



# Merde!

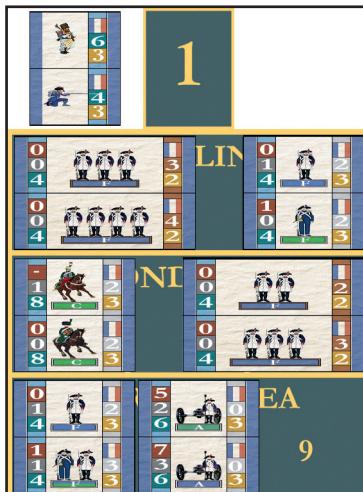
---

ESEMPI E CONSIGLI DI GIOCO

# ESEMPI E CONSIGLI DI GIOCO

## 1. ORGANIZZAZIONE DELLE COLONNE

Prima di iniziare la battaglia i giocatori devono decidere l'organizzazione delle colonne investendo i punti a disposizione per costituire le armate: 140 per quelle composte da sette colonne 120 per quelle con sei, 100 punti per quelle con cinque. I punti sono dati dal costo di ognuno dei soldati raffigurati nelle pedine: per le unità di linea 1 punto; per le unità veterane si deve aggiungere 1 punto al costo dei soldati, quindi, una pedina con due soldati costa 3 punti, una con un soldato 2 punti; per le unità d'élite si devono aggiungere 2 punti al costo dei soldati, due soldati 4 punti, un soldato 3 punti. Ecco alcune possibili soluzioni e la loro disposizione sul riquadro della plancia Quartier Generale.

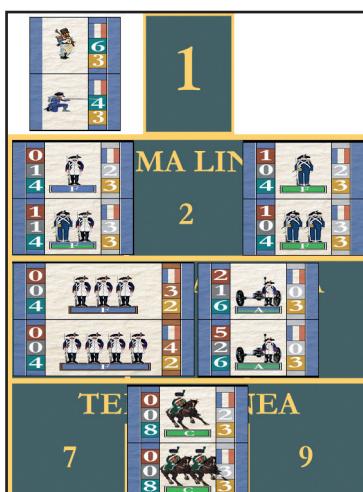


Disposizione media

Buona prima linea  
Supporto discreto  
Artiglieria di posizione

E' presente la pedina  
dei servizi  
che permette di inviare  
dispacci alle unità  
e di costruire  
opere d'ingegneria

Il valore di questo corpo  
escluso il comandante  
è 18 punti

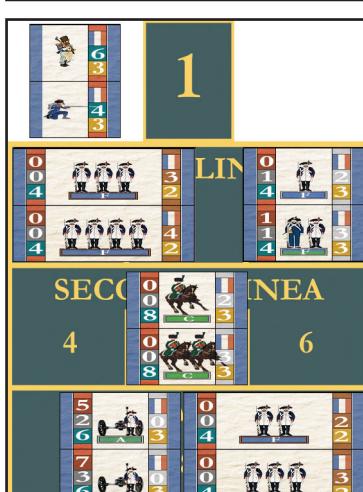


Disposizione d'attacco

forte prima linea  
Supporto discreto  
Artiglieria da campo  
in posizione avanzata  
Terza linea debole

E' presente la pedina  
dei servizi

Il valore di questo corpo  
escluso il comandante  
è 21 punti



Disposizione di difesa

Forte prima linea  
In seconda linea è pre-  
sente la sola cavalleria  
Forte linea di difesa con  
artiglieria di posizione

E' presente la pedina dei  
servizi

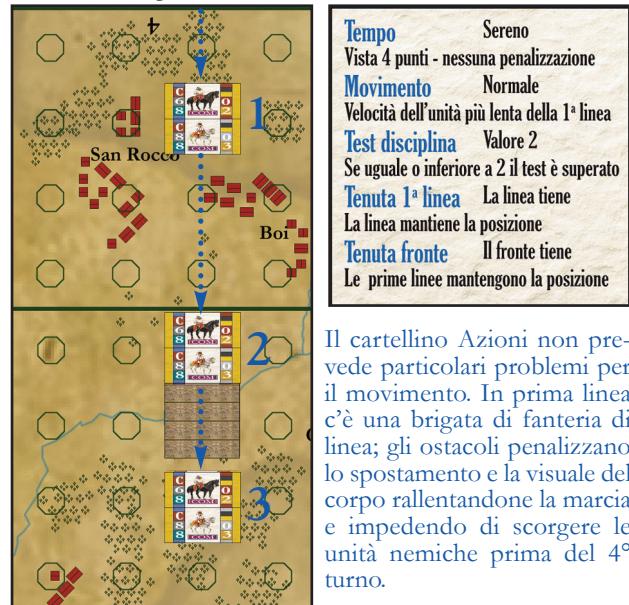
Il valore di questo corpo  
escluso il comandante  
è 22 punti

## 2. MOVIMENTO INIZIALE SUL CAMPO

Una volta decisi l'ordine di attivazione, la composizione delle colonne e i loro comandi, i giocatori devono effettuare i loro spostamenti sul campo di battaglia muovendo il solo comandante per simulare la nebbia di guerra, fino a quando non ci sono le condizioni perché le rispettive prime linee siano visibili.

Gli spostamenti iniziali sono determinati dal cartellino Azioni. Se ne utilizza uno solo per ogni colonna a meno che il cartellino non gli imponga di restare fermo: in questo caso, al secondo turno se ne deve prelevare un altro che determina i successivi movimenti.

Ecco un esempio di movimento iniziale.



Il cartellino Azioni non prevede particolari problemi per il movimento. In prima linea c'è una brigata di fanteria di linea; gli ostacoli penalizzano lo spostamento e la visuale del corpo rallentandone la marcia e impedendo di scorgere le unità nemiche prima del 4° turno.

Il cartellino Azioni determina solo il movimento di colonne e unità della riserva che devono entrare in campo; quando la prima linea avversaria è visibile, lo spostamento prosegue con il normale fattore di movimento delle pedine meno rapide; l'entità dello spostamento dev'essere sempre quella dell'unità più lenta, indipendentemente in quale linea si trovi.

Non appena la terza linea raggiunge la posizione ritenuta ideale, si ferma, mentre la prima e la seconda linea proseguono una dietro l'altra fino a quando quella d'attacco non giunge a contatto col nemico.



Il nemico è ormai visibile, il  
corpo austriaco viene schierato in campo.

Data la grande quantità di  
ostacoli lungo il tragitto, si è  
preferito non schierare una  
terza linea e la cavalleria.

L'unità di artiglieria da campo  
è in prima linea, protetta dagli  
alberi e dalla presenza del  
comandante nella stessa area.

La prima linea è molto forte e  
ben difesa dagli alberi e dal  
villaggio a sinistra occupato  
dall'unità di fanteria leggera.

Le unità di fanteria in seconda  
linea hanno attraversato facilmente  
il torrente, grazie al  
ponteprovvisorio costruito dal  
Genio e sono pronte a entrare  
in azione in caso di cedimento  
della prima linea.

### 3. ADATTABILITÀ DELLE PEDINE

In alcuni scenari la pedina base non è la brigata, ma il reggimento o il battaglione. In questi casi, le pedine vengono divise in battaglioni e squadrone di cavalleria o compagnie.

Qualche volta, gli scenari richiedono la presenza di singoli battaglioni o compagnie, anziché di formazioni più grandi. Per adattare il gioco a queste esigenze, le pedine sono state studiate per poter rappresentare diversi tipi di formazioni. Le unità veterane e d'élite di fanteria, ad esempio, rappresentano reggimenti, ma possono rappresentare battaglioni.



Se la battaglia richiede la presenza di singoli battaglioni di fanteria leggera o di linea veterana, basta ruotare la pedina di fanteria mista in modo da mostrare il lato che mostra la singola figura sul podio di colore verde (figura accanto) o blu.

Per l'esercito prussiano - che, in genere, era formato da battaglioni di fanti di linea e fanti leggeri - sono previste pedine lunghe di linea e medie miste.



