

# Custoza

*Fields of Doom*



## REGOLAMENTO IN ITALIANO



## 1. Introduzione

“Custoza, Fields of Doom” (Custoza, Campi del Destino) è un gioco di simulazione per due giocatori che intende simulare, a livello di reggimento e battaglione, le campagne e le battaglie che si sono svolte sulle alture di Custoza, tra Verona e il Lago di Garda, durante il 1848 e il 1866. Queste battaglie e campagne furono combattute tra eserciti austro-ungarici e italiani durante un periodo molto importante del Risorgimento italiano, la prima e la terza Guerra dell'Indipendenza italiana.

L'obiettivo del sistema è quello di trasmettere ai giocatori la sensazione dei campi di battaglia dell'epoca, coinvolgendoli nelle decisioni strategiche e nelle tattiche sul campo di battaglia, come il diverso impiego di fanteria, artiglieria e cavalleria, pur mantenendo una moderata complessità.

Il gioco è composto dal Gioco Base, con le regole necessarie per combattere scontri minori, i piccoli scenari, e il Gioco Avanzato, con le regole necessarie per il comando e la manovra sul campo di battaglia durante periodi più lunghi, negli Scenari Campagna.

In questo gioco, la “Nebbia di Guerra” (Fog of War) ha un grande impatto, e le unità sono normalmente posizionate a faccia in giù quando si spostano sulla mappa, nascoste alla vista dell'avversario, rivelando la loro identità e i valori solo quando sono in contatto con il nemico. Ricordate che tutte le unità hanno un fronte, e in qualsiasi momento devono essere direzionate verso un singolo lato di esagono.

Potete iniziare a leggere le regole del Gioco Base, e giocare alcuni piccoli scenari prima di affrontare il Gioco Avanzato, necessario per giocare gli Scenari Campagna.

**1.1 Componenti del gioco:** "Custoza, Fields of Doom" comprende i seguenti componenti:

- Due mappe da 22"x34"
- Tre fogli di pedine da 5/8 "
- Una "Mappa degli Obbiettivi"
- Una Scheda degli Effetti del Terreno e una Scheda di Combattimento (due facce della stessa scheda)
- Due dadi a sei facce

## 2. Concetti Base

**2.1 Turno di Gioco (GT):** Il gioco si svolge in turni di gioco. Durante ogni GT, i giocatori alternano i loro tentativi di attivare le loro Formazioni, e di manovrarle sul campo di battaglia. Ogni GT rappresenta un'ora di tempo reale.

**2.2 Mappa:** È il campo di battaglia. È divisa in esagoni, per regolare il movimento e il combattimento sul campo di battaglia. La maggior parte delle caratteristiche del terreno è stata modificata per adattarsi alla griglia esagonale. Per controllare un esagono, le unità del giocatore devono occupare l'esagono, o essere state le ultime a entrarvi durante il gioco. Un esagono è di circa 330 metri da lato a lato.

**2.2.1 Terreno:** Considerate il terreno nel centro dell'esagono quando più di un tipo di terreno è presente nell'esagono.

**2.3 Mappa degli Obbiettivi [Solo Gioco Avanzato]:** È una piccola mappa, che riproduce la mappa principale, in cui le Formazioni in Marcia impostano i loro Obbiettivi. Ogni giocatore ha la sua Mappa degli Obbiettivi (OM) e la tiene segreta all'avversario.

**2.4 Unità:** Il gioco ha tre tipi di unità: unità da combattimento, comandanti e segnalini.

**2.4.1 Un'Unità da Combattimento** può essere di uno dei seguenti tipi: Fanteria, Cavalleria o Artiglieria.

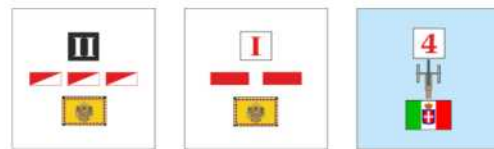
- Fanteria (Fanteria di Linea, Capacità di Movimento: 5; o Fanteria Leggera, Capacità di Movimento: 6)
- Cavalleria
- Artiglieria (Campale, Capacità di Movimento: 6; o Artiglieria a Cavallo, Capacità di Movimento: 8)

### Esempio di Unità

Tutte le unità mostrano sul lato anteriore: Tipo unità (simbolo NATO / icona), Punti Forza, Capacità di Movimento, Valore di Coesione, ID Formazione e Identificazione storica.



Tutte le unità sul lato posteriore visualizzano: Tipo di unità (piccoli simboli NATO), Valore di Accumulo (numero di simboli), e ID della Formazione.



La prima unità nella figura sopra rappresenta un'unità di cavalleria Austro-ungarica, con Valore di Accumulo 3 (un reggimento), appartenente al II corpo AH (riquadro nero).

Le unità con una barra rossa orizzontale nel mezzo sono per gli scenari del 1848, le unità con una barra nera orizzontale sono per gli scenari del 1866. Le dimensioni delle unità possono essere Battaglione/Squadroni (II) o Reggimento (III). Le unità di artiglieria rappresentano batterie o gruppi di batterie.



**2.4.1.1 Potenza:** Rappresenta il numero di uomini, cavalli, o cannoni che fanno parte dell'unità. È espressa in Punti Forza (SP): 1 SP rappresenta circa 300 soldati, o 150 cavalli, o 2-3 cannoni. I Punti Forza influiscono sulle abilità delle unità di eseguire Fuoco e Assalto / Carica.

**2.4.1.2 Valore di Coesione (CV):** Rappresenta l'addestramento e il morale dell'unità, e la presenza di buoni ufficiali di grado inferiore.

**2.4.1.3 Stato dell'Unità:** È una misura della diminuzione di Coesione dell'unità a causa del logorio risultante della battaglia. Tutte le unità possono essere in uno dei seguenti livelli di stato: **Buon Ordine, Scosso, Disordinato, Disorganizzato, In Rotta**. Viene fornito un segnalino per i Livelli di Status diversi da Buon Ordine o Rotta. Un'unità con un Livello di Stato In Rotta viene immediatamente rimossa dalla mappa. Lo stato dell'unità influenza il Valore di Coesione di un'unità.

**2.4.1.4 Capacità di Movimento (MA):** La capacità di un'unità di spostarsi sulla mappa. È espressa in Punti Movimento (MP).



**Comandante di Formazione**      **Comandante Generale**

**2.4.2 Comandanti:** Esistono due tipi di comandanti nel gioco: Comandanti di Formazione e Comandanti Generali. Un Comandante di Formazione può avere una unità Scout associata sulla mappa, utile per nascondere la posizione reale della formazione al nemico [solo Gioco Avanzato].

**2.4.2.1 Valore di Comando del Comandante di Formazione:** È il numero tra parentesi sulla pedina, e rappresenta la velocità e l'affidabilità con cui un Comandante di Formazione e il suo staff implementano la loro Fase di Azione (più alto è, meglio è).

**2.4.2.2 Valore di Comando del Comandante Generale:** È il numero tra parentesi quadre sulla pedina, è usato sia per influenzare il tiro di dadi della Determinazione Iniziativa (Pssso 1. Della sequenza di Gioco) che come raggio entro cui il dado di attivazione dei Comandanti di Formazione amici viene modificato di "-1".

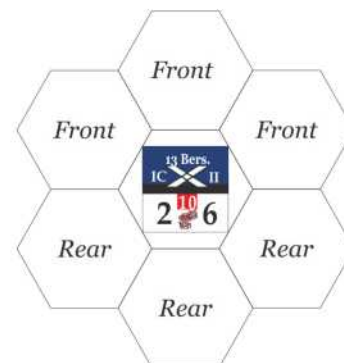
**2.4.2.3 I Comandanti** hanno una Capacità di Movimento di base di 8 punti movimento. I comandanti non influenzano il combattimento, si ritirano sempre con le unità con cui sono impilati e possono avanzare con loro. Un comandante non può essere eliminato; se un'unità nemica entra nel suo esagono quando è da solo, spostatelo sull'unità amica più vicina che appartiene alla sua Formazione. Se tale unità non

esiste sulla mappa, muovetelo della sua MA, ignorando qualsiasi unità o Zona di Reazione nemica.

**2.5 Formazione:** La Formazione è il gruppo di unità che manovrano insieme, sotto il comando di un Comandante di Formazione, durante una Fase di Azione (o una Fase di Marcia e Riserva nel Gioco Avanzato). Le unità della stessa Formazione sono identificate dal colore del quadrato attorno al loro Valore di Coesione, o attorno all'ID di Formazione sull'unità del Comandante. Ogni Formazione ha un segnalino corrispondente, simile al Comandante della Formazione, per tenere traccia del Morale del Comandante.

**2.6 ZoR:** La Zona di Reazione (ZoR) consiste nei sei esagoni adiacenti all'unità, dove l'unità potrebbe muoversi. Una ZoR **NON si estende agli esagoni di Bosco, Villaggio e Fortezza**. Le unità in Movimento di Marcia non hanno ZoR.

**2.7 Fronte:** Tutte le unità in un esagono devono sempre puntare a un lato d'esagono alla fine del loro movimento. Ogni unità ha tre esagoni frontali e tre esagoni posteriori (vedi figura). *Eccezione: le unità negli esagoni di Villaggio e Fortezza hanno fronte tutto intorno (nessun esagono posteriore)*



## 2.8 Forza:

Una Forza è composto da unità dello stesso tipo nello stesso esagono. Una Forza può essere composta da un solo tipo di unità. Non è consentito mescolare tipi di unità diversi all'interno di una stessa Forza. Quindi più di una Forza può coesistere nello stesso esagono. Nelle regole, con riferimento alle Azioni e alle Reazioni, anche una singola unità in un esagono è considerata una Forza.

**2.9 Limite di Accumulo:** Il numero massimo di unità che possono essere in qualsiasi momento in un esagono. Ogni unità ha un valore di accumulo uguale al numero di simboli sul lato posteriore (cioè un reggimento di fanteria con 3 rettangoli ha un valore di accumulo di 3. Un'unità di artiglieria con 2 cannoni, ha un valore di accumulo di 2). Il limite di accumulo è **5 (cinque) per ogni tipo di terreno**. I limiti di accumulo **devono essere rispettati in qualsiasi momento** in un GT.

*Eccezioni: Ritirata (10.5) e Movimento di Marcia (7.8).*

## GIOCO BASE

### 3. Gioco Base: Sequenza di Gioco

1. **Determinazione dell'Iniziativa.** Ogni giocatore tira due dadi, aggiungendo il Valore di Comando del Comandante Generale, se in gioco. Il giocatore con il totale più alto è il giocatore con l'Iniziativa. Ripetere in caso di parità.

2. **Fase di Azione delle Formazioni Impegnate.**

**2.1 Passo di Comando.** Si controlla lo stato di comando di tutte le unità, e si segnano quelle Fuori Comando (4.1).

**2.2 Fase di Attivazione.** A partire dal giocatore con Iniziativa, entrambe le parti si alternano cercando di attivare una delle loro Formazioni (5.1). Un tentativo fallito è considerato un tentativo. Entrambi i giocatori possono scegliere di passare, e non provare ad attivare una Formazione, ma se i giocatori passano tre volte in sequenza (es. Giocatore 1, Giocatore 2, poi ancora Giocatore 1), la Fase termina e le Formazioni che non sono state attivate non possono attivarsi più nel Turno di Gioco in corso.  
*NOTA: le unità Fuori Comando possono ancora muoversi nella loro Fase (vedi Fase 4.).*

Una volta attivate, le unità della Formazione che sono in comando possono agire, Forza per Forza. *NOTA: Ricordate: si può considerare una singola unità come una Forza.*

Per ogni Formazione da attivare, eseguire i seguenti passaggi:

#### 2.2.a) Dichiarazioni di Assalti e Cariche

Assalti e Cariche devono essere dichiarati all'inizio dell'Attivazione, prima di ogni azione, usando i segnalini appropriati (vedi 6.1).

#### 2.2.b) Esecuzione delle Azioni da parte delle Forze

Ogni Forza appartenente alla Formazione Attiva può eseguire **una** Azione, eventualmente causando **Reazioni** (vedi 11.0) da parte di Forze nemiche. Una Forza può scegliere un'azione tra:

- **Movimento (7.0)** (inclusa qualsiasi Azione implicante la spesa di Punti Movimento).
- **Fuoco (8.0)** (artiglieria o fanteria leggera): incluso il movimento prima di sparare, se fanteria leggera (6.4).
- **Carica/Assalto (9.0 e 10.0)**, incluso il movimento per compierla/o

#### 2.2.c) Termine dell'Attivazione

Le forze idonee possono **recuperare i Livelli di Stato e/o l'Esaurimento** (vedi 13.6).

Rimuovete i segnalini di Assalto/Carica.

3. **Fase delle Formazioni Non Attivate.** Unità in comando di Formazioni non attivate possono recuperare Livelli di Stato e/o dall'Esaurimento (vedere 13.6).

Devono eseguire un Ripiegamento (vedi 12.0) se si trovano in una ZoR.

Le unità del giocatore con l'Iniziativa si muovono per ultime.

4. **Fase delle Unità Fuori Comando.** Le unità Fuori Comando possono muovere ora, e recuperare Livelli di Stato e/o dall'Esaurimento (vedi 13.6).

Devono eseguire un Ripiegamento (vedi 12.0) se si trovano in uno ZoR. Se non si trovano in uno ZoR e si spostano, devono avvicinarsi al loro Comandante di Formazione (vedi 4.1.1).

Le unità del giocatore con l'Iniziativa si muovono per ultime.

5. **Fase Finale del Turno di Gioco.**

Rimuovete i segnalini "Munizioni Scarse/Senza Munizioni".

Fate avanzare di una casella sulla Tabella di Registrazione dei Turni il segnalino di Turno di Gioco.

## 4. Comando

**4.1 Stato di Comando:** Ogni unità può Agire (vedere la Sequenza di Gioco, Passo 2.2.b) durante l'Attivazione della sua Formazione se entro il raggio di Comando del suo Comandante di Formazione (4.2) all'inizio della Fase di Azione. Le unità fuori dal raggio del Comandante di Formazione sono contrassegnate come Fuori Comando all'inizio della Fase di Azione, e muoveranno durante la Fase delle Unità Fuori Comando.

**4.1.1** Le unità Fuori Comando devono eseguire un Ripiegamento se si trovano in una ZoR nemica. Altrimenti, se si muovono, possono solo spostarsi per accorciare, alla fine del loro movimento, la distanza in esagoni tra loro e il loro Comandante di Formazione.

**4.2 Raggio di Comando:** Un'unità è in comando se si trova all'interno del raggio di comando del suo Comandante di Formazione. Il raggio di comando è di quattro esagoni, ed è tracciato dal Comandante della Formazione (escluso) all'unità (inclusa). Contate 1 quando si traccia attraverso un esagono non stradale e contate ½ quando si traccia il raggio di Comando lungo esagoni di strade (qualsiasi tipo). Il raggio di comando non può essere tracciato attraverso una ZoR nemica (EZoR), se nessuna unità amica è presente nell'esagono della EZoR, o attraverso esagoni del Fiume Mincio senza ponti.

**4.4 Unità della Riserva:** Le unità elencate dalle istruzioni dello scenario come parte della "Riserva" possono essere attivate una volta per GT da qualsiasi Comandante di Formazione entro il suo raggio. Ogni Formazione può attivare solo un'unità della Riserva. Qualsiasi unità della

Riserva al di fuori del raggio di comando, o semplicemente non attivata, può muoversi durante la Fase delle Unità Fuori Comando.

