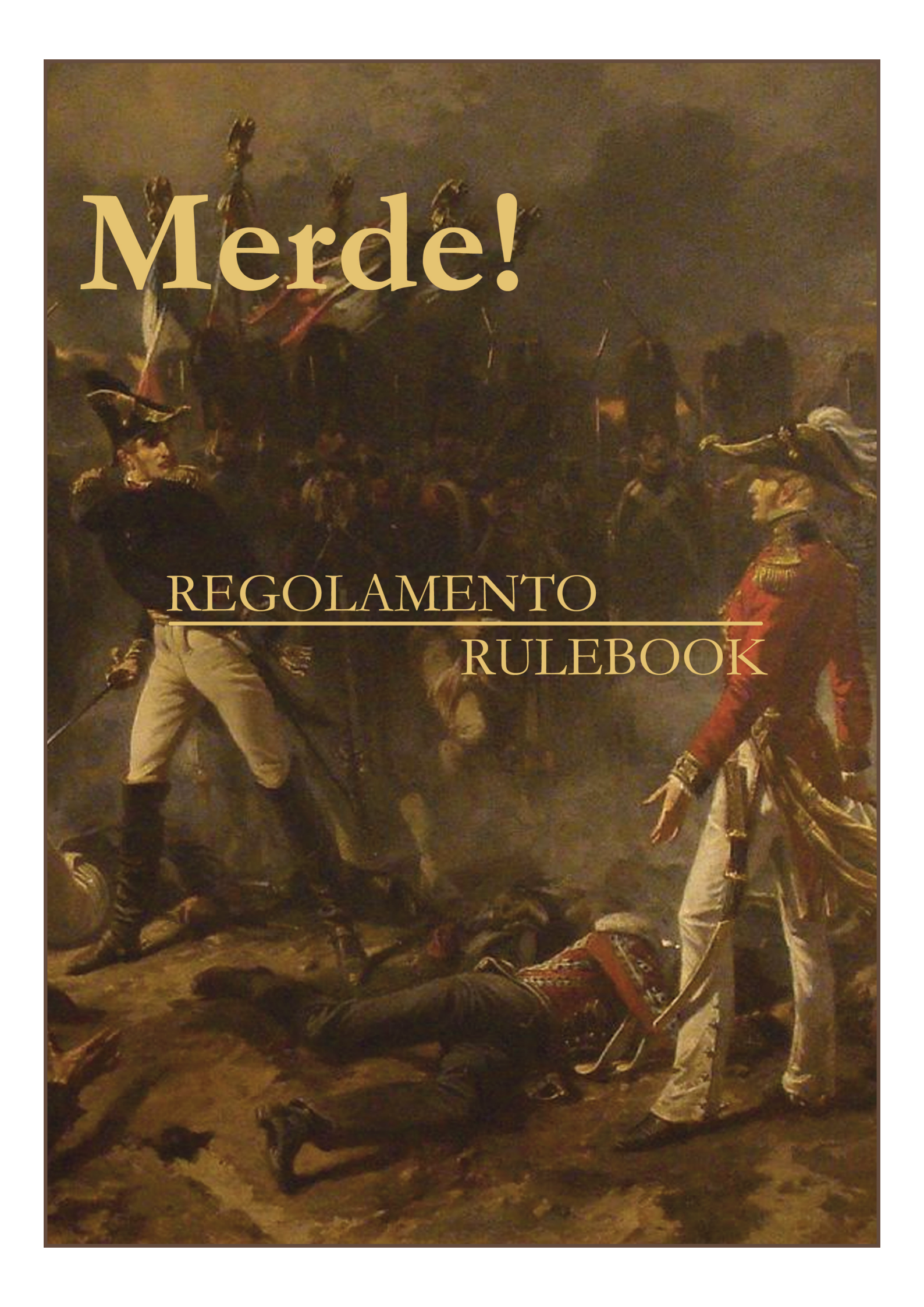


A dramatic painting of a battle scene, likely from the Napoleonic era. In the foreground, a soldier in a dark uniform and bicorne hat stands on the left, looking towards the right. On the right, a soldier in a red uniform and bicorne hat stands with his back to the viewer, looking towards the left. In the center, a soldier lies face down on the ground. The background is filled with smoke and the silhouettes of other soldiers and flags. The overall tone is somber and chaotic.

Merde!

REGOLAMENTO

RULEBOOK

REGOLAMENTO

INTRODUZIONE

Il gioco è ambientato nel periodo napoleonico. E' basato sulla pianificazione della battaglia e sulla distribuzione degli attacchi ad ogni turno di gioco. Grazie alla plancia componibile, i giocatori possono simulare la situazione iniziale di battaglie realmente combattute, proponendo la loro interpretazione strategica, o possono utilizzare gli scenari e gli ordini di battaglia caricati nel sito del gioco ovvero possono creare nuovi scenari ambientati nel periodo delle campagne napoleoniche.

1. OBIETTIVO DEL GIOCO

I giocatori devono cercare di conquistare il maggior numero di bandiere all'avversario, il primo che ne conquista due terzi, vince la battaglia. Un altro modo per vincere lo scontro è catturare il comandante in capo nemico.

2. PRESENTAZIONE DEL MATERIALE



Il campo di battaglia

Il campo di battaglia è costituito da una plancia formata da più sezioni da ritagliare, incollare su supporti spessi e unire fra loro; le misure di ogni sezione sono 45 cm di larghezza per 30 di profondità. E' divisa in 6 settori

ognuno formato da 36 caselle quadrate. Su di esso vanno collocati gli ostacoli (alture, boschi, paesi, villaggi, fattorie, fortezze, corsi d'acqua, ponti, fortificazioni) di varie dimensioni. Si consiglia di incollare sia sulle sezioni del campo di battaglia, sia sugli ostacoli una pellicola trasparente per proteggerli. Per fissare gli ostacoli al campo di battaglia si potrebbe incollare sul verso una striscetta biadesiva.



I boschi e i centri abitati hanno le alette ripiegabili e rialzabili per simulare meglio l'effetto copertura; i bordi esterni dei centri abitati vanno ulteriormente ripiegati in basso e le alette

vanno incollate tra i due lembi; sul bordo esterno delle alette dei boschi va incollata la striscia che ripete lo stesso motivo.



Le pedine

Le pedine vanno ritagliate, piegate lungo i bordi e incollate sopra il lato senza scritte e immagini. Le pedine sono di tre tipi: Comandanti, unità, bandiere.



I segnalini Comandi

Il Comando stabilisce se l'unità o il gruppo di unità ad esso assegnato deve muoversi (e in che ordine deve farlo) o deve stazionare sul posto: il primo tipo è costituito da una freccia con un numero al centro (l'ordine di attivazione), il secondo da una linea orizzontale.



I segnalini Attacco

I segnalini Attacco forniscono un bonus ai fattori d'attacco e di difesa di un reparto, presentano un numero rosso sopra ed uno azzurro sotto, preceduti rispettivamente da due sciabole ed una corazza.



Segnalini Tiro a distanza

Sono costituiti da due distinti segnalini, l'Obiettivo e il Tiro. Il primo ha un solo numero rosso compreso fra 1 e 7, il secondo ha un solo numero nero, anch'esso compreso tra 1 e 7.

RULEBOOK

INTRODUCTION

The game is set in the Napoleonic era. It is based on battle planning and the distribution of attacks during each turn. Thanks to the modular game board, players can simulate the initial setup of real battles, using their own strategic interpretation, or they can use the scenarios and battle orders uploaded on the game site, or finally they can create new scenarios set in the Napoleonic campaign's era.

1. GAME OBJECTIVE

Players must try to capture as many flags as possible from their opponent; the first to capture two-thirds of them wins the battle. Another way to win the battle is to capture the enemy commander-in-chief.

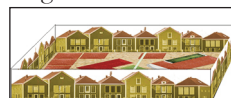
2. CONTENTS OVERVIEW



The battlefield

The battlefield consists of a game board made up of several sections to be cut out, glued onto thick supports and joined together; the measurements of each section are 45 cm wide by 30 cm deep. Each section is divided into 6 sectors each consisting of 36 square zones. Obstacles (hills, forests, villages, farms, fortresses, waterways, bridges and fortifications) of various sizes are placed on it. It is advisable to glue a transparent film on both the battlefield sections and the obstacles to protect them. To fix the obstacles onto the battlefield, a double-sided adhesive strip could be glued on the obstacle's underside.

The woods and settlements have flaps that can be folded and raised to better simulate the covering effect; the outer edges of the settlements should be folded down further and the flaps should be glued between the two edges; on the outer edge of the flaps of the woods the strip repeating the same pattern should be glued.



The woods and settlements have flaps that can be folded and raised to better simulate the covering effect; the outer edges of the settlements should be folded down further and the flaps

should be glued between the two edges; on the outer edge of the flaps of the woods the strip repeating the same pattern should be glued.



The counters

The counters must be cut out, folded along the edges and glued over the side that has no writings and pictures. There are three types of counters: Commanders, combat units and flags.



The command markers

The Command markers determines whether the unit or group of units assigned to it should move (and in what order they should do so) or remain in place. The first type consists of an arrow with a number in the middle (the order of activation), the second shows an horizontal line.



The Attack markers

Attack markers provide a bonus to a unit's attack and defence factors. They have a red number above and a blue number below, respectively flanked by two sabres and an armour plate.



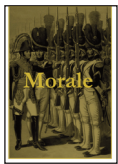
Long range shooting markers

They consist of two separate markers, Target and Fire. The former has a single red number between 1 and 7, the latter has a single black



Segnalino Danni

Viene utilizzato quando l'unità viene colpita per segnalare una ridotta capacità di combattimento, da un lato ha l'indicazione Attacco -1, dall'altro l'indicazione Carta attacco -1.



Carte Morale

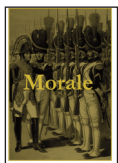
Le carte Morale si utilizzano per verificare la compattezza dell'unità di fronte al nemico; ognuna di esse ha stampato un numero compreso fra 1 e 9. Le carte possono sostituire i dadi per eventuali sorteggi quando richiesto dalle circostanze.

number, also between 1 and 7.



Damage marker

It is used when a unit is hit to represent the reduced combat capability, on one side it reads Attack -1; and on the other Attack Marker -1.



Morale cards

Morale cards are used to check the compactness of the unit in the face of the enemy; each card has a number printed on it between 1 and 9. Cards can be used instead of dice when required by the circumstances.

3. PREPARAZIONE

I giocatori decidono il tipo di battaglia scegliendone una realmente combattuta o scaricando uno scenario dal sito www.fabra.biz/merde/scenari.html ovvero creandone una. Nel primo caso riproducono il campo di battaglia e lo schieramento iniziale dei contingenti che la combatterono. Nel secondo caso, formano il campo di battaglia seguendo le indicazioni della mappa. Nel terzo caso decidono le dimensioni dello scontro assegnando ad ogni esercito un numero prefissato di punti da spendere nella scelta delle unità e stabilendo la conformazione del campo di battaglia.

I giocatori, dopo aver composto la mappa, prelevano le pedine e i generali previsti dagli ordini di battaglia o corrispondenti ai punti a disposizione.

Ad ogni giocatore viene assegnato un numero di segnalini Bandiera corrispondente ai settori del campo di battaglia (3 o 6 o 9) e un numero di segnalini Reparto e Comando corrispondente a quello delle unità scelte.

Dopo aver deciso il piano di battaglia, si dispongono le pedine sui settori della linea di fondo della propria metà campo (linea delle retrovie) con i relativi segnalini Comando davanti o sotto. Se si preferisce, si possono mettere degli schermi per nascondere la disposizione iniziale.

Quando entrambi i giocatori completano il piano di battaglia, ha inizio allo scontro.

4. TURNI DI GIOCO

Un turno è formato da sei fasi che vengono effettuate contemporaneamente dai giocatori:

1. Movimento delle unità
2. Tiro dell'artiglieria
3. Tiro dei reparti
4. Carica
5. Mischia
6. Riordino

5. IL CAMPO DI BATTAGLIA

La plancia è formata da uno a nove sezioni rettangolari, a seconda delle dimensioni della battaglia. Ognuna di esse è ripartita in sei settori riconoscibili dai confini più marcati.

Ogni settore è ulteriormente suddiviso in 36 caselle quadrate (con un fronte di 6 caselle ed una profondità di 6).

Un lato di una casella equivale a circa 250 metri, un turno a circa 15 minuti di battaglia.

Il campo è idealmente suddiviso in 4 o 6 linee a seconda delle sue dimensioni: i settori interni a contatto fra loro formano la prima linea, quelli esterni le retrovie o linea di difesa; se il campo è formato da nove elementi, fra la prima linea e le retrovie c'è una linea intermedia o di avvicinamento al fronte.

I settori vengono automaticamente numerati dalle bandiere-obiettivo che sul retro hanno stampato il numero del settore: ogni bandiera va collocata in un settore diverso delle retrovie a partire dalla sinistra della propria metà campo.

Sulla plancia, che rappresenta la pianura, vanno collocati gli ostacoli naturali (alture, boschi, corsi d'acqua) e le costruzioni (centri abitati, ponti, fortificazioni). Gli ostacoli possono occupare lo spazio di una o più caselle e sono componibili fra loro, quindi si può creare una foresta che occupa più caselle, centri abitati più o meno grandi, fiumi, aree collinari.

3. PREPARATION

Players decide the type of battle by choosing one that has actually been fought or by downloading a scenario from the site www.fabra.biz/merde/scenari.html or they can create a new one.

