

REGOLE ARMATE ALLEATE

COLORI DISTINTIVI ALLEATI INGLES

Le unità alleate degli inglesi si riconoscono per il fondo rosso e la bandiera britannica sul terzo lato.

Un riquadro colorato che funge da sfondo della specializzazione dell'unità permette di distinguere lo Stato:

Portogallo - bianco

Hannover - bianco-giallo

Paesi Bassi - blu-rosso con striscia centrale bianca

Brunswick - blu-giallo

Nassau: blu-arancio

COLORI DISTINTIVI ALLEATI PRUSSIANI

Le unità alleate dei prussiani si riconoscono per il fondo nero e la bandiera prussiana sul terzo lato.

Un riquadro colorato che funge da sfondo della specializzazione dell'unità permette di distinguere lo Stato:

Sassonia - bianco-verde

UNITA' LEGGERE

L'esercito britannico si avvale di alcune unità leggere che impiegò in diversi fronti: Il Royal Sicilian Regiment (RSR), il battaglione Calabrian Free Corp (CFC) e il battaglione Royal Corsican Rangers (RCR)

UNITA' SPECIALI PER WATERLOO

Per la sola battaglia di Waterloo sono previsti due tipi di pedine speciali, le compagnie di tiratori scelti e quelle del Genio che seguono delle regole particolari.

Tiratori scelti

Le pedine rappresentano le unità d'élite che difesero il Castello di Hougoumont e la fattoria La Haye Sainte.

Ogni soldato raffigurato rappresenta una compagnia.

Ecco la loro dislocazione:

3 compagnie del 4° Battaglione chasseur di Nassau dentro il castello

2 compagnie del 2° reggimento delle Guardie inglesi nel frutteto

3 compagnie del 1°, 2° battaglione di fanteria leggera di Hannover e 2 compagnie del 4° battaglione chasseur di Nassau dentro il bosco

3 compagnie del battaglione I di fanteria leggera KGL nel frutteto della fattoria La Haye Sainte

2 compagnie del battaglione I di fanteria leggera KGL negli edifici della fattoria La Haye Sainte

Queste unità hanno solo i valori di tiro, di mischia e di difesa, peraltro, molto alti dal momento che si tratta di unità d'élite. Il combattimento avviene quasi esclusivamente tramite scariche di fucileria. Se una pedina d'élite perde il primo scontro, subisce una riduzione del valore d'attacco di 1 punto, se perde un secondo scontro, perde un cartellino Attacco, se perde il terzo scontro, viene eliminata e si deve girare la pedina in modo da mostrare un numero di soldati inferiore; se vengono eliminate tutte le figure, la pedina va rimossa.

Linea difensiva avanzata

Wellington creò una linea difensiva avanzata che si basava su

quattro capisaldi, da ovest a d'est: il castello di Hougoumont, la fattoria La Haye Sainte, le fattorie Papelotte e La Haye, il castello Ficherfont.

La dislocazione delle unità dei primi due capisaldi è stata descritta nel paragrafo precedente; le fattorie di Papelotte e La Haye sono difese dal 2° e dal 3° reggimento di fanteria di linea di Nassau, il castello di Ficherfont dalle unità di fanteria di linea olandesi 12 e 13.

I due castelli aumentano il valore di difesa delle unità di 3 punti, le fattorie di 1 punto, ma se si realizzano delle fortificazioni davanti alle fattorie, il valore di difesa aumenta di 1 punto.

Unità del Genio

Sia l'esercito francese che quello inglese hanno tre unità del Genio che vanno impiegate esclusivamente in questi casi:

- Genieri francesi devono cercare di danneggiare le fortificazioni della linea di difesa avanzata inglese, devono sceglierne tre su cinque, destinando una unità allo scopo

- Genieri inglesi possono fortificare le fattorie di La Haye Sainte, Papelotte, La Haye e/o riparare gli eventuali danni procurati dai genieri o dall'artiglieria francese; devono sceglierne tre su cinque, destinando una unità allo scopo

Una volta stabilita la destinazione, non è possibile spostare una unità di genieri da un luogo ad un altro, anche se vicino. La scelta va fatta prima dell'inizio della battaglia segnando su un foglietto di carta il luogo di destinazione.