*Nota: non confondete le unità "della Riserva" nell'ambito di questa regola, con formazioni storicamente denominate "Riserva" (es. formazione del gen. Taxis) o "In riserva" (regola 17.0). Sono concetti diversi.*

## 5. Formazioni

Ogni Formazione ha un segnalino, per tenere traccia del Morale del Comandante (vedere 5.2.1), o del suo Obiettivo (vedere 16.0 - Gioco Avanzato).

**5.1 Attivazione della Formazione:** Ogni Formazione deve essere attivata per eseguire una qualsiasi Azione durante la Fase di Azione delle Formazioni Impegnate.

Una formazione può essere attivata una sola volta per GT.

**5.1.1** Per attivare una Formazione, il possessore tira un dado. Se il risultato modificato è uguale o inferiore al Valore Comando del Comandante della Formazione, la Formazione è attivata, altrimenti contrassegna il Comandante con un segnalino Ordine "-1", come promemoria del DRM (DRM, Die Roll Modifier, Modificatore al tiro didado) applicato al seguente tentativo con lo stesso Comandante.

Ogni tentativo fallito dà un DRM -1 cumulativo al seguente tentativo. Aggiornate di conseguenza il segnalino Ordini (esempio: tre tentativi falliti danno un DRM totale di -3).

**5.1.2** In un dato GT può essere fatto un numero qualsiasi di tentativi di Attivare una Formazione, fino a che la Formazione sia attivata, o sia ottenuto un "6" naturale (vedere 5.2).

**5.1.3** Un Comandante di Formazione all'interno del Raggio di Comando del suo Comandante Generale ha un DRM -1 aggiuntivo per il proprio tiro di dado di attivazione.

**5.2 "Mina Vagante":** Nel tentativo di attivazione nella Fase di Azione, un "6" non modificato attiverà la Formazione secondo l'Iniziativa del proprio Comandante. Tirate un dado sulla Tabella delle Iniziative, con il DRM dato dal "Morale" per quel Comandante sulla Traccia del Morale. Si veda la Tabella di Comando e la Tabella dell' Iniziativa sulla mappa per la descrizione dei risultati.

**5.2.1 Morale del Comandante della Formazione:** Ogni Formazione ha un segnalino associato, per registrare sulla Traccia del Morale il numero di combattimenti vinti e persi dalla sua Formazione. Ogni Assalto / Carica vinto aumenta di +1 il DRM, ogni Assalto / Carica perso diminuisce di -1 il DRM (sia come attaccante che come difensore). All'inizio di ogni scenario, il Morale del Comandante è 0 per tutte le formazioni, salvo diversamente specificato. [Solo Gioco Avanzato: durante la Fase di Affaticamento di ogni GT, spostate il marcatore di un passo verso 0].

## 6. Fase di Azione

Durante la Fase di Azione della sua Formazione, una Forza di unità può eseguire una Azione. Ci riferiamo a una Forza anche per la Azione / Reazione di singole unità.

**6.1** All'inizio di una Fase Azione, il possessore della Formazione Attivata deve dichiarare quali esagoni nemici la Formazione Assalterà / Caricherà (esagoni bersaglio), e da quali esagoni adiacenti, ponendo i segnalini appropriati (Assalto o Carica) negli esagoni adiacenti puntando verso gli esagoni bersaglio.

*Nota di progettazione: le dichiarazioni di attacco all'inizio della Fase di Azione rappresentano gli ordini impartiti dal Comandante della Formazione, da eseguire durante il GT.*



**6.2** Una Formazione Corpo può piazzare **6** segnalini di Assalto / Carica.

Una Formazione Divisione può piazzare **4** segnalini Assalto / Carica.

Una Formazione Brigata può piazzare **2** segnalini di assalto / carica (*nota: le uniche due Formazioni Brigata nel gioco sono Perin e Simbschen negli scenari del 1848*).

Segnalini di Assalto e di Carica non possono essere piazzati nello stesso esagono, ma un esagono può essere bersaglio di un Assalto e di una Carica da esagoni differenti.

**6.3** Per ogni segnalino, indicate almeno una Forza che potenzialmente possa entrare nell'esagono muovendo, nel conseguente Passo di Esecuzione delle Azioni (Sequenza di gioco, Fase 2.2.b). Ogni segnalino deve avere una Forza diversa ad esso associata. Forze diverse possono essere associate allo stesso indicatore.

**6.4** Durante l'Attivazione in corso, gli esagoni Assalto / Carica dichiarati devono avere una Forza della Formazione Attiva che entra in essi, e un Assalto/Carica, o Fuoco dalla Fanteria Leggera, eseguiti da queste unità, nei limiti del possibile. Si noti che le unità di Fanteria Leggera sono le uniche unità che possono muoversi e sparare nella stessa azione.

**6.5** I segnalini che puntano verso esagoni rimasti vuoti durante la Fase di Azione (per esempio, in seguito a una Reazione svolta prima) possono essere immediatamente ruotati di un lato esagono a sinistra o a destra verso un nuovo bersaglio. Questo si applica anche in seguito ad Assalti/Cariche che abbiano avuto successo.

**6.6** Ogni Forza agente appartenente alla Formazione Attiva deve completare la sua Azione prima che un'altra Forza possa agire.

## 7. Movimento

**7.1 “Nebbia di Guerra” (Fog of War):** Le unità non adiacenti alle unità nemiche rimangono a faccia in giù sulla mappa, mostrando solo il tipo di unità (fanteria, cavalleria, artiglieria), valore di accumulo, e ID della Formazione di appartenenza. I segnalini sono impilati sopra le unità interessate, ed entrambi i giocatori possono guardarli. L'avversario può sempre ispezionare il lato superiore, visibile di ogni unità nemica in un esagono. I comandanti sono schierati a faccia in giù prima di essere attivati, scoperti dopo.

**7.2** Ogni Forza può muovere usando i Punti Movimento (MP) dalla sua Capacità di Movimento (MA). La MA di una Forza è quella dell'unità più lenta (MA più bassa). Ogni esagono in cui si entra, e alcuni lati di esagono hanno un costo in MP (vedi la Tabella degli Effetti del Terreno, detta TEC) che la Forza in movimento deve spendere, fino alla sua capacità massima (MA). Una Forza in movimento non può entrare in alcun esagono occupato da una Forza nemica, o muovere oltre la sua MA. I Punti Movimento (MP) non possono essere salvati di turno in turno, e se non vengono usati durante un turno, sono persi.

**7.3** Alcuni terreni richiedono un test di coesione (vedi 8.2); risolvetele appena dopo che la Forza è entrata nell'esagono (a causa di Movimento, Assalto/Carica, Ritirata), prima di qualsiasi eventuale Reazione.

**7.4 Movimento Garantito di un Esagono:** Una Forza può sempre muovere di un minimo di un esagono, indipendentemente dal costo del terreno per entrare nell'esagono e attraversare il lato di esagono, purché non entri / attraversi alcun terreno invalicabile.

**7.5 Effetti delle Zone di Reazione (ZoR):**

**Le Forze che iniziano la loro Fase di Azione in una ZoR nemica devono attaccare la Forza che proietta la ZoR, posizionando un segnalino di Assalto nel suo esagono, oppure lasciare l'esagono.**

Le Forze che entrano in una ZoR nemica (può avvenire solo in un esagono con un segnalino Assalto) devono attaccare la Forza che proietta la ZoR.

Il fuoco da parte della Fanteria Leggera è considerato un attacco. Quindi un giocatore ha adempiuto il suo obbligo di Assalto, se una delle sue unità di Fanteria Leggera entra nell'esagono del segnalino Assalto e spara da lì.

I comandanti non possono entrare in ZoR nemiche se l'esagono non è già occupato da unità amiche

**7.6 Orientamento:** Ogni Forza deve sempre puntare a un lato d'esagono alla fine del suo movimento (orientamento). Tutte le Forze in un esagono devono avere lo stesso orientamento. L'Orientamento non ha alcun effetto durante il movimento, e le unità in movimento possono cambiare liberamente orientamento mentre si muovono. Le unità in

movimento possono anche cambiare orientamento rimanendo nello stesso esagono. Le Forze che entrano in un esagono amico assumono l'orientamento delle Forze già nell'esagono.

Si noti che in questo modo, una Forza in Ripiegamento (12.0) può sempre evitare di subire fuoco sul lato posteriore.

**Eccezioni:** Forze in Carica (vedi 9.3) e unità in ritirata (10.5.5).

Unità in Villaggi, Fortezze, o Quadrato hanno fronte tutto intorno (nessun esagono posteriore).



**7.7 Disporsi in Quadrato:** Le unità di Fanteria di Linea o Leggere possono formare liberamente Quadrato come Azione di Movimento. Nessun altro movimento è permesso nella stessa Fase di Azione. Le unità in Quadrato non possono muoversi. Usate l'indicatore appropriato per indicare la formazione del Quadrato. Si noti che le unità di Fanteria possono anche formare Quadrato come Reazione (11.5.4). Le unità "Disorganizzate" non possono mai disporsi in Quadrato.



**7.8 Movimento di Marcia:** Un'unità in Movimento di Marcia può usare strade e ponti, usando il costo della Strada (Maggiore o Minore), indipendentemente dal altro terreno nell'esagono. Un'unità può entrare o uscire dal Movimento di Marcia all'inizio del suo Movimento. Ponete (o rimuovete) il segnalino di Movimento di Marcia in cima all'unità, a seconda dei casi. Unità in Movimento di Marcia muovono unità per unità, non come Forza. **NOTA IMPORTANTE:** le unità possono utilizzare il Movimento di Marcia anche fuori strada.

**7.8.1 Movimento di Marcia e Accumulo:** Le unità in Movimento di Marcia possono entrare in esagoni con altre unità amiche, ma non possono usare strade o ponti se l'esagono considerato ha un totale combinato di più di 3 punti di accumulo, inclusa l'unità entrante. (Esempi: un reggimento con 3 punti di accumulo non può usare una strada in un esagono con qualsiasi altra unità, una batteria con 1 punto di accumulo può usare una strada in un esagono con un massimo di 2 punti di accumulo).

**7.8.2** Un'unità in Movimento di Marcia lungo una strada deve essere Orientata lungo la strada in direzione della marcia. Può muoversi solo attraverso uno dei tre esagoni del Fronte. Può cambiare orientamento durante il movimento, solo immediatamente prima di lasciare l'esagono (si noti quindi che un'unità in Movimento di Marcia non può cambiare orientamento nell'ultimo esagono della sua mossa).

**7.8.3** Le unità in Movimento di Marcia possono Assaltare o Caricare, non hanno ZoR, e possono uscire dal Movimento di Marcia all'inizio della loro attivazione, come Reazione al Fuoco, o dopo un Combattimento che li coinvolge.

**Si noti che, poiché le unità in Movimento di Marcia non hanno ZoR, non possono reagire quando un'unità nemica si muove adiacente ad esse.** Possono reagire e

uscire dal Movimento di Marcia, come conseguenza del fuoco contro di loro (11.5.6).

**7.9 Movimento dell'Artiglieria:** Le unità di artiglieria devono essere "al traino" per poter muovere. Indicate lo stato "al traino" all'inizio del loro movimento come fosse Movimento di Marcia. L'artiglieria al traino è a tutti gli effetti come fosse in Movimento di Marcia e non può sparare. Le unità di artiglieria possono mettersi al traino o in posizione di fuoco al costo di **2 MP**, o come Reazione. *Eccezione: le unità di artiglieria a cavallo possono mettersi in posizione liberamente al termine del movimento.*

**7.10 Movimento dei Comandanti:** Tutti i Comandanti hanno una Capacità di Movimento di **otto (8) MP**. I Comandanti pagano i costi del terreno come unità di fanteria, sono considerati in Movimento di Marcia lungo le strade, e sono immuni ai controlli di coesione.

## 8. Fuoco

**8.1** Le Forze di Fanteria Leggera o di Artiglieria possono sparare come Azione. La Fanteria (di entrambi i tipi) e l'Artiglieria possono sparare come Reazione. Le unità nella stessa Forza totalizzano la loro Potenza modificata. Le Forze possono sparare solo attraverso i loro esagoni frontali. Le Forze che agiscono possono scegliere il bersaglio in qualsiasi esagono entro portata con una LoS libera (vedi 8.9), ma devono scegliere di sparare contro una Forza nell'esagono (d'Artiglieria o non d'Artiglieria).

**8.2 Portata:** La Portata dell'Artiglieria è massimo di 5 esagoni (4 esagoni interposti), con il raggio di tiro tracciato come una linea retta dal centro dell'esagono di tiro fino al centro dell'esagono bersaglio, e attraverso i lati d'esagono frontali dell'unità che spara. Vedi i Modificatori della Tabella del Fuoco per determinare come la distanza influenza la Forza di Artiglieria che spara.

**8.2.1** La Fanteria Leggera e la Fanteria di Linea (per il solo Fuoco di Reazione) hanno una portata di 1 esagono, attraverso i loro esagoni frontali.

**8.2.2** Le Forze di Artiglieria possono fare fuoco di controbatteria (sparando come Reazione se sottoposte a Fuoco) entro la loro portata.

**8.3** Come Azione, una Forza può cambiare orientamento e fare fuoco. Una Forza di Artiglieria che fa fuoco può cambiare Orientamento prima, o dopo il tiro, ma non può muovere. Una Forza di Fanteria Leggera può muovere, e quindi sparare, purché entri in un esagono con un segnalino d'Assalto. Le forze di Fanteria Leggera possono muovere e sparare, o muovere e Assaltare come Azione, non entrambe le cose. Unità di Fanteria di Linea non possono sparare come Azione. Forze di Cavalleria non possono sparare.

**8.4** Unità dello stesso tipo (Fanteria o Artiglieria) che sparino dallo stesso esagono devono sparare come singola Forza, combinando la loro potenza di fuoco.

NOTA: ai fini di questa regola, Fanteria Leggera e Fanteria di Linea sono FANTERIA, Artiglieria e Artiglieria a Cavallo sono ARTIGLIERIA.

Forze diverse, anche se sparano sullo stesso esagono, non possono combinare il loro fuoco, sparano separatamente. Forze diverse nello stesso esagono possono sparare a bersagli diversi.

**8.5** Un esagono bersaglio può essere soggetto a fuoco qualsiasi numero di volte in un GT.

**8.6** Per risolvere il fuoco, determinare il numero totale di SP che sparano. Consultate la Tabella dei Modificatori del Fuoco (FMT) e, se necessario, la Tabella di CVM (Modifiche dovute al Valore di Coesione) del Fuoco e la Tabella degli Effetti del Terreno per ottenere i modificatori totali per la potenza di fuoco e per i tiri di dado, nonché gli spostamenti di colonna, da applicare sulla Tabella del Fuoco.

Si noti che il CCV (Valore di Coesione Corrente) di ciascuna unità può essere modificato dalla Tabella dello Stato dell'unità prima di consultare la Tabella di CVM. Tutti i modificatori ai tiri di dado sono cumulativi.

Trovate la colonna sulla Tabella del Fuoco che contiene la potenza di fuoco totale modificata. Ora applicate eventuali spostamenti di colonna applicabili. Tirate due dadi, applicando tutti i modificatori applicabili e fate un confronto incrociato del tiro di dadi modificato con la colonna della tabella Fuoco corretta per trovare il risultato.

Resultati: nS# = Prima la Forza interessata perde un totale di "n" Punti di Forza, poi

**Lo Stato delle unità peggiora di # Livelli**

**8.7 Risultati del Fuoco:** Tutti i risultati vengono applicati solo alla Forza bersaglio. Il primo SP perso viene preso dalla "più grande" unità (quella con il più alto valore di accumulo) nella Forza, la seguente è decisa dal possessore. Quando più di un'unità condivide lo stesso valore di accumulo più alto, decide il proprio giocatore.

