedi anche Regola di Scenario 14.11 (Poniatowski)];

(b) A partire dal Turno 13 Vienna diventa una USS per la coalizione;

(c) I comandi di combattimento della coalizione aumentano a sei (6);

(d) a nessuna unità è impedito più di entrare / occupare esagoni austriaci.

Nota storica: l'Armistizio è uno degli eventi più controversi, non solo della campagna del 1813, ma di tutte le guerre napoleoniche. Non è chiaro il motivo per cui Napoleone, che aveva appena battuto la coalizione in due grandi battaglie (Lutzen e Bautzen) e, nel teatro delle operazioni, aveva il vantaggio in termini numerici fosse pronto ad accettarlo. Sono state proposte varie teorie: per esempio, ciò gli diede il tempo di far riposare e rifornire di nuovo le sue forze, in particolare la sua cavalleria, sotto-forza e esausta, e per portare rinforzi a nord dall'Italia.

È anche possibile che abbia creduto che la tregua gli avrebbe permesso di negoziare una pace separata con i russi. I vantaggi per la coalizione erano molto più ovvi. Oltre a concedere il tempo per il loro esercito sconfitto di riprendersi, ha permesso alla Coalizione di ottenere ulteriori finanziamenti dalla Gran Bretagna e alla Prussia di mobilitare la propria milizia (la Landwehr). Soprattutto, ha permesso alla Prussia / Russia di convincere gli austriaci a unirsi alla Coalizione. Quando le ostilità ripresero il 12 agosto, le forze schierate contro Napoleone erano imponenti.

Nota di gioco: la cessazione delle ostilità non era affatto una conclusione scontata. L'obiettivo della Regola 14.15 è generare incertezza sul fatto che verrà chiamato un armistizio, consentendo nel contempo ai giocatori di influenzare la probabilità che ciò accada.

14.17 Porti prussiani: se occupati da una o più unità di coalizione Köslin e / o Stolp possono funzionare come USS per la Coalizione.

Nota storica: le forniture militari dalla Gran Bretagna venivano importate dalla Prussia via Köslin e Slumpsk.

Anche la Regola opzionale 15.1 fa parte delle Regole avanzate.

15. Regole opzionali

15.1 I francesi soffrirono di una grave carenza di cavalleria, in particolare se confrontata con i Cosacchi che fungevano da occhi e orecchie della Coalizione. Per replicare il vantaggio della Coalizione in termini di informazioni/ricognizioni, il giocatore della Coalizione può utilizzare fino a cinque (5) segnalini fittizi (vuoti) da aggiungere ai sui stack [utilizzare marker di riserva]. Questi possono essere aggiunti e rimossi dagli stack a discrezione del giocatore; ma nessuno stack può mai comprendere più segnalini fittizi rispetto alle unità da combattimento. (Ovviamente, questi segnalini fittizi non hanno valore o effetto in termini di gioco, oltre che a fuorviare il giocatore francese.) Se questa regola viene adottata, i giocatori non possono ispezionare gli stack nemici a meno che e fino a quando non si verifica il combattimento o se non diversamente indicato dalla Regola 8.2 o da una REC.

15.2 Uno dei grandi “what ifs” è incentrato sulla decisione di Napoleone di non far ritirare le guarnigioni presidiate da elementi della Grande Armée nell'Europa orientale di fronte all'avanzata prussiana/russa. In effetti, ciò implicò che fino a 50.000 soldati esperti furono tagliati fuori e impossibilitati di svolgere un ruolo significativo nella campagna.

Alcuni ufficiali dell'Alto Comando francese sostennero di riportare queste unità dietro la linea del fiume Elba prima che fosse troppo tardi.

Per simulare ciò, le Regole 14.12 e 14.13 vengono ignorate e all'inizio del gioco la Guarnigione di Danzica (X Corpo) è schierata a Magdeburgo o negli esagoni immediatamente adiacenti. Le altre unità di guarnigione francesi possono essere schierate a Lipsia o negli esagoni immediatamente adiacenti. Sono considerate parte del XIII Corpo di Davout. Si applica la Regola 4.1.

15.3 Per replicare meglio i problemi logistici di stazionamento di un gran numero di uomini in una determinata area per un lungo periodo, la Regola 7.6 è così modificata:

Un "segnalino foraggio" [vedi Regola 6.3] è posto su qualsiasi stack contenente una o più unità di combattimento a cui a non è stato assegnato un Treno di Rifornimento [vedi Regola 7.3] che è immediatamente adiacente a due (2) o più altri stack amici; oppure che è in territorio nemico [vedi Regola 7.7], a meno che non comprenda esclusivamente Cosacchi o che occupi una città contenente un deposito amico che non è sotto assedio [vedi Regola 8.4 Eccezione generale].

16. Regole Avanzate

Nota: le Regole avanzate apportano un ulteriore livello di realismo e anche di complessità. Si raccomanda ai giocatori di padroneggiare le Regole di base prima di intraprendere una campagna usando le Regole avanzate.

16.1 Eventi casuali. Prima dell'inizio del gioco, le cinquanta (50) carte evento casuale [REC] devono essere divise in due (2) mazzi: uno per i turni Pre-Armistizio (carte 1 - 30), l'altro per i turni Post-Armistizio (carte 31 - 50). Le carte 4, 11 e 13 vengono rimosse temporaneamente dal mazzo Pre-Armistizio. I mazzi sono poi mischiati e posti a faccia in giù vicino alla mappa.

Una (1) carta dal mazzo Pre-Armistizio è distribuita a ciascun giocatore, prima che le carte 4, 11 e 13 vengano rimescolate nel mazzo.

- Ogni turno, prima della fase di Rifornimento Generale e Logoramento, ogni giocatore pesca un REC dall'alto del mazzo appropriato. Deve quindi decidere se giocare quella carta o quella già in mano sua. Per il mazzo Pre-Armistizio, il giocatore francese è il primo a dichiarare la sua carta; per il mazzo Post-Armistizio, dichiara prima il giocatore della Coalizione. [Eccezione: carte istruzioni singole, vedi sotto.]
- Sulla maggior parte delle carte sono scritte due serie di istruzioni: una per il giocatore della Coalizione, l'altra per il giocatore francese. Sono eseguite solo le istruzioni scritte contro il giocatore che ha pescato la carta. A meno che non possano essere eseguite (nel qual caso la carta viene semplicemente scartata), le istruzioni specificate su una carta sono eseguite immediatamente (o nella fase appropriata durante il turno).
- Alcune carte contengono solo un singolo set di istruzioni. Non possono essere giocate in un turno successivo, ma devono essere giocate immediatamente dopo che il giocatore avversario ha giocato la sua carta, indipendentemente da chi era il primo a dover giocare. Se entrambi i giocatori pescano carte istruzione singola, è mantenuto l'ordine normale di gioco.
- Le singole carte istruzione hanno la precedenza su tutte le istruzioni contrarie scritte sulla carta precedente giocata nel turno.
- Una volta giocata, una carta viene piazzata nella pila degli scarti. Le carte dal mazzo Pre-Armistizio che non sono stati tirate nel momento in cui un Armistizio entra in vigore (o alla fine del Turno 12 se non viene chiamato un Armistizio) vengono anche esse messe nella pila degli scarti.
- Il mazzo Post-Armistizio viene usato per i turni 13 e seguenti, indipendentemente dal fatto che un Armistizio venga chiamata, con la prima carta pescata da ciascun giocatore semplicemente aggiunta a quella che teneva del mazzo Pre-Armistizio. Le carte non utilizzate alla fine del turno finale non hanno alcun effetto sul gioco.

Se l'Austria rimane neutrale, o perché un Armistizio non ha effetto [Regola di Scenario 14.15] o in virtù della Regola avanzata 16.5, i seguenti REC sono rimossi dal mazzo:

REC 40, 43, 48 e 49

e sostituiti da

REC 40a, 43a, 48a e 49a.

16.2 Capacità e caratteristiche speciali dei comandanti

Capacità dei Comandanti

Per aumentare la precisione storica, le divisioni (unità di combattimento) sono in grado di manovrare e combattere più efficacemente se sotto il diretto controllo di un comandante che li comandò effettivamente nella campagna del 1813.

Il grado dei comandanti è designato sui segnalini come segue:

A = Comandante supremo; in grado di comandare tutte le unità

I = Comandante maggiore di Fanteria; in grado di comandare tutte le unità di fanteria

C = Comandante maggiore di Cavalleria; in grado di comandare tutte le unità di cavalleria

K = Comandante maggiore di Cavalleria Cosacca; in grado di comandare tutte le unità di cavalleria cosacca

Numeri romani o nome abbreviato = Comandante di Corpo; in grado di comandare tutte le unità all'interno del suo Corpo. I numeri o l'abbreviazione che rappresentano la sua designazione di Corpo sono racchiusi in un riquadro rettangolare con uno sfondo di colore distintivo sul segnalino del Comandante. Questo include la i Comandanti dei Corpi di Cavalleria, sebbene la loro autorità sia limitata (vedi sotto).