In the first case, they reproduce the battlefield and the initial deployment of the contingents fighting it. In the second case, they shape the battlefield following the instructions on the map. In the third case, they decide on the size of the battle by assigning each army a set number of points necessary to acquire units and then they determine the layout of the battlefield.

The players, after composing the map, take the counters and generals provided by the orders of battle or corresponding to the points at their disposal.

Each player is assigned a number of Flag counters corresponding to the sectors of the battlefield (3, 6 or 9) and a number of Divisions and Command counters corresponding to the number of units chosen.

After having established the battle plan, you place the counters on the back line sectors of your half of the field (rear-guard line) with their Command counters in front or below. If you prefer, screens can be placed to hide the initial arrangement.

When both players complete the battle plan, the clash begins.

4. GAME TURNS

Each turn consists of six steps that are carried out simultaneously by the players:

1. Units movement
2. Artillery fire
3. Units firing
4. Charge
5. Melee
6. Regrouping

5. THE BATTLEFIELD

The game board consists of one to nine rectangular sections, depending on the size of the battle. Each of them is divided into six sectors recognizable by the more pronounced boundaries. Each sector is further divided into 36 square zones (with a front of 6 squares and a depth of 6). Each side of a square zone is equivalent to about 250 meters, one turn represents 15 minutes of battle. The field is ideally divided into 4 or 6 lines depending on its size: the inner sectors in contact with each other form the front line, the outer sectors the rear-guard or defensive line; if the field consists of nine elements, between the front line and the rear lines there is an intermediate or approach line to the front.

Sectors are automatically numbered by the objective flags that have the sector number printed on the back: each flag is to be placed in a different sector of the rear-guard starting from the left of one's own half of the field.

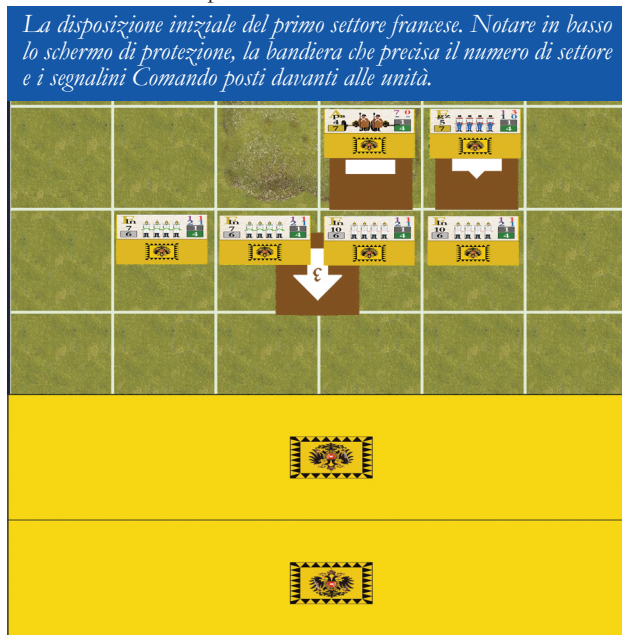
Natural obstacles (hills, forests, waterways) and constructions (settlements, bridges, fortifications) should be placed on the game board, which represents clear terrain. Obstacles can occupy the space of one or more squares and are modular with each other, so you can create a forest that occupies several squares, larger or smaller settlements, rivers and hilly areas.



Una volta determinata la disposizione degli elementi, i giocatori devono individuare un numero di caselle della seconda linea corrispondente a quello delle bandiere dello Stato che costituiscono l'obiettivo dell'armata nemica; sarebbe consigliabile collocarle su alture, villaggi, boschi da conquistare.

6. IL PIANO DELLA BATTAGLIA

Ogni giocatore all'inizio del gioco deve decidere il Piano della battaglia collocando nella sezione delle retrovie le pedine e i comandi ad esse assegnati. Se il comando è dato a un raggruppamento formato da due o più reggimenti, il segnalino Comando va posto davanti alla pedina o al gruppo di pedine. Se si vuole, si può nascondere il numero di unità e la disposizione iniziale delle unità collocando uno schermo davanti ai settori delle retrovie. Con la scatola base viene fornito un possibile schermo a forma di piramide da stampare e assemblare: quando ha inizio la battaglia, lo schermo va tolto. Se si combatte con le regole della nebbia di guerra, i le pedine vanno preventivamente girate mostrando la faccia con la bandiera; se, invece, si preferisce non utilizzare la nebbia di guerra, le pedine vanno girate in modo che l'avversario veda di che unità si tratta. Sia nel primo caso che nell'altro i segnalini Comando devono restare sempre davanti o sotto alle unità.



7. LE PEDINE



Le pedine hanno tre facce, su due di esse sono disegnati al centro uno o più soldati a piedi o a cavallo o muniti di cannoni, a sinistra e a destra le caratteristiche dell'unità; sul terzo lato, la bandiera del Paese.

Anche i comandanti sono rappresentati da una pedina simile a quella delle unità, ma più piccola con a destra le loro caratteristiche e sul retro la bandiera. Possono rappresentare il comandante in capo o un generale al comando di un reparto.



Le pedine delle bandiere-obiettivo hanno stampata su un lato la bandiera dello Stato e su un altro il numero di settore dove vanno collocate, vanno utilizzate come obiettivi da conquistare.

8. CARATTERISTICHE DELLE UNITÀ

Le pedine che raffigurano soldati sono definite unità, ognuna di esse può rappresentare:



un battaglione di fanteria raffigurato da soldati a piedi

Once the placement has been determined, players must locate a number of squares in the second line corresponding to the number of state flags that constitute the enemy army's target; it would be advisable to place the flags on obstacles to be conquered: high ground, bridges, villages and fortifications.

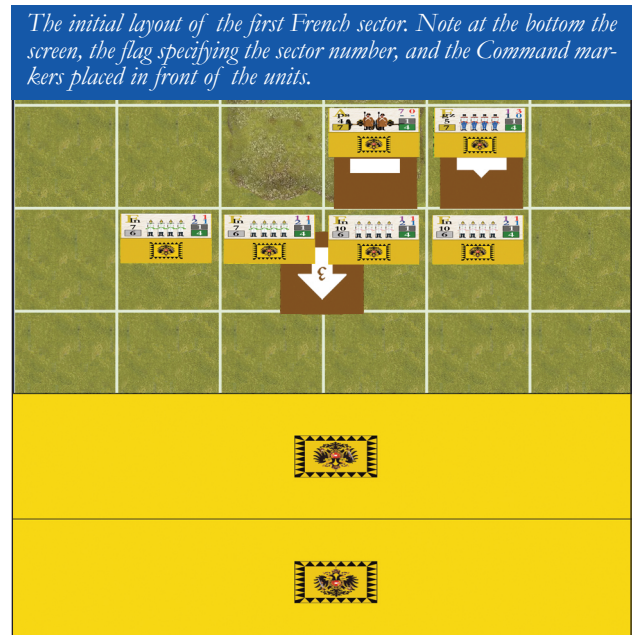


6. THE BATTLE PLAN

Each player at the beginning of the game must decide the Battle Plan by placing the counters and commands assigned to them in the rear. If the command is issued to a grouping consisting of two or more regiments, the Command marker must be placed in front of the counter or group of counters. If you wish, you can hide the number of units and their initial arrangement by placing a screen in front of the rearguard line. The basic box comes with a pyramid-shaped screen to be printed and assembled: when the battle begins, the screen must be removed.

If fighting with fog-of-war rules, the counters should be turned over beforehand showing the face with the flag; if, on the other hand, you prefer not to use fog-of-war, the counters should be turned over so that the opponent sees what unit it is.

In both the cases, Command markers must always remain in front of or below the units counters



7. THE COUNTERS



Counters have three sides, on two of them you'll find in the middle, one or more soldiers on foot or on horseback, or armed with cannons, on the left and right the characteristics of the unit; on the third side, the flag of the country. Commanders are also represented by a token similar to that of units, but smaller with their characteristics on the right and the flag on the back. They may represent the commander-in-chief or a general commanding a corps.



The objective flag counters have printed on one side the state flag and on another the sector number where they are to be placed; they are to be used as objectives to be conquered.

5. FEATURES OF THE UNITS

Counters depicting soldiers are called units, each of which can represent:



an infantry battalion depicted by foot soldiers



mezzo reggimento di cavalleria raffigurato da soldati a cavallo



una batteria d'artiglieria raffigurata da soldati con cannoni

Due unità formano un reggimento.

In genere, quelle che formano un reggimento si muovono insieme, ma in determinati casi, come, ad esempio, per i reggimenti di fanteria leggera, possono scindersi per condurre azioni autonome.



I battaglioni francesi erano formati da 4 compagnie di fucilieri, 1 di granatieri ed 1 di voltigeur, tiratori scelti che, prima che i reparti si scontrassero con quelli nemici, uscivano dai ranghi e effettuavano delle azioni di disturbo, disponendosi in ordine sparso e nascondendosi per sparare contro obiettivi precisi; per simulare questa tattica, nel gioco si utilizzano le pedine Voltigeur (a sinistra).

In determinati scenari centri abitati e fortezze potrebbero essere presidiati da tiratori scelti distaccati. Sono rappresentati da pedine come quelle dei voltigeur, ma con uno o più soldati, ognuno di essi raffigura una compagnia. Nella pedina ci sono i valori di tiro, mischia e difesa, sono unità d'élite.



Ogni soldato raffigurato è una compagnia, termine che non corrisponde alla reale divisione amministrativa dell'epoca; nel gioco quattro compagnie di fanteria formano un

battaglione, quattro di cavalleria uno squadrone, due d'artiglieria una batteria. Anche in questo caso, la definizione adottata non corrisponde esattamente alla reale divisione storica dei contingenti citati.

Se l'unità subisce delle perdite, si deve girare la pedina in modo da mostrare la faccia con la metà dei soldati.

L'unità integra ha una forza di 2 punti, dimezzata di 1 punto; un reggimento intero ha una forza di 4 punti che va scendendo progressivamente di un quarto ad ogni perdita subita dal reparto.

Gli altri elementi della pedina sono a sinistra, dall'alto:

l'arma e la specializzazione dell'unità

il numero del reggimento di appartenenza

il livello dell'unità, cioè il grado di esperienza e freddezza di fronte al nemico, oro con il numero 7 le unità d'élite (le più esperte), argento con il numero 6 quelle di linea, bronzo con il numero 5 le milizie (le meno esperte)

A destra ci sono i fattori di combattimento e movimento:

nella linea superiore i fattori per i tiri da lontano con i fucili o i cannoni costituiti dalla gittata di colore viola e dall'abilità di tiro di colore rosso

nella linea centrale i fattori per gli scontri all'arma bianca, il primo è quello della carica di colore blu, il secondo della mischia di colore azzurro

nella terza linea il valore di difesa dell'unità su fondo grigio

nella quarta linea il fattore di movimento su fondo verde.

Sul retro la bandiera dello Stato



9. CARATTERISTICHE DEI COMANDANTI



Le pedine dei comandanti sono di due tipi: il comandante in capo e i generali che comandano un corpo d'armata.

Hanno caratteristiche simili, a sinistra, dall'alto:

la sigla del comandante (Cic per il comandante in capo, Gn per quello che comanda un corpo) e il corpo ai suoi ordini

il valore di comando su fondo oro o argento o bronzo (da 5 a 7)

l'area di comando, cioè la distanza in caselle fino alla quale può arrivare un loro ordine, su fondo verde

A destra l'immagine del comandante

L'altro lato ha gli stessi elementi, ma con un livello ed un'area



half cavalry regiment depicted by soldiers on horseback



an artillery battery depicted by soldiers with cannons

Two units form a regiment.

Generally regiments move together but in some cases, such as the light infantry regiments, they can split up to conduct different actions autonomously.



The French battalions consisted of 4 companies of riflemen, 1 company of grenadiers, and 1 company of Voltigeurs, sharpshooters who, before the units clashed with enemy units, would break out of the ranks and carry out disruptive actions, arranging themselves in a scattered order and hiding to fire at specific targets; to simulate this tactic, Voltigeur tokens are used in the game (on the left).

In certain scenarios, population centers and fortresses could be manned by detached sharpshooters. They are represented by pawns like those of the voltigeurs, but with one or more soldiers, each of them representing a company. On the pawn there are only shooting, melee and defense values, they are elite units.



Each soldier depicted is a company, a term that does not correspond to the real administrative division of the time; in the game four infantry companies form a battalion, four cavalry companies a squadron, and two

artillery companies a battery. Again, the definition adopted does not correspond exactly to the real historical division of the quoted contingents.

If the unit suffers losses, the counter must be turned so that the face with half the soldiers is shown.



The intact unit has a strength of 2 points, halved by 1 point; an intact regiment has a strength of 4 points, which goes down progressively by a quarter with each loss suffered by the unit.

Other elements of the counter are on the left, from above:

the weapon and specialization of the unit

the number of the regiment to which it belongs

the level of the unit, that is, the degree of experience and steadiness in the face of the enemy, gold and the number 7 distinguishes the elite units (the most experienced), silver with the number 6 the line units, bronze with the number 5 the militia (the least experienced)

On the right you'll find the stats for combat and movement: in the upper line the stats for shots from a distance with rifles or cannons, the range in purple and the shooting skill in red. in the middle line the factors for melee clashes, the first being charge in blue, the second being melee in light blue.

in the third line the defence value of the unit on a gray background

in the fourth line the movement factor on a green background.

On the backside the state flag

9. FEATURES OF THE COMMANDERS



There are two kind of counters that represent commanders: the commander-in-chief and generals commanding an army corps.