Posizionate un segnalino numerico sotto l'unità corrispondente al numero totale di SP persi dall'unità. Le perdite di Stato dell'unità sono applicate a tutte le unità nella Forza interessata.

Collocare un segnalino "Scosso", "Disordinato" o "Disorganizzato" sull'unità, corrispondente all'attuale Livello di Stato dell'unità.

Applicare i risultati immediatamente dopo ogni risoluzione di fuoco.



**8.8 Munizioni:** La prima volta che un'unità spara, riceve un segnalino "Munizioni Scarse" ("Low Ammo"). Ogni volta che tenta di sparare di nuovo nello stesso GT, il possessore tira un dado PRIMA di sparare; su un risultato 1-2 l'unità è immediatamente "Senza Munizioni" ("Out of Ammo") e non

può sparare per quel GT; capovolgere il marcatore. Le unità Senza Munizioni non possono sparare e ricevono un DRM negativo in Combattimento. I segnalini "Munizioni Scarse / Senza Munizioni" rimangono sull'unità interessata, fino a quando non vengono rimossi durante la Fase Finale.

**8.9 Linea di Vista (LoS):** Quando si spara a una distanza di **due o più** esagoni, un'unità di Artiglieria deve avere una Linea di Vista (LoS) verso la Forza nemica. Una Linea di Vista è una linea retta tracciata dal centro dell'esagono di tiro al centro dell'esagono bersaglio. Qualsiasi esagono attraversato da una LoS è un esagono intermedio.

La LoS è bloccata da qualsiasi esagono intermedio a un livello di terreno più alto sia dell'esagono di tiro che dell'esagono bersaglio.

La LoS è bloccata anche da qualsiasi esagono intermedio: con unità amiche o nemiche; con terreno di Bosco, Villaggio o Fortezza (ricordate che il terreno di un esagono è sempre quello del centro dell'esagono), a condizione che l'esagono intermedio sia allo stesso livello sia dell'esagono di tiro che dell'esagono bersaglio.

È sempre possibile sparare direttamente in, e da un esagono bloccante.

Se entrambi gli esagoni di tiro e bersaglio sono a un livello superiore rispetto all'esagono bloccante, la LoS è libera. La LoS può essere tracciata lungo un lato d'esagono solo quando uno dei due esagoni che condividono l'esagono non sta bloccando.

## 9. Carica

Una Carica può essere eseguita da Forze di Cavalleria non Esauste come Azione, o Reazione. Caricare mentre si è in Movimento di Marcia è consentito (questo è l'unico modo per caricare attraverso un ponte). Una Carica è una combinazione di movimento e combattimento.



**9.1** Gli esagoni bersaglio della Carica vengono dichiarati all'inizio della Fase di Azione, ponendo i segnalini Carica nell'esagono adiacente (chiamato esagono di Carica) a quello contenente le unità bersaglio. L'esagono bersaglio deve trovarsi all'interno della MA di una qualsiasi Forza che Carica, con il percorso di Carica tracciato attraverso l'esagono di Carica. Deve esserci almeno un esagono intermedio tra la Forza di Carica e il (primo) esagono di bersaglio.

**9.2** L'esagono bersaglio e tutti gli esagoni / lati d'esagono del percorso di Carica possono essere solo: Terreno libero o Terreno coltivato (entrambi i tipi), lati d'esagono di Torrente o Pendio (NON Pendio Ripido), ma nessun altro terreno. Le **strade** possono essere usate per **Caricare in Movimento di Marcia**, in questo caso i sopra citati limiti di terreno non si considerano.

**9.3** La Forza che Carica non può cambiare orientamento; muove attraverso esagoni frontali fino all'esagono di Carica, eventualmente causando Reazioni (entrando o muovendo in un EZoR). Quindi risolvete la Carica come un **Assalto** (vedi 10.0).

**9.4 Continuazione della Carica:** Se la Forza che Carica non perde il combattimento contro un Quadrato, o vince il combattimento contro qualsiasi altra Forza (vedi 6.6.4), ed è ancora in Buon Ordine dopo il Combattimento, può continuare la Carica dall'esagono appena caricato, selezionando un altro esagono bersaglio (anche adiacente all'esagono appena caricato) con un nuovo segnalino di Carica, entro la rimanente Capacità di Movimento, quindi entrando (o restando, nel caso il segnalino sia nello stesso esagono) nell'esagono di Carica e continuando con un altro movimento di Carica attraverso qualsiasi esagono frontale senza cambiare orientamento, fino ai limiti della sua Capacità di Movimento.

**9.4.1** Risolvete qualsiasi Reazione, quindi risolvete la nuova Carica, e così via, finché la Forza che Carica decide di interrompere il processo di Carica, o perde un Combattimento, o subisce una perdita di Livello di Stato, o usa tutti i suoi MP.

**9.5** Una carica può essere interrotta dopo che la Forza di Cavalleria è entrata nell'esagono del segnalino Carica, e il difensore ha reagito, se l'attaccante effettua un Controllo di Coesione (13.2) con successo. Un controllo riuscito pone fine alla Carica senza la necessità di risolvere il combattimento della Carica. Vedere 9.6 per la fine della Carica. Se il controllo non ha esito positivo, applicare qualsiasi risultato al Livello di Stato della Forza che Carica e risolvere la Carica contro il bersaglio.



**9.6** Dopo la fine di una Carica, la Forza che ha Caricato diventa Esausta, e può muovere nuovamente fino al limite della sua MA, senza Caricare o Assaltare, eventualmente causando Reazioni durante il suo movimento mentre è Esausta. Deve terminare questo movimento fuori da qualsiasi EzoR.

**9.7** Per riprendersi dalla condizione Esausta, un'unità di Cavalleria deve "riposare" un intero GT senza muovere. Rimuovete il segnalino alla fine della Fase successiva in cui l'unità di Cavalleria potrebbe muovere.

**9.8 Contro Carica:** Una Contro Carica (vedi 11.5.3) viene eseguita come una Carica. Entrambe le Forze di Cavalleria di Carica e di Contro Carica sono Esauste alla fine della Carica, e possono eseguire il movimento come Esauste. Per prima la Forza che Caricava.

## 10. Assault

Un Assalto viene eseguito da Fanteria di Linea, Fanteria Leggera, o Forze di Cavalleria non in Carica. È un



movimento seguito da un combattimento. La Fanteria Leggera che si muove e spara come Azione non può Assaltare. Inoltre, un giocatore ha adempiuto ai suoi obblighi di Assalto, se una delle sue unità di Fanteria Leggera entra nell'esagono del segnalino Assalto e spara da lì.



**10.1** Gli esagoni di Assalto vengono dichiarati all'inizio della Fase di Azione, ponendo i segnalini di Assalto nell'esagono adiacente (chiamato esagono di Assalto) a quello che contiene le unità bersaglio. L'esagono bersaglio deve trovarsi all'interno della MA di qualsiasi Forza d'Assalto, con il percorso per arrivare all'Assalto tracciato attraverso l'esagono di Assalto.

**10.2** La Forza d'Assalto muove dentro l'esagono di Assalto, eventualmente causando Reazioni (entrando o muovendosi in EZoR). Quindi si risolve l'Assalto (vedi 10.4). La Forza d'Assalto è l'Attaccante, mentre tutte le unità nell'esagono bersaglio sono la pila Difensore.

**10.3** Se la Forza d'Assalto vince il Combattimento, deve avanzare nell'esagono del Difensore, eventualmente causando delle Reazioni da altre unità nemiche.

#### 10.4 Sequenza di Risoluzione del Combattimento

1. Sommate i Punti Forza di tutte le unità che assaltano, e dividetela per il totale dei Punti Forza delle unità difendenti, per ottenere un rapporto di forza (es: 11: 3 = 3.66: 1).  
I Punti Forza delle unità di artiglieria vengono ignorati.
2. Arrotondate il rapporto di forza al rapporto più vicino sulla colonna di sinistra della **Tabella dei Modificatori all'Assalto per Rapporti di Forza** (es: 11: 5 = 2,2: 1 è arrotondato per difetto a 2-1; 5: 7 = 1: 1,4 è arrotondato a 1-1.5), per trovare il DRM del rapporto di forza.
3. Aggiungete qualsiasi altro DRM possibile dalla **Tabella Altri Modificatori all'Assalto** per trovare un DRM totale. Tutti i DRM sono cumulativi
4. Determinate la modifica al Valore di Coesione di Base di ciascuna unità attaccante e difendente, usando la **Tabella dello Stato dell'Unità** (ad esempio, un'unità Scossa ha il suo Valore di Coesione modificato di -1). Calcolate la differenza tra l'Attuale Valore di Coesione dell'attaccante (CCV) e quello del difensore. Quando più di una unità è in una pila, considerate il CCV dell'unità con il valore di accumulo più alto nella pila. Il risultato potrebbe essere un numero negativo. Trovate la colonna corrispondente al risultato in cima alla tabella degli assalti.
5. Tirate due dadi, applicate il DRM totale, fate un riferimento incrociato tra il risultato del tiro di dadi modificato e la colonna corretta nella **Tabella degli Assalti** per trovare il risultato del combattimento.
6. **Determinate il vincitore e il perdente.** I risultati su sfondo "rosso" indicano che il difensore è il vincitore. I risultati su sfondo "blu" significano che l'attaccante è il

vincitore. I risultati su uno sfondo "grigio" indicano che il combattimento è un pareggio. I risultati su uno sfondo "Bianco" sono "Incerti": uno o entrambi i giocatori devono ancora tirare un **Controllo di Coesione, vedi la regola 13.2** (con i modificatori forniti dalla Tabella dei Modificatori ai Controlli di Coesione) per determinare se c'è un vincitore (vedi anche Passo 9).

7. **Applicare i risultati.** I risultati a sinistra della barra vengono applicati alla Forza dell'Attaccante; a destra, alla pila del Difensore. Il Difensore applica prima il suo risultato, quindi l'Attaccante.

8. Risultati:

nS# = Prima la Forza interessata perde un totale di "n" Punti di Forza, poi

**Lo Stato delle unità peggiora di # Livelli**

cc# = Controllo di Coesione (13.2) con + # DRM.

I Controlli di Coesione falliti si applicano immediatamente allo Stato delle unità.

Il primo SP perso viene preso dall'unità "più grande" del Attaccante / Difensore (quella con il più alto Valore di Accumulo); le perdite dopo il primo SP vengono decise dal proprio giocatore. Quando più di un'unità condivide lo stesso Valore di Accumulo più alto, decide il proprio giocatore.

Posizionate un segnalino numerico sotto l'unità, corrispondente al numero totale di SP persi dall'unità.

Le perdite di Stato delle unità vengono applicate a tutte le unità nella pila interessata.

Posizionate un segnalino "Scossa", "Disordinata" o "Disorganizzata" sull'unità, corrispondente all'attuale Livello di Stato dell'unità.

9. **Quando il risultato è "incerto"**, il vincitore è la parte (se esiste ancora) che subisce meno perdite di Livelli di Status, dopo aver implementato i risultati della Tabella degli Assalti. Se la differenza è zero, il combattimento è un pareggio e sia l'attaccante che il difensore rimangono sul posto, senza ulteriori effetti.
10. Se il perdente è **l'attaccante, la sua Forza si ritira 1 esagono**; se il perdente è **il difensore, la sua Forza si ritira 2 esagoni**. In caso di pareggio, entrambe le parti rimangono sul posto, senza ulteriori effetti (*comunque ricordate che le unità adiacenti dovranno di solito combattere o ritirarsi alla prossima occasione*). In questo caso, le Forze di Cavalleria che caricano un Quadrato possono continuare la Carica (vedi 9.4), passare attraverso l'esagono del Quadrato e attivare qualsiasi potenziale reazione.
11. Se l'attaccante vince il combattimento, deve avanzare nell'esagono del difensore, eventualmente innescando Reazioni. Il difensore non avanza mai dopo il combattimento. Alla fine dell'avanzata, la Forza può scegliere il suo orientamento. Eccezione: la Carica (vedi 9.3).

12. Alla fine di un Combattimento, entrambe le parti possono, se lo desidera il giocatore proprietario, **uscire dal Movimento di Marcia**.

### 10.5 Ritirata

L'attaccante deve ritirarsi in uno dei suoi esagoni posteriori. Il Difensore deve ritirarsi in modo che intervengano due esagoni tra lui e il segnalino di Assalto/Carica.

Inoltre, ogni esagono di Ritirata deve essere scelto rigorosamente secondo la priorità di seguito:

1. Non in una ZoR nemica
2. Non in violazione dei Limiti di Accumulo
3. L'esagono con il più basso costo di movimento.

**10.5.1** Le ritirate non possono essere eseguite attraverso Forze nemiche, terreno invalicabile o segnalini Assalto/Carica. Una Forza in ritirata non può attraversare lo stesso esagono due volte.

**10.5.2 Ritirata e Limiti di Accumulo:** Le Forze che devono ritirarsi in violazione dei limiti di accumulo devono ritirarsi di un ulteriore esagono, seguendo le priorità di ritirata (e, se necessario, ancora di un esagono, e così via) fino a quando non riescono a rispettare i limiti di accumulo. Tutte le Forze cui passano attraverso Forze in ritirata a causa delle violazioni accumulate perdono un livello di Stato.

**10.5.3** Se è impossibile continuare a ritirarsi senza violare i limiti di raggruppamento, a causa di Forze nemiche, o di terreno proibito, la Forza che deve ritirarsi viene eliminata **in modo permanente** (vengono messe da parte, si arrendono e non possono essere recuperate).

**10.5.4** Soggetta alle Priorità di Ritirata, una Forza di unità in ritirata può dividersi in direzioni diverse. I Comandanti possono seguire il percorso di ritirata di qualsiasi unità che desiderano.

**10.5.5** Alla fine della ritirata, la Forza può scegliere il suo Orientamento. Durante la ritirata il suo fronte è diretto verso la direzione della ritirata, ai fini della Reazione del nemico.

**10.5.6** Le forze che si ritirano in una ZoR nemica innescano una reazione da parte delle Forze che proiettano la ZoR, escluse le Forze coinvolte nel combattimento.

**10.6 Artiglieria in Combattimento:** Le unità di Artiglieria non hanno effetto su un Assalto/Carica, ma ne subiscono le conseguenze. Contribuiscono zero SP al Combattimento, e il loro Controllo di Coesione non è considerato per la determinazione del lato vincente (ma è considerato per l'unità di artiglieria).

**10.6.1** Le unità di Artiglieria da sole in un esagono vengono eliminate permanentemente dal gioco a seguito di un Assalto/Carica fatto contro di loro, senza tirare i dadi per il Combattimento, dopo qualsiasi eventuale Reazione da parte di unità amiche adiacenti all'esagono che contiene l'Artiglieria. **NOTA:** Una potenziale Reazione è anche Fuoco Difensivo, o Contro Carica di Reazione, o Assalto di Reazione contro la Forza attaccante ora nell'esagono dell'Artiglieria. Se la Forza attaccante viene respinta dalla reazione, l'Artiglieria è recuperata.