Eccezioni:

- Dal Turno 12, Eugene (Francia) e v.Hiller (Austria) sono comandanti supremi solo a sud del Fiume Danubio.

- Le unità di combattimento "Guardia" possono essere comandate da qualsiasi comandante a cui si applica la presente Regola, ovvero Comandanti A, I, C, K o di Corpo. (La designazione "guardia" è scritta sul comandante per pure ragioni storiche)

- I contingenti stranieri che disertano per la Coalizione [Regola 14.9 (3) (i)] non hanno Comandanti di Corpo in gioco

- Alcuni segnalini di Comandante non contengono lettere, numeri o abbreviazioni di grado. Questi comandanti non conferiscono i benefici di seguito indicati e questa Regola non si applica a loro.

Vantaggi conferiti dai Comandanti designati:

I benefici sono conferiti in virtù delle seguenti modifiche alle Regole di base:

- Regola 8.6: quando uno stack di unità da combattimento compie una mossa accompagnata da uno o più Comandanti in grado di comandare tutte le unità di combattimento, lo stack riceve un correttivo di meno uno (-1) ai fini della Regola 8.6. [Eccezione: Murat - vedi sotto]
- Regole 11.5 e 11.7: Quando si effettua un combattimento, il correttivo del Rating [CR] del Comandante che deve essere applicato è quello del Comandante che è in grado di comandare il maggior numero di unità di combattimento nello stack attaccante / difensore. Il correttivo CR è limitato al numero delle unità di combattimento che è in grado di comandare. [Eccezione: vedi Comandanti di Corpo di Cavalleria (sotto).] Se due (2) o più Comandanti sono in grado di comandare lo stesso numero di unità di combattimento, viene utilizzato il CR del Comandante di più alto grado (applicando la sequenza di A, I, C, K, Corpo). Se i comandanti sono di grado uguale, il proprietario può decidere quale sia il più alto in grado.

Caratteristiche speciali dei comandanti

Oltre al loro CR, alcuni Comandanti hanno le seguenti caratteristiche speciali. Queste sono da considerarsi in aggiunta a qualsiasi modifica conferita in ragione della loro designazione di Comandanti e si applicano solo se e quando il Comandante è quello a grado più alto nello stack (applicando la sequenza A, I, C, K, Corpo). Se due o più comandanti hanno lo stesso grado, il giocatore proprietario determina chi è il più alto in grado.

Gli adattamenti ai CF si verificano immediatamente prima dell'inizio della "sequenza di combattimento", ovvero immediatamente prima della Regola 11.3.

Di seguito sono elencati i simboli usati sui segnalini dei Comandanti per ogni caratteristica speciale:

Coalizione

- 1) Blücher fornisce un correttivo di -1 (meno uno) a qualsiasi stack che accompagna durante il movimento [Regola 8.6].
- 2) Quando attacca, Blücher aumenta di +1 il CF di ogni unità in Buon Ordine con cui lui è impilato, fino a un massimo di 2 CF aggiuntivi.
- 3) Le unità raggruppate con Costantino (Russia) o v. Hiller (Austria) che desiderano muovere devono lanciare 1xd6: un punteggio di 1 o 2 significa che la mossa non avviene e le unità (incluso Costantino o v.Hiller) rimangono in situ.
- 4) Quando attacca, Platov aumenta di +1 il CF di ogni unità di Cavalleria Cosacca in Buon Ordine con il quale viene impilato fino a un massimo di 2 CF aggiuntivi

Francesi

- 5) Napoleone e Davout danno un correttivo di -1 (meno uno) a qualsiasi unità che accompagnano durante il movimento [Regola 8.6].
- 6) Napoleone aumenta di +1 il CF di ogni unità in Buon Ordine con cui è impilato, fino a un massimo di tre (3) CF aggiuntivi.
- 7) Davout aumenta di +1 il CF di ogni unità in Buon Ordine con il quale è impilato, fino a un massimo di due (2) CF aggiuntivi.
- 8) Murat dà un correttivo di +1 a qualsiasi unità con cui si muove [Regola 8.6].
- 9) Quando attacca, Murat aumenta di +1 il CF di ogni unità di cavalleria in Buon Ordine con che viene impilato, fino a un massimo di 2 CF aggiuntivi.

Nota storica: brillante, scattante e senza paura sul campo di battaglia, Murat mostrò totale disprezzo per il benessere dei suoi uomini e delle loro cavalcature durante le lunghe marce. Il suo punto di vista era che lui era lì per guidarli in battaglia, non per aiutarli a trovare cibo.

- 10) Se unità di coalizione entrano nel Regno d'Italia, Murat viene rimosso dal gioco.

Nota storica: nel 1813 lealtà di Murat fu divisa tra il servizio al suo imperatore e il mantenimento del suo trono come re di Napoli.

Comandanti di Corpo di Cavalleria

(limitazioni del comando)

I comandanti di Corpo di Cavalleria sono:

Francese: La Tour, Sebastiani, Arrighi, Pajol

Russo: Korff, Vassilsh., Gallitzin

Austriaco: Nostitz

Prussiano: Jurgass

Se un comandante di Corpo di Cavalleria è l'unico comandante che accompagna uno stack si applicano le seguenti restrizioni:

- Recupero / Movimento [Regole 8.1 e 8.2]: un treno di rifornimenti può essere messo su uno stack [Regola 7.3] solo se tutte le unità di combattimento sono di cavalleria.

- Combattimento [Regole 11.5 e 11.7]: se sta accompagnando uno stack attaccante / difensore il correttivo CR del Comandante è limitato al numero di unità di Cavalleria presenti, indipendentemente dal fatto che appartengano al suo Corpo. Se sta accompagnando uno stack di supporto, il comandante aggiunge uno (+1) solo lo stack di supporto contiene solo unità di cavalleria.

16.3 Unità di combattimento sotto dimensionate durante i primi turni

Per i turni 1, 2 e 3, i seguenti correttivi sono aggiunti alla Regola 11.4 per riflettere i problemi di attacco con unità Disorganizzate e sotto forza: rispettivamente, meno tre (-3), meno due (-2) e meno uno (-1).

Nota storica: questa Regola intende riflettere la situazione di entrambi gli eserciti nei mesi di febbraio e Marzo 1813, che può essere definito "caotico ed esausto". Le strade erano intasate di reclute grezze che marciavano in prima linea per rinforzare le unità ridotte a una piccola frazione della loro forza sulla carta a seguito delle grandi privazioni della campagna russa. Durante questo periodo di riorganizzazione, era difficile per entrambe le parti organizzare operazioni offensive.

16.4 Periodo di armistizio abbreviato

Se l'Armistizio [Regola di Scenario 14.15] non ha luogo fino al Turno 10 o 11, vengono apportate le seguenti modifiche ai rinforzi della Coalizione che arrivano alla fine del Turno 12.

St Priest e l' VIII Corpo Russo, Aleksejev e il IX Corpo Russo, Kapzevich e il X Corpo russo sono schierati nei due esagoni di Allenstein (2509)

Nota storica: si intende semplicemente riflettere il fatto che, se il periodo dell'Armistizio fosse stato più breve, queste unità sarebbero state ancora in cammino verso il fronte quando le ostilità fossero ricominciate.

16.5 Possibilità per l'Austria di rimanere neutrale

Se viene dichiarato un armistizio, il giocatore francese ha la possibilità di provare a convincere l'Austria a rimanere neutrale. Se il giocatore francese ce la fa, il gioco ricomincia dal Turno 13 normalmente, ma senza partecipazione dell'Austria.

Il giocatore francese esercita questa opzione offrendo la cessione di una quantità di punti vittoria "Battaglia", soggetto al limite (12 - 0) specificato dalla Regola 14.4b; se accettata, i punti vittoria "Battaglia" della Coalizione vengono aumentati di un numero corrispondente. L'offerta si considera fatta dopo il conseguimento a favore dei francesi dei punti vittoria previsti alla Regola 14.15 (e).

Il giocatore della Coalizione può quindi accettare l'offerta, nel qual caso i punti vittoria "Battaglia" sono modificati come scritto sopra. Oppure, il giocatore della Coalizione può rifiutare l'offerta nel qual caso gli austriaci si uniscono alla Coalizione e le Regole di Scenario 14.15 e 14.16 entrano in vigore normalmente.

Se il giocatore della Coalizione accetta l'offerta, si applicano i seguenti paragrafi della Regola di Scenario 14.15:

14.15 (ii), 14.15 (iii) e 14.15 (a). La Regola di Scenario 14.15 (c) è modificata per escludere le unità austriache; e, la Regola di Scenario 14.15 (d) viene modificata in modo che il numero di Treni di Rifornimento disponibili per ciascun giocatore al Turno 13 e seguenti sia la media dei due numeri per "quel" Turno sulla Scheda di Piazzamento di ciascun giocatore (frazioni arrotondate per difetto). Anche le province illiriche diventano neutrali e impraticabili per le unità o linee di rifornimento. Ogni unità che è obbligata a spostarsi lì viene internata (rimossa dal gioco).