Se lo scenario dovesse richiedere la presenza di battaglioni di soli fucilieri, cioè, di fanti leggeri, o di moschettieri (fanti di linea) si può ruotare la pedina fino a mostrare il lato con la singola unità scelta.

Perdere unità costa punti; se lo scenario dovesse prevedere unità con un solo reggimento (o battaglione) di fanteria di linea e venisse eliminato, alla colonna verrebbe addebitato 1 punto di penalità.



Per quanto riguarda la cavalleria, la divisione di un reggimento in diversi squadrone non può essere fedelmente riprodotta nel gioco si è preferito mantenere la bipartizione della pedina chiamando squadrone ogni singola unità (accanto uno squadrone di cavalleria inglese).

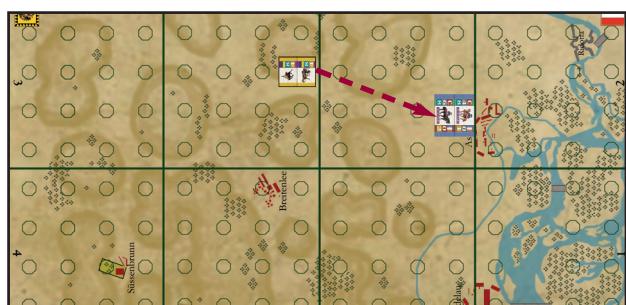
In pratica ogni figura rappresenta mezzo reggimento.

### 4. L'ESPLORATORE

La pedina dei servizi della Guardia non ha il tiratore scelto, ma l'esploratore che dà al giocatore la possibilità di conoscere l'ordine di attivazione, la disposizione delle unità di una delle colonne dell'avversario e del comando che ha ricevuto prima che venga schierato sul campo di battaglia.

Per utilizzarlo, il giocatore deve far partire l'esploratore dal fondo campo del settore che gli interessa e lo deve fare avanzare di tutto il suo fattore di movimento; l'esploratore, come il messaggero, non subisce rallentamenti dagli ostacoli sul terreno e la sua vista non è ostacolata da boschi, alture o centri abitati. Quando la pedina del comandante avversario arriva entro la sua linea di vista, il giocatore deve prelevare un cartellino Azioni ed effettuare un test all'esploratore, se il risultato è inferiore o uguale al suo valore di disciplina, cioè 3, l'avversario è obbligato a schierare al posto del generale le pedine della colonna nell'ordine previsto dal piano della battaglia e il relativo comando assegnato (avanza o presidia). Si possono scoprire al massimo 8 pedine, esclusi il comandante e la pedina dei servizi (se c'è), in genere sufficiente per scoprire l'intero contingente.

Nell'esempio in basso, l'esploratore dell'armata prussiana "vede" la disposizione e il comando del corpo francese che sarà schierato nel secondo settore rappresentato momentaneamente dalla pedina del comandante.



### 5. TENUTA DELLE UNITÀ

L'obiettivo principale degli attacchi è quello di far crollare la coesione delle linee del nemico per mandarle in rotta e acquisire punti vittoria.

#### Tempo

Pioggia  
Vista 3 p | FC pen. tiro e mov | Art. 2 tiri

#### Movimento

F-2 | C-3 | A-3

Sottrarre il valore all'unità più lenta

#### Test disciplina

Valore 4

Se uguale o inferiore a 4 il test è superato

#### Tenuta 1<sup>a</sup> linea

La linea è scossa

Linea disciplina -1, ma tiene la posizione

#### Tenuta fronte

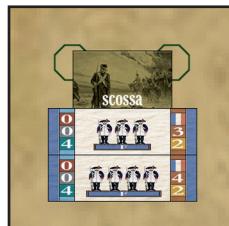
Arretra e riorganizzati

Arretra 2 PM, fare test, se fallito va in rotta

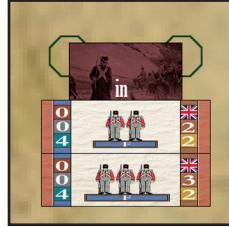
A questo riguardo risultano centrali tre disposizioni dei cartellini Azioni che entrano in gioco ogni volta che una unità viene colpita: Disciplina (3<sup>a</sup> disposizione), Tenuta 1<sup>a</sup> linea (4<sup>a</sup> disposizione) e Tenuta fronte (5<sup>a</sup> disposizione).

I test della disciplina sono due, quello per verificare il morale dell'unità, che va applicato al suo valore di disciplina, e quello di recupero, che va applicato al valore di carisma del suo comandante. In entrambi i casi il valore indicato dal cartellino non deve superare quelli delle unità coinvolte.

**Tenuta dell'unità** Ogni volta che l'unità perde uno scontro, subisce un danno e si deve effettuare un test per verificare il suo morale:



- alla prima sconfitta con un punteggio non superiore a 2 punti o se viene colpita da un tiro dell'artiglieria o nel corso di un'azione di schermaglia deve esibire il cartellino Morale dal lato "scossa"; se il punteggio è superiore a 2 punti o viene colpita dall'artiglieria con un tiro a mitraglia, perde un reggimento, ma non deve esibire il segnalino. In ogni caso, deve effettuare un test del morale, se lo perde, l'unità diventa disordinata.



L'unità scossa che perde un altro scontro con un punteggio non superiore a 2 punti diventa automaticamente disordinata.

L'unità che perde un reggimento (o battaglione o compagnia, a seconda se l'unità base è una brigata o un reggimento ovvero un battaglione) diminuisce automaticamente il suo valore di difesa di 1 punto.

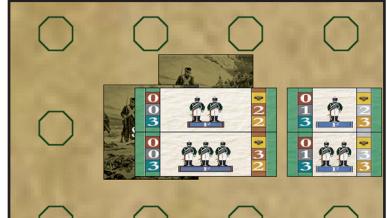
L'unità disordinata diminuisce il valore di disciplina e il fattore d'attacco di 1 punto; inoltre, perde l'iniziativa, non può attaccare, ma può rispondere agli attacchi del nemico.

L'unità in disordine che viene colpita per la terza volta va direttamente in rotta e viene eliminata.

Anche le unità d'élite devono sottoporsi al test della disciplina quando perdono uno scontro. La loro perdita comporta una penalità di 3 punti come quella di un'unità d'artiglieria. La perdita non va conteggiata alla colonna della riserva, ma a quella che ha ricevuto il soccorso dell'unità d'élite, a meno che non sia agli ordini diretti del comandante della riserva.

Le unità formate da un solo reggimento o battaglione che vengono colpiti vengono eliminate causando 1 punto di penalità se sono di linea, 2 se sono veterane, 3 se sono d'élite. Le penalità restano anche se il comandante riesce a riorganizzare le unità in disordine.

**La Tenuta della 1<sup>a</sup> linea** si applica quando la colonna ha subito 3 punti di penalità. Vediamo cosa succede se il test fallisce.



**La linea è scossa** si deve collocare il segnalino "scossa" in modo che sporga da uno dei lati della linea,

tutte le unità perdono 1 punto al valore disciplina; se qualcuna di esse esponeva già il segnalino, non subisce ulteriori aggravi. La linea arretra si deve girare il segnalino delle penalizzazioni dal lato con la scritta "in disordine", le pedine che formano la prima linea devono arretrare di due punti facendo automaticamente arretrare la seconda linea di 1 punto e compattandosi con essa; è una situazione molto delicata perché la linea è a un passo dalla rottura; se qualche unità era già in disordine, non va in rotta. Peraltro, dal momento che la prima linea si è disimpegnata dal nemico, il comandante può tentare di riorganizzarla con un test di recupero.

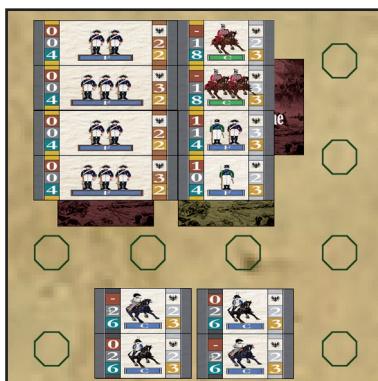
**Scambio linee**, la seconda linea sostituisce la prima in disordine per la quale si può tentare un test di recupero; se qualche unità era già in disordine, non va in rotta.