**10.6.2** Ogni unità di Artiglieria accatastata con altre unità che si ritirano in seguito a un Assalto entra in Movimento di Marcia, e subisce metà dei suoi attuali SP (dimezzando per eccesso) come perdite (cioè un'unità di 5 SP in ritirata perde 3 SP) dopo qualsiasi Reazione contro la Forza in Assalto/Carica (vedi 10.6.1). *Eccezione: l'Artiglieria a Cavallo in Ritirata non subisce alcuna perdita durante la Ritirata.*

## 11. Reazione

### 11.1 Eventi che causano Reazione:

Durante una Fase di Azione di una Formazione nemica, una Forza può Reagire nelle seguenti circostanze:

- a) Soggetta a **Fuoco**. La Forza può Reagire dopo che il Fuoco contro di essa è stato risolto
- b) Una Forza nemica **entra nella ZoR** di una Forza. La Forza può Reagire dopo che la Forza nemica è entrata nella sua ZoR.
- c) Una forza nemica si muove, **lasciando lo ZoR** di una Forza. La Forza può Reagire prima del movimento della Forza nemica che lascia lo ZoR.
- d) Una Forza nemica **muove da ZoR a ZoR** della stessa Forza. La Forza può Reagire dopo il Movimento della Forza nemica che lascia la ZoR (una volta solo).
- e) Dopo un Assalto/Carica, una Forza nemica **avanza nella ZoR** di una Forza. La Forza può Reagire contro la Forza nemica che è entrata nella sua ZoR.

Si noti che le unità in Movimento di Marcia (7.8) non hanno ZoR, ma possono uscire dal Movimento di Marcia dopo aver ricevuto un eventuale Fuoco, o dopo un Assalto/Carica contro di loro.

**11.2** Le Reazioni influenzano la Forza nemica scatenante, non altre Forze nello stesso esagono.

*Eccezione: Contro Carica o Contrattacco (11.5.3).*

**11.3** Ogni Forza che Reagisce può eseguire UNA Reazione a ogni innesco di Reazione.

*NOTE: Ricordate che una Forza è composta da unità dello stesso tipo nello stesso esagono, quindi Reazioni diverse possono accadere da Forze diverse nello stesso esagono, come Fuoco di Artiglieria e Contrattacco di Fanteria.*

**11.4** Un'Azione può innescare qualsiasi numero di Reazioni, e ciascuna di esse viene risolta separatamente, nell'ordine in cui sono attivate, prima che qualsiasi altra Azione possa essere implementata. Quando un evento innesca diverse Reazioni contemporanee, l'ordine di Reazione viene scelto dal giocatore che reagisce.

### 11.5 Potenziali Reazioni:

Ogni volta che si verifica una Reazione (vedere 11.1), è consentita una delle seguenti Azioni, entro i limiti specificati qui. Le unità possono essere obbligate a effettuare un Controllo di Coesione (vedere la regola 13.2); inoltre, alcune

Reazioni sono consentite solo per determinati tipi di unità (vedi sotto).

**11.5.1 Cambiare Orientamento.** Una Forza come Reazione può cambiare il suo orientamento verso qualsiasi altro lato d'esagono. **Dopo** averlo fatto, è necessario un **Controllo di Coesione**, applicando il risultato. Un fallimento del Controllo di Coesione si applica allo Stato della Forza che compie questa Reazione.

**11.5.2 Fuoco di Reazione (Artiglieria e Fanteria (di Linea e Leggera)).** Una Forza come Reazione può sparare alla Forza Attiva che ha causato la Reazione (se entro portata). Vedi le regole del Fuoco (8.0).

*NOTA: La modifica per Bersaglio Ammassato è valida anche se solo una parte delle unità bersaglio nell'esagono ha attivato questa Reazione.*

**11.5.3 Contro Carica (solo Forze di Cavalleria) o Contrattacco.** La Forza che Reagisce effettua un **Controllo di Coesione**. Un controllo passato consente alla Forza Reattiva (o alla sua parte che ha superato il Controllo) di Assaltare o Caricare (se Cavalleria) l'esagono della Forza Attiva che ha causato la Reazione. Vedi Regole di Carica (9.0) e di Assalto (10.0); in questo caso non è necessario alcun segnalino. Un Controllo di Coesione di Reazione fallito impedisce il Contrattacco, ma non influisce sullo Stato dell'unità.

**11.5.3.1** Una Carica di Reazione finirà nel suo esagono bersaglio. La procedura da seguire alla fine di una Contro Carica di Cavalleria è la stessa di una Carica normale (vedi 6.5.5), senza produrre alcuna Reazione da parte del giocatore attivo.

**11.5.4 Formare Quadrato come Reazione (Fanteria di Linea e Leggera):** Le unità di Fanteria e Fanteria Leggera possono entrare in Formazione in Quadrato come Reazione. Effettuate un **Controllo di Coesione** per la Forza, con un **DRM di -1** aggiuntivo. Se nessuna unità perde Livelli di Status, il Quadrato viene formato, e anche le Forze di Artiglieria nell'esagono sono incluse nel Quadrato. Altri risultati sono immediatamente applicati. Un fallimento del Controllo di Coesione **modifica** lo Stato della Forza che reagisce, e impedisce la formazione del Quadrato.

**11.5.4.1** Le Forze in Quadrato non possono muovere. Una Forza può uscire liberamente dalla Formazione in Quadrato come successiva Reazione, o all'inizio della sua Attivazione.

**11.5.4.2.** Le Forze di Cavalleria in Carica possono continuare la Carica attraverso un esagono con Quadrato in caso di parità nella risoluzione di combattimento (vedi 9.4). *NOTA:* In questo caso, la Forza di Cavalleria entra nell'esagono Quadrato per continuare la Carica, attivando qualsiasi potenziale reazione.

*Nota storica: in Europa in questo periodo le Formazioni in Quadrato erano ancora efficienti contro la Cavalleria, ma i quadrati di fanteria erano facili bersagli per fanteria e artiglieri avversari.*

**11.5.5 Ripiegamento di Reazione:** La Forza in Reazione Ripiega (vedi 12.0) di un esagono di distanza dalla Forza che

causa la Reazione, mantenendo lo stesso orientamento, e dopo aver completato con successo un Controllo di Coesione con un DRM aggiuntivo uguale alla differenza di MA tra la Forza Attiva che ha causato la reazione e la Forza reattiva (cioè MA della Forza Attiva = 5, MA della Forza Reattiva = 6, DRM = -1). Un fallimento del Controllo di Coesione influenza lo Stato della Forza che reagisce, ma non impedisce il Ripiegamento. La Forza Attiva può riprendere il movimento dopo un Ripiegamento di Reazione, se ha Punti Movimento rimanenti.

**11.5.6 Uscire dal Movimento di Marcia (per qualsiasi tipo di unità), dalla Formazione in Quadrato (solo Fanteria) o mettersi / togliersi al Traino (solo artiglieria) (7.9).** La Forza che Reagisce può farlo dopo che la circostanza che ha causato la Reazione è terminata.

## 12. Ripiegamento

**12.1** Il Ripiegamento è un tipo speciale di movimento che consente a una Forza di muoversi senza spendere MP, fino a quando non arriva ad un esagono non in una ZoR. Mentre Ripiega, una Forza può mantenere il suo orientamento. Il Ripiegamento viene eseguito durante la Fase di Movimento delle Formazioni Non Attivate, e la Fase di Movimento delle unità Fuori Comando. Il Ripiegamento può essere eseguito anche come mossa di Reazione (11.5.5).

**11.2** Tutte le disposizioni delle Regole da 10.5.1 a 10.5.6 relative alla Ritirata sono valide anche per il Ripiegamento.

**11.3** Una Forza che deve Ripiegare e non può farlo, viene eliminata.

## 13. Livelli di Coesione

**13.1** Ogni unità ha un Valore di Coesione di Base (BCV), stampato sulla pedina, e un Valore di Coesione Corrente (CCV), ottenuto dopo le modifiche dalla **Tabella dello Stato delle Unità**.

**13.2 Controllo della Coesione:** Un Controllo della Coesione può essere richiesto durante un Assalto o Carica, o mentre si fanno alcune Azioni o Reazioni. Il giocatore che controlla tira due dadi, quindi la Tabella dei Modificatori del Controllo di Coesione (CCMT) viene consultata per ogni unità nella Forza/e coinvolta/e, sommando tutti i DRM applicabili per quell'unità e il DRM netto viene aggiunto al tiro dei dadi. Il risultato viene confrontato con il CCV dell'unità che controlla la Coesione (vale a dire, il Valore di Coesione dell'Unità modificato secondo la **Tabella dello Stato delle Unità**). Se il risultato è inferiore o uguale al suo CCV, il controllo ha esito positivo. Se superiore, consultare la **Tabella degli Effetti dei Controlli di Coesione** per determinare le modifiche allo Stato delle unità.

*Esempio: un'unità di Fanteria Disordinata, non in Quadrato, e con un Valore di Coesione stampato di 9, viene*

*Caricata da una Forza di Cavalleria, e quando ciò accade, deve eseguire un Controllo di Coesione. Lancia i dadi ottenendo 9, modificato da +2 secondo il CCMT (9 + 2 = 11). Il suo Valore di Coesione stampato è 9, modificato secondo la Tabella dello Stato dell'Unità di -2 (Disordinata), che dà un 7. Quindi, poiché 11 è superiore a 7 per 4, ha fallito il Controllo di Coesione, l'unità perde due (2) Livelli di Stato e va in Rotta.*

**13.2.1** Un Controllo di Coesione viene eseguito per singola Forza; ogni unità nella Forza utilizzerà lo stesso lancio di dadi, in accordo alle modifiche dovute alla propria situazione, e rispetto alla propria CCV. Unità diverse nella stessa Forza possono avere risultati del Controllo di Coesione diversi dallo stesso tiro di dadi.

**13.3** La Tabella degli Effetti del Controllo di Coesione indica quanti Livelli di Stato ogni unità deve perdere a causa di un Controllo di Coesione fallito. Ogni perdita di Livello di Stato peggiora il livello attuale; le perdite dei Livelli di Stato sono cumulative (cioè un'unità Scossa che perde un Livello diventa Disordinata). Non c'è limite al numero di Livelli di Stato che un'unità può perdere durante un GT.

**13.4** Le unità che falliscono un Controllo di Coesione durante la loro Fase di Azione possono scegliere di interrompere la loro Azione in quel momento, e devono ritirarsi di un esagono (vedi 10.5).

**13.5 Rotta:** Quando il Livello dello Stato peggiora fino a quattro livelli, l'unità va in Rotta, viene rimossa dalla mappa e posta sulla Tabella di Comando tra le unità in Rotta (mantenendo una registrazione delle perdite di SP subite), se è possibile tracciare un raggio di Comando di qualsiasi lunghezza, libero da unità o ZoR nemiche non contestati, verso una Sorgente di Rifornimento amica indicata nelle Istruzioni sullo Scenario. Se questo non è possibile, l'unità viene eliminata (arresa) e viene eliminata **definitivamente** dal gioco.

**13.6 Livelli di Stato e Recupero dalla Condizione Esausta:**

**13.6.1** Alla fine della loro attivazione in una Fase di Azione, **ciascuna unità che non ha eseguito alcuna Azione e non è in EZoR recupera 2 Livelli di Stato, ogni unità che muove metà MA, o meno, non in EZoR, recupera 1 Livello di Stato.** Le unità di Cavalleria che non si sono mosse possono uscire dalla condizione Esausta in alternativa a sopra (cioè, unità di Cavalleria non possono recuperare Stato e da Esauste nello stesso GT).

**13.6.2** Durante la Fase di Movimento delle Formazioni Non Attivate, o la Fase di Movimento delle Unità Fuori Comando, ogni unità che non muove recupera 2 Livelli di Status, ogni unità che muove la metà del suo MA, o meno, non in un EZoR, recupera 1 Livello di Stato. Le unità di Cavalleria che non si muovono possono uscire dalla condizione Esausta (senza recuperare Livelli di Stato).

**13.6.3** [Solo Gioco Avanzato]: Le unità di una Formazione Collassata devono superare un Controllo di Coesione, prima di ogni miglioramento del Livello di Stato.

**13.7 Recupero delle Unità in Rotta [Solo Gioco Avanzato]:** Le unità di Cavalleria e di Fanteria in Rotta possono rientrare in gioco attraverso la Riorganizzazione. Una Formazione "In Riserva" (solo nel Gioco Avanzato) può recuperare Unità in Rotta, effettuando con successo un Controllo di Coesione con un DRM di +4 per ciascuna Unità in Rotta. Le unità recuperate rientrano tra le unità della Formazione come "Disorganizzate", con un SP in meno rispetto a quando sono andate in Rotta, e vengono piazzate entro quattro esa dal Comandante della loro Formazione, non in una ZoR nemica. Se il Controllo di Coesione non ha successo, non c'è alcun effetto.

Ora potete giocare gli Scenari Minori

## Gioco Avanzato

Il Gioco Avanzato vi introduce ai Giochi Campagna, in cui le Formazioni manovrano attraverso il campo di battaglia in un periodo di tempo più esteso, per raggiungere gli Obiettivi Strategici dei giocatori.

Nel Gioco Avanzato, le Formazioni possono avere tutte le loro unità schierate sulla mappa (sono chiamate "Impegnate" in questo caso) o essere rappresentate solo dal Comandante (e dalla sua unità Esploratore) quando In Marcia. Una **Mappa degli Obiettivi** aggiuntiva viene fornita con il gioco, per indicare l'Obiettivo da raggiungere per le Formazioni "In Marcia" (vedi sotto).

## 14. Sequenza di Gioco del Gioco Avanzato:

- 1. Determinazione dell'Iniziativa.** Come nel Gioco Base.
- 2. Fase di Comando:** Entrambi i giocatori conducono in ordine i seguenti Passi. Ad ogni passo il giocatore con l'Iniziativa è secondo:
  - 2.1** Controllate le unità o le Formazioni che entrano come Rinforzi in questo turno. Posizionate i Rinforzi sul loro esagono di entrata, come stabilito nelle istruzioni dello Scenario.
  - 2.2** Determinate quali Formazioni sono Impegnate, in Marcia, o in Riserva (vedi 15.0), incluse le Formazioni di Rinforzo. Determinate la LoC delle Formazioni (vedi 20.0).
  - 2.3** Disponete sulla mappa le unità di Formazioni ora Impegnate (vedere 16.8).
  - 2.4** Cambiamento Obiettivi: Le Formazioni in Marcia possono provare a cambiare il loro Obiettivo (vedi 16.1, 16.2).
  - 2.5** Assegnate liberamente un Obiettivo a ciascuna Formazione di Rinforzo in Marcia arrivata questo turno.

3. **Fase d'Azione delle Formazioni Impegnate.** Come nel Gioco Base.
4. **Fase delle Formazioni non Attivate.** Come nel Gioco Base.
5. **Fase delle Unità Fuori Comando.** Come nel Gioco Base.
6. **Fase di Marcia e di Riserva (vedi 16.0).** A partire dal Giocatore con l'Iniziativa, i giocatori si alternano cercando di attivare una Formazione per muoverla verso il suo Obiettivo. Ripetete i tentativi con una DRM -1 per ogni tentativo precedente. Un "6" naturale fermerà la Formazione dov'è, senza ulteriori effetti. Entrambi i giocatori possono scegliere di passare e non provare ad attivare una Formazione, ma se i giocatori passano tre volte in sequenza (cioè Giocatore 1, Giocatore 2, quindi ancora Giocatore 1), la Fase termina. Le Formazioni in Marcia non possono più muovere nel GT corrente.
 