Nota storica: le capacità di Napoleone come diplomatico non corrispondevano alla sua abilità di generale. È ipotizzabile che se l'Imperatore fosse stato disposto ad acconsentire alle richieste austriache relative ai territori asburgici nell'Europa meridionale avrebbe potuto convincere gli austriaci a rimanere neutrali.

16.6 Tensione tra i partner della coalizione

Per ogni turno immediatamente successivo a quello durante il quale i francesi si assicurano una vittoria decisiva [Regola 14.4.b] e hanno più punti vittoria "Battaglia" rispetto alla Coalizione, solo i comandanti della stessa nazionalità funzionano in quanto tali per quanto riguarda le unità di combattimento della Coalizione per gli scopi delle Regole 8.1 e 8.2; e, se il comandante con il CR più alto in uno stack di supporto è di nazionalità diversa dal Comandante con il CR più alto nello stack in attacco o in difesa, il punteggio complessivo (Regola 10.4) è modificato di -1.

Nota storica: una serie di questioni sono state fonte di tensione tra i principali membri della Coalizione. In sostanza, si trattava di visioni contrastanti sulla forma dell'Europa che sarebbe seguita alla sconfitta di Napoleone: rivendicazioni prussiane e russe in conflitto contro il ducato di Varsavia, sospetti delle ambizioni dell'Austria nell'Europa meridionale, per citarne solo due. Anche se Napoleone ha fatto poco per sfruttare queste divisioni, spesso le relazioni tra i partner della Coalizione erano meno che cordiali e l'alleanza andò vicino ad una completa rottura.

17. Regole di collegamento per le campagne del 1812 e del 1813

La campagna del 1813 fu la continuazione della disastrosa campagna di Napoleone in Russia durante l'anno precedente e simulato da "L'invasione della Russia (1812)" di Europa Simulazioni [TIR]. "1813: Napoleon's Nemesis" [NN] può essere combinato con il suo predecessore, TIR, per coprire l'intera campagna 1812-1813. In sostanza, fino al Turno TIR 17 compreso, il gioco è lo stesso di TIR, anche se le condizioni di vittoria normali non si applicano. Tuttavia, le Regole (17.2) permettono a entrambe le parti di vincere il gioco nel 1812 in caso di vittoria decisiva; e incoraggiano il giocatore francese ad impegnarsi a pieno titolo nell'invasione della Russia, piuttosto che semplicemente conservare le forze lungo il confine occidentale. Le Regole che regolano il passaggio da TIR a NN assicurano che i comandanti e le unità ancora in gioco non arrivino come rinforzi durante NN. Garantiscono anche che l'arrivo dei rinforzi segua una sequenza storica plausibile. Quindi, per esempio, i Prussiani non si uniscono alla Coalizione fino a quando non è chiaro che l'invasione francese è stata respinta dal russo.

17.1 Preparazione La mappa di NN viene unita a ovest con la mappa TIR. Di Dove si sovrappongono le due mappe, quella di NN va sopra. Il setup iniziale è quello di TIR e viene aggiunto a TIR un turno ulteriore, il Turno 17 (febbraio 1813). Questo turno è incluso nella tabella dei turni di gioco di NN. Lo schieramento iniziale e la sequenza dei rinforzi di TIR è usata fino al Turno TIR 17.

Nota: la carta 24 viene rimossa dal mazzo 2 [Vedi Regola 17.9 (c)] Il Turno 17 viene giocato senza carte.

17.2 Fine anticipata Le condizioni di vittoria di TIR [Regola TIR 14.4] sono ignorate. Tuttavia, il gioco finisce immediatamente in virtù della Regola 11.9 di TIR se Napoleone viene ucciso (vittoria della Coalizione); oppure se una delle seguenti condizioni è vera: a) Alla fine di dicembre 1812 (Turno 14), i francesi occupano Mosca e/o San Pietroburgo (vittoria francese); b) Nessun turno precedente è terminato con, (a) Mosca o (b) San Pietroburgo o (c) tutte le altre città PV all'interno della Russia occupate dai francesi (vittoria della coalizione). c) In corrispondenza o prima della fine del turno dicembre (Turno 14), le forze della coalizione occupano Varsavia e una di queste due città: Kongisberg o Lemberg (vittoria della coalizione) Se nessuna di queste circostanze si applica, il gioco continua nel 1813. Durante il Turno 17 (febbraio 1813) i giocatori si preparano per NN come segue.

17.3 TIR, Turno 17 (Transizione a NN) Alla fine della fase di "Rifornimento generale e Logoramento" del Turno 17 di TIR (febbraio 1813) le seguenti unità vengono rimosse dal gioco: a) contingenti austriaci e prussiani de La Grande Armée b) tutte le unità francesi Disorganizzate L'Austria diventa neutrale. Lemberg non funziona più come una USS francese. Unità francesi all'interno dell'Austria sono internate lì fino a dopo l'Armistizio [NN, Regola 14.15]. Il territorio prussiano diventa amico di entrambe le parti fino a quando le unità prussiane non siano schierate sulla mappa [Regola 17.4 (iii)], al che diventa amico alla Coalizione. Il turno viene quindi eseguito normalmente, tranne che (i) due (2) Treni di Rifornimento in meno, rispetto a TIR Turno 16, sono assegnati al Francese; e, (ii) le carte non sono usate. Il turno seguente è il Turno NN 1. Le Regole e le condizioni di vittoria di NN si applicano fino alla fine della campagna con i seguenti emendamenti.

17.4 NN: USS, Rifornimenti e Rinforzi Nel gioco collegato le USS amiche non sono fisse; ma, possono essere modificate (solo una volta) dal giocatore amico. Vedi, tuttavia, 17.4 (vii) e (viii).
- Le USS "potenziali" per i francesi sono: (A) Königsberg, Varsavia e Lemberg [vedi 17.3 sopra] o (B) il bordo occidentale della mappa in Francia. Il giocatore francese inizia il gioco collegato con l'opzione (A). Può passare all'opzione (B) alla fine della fase "Rifornimento generale e Logoramento" di qualsiasi Turno NN.

- Le USS "potenziali" per la Coalizione sono: (A) Kiev, Mosca, San Pietroburgo e il bordo orientale della mappa in Russia o (B) Varsavia. Con l'opzione (B), se e quando le unità prussiane sono schierate come parte della Coalizione [vedere 17.4 (iii)] e le condizioni della Regola 14.17 di NN sono soddisfatte, i due porti prussiani diventano USS della Coalizione. Allo stesso modo, se l'Austria si unisce alla Coalizione [NN Rule 14.16] Vienna diventa una USS della Coalizione.

Il giocatore della Coalizione inizia il gioco collegato con l'opzione (A). Può passare all'opzione (B) alla fine della fase "Rifornimento generale e Logoramento" di ogni Turno NN, se Varsavia è occupata da un'Unità di coalizione.

Se e quando un giocatore decide di passare all'opzione (B) sopra:

(i) Il numero di Treni di Rifornimento disponibili è stabilito dalla Tabella dei Treni di Rifornimento sulla scheda dei rinforzi di NN, per il turno corrente (e ogni successivo). Qualsiasi modifica al numero di treni e/o depositi relativi ai precedenti eventi del gioco non è presa in considerazione.

(ii) Il giocatore può rimuovere o riposizionare i suoi depositi esistenti in una città amica oppure nemica se occupata da uno stack amico, ma non in una città sotto assedio [Regola 8.4, Eccezione Generale] (nuovi depositi possono essere piazzati normalmente durante la fase di "Rifornimenti").

(iii) Le unità amiche sulla Scheda di Piazzamento di NN (diverse da quelle contrassegnate con il simbolo di una stella) indicate nel "Set Up" iniziale sono schierate sulla mappa nei luoghi indicati, soggette alle restrizioni della Regola 13.3 di NN.

(iv) Le unità amiche sulla Scheda di Piazzamento di NN (diverse da quelle contrassegnate con il simbolo di una stella) indicate come rinforzi del Turno 2 e seguenti fino e compreso il turno appena prima di quello corrente sono schierate sulla mappa nei luoghi indicati, soggette alle restrizioni della Regola 13.3 di NN.

(v) Per i Turni successivi, tranne che per quelli contrassegnati da una stella, i rinforzi amici arrivano come indicato sulla scheda dei rinforzi di NN.

(vi) La decisione di passare all'opzione (B) non può essere annullata dal giocatore amico.

(vii) Se prima che il giocatore francese passi all'opzione (B), le unità della Coalizione occupano tutti le USS francesi, il giocatore francese deve scegliere l'opzione (B) alla fine della fase di "Rifornimento generale e Logoramento" del turno seguente. In questo caso, il francese non può annullare questa "scelta" e non ottiene il beneficio di rimuovere o riposizionare i suoi depositi in base al punto 17.4 (ii).