Per danneggiare una fortificazione il giocatore che muove l'unità del genio francese deve pescare una carta del morale, se il risultato è superiore al valore di disciplina dell'unità che sta difendendo il luogo, l'opera dei genieri ha successo, in caso contrario, devono ritentare al turno successivo.

Il giocatore che si difende può tentare di bloccare l'unità di genieri tentando un tiro con le carte Obiettivo e Tiro comprese tra 1 e 3, se fa centro, il geniere subisce un danno, deve esporre il cartellino Danno Attacco -1 e rinunciare all'opera di smantellamento per quel turno. Se viene centrato una seconda volta deve girare il cartellino dal lato Carta Attacco -1 e desistere per due turni consecutivi dal tentativo. Se viene centrato una terza volta, viene eliminato e non può essere sostituito.

Non è possibile alienare il cartellino Danno.

La stessa procedura va seguita dai genieri inglesi per riparare un danno subito: si deve prendere a caso una carta del Morale, se il risultato è uguale o inferiore al valore di disciplina dell'unità che sta difendendo il luogo, la riparazione riesce e il luogo torna all'originale valore di difesa, se è superiore, si deve attendere un turno prima di tentare la riparazione.

Anche in questo caso, il giocatore che muove i francesi può tentare di compiere l'unità del genio inglese attraverso la procedura descritta sopra.

Per costruire delle fortificazioni aggiuntive nelle fattorie, basta la sola presenza di una unità del Genio. Per evidenziare la costruzione della fortificazione si deve collocare un segnalino Fortificazione davanti alla fattoria scelta.

ESERCITI ALLEATI

Ecco l'elenco dei tipi di unità con le sigle che le identificano sulle pedine, l'immagine del reparto, i valori combattimento, il valore in punti.

LEGENDA

L'elenco delle sigle utilizzate nella descrizione dei fattori delle unità con il significato:

VC = valore di comando

AC = area di comando

LV = valore di disciplina

GT = gittata massima

FF = fattore d'attacco nei tiri da lontano

FC = fattore di carica

FM = fattore di mischia

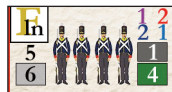
FD = fattore di difesa

PM = punti movimento a disposizione in pianura

Portogallo



Comandante di corpo (Gn)
Livello argento: VC 6 - AC 10 - 25 Pt
Livello bronzo: VC 5 - AC 8 - 20 Pt



Fanteria - Linea (Fln)
LV 6 | GT 1 - FF 1 | FC 2 - FM 1
FD 1 | PM 4 | 10 Pt



Fanteria - Caçadores (Fch)
LV 7 | GT 1 - FF 3 | FC 1 - FM 1
FD 1 | PM 4 | 15 Pt



Cavalleria - Dragoni (Cdr)
LV 6 | GT 1 - FF 0 | FC 2 - FM 1
FD 2 | PM 8 | 12 Pt



Artiglieria - a piedi (Apd)
LV 6 | GT 5 - FF 0 | FC 0 - FM 0
FD 1 | PM 4 | 15 Pt



Artiglieria - a cavallo (Acv)
LV 6 | GT 5 - FF 0 | FC 0 - FM 0
FD 1 | PM 8 | 15 Pt

Hannover



Fanteria - Leggera (Flg)
LV 7 | GT 1 - FF 3 | FC 1 - FM 1
FD 1 | PM 4 | 15 Pt



Fanteria - Jager (Fja)
LV 7 | GT 1 - FF 3 | FC 1 - FM 0
FD 1 | PM 4 | 15 Pt



Fanteria - Linea (Fln)
LV 6 | GT 1 - FF 1 | FC 2 - FM 1
FD 1 | PM 4 | 10 Pt



Fanteria - Landwehr (Flw)
LV 5 | GT 1 - FF 0 | FC 1 - FM 0
FD 0 | PM 4 | 6 Pt



Cavalleria - Ussari (Cus)
LV 6 | GT 1 - FF 0 | FC 2 - FM 1
FD 1 | PM 10 | 12 Pt

Brunswick



Fanteria - Liebe Guard (Glg)
LV 7 | GT 1 - FF 2 | FC 2 - FM 1
FD 2 | PM 4 | 15 Pt