Quando un'intera linea è in disordine, si può fare un test di recupero cumulativo, se riesce, si deve eliminare il segnalino giallo, mentre, restano quelli delle singole unità.

**La tenuta del fronte** si applica quando la colonna ha subito complessivamente 6 punti di penalità.

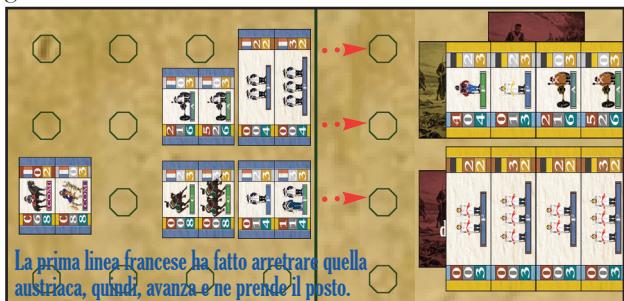


di recupero, se viene fallito, l'intero fronte crolla e va in rotta



**Arretra e invia riserva**, le prime due linee si compattano e indietreggiano di 2 punti, si deve collocare tra le due file un segnalino in modo da mostrare la faccia Unità scossa in modo sapporgere da un lato; il giocatore deve inviare la riserva in prima linea; fino a quando la riserva non raggiunge la prima linea, l'intero fronte combatte con 1 punto di penalità alla disciplina; se non ci sono unità di riserva, si deve tentare un test di recupero

**In difesa e invia la riserva**, le prime due linee devono compattarsi e indietreggiare fino alla linea di difesa, si deve collocare tra le linee il cartellino dal lato Unità in disordine; se ci sono unità in terza linea, quelle che arretrano devono disporsi dietro o accanto ad esse, la riserva deve intervenire e mettersi in prima linea; se non ci sono unità di riserva, si deve effettuare un test di recupero alle linee che sono arretrate, se il test fallisce, entrambe le linee vanno in rotta, di fatto, consegnando il settore al nemico.



Quando una linea indietreggia, salvo che non venga sostituita dalle unità della seconda linea, le unità nemiche avanzano

prendendo il loro posto, al turno successivo possono incalzare l'avversario in difficoltà attaccandolo nuovamente. Nell'esempio riportato nella colonna accanto le unità francesi avanzano di una linea di ottagoni dopo aver costretto quelle austriache ad arretrare a causa del gran numero di danni subiti. Al turno successivo potranno avanzare per attaccare ancora la prima linea avversaria in difficoltà.

## 6. ESEMPI DI MOVIMENTO SULLA MAPPA

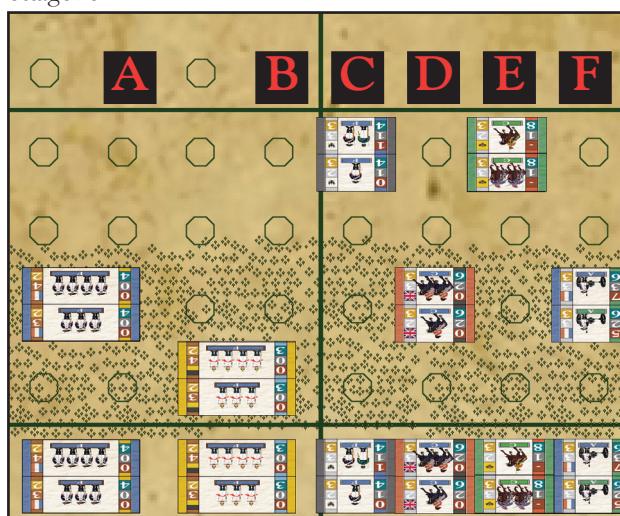
Gli ostacoli e i cambiamenti di fronte penalizzano il movimento delle unità sul terreno di gioco. Le unità leggere, grazie alla loro agilità e al movimento in ordine sparso che possono adottare, si muovono più rapidamente di quelle di linea e dell'artiglieria.

Gli esempi che seguono mostrano il comportamento di unità diverse quando devono affrontare vari tipi di ostacoli o quando devono cambiare fronte di marcia.

### Movimento attraverso i boschi

Nell'esempio in basso il movimento di vari tipi di unità che devono attraversare un bosco. Il movimento s'intende effettuato sempre in colonna di marcia, tranne che per le unità leggere che si muovono in ordine aperto, cioè sparso:

- la fanteria di linea francese (A) impiega 2 PM per attraversare un ottagono, stessa penalizzazione va applicata alla fanteria mista
- la fanteria di linea austriaca (B) e quella russa sono particolarmente lente dal momento che hanno un fattore di movimento di 3 PM per turno, anziché di 4 come le unità di linea di tutte altre nazioni
- la fanteria leggera (C) non subisce penalizzazioni perché attraversa il bosco in ordine sparso; lo stesso criterio va applicato a reggimenti o battaglioni di sola fanteria leggera di un'unità mista, quando richiesto dallo scenario
- la cavalleria pesante (D) impiega 3 PM per attraversare un ottagono
- la cavalleria leggera (E) impiega 3 PM, ma avendo un fattore di movimento di 8 PM, percorre più strada di quella pesante; lo stesso criterio va applicato ai comandanti, sia quelli di corpo che a quello in capo
- l'artiglieria, indipendentemente se di posizione o da campo, come la cavalleria, impiega sempre 3 PM per attraversare un ottagono



Le unità di tiratori scelti, di messaggeri, di esploratori e del Genio non subiscono penalizzazioni quando attraversano un bosco.

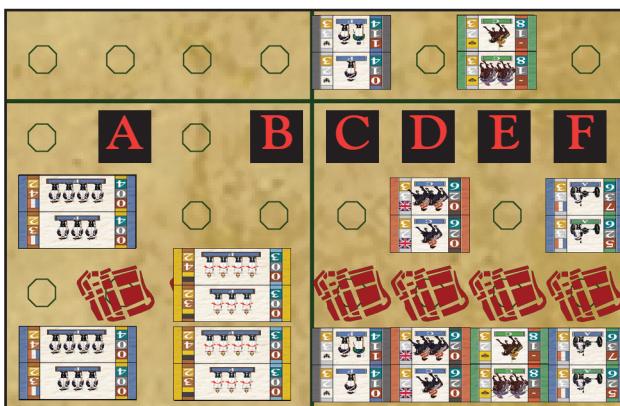
### Movimento attraverso un centro abitato

Nell'esempio nella pagina accanto l'attraversamento di un centro abitato da parte di varie unità. Anche in questo caso, le unità si muovono in colonna di marcia, tranne quelle di fanteria leggera che si spostano in ordine aperto.

- la fanteria di linea (A), come quella mista, impiega 2 PM per

ogni ottagono attraversato

- la fanteria di linea austriaca (B) e russa (nel suo caso compresa quella mista), al contrario di quelle delle altre nazioni, hanno un fattore di movimento di 3 PM per turno, risultando particolarmente lente negli spostamenti
- la fanteria leggera (C) non subisce penalizzazioni
- la cavalleria pesante (D) impiega 3 PM per ottagono
- la cavalleria leggera (E) e i comandanti impiegano 3 PM per ottagono, ma grazie alla loro maggiore rapidità di spostamento, arrivano più lontano di quella pesante
- l'artiglieria, sia di posizione che da campo, impiega 3 PM per ottagono per spostarsi in un centro abitato

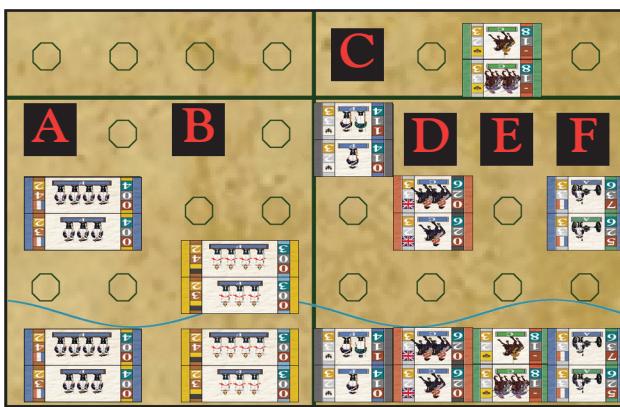


Le unità di tiratori scelti, di messaggeri, di esploratori e del Genio non subiscono penalizzazioni quando attraversano un centro abitato.