(viii) Se, dopo che il giocatore della Coalizione passa all'opzione (B), le unità francesi occupano tutti le USS della Coalizione, la Coalizione ritorna automaticamente all'opzione (A) alla fine della fase "Rifornimento generale e Logoramento" del turno seguente. In questo caso, il giocatore della Coalizione non può annullare questa "scelta" e non ottiene il beneficio di rimuovere o riposizionare i suoi depositi in base al punto 17.4 (ii).

Eccezione alle Regole 17.4 (iii), (iv) e (v): Se il giocatore della Coalizione opta per l'Opzione (B) prima che un'unità di combattimento della Coalizione in Rifornimento Generale occupi un esagono in Prussia, i rinforzi russi (solamente) indicate sulla scheda dei rinforzi di NN per quel turno e per quelli precedenti

possono essere schierati in Russia in qualsiasi esagono in Rifornimento Generale [Regola 6.1], purché non occupato o non adiacente ad unità Francesi.

La Regola 17.4 (v) si applica solo alle unità russe fino alla fine del primo turno in cui un'unità di combattimento russa in Rifornimento Generale occupa un esagono in Prussia. Da quel momento in poi, le Regole 17.4 (iii), (iv) e (v) hanno effetto per le unità prussiane, russe e svedesi.

Nota di gioco: le unità contrassegnate con il simbolo di una stella sulle schede di NN non vengono MAI schierate nel gioco collegato. Queste sono unità che, storicamente, sopravvissero alla carneficina del 1812. Spetta a ciascun giocatore conservare unità sufficienti nel 1812 per assicurarsi di avere ancora un esercito valido nel 1813.

17.5 Primo Turno NN All'inizio del turno: (a) Tutti i Comandi di Combattimento accumulati durante TIR da ciascun giocatore sono persi. Ha effetto l'allocazione specificata in NN, Regola 14.1. (b) Tutti i Comandanti ancora in gioco che si trovano sulla Scheda di Piazzamento di NN possono essere rimossi dalla mappa, a discrezione del possessore (se non vengono rimossi, non possono arrivare successivamente come rinforzi, ovviamente). (c) Le unità di combattimento già in gioco rimangono in loco a questo punto, sebbene possano muoversi e impegnarsi in combattimento normalmente durante le fasi appropriate più avanti nel turno. (d) Le unità Sassoni sono schierate a Torgau, come indicato sulla Scheda di Piazzamento di NN. Le altre unità di combattimento indicate al Turno 1 sulla scheda non vengono dispiegate fino all'inizio del turno in cui un giocatore cambia la sua USS con l'opzione (B). A questo punto si applicano le Regole 17.4 (iii), (iv) e (v) (soggette all'eccezione alle Regole 17.4 (iii), (iv) e (v)). e. Fino a quando non passa all'opzione (B), il numero di Treni di Rifornimento disponibili per il giocatore francese ad ogni Turno è due in meno (-2) rispetto a quello specificato in TIR, Turno 16 modificato, se necessario, da TIR, Regole 8.8 e 16,7. f. Fino a quando non passa all'opzione (B), il numero di Treni di Rifornimento disponibili per il giocatore della Coalizione ogni Turno è quello specificato per TIR, Turno 16, modificati, se necessario, da TIR, Regola 8.8.

17.6 Guarnigioni francesi Dopo che il giocatore francese ha cambiato la sua USS in opzione (B), può scegliere di schierare guarnigioni a Danzica, Glogow, Kustrin, Stettino, Torun e Varsavia. Solo le unità di fanteria possono essere schierate come guarnigioni ad eccezione di Danzica, dove può essere schierata anche un'unità di artiglieria. Alla fine di un Turno in cui un'unità di fanteria o di artiglieria si trova / si trova entro tre (3) esagoni da una città di guarnigione (che non sia né sotto assedio [Regola 8.4, eccezione] né occupata da unità nemiche, il giocatore francese può scambiare una pedina di unità con una pedina di guarnigione. Si applicano i limiti seguenti: a Danzica si applica il limite di raggruppamento normale [NN, Regola 4.1], ed in più il Comandante Rapp può essere schierato a Danzica. Una (1) unità di "guarnigione" può essere schierata in ognuna delle altre città. La decisione di sostituire i segnalini di guarnigione non può essere annullata. Una volta creati, le Regole numero 14.12 e 14.13 si applicano alle guarnigioni.

17.7 Carte NN Fino a quando le unità prussiane non siano schierate [Regola 17.4 (iii)] le seguenti carte saranno rimossi dal mazzo Pre-Armistizio: n. 3, 6, 10, 14, 17, 19, 20, 21, 22, 28 e 29. Queste carte vengono rimescolate nel mazzo alla fine del Turno in cui i Prussiani si uniscono alla Coalizione.

17.8 Condizioni di Vittoria Sono come descritte alla Regola 14.4, ma solo le città PV situate sulla mappa di NN contano per i punti vittoria [NN, Regola 14.4.a].

17.9 Altre modifiche alle Regole per TIR e NN Per TIR: (a) le opzioni per gli svedesi di sostenere i russi [Regola TIR 16.12] e per i francesi di sostenere una campagna di due anni [Regola TIR 16.13] non possono essere esercitate.

(b) la Regola TIR 16.11 deve essere utilizzata (c) storicamente, Napoleone lasciò le sue truppe e tornò a Parigi nel novembre 1812 per occuparsi della situazione politica. Nel gioco collegato, il giocatore francese ha la possibilità di mantenere Napoleone in gioco per tutta la campagna. Se desidera esercitare questa opzione, le unità francesi destinate ad arrivare nel Turno 12 e seguenti non arrivano e sono perdute. Se il francese non desidera esercitare questa opzione, Napoleone viene rimosso dal gioco all'inizio del Turno 11 (novembre 1812) e riappare al Turno 5 di NN (aprile 1813). Per NN: (d) la Regola 16.2 non è utilizzata (e) indipendentemente dal periodo dell'anno, ai fini della Regola 6.2 punto

4 il limite rimane a cinque (5) esagoni per un'unità di Coalizione rifornita da un deposito situato in Russia.

18. La campagna italiana di Suvorov (1799)

Dopo la rivoluzione francese, la Francia subì la minaccia dalle tradizionali monarchie d'Europa. Essa reagì seguendo una politica espansionistica, incluso un tentativo di strappare il controllo all'Austria del mosaico di stati minori nella penisola italiana, molti dei quali erano stati domini francesi secoli prima. L'incursione francese iniziò con la campagna italiana di Napoleone del 1796-97, la prima della sua carriera. Questa si concluse con il trattato di Campoformio (ottobre 1797) in cui gli austriaci riconobbero le Repubbliche satellitari francesi nel nord Italia. Durante i due anni seguenti i francesi aumentarono la loro presa sulla penisola. Nel 1798 catturarono il Papa, Pio VI, e assorbito lo stato pontificio all'interno della Repubblica romana di recente costituzione, guidata dal generale francese Berthier.

All'inizio del 1799 la guerra scoppiò di nuovo in Italia come parte della Guerra della Seconda Coalizione contro la Francia. A quel tempo Napoleone era in Egitto e non sarebbe tornato in Europa se non a settembre. Nel teatro italiano, essenzialmente il conflitto era tra Francia e Austria / Russia. I francesi, al comando del generale Scherer, iniziarono l'offensiva nella speranza di sconfiggere gli austriaci prima che venissero rafforzati dai loro alleati russi. L'offensiva fu un fallimento: Scherer fu sconfitto a Verona e Magnano dal suo omologo austriaco, von Melas, ma quest'ultimo non fu rapido a capitalizzare il suo successo.

Frustrati dalla mancanza di progressi di von Melas, gli austriaci chiesero che fosse sostituito come comandante delle forze della coalizione in Italia da Alexander Suvorov, uno dei principali capitani del tempo. Giungendo alla ribalta durante il regno di Caterina la Grande, aveva vinto non meno di sessantatré battaglie. Tuttavia, al momento della richiesta austriaca, Suvorov aveva quasi settant'anni di età e non aveva il favore dello Zar.

Ciononostante lo Zar accettò la richiesta austriaca e il vecchio cavallo di battaglia fu richiamato servizio.

(Da Wikipedia): assumendo il comando il 19 aprile, Suvorov trasferì il suo esercito verso ovest con una marcia rapida verso il fiume Adda; coprendo oltre 300 miglia in soli diciotto giorni. Il 27 aprile, sconfisse Jean Victor Moreau nella battaglia di Cassano. Poco dopo, Suvorov scrisse ad un diplomatico russo: "L'Adda è un Rubicone e lo abbiamo attraversato sopra i corpi dei nostri nemici".

Il 29 aprile entrò a Milano. Due settimane dopo, si spostò a Torino, dopo aver sconfitto Moreau ancora una volta a Marengo. Il re di Sardegna lo salutò come un eroe e gli conferì il titolo di "Principe della casa di Savoia", tra gli altri onori.