**Per le Formazioni in Riserva ora è possibile recuperare unità in Rotta** (vedere 13.7, 17.1)

I Comandanti Generali muovono alla fine di questa Fase (il Giocatore con l'Iniziativa per secondo).
7. **Fase della Fatica (vedi 18.0).**
  - 7.1 Il Livello della Affaticamento viene aggiustato per ogni Formazione (vedi 18.2).
  - 7.2 Quindi la Fatica della Formazione viene controllata per ogni Formazione. Un tiro di dadi inferiore o uguale al Livello di Affaticamento, meno il Valore di Comando del Comandante della Formazione, affaticherà la Formazione.
  - 7.3 Spostate il segnalino del Morale di ogni Comandante di un passo verso 0.
8. **Fase di Fine del Turno di Gioco.**
  - 8.1 Rimuovete i segnalini "Munizioni Scarse/Senza Munizioni" dalle unità con una valida LoC (20.0).
  - 8.2 Alla fine del Turno di Gioco 1 di ogni Giorno: Formazioni in Riserva possono recuperare Punti di Forza perduti (vedi 17.4); tutte le Formazioni possono recuperare dall'affaticamento (vedi 18.6).
  - 8.3 Fate avanzare il segnalino del GT di una casella sulla Traccia dei Turni.

## 15. Stato della Formazione

Nel gioco avanzato, una Formazione può essere **Impegnata, In Marcia** o **In Riserva**.

Mettete il **segnalino della Formazione** sulla Mappa degli Obiettivi se In Marcia o In Riserva, oppure sulla Traccia del Morale dei Comandanti se Impegnata. Ogni Formazione può cambiare in uno dei suddetti stati solo una volta in un Turno di Gioco.

**15.1 Impegnata:** La Formazione è in prossimità del nemico: tutte le unità della Formazione sono schierate sulla mappa, e almeno un'unità è entro 4 esagoni da una qualsiasi unità

nemica. **Il segnalino della Formazione si trova sulla Traccia del Morale dei Comandanti.**

**15.2 In Marcia:** La Formazione sta marciando verso il suo Obiettivo. Il segnalino della Formazione si trova sulla Mappa degli Obiettivi, nella casella corrispondente al suo obiettivo. Ogni Formazione deve essere attivata per muovere nella Fase di Marcia. Il Comandante della Formazione e, possibilmente, la sua unità scout sono piazzati sulla mappa. Le altre unità della Formazione sono fuori mappa.

**15.3 In Riserva:** Il segnalino della Formazione si trova sulla Mappa degli Obiettivi, nella casella della condizione di Riserva. Il Comandante della Formazione e, possibilmente, la sua unità scout sono piazzati sulla mappa. Le altre unità della Formazione sono fuori mappa.

*NOTA: la procedura per entrare (rientrare) in modalità di Marcia è Impegnata => In Riserva => In Marcia.*

**15.4** Le unità Fuori Comando di Formazioni In Marcia o In Riserva rimangono sulla mappa. Queste unità devono essere tolte dalla mappa solo quando rientrano nel raggio di Comando del proprio Comandante (a condizione che la loro Formazione sia ancora In Marcia o In Riserva).

## 16. Formazioni In Marcia

Le unità delle Formazioni in Marcia sono tenute fuori dalla mappa, mentre il loro Comandante (e la sua unità di Scout) rimangono sulla mappa a faccia in giù.

**16.1 Scelta di un Obiettivo:** Ogni Formazione In Marcia sulla mappa ha il suo segnalino posizionato sulla Mappa degli Obiettivi del giocatore. Questo è l'Obiettivo dato a quella Formazione, e il Comandante della Formazione deve muoversi verso di essa. Un Comandante in Marcia deve muovere almeno la metà della sua MA lungo qualsiasi tipo di strada, usando il movimento di Marcia (solo). Alla fine del suo movimento, deve essere almeno un esagono più vicino al suo Obiettivo.

I Comandanti di Formazioni che non sono in un esagono di strada, entrando in condizione di Marcia, devono spostarsi verso l'esagono di strada più vicino, e da lì lungo la strada come sopra.

*NOTA: Qui è necessario gioco leale e un buon senso per evitare l'abuso di questa regola: si suppone che le formazioni abbiano ricevuto un ordine per raggiungere il loro obiettivo.*

La Mappa degli Obiettivi di ciascun giocatore deve essere tenuta fuori dalla vista del proprio avversario. Si suppone che una Formazione abbia raggiunto il suo obiettivo quando arriva entro 2 esagoni da esso.

**16.2 Cambiare un Obiettivo:** Gli Obiettivi possono essere cambiati durante la Fase di Comando. Le Formazioni In Riserva che entrano In Marcia ottengono automaticamente il loro nuovo Obiettivo. Le Formazioni In Marcia devono

tirare un dado; se il risultato è inferiore o uguale alla somma del valore di comando del comandante generale e del comandante di formazione, l'Obiettivo può essere modificato. Un 6 naturale è sempre un fallimento.

**16.2.1** Una Formazione In Marcia può entrare nello stato di Riserva, solo quando raggiunge il suo Obiettivo.

**16.2.2** Le Formazioni impegnate non hanno più un Obiettivo verso cui spostarsi, finché non tornano in modalità In Marcia.

**16.3** Le Formazioni In Marcia hanno sulla mappa solo l'unità Comandante, a faccia in giù, e una unità scout, a faccia in giù, per Formazione.

**16.4** Durante la Fase di Marcia e di Riserva (Passo 6. della Sequenza di Gioco Avanzato), a partire dal Giocatore con Iniziativa, i giocatori si alternano cercando di attivare le loro Formazioni (vedi Attivazione della Formazione). **NOTA:** Durante la Fase di Marcia, solo il Comandante della Formazione, la sua unità scout e il Comandante Generale vengono mossi sulla mappa, e sono sempre a faccia in giù. Le unità da combattimento non vengono mosse durante la Fase di Marcia. Nella Fase di Marcia, un tiro di dado di attivazione non modificato di "6" fermerà la Formazione, e un'unità di Esploratore a scelta del possessore, dove si trova. La Formazione non si muove, mantiene il suo obiettivo e si ferma, riducendo i Punti di Fatica come una Formazione non in movimento.

**16.5** Le unità della Formazione sono considerate "all'interno" dell'unità del Comandante della Formazione e la loro MA è la più lenta tra le unità nella Formazione.

**16.6** La Formazione che tenta l'attivazione non diventa visibile all'avversario (rimane a faccia in giù), ma il tiro di dado si.

**16.7** Quando una Formazione viene attivata, viene attivata anche un'unità scout, ed entrambe possono muovere sulla mappa. Il vero Comandante della Formazione deve muoversi verso il suo obiettivo (nascosto), mentre l'unità scout può muoversi come desidera il giocatore. *Nota di gioco: uno Scout molto veloce è ovviamente uno "Scout".*

**16.8 Schieramento di una Formazione In Marcia:** Ogniqualvolta, durante una qualsiasi Fase di Marcia o di Azione, un Comandante di Formazione in Marcia si trova entro 9 esagoni (8 ne intervengono) da un'unità o Comandante nemici, la Formazione deve schierare le sue unità. Se due Formazioni opposte si trovano entro il raggio di una distanza l'una dall'altra, la Formazione stazionaria si schiera per prima. Le unità della Formazione vengono schierate a faccia in giù lungo esagoni di strada, entro 4 esagoni dal Comandante della Formazione, e in Movimento di Marcia. Il Comandante della Formazione viene posto a faccia in su.

Quando viene schierata una Formazione, un'unità di scout deve essere rimossa dalla mappa.

**16.9** Se una, o entrambe le unità In Marcia che si trovano entro 9 esagoni l'una dall'altra sono unità scout, vengono rimosse, e non vengono schierate Formazioni. L'unità scout rimossa viene posta immediatamente a faccia in giù su un'altra unità In Marcia (anche un'altra unità scout), mentre il giocatore della Formazione reale può prendere un'unità scout dalla mappa e posizionarla sul Comandante della Formazione reale, senza rivelarla.

**16.10** Formazioni In Marcia possono anche schierarsi intenzionalmente. Possono farlo durante la Fase di Comando, se hanno raggiunto il loro Obiettivo, o dopo un cambio di Obiettivo (cioè il nuovo Obiettivo è dove sono). La procedura di schieramento è la stessa.

**16.11** Le Formazioni schierate diventano Formazioni Impegnate, e si comportano come tali.

**16.12 Entrare In Riserva:** Durante la Fase di Comando, una Formazione In Marcia che ha raggiunto il suo Obiettivo, o una Formazione Impegnata che ha tutte le sue unità in comando ed è a più di 4 esagoni (9 esagoni per il suo comandante) distante da qualsiasi unità nemica può entrare in Riserva.

Posizionate il segnalino Formazione di una Formazione In Riserva sulla mappa Obiettivo e rimuovete tutte le sue unità dalla mappa. Il comandante è ora rivolto verso il basso. Prendete un'unità Scout dalla mappa e posizionate la sul Comandante.

## 17. Formazioni in Riserva

Le unità delle Formazioni in Riserva sono tenute fuori dalla mappa, mentre il loro Comandante e la sua unità scout rimangono sulla mappa a faccia in giù.

**17.1** Formazioni in Riserva non possono muovere. Durante la Fase di Comando, possono automaticamente prendere un nuovo Obiettivo (nessun lancio di dado), in questo modo entrare in Marcia, oppure possono recuperare Unità in Rotta (vedi Recupero Unità in Rotta, 8.7), Livelli di Coesione e di Fatica, mentre si riposa.

**17.2** Come per le Formazioni in Marcia, in qualsiasi momento durante una qualsiasi Fase di Marcia o di Azione, un Comandante di Formazione in Riserva si trovi ad essere entro 9 esagoni da un'unità o Comandante nemici, deve schierare le unità della sua Formazione, allo stesso modo di 11.8 e 11.9.

**17.3** Durante i Turni Notturmi, le Formazioni Non Attivate sono considerate in Riserva, ai fini del recupero come in 12.1, se tutte le loro unità non sono in EzoR.

**17.4 Recupero di Punti di Forza Persi:** alla fine del GT # 1 di ogni giorno, ogni unità di una Formazione in Riserva può recuperare 1 Punto Forza, ma mai il primo punto forza perso.

## 18. Fatica

Formazioni che muovono e combattono a lungo possono affaticarsi, perdendo parte della loro efficienza di combattimento.

**18.1** Ogni formazione ha sempre un Livello di Affaticamento; posizionare un indicatore numerico sotto o accanto al comandante per indicarlo.

**18.2** Durante la Fase della Fatica, le Formazioni possono aumentare o diminuire il loro Livello di Affaticamento.

Una Formazione **Impegnata e Attivata**:

- Aumenta l’Affaticamento di 2 punti, se ha piazzato almeno un segnalino Assalto/Carica.
- Aumenta l’Affaticamento di 1 punto, se non ha piazzato nessun segnalino Assalto/Carica.

*Si noti che una Formazione Attivata aumenta comunque la sua Fatica, indipendentemente dal numero di unità combattenti nel raggio di Comando del Comandante della Formazione (anche zero).*

Una Formazione **Impegnata e NON Attivata**:

- Diminuisce l’Affaticamento di 2 punti, a meno che non coinvolta in un qualsiasi Assalto/Carica, o abbia reagito con Assalto/Carica, nel qual caso aumenta di 2 punti l’Affaticamento.

Una Formazione **In Marcia**:

- Aumenta l’Affaticamento di 1 punto, se ha mosso – diminuisce l’Affaticamento di 2 punti se non ha mosso.

Una Formazione **In Riserva**:

- Diminuisce l’Affaticamento di 3 punti.



**18.3** Dopo aver corretto il Livello di Affaticamento, ogni Formazione controlla se è Affaticata. Un tiro di dadi inferiore o uguale al Livello di Fatica renderà la Formazione Affaticata. Aggiungete il Valore del Comando del Comandante della Formazione al tiro dei dadi. Contrassegnate la Formazione con un segnalino "Affaticato" ("Fatigued") sotto il Comandante a indicare la Formazione Affaticata.

**18.4** Le unità di una Formazione Affaticata hanno un DRM negativo durante i test di Risoluzione del Combattimento e di Coesione (vedi le Tabelle Combattimento).

**18.5** Una Formazione Affaticata che riduce il Livello di Affaticamento rimuove automaticamente lo stato stanco. Tuttavia, può essere nuovamente affaticato nello stesso turno di gioco, poiché il tiro dei dadi di affaticamento viene effettuato dopo la regolazione del livello di affaticamento.

**18.6 Recupero del Livello di Affaticamento:** alla fine del GT # 1 di ogni giorno, ogni Formazione recupera tutti i Punti di Affaticamento, e tutte le unità ritornano allo stato di Buon Ordine.

## 19. Collasso del Comando

Perdite e unità in Rotta dalla stessa Formazione possono minare il morale delle truppe della Formazione stessa.



**19.1** Entrambi i giocatori devono tenere un totale parziale di perdite assorbite in Punti Forza. Quando la perdita totale dei Punti Forza delle unità che appartengono a una Formazione è uguale o supera il Livello di Collasso per la Formazione (stampata sulla Traccia di Comando sulla mappa), questa Formazione crolla. Contrassegnate la formazione con un indicatore "Command Collapse" sulla Traccia di Comando.

**19.2** Le perdite includono i SP persi e i SP delle unità in Rotta.

**19.3** Le unità di una Formazione Collassata hanno un DRM negativo nella risoluzione dei combattimenti e nei controlli di coesione, e ogni ripristino del Livello di Stato deve essere sottoposto a un Test di Coesione con successo (vedere 13.2).

**19.4 Recupero dal Collasso:** Ogniqualvolta, recuperando unità in Rotta (vedi 13.7), o SP perduti (vedi 17.4), una volta che le Perdite dei Punti Forza della Formazione tornano inferiori al Livello di Collasso, la Formazione non è più Collassata. Rimuovete il segnalino "Collapsed" dalla Formazione sulla Traccia.

## 20. Linea di Comunicazioni

Per operare con completa efficienza, una Formazione aveva bisogno del supporto logistico, come convogli di rifornimenti e munizioni, centri medici, e così via .

**20.1** Durante la Fase di Comando, i Comandanti di Formazione devono controllare la loro Linea di Comunicazione (LOC). I Comandanti di Formazione devono tracciare una linea di qualsiasi lunghezza di esagoni collegati, liberi da EZoR (unità amiche negano le EZoR per questo scopo), fino a una delle Sorgenti di Rifornimento della propria parte, indicate nelle Istruzioni sullo Scenario. Solo i primi 5 esagoni della linea possono essere esagoni non stradali.



**20.1.1** Comandanti di Formazioni che non possono tracciare un LOC non possono rimuovere i segnalini "Munizioni Scarse/Senza Munizioni", e subiscono anche gli stessi effetti di una Formazione Collassata: contrassegnate la Formazione con un segnalino "Cut-off". Se la Formazione è già Collassata, i due effetti non si sommano.

**20.1.2** I Comandanti di Formazioni che possono tracciare una LOC possono rimuovere il segnalino "Cut-off", se ne hanno uno.

## 21. Rinforzi

**21.1** Le Formazioni di Rinforzo possono entrare nella mappa durante la Fase di Azione delle Formazioni Impegnate o la Fase di Marcia e di Riserva (a discrezione del possessore) attraverso gli esagoni di entrata lungo il bordo della mappa, come specificato nelle Regole dello Scenario. Quando si entra durante la Fase di Marcia, a una Formazione deve essere dato immediatamente un Obiettivo (segnarlo sulla Mappa degli Obiettivi).

**21.2** Le Formazioni di Rinforzo devono essere attivate per entrare nella mappa.

**21.3** Una Formazione di Rinforzo può entrare come una Formazione in Marcia, ma potrebbe essere necessario passare a Formazione Impegnata, a seconda della distanza delle unità nemiche dall'esagono di entrata (vedi 11.8). Se entra come Formazione Impegnata, entra come una colonna di unità che portano fuori dal bordo della mappa, e la MA è ridotta di 1 (o  $\frac{1}{2}$  o  $\frac{1}{3}$ , se in Movimento di Marcia) per ogni posizione nella colonna dopo la prima. Le unità possono entrare in Movimento di Marcia, o con il movimento normale (o una combinazione di questi).