#### Attraversamento di un corso d'acqua

Nell'esempio in basso l'attraversamento di un corso d'acqua secondario che avviene a guado con una sensibile penalizzazione al fattore di movimento.

- le unità di fanteria di linea (A) e mista perdono 3 PM nell'attraversamento
- le unità di fanteria di linea austriaca (B) e quella di linea e mista russe perdono 3 PM, ma a causa della loro lentezza, riescono solo ad attraversare il corso d'acqua
- la fanteria leggera (C) perde 2 PM per attraversare il corso d'acqua
- la cavalleria pesante (D) perde 4 PM per attraversare il corso d'acqua
- la cavalleria leggera (F) e i comandanti perdono anch'essi 4 PM, ma, grazie alla loro maggiore rapidità di spostamento, percorrono più strada rispetto a quella pesante
- l'artiglieria (F), sia di posizione che da campo, perde 4 PM per attraversare il corso d'acqua



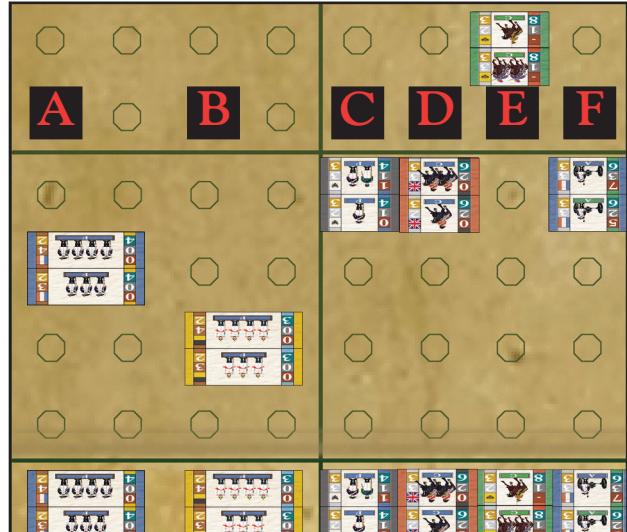
Le unità di tiratori scelti, di messaggeri, di esploratori e del Genio non subiscono penalizzazioni quando attraversano un centro abitato.

#### Salire su un'altura

In genere, salire su un'altura comporta una penalizzazione al movimento, mentre percorrere una zona collinare quando si

è arrivati alla sommità o discenderne non comporta alcuna penalizzazione. Nell'esempio in basso il movimento di vari tipi di unità quando devono salire su un'altura.

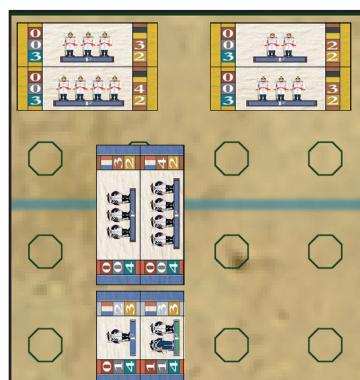
- le unità di fanteria di linea (A) e quella mista perdono 2 PM per salire su un'altura
- le unità di fanteria di linea austriaca (B) e quella russa di linea e mista perdono 2 PM, ma percorrono meno strada a causa del loro fattore di movimento più lento di quello delle unità di linea e miste delle altre nazioni
- la fanteria leggera (C) non subisce penalizzazioni
- la cavalleria pesante (D) perde 3 PM per salire su un'altura
- la cavalleria leggera (E) e i comandanti perdono 3 PM per salire, ma, grazie alla loro rapidità negli spostamenti, percorrono più strada rispetto alla cavalleria pesante
- l'artiglieria (F), sia di posizione che da campo, perde 3 PM per salire su un'altura



Le unità di tiratori scelti, di messaggeri, di esploratori e del Genio non subiscono penalizzazioni quando attraversano un centro abitato.

#### Attraversamento di un fiume

I fiumi possono essere attraversati solo tramite i ponti fissi o provvisori costruiti dai genieri. Tutte le unità possono passare attraverso un ponte solo in colonna di marcia. Se sul versante opposto vi sono pedine nemiche in grado di attaccare, le unità in fase di attraversamento possono rispondere con 1 punto in meno all'attacco, alla difesa e alla disciplina.



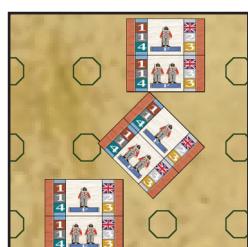
**Accanto:** la prima linea del corpo francese è costretta a procedere in colonna di marcia per attraversare il ponte.

Approfittano della situazione favorevole le truppe austriache per attaccare la prima brigata nemica che potrà combattere in condizioni d'inferiorità e con una forte penalizzazione ai fattori d'attacco e difesa.

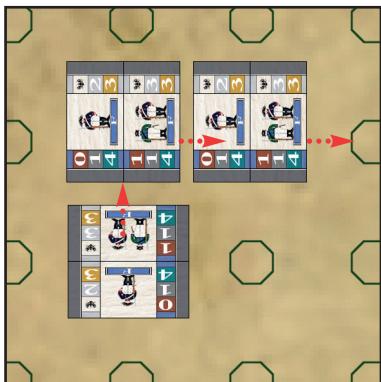
#### Movimento obliquo e misto

Il movimento in diagonale va conteggiato in modo diverso da quello in linea retta: le unità utilizzano 3 PM per percorrerne 2 in diagonale.

Se si deve cambiare più volte fronte durante la marcia, si deve tenere conto di questa regola.



## Cambio di fronte



Cambiare il fronte di 90° costa mediamente metà della capacità di spostamento.

Le unità più rapide nell'effettuare questa manovra sono quelle di linea, miste e leggere francesi che perdono 1 solo PM. Le unità di linea inglesi e prussiane perdono 2 PM. Le più lente sono quelle di linea e miste austriache e russe che devono girare la pedina senza spostarla e al turno successivo possono muoverla nella nuova direzione.

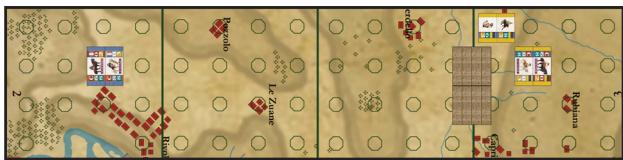
Le unità di cavalleria e quelle di artiglieria utilizzano 3 PM per girarsi di 90°.

## 7. LA BATTAGLIA

Sul campo di battaglia di Rivoli si scontrano l'armata francese e quella austriaca rappresentata dal giocatore simulato. Il corpo rosso francese, con ordine di attivazione 1 e comando "Attacca", si muove sul secondo settore; è guidato da un comandante di corpo buono (livello argento) ed è formato in prima linea da una brigata di fanteria mista e una leggera, appoggiate da un'unità di artiglieria da campo, da una brigata di fanteria di linea e da una di cavalleria leggera, in terza linea una brigata di fanteria di linea. Il corpo transalpino è fronteggiato dal corpo blu austriaco, con ordine di attivazione 2 e comando "Attacca", guidato da un comandante buono e formato in prima linea da un reggimento di fanteria leggera e da una brigata di fanteria di linea veterana, appoggiati da una brigata di fanteria di linea, da un'unità di artiglieria da campo e da una brigata di cavalleria leggera; in terza linea una brigata di fanteria di linea. Le formazioni sono dotate di pedina dei servizi

### Primo turno

I giocatori prelevano un cartellino Azioni l'uno per determinare lo spostamento iniziale: entrambi possono muoversi di tutto il fattore di movimento, ma, mentre l'unità più lenta dello schieramento francese ad ogni turno può muoversi in pianura di 4 PM, quello austriaco, più lento, si muove di 3 PM. Prima che inizino gli spostamenti, il giocatore austriaco fa costruire all'unità del Genio due ponti mobili per attraversare il corso d'acqua che le unità tedesche incontreranno.