Da Napoli, il generale MacDonald si trasferì a nord per assistere Moreau a giugno. Intrappolato tra due eserciti, Suvorov prese la coraggiosa decisione di concentrare tutta la sua forza contro MacDonald, battendo i francesi sul fiume Trebbia, vicino al punto della grande vittoria di Annibale nel 218 aC.

In marcia di nuovo verso nord, l'indomito soldato inseguì l'intera armata francese d'Italia verso il Lago di Garda, prendendo la potente fortezza di Mantova il 28 luglio.

Moreau fu sollevato dal comando, per essere sostituito da Joubert, il quale fu sconfitto e ucciso in battaglia con Suvorov a Novi a nord di Genova.

Anni dopo quando Moreau, che era presente anche a Novi, fu interrogato su Suvorov, rispose: "Che dire di un generale così risoluto a un grado sovrumano, e di chi si perirebbe e lascerebbe il suo esercito perire fino all'ultimo uomo piuttosto che ritirarsi di un solo passo!".

Nota di gioco: questo è uno scenario, progettato per consentire ai giocatori di testare le Regole di base del sistema. Tuttavia, solo il giocatore dotato di un atteggiamento strategico simile al grande Suvorov sarà premiato con la vittoria.

18.1 Il gioco inizia nel marzo 1799.

La Coalizione si schiera per prima. I Comandanti e le unità di combattimento sono posizionati sulla Scheda di Piazzamento della campagna del 1799 (vedere il retro della Scheda di Piazzamento francese francese di 1813).

Comandi di combattimento della Coalizione: tre (3), aumentati a quattro (4) al Turno 4 (con l'entrata del Gen. Suvorov).

Treni di Rifornamento/depositi: il giocatore della Coalizione riceve cinque (5) Treni di Rifornamento per turno, che diventano sei (6) dal Turno 4 in poi. All'inizio del gioco ha la discrezione di schierarne un numero qualsiasi come deposito. Questi ultimi devono essere collocati in città amiche secondo la Regola 7.7 e devono essere collegati alla fonte di rifornimento definitiva secondo la Regola 7.8.

I francesi si schierano per secondi. I Comandanti e le unità di combattimento sono posizionati sulla Scheda di Piazzamento della campagna del 1799 (vedere il retro della Scheda di Piazzamento francese francese di 1813).

Comandi di combattimento francesi: tre (3) per i turni dall'1 al 7 inclusi, da qui quattro (4).

Treni di Rifornamento/Depositi: il giocatore della Coalizione riceve cinque (5) Treni di Rifornamento per turno, che diventano sei (6) dal Turno 4 in poi. All'inizio del gioco ha la discrezione di schierarne un numero qualsiasi come deposito. Questi ultimi devono essere collocati in città amiche secondo la Regola 7.7 e devono essere collegati alla fonte di rifornimento definitiva secondo la Regola 7.8.

18.2 Il segnalino del turno di gioco deve essere posizionato sul Turno 1 della tabella dei turni. Dopo che tutte le fasi di un determinato turno sono state completate, il segnalino viene spostato per designare il turno seguente.

18.3 Il gioco dura 13 turni. Vedere la Regola 18.4 per come viene determinato il vincitore.

Condizioni di vittoria:

18.4 La vittoria è determinata dalla squadra che alla fine del Turno 13 ha ottenuto il maggior numero di Punti Vittoria. Questi sono calcolati facendo riferimento a due fattori: (a) territori posseduti e (b) successi in battaglia:

(a) solo le seguenti città contano per i punti vittoria in questo scenario: **Genova, Milano, Torino, Mantova.**

Nota: Torino e Mantova non vengono visualizzate come città PV sulla mappa poiché la mappa riflette le città PV solo per la campagna del 1813.

Alla fine del Turno 13 ogni giocatore aggiunge il numero di città punti vittoria occupate dalle sue unità per calcolare il totale dei punti vittoria attribuibili al territorio.

(b) Ci sono dodici (12) punti vittoria "Battaglia". Le due parti iniziano con sei (6) punti vittoria "battaglia" ciascuno. Ogni volta che una parte si assicura una "vittoria decisiva", aumenta di uno (1) i PV "battaglia", mentre il perdente diminuisce di uno (1). Poiché ci sono solo dodici (12) punti disponibili, nessuna delle due parti potrà mai avere più di dodici (12) o meno di zero (0). Per la definizione di "vittoria decisiva", vedere la Regola 14.4b.

Alla fine del Turno 13, ogni parte calcola il suo numero di punti vittoria con riferimento al territorio posseduto [(a) sopra] più il successo in battaglia [(b) sopra].

Se il giocatore della Coalizione riesce ad accumulare **almeno tre (3) PV in più rispetto al giocatore francese**, è il vincitore. Altrimenti la vittoria è del francese.

Regole di Scenario

18.5 Area giocabile: solo il Regno d'Italia, le Province Illiriche, la parte meridionale della Francia, Klagenfurt (3325), gli esagoni 3823 e 3824 sono giocabili. Ai fini del Rifornimento – stabilire depositi [Regole 7.3 e 7.4] e foraggio [Regola 7.6] - quella parte dell'area giocabile a nord del fiume Po e ad est del fiume Adige è territorio "amico" della Coalizione per tutta la durata della partita. Il resto dell'area giocabile è considerata "amica" ad entrambe le parti dall'inizio del gioco fino al Turno 5 (Compreso); dopo di che, questa zona è "ostile" ad entrambe le parti. Un'unità che è obbligata ad uscire dalla mappa (ad es. essendo costretta a ritirarsi come conseguenza del combattimento) viene eliminata.

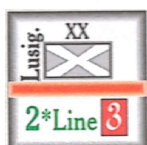
Nota storica: il popolo italiano divenne presto disincantato dai suoi "liberatori" francesi e presto si accorse anche che gli alleati non erano migliori. Quindi si ribellarono contro tutte le forze straniere rifiutandosi di rifornire gli eserciti di entrambe le parti.

18.6 USS: le fonti di rifornimento ultimative per i francesi sono gli esagoni 4528, 4530 e qualsiasi esagono del bordo meridionale della mappa in Italia tra il 4030 e il 3630. La fonte di rifornimento per la Coalizione è Klagenfurt (3325).

18.7 Linee di rifornimento: per riflettere meglio i vincoli logistici degli eserciti del XVIII secolo, per tutta la durata del gioco e per entrambe le parti la Regola 6.2 punto 4 è modificata in modo che il percorso contiguo non possa superare mai tre (3) esagoni escludendo l'esagono con l'unità, ma includendo l'esagono con la città di rifornimento.



18.8 Suvorov: dà un correttivo di meno uno (-1) a qualsiasi unità che accompagna in tutto il movimento [Regola 8.6]; inoltre aumenta di uno (+1) il CF di ogni unità in Buon Ordine con cui è impilato, fino a un massimo di tre (3) CF aggiuntivi.



18.9 Divisioni/Brigate aumentate: questa campagna include segnalini speciali che riflettono l'organizzazione degli eserciti alla fine del XVIII secolo. Questi segnalini sono indicati da un "2 *". Queste unità sono "eccezioni" alla Regola 3.2 in quanto hanno una CF di due (2) che si applica se attaccano, difendono o supportano un combattimento; e un più alto OF. Nonostante siano più grandi, come le unità standard queste divisioni/brigate aumentate vengono Disorganizzate da un singolo "danno" e, se già Disorganizzate, eliminate da un secondo; ciascuna di esse può essere Recuperata [Regola 8.1] da un comandante con un CR di uno (1).

Esempi di gioco - Combattimento (1)



L'esempio seguente presuppone che le Regole avanzate, che includono correttivi aggiuntivi per comandanti specifici - non vengono utilizzate. Tutte le unità iniziano il combattimento non Disorganizzate. La Divisione di Cavalleria accompagnata da Wittgenstein è di coscritti.

A Davout (CR 3) viene ordinato di attaccare Costantine (CR 1) [Regola 10.1]. Potenzialmente, Davout potrebbe essere supportato da Ney (CR 2) e dallo stack C (nessun comandante). Potenzialmente, Costantine potrebbe essere supportato da Platov (CR 2), Wittgenstein (CR 2) e dallo stack Y (nessun comandante) [Regole 10.3, 10.4 e 10.5].

a) Il giocatore Francese decide di spendere uno (1) dei tre (3) CC rimanenti per il Turno per aumentare le possibilità che il combattimento abbia luogo e far partecipare Ney e lo stack C alla battaglia. Il giocatore Russo ha solo due (2) CC rimanenti, ma decide di spenderli entrambi nel tentativo di ingaggiare Davout con condizioni favorevoli [Regola 10.3].

b) Il giocatore francese lancia 1xd6 e segna tre (3).

c) Per vedere se l'attacco ha luogo, ora si somma:

3 (il tiro di dado) + 1 (il CC speso) + 3 (il CR di Davout) = sette (7). Come sette (7) è maggiore o pari a sette (7), l'attacco può aver luogo. [Regola 10.2.c]

[Notare che senza il (1) CC speso in questo caso, Davout non sarebbe stato in grado di attaccare; notare inoltre che, se il tiro 1xd6 fosse stato uno (1), il combattimento sarebbe abortito, indipendentemente dal un (1) CC speso [Regola 10.2.a].]

d) Successivamente, il giocatore Francese verifica Ney e lo stack C per vedere se prenderanno parte alla battaglia [Regola 10.4]:

- Ney ha un CR di 2: 1 CC è stato speso nella fase a); si lancia un altro 1xd6 e ottiene un 5: $2 + 1 + 5 =$ otto (8). Siccome otto (8) è maggiore di sette (7), Ney è in grado di supportare l'attacco.