They have similar characteristics, starting on the left from above:

Role of the commander (Cic for the commander-in-chief, Gn for the one commanding a corps) and the corps under his orders.

the command value on a gold, silver or bronze background (from 5 to 7)

the command area, i.e., the distance in squares up to which one of their orders can reach, on a green background.

di comando più bassi.
Sul retro la bandiera dello Stato

10. CATENA DI COMANDO

Le unità combattenti hanno la necessità di rimanere sempre coese e pronte ad eseguire gli ordini dei loro comandanti. Per far sì che questo meccanismo funzioni, devono essere "in ordine", devono cioè essere sempre raggiungibili nel più breve tempo possibile da un eventuale comando del loro generale di corpo.

A loro volta, i comandanti di corpo devono mantenere il contatto tra il comandante in capo e le unità ai loro ordini in modo da trasmettere loro eventuali modifiche al piano della battaglia adeguandolo a nuove linee strategiche rese necessarie dallo svolgimento dello scontro.

Questo filo ideale tra comandante in capo, generali di corpo e truppe prende il nome di catena di comando.

L'area di comando dipende dall'efficienza degli ufficiali, dal rispetto e dalla fiducia che suscitano nei loro sottoposti, dalla disciplina da loro impartita alle truppe, in una parola dal carisma dei comandanti.

Nel gioco il carisma ha una diretta ripercussione su due aspetti di fondamentale importanza:

1. la distanza alla quale un ordine può essere trasmesso ed eseguito
2. la prontezza con la quale un reggimento in disordine può tornare efficiente e determinato.

Il carisma è strettamente connesso al valore di comando che si traduce in una scala di livelli. Nel gioco il livello è reso evidente dal colore di fondo del riquadro sotto il numero di corpo nella pedina dei comandanti e dal valore di comando (VC) stampato sopra:

Oro - 1° livello, VC 7

Argento - 2° livello, VC 6

Bronzo - 3° livello, VC 5

Il comandante in capo può essere di 1° o 2° livello, un comandante di corpo di 2° o di 3°.

Sul retro delle pedine si trova la bandiera dello Stato sul suo colore di fondo. Il carisma entra in gioco quando si rende necessario riorganizzare unità in disordine in modo che possano tornare a combattere al massimo dell'efficienza possibile.

L'ultimo riquadro, con il fondo verde, riporta la distanza dell'area di comando del comandante che può essere di 12 o 10 caselle per quello a capo dell'armata o di 10 o 8 caselle per quello di reparto.

La distanza tra il comandante in capo e quelli di reparto consente di trasmettere più rapidamente un ordine; quella tra i comandanti di corpo e le unità ai loro ordini permette di mantenere la coesione di queste ultime: unità fuori comando diventano automaticamente in disordine, si fermano e sono costrette a esporre un cartellino *Danno Attacco -1* che riduce la loro efficienza in attacco.

11. ORGANIZZAZIONE DELL'ARMATA

Per consentire di disputare delle battaglie di ampie dimensioni senza riempire la plancia di gioco di pedine, si è deciso di adottare questo tipo di organizzazione dei contingenti:

Due unità formano un reggimento.

Due reggimenti formano una brigata.

Due brigate formano una divisione alla quale può essere associata un'unità d'artiglieria (artiglieria divisionale).

Due o tre divisioni di fanteria alle quali possono essere associate una divisione di cavalleria ed una compagnia d'artiglieria (riserva d'artiglieria) formano un corpo.

Non si possono formare reggimenti, brigate o divisioni con armi miste, tranne che non si associ una o compagnia d'artiglieria ad una divisione; invece, un corpo può essere formato da divisioni delle tre armi.

L'insieme di tutte le unità costituisce l'armata agli ordini del comandante in capo, divisa in più corpi ognuno comandato da un generale.

Si può costituire una riserva di cavalleria e/o della guardia, anch'esse comandate da un generale.

On the right there is the image of the commander
The other side has the same elements, but with a lower level and command area.

On the back is the state flag

10. CHAIN OF COMMAND

Fighting units need to remain cohesive and ready to execute their commanders' orders at all times. For this mechanism to work, they must be "in order," that is, they must always be reachable in the shortest possible time from any command of their corps general.

In turn, corps commanders must maintain contact between the commander-in-chief and the units under their orders to convey to them any changes to the battle plan by adjusting the strategy as required by the course of the encounter.

This imaginary thread between commander-in-chief, corps generals and troops is called the chain of command.

The area of command depends on the efficiency of the officers, the respect and trust they engender in their subordinates, the discipline they impart to the troops, in other words, the charisma of the commanders.

In the game, charisma has a direct bearing on two fundamentally important aspects:

1. the distance at which an order can be transmitted and executed
2. the readiness with which a regiment in disarray can become efficient and determined again.

Charisma is closely related to command value, which translates into a scale of levels. In the game, the level is made evident by the background color of the box below the corps number in the commanders' counter and the command value (VC) printed above it:

Gold - 1st level, VC 7

Silver - 2nd level, VC 6

Bronze - 3rd level, VC 5

The commander-in-chief may be a 1st or 2nd level, the corps commander a 2nd or 3rd level.

On the back of the counters there is the state flag. Charisma comes into play when it is necessary to reorganize units in disarray so that they can return to combat at the highest possible efficiency.

The last box, with the green background, shows the size of the commander's command area, which can be 12 or 10 squares for the one in charge of the army or from 10 to 18 squares for the one in charge of the corps.

The distance between the commander-in-chief and corps commanders allows an order to be transmitted more quickly; the distance between corps commanders and the units under their orders allows them to maintain their cohesion: out-of-command units automatically become disordered, stop, and are forced to display a -1 Damage Attack tag, which reduces their attack efficiency.

11. ARMY ORGANISATION

In order to allow for large battles without filling the game board with counters, it was decided to adopt this type of contingent organisation:

Two units form a regiment.

Two regiments form a brigade.

Two brigades form a division and an artillery unit can be assigned to it (divisional artillery).

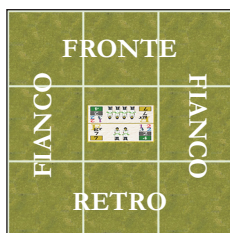
Two or three infantry divisions form an army corps, to which a cavalry division and an artillery company (artillery reserve) may be assigned.

No regiments, brigades or divisions with mixed arms may be formed except for an artillery company assigned to a division; instead, an army corps may be formed from divisions of the three arms.

The combination of all units constitutes the army under the orders of the commander-in-chief, divided into several corps each commanded by a general.

A cavalry and/or guard reserve may be formed, also commanded by a general.

12. ZONA DI CONTROLLO E FRONTE



Ci sono due aree sotto il controllo del reggimento: la zona di controllo (ZDC o, in inglese, ZOC) e il settore. La prima è costituita dalle caselle intorno a quella che occupa il reggimento, se un nemico entra nella sua ZDC, viene automaticamente attaccato o, se è in rotta, eliminato; la seconda è costituita dall'intero settore nel quale si trova il reggimento; la sua

reazione dipende dal tipo di ordine che ha, se è di presidio dell'area o di movimento, deve attaccare il nemico, se è di rimanere di riserva, deve attendere l'ordine del comandante da cui dipende direttamente per attaccare.

L'area intorno all'unità prende nomi diversi :

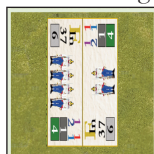
fronte la direzione verso cui è rivolta la faccia con i soldati

fianco le caselle ai due lati della faccia con i soldati

retro la direzione opposta a quella della faccia con i soldati
La direzione da cui proviene un attacco verso l'unità ha delle implicazioni sulla sua resa in battaglia.

13. FORMAZIONI

Le unità possono disporsi sul terreno in modo diverso con dirette conseguenze sul movimento e sul combattimento:



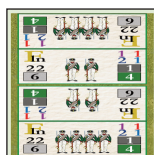
in colonna di marcia o di compagnia le unità sono disposte in modo che il lato più stretto della pedina sia rivolto verso il fronte di marcia e che il lato con la bandiera sia sotto, le unità possono procedere affiancate nella stessa casella



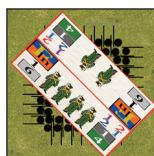
in colonna d'attacco o di divisione (solo la fanteria francese, quella russa dal 1807, quella prussiana dal 1813), le unità del reggimento sono disposte una dietro l'altra con il fronte verso il nemico, viene utilizzata solo per le cariche



in linea le unità sono fianco a fianco su due caselle contigue



in quadrato (solo la fanteria), le unità si dispongono schiena contro schiena nella stessa casella con due fronti diversi per fronteggiare la carica della cavalleria nemica: quella austriaca preferiva ammassare i soldati ponendo le unità in colonna di divisione con compiti esclusivamente difensivi.



Se a disporsi in quadrato è un battaglione, la pedina va collocata sopra il segnalino Battaglione in quadrato rappresentata da un anello di soldati con i fucili spianati stilizzati disposti sui quattro lati a simulare questo tipo di formazione



in ordine aperto o sparso (solo la fanteria e la cavalleria leggera), le unità si scindono per attaccare obiettivi diversi o lo stesso obiettivo da caselle diverse



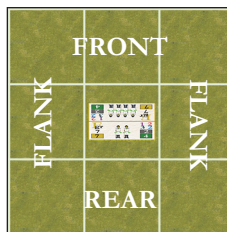
al traino riguarda esclusivamente gli spostamenti dell'artiglieria quando viene trainata dai cavalli e si evidenzia mettendo la pedina come nella colonna di compagnia.
La diversa formazione ha un'influenza diretta sul movimento, sulla difesa e sull'attacco.

14. MOVIMENTO DELLE UNITA'

Su una casella possono trovare posto una pedina o un reggimento disposto in colonna o in quadrato; un generale può occasionalmente associarsi ad un reggimento nella stessa casella.

Lo spostamento viene misurato in caselle o punti movimento (PM) e può andare in tutte le direzioni, può anche essere

12.ZONE OF CONTROL AND FRONT LINES



There are two areas under the control of the regiment: the zone of control (ZOC) and the sector.

The first is made up of the squares around the one the regiment occupies, if an enemy enters its ZOC, it's automatically attacked or, if it is en route, eliminated; the second is made

up of the entire sector in which the regiment is located; its reaction depends on the type of order it has, if it is to garrison the area or move, if it must attack the enemy, if it is to remain in reserve or if it must wait for the order of the commander on whom it directly depends to attack.

The area around the unit takes different names :

front the direction the face with the soldiers is facing

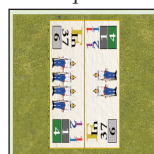
side the squares on either side of the face with the soldiers

rear the opposite direction of the face with the soldiers

The direction from which an attack comes towards the unit has implications on its performance in battle.

13. FORMATIONS

Units can be arranged differently on the battlefield with direct consequences on movement and combat:



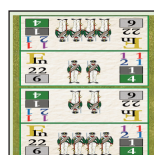
in a march or company column the units are arranged so that the narrower side of the counter faces the front of the march and the side with the flag is below, the units may proceed side by side in the same square



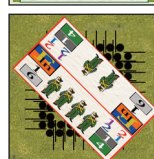
in an attack or divisional column (French infantry only, Russian infantry since 1807, Prussian infantry since 1813), the units of the regiment are arranged one behind the other with the front facing the enemy, it is only used when charging.



in line the units are side by side on two adjoining squares



in square (infantry only), the units are arranged back to back in the same square ready to face the charge of the enemy cavalry on two fronts: the Austrian preferred to mass the soldiers by placing the units in divisional columns with exclusively defensive tasks



If a battalion is arranged in a square, the counter must be placed above the Battalion in square marker represented by a ring of stylized soldiers with rifles leveled arranged on the four sides to simulate this type of formation



in open or scattered order (infantry and light cavalry only), the units split up to attack different targets or the same target from different squares



towing only concerns the movement of artillery when it is drawn by horses and is evidenced by placing the counter as in the company column.

The different formation has a direct influence on movement, defence and attack.

14. UNITS MOVEMENT

A counter or a regiment may be placed in a column or square formation on a square; a general may occasionally join a regiment in the same square.

Movement is measured in squares or movement points (MPs) and may go in all directions, it may also be mixed, e.g. partly in front, then to the side

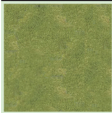
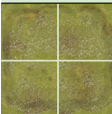
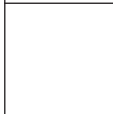
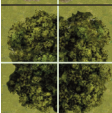
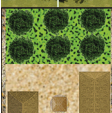
misto, ad esempio, in parte di fronte, poi di fianco o in diagonale.

Le unità hanno una diversa capacità di movimento a seconda del tipo d'arma, nella tabella che segue sono riportati i valori di spostamento massimo dei diversi tipi di unità quando si spostano in pianura:

Unità'	a mano	traino	colonna	linea	aperto
Artiglieria di posizione	1	4	-	-	-
Artiglieria a piedi	1	4	-	-	-
Artiglieria a cavallo	1	8	-	-	-
Fanteria di linea	-	-	4	3	-
Granatieri	-	-	4	3	-
Fanteria leggera	-	-	4	3	4
Cavalleria di linea	-	-	8	6	-
Cavalleria leggera	-	-	10	8	10

L'unità o il reggimento possono spostarsi di un numero di caselle inferiore a quello massimo a seconda delle necessità del momento.