**21.4** Le unità che entrano senza il loro Comandante, entrano nella mappa e si muovono durante la Fase delle Unità Fuori Comando, verso il più vicino Comandante amico sulla mappa.

**21.5** I Rinforzi che non possono essere posizionati sulla mappa a causa di unità nemiche o ZoR nemiche (non negate dalla presenza di unità amiche) che bloccano gli esagoni di ingresso, possono essere ritardati fino a quando le condizioni per il loro posizionamento sulla mappa possono essere soddisfatte, o spostati a un altro esagono di bordo mappa con una strada, ritardando la loro entrata di 1 GT per ogni 5 esagoni (arrotondando per eccesso) della distanza dall'esagono di entrata originale. Il nuovo esagono di entrata deve essere verso le retrovie della propria armata (est per gli Austro-Ungarici, a ovest per gli Italiani).

**21.6** I Rinforzi possono essere ritardati, o non entrare nella mappa, come il proprio giocatore crede meglio senza penalità.

## 22. Regole Speciali

### 22.1 Fiume Tione

Il Tione era un tempo un piccolo fiume, non largo, ma con sponde molto ripide e profonde.

Le **unità di Artiglieria** possono entrare in esagoni del Fiume Tione solo usando il Movimento di Marcia sugli esagoni di Ponte, e non possono lasciare il Movimento di Marcia su un Ponte o Guado del Tione. I **Comandanti** e le **unità di Fanteria** possono entrare in qualsiasi esagono del fiume Tione usando il movimento normale, ma il costo del movimento aumenta di 1, e la **Fanteria** deve sottoporsi a un

controllo di coesione. Questo controllo è richiesto anche se si muove lungo il fiume Tione, o si entra in un esagono del fiume Tione per Ritirata o Avanzata dopo il combattimento. Le **unità di Cavalleria** possono entrare negli esagoni del Fiume Tione usando il movimento normale ad un costo di movimento aumentato di 2, e subendo una riduzione automatica del Livello di Stato (nessun tiro di dado).

**22.1.1** Le unità non possono riprendersi dalla Disorganizzazione mentre sono in esagoni del Fiume Tione.

### 22.2 Fiume Mincio

Gli esagoni del fiume Mincio senza un ponte sono impraticabili. Tutte le unità possono entrare negli esagoni del Fiume Mincio lungo un ponte solo usando il Movimento di Marcia (vedi TEC e 12.1).

**22.2.1** Le unità non possono riprendersi dalla Disorganizzazione mentre sono in esagoni di ponte sul Fiume Mincio.

**22.2.2** Un'unità può Ritirarsi attraverso (ma non fermarsi) un Ponte sul Fiume Mincio, ma subisce un'ulteriore perdita di Livello di Stato nel farlo. Un'unità che è costretta a ritirarsi "in" un esagono di un Ponte deve Ritirarsi un esagono addizionale.

### 22.3 Peschiera e Fortezze

**22.3.1** Peschiera è nell'esagono 1705. Peschiera e le piccole fortezze circostanti contengono una guarnigione difensiva intrinseca. Ogni esagono di Fortezza, e la stessa Peschiera, ha un Valore di Combattimento intrinseco di 3 SP di Fanteria di Linea, 1 SP di Artiglieria e un Valore di Coesione di 9.

**22.3.2** Peschiera e le Fortezze circostanti non appartengono a nessuna Formazione, quindi non accumulano la Fatica e non Collassano mai. Possono solo sparare come Reazione, non possono attaccare, ma difendono normalmente durante il combattimento.

**22.3.3** Ogni esagono di Fortezza ignora qualsiasi risultato di Ritirata, subisce perdite solo dei suoi SP di Fanteria, ed sottoposta a Controlli di Coesione come qualsiasi altra unità normale. Una Fortezza che va in Rotta, o che perde tutti i suoi SP di Fanteria, si arrende e viene distrutta. Segnate la Fortezza distrutta con un Segnalino di Fortezza Distrutta. Le Fortezze recuperano un Livello di Stato durante la Fase della Fatica.

**22.3.4** Fino a un'unità può accumularsi in un esagono di Fortezza, e quell'unità contribuisce alla difesa dell'esagono. Le perdite sono assorbite dalla Fortezza.

**22.3.5** La Fortezza di Peschiera (esagono 1705) è a un livello superiore rispetto agli esagoni circostanti solo per la determinazione della LoS. Una volta che l'esagono di Peschiera è occupato dal nemico, tutte le restanti Fortezze cessano di esistere. L'esagono di Peschiera può essere attaccato solo dagli esagoni 1606, 1704 e 1805.

### 22.4 Turni di Gioco di Notte, Alba, e Crepuscolo.

Durante i GT Notturmi, nessun Assalto/Carica può essere



dichiarato, nessuna unità può entrare in una EzoR, e non è permesso alcun Fuoco. Un tiro di dado di “6” per l’Attivazione (vedi 5.2) non avrà alcun effetto: tutte le unità della Formazione e il Comandante restano semplicemente dove sono e la Formazione è considerata Attivata. Per Formazioni non attivate di Notte, vedere 12.3. Nei turni di Alba e Crepuscolo, la Linea di Vista è ridotta a un massimo di 3 esagoni.

## ABBREVIAZIONI

*(Valide sie per gli Scenari piccoli che quelli Campagna)*

[Formation/Formazione] (color / colore)

Com. = Commander / Comandante

Bers. = Bersaglieri

Bde. = Brigade / Brigata

Rgt. = Regiment / Reggimento

Btn. = Battalion / Battaglione

Batt. = Battery / Batteria

Inf. = Infantry / Fanteria

L. = Light / Leggera

Cav. = Cavalry / Cavalleria

Art. = Artillery / Artiglieria

Prov. = Provisional / Provvisorio

Grenzer = Border Troops / Confinari

A.D. = Archduke / Arciduca

Lanc. = Lancers / Lancieri

U. = Hussars / Ussari

GdL = Brigata Granatieri di Lombardia

GdS = Brigata Granatieri di Sardegna

G. D. Tosc. = Gran Ducato di Toscana

Bayer K. = König von Bayern

D. Miguel = Don Miguel

K. Jäger = Kaiser Jäger

Guardia = Brigata Guardia

WG = Windischgratz

## 23. Scenari Minori

Vengono utilizzate le regole del Gioco Base (solo).

Nota: Le unità di entrambe le parti per la battaglia di Custoza del 1848 recano una striscia rossa. Le unità italiane vengono piazzate per prime.

All'inizio di ogni scenario, i giocatori devono contrassegnare le loro unità di Artiglieria come al Traino o in batteria, come desiderano.

Le parentesi “[ ]” identificano le specifiche Formazioni. Le parentesi “( )” indicano note informative, storiche o di gioco.

*NOTA per la versione in Italiano: Per risparmiare carta e spazio, i soli piazzamenti e i rinforzi sono in bilingue nel libretto delle regole in Inglese. Tutte le regole specifiche degli scenari sono qui sotto riportate.*

### 23.1 Scontro di Avanguardie nella Valle del Tione (24 Giugno 1866)

Questo scenario rappresenta lo scontro tra l’ala sinistra del I Corpo italiano, e la Divisione di Riserva Austro-Ungarica e parte del V Corpo. Lo scenario inizia dopo un primo scontro con l’avanguardia della 5ª Divisione Italiana e la Brigata Pisa della 1ª Divisione. Il Generale Cerale della 1ª Divisione non aveva idea di aver incontrato una forza Austro-Ungarica così forte, e tenne la Brigata Forlì in marcia lungo la strada .

**23.1.1 Regole Speciali:** Il giocatore Austro-Ungarico ha l’iniziativa per l’intero scenario .

**23.1.2 Lunghezza dello Scenario:** Lo scenario inizia con il Turno di Gioco 5, e termina alla fine del Turno di Gioco 7 della battaglia del 1866.

**23.1.3 Area dello Scenario:** Si utilizza solo l’area della mappa a ovest della colonna di esagoni 37XX (inclusa).

**23.1.4 Condizioni di Vittoria:** Il giocatore che controlla la maggior parte dei seguenti esagoni è il vincitore [tutti i seguenti esagoni sono controllati dagli Italiani all’inizio]:

Monte Cricol (2713)

Mongabia (2913)

Oliosì (2915)

Maragnotte (2617)

La Pernisa (3318)

Muraglie (3119)

Santa Lucia dei Monti (3321)

#### 23.1.5 SET UP / PIAZZAMENTO

Vedi libretto regole in Inglese

### 23.2 Mattina di Scontri per Custoza (24 Giugno 1866)

Questo scenario ripropone i primi scontri per Custoza e le sue colline circostanti. Anche in questo caso, gli italiani erano sorpresi in marcia, o a riposo, senza alcun preavviso della prossimità delle truppe Austroungariche.

**23.2.1 Regole Speciali:** Il giocatore Austro-Ungarico ha l’iniziativa per l’intero scenario.

**23.2.2 Lunghezza dello Scenario:** Lo scenario inizia con il turno di gioco 5 e termina alla fine del turno di gioco 7, 1866.

**23.2.3 Area dello Scenario:** Utilizzate solo l’area della mappa ad est della colonna di esagoni 37XX (esclusa) e ad ovest della colonna 50xx (esclusa).

**23.2.4 Victory Conditions: Condizioni di Vittoria:** Il giocatore che controlla la maggior parte dei seguenti esagoni è il vincitore [tutti i seguenti esagoni sono controllati dagli Italiani all’inizio]:

Staffalo (4420)

Monte Croce (4422)

Monte Torre (4323)

Gorgo (4122)

Belvedere (3922)

Custoza 1 (3923)

Custoza 2 (3924)

### 23.2.5 SET UP / PIAZZAMENTO

Vedi libretto regole in Inglese

## 23.3 Colpo di Coda (24 Luglio 1848)

Questo scenario rappresenta il tentativo di Carlo Alberto di colpire il fianco sinistro dell'esercito di Radetsky.

**23.3.1 Regole Speciali:** Il giocatore italiano ha l'iniziativa per l'intera durata dello scenario.

**23.3.2 Lunghezza dello Scenario:** Lo scenario inizia con il turno di gioco 11 e termina alla fine del turno di gioco 15, del 24 Luglio 1848.

**23.3.3 Area dello Scenario:** Utilizzate solo l'area della mappa a est della colonna esadecimale 37XX (esclusa).

**23.3.4 Condizioni di Vittoria:** Il giocatore che controlla la maggior parte dei seguenti esagoni è il vincitore [tutti i seguenti esagoni sono controllati austro-ungarici all'inizio]. Un pareggio è possibile:

Staffalo (4420)

Monte Croce (4422)

Monte Torre (4323)

Gorgo (4122)

La Berettara (4516)

Sommacampagna 1 (4913)

Sommacampagna 2 (4914)

Sommacampagna 3 (5014)

### 23.3.5 SET UP / PIAZZAMENTO

Vedi libretto regole in Inglese

## Scenari Campagna

Vengono utilizzate le regole del Gioco Base e Avanzato. All'inizio di ogni scenario, i giocatori devono contrassegnare le loro unità di artiglieria come In Marcia / o in posizione come desiderano.

Le parentesi “[ ]” identificano le specifiche Formazioni.

Le parentesi “()” indicano note informative, storiche o di gioco.

## 24. Scenario 1 (1848 Storico)

### 24.1 Regole Speciali

**NOTA DELL'IDEATORE:** In realtà, nel 1848, uno Stato "Italiano" non esisteva, ma l'esercito sardo entrò in guerra sotto la bandiera tricolore d'Italia, con lo stemma di Savoia al centro. Giusto per semplicità, ci riferiamo a tutte le unità appartenenti all'esercito sardo e ai suoi alleati come "Italiani".

Le Formazioni Italiane sono Divisioni, a parte il Primo Corpo di Bava che entra come rinforzo.

Usiamo l'acronimo AH per identificare tutte le unità austro-ungariche.

Tutte le Formazioni AH sono considerate Corpi, incluse le due Divisioni di Riserva, sotto Taxis e Haller.

**24.1.1** Peschiera e le sue fortezze sono italiane.

**24.1.2** L'unità nell'esagono 4604 è la roccaforte italiana di "Osteria al Bosco", ed è una fortezza con un valore di combattimento di 2. Vedi le regole delle Fortezze.

**24.1.3** Le unità AH di Convoglio del Ponte / Ponte di Barche e AH di Artiglieria con una R verde sotto il loro Valore di Coesione sono unità della Riserva (vedi regola 4.4). L'unità del Convoglio del Ponte viene trattata come un'unità di artiglieria (ma non può sparare).

**24.1.4** Il giocatore AH può costruire un ponte di barche sul fiume Mincio secondo la procedura seguente.

**24.1.4.1** L'Unità del Convoglio del Ponte deve essere adiacente ad un esagono del Fiume Mincio durante la Fase di Comando.

Durante l'Attivazione di una Formazione, il giocatore AH può dichiarare che sta iniziando la costruzione del ponte, e un segnalino numerico "4" è posizionato sopra l'unità del Convoglio del Ponte. Ad ogni successiva Fase di Comando, il segnalino numerico viene diminuito di 1 e, quando raggiunge "0", il Ponte è pronto: girate il segnalino sul lato del Ponte di Barche.

Se, durante il processo di costruzione, l'unità di Convoglio del Ponte viene spostata, fallisce un controllo di coesione, o viene distrutta, il processo viene interrotto e deve ripartire da zero. Una volta disposto, il Ponte di Barche non può essere spostato o distrutto: servirà come un normale ponte come qualsiasi altro ponte stampato sulla mappa.

**24.1.4.2** L'unità del Convoglio del Ponte può essere utilizzata per costruire un solo Ponte di Barche.

**24.1.4.3** L'unità del Convoglio del Ponte può anche traghettare un'unità con un valore di accumulo di 1 ogni turno di gioco. L'operazione di traghettamento deve essere l'unico movimento nella Fase di Azione dell'unità traghettata. L'unità del Convoglio del Ponte e l'unità traghettata devono essere impilate e adiacenti all'esagono del fiume da attraversare all'inizio del movimento dell'unità. Ci vuole l'intera MA dell'unità per essere traghettata sul fiume in un esagono vuoto (anche in un EZoR) adiacente al fiume entro due esagoni dall'unità del Convoglio del Ponte. L'unità del Convoglio del Ponte rimane sul posto, e può costruire un ponte mentre traghetta le truppe. Un'unità con un Valore di Accumulo di 2 o 3 può essere traghettata, ma richiede un numero di Turni di Gioco pari al Valore di Accumulo dell'unità per fare ciò; tenere traccia del tempo di esecuzione e, alla fine dell'ultimo Turno di Gioco, spostarlo sull'altro lato del fiume, come nella procedura precedente.

**24.1.5 Sorgenti di Rifornimento:**

- Italiani: esagoni: 1004, 1034, 2533, 4434, 4834.

- Austroungarici: esagoni: 7004, 7006, 7011, 7014.

**24.1.6 Lunghezza dello Scenario:** Lo scenario inizia il Turno di Gioco 4 del 23 luglio 1848 e termina alla fine del Turno di Gioco 17 del 25 luglio 1848.