- Lo stack C ha un CR di 0: 1 CC è stato speso al punto a); si lancia un altro 1xd6 e ottiene un 3: $0 + 1 + 3 =$ quattro (4).

Siccome quattro (4) è inferiore a sette (7), questo stack non è in grado di supportare l'attacco (NON prenderà parte al combattimento) [Regole 10.4 e 10.2.b].

e) Ora tocca al giocatore Russo, al difensore. Come stack in difesa, Costantine verrà attaccato comunque, quindi non è richiesto alcun tiro di dado [Regola 10.5].

f) Il giocatore Russo ora lancia 1xd6 per vedere se Platov, Wittgenstein e lo stack Y prenderanno parte alla battaglia [Regola 10.5]:

- Platov ha un CR di 2: 2 CC sono stati spesi nella fase a); si lancia un 1xd6 e ottiene un 3: $2 + 2 + 3 =$ sette (7). Siccome sette (7) è maggiore o uguale a sette (7), Platov sosterrà Costantine in difesa [Regola 10.5].

- Wittgenstein ha un CR di 2: 2 CC sono stati spesi nella fase a); si lancia un altro 1xd6 e ottiene un 5: $2 + 2 + 5 =$ nove (9). Anche se lo stack di Wittgenstein contiene un'unità di coscritti e quindi subisce un correttivo negativo (-1) che riduce il punteggio a otto (8) [Regola 10.4], ancora una volta, questo è maggiore o uguale a sette (7) e quindi anche Wittgenstein sarà di supporto.

- Lo stack Y ha un CR di 0: 2 CC sono stati spesi al passaggio a); si lancia un altro 1xd6 e si ottiene 1: $0 + 2 + 1 =$ tre (3). Siccome tre (3) è inferiore a sette (7), questo stack non potrà di supportare Costantine in difesa (NON prenderà parte al combattimento) [Regole 10.5 e 10.2.b].

g) Di conseguenza, il combattimento si svolgerà come segue: Davout è lo stack di attacco, supportato da Ney. Lo stack C non parteciperà. Costantine è lo stack in difesa, supportato da Platov e da Wittgenstein. Lo stack Y non parteciperà.

Esempi di gioco - Combattimento (2)

Proseguendo il precedente esempio di gioco, vediamo come procede il combattimento.

Davout ha quattro (4) Divisioni di Fanteria, una (1) Divisione di Cavalleria e una (1) di Artiglieria. Poiché queste sei (6) unità comprendono tre (3) tipi diversi il valore di attacco è $6 + 4 =$ dieci (10). Questo valore non viene dimezzato perché è il primo attacco di Davout e non ha fatto marce forzate [Regola 11.3 e 11.2 bp3].

Il valore di attacco è ridotto di tre (-3) poiché l'attacco comporta l'attraversamento di un fiume; e, ulteriormente di uno (-1) poiché Davout sta attaccando con l'artiglieria un esagono contenente una città fortificata, ottenendo così un valore di attacco modificato pari a sei (6) [Regola 11.4]. Questo valore è aumentato del CR di Davout di tre (3) [Regola 11.5] per dare un valore di nove (9) [$10 - 4 + 3$]. È inoltre aumentato dal supporto di Ney [Regola 11.5].

Ney ha quattro (4) Divisioni di Fanteria. Dato che ha dovuto fare marce forzate per unirsi alla battaglia, il valore di questi è dimezzato e quindi è pari a due (2) [Regola 11.2 bp3]. Inoltre sta attaccando attraverso un fiume, il che dà un ulteriore correttivo negativo di meno due (-2). Tuttavia, come presenza di un Comandante, Ney contribuisce con uno (1) all'attacco, dando un correttivo globale di uno (1) [Regola 11.5].

Il giocatore Francese lancia 1xd6 [Regola 11.5]. Ottiene un cinque (5), quindi il **Valore Complessivo di Attacco (FAV)** è pari a 9 (Davout) + 1 (Ney) + 5 (tiro di dado) = **15 (quindici)**.

Costantine ha due (2) Divisioni di Fanteria e una (1) Divisione di Cavalleria. Poiché queste tre (3) unità comprendono due (2) tipi diversi il valore di difesa è $3 + 2 =$ cinque (5) [Regola 11.6]. Questo valore non è dimezzato perché questo è il primo combattimento di Costantine e non ha fatto marce forzate [Regola 11.6 e Regola 11.2 bp3]. Viene aumentato del CR di Costantino di uno (1) [Regola 11.7] per dare un valore di sei (6) [$3 + 2 + 1$]. È anche aumentato dal supporto di Platov e Wittgenstein [Regola 11.7].

Platov ha tre (3) unità di Cavalleria, ma ha fatto marce forzate per unirsi alla battaglia e quindi il valore di queste viene dimezzato, arrotondandolo per difetto, a uno (1) [Regole 11.7 e 11.2 bp3]. Quindi Platov contribuisce con due (2) al valore di difesa (uno (1) per le unità e uno (1) per il suo CF) [Regola 11.7]. Wittgenstein ha una (1) unità di Cavalleria con lui (non dimezzata), il che significa che contribuisce anche con due (2) al valore di difesa (uno (1) per l'unità e uno (1) per la sua presenza) [Regola 11.7]. Il giocatore Russo lancia 1xd6. Sfortunatamente, realizza solo due (2), quindi il **Valore Finale di Difesa (FDV)** è 6 (Costantino) + 2 (Platov) + 2 (Wittgenstein) + 2 (tiro di dado) = **12 (dodici)**.

Il giocatore Francese è il vincitore del combattimento [Regola 11.8]. Il giocatore russo deve assegnare tre (3) "colpi" (cioè $15 - 12 = 3$) [Regola 11.14] alle sue unità che hanno partecipato al combattimento [Regola 11.17] e, poiché il margine di vincita era di tre (3) o più, lo stack di Costantine deve ritirarsi da Vienna [Regola 11.12 punto 1].

Notare che a seconda di come vengono assegnati i colpi e del tipo di unità coinvolte, Costantine potrà subire ulteriori perdite durante il ritiro [Regole 11.11 e 11.16].

Il giocatore Francese deve assegnare metà di quel numero di colpi, con frazioni arrotondate per difetto (cioè uno (1)), corretto secondo la Regola 11.15, alle unità che hanno partecipato all'attacco [11.17]. Le Unità di Combattimento non Disorganizzate nello stack di Davout possono avanzare per occupare Vienna [Regola 11.12 bp1].

Note di progettazione

di Stephen Pole

La campagna del 1813

La campagna dell'Europa centrale di Napoleone del 1813 è stata perlopiù trascurata dai wargamers. Presumibilmente ciò è dovuto al fatto che la sconfitta dell'Imperatore sembra essere inevitabile (la "Sesta Coalizione" che comprende tutte le maggiori potenze europee tranne la Francia). Nell'inverno del

1813 ciò era probabilmente vero; anche se fino a novembre la Coalizione ha presentato delle condizioni che avrebbero potuto permettere a Napoleone di rimanere Imperatore di Francia.

Tuttavia, le conseguenze storiche erano tutt'altro che scontate. Raramente delle operazioni militari sono state oggetto di così tante "imbragature e frecce di oltraggiosa fortuna" come durante il giro sulle montagne russe che fu la campagna dell'Europa Centrale di Napoleone del 1813. In effetti, in diverse occasioni sembrò che la Coalizione si rompesse e che l'Imperatore avrebbe prevalso.

La campagna di Russia di Napoleone, simulata da "The Invasion of Russia" di Europa Simulazioni (1812), era finita con una delle sconfitte più catastrofiche negli annuali della storia militare. Nel dicembre 1812, quando i resti della Grande Armée lasciarono il suolo russo, tutto ciò che rimaneva del magnifico esercito di oltre mezzo milione di uomini che aveva invaso la Russia nel giugno 1812 erano 50.000 "ombre sfilacciate di uomini che si trascinarono attraverso una terra desolata".

Incredibilmente, nel giugno 1813, Napoleone non solo era riuscito a costruire un nuovo esercito, ma sotto il suo comando queste truppe con scarsa esperienza avevano sconfitto i russi e i loro alleati prussiani nelle battaglie di Lutzen e Bautzen. In entrambi i casi, l'Imperatore arrivò solo a un soffio da una vittoria veramente decisiva che avrebbe potuto distruggere la Coalizione contro di lui.