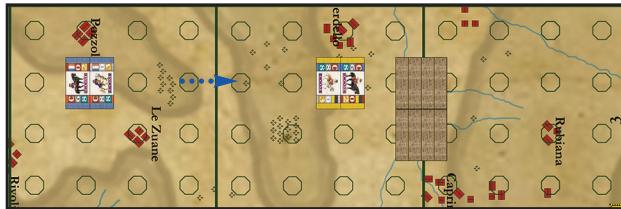


Nell'immagine rovesciata a 90° lo spostamento iniziale del generale francese a sinistra e di quello austriaco a destra. Quello francese è ostacolato dal bosco e perde 1 PM; l'entità dello spostamento di tutto il corpo dev'essere rapportato a quello dell'unità più lenta considerando anche gli ostacoli che incontra la formazione nella marcia. Notare la pedina del Genio austriaco a destra all'altezza dei due ponti che ha costruito all'inizio della partita. Per quanto riguarda il BOT, se l'ordine di battaglia prevede la presenza della pedina dei servizi e lungo il percorso fino alla metà campo ci sono corsi d'acqua, la priorità va data alla costruzione di ponti mobili (massimo due per unità del Genio); se non dovessero esserci torrenti da attraversare o se fosse uno solo, l'unità del Genio può costruire una o due fortificazioni. I due corpi non riescono ancora a vedersi perché distanti più di 4 punti uno dall'altro.

### Secondo turno

I generali si spostano del numero di punti previsto dalla carta

Azioni prelevata all'inizio del primo turno: i due corpi non possono scorgersi a causa dell'altura a nord (a destra nell'immagine) dietro la quale si nasconde quello austriaco.



### Terzo turno

La priorità d'attivazione e la maggiore rapidità di spostamento permette al corpo francese di guadagnare una preziosa posizione di vantaggio perché riesce a salire sull'altura prima del corpo austriaco e adesso può bersagliarlo da una posizione molto favorevole.

L'artiglieria francese sull'altura alle spalle di quella occupata dalla prima linea può tirare contro la linea d'attacco nemica; anche quella austriaca può tirare, ma viene penalizzata perché si trova più in basso rispetto alle unità francesi sull'altura.

Il bersaglio si trova a 4 punti di distanza e l'artiglieria da campo può effettuare due tiri per turno. Tenuto conto che l'unità leggera è ben protetta all'interno del villaggio, il giocatore francese preferisce tirare contro quella di linea veterana. Il giocatore prende 4 cartellini Obiettivo e 4 Tiro, entrambi numerati da 1 a 4, e ne seleziona rispettivamente uno per il BOT (l'obiettivo da centrare) e due per l'artiglieria: l'obiettivo è 1, tiro, 4 e 1, l'unità viene centrata; si colloca il segnalino Morale sotto la pedina facendolo sporgere in modo da renderlo visibile, quindi, si fa il test per verificare la sua tenuta prendendo un cartellino Azioni di cui si guarda la riga Disciplina: il valore dev'essere pari o uguale a 3 (valore della disciplina dell'unità) più 1 punto perché il comandante si trova nella sua stessa area; il cartellino mostra il valore 6, l'unità è in disordine e deve girare il segnalino che riduce di 1 punto il suo valore di disciplina e quello d'attacco, inoltre, perde la possibilità di attaccare, ma può rispondere agli attacchi dell'unità nemica.

Adesso tocca all'artiglieria austriaca per la quale si devono prelevare 5 cartellini Obiettivo e 5 Tiro, anziché 4 e 4, a causa del tiro penalizzato perché l'obiettivo si trova più in alto rispetto a chi spara: obiettivo 4, tiri 2 e 3, mancato.

La prima linea completa lo spostamento e si posiziona sul ciglio dell'altura ad 1 punto di distanza dalle unità tedesche. Inizia il combattimento.



Il giocatore preleva due cartellini Azioni del BOT e verifica cosa prevede la disposizione "Attacco" che stabilisce come giocare i cartellini **fffc** e **ffcc**. Il giocatore decide di assegnare il primo cartellino all'unità leggera e l'altro a quella di linea. Per la fase di attacco del BOT dev'essere il giocatore stesso ad assegnare i cartellini Azioni alle unità in modo che sfruttino al massimo le potenzialità delle unità schierate.

I giocatori effettuano delle azioni di schermaglia utilizzando i tiratori scelti delle rispettive pedine multifunzione (il BOT preleva un cartellino Azioni che conferma il tipo di azione), comincia l'unità B: il giocatore preleva tre cartellini Tiro e tre Obiettivo, entrambi numerati da 1 a 3, quindi, ne seleziona uno per tipo: tiro 1, obiettivo 2, colpo mancato.

Tocca all'unità A: tiro 3, obiettivo 2, ancora mancato.

Tira l'unità leggera austriaca: tiro 2, obiettivo 3, anche in questo caso il bersaglio viene mancato.



A questo punto, il giocatore, preleva i cartellini Attacco per ognuna delle unità francesi e austriache coinvolte nello scontro (il valore d'attacco è rosso, quello di difesa è blu).

Dal momento che le unità miste francesi e quella leggera austriaca hanno effettuato tiri di schermaglia, riceveranno un cartellino in meno: all'unità A  $5|3 - 5|5 - 3|4$ , all'unità B  $2|3 - 4|4 - 3|5$ , quelle del BOT restano celate.

Inizia lo scontro: unità francese B attacco  $4+1$  (bonus tiro) difesa  $4+3$  (fattore di difesa) +1 (bonus perché è su un'altura) contro unità austriaca attacco  $4$  difesa  $1+3$  (fattore di difesa): l'unità tedesca riceve un secondo colpo, perde un reggimento riducendo la sua difesa di 1 punto, ed effettua un nuovo test della disciplina, il valore è 5, che supera quello dell'unità che, a questo punto, va in rotta. Il suo tiro non produce risultati. Lo scontro prosegue perché le unità sono ancora ingaggiate. Questo scontro è stato disastroso per l'armata tedesca perché l'unità subisce il terzo danno e va in rotta, procurando 3 punti di penalizzazione al corpo. Il giocatore preleva un cartellino Azioni (riga "Tenuta 1<sup>a</sup> linea") per verificare la tenuta della prima linea tedesca che regge il colpo. La brigata francese non prende il posto di quella austriaca mandata in rotta per mantenere la posizione di vantaggio sul colle.

Lo scontro si sposta all'ala sinistra francese: unità francese attacco  $5+1$  (bonus di tiro) difesa  $5+3$  (fattore di difesa) +1 (bonus posizione di vantaggio perché su un'altura) contro unità austriaca attacco  $6+2$  (bonus di tiro) difesa  $5+2$  (fattore di difesa) +1 (bonus posizione di vantaggio perché dentro un centro abitato), nulla di fatto.

Secondo scontro: unità francese attacco  $5+1$  difesa  $3+3+1$  contro unità austriaca attacco  $4+2$  difesa  $6+2+1$ , ancora nulla di fatto

Terzo tiro: unità francese attacco  $3+1$  difesa  $4+3+1$  contro unità austriaca  $5+2$  difesa  $4+2+1$ , neanche questo scontro produce risultati.