## 24.2 Condizioni di Vittoria

All'inizio dello Scenario, ogni giocatore sceglie un Obiettivo Strategico tra i tre disponibili, e mantiene il segnalino scelto a faccia in giù. Il giocatore italiano (solo) può cambiarlo una volta durante la fase di comando del primo GT del secondo giorno di battaglia. Il giocatore che soddisfa le condizioni del Obiettivo Strategico alla fine del gioco, è il vincitore; se entrambi i giocatori, o nessun giocatore, realizzano le proprie condizioni, è un pareggio.

### Obiettivi Strategici Italiani:

1. Obiettivo strategico 1 (storico):

#### Mantenere Mantova sotto assedio

Il giocatore italiano controlla Valeggio (entrambi gli esagoni: 2529 e 2430) e Villafranca (tutti gli esagoni: 4929, 5029, 5030, 5129).

2. Obiettivo strategico 2:

#### Lasciare l'Assedio di Mantova, per concentrare l'esercito vicino a Peschiera, e intercettare l'Esercito di Radetzky.

Il giocatore italiano controlla Salionze (2315), Madonna degli Angeli (2309) e Castelnuovo (3105). Con questo obiettivo il giocatore italiano può ricevere i rinforzi opzionali (vedere libretto regole in Inglese).

3. Obiettivo strategico 3:

#### Tagliare le comunicazioni AH

Il giocatore italiano controlla Sona (4707), Sommacampagna (tutti gli esagoni: 4913, 4914 e 5014), e Villafranca (tutti gli esagoni: 4929, 5029, 5030, 5129). Con questo obiettivo il giocatore italiano può ricevere i rinforzi opzionali (vedere libretto regole in Inglese).

### Obiettivi Strategici Austro-Ungarici:

1. Obiettivo strategico 1 (storico):

#### Stabilire una testa di ponte ad ovest del Fiume Mincio, per minacciare Peschiera e le truppe italiane che assediano Mantova

Il giocatore AH deve avere tutte le unità della mappa di un Corpo non collassato a ovest del fiume Mincio e deve occupare Valeggio (entrambi gli esagoni: 2529 e 2430).

2. Obiettivo strategico 2:

#### Peschiera

Il giocatore AH controlla la fortezza di Peschiera (1705) con una LOC valida.

3. Obiettivo strategico 3:

#### Rompere l'assedio di Mantova

Il giocatore AH controlla Valeggio (entrambi gli esagoni: 2529 e 2430) e Villafranca (tutti gli esagoni: 4929, 5029, 5030, 5129) ed esce da un intero Corpo dal

bordo sud della mappa, a ovest dell'esagono 4034 (incluso).

Per soddisfare la condizione relativa a un intero Corpo, tutte le unità di quel Corpo devono uscire per soddisfare questa condizione, escludendo le unità eliminate e Rotte e il Corpo non viene compresso.

NOTA: le Divisioni Haller e Taxis provengono dallo stesso Corpo (Riserva).

## 24.3 SET UP / PIAZZAMENTO

Vedi libretto regole in Inglese

## 24.4 RINFORZI

Vedi libretto regole in Inglese

## 25. Scenario 2 (1848 Disposizione Libera)

**25.1.1:** Come in 24.1.1.

**25.1.2:** Come in 24.1.2.

**25.1.3:** Come in 24.1.3.

**25.1.4:** Come in 24.1.4.

**25.1.5:** Come in 24.1.5.

**25.1.6 Lunghezza dello Scenario:** Lo scenario inizia con il turno di gioco 3 del 23 luglio 1848, e termina alla fine del turno di gioco 17 del 25 luglio 1848.

**25.2 Condizioni di Vittoria:** Come per lo Scenario 1.

**25.3 PIAZZAMENTO:** Il giocatore italiano piazza le stesse unità dello Scenario 1, in qualsiasi punto della mappa, a ovest della colonna di esagoni 54xx (inclusa). *Eccezione: Osteria al Bosco (Fortezza) è collocata nell'esagono 4604.* Nessuna unità austro-ungarica inizia sulla mappa.

Vedi libretto regole in Inglese

## 25.4 RINFORZI

Vedi libretto regole in Inglese

## 26. Scenario 3 (1866 Storico)

### 26.1 Regole Speciali

**26.1.1** Peschiera e le sue fortezze sono controllate dal giocatore austro-ungarico.

**26.1.2 Italiani:** L'esercito italiano andò in battaglia senza alcuna conoscenza della presenza dell'esercito austro-ungarico. Il comandante generale, Alfonso La Marmora, aveva lasciato il suo staff sul lato destro del fiume Mincio, ecco perché il suo valore è "0". Può solo influenzare i Comandanti impilati con lui stesso. Le Formazioni italiane sono divisioni.

La Riserva del I Corpo è considerata una normale Formazione, sotto il diretto comando del suo Comandante, il Generale Durando, e non è soggetta alla regola 4.3.

Le Formazioni del III Corpo (vedi sotto per l'appartenenza al III Corpo) e della Riserva di Cavalleria (De Sonnaz) **non possono ricevere una DRM dal Comandante Generale per l'attivazione, anche se il loro Comandante è impilato con lui.**

Appartenenza al III Corpo:

- [7ª Divisione] (blu scuro): Comm. **Bixio**
- [8ª Divisione] (viola): Comm. **Cugia**
- [9ª Divisione] (blu chiaro): Comm. **Govone**
- [16ª Divisione] (verde chiaro): Comm. **Umberto di Savoia**

**26.1.3 Riluttanza italiana:** Le Formazioni Italiane **Impegnate** che ottengono un **5 o 6 naturale** con il tiro di dado per l'attivazione (5.1.1) non possono muovere e hanno terminato (non possono più tentare attivazioni) l'attuale Turno di Gioco. Questa limitazione viene revocata per il resto del gioco dopo il primo assalto / carica in cui sono coinvolti (come attaccanti o difensori). Contrassegnate queste formazioni con un segnalino neutro sulla Tabella di Comando di quel comando sulla mappa.

**26.1.4 Austroungarici:** Le Formazioni AH sono Corpi. La Divisione di Riserva e la Riserva di Cavalleria sono considerate ciascuna come un Corpo, e non sono soggette alla regola 4.3.

**26.1.5 Sorgenti di Rifornamento:**

- Italiane: esagoni: 1004, 1034, 2533, 4434, 4834.

- Austroungariche: esagoni: 7004, 7006, 7011, 7014

**26.1.6 Lunghezza dello Scenario:** Lo scenario inizia con il Turno di Gioco 3, e termina alla fine del Turno di Gioco 18 del 24 Giugno 1866. La Fase di Comando viene omessa nel Turno di Gioco 3 (il primo turno).

**26.2 Condizioni di Vittoria**

All'inizio dello Scenario, ogni giocatore sceglie un Obiettivo strategico tra i tre disponibili, e mantiene coperto il segnalino scelto. Se soddisfa le condizioni dell'Obiettivo Strategico alla fine del gioco è il vincitore; se entrambi i giocatori, o nessuno, soddisfano le loro condizioni, è un pareggio.

**Obiettivi Strategici italiani:**

1. Obiettivo Strategico 1:  
**Isolare Peschiera da Verona**  
Il giocatore AH non può tracciare una LOC valida tra Peschiera (1705) e l'esagono 7004.
2. Obiettivo Strategico 2:  
**Controllare Peschiera**  
Il giocatore Italiano controlla Peschiera (1704).
3. Obiettivo Strategico 3:  
**Porre l'Assedio a Mantova**  
Il giocatore Italiano controlla Valeggio (entrambi gli esagoni: 2529 e 2430), Custoza (3923) e

Villafranca (tutti gli esagoni: 4929, 5029, 5030, 5129).

**Obiettivi Strategici Austroungarici:**

1. Obiettivo Strategico 1:  
**Ristabilire la Linea del Fiume Mincio**  
Il giocatore AH controlla il lato est di ogni ponte sul fiume Mincio.
2. Obiettivo Strategico 2:  
**Controllare le Alture delle colline di Custoza**  
Il giocatore AH controlla Fornello (2625), Venturelli (3125), Custoza (3923)
3. Obiettivo Strategico 3:  
**Aggirare le Posizioni Italiane**  
Il giocatore AH controlla Olfino (1526), Monzambano (1621) e Ponti sul Mincio (1513).

**26.3 SET UP / PIAZZAMENTO**

Vedi libretto regole in Inglese

**26.4 RINFORZI**

Vedi libretto regole in Inglese

## 27. Scenario 4 (1866 disposizione libera)

**27.1 Regole Speciali:**

**27.1.1:** Come in 26.1.1.

**27.1.2:** Come in 26.1.2.

**27.1.3:** La regola 26.1.3 non è in vigore.

**27.1.4:** Come in 26.1.4.

**27.1.5:** Come in 26.1.5.

**27.1.6 Lunghezza dello Scenario:** Lo scenario inizia con il Turno di Gioco 1 e termina alla fine del Turno di Gioco 18 del 24 Giugno 1866.

**27.2 Condizioni di Vittoria:** Come in 21.2.

**27.3 SET UP / PIAZZAMENTO:**

Vedi libretto regole in Inglese

**27.4 RINFORZI**

Vedi libretto regole in Inglese

## 28. Scenario 5 (1848 Inizio Ritardato)

Questo scenario inizia nel bel mezzo della battaglia, quando Carlo Alberto organizzò un contrattacco contro il fianco sinistro dell'esercito austro-ungarico, mentre era impegnato ad attraversare il fiume Mincio.

**28.1 Regole Speciali:**

**28.1.1:** Come in 24.1.1.

**28.1.2:** “Osteria Al Bosco” unit is eliminated

**28.1.3:** Come in 24.1.3.

**28.1.4:** Come in 24.1.4.

**28.1.5:** Come in 24.1.5.

**28.1.6 Lunghezza dello Scenario:** Lo scenario inizia con il Turno di Gioco 11 del 24 Luglio 1848, e termina alla fine del Turno di Gioco 17 del 25 Luglio 1848.

**28.2 Condizioni di Vittoria:** Come nello scenario 1. Il 24, si presume che il giocatore italiano abbia scelto l'obiettivo strategico 3.

### 28.3 SET UP / PIAZZAMENTO:

Vedi libretto regole in Inglese

### 28.4 RINFORZI

Vedi libretto regole in Inglese

## CUSTOZA: NOTE STORICHE

Custoza è un paese alle pendici meridionali delle colline che si estendono sulla sinistra del Mincio, a est di Peschiera. Oggi è famosa per il vino bianco che si ricava dalle uve delle sue colline, ma nel XIX Secolo era anche crocevia di transito, e di scontro, per gli eserciti che manovravano per forzare, o difendere il sistema di fortezze detto del “Quadrilatero”, formato dalle roccaforti di Peschiera, Mantova, Legnago, e Verona.

Già le guerre napoleoniche avevano visto estesi scontri lungo le rive del Mincio, ma nel corso dei confronti tra il nascente stato d'Italia e l'Impero Austroungarico, noti come Risorgimento o Guerre d'Indipendenza, Custoza ha dato il nome a due delle più grandi battaglie del periodo. La prima, nel '48, decisiva per le sorti della Prima Guerra d'Indipendenza, la seconda, inutile per le sorti della terza Guerra d'Indipendenza, ma umiliante per l'esercito del neo nato Regno d'Italia.

La campagna della Prima Guerra d'Indipendenza del'48 aveva visto alterne vicende. Iniziata il 23 Marzo dopo le sommosse interne alla duplice monarchia di Austria e Ungheria, che avevano dato l'occasione a Milano e Venezia di insorgere per rivendicare l'indipendenza sotto forma di repubblica, e a Carlo Alberto, sovrano Piemontese, di indossare il tricolore d'Italia e correre in aiuto delle insorgenti repubbliche come paladino della causa Italiana. A questa causa si univano, per poi abbandonarla, in momenti e circostanze diverse anche il regno di Napoli e lo Stato Pontificio.

L'inizio della Prima Guerra d'Indipendenza aveva visto le truppe Austroungariche in Nord Italia soffrire delle diserzioni delle truppe arruolate in Italia, e dell'insorgere dei territori circostanti, costringendole ad abbandonare Milano, dopo le famose Cinque Giornate, e a rifugiarsi nel Friuli orientale e nel Quadrilatero.

Qui avvennero i principali confronti, con le vittorie Piemontesi di Pastrengo e Goito, e la vittoria Austroungarica di Santa Lucia, alle porte di Verona. Peschiera e Mantova venivano poste sotto assedio dall'esercito Piemontese, mentre Vicenza veniva occupata da un'armata mista Veneta e Pontificia.

Con il ripristino dell'ordine interno alla duplice monarchia, truppe di rinforzo diventavano disponibili per il Feldmaresciallo Josef Radetzky, governatore del Lombardo-Veneto e comandante dell'esercito Austroungarico in Italia. Tenendo a bada l'esercito Sabauda tra Mantova e Verona, e nonostante la caduta di Peschiera, ripristinava l'ordine e le linee di rifornimento attraverso il Friuli e il Veneto, fino a riconquistare Vicenza.

Era infine giunto il momento di regolare i conti con l'esercito di Carlo Alberto, che raccoglieva anche unità regolari e volontari del granducato di Toscana, e dei ducati di Parma e Modena.

Il 23 Luglio, Approfittando della dispersione dell'esercito Sabauda, diviso tra l'assedio di Mantova e un velo protettivo di fronte a Verona sulle colline tra Pastrengo e Verona, Radetzky attaccò con il grosso del suo esercito, suddiviso in tre Corpi d'Armata, il centro Piemontese, composto da alcune divisioni del II Corpo e disposto sulla difensiva sulle alture tra Sona, e Sommacampagna.

Nel giro di mezza giornata le unità Piemontesi erano costrette alla ritirata, parte verso Peschiera (la 3° Divisione), e parte verso Villafranca (la 4° Divisione), dove Carlo Alberto aveva deciso di radunare le riserve a portata di mano, composte dalla 1° Divisione di Riserva, dalla Divisione di Cavalleria, e da alcuni reggimenti prelevati dal I Corpo, che rimane ad assediare Mantova.

Radetzky aveva a questo punto l'opportunità di portare avanti il suo piano, attraversando il Mincio a sud di Peschiera, e tagliando quindi in due le forze Sabaude.

Il 24, mentre il II Corpo si disponeva di fronte a Peschiera, il I e la Riserva si impegnavano nell'attraversamento del Mincio nei pressi di Salionze, gettando un ponte di barche. Solo alcuni battaglioni della 2° Divisione di Riserva tentarono di opporsi all'attraversamento, ma venivano respinti. A coprire il fianco sinistro verso Villafranca Radetzky aveva disposto la Brigata Simbschem, appena giunta da Verona. E proprio contro questa brigata che il contrattacco pianificato da Carlo Alberto si abbatté nel pomeriggio, tra Custoza, Staffalo, e Sommacampagna. La brigata veniva messa fuori combattimento, e 1500 prigionieri cadevano nelle mani Piemontesi.

Il 25 vedeva Radetzky radunare il II Corpo e la Riserva e attaccare l'ala destra Piemontese sotto il comando di Carlo Alberto, mentre questi, a sua volta, si gettava contro il centro dell'esercito Asburgico e verso Valeggio.

La lotta era impari, e il risultato scontato. La superiorità numerica fece arretrare le forze Sabaude, e al tramonto Carlo Alberto decise di ritirare il suo esausto esercito al di là del Mincio attraverso il ponte di Goito, più a sud. Il restante II Corpo aveva continuato a manovrare inutilmente sulla destra del Mincio, senza riuscire a impedire agli Austroungarici di passare prima, e di rimanere poi, al di là del Mincio. Alla fine del 25 Luglio, anch'esso si concentrava su Volta Mantovana sulla destra del Mincio, a sud di Valeggio, dove intanto erano entrati gli Austroungarici nel corso della giornata.