Quindi ci fu una pausa.

Gli austriaci, che dovevano ancora entrare in guerra, proposero una tregua. Entrambe le parti la accordarono. Per russi e prussiani fu una decisione facile. Erano alle corde. Il perché anche Napoleone abbia accettato è sempre stato oggetto di controversie. Nelle sue memorie Napoleone ha descritto questa decisione come uno dei peggiori errori della sua carriera.

Per sette settimane i cannoni rimasero in silenzio nell'Europa centrale mentre gli eserciti della Francia si ritiravano, sostanzialmente, a ovest del fiume Elba, e quelli di Prussia e Russia si ritirarono, più o meno, a est del fiume Oder. Durante l'armistizio i diplomatici cercarono una formula per arrivare alla pace. I negoziati non andarono però a buon fine e, dopo mesi di tentennamenti, finalmente l'Austria entrò in guerra con la Prussia e la Russia contro Napoleone.

Come se ciò non bastasse, nella penisola iberica La Grande Armée si stava ritirando di fronte alle forze portoghesi e spagnole, sostenute da effettivi britannici, al comando di Wellington. I portoghesi e gli spagnoli, come i prussiani, furono guidati dal fervore nazionalista; un sentimento che li rese combattenti molto più efficaci, considerato anche il loro spirito battagliero.

La situazione sul fronte interno era altrettanto terribile. Esausto economicamente e con una popolazione stanca della guerra, il malcontento in Francia minacciò di trasformarsi in qualcosa di più grave.

Napoleone non era più immune dalle critiche.

Eppure, di nuovo, l'Imperatore sfiorò la vittoria. Nella battaglia di Dresda, ad agosto, le forze della Coalizione si salvarono, ancora una volta, da una catastrofica sconfitta grazie a un colpo di fortuna. Uno spasmo gastrico obbligò Napoleone a lasciare improvvisamente il campo di battaglia e questa pausa all'interno dell'Alto Comando Francese permise alle forze della Coalizione di avere il tempo di ritirarsi prima di venire circondate.

I comandanti della Coalizione impararono la lezione e evitarono di dare battaglia a Napoleone, scegliendo invece di logorare le forze francesi attaccando eserciti guidati dai suoi subordinati. Solo quando le probabilità di successo divennero schiaccianti, ritornarono a rivolgere la loro attenzione direttamente all'Imperatore, sconfiggendolo nel più grande scontro delle guerre napoleoniche, la battaglia di Lipsia nel mese di ottobre, durata tre giorni. Qui, anche la fortuna favorì la Coalizione. Un ritiro ordinato dei francesi si trasformò in un disastro quando l'ultimo ponte rimasto sul fiume Elster fu fatto saltare prematuramente, lasciando 30.000 soldati bloccati e presi prigionieri dalle forze della Coalizione.

Anche dopo la vittoria di Lipsia, la Coalizione era innervosita per le continue operazioni contro Napoleone, e offrì termini di pace che gli avrebbero permesso di rimanere come Imperatore di una Francia ridimensionata entro le sue "frontiere naturali". Napoleone rifiutò, credendo che avrebbe ancora potuto vincere la guerra.

Ormai la situazione era troppo compromessa, anche per Napoleone. Il 31 dicembre 1813 le forze principali della Coalizione attraversarono il Reno e misero piede sul suolo francese. Il giro sulle montagne russe di brillanti successi e pesanti errori che era stata la campagna di Napoleone del 1813 nell'Europa Centrale era finito.

Il Gioco

Con nostro grande piacere, una volta applicate le Regole acclamate dalla critica di Europa Simulazioni per **L'invasione della Russia (1812)** alla situazione militare in Europa Centrale nel 1813 è stato subito evidente che, con alcune modifiche, le Regole sarebbero state un naturale "adattamento". Utilizzare lo stesso sistema di gioco non ha consentito solo di risparmiare un bel po' di tempo per la progettazione e lo sviluppo, ma ha anche significato che i due giochi potrebbero essere combinati per coprire l'intera campagna del 1812-1813. Infatti, **1813: La Nemesis di Napoleone** contiene una serie di Regole di collegamento fra i due giochi per consentire ciò.

Ciò detto, nella progettazione il **1813: la Nemesis di Napoleone** è stato necessario riconoscere tre importanti differenze tra la campagna del 1812 e del 1813.

La prima è il confronto fra le condizioni climatiche ed economiche più favorevoli dell'Europa Centrale rispetto alla Russia, con l'estate infuocata e le temperature gelate dell'inverno. È stato relativamente facile riflettere ciò in **1813: la Nemesis di Napoleone**, allentando le Regole di approvvigionamento e, in particolare, gli effetti dell'essere senza rifornimenti.

La seconda era l'armistizio di Pläswitz. Questo è stato un evento strano, anche perché - come detto sopra - ancora oggi non è chiaro a nessuno il motivo per cui Napoleone era così desideroso di accettare una cessazione temporanea delle ostilità. I suoi nemici ebbero il tempo di riorganizzarsi con successo e di convincere gli austriaci, fino a quel momento neutrali, a unirsi alla Coalizione, beneficiarono molto di più della tregua. Nelle sue memorie, l'Imperatore ammise che si trattò di un grave errore. Cercare di riprodurre questo "errore" è, ovviamente, difficile; consapevoli delle sue conseguenze storiche, è improbabile che i giocatori lo ripetano volontariamente. Di conseguenza, nel gioco **1813: la Nemesis di Napoleone**, l'Armistizio potrebbe non esserci; i giocatori hanno un elemento di discrezionalità sulla possibilità di chiamare una tregua; e, se una parte o l'altra è chiaramente in vantaggio, il giocatore in questione di solito può impedire che ciò accada poiché, con il senno di poi, Napoleone lo avrebbe sicuramente fatto.

Anche la terza differenza era difficile da affrontare, ed era rappresentata dalla complessa e mutevole situazione diplomatica. Ciascuno dei componenti della sesta Coalizione aveva le proprie ragioni per dichiarare guerra a Napoleone e i suoi obiettivi potevano essere allineati con quelli dei loro alleati o meno.

Quindi, ad esempio, gli svedesi, guidati da Bernadotte, un ex maresciallo di Francia che aveva litigato con Napoleone, furono motivati ad unirsi alla Coalizione dalla prospettiva di impossessarsi della Norvegia dalla Danimarca, e per questo i Danesi si allearono con Napoleone. Anche se le truppe svedesi contribuirono al successo della Coalizione, Bernadotte fu attento a preservarli pronti per la guerra prevista contro la Danimarca. Ciò avvenne verso la fine del 1813, una parte significativa della Guerra della Sesta Coalizione - e si concluse con una vittoria sancita dal trattato di Kiel (gennaio 1814) che trasferì la Norvegia alla corona svedese.

Nel gioco, ovviamente, la Coalizione è controllata da un solo giocatore, quindi era necessario introdurre Regole per rappresentare gli intrighi politici e gli attriti che caratterizzavano la Coalizione. Ad esempio, la riluttanza degli svedesi a subire pesanti perdite in battaglie contro i francesi si riflette in una Regola di Scenario che pone limitazioni allo spiegamento e al movimento delle truppe svedesi.

Ulteriori Regole di Scenario tentano di dare le sensazioni degli altri elementi politici che hanno influenzato e dettato il corso di gran parte della campagna militare. Si spera che le spiegazioni fornite per ciascuna di queste Regole consentiranno ai giocatori di comprendere il fondamento logico che c'è dietro i dispiegamenti e le restrizioni imposte alle varie unità, anche se magari ciò non appare immediatamente evidente.

Oltre a queste Regole di Scenario, le Carte di Eventi Casuali replicano le circostanze impreviste che sono emerse durante la campagna, rappresentando a volte degli imprevisti considerevoli nel lavoro di una macchina militare ben oliata. Molti di questi evidenziano le difficoltà della guerra di Coalizione. Per ad esempio, ciascuno dei paesi della Coalizione credeva che i suoi alleati avessero inavvertitamente

ospitato spie francesi. Una carta si riferisce alla famosa vicenda tra Metternich e lo zar Alessandro su Madame de Merges e simula la sfiducia da essa causata imponendo che le pile contenenti unità austriache e russe non sono in grado di muoversi. Si può immaginare la frustrazione per il giocatore della Coalizione sta per schierare due o tre di queste pile per compiere una spettacolare manovra per avvolgere parte della Grande Armée.

E, naturalmente, la stessa Grande Armée era composta da unità provenienti da tutto l'Impero di Napoleone. Molte di queste provenivano da stati tedeschi e stavano combattendo nella loro terra natale. Proprio come è storicamente accaduto, nel gioco può avvenire che tali unità aderiscano alla Coalizione se e quando le cose si mettono male per i francesi. Ancora una volta, le Carte di Eventi Casuali riflettono gli imprevisti e gli incidenti che potrebbero accadere, causando difficoltà spiacevoli al giocatore francese, le cui risorse sono già al limite: l'eccesso di zelo nel sequestro dei rifornimenti che scatenano rivolte nelle città tedesche, e così via.