#### Quarto turno

Il corpo austriaco deve colmare il vuoto in prima linea, si preleva un cartellino Azioni BOT e si verifica la quarta riga "Azione 2a linea" che stabilisce che dev'essere la cavalleria ad avanzare. Due considerazioni:

- visto che il giocatore francese, pur con un numero di attivazione più basso, non intende far avanzare le sue unità per mantenere la posizione di vantaggio, quello austriaco può effettuare prima di lui lo spostamento della sua unità
- quando un'unità di cavalleria del BOT si sposta, se ha la possibilità di effettuare una carica, lo fa automaticamente, in questo caso il cartellino del BOT lo prevede espressamente (C carica).

La brigata di cavalleria leggera può caricare quella nemica anche se si trova su un'altura, le unità di cavalleria pesante, invece, non possono caricare se devono salire sulle alture.

Prima di spostarla, l'artiglieria austriaca tenta due tiri contro l'unità mista alla sua sinistra, ma ancora senza esito.

La pedina si muove, il giocatore francese la ferma momentaneamente a 4 punti di distanza per tentare di colpirla con la

sua artiglieria (sotto), ma anche in questo caso il colpo viene mancato e l'unità può proseguire la sua carica verso la cresta.



L'unità francese preferisce evitare di tirare e prova a mettersi in quadrato, effettuando un test della disciplina: ha un valore di disciplina 3, si trova in posizione di vantaggio (+1) e il comandante si trova nella stessa area (+1) = 5, il cartellino Azioni che il giocatore preleva mostra il valore 5, può mettersi in quadrato, arrestando la carica della brigata nemica.

Se nel corso dello stesso turno l'unità si è messa in quadrato, non può tirare con i moschetti, né, ovviamente, può effettuare un tiro di schermaglia.

Il giocatore francese decide di far intervenire la brigata di cavalleria leggera schierata in seconda linea per caricare quella austriaca che non può contrattaccare perché ha già effettuato la sua azione, può solo girarsi di 45° per fronteggiare l'unità nemica.



Vengono distribuiti 4 cartellini Attacco a testa, per il BOT si deve selezionare un cartellino Azioni per stabilire quanti attacchi coi moschetti e quanti all'arma bianca può effettuare; il cartellino ne prevede 4 con le sciabole.

Per l'unità francese:  $4|4 - 4|1 - 2|4 - 1|4$

Primo scontro: unità francese attacco  $4+1$  (bonus di mischia) +1 (bonus di carica) difesa  $4+3$  (fattore di difesa) contro unità austriaca attacco  $2+1$  (bonus di mischia) difesa  $2+3$  (fattore di difesa), quest'ultima riceve un colpo, deve esporre il segnalino Morale ed effettuare un test del morale prelevando un cartellino Azioni che non deve superare 4 (3 valore della disciplina più 1 per la presenza del comandante nell'area), esce 3, il test è superato.

Lo scontro prosegue in mischia: unità francese attacco  $4+1$  (bonus di mischia) difesa  $1+3$  (fattore di difesa) contro unità austriaca attacco  $1+1$  (bonus di mischia) difesa  $6+3$  (fattore di difesa), nulla di fatto.

Terzo scontro: unità francese attacco  $2+1$  difesa  $4+3$  contro unità austriaca attacco  $3+1$  difesa  $6+3$ , ancora nessun danno. Ultimo scontro: unità francese attacco  $1+1$  difesa  $4+3$  contro unità austriaca attacco  $3+1$  difesa  $5+3$ , lo scontro termina senza ulteriori danni.

Prosegue il combattimento tra le unità al villaggio di Cerdello. Il BOT non ha bisogno di prelevare cartellini Azioni per determinare il tipo di attacchi perché la sua posizione, ben protetta all'interno del villaggio, e il suo bonus di tiro +1 che porta il suo bonus di tiro a 2 punti quando, come in questo caso, si scontra contro un'unità che ha lo stesso bonus di tiro base, sconsigliano di tentare un attacco all'arma bianca. D'altro canto, l'unità francese, anch'essa ben protetta per la sua posizione sull'altura, non ha alcun interesse a tentare un combattimento ravvicinato perché non è possibile caricare unità dentro un centro abitato o un bosco, perdendo anche il vantaggio della carica in colonna d'attacco tipica delle unità francesi che aggiungono un ulteriore punto alla carica.

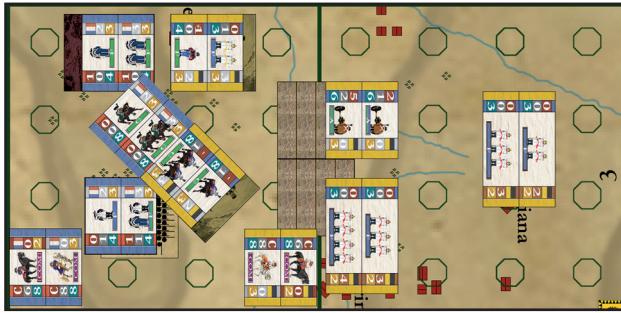
Il giocatore decide di tentare un'altra azione di schermaglia, sperando di indebolire l'unità nemica, il BOT non risponde a questo tipo di attacco perché il cartellino Azioni prelevato per conoscere il tipo di attacco prevede solo il fuoco di linea. Il giocatore pesca 3 cartellini Obiettivo e 3 Tiro e ne seleziona uno per tipo: obiettivo 3, tiro 3, l'unità austriaca viene centrata e deve esporre il segnalino Morale. Il test della disciplina viene superato.

Il giocatore preleva tre cartellini Attacco per la sua unità e quattro per quella austriaca. Unità francese:  $5|3 - 5|1 - 2|2$ . Primo scontro: unità francese attacco 5+1 (bonus di tiro) difesa 3+3 (fattore di difesa) +1 (posizione di vantaggio) contro unità austriaca attacco 6+2 (bonus di tiro) difesa 6+2 (fattore di difesa) +1 (bonus posizione di vantaggio), l'unità francese subisce un colpo, ma con un solo punto di differenzache, però, lo costringe ad esporre il segnalino Morale, il test della disciplina viene superato.

Secondo scontro: unità francese attacco 2+1 difesa 2+3+1 contro attacco 5+2 difesa 5+1+1, la brigata francese subisce un ulteriore colpo, perde un reggimento e deve girare in segnalino dal lato "in disordine"; il test della disciplina è favorevole e l'unità resta al suo posto, anche se in disordine.

Terzo scontro: unità francese attacco 5+1 difesa 1+2+1 contro unità austriaca attacco 4+2 difesa 3+1+1, la pedina austriaca è costretta ad esporre il cartellino Morale effettuando il test della disciplina che non dà esito negativo.

Ecco la situazione prima dell'ultimo tiro dell'unità austriaca:



L'ultimo attacco del reggimento leggero austriaco è  $4|6$ , sufficiente per mandare in rotta la brigata francese procurando 3 punti di penalità al corpo francese che verifica la tenuta della prima linea, anche in questo caso senza problemi.

Il BOT, deve prelevare un cartellino Azioni e verificare se deve occupare il posto dell'unità nemica mandata in rotta o se deve restare nella posizione che ha (riga "Scontro vinto"), in questo caso deve occupare il posto lasciato dall'unità francese sulla cresta, un'azione che potrebbe trasformarsi in un vantaggio perché le permetterebbe di attaccare alle spalle l'unità di cavalleria francese ancora impegnata nella mischia contro quella tedesca.

Ecco la situazione alla fine del quarto turno:



### Quinto turno

L'artiglieria francese tira contro il reggimento di fanteria leggera che si trova a 3 PM di distanza; preleva tre cartellini Obiettivo e tre Tiro e ne seleziona rispettivamente uno e due: obiettivo 2, tiro 3 e 1, Il colpo viene mancato.

Il giocatore francese fa avanzare in colonna d'attacco l'unità di linea in seconda linea, quella austriaca non può opporre resistenza. Si prelevano i cartellini Attacco. L'unità francese ha  $6|5 - 5|3 - 2|4 - 1|3$ , gioca subito  $6|5$  al quale l'unità austriaca può opporre  $2|3$ : la brigata francese ha attacco 6+1 (bonus mischia) +2 (bonus carica in colonna d'attacco) difesa

$5+4$  (fattore di difesa) contro attacco 2 e difesa 3+1 (fattore di difesa). L'unità austriaca viene eliminata regalando altri 4 punti all'avversario, il totale dei danni è 7 punti per il corpo austriaco e 3 per quello francese.