Il movimento delle pedine viene influenzato dal tipo di terreno:

		Pianura per percorrere una casella si utilizza un PM. Nessuna penalizzazione in attacco
		Altura costa due PM per salire, nessuno per scendere, 1 PM le unità leggere. Nessuna penalizzazione in attacco
		Bosco, Centro abitato, Fattoria, Fortezza una casella impegna metà del valore di movimento, 1 PM la fanteria leggera. Movimento in colonna o ordine sparso. 1° livello di disordine quando si esce per un turno
		Fiume è intransitabile, tranne che su un Ponte che va percorso in colonna di marcia con il 1° livello di disordine per un turno

Unità di linea e a cavallo dentro un bosco o un centro abitato hanno una penalizzazione di 1 punto ai fattori di tiro e attacco. Invece, tutte le unità d'élite di fanteria possono sparare e combattere in mischia senza penalizzazioni.

Un reggimento di linea in fase di manovra costretto ad attraversare un reparto amico, si disordina e lo disordina per un turno; se il reggimento è in rotta, resta in disordine, ma l'unità attraversata si riorganizza al turno successivo.

L'interpenetrazione tra unità di fanteria o cavalleria leggera che si muovono in ordine sparso e altri reparti non comporta conseguenze sull'allineamento delle unità amiche. Se un reggimento è costretto ad entrare nella ZDC di un reparto nemico, deve combattere o arrendersi automaticamente, uscendo dal gioco.

Gli ostacoli hanno un'influenza anche sul combattimento che si traduce in una maggiore o ridotta capacità di difesa o di attacco delle unità.

15. CAMBI DI DIREZIONE E FORMAZIONE

I cambi di fronte, cioè la direzione verso la quale la faccia con i soldati è rivolta, e i cambi di formazione, cioè la disposizione

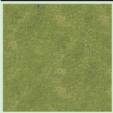
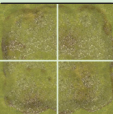
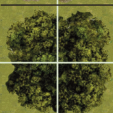
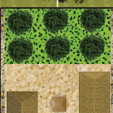
or diagonalmente.

Units have a different movement capacity depending on the type of weapon; the table on the next page shows the maximum movement values of the different types of units when moving on clear terrain:

Units	By hand	Towed	Column	Line	Open
Heavy artillery	1	4	-	-	-
Foot artillery	1	4	-	-	-
Horse artillery	1	8	-	-	-
Line infantry	-	-	4	3	-
Grenadiers	-	-	4	3	-
Light infantry	-	-	4	3	4
Line/heavy cavalry	-	-	8	6	-
Light cavalry	-	-	10	8	10

The unit or regiment may move less than the maximum number of squares as required.

The movement of counters is influenced by the type of terrain:

		Clear terrain crossing one square consumes one MP. No attack penalty
		Hill climbing it costs 2 MPs, going down none, 1 MP for light units. No attack penalty
		Forest, town, farm, fortress, one square requires half the movement value, 1 MP for light infantry. Movement in column or scattered order. 1st level of disorder for a turn when leaving it
		River cannot be crossed, except on a Bridge that must be crossed by a marching column with the 1st level of disorder for one turn.

Line and mounted units inside a forest or a built-up area have a 1 point penalty to the shooting and attack factors. Instead, all elite infantry units can shoot and fight in melee without penalty.

Line and mounted units that are forced to be stationed inside a forest or settlement cannot fight. Light infantry units, on the other hand, can use the protection of trees or houses to fight.

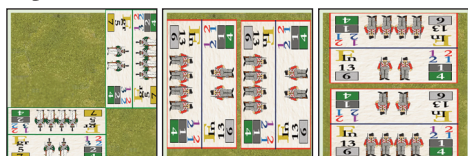
A maneuvering line regiment forced to cross a friendly unit disrupts it for one turn; if the regiment is routed, it remains in disarray, but the crossed unit reorganises on the next turn. Interpenetration between infantry or light cavalry units moving in disarray and other units does not affect the alignment of friendly units. If a regiment is forced into the ZOC of an enemy unit, it must fight or surrender automatically, exiting the game.

Obstacles also have an influence on combat, resulting in a greater or lesser defensive or offensive capability of units.

15. CHANGES OF DIRECTION AND FORMATION

Changes of front, i.e. the direction in which the soldiers face, and changes of formation, i.e. the disposition of the soldiers on the battlefield, have a cost in terms of movement points.

dei soldati sul campo di battaglia, hanno un costo in termini di punti movimento.



A sinistra: cambio di direzione
Accanto: cambio di formazione da colonna a quadrato

Le unità francesi sono le più rapide sia nel cambio di direzione che nel cambio di formazione, le unità austriache e russe sono le più lente.

Ecco una tabella riassuntiva:

Unità		Cambio fronte			Cambio form.		
Stato	Tipo	Col.	Lin.	Aper	Col-Lin	CC-CD	Quad
Francia	F. Lin	1 PM	2 PM	no	1 PM	0 PM	1 PM
	F. Leg	1 PM	2 PM	0	1 PM	0 PM	1 PM
	C. pes	2 PM	3 PM	no	2 PM	0 PM	no
	C. leg	2 PM	3 PM	0	2 PM	0 PM	no
	F. Lin	2 PM	3 PM	no	2 PM	0 PM	2 PM
Prussia Gran Bretagn	F. Leg	1 PM	2 PM	0	2 PM	0 PM	2 PM
	C. pes	3 PM	4 PM	no	3 PM	0 PM	no
	C. leg	2 PM	3 PM	0	2 PM	0 PM	no
	F. Lin	3 PM	4 PM	no	3 PM	0 PM	4 PM
Austria	F. Leg	2 PM	3 PM	0	2 PM	0 PM	2 PM
Russia	C. pes	4 PM	5 PM	no	3 PM	0 PM	no
	C. leg	3 PM	4 PM	0	2 PM	0 PM	no

CC = colonna compagnia - CD = colonna divisione

16. LINEA DI VISTA

Le unità con comando di movimento hanno l'ordine di attaccare quelle nemiche non appena entrano nel loro campo visivo che dev'essere libero da ostacoli.

Anche se, in teoria, unità in pianura dovrebbero avere la linea di vista sgombra, eventuali avvallamenti, siepi, saliscendi possono occultare parzialmente o totalmente unità molto lontane. Nel gioco, in pianura è possibile scorgere unità a distanza di 5 caselle, se ci si trova su un'altura, fino a 7 caselle. Gli ostacoli occultano eventuali unità che si trovano al di là di essi, anche se ci si trova su un'altura. Per simulare l'occultamento delle unità, si deve rivolgere il lato della pedina con la bandiera verso l'avversario.



17. CONDIZIONI ATMOSFERICHE

Per poter vedere bene da lontano, la giornata dev'essere serena, mentre è più difficile farlo in giornate piovose o, peggio, nebbiose. Inoltre, la presenza di pioggia rende il terreno pesante con ripercussioni sul movimento e sui tiri da lontano. Per determinare le condizioni atmosferiche si utilizzano le carte del Morale (capitolo 33); dopo averle mescolate, se ne pesca una e si consulta la seguente tabella:

VOCE	RISULTATO DEL SORTEGGIO		
Carta	4-9	2-3	1
Tempo	sereno	piovoso	nebbioso
Vista	5/7*	3/5*	1
	* in pianura/da un'altura		



On the left: change of direction
Next: change of formation from column to square

The French units are the fastest in changing both direction and formation, the Austrian and Russian units are the slowest.

Here is a summary table:

Units		Changing direction			Changing formation		
Nation	Type	col.	line	open	col-lin	cc-dc	square
France	Ln Inf	1 PM	2 PM	no	1 PM	0 PM	1 PM
	Lg Inf	1 PM	2 PM	0	1 PM	0 PM	1 PM
	Hv Cv	2 PM	3 PM	no	2 PM	0 PM	no
	Lg Cv	2 PM	3 PM	0	2 PM	0 PM	no
	Ln Inf	2 PM	3 PM	no	2 PM	0 PM	2 PM
Prussia- Great Britain	Lg Inf	1 PM	2 PM	0	2 PM	0 PM	2 PM
	Hv Cv	3 PM	4 PM	no	3 PM	0 PM	no
	Lg Cv	2 PM	3 PM	0	2 PM	0 PM	no
	Ln Inf	3 PM	4 PM	no	3 PM	0 PM	4 PM
Austria	Lg Inf	2 PM	3 PM	0	2 PM	0 PM	2 PM
Russia	Hv Cv	4 PM	5 PM	no	3 PM	0 PM	no
	Lg Cv	3 PM	4 PM	0	2 PM	0 PM	no

cc = company column - dc = division column

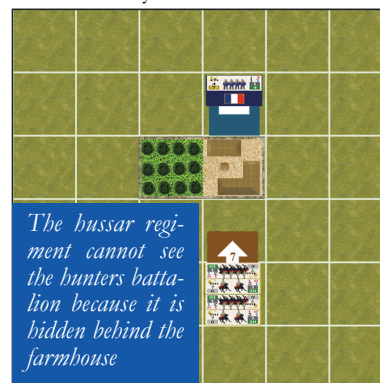
Ln Inf=Line Infantry - Lg Inf= Light Infantry - Hv Cv= Heavy Cavalry - Lg Cv= Light Cavalry

16. LINE OF SIGHT

Units when issued the movement command are ordered to attack enemy units as soon as they enter their field of vision, if clear of obstacles.

Although, in theory, units in the plains should have a clear line of sight, any depressions, hedges, ups and downs can partially or totally obscure units far away.

In the game, in clear terrain you can see units at a distance of 5 squares, if you are on high ground, up to 7 squares. Obstacles conceal any units that are behind them, even if you are on high ground. To simulate the concealment of units, one must turn the side of the counter with the flag towards the opponent.



17. ATMOSPHERIC CONDITIONS

To be able to see well from a distance, the day must be clear, whereas it is more difficult to do so on rainy or, worse, foggy days. In addition, the presence of rain makes the ground soggy, which affects movement and distance shots.

To determine the weather conditions, the Morale cards, discussed in Chapter 33 are used; after shuffling them, one is drawn and the following table is consulted to check the consequences:

ITEM	OUTCOME OF THE DRAW		
Card	4-9	2-3	1
Weather	clear	rain	fog
Visibility	5/7*	3/5*	1
	*on the clear terrain/from a hill		

Per quanto riguarda gli effetti sul tiro, in caso di pioggia e nebbia, mentre le unità di fanteria e cavalleria subiscono una riduzione del loro fattore d'attacco, l'artiglieria può effettuare un solo tiro per simulare le difficoltà di centrare bersagli con scarsa visibilità:

Tempo	sereno		pioggia		nebbia	
UNITA'	Mov	Tiro	Mov	Tiro	Mov	Tiro
F. linea	-	-	-2 PM	A-1	-	A-2
F. leggera	-	-	--1 PM	A-1	-	A-1
C. pesante	-	-	-4 PM	A-1	-	A-2
C. leggera	-	-	-2 PM	A-1	-	A-2
A. traino	-	-	-3 PM	1 tiro	-	1 tiro

18. GLI ORDINI DI BATTAGLIA



L'ordine di battaglia può venire assegnato ad uno o più reggimenti. È rappresentato dal segnalino **Comando** che indica il tipo di azione che deve compiere chi lo riceve.

Il segnalino è di due tipi, movimento e stazionamento: il primo è rappresentato da una freccia, il secondo da una linea orizzontale.

Il segnalino movimento può avere:



una freccia il comando è di avanzare in colonna
una freccia con una linea alla base il comando è di avanzare in linea

Il segnalino di stazionamento può avere:



una linea il comando è di presidiare l'area
una linea con la punta di una freccia il comando è di supportare altri reparti rimanendo di riserva e intervenendo se si trovano in difficoltà

nessun ordine i reparti di fanteria o cavalleria di riserva in attesa di disposizioni

Vediamo più nel dettaglio i Comandi.

I comandi movimento vengono impartiti a unità o a gruppi di unità che devono spostarsi verso il fronte per attaccare il nemico; la loro marcia, indipendentemente dal tipo di formazione scelto, è sempre indirizzata verso il settore nemico di fronte al loro; la velocità è, in genere, la massima consentita dal loro fattore di movimento, ma può essere ridotta secondo la necessità, è il comandante di corpo che decide come eseguire meglio il compito che gli è stato assegnato in base alla situazione che ha di fronte. Il comando Movimento in colonna nella metà campo nemica o in prossimità di nemici va sempre interpretato come movimento in colonna d'attacco, lontano dal nemico in colonna di marcia.

I reparti con ordine di movimento hanno il compito di raggiungere e conquistare la o le bandiere che si trovano nel settore nemico di fronte al loro.

Quando un reggimento entra nella ZDC di un nemico, lo attacca secondo le sue caratteristiche. I reparti che hanno il comando di avanzare in un settore specifico non possono deviare verso altri settori, tranne che non si riceva un nuovo ordine che sostituisce quello precedente; in questo caso, la freccia va orientata verso il nuovo settore da raggiungere.

E', invece, possibile modificare la formazione a seconda della necessità, ma è evidente che, se l'ordine iniziale è quello di spostarsi in linea, per la maggior parte degli eserciti indica la volontà di tenersi pronti ad attaccare; mentre, se è quello di spostarsi in colonna, significa che si deve cercare di raggiungere prima possibile un punto del campo di battaglia da dove condurre un attacco con la formazione ritenuta più adatta. Per le truppe francesi (e dal 1807 per quelle russe, dal 1813 per quelle prussiane) l'ordine di spostarsi in colonna di compagnia può essere mantenuto in prossimità del nemico e trasformato in attacco in colonna di divisione, particolarmente efficace nelle cariche. La formazione stabilita all'inizio può venire cambiata in qualunque momento dal comandante di

As for the effects on shooting, in case of rain and fog, while infantry and cavalry units suffer a reduction in their attack factor, artillery can only make one shot to simulate the difficulties of hitting targets with poor visibility :

ITEM	OUTCOME OF THE DRAW					
Weather	clear		rain		fog	
CONSEQUENCES ON MOVEMENT AND SHOOTING						
UNITS	Mov	Shoot	Mov	Shoot	Mov	Shoot
Line infantry	-	-	-2 MP	A-1	-	A-2
Light infantry	-	-	--1 MP	A-1	-	A-1
Heavy cavalry	-	-	-4 MP	A-1	-	A-2
Light cavalry	-	-	-2 MP	A-1	-	A-2
Towed artillery	-	-	-3 MP	1 shot	-	1 shot

18. BATTLE ORDERS



Battle orders can be issued to one or more regiments. They are represented by the Command marker, that signals the type of action the unit must accomplish.