Studiando la campagna, mi sono venuti in mente tanti "what ifs" (cosa sarebbe successo se...). Abbiamo cercato di riflettere alcuni di questi in **1813: la Nemesis di Napoleone**. All'inizio, per esempio, Napoleone decise, contro il parere di molti dei suoi marescialli più esperti, di non evacuare le guarnigioni presidiate dalla Grande Armée in Europa orientale. Questi stavano per essere travolti dall'avanzata dei Prussiani e dei Russi. Il risultato fu che furono tagliati fuori fino a forse 50.000 soldati esperti che non ebbero un ruolo significativo nella campagna. Nel gioco, una Regola Opzionale consente al giocatore francese di concordare con il "suo" Alto Comando la ritirata di queste unità oltre la linea del fiume Elba prima che sia troppo tardi.

Uno dei momenti più memorabili del primo test completo di gioco è stato quando le ostilità hanno ripreso dopo l'armistizio (Turno 13). Il teatro delle operazioni si era improvvisamente aperto a comprendere anche la Germania meridionale e l'Italia settentrionale. Ricordo di aver visto la mappa con le pedine che rappresentano tutte le maggiori potenze europee disposte in lungo e in largo nell'Europa centrale, apprezzando la vastità del conflitto.

In questo contesto di conflitto europeo, gli ultimi turni della partita possono essere davvero drammatici in quanto ogni giocatore cerca disperatamente di tirare fuori la manovra decisiva per arrivare alla vittoria finale. Nelle prove di gioco le vittorie sono state strappate dalle fauci della sconfitta molte volte, da una parte o dall'altra, con avanzate travolgenti che tagliano le linee di comunicazioni nemiche, distruggono il suo esercito principale o catturano una serie di città chiave.

Il 1813 fu l'anno decisivo per l'esito delle guerre napoleoniche. Si spera che il gioco renda giustizia alla storia di questo fatidico anno, dando ai giocatori la sensazione delle circostanze, delle decisioni e degli eventi che hanno comportato il risultato di questa campagna militare decisiva e drammatica; e, in realtà, dimostrando che il risultato storico era solo uno dei vari risultati possibili.

Ulteriori letture

Bowden, Scott (1990). La Grande Armée di Napoleone del 1813.

Chandler, David (1995). Le campagne di Napoleone

Fregosi, Paul (1989). Sogni d'Impero. Napoleone e la prima guerra mondiale 1792-1815.

Gioannini, M. e Nafziger, G (2002). La difesa del regno napoleonico del nord Italia, 1813-1814.

Holzhausen, Paul (1892). Davout ad Amburgo.

Leggiere, Michael (2014). Blucher: Flagello di Napoleone.

Leggiere, Michael (2015). Napoleone e la lotta per la Germania.

Lieven, Dominic (2009). La Russia contro Napoleone: la battaglia per l'Europa, dal 1807 al 1814.

Lindemann, Mary (1990). Patriots and Poupers: Amburgo 1712-1830.

Maude, Federico (1908). La campagna di Lipsia, 1813.

Mikaberidze, Alexander (2010). La battaglia di Berezina: la grande fuga di Napoleone.

Nafziger, George (1992). Lutzen e Bautzen, la campagna primaverile di Napoleone del 1813

Nafziger, George (1994). Napoleone a Dresda, le battaglie dell'agosto 1813

Nafziger, George (1996). Napoleone a Lipsia, la battaglia delle nazioni 1813

Nafziger, George (2015), *The End Of Empire: Napoleon's 1814 Campaign*.
 O'Meara, Barry (1822). *Napoleon in Exile (Una voce da Sant'Elena)*
 Petre, Francis (1912). *L'ultima campagna di Napoleone in Germania, 1813*.
 Petre, Francis (1914). *Napoleon at Bay, 1814*.
 Scott, Franklin (1934). *Bernadotte e la caduta di Napoleone*.
 Shelah, Hezi (2000). *Napoleone 1813*.
 Smith, Digby (2001). *1813: Lipsia, Napoleone e la battaglia delle nazioni*.

Abbreviazioni dei Comandanti e delle Unità di Combattimento Campagna del 1813:

La Grande Armée

Poniatow.	Mar. Józef Antoni Poniatowski
Bessier.	Mar. Jean Baptiste Bessières
La Tour M.	Gen. Victor de Fay de Latour-Maubourg
v. Thielm.	Gen. Johann Adolf, Freiherr von Thielmann
Laurist.	Gen. Jacques Jean Alexandre Bernard Law de Lauriston
OG	Vecchia Guardia (Old Guard)
YG	Giovane Guardia (Young Guard)
DG	Danzig Garrison (Guarnigione di Danzica)
Wars.	Varsavia (Warsaw)
Kust.	Küstrin
Stett.	Stettino (Stettin)
Thor.	Torun
Wurt.	Württemberg
West.	Westfalia
L	Leggera (cavalleria) (light cavalry)
H	Pesante (cavalleria) (heavy cavalry)
Merm.	Mermet

Russia

Osten S.	Gen. Fabian Gottlieb von Osten-Sacken
Walmod.	Gen. Ludwig von Wallmoden-Gimborn
Wittgen.	FM. Ludwig Adolph Peter Wittgenstein
Constan.	Granducato di Russia Konstantin Pavlovich
Bennings.	Gen. Levin August von Bennigsen
Kapzev.	Gen. Kapzevich
Kononvn.	Conte Piotr Petrovitch Konovnitsyne
Osterm.	Conte Aleksandr Ivanovič Osterman-Tolstoj
Scherbat.	Gen. Alexey G. Shcherbatov
Vassilsh.	Cav. Gen. Illarion Vasilchikov
Württem.	Herzog Friedrich Eugen Carl Paul Ludwig von Württemberg
Wintzin.	Gen. Ferdinand von Wintzingerode
Pahl.	Pahlen
de W	De Witt
Trou.	Troubetzkoy
Goli.	Golitsyne
Vass.	Vassiltchikov
Mant.	Manteufel
Sche.	Schevalov
Tche.	Tchernitchev
Lapu.	Lapuchin
Illow.	Illowaiski
Tette.	Tettenborn
Melin.	Melinikov

Musi.	Musin-Puskin
Tsch.	Tschaplitz
Lans.	Lanskoi
Berd.	Berdaev
Pant	Pantschulid
Dott.	Docturov
Lang.	Langeron
Aren.	Arentschildt
Vege.	Vege sack
Hans.	Anseatica (Lega)
Gibb.	Gibbs
Ostr.	Osterman
Op.	Opolochenie

Austria

Schwarz.	Karl Philipp, Fürst zu Schwarzenberg
Collored.	Gen. Hieronymus von Colloredo-Mansfeld
Hessen-H.	Gen. Friedrich Joseph Ludwig Carl August
Radivoj.	Gen. Paul von Radivojevich
Merveld.	Gen. Maximilian Friedrich von Merveldt
Fenn.	Fenner
Pflac.	Pflacher
Mars.	Marschall
Marz.	Marziani
Merv.	Merville
Star.	Starhemberg
Wre.	Wrede

Prussia

v.Taent.	Gen. Bogislav Friedrich Emanuel von Tauentzien
Don.	Donnersmark
Hess.	Hessen-Homburg
Thum.	Thümen
Bors.	Borstell
Kraf.	Krafft
Dolf.	Dolffs
Rod.	Roder
Lind.	Lindenau
Land.	Landwehr
Tres.	Treskow

Svezia

Bernadot.	Gen. Jean-Baptiste JulesBernadotte
-----------	------------------------------------

Altre nazionalità tedesche

Germ.	Altri stati tedeschi
Wurt.	Württemberg
West.	Westfalia
Sax.	Sassonia (Saxonia)
Bav.	Baviera (Bayern)
Lith.	Lituania

Campagna di Suvorov (1799):

Francia

Montrich.	Gen. Joseph H�lie D�sir� Perruquet de Montrichard
Serr.	Serrurier
Delm.	Delmas
Gren.	Grenier
Montr.	Montrichard
Geno.	Genova
Deso.	Desolles
Watr.	Watrin
Oliv.	Olivier
Domb.	Dombrowsky

Austria

Lusign.	Gen. Franz Joseph, Marchese de Lusignan
Hohenz.	Gen. Friedrich Franz Xaver von Hohenzollern-Hechingen
Bellegar.	Gen. Heinrich Joseph Johann Graf von Bellegarde
Klen.	Klenau
Mitr.	Mitrowsky
Morz.	Morzin
Lipt.	Liptay
Elsn.	Elsnitz
Gotte.	Gottesheim
Doll.	Doller
Hohe.	Hohenzollern
Seck.	Seckendorf
Lusig.	Lusignan
Latt.	Lattermann
Legn.	Legnago
St.Jul.	St Julien
Konv.	Konvakewitch

Europa Simulazioni   2016
v.1.0P