La battaglia di Custoza era terminata, e il successivo scontro di Volta Mantovana, del giorno dopo, confermò definitivamente il successo di Radetzky. Carlo Alberto e il suo esercito, sconfitti e demoralizzati si ritiravano verso Milano, e verso l'armistizio.

La sconfitta del '48 merita comunque il riconoscimento delle capacità delle truppe Piemontesi, che hanno ceduto di fronte alla superiorità numerica del nemico, e a causa di scarso coordinamento e iniziativa di alcuni comandanti Piemontesi.

o o o

Il 1866, con la Terza Guerra di Indipendenza, vedeva uno scenario generale differente.

L'8 di Aprile nasceva l'alleanza tra il neo nato Regno d'Italia e il Regno di Prussia, per il soccorso militare reciproco in caso di conflitto con l'Austria Ungheria, in pratica con l'obiettivo di espandersi entrambi a scapito dell'impero Asburgico. In particolare, l'Italia puntava a "liberare" il Veneto.

Il Regio Esercito scendeva in campo con una superiorità numerica schiacciante: 120.000 uomini dell'Armata del Mincio, sotto il comando di Alfonso La Marmora contro 75.000 dell'Armata del Sud, sotto il comando dell'Arciduca Albero d'Asburgo.

Il Regio Esercito raccoglieva ora militari e ufficiali provenienti da tutti i precedenti stati della penisola, dal Regno di Sardegna a quello delle Due Sicilie, dal Granducato di Toscana al Ducato di Parma e Piacenza. Era un esercito eterogeneo, armato modernamente, ma con grosse rivalità all'interno del corpo ufficiali.

Mentre a sud del Po un grosso Corpo d'Armata al comando di Enrico Cialdini, si preparava ad attraversare la larga barriera fluviale, il 23 Giugno l'Armata del Mincio passava il fiume con lo stesso nome tra Monzambano e Goito, e si disponeva a un'azione dimostrativa tra Peschiera e Verona, per attirare allo scoperto l'Armata del Sud, inconsapevole che questa era già in movimento verso il Mincio tra Verona e Peschiera.

Infatti anche l'Armata Austroungarica stava manovrando alla cieca, immaginando fosse solo una piccola avanguardia quella che stava attraversando il Mincio.

Come risultato si stava profilando una battaglia di incontro, dove le due parti si scontravano alla cieca, e dove l'iniziativa dei singoli comandanti e l'addestramento delle truppe avrebbero fatto la differenza.

All'alba del 24, l'esercito Italiano manovrava per aggiramento di Peschiera, con il I Corpo a sinistra, lungo il Mincio, e il III a destra attraverso Custoza, mantenendo in copertura metà corpo a Villafranca.

L'esercito Austroungarico contemporaneamente manovrava dalla strada tra Peschiera e Verona, ruotando verso Valeggio e Custoza, con la divisione di Riserva a destra, lungo il Mincio, affiancata al V Corpo in direzione Santa Lucia, il VII in direzione Custoza, e il IX verso Sommacampagna. All'estrema sinistra, di fronte a Villafranca, avanzava il Corpo di cavalleria di Pulz.

Le due armate si scontrano quasi contemporaneamente lungo tutto il fronte.

Lungo il Mincio, attorno a Oliosì, la Divisione di Riserva Austroungarica sorprende la brigata Forlì, della 1° Divisione, ancora in colonna di marcia, e la sbaraglia, mandandola in rotta.

In soccorso della situazione arriva la brigata Pisa, ma si trova subito sotto pressione anche da una parte del V Corpo Austroungarico.

Davanti a Santa Lucia, la 5° Divisione si scontra con il V Corpo Austroungarico, e dopo una prima scaramuccia, ripiega dietro il Tione, mettendosi a difesa di Santa Lucia.

Tra Custoza e Staffalo la 3° Divisione di Brignone viene impegnata mentre si trova ancora in movimento dal VII Corpo, e ridotta subito a mal partito. In suo soccorso arrivano le divisioni 8° di Cugia e 9° di Govone del III Corpo, mentre anche il IX Corpo Austroungarico entra in linea.

In pratica, il malconcio I Corpo e metà del III Corpo Italiani si trovano a fronteggiare 3 corpi e mezzo Austroungarici. Nel frattempo l'ala destra del III Corpo, nei dintorni di Villafranca, veniva caricata e impegnata dalla cavalleria di Pulz, in realtà senza causare grossi danni, ma convincendo Della Rocca, il comandante del III Corpo di trovarsi di fronte a molte più truppe della realtà, quindi negando per tutta la giornata rinforzi alle sue stesse divisioni, 8a e 9a, impegnate a Custoza contro ben due Corpi Austriaci.

La Marmora aveva lasciato il suo staff al di là del Mincio, praticamente lasciando senza controllo l'armata. Per giunta, al sopraggiungere a Valeggio delle divisioni 1° e 3° in rotta, pensa la battaglia sia già perduta, mentre invece le divisioni tuttora impegnate stanno dando prova di valore.

Con l'avanzare del giorno, in inferiorità numerica, senza rinforzi e ordini, le divisioni Italiane cominciano a cedere al nemico e alla stanchezza. Alla sinistra Italiana interviene la 2° Divisione di Pianell, attraversando il Mincio e attaccando sul fianco la Divisione Austroungarica di Riserva, mentre la 1° Divisione, esausta, si ritira in disordine, e il suo posto viene preso alla riserva del I Corpo, che si arrocca su Monte Vento, con artiglieria e Bersaglieri.

La 5a Divisione di Sirtori, dopo una difesa vittoriosa di Santa Lucia, si avventura in un contrattacco oltre il Tione, dove viene sottoposta al violento fuoco di artiglieria, e poi agli assalti del V Corpo, venendo messa in rotta.

Questa ritirata lasciava esposto il fianco destro della riserva del I Corpo, che, di conseguenza, deve ritirarsi da Monte Vento, lasciando il campo alla Divisione di Riserva e al V Corpo.

L'8° e la 9° Divisione combattono tenacemente a Custoza e Monte Torre, tra attacchi e contrattacchi, fino al pomeriggio, poi, esauste, sono costrette a cedere, e il VII e IX Corpo riescono a occupare il margine meridionale delle colline. Mentre la 7° divisione di Bixio e la 16° di Umberto di Savoia rimangono inattive davanti a Villafranca, ad attendere un attacco che mai verrà, nonostante le ripetute richieste di soccorso di Govone e Cugia, e le richieste di Bixio di "muovere verso il suono del cannone".

Al tramonto le sfinte e malridotte divisioni Italiane ripiegano attraverso il Mincio, mentre le intatte 7° e 16° Divisione fungono da retroguardia.

L'Armata dell'Arciduca Alberto, anch'essa esausta, non insegue il nemico sconfitto, accontentandosi di attestarsi sulle colline.

L'esercito Sabauda non aveva subito una schiacciante sconfitta, ed aveva impiegato solo metà dei suoi effettivi. Rimaneva infatti a disposizione tutto il II Corpo, non impiegato nella battaglia, e una parte delle unità ritiratesi in buon ordine dal campo di battaglia. Nonostante ciò, La Marmora e Vittorio Emanuele II, il Re d'Italia presente allo scontro, ma non al

comando, ritennero troppo azzardato restare a portata dell'avversario, decidendo quindi una ritirata generale al di là del Oglio.

La presunta catastrofe influenzò anche le operazioni dell'armata di Cialdini, che a quel punto decise di rinunciare all'attraversamento del Po. Le forze Italiane, nonostante ancora in netta superiorità numerica, non si mossero finché, in seguito alla sconfitta Austroungarica a Sadowa (o Königgrätz) ad opera dei Prussiani, parte dell'Armata del Sud, e lo stesso Arciduca Alberto, lasciarono il Veneto per andare a difendere Vienna. A quel punto gli Austriaci non avevano più possibilità di opporsi, e, rinchiudendosi nelle fortezze del quadrilatero, assistettero all'occupazione del Veneto da parte dell'esercito Sabauda, ora comandato da Cialdini.

Con la battaglia navale di Lissa (persa anche quella) terminava anche la Terza Guerra di Indipendenza, che, nonostante le uniche vittorie fossero venute dal Corpo Volontario di Garibaldi in Trentino, portava al Regno d'Italia il Veneto e il Friuli.

## NOTE DI PROGETTAZIONE

Questa delle Note di Progettazione è stata la parte più difficile da scrivere. Il progetto di Custoza nasce nel lontano 2010, dalla lettura del libro "Custoza 1866, la via Italiana alla sconfitta", che mi ha fatto scoprire questa battaglia ai più sconosciuta, eppure interessantissima dal punto di vista militare, storico, ma anche rappresentativa delle molte contraddizioni di noi Italiani.

Il primo progetto vedeva un sistema molto semplice, importato dal classico e immortale "Napoleon's Last Battles", con l'obiettivo di un gioco avvicinabile anche a neofiti e a giocatori che non volessero impegnarsi troppo nell'assimilare il regolamento.

Inoltre, il fatto che lo stesso campo di battaglia aveva visto due grandi scontri, ambedue le più grandi battaglie della Prima e della Terza Guerra di Indipendenza, nel '48 e nel '66, permetteva allo stesso gioco di affrontare due battaglie molto diverse, seppure con la stessa conclusione (da cui il titolo del gioco "Custoza, campo di sventura", almeno per noi Italiani).

Man mano che il progetto evolveva, comunque, le molte caratteristiche delle vicende storiche e militari aggiungevano dettagli importanti al gioco, rendendolo più pesante, mentre nel corso dei play test il sistema di combattimento in questo contesto si rivelava noioso e scontato. In pratica il gioco riproponeva i risultati storici, ma non era divertente. Mancava quindi della caratteristica essenziale del termine "gioco".

Da cui la decisione radicale: azzeriamo tutto e ricominciamo con un sistema completamente nuovo. Senza usare schemi predefiniti, e con i concetti di base di controllo non assoluto delle formazioni e di azione/reazione nasceva il sistema che trovate ora.

Le tattiche del tempo di Italiani e Austroungarici non differivano molto da quelle napoleoniche, e negli scontri tra masse di fanteria si basavano soprattutto sull'urto, dove chi perdeva la coesione della formazione lasciava il campo all'avversario. Da qui l'importanza della coesione, e il suo deteriorarsi. Le unità più solide sono avvantaggiate nell'assalto, ma anche loro perdono coesione logorandosi in combattimenti prolungati.

Nel momento in cui le due formazioni entravano in contatto senza che una delle due rompesse prima il contatto, erano la combattività e l'addestramento delle truppe a essere messi alla prova, e l'esito non era mai scontato. Soprattutto negli scontri per casolari o villaggi.

Il fuoco è impiegato in funzione offensiva come "ammorbidente" dell'avversario, ma in questo caso sono artiglieria e fanteria leggera a svolgere il compito. Le scariche di fucileria tra linee contrapposte si sviluppavano soprattutto nella contemporanea Guerra Civile Americana.

La cavalleria aveva perso il suo ruolo di formazione di urto, ma aveva guadagnato in flessibilità e manovrabilità. Era decisamente vulnerabile contro formazioni in quadrato, ma nel '66 ebbe un ruolo decisivo nello scompaginare le formazioni Italiane in marcia, e nel lasciare nell'incertezza i comandanti Italiani.

Proprio l'incertezza è una caratteristica di questa simulazione. La stessa cavalleria di entrambe le parti non venne usata propriamente come forza di esplorazione e schermatura, lasciando i comandi nell'incertezza dei movimenti e delle posizioni del nemico. Da qui l'uso estremo delle formazioni nascoste negli scenari campagna. Allo stesso modo, sul campo di battaglia si distinguevano solo le uniformi, il numero di soldati, e le bandiere, senza sapere il morale o l'addestramento di chi si aveva di fronte. Da qui le pedine voltate.

Entrambe le battaglie si svolsero in un periodo caldo e umido, e la fatica dei combattenti ebbe un ruolo fondamentale. Formazioni che combatterono validamente tutto il giorno, esauste, dovettero cedere perché non avevano ricevuto rinforzi tempestivamente. Mentre Formazioni vittoriose dovettero fermarsi, senza poter sfruttare il vantaggio, perché a loro volta esauste.

Simile importanza nelle Formazioni ha il collasso, in questo caso di carattere morale; quando unità combattenti vedevano sfaldarsi attorno a loro le altre unità della stessa Formazione, costrette a volgere in rotta, perdevano a loro volta coesione e combattività.

In conclusione, molte sono le caratteristiche inserite in questa simulazione, cercando di riproporre le tensioni, le manovre, e le conseguenze delle stesse, e delle tattiche dei combattimenti dell'epoca. Epoca poco conosciuta dal punto di vista militare, ma importante nella storia del nostro paese, e che cercheremo di riproporre in una serie di simulazioni sulle battaglie del Risorgimento con questo sistema.

## CREDITI

Progettazione: Andrea Brusati

Sviluppo: Luigi Parmigiani, Nicola Contardi

Playtest: Peter Perla, Luigi Parmigiani, Nicola Contardi, Marco Ferrari, Filippo Chiari, Flavio Acquati, Piergennaro Federico, Riccardo Rinaldi.

Assistenza alla traduzione: Donald Katz

Disegno della mappa: Dan Marcolini

Disegno delle pedine: Andrea Brusati, Enrico Acerbi

Ringraziamenti Particolari: Enrico Acerbi

## BIBLIOGRAFIA

- “Der Feldzug der Kaiserl. Konigl. Osterreichischen Armee unter Feldmarschalls Grafen Radetsky in Italien in den Jahren 1848 und 1849” – **F.J.A. Schneidawind**
- “Gli Avvenimenti Militari del 1848 e 1849 – Tomo Terzo” – **C. Fabris** - Ufficio Storico del Corpo di Stato Maggiore.
- “Storia delle Guerre d’Italia, dal 18 marzo 1848 al 28 Agosto 1849” – **L. Scalchi**.
- “Der Italienische Krieg von 1848 und 1849” – **W. Rustow**.
- “Radetzky’s Marches” – **Michael Embree** - Helion & Company.
- “Custoza 1866. La via italiana alla sconfitta” – **M. Gioannini, G. Massobrio** – Rizzoli.
- “Custoza 1866” – **A. Pollio** – Libreria Storica Militare.
- “La Rivoluzione del 1848” Vol. 1 – **R. Agazzi** – Gaspari Editore

## INDICE GENERALE

1. Introduzione	2
2. Concetti di Base	2
3. Sequenza di Gioco del Gioco Base	4
4. Comando	4
5. Formazioni	5
6. Fase di Azione	5
7. Movimento	6
8. Fuoco	7
9. Carica	8
10. Assalto	8
11. Reazione	10
12. Ripiegamento	11
13. Livelli di Coesione	11
14. Sequenza di Gioco del Gioco Avanzato	12
15. Stato della Formazione	13
16. Formazioni In Marcia	13
17. Formazioni In Riserva	14
18. Fatica	15
19. Collasso del Comando	15
20. Linea di Comunicazione	15
21. Rinforzi	16
22. Regole Speciali	16
23. Scenari Minori	17
24. Scenario 1 (1848 Storico)	18
25. Scenario 2 (1848 Disposizione Libera)	19
26. Scenario 3 (1866 Storico)	19
27. Scenario 4 (1866 Disposizione Libera)	20
28. Scenario 5 (1848 Inizio Ritardato)	20
Note Storiche	21
Note di Progettazione	23
Crediti	23
Bibliografia	24

Europa Simulazioni © 2010-2019  
 Made in Italy  
 v.it.1.OP