There are two kinds of markers, one for movement and stationary, the first is represented by an arrow, the second by an horizontal line.

The movement marker can have:



an arrow, which means to advance in a column
an arrow with a line at the base, which stands for advancing in line



The stationary marker can have:
A line, the order is to guard an area.
A line with an arrowhead, the command is to support the other units by remaining in reserve and intervening

only if their allies are having issues

no order the reserve infantry or cavalry units await commands
Let's now analyse the commands in detail

Movement commands are given to regiments or groups of regiments that have to move towards the front to attack the enemy; their march, regardless of the type of formation chosen, is always directed towards the enemy sector in front of them; the speed is generally the maximum allowed by their movement factor, but can be reduced as required; it is the corps commander who decides how best to perform the task assigned to him according to the situation he faces.

The Movement in column command in the enemy half of the field or near enemies must always be interpreted as movement in attack column, away from the enemy in march column.

The units regiments with a movement order have the task of reaching and capturing the flag(s) in the enemy sector in front of theirs.

When a regiment enters an enemy's ZOC, it attacks it according to its stats. Units that are commanded to advance in a specific sector cannot deviate to other sectors unless a new order is received to replace the previous one; in this case, the arrow is directed towards the new sector to be reached.

Instead it is possible to modify the formation based on the circumstances, but it's clear that if the orderer is to advance in a line, for most armies this means being ready to attack, instead if they are ordered to advance in a column, it means that they need to reach a position to conduct an attack as soon as possible using the most suitable formation.

For French troops (since 1807 for the Russians and 1813 for the Prussians) the order to move in a company column can be maintained in close proximity to the enemy and transformed into a divisional column attack, which is particularly effective in charges. The formation established at the beginning can be changed at any time by the corps commander as required.

The order to garrison, represented by a line, is given to regiments or units of infantry and/or cavalry or artillery stationed

corpo a seconda delle necessità.

L'ordine di presidio, rappresentato da una linea, viene impartito a reggimenti o reparti di fanteria e/o cavalleria o di artiglieria di posizione che stazionano nelle retrovie e che devono automaticamente intervenire quando truppe nemiche invadono il settore nel quale si trovano, le modalità d'intervento dipendono dalla situazione e vengono decise dal comandante di corpo.

L'ordine di supporto può venire dato a reparti immediatamente a fianco o dietro quelli a contatto col nemico o a quelli d'artiglieria perché creino un fuoco di copertura per preparare un attacco o di sbarramento contro unità nemiche che avanzano. In genere, chi riceve quest'ordine entra automaticamente in azione per sostituire un'unità che ha subito delle perdite o è stato eliminato. Se viene dato a reparti di fanteria leggera, il comando è di intervenire in qualunque momento per effettuare azioni di disturbo (schermaglia), possibilmente prima dell'attacco della fanteria di linea. Per le unità di cavalleria di effettuare una controcarica per bloccare la carica della cavalleria nemica o di andare all'inseguimento di reparti nemici in rotta.

I reparti di riserva, invece, non hanno segnalini. Comando e restano in attesa di ordini da parte del comandante in capo. Se lo stesso ordine viene impartito a due o più reggimenti, il comando va messo davanti o sotto le pedine: se il comando è di procedere in linea, a seconda del numero di reggimenti sul campo di battaglia le pedine devono allinearsi una accanto all'altra, se è in colonna, una dietro l'altra. Non è possibile riunire sotto lo stesso raggruppamento unità di armi diverse, ad esempio, un reggimento di fanteria ed uno di cavalleria o uno di cavalleria ed uno d'artiglieria.

Si può scindere una brigata lasciando un reggimento di supporto, ad esempio, si possono mettere sotto lo stesso raggruppamento i due reggimenti di una brigata in linea ed il primo di un'altra brigata, lasciando il secondo reggimento di quest'ultima di supporto con il relativo Comando.

Le unità in un Gruppo si muovono e attaccano insieme.

19. NEBBIA DI GUERRA

Unità che si trovano lontane dal fronte o nascoste da ostacoli ovvero da avverse condizioni atmosferiche restano occultate fino a quando giungono a contatto visivo. Questa condizione si chiama nebbia di guerra. Per simularla, anziché mostrare all'avversario le caratteristiche delle pedine sul campo di battaglia, i giocatori le girano in modo da mostrare la faccia con la bandiera. Davanti o sotto le pedine, ma in modo che sia visibile, si colloca il segnalino comando assegnato. Non appena ci sono le condizioni perché le unità possano essere scorte, le pedine vanno girate in modo da mostrare la faccia con i soldati. L'artiglieria lontana dal fronte o non in condizioni di essere scorta si palesa solo quando inizia a sparare. Le unità in colonna di marcia vanno disposte una dietro l'altra in colonna di divisione fino a quando non sono visibili.

Alcune pedine hanno su una faccia la bandiera, ma sugli altri non ci sono indicazioni: si tratta di pedine Civetta che possono essere utilizzate in numero limitato per confondere l'avversario sulla reale disposizione delle unità.



Per rivelare i reparti celati dalla nebbia di guerra si usano gli esploratori, rappresentati occasionalmente dai messaggeri, assegnati solo ad alcuni reparti in ragione di uno per corpo: ogni pedina può essere usata una sola volta collocandola davanti ai reparti da scoprire (solo quelli disposti in prima linea) che devono essere girati.

Il numero massimo di pedine civetta e degli esploratori è limitato e dipende dal livello del comandante in capo:

1° livello fino a 4 pedine civetta e 4 esploratori

2° livello fino a 2 pedine civetta e 2 esploratori

3° livello fino a 1 pedina civetta e 1 esploratore

20. ATTIVAZIONE E MOVIMENTO

I segnalini di movimento in colonna e in linea hanno un numero al centro che si riferisce all'ordine di attivazione, cioè al

in the rear and which must automatically intervene when enemy troops invade the sector in which they are located; the manner of intervention depends on the situation and is decided by the corps commander.

The support order may be given to units immediately beside or behind those in contact with the enemy or to artillery units to create a covering fire to prepare an attack or to create barrage fire against advancing enemy units. Generally, whoever receives this order automatically goes into action to replace a unit that has suffered losses or has been eliminated. If given to light infantry units, the command is to intervene at any time to carry out disruptive actions (skirmish), possibly before the line infantry attack. For cavalry units it means to conduct a counter-charge to block the charge of enemy cavalry or to go in pursuit of routed enemy units.

Reserve units, on the other hand, have no command markers and await orders from the commander-in-chief.

If the same order is given to two or more regiments, the command marker must be placed in front of or under the counters: if the command is to proceed in a line, depending on the number of regiments on the battlefield the counters must be lined up next to each other, if in a column, one behind the other. It is not possible to combine units with different weapons under the same grouping, e.g. an infantry and a cavalry regiment or a cavalry and an artillery regiment.

One can split a brigade while leaving a supporting regiment, e.g., one can put the two regiments of a brigade in line and the first of another brigade under the same grouping, leaving the second regiment of the latter in support with its command marker.

Units in a group move and attack together.

19. FOG OF WAR

Units that are far from the front line or hidden by obstacles or adverse weather conditions remain concealed until they come into visual contact. This condition is called fog of war. To simulate it, instead of showing the opponent the characteristics of the counters on the battlefield, players turn them around to show the side with the flag. In front of or underneath the counters, but so that it is visible, the assigned command marker is placed. As soon as the conditions are right for the units to be escorted, the counters are turned so as to show the side with the soldiers. Artillery far from the front or not in a condition to be seen only becomes visible when it starts firing. Units in a marching in a divisional column should be placed one behind the other in a division column until they are visible.

Some tokens have the flag on one face, but on the others there are no indications: these are decoy troops counters that can be used in limited numbers to confuse the opponent about the real arrangement of units.



Explorers, occasionally represented by messengers, are used to reveal the units concealed by the fog of war. They are only assigned to certain units at the rate of one per corps: each counter can only be used once by placing it in front of the units to be discovered (only those on the front line), which then must be turned.

The maximum number of dummy troops counters and scouts is limited and depends on the level of the commander-in-chief:

1st level, up to 4 dummy troops counters and 4 scouts

2nd level, up to 2 dummy troops counters and 2 scouts

3rd level, up to 1 dummy troops counter and 1 scout

20. MOVEMENT AND ACTIVATION



The movement in column and line markers have a number in the center that refers to the order of activation, i.e. when the unit with this command marker must take action in relation to the others. There are a total of 12 activation commands per army.

The activation order is permanent, unless it is replaced by the

momento in cui chi ha questo comando deve entrare in azione rispetto agli altri. I comandi di attivazione sono complessivamente 12 per armata.



L'ordine di attivazione è permanente, a meno che non venga sostituito dal comandante in capo con un altro ordine, quindi, chi ha il segnalino Comando col numero 1 deve sempre iniziare per primo ogni turno di gioco, seguito da chi ha il numero 2, poi dal 3 e così via fino ad esaurire tutti i segnalini con un ordine di movimento.

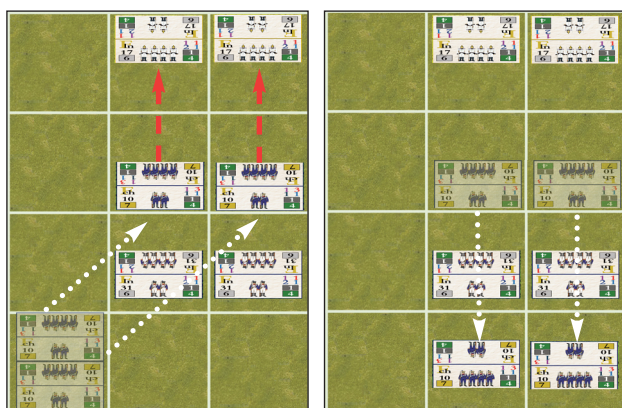
Le unità con ordine di appoggio vanno mosse assieme a quelle con ordine di attivazione alle quali sono assegnate per sostenerne l'azione e per intervenire in caso di loro difficoltà. All'inizio di ogni turno i giocatori muovono contemporaneamente le unità che hanno ricevuto l'ordine di movimento.

Alcune unità non hanno bisogno di ordine di attivazione per entrare in azione: il comandante in capo, i comandanti di corpo, le unità d'artiglieria, le unità leggere nelle azioni di disturbo, le unità di cavalleria che controcaricano o inseguono. Se è necessario far intervenire una di queste unità, si completa la loro azione e poi si riprende dalla normale turnazione.

In un turno si può fare intervenire un solo reggimento o gruppo senza ordine di attivazione per esercito; questo limite non riguarda l'artiglieria che può intervenire senza alcun limite di unità, ma tirando una sola volta per turno.

Esempio

Un reggimento di fanteria di linea con comando di attivazione 1 giunge a contatto di vista con un reggimento nemico e dovrebbe iniziare il combattimento, ma il giocatore decide di far intervenire un reggimento di fanteria leggera con comando di supporto in un'azione di disturbo: il reggimento leggero si scinde in due battaglioni per simulare l'ordine aperto, scavalca i fanti di linea, spara un colpo per unità contro due obiettivi diversi e rientra subito dietro i ranghi della fanteria amica che può avanzare e iniziare il combattimento.



21. CAMBIO DI ORDINI

A battaglia iniziata solo il comandante in capo può modificare il piano di battaglia inviando uno o più messaggeri ai generali interessati.

Il cambio d'ordine può riguardare un riposizionamento delle unità, un'azione specifica (ad esempio, l'intervento della riserva di cavalleria) o una diversa sequenza di attivazione delle unità.

Per poter far sì che un ordine venga eseguito dalle unità interessate devono essere rispettate due condizioni:

1. l'ordine deve raggiungere il comandante di corpo
2. il comandante di corpo deve metterlo in pratica



L'ordine viene trasmesso tramite un messaggero che va inviato al comandante di corpo interessato, se il comando riguarda una diversa sequenza dell'ordine di attivazione, si deve inviare il messaggero al comandante che detiene l'ordine di attivazione più basso. Se, per esempio, s'intende assegnare l'ordine di attivazione 1 a un gruppo di unità che fino a quel momento avevano il numero di attivazione 4, si deve inviare un ordine al comandante che ha l'ordine di attivazione 1 che

commander-in-chief with another order, so whoever has the Commander marker with the number 1 must always start first each turn, followed by whoever has the number 2, then 3 and so on until all markers with a movement order are used up. Units with support order must be moved together with those with activation order to which they are assigned to support and to intervene in case of difficulty.

At the start of each turn the players simultaneously move the units that have received the movement order.