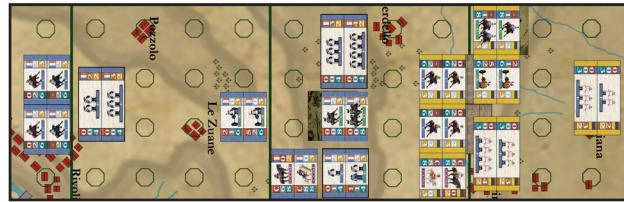
Si preleva un cartellino Azioni del BOT per verificare la tenuta del fronte del corpo austriaco, esce "In difesa, invia riserva", quindi, le pedine superstite arretrano fino alla linea di difesa formando una linea di sbarramento e fanno intervenire la riserva.

La riserva viene assegnata ad ogni settore del campo prima che abbia inizio la battaglia; può essere formata da reparti montati della riserva di cavalleria o da quelli della Guardia ovvero da un altro corpo. Mentre è il giocatore a decidere quali e quante unità destinare ai vari settori, nel caso del BOT, questa disposizione è prevista dagli ordini di battaglia allegati alla mappa. Nel nostro esempio abbiamo stabilito che il settore ha a disposizione due reggimenti di cavalleria pesante sia per il giocatore austriaco che per quello francese.

Se l'intervento della riserva è stabilito dal cartellino Azioni, come in questo caso, non c'è bisogno di inviare un messaggio dal comandante in capo a quello della riserva e da questi alle unità interessate, ma le unità entrano subito in azione, sia quelle dei giocatori in carne ed ossa che quelle del BOT.

Per muovere la riserva si deve prelevare un cartellino Azioni e verificare di quanti punti può spostarsi fino ad entrare in contatto con la prima linea del nemico: esce Movimento normale.

Il giocatore decide di far intervenire la sua riserva di cavalleria assegnata al settore per sostenere la sua prima linea, pesca un cartellino Azioni, anche in questo caso non ci sono penalizzazioni al movimento.



### Sesto turno

Prima che la cavalleria la scavalchi, l'unità di artiglieria austriaca fa fuoco contro quella di cavalleria leggera che si trova a corta gittata, il tiro è penalizzato perché il bersaglio si trova sull'altura: l'unità viene centrata e deve esporre il segnalino Morale, il test del morale è favorevole alla brigata di cavalleria leggera.

L'artiglieria francese tira all'altezza del ponte contro le unità di cavalleria nemiche che proseguono la loro galoppata. Il tiro è possibile perché l'unità di artiglieria si trova su un'altura e il bersaglio non è a contatto con unità amiche, ma non produce effetti.

Nel frattempo, le due brigate della riserva francese sono entrate in campo, anche se ancora lontane dalla prima linea.

La cavalleria pesante non può caricare unità sopra un'altura, tranne che non siano sullo stesso livello. Possono, però, combattere in mischia. Le due unità di fanteria provano a mettersi in quadrato con un doppio test della disciplina: quella di fanteria mista ci riesce, l'altra no e diventa disordinata.

L'unità di cavalleria leggera francese, al contrario di quelle austriache, può caricare godendo del bonus relativo, oltretutto è costretta a farlo per evitare che una delle due brigate tedesche attacchi l'unità in disordine che deve retrocedere in seconda linea perché il comandante possa cercare di

riorganizzarla.



Lo scontro fra i due reparti di cavalleria inizia, l'unità francese ha a sua disposizione i seguenti cartellini Attacco: **6|5 - 5|5 - 3|2 - 1|3**.

Primo scontro: unità francese attacco 6+1 (bonus mischia)+1 (bonus carica) difesa 5+3 (fattore di difesa) +1 (bonus posizione di vantaggio) contro unità austriaca attacco 5+2 (bonus mischia) difesa 3+3 (fattore di difesa), i cavalieri tedeschi subiscono un danno e devono esporre il segnalino Morale, il test della disciplina viene superato.

Secondo scontro: unità francese attacco 5+1 difesa 5+3+1 contro unità austriaca attacco 2+2 difesa 2+3, un altro danno

per i tedeschi che perdono un reggimento ed effettuano un nuovo test della disciplina che viene fallito, l'unità è in disordine e perde 1 punto in attacco.

Terzo scontro: unità francese attacco 3+1 difesa 2+3+1 contro unità austriaca attacco 6+2-1 difesa 1+2, l'unità francese, anche se ha subito un altro danno e perde un reggimento, manda in rotta la brigata nemica.



Il totale dei punti di penalizzazione è 10, l'intero corpo austriaco va in rotta lasciando il campo libero a quello francese che può attaccare le unità tedesche di una delle due colonne accanto, creando le premesse per una vittoria finale. Il comandante francese effettua un test per recuperare l'unità di fanteria disordinata, il risultato dev'essere pari o uguale al suo valore di carisma, il cartellino Azioni mostra il valore 2, il test viene superato, l'unità viene riorganizzata e può riprendere regolarmente parte alla battaglia.

# FAQ

**NOTA** Per evitare confusioni, in queste note con il termine comandante ci si riferisce al comandante in capo del contingente, con il termine generale a chi comanda una parte del contingente. Per contingente si può intendere un'armata, una colonna, un corpo, una divisione, a seconda delle dimensioni del tipo di scontro; se la battaglia viene combattuta da armate, ogni generale è al comando di un corpo; se è combattuta tra corpi, ogni generale è a capo di una divisione; se è combattuta tra divisioni, ogni generale è a capo di una brigata.

Si ricorda che, se la pedina base rappresenta una brigata, è formata da 2 a 4 reggimenti, se rappresenta un reggimento è formata da 2 a 4 battaglioni o da tre squadroni. A seconda degli scenari, orientando opportunamente la pedina, è possibile creare unità con uno o due reggimenti (o battaglioni, a seconda del tipo di unità base scelta). Le unità d'élite rappresentano suno o due reggimenti o battaglioni a seconda del tipo di unità base scelta.

**Se l'ordine di battaglia prevede che un contingente debba arrivare in ritardo di alcuni turni, deve prelevare ugualmente un cartellino Azioni per determinare lo spostamento iniziale?**

Sì.

**Quale area del campo di battaglia è sotto la responsabilità di un generale?**

Tutta la colonna corrispondente al settore di partenza.

**È possibile trasferire unità assegnate ad un generale ad un altro generale?**

Non a battaglia in corso, ma nella fase di preparazione dello scontro è possibile assegnare unità di un corpo ad un altro corpo, ad esempio di artiglieria. Le unità della riserva assegnate ad un settore, passano automaticamente sotto la guida del comandante che ha la responsabilità del settore, a meno che lo stesso comandante della riserva non guidi personalmente l'azione, in questo caso, le eventuali perdite vanno addebitate al corpo di riserva.

**Come si comportano le unità che attraversano un bosco o un centro abitato?**

Fino a quando si trovano dentro l'area, impiegano una parte del loro fattore di movimento per passare da un punto all'altro (a seconda del tipo di penalizzazione applicata all'unità in questi casi), quando arrivano al confine tra l'area del centro abitato o del bosco e la pianura, possono riprendere la normale velocità di marcia a condizione che abbiano ancora PM a disposizione.

Esempio: una brigata di fanteria di linea francese deve attraversare un centro abitato che occupa un'area di 4 ottagoni (2x2), per arrivare al centro abitato ha impiegato 2 PM, ne utilizza altri 2 per attraversare il primo ottagono del centro abitato e si ferma; al turno successivo impiega altri 2 PM per percorrere il secondo ottagono del centro abitato, quindi può uscire spostandosi di altri 2 punti in pianura. Un centro abitato, un bosco, un ponte vengono attraversati sempre in colonna.