Fanteria - Linea (Fln)
LV 6 | GT 1 - FF 1 | FC 2 - FM 1
FD 1 | PM 4 | 10 Pt



Fanteria - Jager (Fja)
LV 7 | GT 1 - FF 3 | FC 1 - FM 0
FD 1 | PM 4 | 15 Pt



Cavalleria - Ulani (Cuh)
LV 6 | GT 1 - FF 0 | FC 3 - FM 1
FD 1 | PM 10 | 12 Pt



Cavalleria - Ussari (Cus)
LV 6 | GT 1 - FF 0 | FC 2 - FM 1
FD 1 | PM 10 | 12 Pt



Artiglieria - a piedi (Apd)
LV 6 | GT 5 - FF 0 | FC 0 - FM 0
FD 1 | PM 4 | 15 Pt



Artiglieria - a cavallo (Acv)
LV 6 | GT 5 - FF 0 | FC 0 - FM 0
FD 1 | PM 8 | 15 Pt

Nassau



Fanteria - Linea (Fln)
LV 6 | GT 1 - FF 1 | FC 2 - FM 1
FD 1 | PM 4 | 10 Pt



Fanteria - Chasseurs (Fch)
LV 7 | GT 1 - FF 3 | FC 1 - FM 1
FD 1 | PM 4 | 15 Pt

Gran Bretagna



Fanteria - Royal Sicily Regiment (RSR)
LV 7 | GT 1 - FF 3 | FC 1 - FM 1
FD 1 | PM 4 | 15 Pt



Fanteria - Calabrian Free Corps (CFC)
LV 7 | GT 1 - FF 3 | FC 1 - FM 1
FD 1 | PM 4 | 15 Pt



Fanteria - Royal Corsican Rangers (RCR)
LV 7 | GT 1 - FF 3 | FC 1 - FM 1
FD 1 | PM 4 | 15 Pt

Sassonia



Comandante di corpo (Gn)
Livello argento: VC 6 - AC 10 - 25 Pt
Livello bronzo: VC 5 - AC 8 - 20 Pt



Fanteria - Liebe Guard (Glg)
LV 7 | GT 1 - FF 2 | FC 2 - FM 1
FD 2 | PM 4 | 15 Pt



Fanteria - Linea (Fln)
LV 6 | GT 1 - FF 1 | FC 2 - FM 1
FD 1 | PM 4 | 10 Pt



Fanteria - Leggera (Flg)
LV 7 | GT 1 - FF 3 | FC 1 - FM 1
FD 1 | PM 4 | 15 Pt



Cavalleria - Corazzieri (Ccz)
LV 6 | GT 1 - FF 0 | FC 2 - FM 1
FD 2 | PM 8 | 12 Pt



Cavalleria - Dragoni (Cdr)
LV 6 | GT 1 - FF 0 | FC 2 - FM 1
FD 2 | PM 8 | 12 Pt



Cavalleria - Ussari (Cus)
LV 6 | GT 1 - FF 0 | FC 2 - FM 1
FD 1 | PM 10 | 12 Pt



Artiglieria - a piedi (Apd)
LV 6 | GT 5 - FF 0 | FC 0 - FM 0
FD 1 | PM 4 | 15 Pt



Artiglieria - a cavallo (Acv)
LV 6 | GT 5 - FF 0 | FC 0 - FM 0
FD 1 | PM 8 | 15 Pt

Compagnie d'élite inglesi (Waterloo)



Guardia - F. Leggera (Gft)
LV 7 | GT 1 - FF 3 | FC - - FM 1
FD 2 | PM 4 | - Pt



Fanteria - Leggera KGL (Flt)
LV 7 | GT 1 - FF 3 | FC - - FM 1
FD 2 | PM 4 | - Pt



Fanteria - Leggera Hannover (Flt)
LV 7 | GT 1 - FF 3 | FC - - FM 1
FD 2 | PM 4 | - Pt



Fanteria - Leggera Nassau (Flt)
LV 7 | GT 1 - FF 3 | FC - - FM 1
FD 2 | PM 4 | - Pt

Unità del Genio francese e inglese