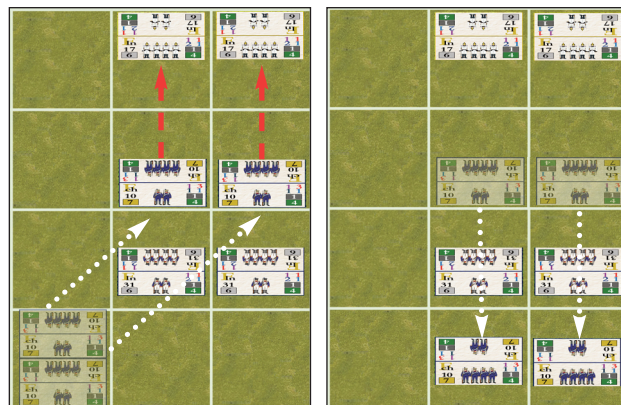
Some units do not need an activation order to take action: the commander-in-chief, corps commanders, artillery units, light units in disruptive actions and cavalry units counter-charging or pursuing.

If it is necessary to activate any of these units, you complete their action and then resume normal rotation.

Only one regiment or group may intervene in a turn without an activation order per army; this limitation does not apply to artillery, which may intervene without any unit limit, but only by firing once per turn.

For example:

A line infantry regiment with activation command 1 comes into visual contact with an enemy regiment and is supposed to start the fight, but the player decides to have a light infantry regiment with support command intervene in a disruptive action: the light regiment splits into two battalions to simulate open order, bypasses the line infantrymen, fires one shot per unit against two different targets and immediately re-enters behind the ranks of the friendly infantry that can advance and start to fight.



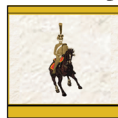
21. CHANGING ORDERS

Once the battle has begun, only the commander-in-chief may change the battle plan by sending one or more messengers to the relevant generals.

The change of orders may concern a repositioning of units, a specific action (e.g. the intervention of the cavalry reserve) or a different sequence of unit activation.

In order for an order to be executed by the units, two conditions must be fulfilled:

1. the order must reach the corps commander
2. the corps commander must put it into practice



The order is transmitted by means of a messenger which is to be sent to the appropriate corps commander. If the command concerns a different activation order sequence, the messenger is to be sent to the commander holding the lowest activation order. If, for example, it is intended to assign activation order 1 to a group of units which until that moment had activation number 4, an order must be sent to the commander holding activation order 1, which then moves to second place, the activation order of the other units slips by one place.

The messenger is only sent to corps commanders who are on the front line or in the enemy's half of the field, if it concerns units arranged in the rear, there is no need to send one.

If it is necessary to send dispatches with different orders to several generals in the same turn, the 1st level commander-in-chief may send up to three, the 2nd level commander up to two.

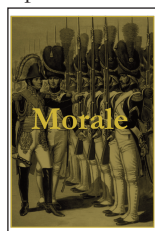
The messenger moves a number of squares equivalent to the

da quel momento passa al secondo posto, gli altri ordini di attivazione slittano di un posto

Il messaggero viene inviato esclusivamente ai comandanti di corpo che si trovano in prima linea o nella metà campo del nemico, se riguarda unità disposte nelle retrovie, non c'è bisogno di inviarne uno.

Se è necessario inviare nello stesso turno disposizioni con ordini diversi a più generali, il comandante in capo di 1° livello ne può inviare fino a tre, quello di 2° livello fino a due.

La staffetta si sposta di un numero di caselle equivalente all'area di comando del comandante in capo, se la distanza dal destinatario è maggiore, l'ordine impiega più turni per arrivare; non viene rallentato da eventuali ostacoli, tranne i fiumi, e percorre la via più breve per giungere a destinazione.



Per verificare se l'ordine giunge a destinazione, si deve effettuare un test prelevando una carta Morale a caso: se il suo valore è uguale o inferiore a quello di comando del comandante in capo, l'ordine giunge a destinazione, in caso contrario, si perde e dev'essere rispedito al turno successivo.

Una volta consegnato l'ordine, si deve stabilire se viene compreso e messo in pratica dal comandante di corpo attraverso un altro test

che va effettuato prelevando un'altra carta Morale (dopo aver rimesso la prima nel mazzo che va mescolato nuovamente) e il cui risultato dev'essere uguale o inferiore al valore di comando del generale di corpo. L'ordine ricevuto e compreso viene messo in pratica immediatamente da tutti i corpi interessati, ma, se uno degli anelli della catena dovesse saltare, le azioni proseguirebbero applicando l'ordine precedente.

22. SCHIERAMENTO

Le pedine devono essere schierate a partire dall'area delle retrovie, mostrando il lato con i soldati all'avversario; se si usa la nebbia di guerra, le pedine devono essere collocate sulla plancia in modo da mostrare all'avversario il lato con la bandiera. I segnalini Comando vanno collocati davanti o sotto le pedine sul campo di battaglia.

23. IL COMBATTIMENTO

Quando due o più pedine di eserciti nemici vengono a contatto o entrano nel raggio di tiro di fucili o cannoni, inizia il combattimento vero e proprio che si articola in 5 fasi:

1. Tiro dell'artiglieria (eventuale verifica del morale)
2. Contatto tra unità
3. Fuoco dei moschetti (eventuale verifica del morale)
4. Carica all'arma bianca (eventuale verifica del morale)
5. Mischia all'arma bianca (eventuale verifica del morale)

24. TIRO DELL'ARTIGLIERIA

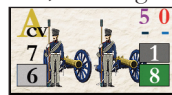
L'artiglieria può essere di posizione, a piedi o a cavallo; la gittata (la distanza massima alla quale può arrivare un colpo) può essere corta, entro 3 caselle di distanza dai pezzi, o lunga, oltre 3 caselle di distanza.



L'artiglieria di posizione è assegnata al corpo, in genere è fissa; può essere spostata a mano di una casella alla volta, al traino fino a 4 caselle, quando viene scaricata dal traino, si deve aspettare un turno prima di poter sparare; ha una gittata massima di 7 caselle.



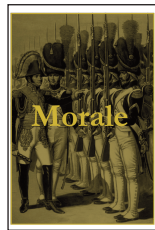
L'artiglieria a piedi è assegnata alle divisioni di fanteria; può essere spostata a mano di una casella e al traino di 4 caselle, ma una volta scaricata dal traino, si può tirare subito; ha una gittata massima di 5 caselle.



L'artiglieria a cavallo è assegnata alle divisioni di cavalleria; può essere spostata a mano di una casella e al traino fino ad 8, come quella a piedi, è pronta per sparare subito dopo essere scaricata dal traino; anch'essa ha una gittata massima di 5 caselle.

L'area che un pezzo d'artiglieria può coprire corrisponde alla

commander-in-chief's command area, if the distance to the addressee is greater, the order takes more turns to arrive; it is not slowed down by any obstacles, except rivers, and travels the shortest route to its destination.



To verify that the order has reached its destination, the players must perform a test by drawing a morale card at random: if its value is equal to or less than that of the commander-in-chief, the order arrives at its destination, otherwise it is lost and must be sent again the next turn.

Once the order has been given, it must be determined whether it is understood and put

into practice by the corps commander by means of another test which is carried out by taking another Morale card (after putting the first one back into the deck which must be shuffled again) and the result of which must be equal to or less than the corps general's command value. The order received and understood is put into practice immediately by all units concerned, but if one of the links in the chain should be broken, the units will continue applying the previous order.

22. DEPLOYMENT

The counters must be deployed from the rearguard, showing the side with the soldiers to the opponent; if using the fog of war, the counters must be placed on the board so as to show the side with the flag to the opponent. Command counters must be placed in front or below the counters on the battlefield.

23. COMBAT

When two or more counters of enemy armies come into contact or come within firing range of guns or muskets, the actual combat begins and consists of five phases:

1. Artillery fire (possible morale check)
2. Contact between units
3. Musket fire (possible morale check)
4. Melee charge (possible morale check)
5. Melee fight (possible morale check)

24. ARTILLERY FIRE

Artillery may be heavy, foot or mounted; the range (the maximum distance a shot can reach) may be short, within 3 squares of the pieces, or long, beyond 3 squares.



Heavy artillery is assigned to the corps, and is usually fixed; it may be moved by hand one square at a time, if limbered up to 4 squares. When unlimbered, must be wait one turn before fire; it has a maximum range of 7 squares.



Foot Artillery is assigned to Infantry Divisions; may be moved by hand one square at a time, if limbered up to 4 squares, but when unlimbered may be fired immediately; has a maximum range of 5 squares.



horse artillery is assigned to cavalry divisions; it may be moved by hand one square and limbered up to 8, like foot artillery it's ready to fire immediately after being unlimbered; it too has a maximum range of 5 squares.

The area that an artillery piece can cover corresponds to the column of sectors in front of it.

Heavy artillery can be concentrated in a sector to shoot towards a single point on the battlefield in order to develop a large volume of fire (large battery): in this, case, in one single turn, each battery makes a salvo towards the same or several targets in the sector.

Artillery does not need an order to open fire because it is always ready to fire at approaching units (barrage fire) or against stationary units before an attack by its own forces (covering fire). There are no differences in firing mechanics, but the type of approach changes.

colonna di settori di fronte al loro.

Le batterie di posizione possono essere concentrate in un settore per tirare verso un solo punto del campo di battaglia in modo da sviluppare un grande volume di fuoco (grande batteria): in questo, caso, in un turno, ogni batteria effettua una salva verso lo stesso o diversi obiettivi del settore.

L'artiglieria non ha bisogno di un ordine per aprire il fuoco perché è sempre pronta a sparare contro unità in avvicinamento (fuoco di sbarramento) o contro unità ferme prima di un attacco delle proprie forze (fuoco di copertura). Non ci sono differenze per quanto riguarda la meccanica di tiro, ma cambia il tipo di approccio.

Il tiro dell'artiglieria segue queste regole:

- spara di fronte a sé nell'area del settore dove si trova
- una batteria tira una volta per turno contro un obiettivo
- l'obiettivo deve trovarsi entro la gittata della batteria
- non devono esserci ostacoli in mezzo (unità amiche, case, alberi, rilievi) a meno che non si trovi su di un'altura
- se la batteria è in alto e ci sono unità amiche in mezzo, devono esserci almeno 2 caselle di distanza tra queste e il nemico contro cui si sta effettuando la salva
- la batteria non tira a unità che si trovano nella casella adiacente alla sua
- l'artiglieria non tira contro unità di fanteria o cavalleria leggera che si muovono in ordine sparso
- in caso di scarsa visibilità, l'artiglieria spara "alla cieca" un solo colpo per turno



3

La meccanica di tiro si articola su due cartellini: **Obiettivo** e **Tiro**, entrambi hanno un numero compreso tra 1 e 7 che si riferisce alla distanza in caselle dell'unità da colpire.



5

I cartellini dell'Obiettivo che si utilizzano sono quelli compresi tra 2 e 7 per i tiri dell'artiglieria di posizione, tra 2 e 5 per quelli di linea e tra 2 e 3 per i tiri a corta gittata.

La batteria spara due salve a lunga gittata o una a corta gittata contro l'obiettivo sia che questo sia in movimento o fermo, lasciando un tempo minimo per ricaricare.

Il giocatore che muove l'unità che riceve il colpo sceglie a caso un cartellino Obiettivo che rappresenta la distanza alla quale il bersaglio viene centrato e ferma momentaneamente l'avanzata della pedina; chi manovra l'artiglieria sceglie due cartellini Tiro che non devono riportare due numeri consecutivi (ad esempio, 5 e 6), ma devono essere distanziati (ad esempio 7 e 5 o 6 e 2, ecc.), se il numero del cartellino Obiettivo corrisponde a quello di uno dei due cartellini Tiro, l'unità viene colpita, se non corrisponde, il colpo è mancato. Se non si precisa prima che il tiro è a corta gittata, anche se l'obiettivo dovesse essere centrato con un 2 o un 3, il centro sarebbe considerato come sparato a lunga gittata.

Se l'unità è ferma, si assume che i due tiri siano inviati nello stesso punto, ma con una correzione dell'angolo di tiro.

In caso di scarsa visibilità, si devono utilizzare tutti e sette i cartellini Obiettivo e si può effettuare un solo tiro.

Se il reggimento viene centrato, si devono verificare i danni subiti che dipendono dalla gittata.

Se l'artiglieria centra una batteria avversaria, si deve esporre il cartellino Danno Attacco -1 (paragrafo 30. I danni) e da quel momento si deve aggiungere al gruppo degli Obiettivi dell'avversario un cartellino in più (ad esempio, per i tiri a corta gittata, i cartellini Obiettivo diventano 4); se la batteria subisce un secondo centro dall'artiglieria avversaria, da quel momento può utilizzare un solo cartellino Tiro contro quelli Obiettivo; al terzo centro la batteria viene eliminata.

Non è possibile eliminare i cartellini Danni ad una batteria colpita tramite il test della disciplina (paragrafo 33. Test del morale).

25. COME SI COMBATTE

Gli scontri dell'epoca, in genere, venivano affrontati schierando i soldati di fronte al nemico in due o tre linee o dispo-

Artillery fire follows these rules:

- it shoots in front squares, in the area of the sector where it's located;
- a battery fires once per turn against a target;
- the target must be within range of the battery;
- there must be no obstacles in the way (friendly units, houses, trees, relief) unless the firing artillery is on high ground;
- if the battery is on high ground and there are friendly units in the line of fire, there must be at least 2 squares of distance between them and the enemy targeted by the salvo;
- the battery does not fire at units that are in the square adjacent to its own;
- artillery does not fire at infantry or light cavalry units moving in open order;
- in the case of poor visibility, artillery fires "blindly" one shot per turn.



3

The fire mechanism is based on two markers: Shot and Target, both of which have a number between 1 and 7 that refers to the distance in squares from the targeted unit.



5

The Target markers used are those between 2 and 7 for Heavy artillery shots, between 2 and 5 for line artillery shots and between 2 and 3 for short-range shots. The battery fires

two long range and one short range salvos at the target whether it is moving or stationary, taking little time to reload.