Le pedine lunghe vanno considerate protette da un ostacolo a condizione che almeno metà sia al suo interno.

**Come si devono comportare le unità austriache e russe se il cartellino Azioni prevede una pe-**

**nalizzazione di 3 PM?**

La penalizzazione va considerata come se fosse movimento -2.

**Come ci si deve comportare se la penalizzazione al movimento prevista dal cartellino Azioni non consentirebbe all'unità di attraversare un ostacolo?**

Ci si deve fermare per un turno e poi proseguire alla velocità di 1 PM per turno fino a quando l'area occupata dall'ostacolo non viene superata.

**Se un'unità non ha sufficienti PM, può cambiare formazione o direzione?**

No.

**Il movimento o le azioni del comandante e delle unità della pedina dei servizi impegnano un turno a parte?**

No, vanno inquadrati fra le azioni del reparto.

**Il generale può combattere?**

No, ma, se si trova nell'area di una brigata, ne potenzia il livello di disciplina.

**Le unità che si trovano nella stessa area di un generale devono sottoporsi a test del morale?**

Sì, ma godono di 1 punto in più al valore della disciplina.

**Si può cambiare un comando "Attacca" con "Presidia" e viceversa?**

Sì, ma dev'essere trasmesso dal comandante in capo a quello di reparto direttamente o tramite messaggero.

**L'ordine trasmesso tramite un messaggero va reso noto all'avversario prima della trasmissione al generale interessato?**

No, ma va rivelato una volta che viene recepito dal generale.

**Se c'è la necessità di modificare la turnazione delle attivazioni di più reparti, va inviato un messaggero ad ogni generale interessato?**

No, basta inviare il messaggero al generale con l'ordine di attivazione più basso.

**Se il test per la verifica del recepimento di un ordine inviato dal comandante ad un generale fallisce, può essere inviato un nuovo messaggero?**

Sì, ma fino a quando l'ordine non viene recepito, restano in vigore le disposizioni precedenti.

**Se un cambio d'ordine che riguarda due o più generali viene rifiutato dal destinatario, come devono comportarsi gli altri generali?**

Devono continuare ad eseguire gli ordini precedenti.

**Se un cambio d'ordine che coinvolge più generali viene rifiutato dal destinatario, può essere inviato un messaggero ad un altro generale coinvolto nella modifica dell'assetto strategico?**

No, perché si assume che chi ha rifiutato di eseguire il cambio d'ordine mantenga la disposizione precedente.

**Che succede se un'unità si trova al di fuori del**

**raggio d'influenza del suo comandante di corpo?**

Va considerata fuori comando.

**Se un'unità va fuori comando, si deve fermare?**

No, prosegue nella sua azione, ma se subisce un danno diventa automaticamente disordinata. Per farla rientrare in comando il generale deve avvicinarsi o inviare un messaggero che le ordini di arretrare fino a raggiungere il raggio d'influenza del suo comandante.

**La gestione delle riserve è demandata esclusivamente al comandante?**

Per quelle assegnate a un reparto la gestione è demandata al suo generale, i reparti di riserva non assegnati ad un generale o sotto gli ordini di un generale non impegnato in prima linea sono direttamente gestiti dal comandante in capo.

**Un generale che ha lasciato delle unità nell'area di difesa può farle intervenire a sostegno delle unità delle prime due linee?**

Sì, a condizione che si trovino in comando o che vengano raggiunte da un messaggero. Questa regola non vale per il BOT.

**Negli scenari minori nei quali c'è un solo comandante, come viene gestito il cambio degli ordini?**

Se l'unità è entro il raggio di comando del comandante, si deve effettuare un test per verificare se l'ordine arriva a destinazione, prendendo come riferimento il livello di comando del generale stesso; se è al di fuori del raggio di comando, si deve inviare un messaggero alle unità interessate, in questo caso l'ordine viene automaticamente recepito.

**Se si decide di fare intervenire reparti di riserva (ad esempio, la Guardia o la riserva di cavalleria), si deve cambiare l'ordine di attivazione?**

No perché vengono considerate unità aggregate al corpo che opera nel settore a loro assegnato.

**Se si decide di fare intervenire la riserva di cavalleria o quella della guardia o quella dei granatieri, si devono spostare tutte le pedine che ne fanno parte?**

No, si può decidere di spostarne solo una parte lasciando le altre ancora di riserva.

**L'artiglieria di posizione può essere spostata?**

Sì, di 1 punto a mano, fino a 6 punti al traino.

**I pezzi d'artiglieria da campo possono essere smontati dal traino e sono pronti a sparare subito, quelli di posizione hanno bisogno di un turno per poter tirare; se si devono agganciare i pezzi d'artiglieria al traino per spostarli, cosa succede?**

Si perde sempre un turno

**Se un'unità d'artiglieria viene attaccata, può utilizzare le carte Attacco?**

Sì, ma solo utilizzando i punti difesa del cartellino.

**Le unità d'artiglieria tirano due o tre volte per turno. Cosa succede se, a seguito di un attacco, subiscono un danno?**

Tirano un solo colpo per turno.

**Se un'unità d'artiglieria si trova al confine tra due settori, può tirare a obiettivi di entrambi?**

No, solo a quelli del suo settore.

**Se in una fase di attacco è coinvolte un'unità ridotta (ad esempio, una brigata con due reggimenti), quanti cartellini Attacco deve ricevere?**

Sempre 4, però il fattore di difesa dell'unità diminuisce di 1 o 2 punti a seconda se è formata da uno o due reggimenti o battaglioni.

**La fanteria leggera può concentrare le azioni di disturbo contro lo stesso obiettivo?**

In linea di principio, sì, ma sarebbe poco verosimile perché, in genere, agivano in modo da colpire obiettivi diversi per cercare di procurare il massimo danno.

**Unità di fanteria leggera avversarie possono combattere in azioni di schermaglia tra loro?**

No. Dato il limitato spazio della plancia, unità nemiche potrebbero trovarsi su ottagoni contigui mentre sparano contro altre unità, ma va considerato che agivano in ordine sparso e non erano concentrate in un solo punto. Diverso il discorso, se stanno combattendo allineate nei loro ranghi, in questo caso, possono combattere tra loro come le normali truppe di linea.

**Si può sparare in diagonale?**

Solo la fanteria di linea inglese, la fanteria leggera e la cavalleria leggera di tutte le nazioni.

**I granatieri e la guardia possono aggregarsi a brigate di fanteria di linea?**

Sì, ma continuano a combattere come unità separate.

**Se il test di riordino viene fallito, come si comporta l'unità?**

Va automaticamente in rotta.

**Ci sono unità di cavalleria che possono attaccare unità in quadrato senza subire penalità? I lancieri.**

**Unità costrette ad abbandonare un centro abitato perché centrato due volte dall'artiglieria nemica, sono scosse?**

Sì, ricevono un segnalino Morale.

**In caso di carica della cavalleria del corpo o della di riserva, il BOT può controcaricare?**

Per l'unità di cavalleria del corpo solo se, prelevando un cartellino Azioni del BOT, nella riga "Azione 2<sup>a</sup> linea" c'è al primo posto la carica della cavalleria. Per la riserva si devono muovere le unità di cavalleria previste dalla riga "Riserva".

## INDICE

- |        |                                    |
|--------|------------------------------------|
| Pag. 1 | 1. Organizzazione delle colonne    |
|        | 2. Movimento iniziale sul campo    |
| Pag. 2 | 3. Adattabilità delle pedine       |
|        | 4. L'esploratore                   |
|        | 5. Tenuta delle unità              |
| Pag. 3 | 6. Esempi di movimento sulla mappa |
| Pag. 5 | 7. La battaglia                    |
| Pag. 9 | FAQ                                |



Merde! wargame per uno o due giocatori  
di Sergio Fabra

<https://www.fabra.biz/Merde> - [sergio@fabra.biz](mailto:sergio@fabra.biz)  
Florida (SR) - 2025