The player moving the target unit chooses at random a Target marker representing the distance at which the target is to be hit and momentarily stops the advance of the counter; the player operating the artillery chooses two Shot markers which must not bear two consecutive numbers, but must be spaced (e.g. 7 and 5 or 6 and 2, etc.), if the number on the Target marker matches one of the two Shot markers, the unit is hit. If it does not match, the shot is missed. If it is not specified beforehand that the shot is at short range, even if the target should be hit with a 2 or 3, the hit would be considered as being fired at long range.

If the unit is stationary, it is assumed that the two shots are fired to the same point, but correcting the angle.

In case of poor visibility, all seven Target markers must be used and only one shot may be fired.

If the regiment is hit, it must be checked the damage sustained which depends on the range.

If the artillery hits an opponent's battery, the Attack Damage -1 marker must be displayed (paragraph 30. Damage) and from that moment an additional marker must be added to the opponent's Objectives group (for example, for shots at short range, the Objective markers become 4); if the battery suffers a second hit from the opposing artillery, from that moment it can only use one Shot marker against the Objective marker; at the third center the battery is eliminated. It is not possible to eliminate the Damage markers on a hit battery through the discipline test (paragraph 33. Morale test).

25. HOW TO FIGHT

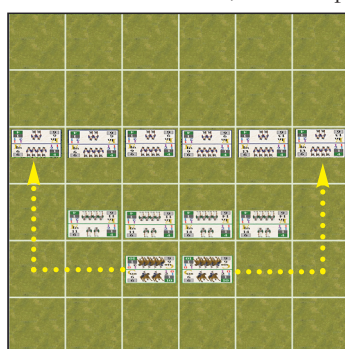
The clashes of the time were generally fought by deploying soldiers facing the enemy in two or three lines or by arranging them in a column with the front of two companies (division or attack column). The soldiers would fire at the enemy with muskets until one or both formations would charge and continue the fight with sabres or bayonets. Cavalry would charge against infantry or other cavalry units with their sabres or lances aimed at the enemy, more rarely firing, mostly to disturb the enemy's action or to disorder it.

In the game, after the movement phase, the clashes of the groups that came into contact must be resolved, i.e. those in the squares next to those occupied by enemy units. If two units or two groups encounter advancing or stationary enemy units, they must stop even if they still have movement points available.

The order of combat is determined by the activation order,

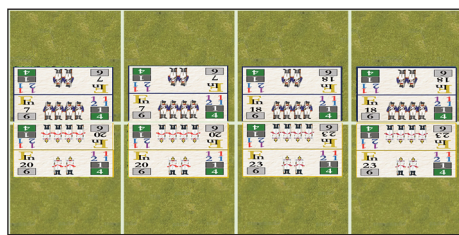
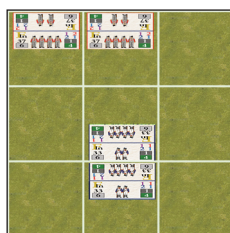
nendole in colonna con il fronte di due compagnie (colonna di divisione o d'attacco). I soldati tiravano contro i nemici con i moschetti fino a quando una o tutt'e due le formazioni non si lanciavano alla carica proseguendo il combattimento con le sciabole o le baionette innestate sui moschetti. La cavalleria andava alla carica contro i reparti di fanteria o altri reparti di cavalleria con le sciabole o le lance puntate verso il nemico, più di rado sparavano, più che altro per disturbare l'azione del nemico o per innervosirlo.

Nel gioco, dopo la fase di movimento, si devono risolvere gli scontri dei gruppi che vengono in contatto, cioè quelli che si trovano nelle caselle adiacenti a quelle occupate da unità nemiche. Se due reparti o due gruppi incontrano unità nemiche in avanzamento o ferme, devono obbligatoriamente fermarsi anche se hanno ancora punti movimento a disposizione. L'ordine dei vari combattimenti è stabilito da quello d'attivazione, chi ha il più basso inizia prima lo scontro; se due raggruppamenti con identico numero d'ordine d'attivazione sono nelle condizioni di combattere nello stesso momento, ma in settori diversi, per stabilire da chi iniziare si deve prelevare una carta Morale, chi ha la più alta inizia per primo.



I giocatori decidono lo schieramento ritenuto più idoneo per sostenere lo scontro, allineando i battaglioni uno accanto all'altro fino ad occupare l'intero spazio del proprio settore (6 battaglioni) o lasciando una casella ad ogni lato (4 battaglioni) per permettere alla cavalleria del corpo o ad altri reparti in appoggio di passare.

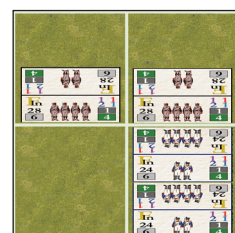
Se i reparti devono effettuare una o più scariche di moschetteria, sarebbe preferibile che si fermino al centro della propria casella per rappresentare meglio la distanza dal nemico, se un reggimento è in colonna di divisione, il secondo può occupare la parte superiore della casella dietro, ma, ai fini del movimento, viene considerata come se occupasse quella nella quale si trova l'altra unità del reggimento (immagine a destra).



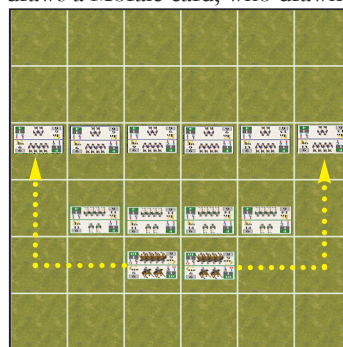
carica fino a toccare le pedine avversarie e proseguono lo scontro in mischia fino all'esaurimento dei cartellini Attacco (si veda il capitolo seguente).

Selezionato il settore che deve iniziare lo scontro, vanno distribuiti i cartellini Attacco ai reggimenti che s'intende far partecipare allo scontro, quelli senza cartellino (a meno che non siano di supporto) non possono prendere parte al combattimento. Quando tutti i possibili attacchi sono terminati, si passa ad un altro settore.

I reggimenti di fanteria francesi, quelli russi dal 1807 e quelli prussiani dal 1813, adottarono un altro modo di caricare, la colonna d'attacco o di divisione (per divisione, in questo caso, s'intende il fronte di due compagnie affiancate): era meno efficace della linea nella fase di tiro perché sparavano meno moschetti, ma diventava

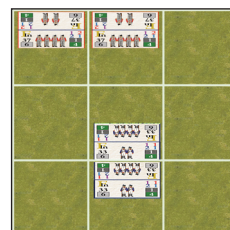


whoever has the lowest starts the fight first; if two groups with identical activation order numbers are in a position to fight at the same time, but in different sectors, each player draws a Morale card, who drawn the highest starts first.



The players decide about the tactical deployment most suitable to conduct the fight, lining up the battalions side by side until they occupy the entire space of their sector (6 battalions) or leaving one square on each side (4 battalions) to allow the corps cavalry or other supporting units to pass.

If the regiments must fire their muskets a couple times, it would be preferable for them to stop in the centre of their own square to better represent their distance from the enemy, if one regiment is in a divisional column, the second may occupy the top of the square behind the first, but for the purposes of movement it is considered as occupying the square in which the other unit of the regiment is located (image on the right).

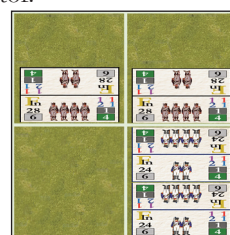


When one or both of the players so decide, they advance to the charge until they touch the opponent's counters and continue the

melee until they run out of Attack cards (see the next chapter).

Once the sector where to start the clash has been selected, Attack cards are distributed to the regiments that are to take part in the clash, those without cards (unless they are supporting) may not take part in the fight. When all possible attacks are over, you move on to another sector.

The French infantry regiments, the Russian ones from 1807 and the Prussian ones from 1813, adopted another way of charging, the attack column or division (by division, in this case, we mean the front of two companies side by side): it was less effective than the line in the firing phase because they fired fewer muskets, but it became deadly when charging because of its greater speed and force of impact. Presumably, Napoleon adopted it to compensate for the less accurate training of the new recruits he was forced to insert into the Grande Armée to face the interminable military campaigns that swallowed up an incredible number of soldiers: the line required a discipline and accuracy of execution that young conscripts could hardly maintain, the column did not present the same problems.



To execute this in the game, the battalions of a regiment must deploy one behind the other in the same square, always leaving half a square from the front edge to simulate firing and then approach the enemy when they charge.

The movement of the units of the regiments issued with the same order is simultaneous, so the whole line or groupings forming the attack column advance. Combat, on the other hand, is split up regiment by regiment and resolved in single engagements.

micidiale nella carica per la maggiore velocità e la forza d'impatto che aveva. Probabilmente, Napoleone l'adottò per compensare l'addestramento meno accurato delle nuove leve che era costretto ad inserire nella Grande Armata per affrontare le interminabili campagne militari che fagocitavano un numero incredibile di soldati: la linea richiedeva una disciplina ed un'accuratezza d'esecuzione che difficilmente i giovani co-scritti avrebbero potuto mantenere, la colonna non presentava gli stessi problemi.

Per eseguirla nel gioco, i battaglioni di un reggimento devono schierarsi uno dietro l'altro nella stessa casella, lasciando sempre mezza casella dal bordo davanti per simulare il tiro per poi accostarsi al nemico quando caricano.

Il movimento delle unità dei reggimenti raggruppati nello stesso ordine è simultaneo, quindi, avanzano l'intera linea o i raggruppamenti in colonna d'attacco coinvolti. Il combattimento, invece, viene frazionato reggimento per reggimento e risolto in scontri singoli.

26. CARTELLINI ATTACCO

I combattimenti, sia con i moschetti che all'arma bianca, si risolvono tramite i cartellini Attacco che vengono distribuiti ad ogni reggimento che è in condizioni di combattere dopo la fase di movimento.



Il cartellino ha due numeri, quello superiore, di colore rosso preceduto da due sciabole incrociate, aggiunge punti al valore d'attacco del reggimento; quello inferiore, di colore azzurro seguito da una corazza, aggiunge punti al suo valore di difesa.

I punti bonus vanno da 1 a 6.

I cartellini vengono distribuiti alle unità in ragione del loro livello, rappresentato dal colore del riquadro della pedina sotto il numero di reggimento:

Milizia (riquadro bronzo) - 3 cartellini

Linea (riquadro argento) - 4 cartellini

Elite (riquadro oro) - 5 cartellini

I cartellini vanno ripartiti tra la fase di fuoco con i moschetti e quello ravvicinato all'arma bianca, secondo le indicazioni degli stessi giocatori.

27. AZIONI DI DISTURBO



Le unità leggere, sia di fanteria che di cavalleria potevano combattere come quelle di linea, ma venivano impiegate in azioni di disturbo per innervosire i reparti di linea del nemico distraendoli dai movimenti dei propri battaglioni.

Queste azioni, definite di schermaglia o skirmish, venivano effettuate tirando colpi mirati a obiettivi scelti accuratamente, come ad esempio i capi battaglione o i sottufficiali. Le unità leggere agivano in ordine sparso, nascondendosi dietro alberi, siepi, muretti, anfratti, ecc. in modo da essere difficilmente colpiti. Una volta terminata l'azione di disturbo, rientravano nei ranghi o dietro le proprie linee.



Nell'epoca napoleonica i battaglioni avevano una compagnia di schermagliatori, ma esistevano interi battaglioni di fanteria leggera che prendevano vari nomi (chasseur, voltigeur, carabiniers, jager, grenzer, rifles) a seconda della nazionalità. Si trattava sempre di unità scelte, d'élite.

Per simulare il distacco di una compagnia di tiratori scelti, dal reparto, i giocatori possono utilizzare le pedine Compagnia di voltigeur (a sinistra). Non tutti gli eserciti dell'epoca avevano all'interno dei battaglioni compagnie di tiratori scelti che effettuavano azioni di schermaglia, solo quello francese e quello britannico e, dopo la riorganizzazione del 1810, quello russo. Nel gioco non è possibile tirare contro obiettivi precisi come gli ufficiali di battaglione, l'azione degli schermagliatori, quindi, deve seguire queste procedure:

1. le operazioni di schermaglia vengono effettuate da reggimenti di fanteria leggera o da compagnie di tiratori scelti per colpire obiettivi diversi
2. l'obiettivo deve trovarsi a tiro, quindi entro una casella

26. ATTACK MARKERS

The fightings, both with muskets and melee weapons, are resolved by the Attack markers that are distributed to each regiment that is in fighting condition after the movement phase.



The marker has two numbers, the red upper one preceded by two crossed sabres, adds points to the regiment's attack value; the blue lower one followed by a armour plate adds

points to its defence value.

Bonus points range from 1 to 6.

The markers are distributed to units according to their level, represented by the colour of the square, that you'll find on the counter, below the regiment number:

Militia (bronze square) - 3 markers

Line (silver square) - 4 markers

Elite (gold square) - 5 markers

The markers are to be divided between the musket fire phase and the melee combat phase, according to the instructions of the players.

27. DISRUPTIVE ACTIONS (SKIRMISH)



Light units, both infantry and cavalry, could fight like line units, but were employed in disruptive actions to harass the enemy's line units and distract them from the move-

ments of their own battalions.

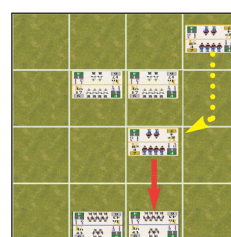
These actions, called skirmish, were carried out by firing at carefully chosen targets, such as battalion leaders or non-commissioned officers. The light units acted in dispersed order, hiding behind trees, hedges, walls, ravines, etc. so as to be difficult to hit. Once the disruptive action was over, they returned to their ranks or behind their lines.

In the Napoleonic era, battalions had a company of skirmishers, but there also were entire light infantry battalions that took various names (chasseurs, voltigeurs, carabiniers, jager, grenzer, rifles) depending on nationality. These were always hand-picked, elite units.



To simulate the detachment of a company of sharpshooters from the unit, players can use the Company counters of the voltigeurs (left). Not all armies of the time had companies of sharpshooters within their battalions that carried out

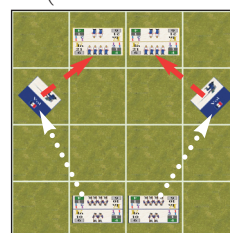
skirmishing actions, only the French and British armies did, and after the reorganisation of 1810, the Russian army too. In the game, it is not possible to shoot at specific targets like battalion officers, the skirmishers' actions must therefore follow these rules:

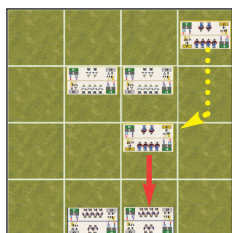


1. skirmishing operations are carried out by light infantry regiments or companies of sharpshooters to hit different targets;
2. the target must be within range, i.e. within a square;
3. the player splits the light infantry into two battalions, which, if necessary, cross their own lines without disorganising them (even if their lines

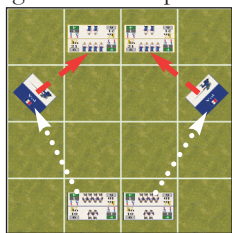
are already deployed and ready to move towards the enemy) or use the voltigeur company counter(s) (one for each mixed battalion involved), placing them in the square(s) adjacent to those occupied by the enemy units (in this case, they are assumed to be firing lying down or hidden by trees, boulders, foxholes, in a position difficult to attack);

4. each battalion takes a shot (even diagonally) following the procedure used for artillery, but using three Target markers and three Shot markers numbered from 1 to 3 (1 to 2 for the British rifles); the players select one of each type, if the Shot value is the same as the Target value, the shot is successful





3. il giocatore scinde la fanteria leggera in due battaglioni che, se necessario, attraversano le proprie linee scavalcandole senza disordinarle (anche se sono già schierate e pronte a muovere incontro al nemico) ovvero utilizzano la o le pedine



Compagnia di voltigeur (una per ogni battaglione misto coinvolto), ponendoli nella casella o nelle caselle adiacenti a quelle occupate dalle unità nemiche (in questo caso, si assume che sparino sdraiate o nascoste da alberi, massi, buche nel terreno, in una posizione difficilmente attaccabile)

4. ogni battaglione effettua un tiro (anche in diagonale) seguendo la procedura utilizzata per l'artiglieria, ma utilizzando tre carte Obiettivo e tre Tiro numerate da 1 a 3, da 1 a 2 i rifles britannici; i giocatori ne selezionano una per tipo, se il numero del Tiro è identico a quello dell'Obiettivo, il colpo va a segno e l'avversario deve esporre un cartellino Danni Attacco-1 (o uno più pesante, se aveva già subito un centro)

5. dopo il tiro, i due battaglioni rientrano fra le proprie linee, riunendosi, ovvero si tolgono i voltigeur

Se si utilizzano le Compagnie di voltigeur, anche se il battaglione di appartenenza ha esaurito i punti movimento a disposizione, la pedina può distaccarsi e avanzare fino a portarsi a tiro, purché l'obiettivo si trovi entro tre caselle di distanza. I reggimenti di fanteria leggera, quando non conducono azioni di schermaglia, combattono come quelli di linea, quindi, utilizzando i cartellini Attacco e affrontando le fasi di tiro e di mischia.

Un reparto di fanteria leggera non può combattere regolarmente se nello stesso turno ha effettuato un'azione di disturbo e viceversa; se venisse attaccata dopo aver ricostituito il reggimento, combatterebbe con 1 punto in meno in attacco.

28. TIRO DEI MOSCHETTI

Per effettuare il tiro con i moschetti, le unità di fanteria e di cavalleria devono trovarsi ad una casella di distanza; i giocatori scelgono uno dei cartellini Attacco dalla propria dotazione, girandolo contemporaneamente e verificando il risultato ottenuto. Lo scontro viene deciso dalla differenza tra i propri punti d'attacco e quelli di difesa dell'avversario.

Per calcolare i due valori si devono prendere in considerazione quattro parametri:

1. forza del reggimento
2. fattori d'attacco e di difesa del reggimento
3. eventuali modificatori
4. punti bonus dei cartellini Attacco utilizzati

Forza del reggimento



Un battaglione di fanteria o uno squadrone di cavalleria integri hanno 4 compagnie, ognuna rappresentata da una figura di soldato a piedi o a cavallo; due compagnie vengono definite "divisione" e valgono 1 punto forza, un battaglione o uno squadrone integri valgono 2 punti forza, un reggimento intero vale 4 punti forza; questo valore

incrementa sia il fattore d'attacco che quello di difesa e resta inalterato fino a quando il reggimento è integro anche se è in colonna d'attacco

Fattori d'attacco e difesa

Per quanto riguarda i tiri con i fucili, i fattori d'attacco e difesa sono rappresentati rispettivamente dall'abilità di tiro precisata dalla cifra rossa nella parte destra della pedina, preceduta dalla gittata di colore viola, e dalla difesa, rappresentata dal numero bianco nel riquadro grigio al centro del gruppo di fattori; in un reggimento i fattori d'attacco e quelli di difesa delle due unità che lo compongono si sommano, ma solo se la formazione è in linea, se è in colonna si tiene conto soltanto del va-

and the opponent must display an Attack-1 damage card (or a heavier one if he had already suffered a hit);

5. after firing, the two battalions rejoin their lines, or the voltigeurs are removed;

If using voltigeur companies, even if the battalion they belong to has exhausted its available movement points, the counter may detach and advance within firing range, provided the objective is within three squares of it.

Light infantry regiments, when not conducting skirmishing actions, fight like line regiments, therefore, using attack markers and following firing and melee phases.

A light infantry regiment may not fight regularly if it has conducted a skirmishing action in the same turn and vice versa; if attacked after the regiment had been reconstituted, it would fight with 1 attack point less.

28. MUSKETS FIRE

In order to fire the muskets, infantry and cavalry units must be one square apart; each player chooses one of the Attack markers from their equipment, turning it over at the same time and checking the result. The clash is decided by the difference between the attacker's points and the opponent's defence points.

Four parameters must be taken into account to calculate the two values:

1. strength of the regiment;
2. attack and defence values of the regiment;
3. modifiers (if any);
4. bonus points of the attack markers used.

Strength of the regiment



An intact infantry battalion or cavalry squadron is composed by 4 companies, each represented by a figure of a soldier on foot or on horseback; two companies are worth 1 strength point, an intact battalion or squadron is worth 2 strength points, an intact regiment is worth 4 strength points; this value increases both the attack and defence

values and remains unchanged as long as the regiment is intact even if I

t is in an attack column.

Attack and defence values of the regiment

As far as musket fire is concerned, the attack and defence values are represented respectively by the shooting ability specified by the red number on the right-hand side of the counter, preceded by the range value in purple, and by the defence, represented by the white number in the grey box in the centre of the group of values. In a regiment, the attack and defence values of the two units making up the regiment are added together, but only if the formation is in line. If it is in column formation, only the value of the battalion in contact with the enemy is taken into account.

Modifiers

Modifiers can add or subtract points to defence or attack values in the fire phase. They are:

- a corps commander aggregated to the group, i.e., inside one of the squares occupied by or adjacent to the units composing it, gives +1 to the defence value;
- line or attack column consists of two or three regiments (group support), +1 to the defence value;
- a battalion or regiment of grenadiers is part of the group, +1 to the defence factor;
- advantageous position, i.e., regiment or group behind a low wall, over high ground, +1 to the defence value;
- protected position, i.e., inside a town or fortification or forest, 3 points are added to the defence value; units inside a fortress add 4 points;
- penalties to the attack value resulting from a previous clash, -1 point.

Bonus points

Attack markers numbers add points to the overall attack value (red) and defence value (blue).

lore del battaglione a contatto col nemico

Modificatori

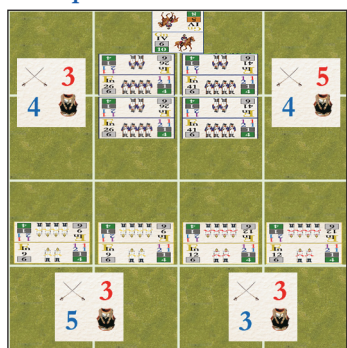
I modificatori possono aggiungere o togliere punti alla difesa o all'attacco; per quanto riguarda la fase di tiro sono:

- comandante di corpo aggregato al raggruppamento, cioè dentro una delle caselle occupate dalle unità che lo compongono o adiacente ad esse, +1 al valore di difesa
- linea o colonna d'attacco composte da due o tre reggimenti (sostegno gruppo), +1 al valore di difesa
- battaglione o reggimento di granatieri che fa parte del raggruppamento, +1 al fattore di difesa
- posizione di vantaggio, cioè reggimento o gruppo dietro un muretto, sopra un'altura, +1 al fattore di difesa
- posizione protetta, cioè dentro un centro abitato o una fortificazione o un bosco, si aggiungono 3 punti al fattore di difesa; le unità dentro una fortezza aggiungono 4 punti alla difesa
- penalizzazioni al fattore d'attacco conseguenti ad un precedente scontro, -1 punto

Punti bonus

I numeri dei cartellini Attacco aggiungono punti al valore complessivo d'attacco (rossi) e a quello di difesa (blu).

Esempio di tiro



Una linea composta da due reggimenti di fanti austriaci si scontra in pianura con una colonna di divisione francese, anch'essa composta da due reggimenti con il comandante di corpo aggregato. I fanti di linea hanno un valore d'attacco nei tiri da lontano e di difesa di 1 punto. Ogni reggimento austriaco ha 4 punti forza +2 punti per il fattore d'at-

tacco dei due battaglioni, in difesa ha 4 punti forza +2 punti per il fattore di difesa complessivo +1 punto per il sostegno gruppo per un totale di 6 punti in attacco e di 7 in difesa.

Ogni reggimento francese in attacco prende 4 punti forza +1 punto per il fattore d'attacco del solo battaglione impegnato nello scontro; in difesa prende 4 punti forza +1 punto per il fattore di difesa +1 punto per il sostegno gruppo +1 punto perché il comandante è aggregato, per un totale di 5 punti in attacco e 7 in difesa.

I giocatori mostrano i cartellini: il primo reggimento austriaco ha 3 in attacco e 3 in difesa che porta i totali a 9 punti in attacco e 10 in difesa; il secondo reggimento ha 3 in attacco e 5 in difesa per un totale di 9 punti in attacco e 12 in difesa.

Il primo reggimento francese ha 5 in attacco e 4 in difesa per un totale di 10 punti in attacco e 11 in difesa; il secondo reggimento ha 3 in attacco e 4 in difesa per un totale di 8 punti in attacco e 11 in difesa: né il tiro austriaco (10 punti in attacco contro 11 in difesa dei francesi e 8 in attacco contro 11 punti in difesa), né quello bleu (10 punti in attacco contro 10 in difesa e 10 in attacco contro 12 in difesa) producono danni. Il risultato premia il gruppo francese che ha una certa superiorità nella fase di carica per la formazione in colonna d'attacco. Una volta utilizzato, il cartellino Attacco viene alienato.

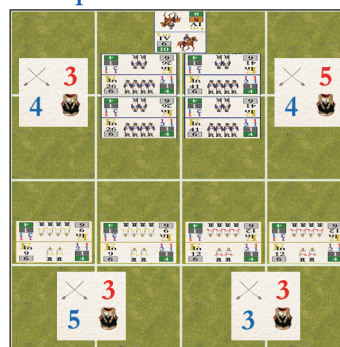
I giocatori possono decidere di protrarre la fase di fuoco fino ad esaurire i cartellini Attacco ovvero di passare a quella del combattimento in mischia.

Se un giocatore decide di effettuare un altro tiro e l'avversario, invece, intende caricare, il primo rinuncia ad effettuare la carica e l'avversario riceve il colpo potendo contare solo sui suoi fattori di difesa, ma quando chi ha subito il tiro va alla carica, l'avversario non può controcaricare.

29. CARICA E MISCHIA

Anche per i combattimenti all'arma bianca si utilizzano i cartellini Attacco con le modalità descritte nel capitolo precedente. Mentre il fattore di difesa resta inalterato, per quelli

Example of a fire combat



A line composed of two regiments of Austrian infantry fights in clear terrain with a French divisional column, also composed of two regiments with the corps commander attached. The line infantry has an attack and a defence value for long range fire shots of 1 point.

Each Austrian regiment has 4 strength points +2 points for the attack factor of the two battalions, while in defence it

has 4 strength points +2 points for the defence factor, +1 point for group support for a total of 6 points in attack and 7 in defence.

Each French regiment gets 4 strength points, +1 point for the attack factor of the only battalion engaged in the fight; in defence it gets 4 strength points +1 point for the defence factor +1 point for group support +1 point because the commander is aggregated, for a total of 5 points in attack and 7 in defence.

The players show their markers: the first Austrian regiment has 3 in attack and 3 in defence which brings the totals to 9 points in attack and 10 in defence; the second regiment has 3 in attack and 5 in defence for a total of 9 points in attack and 12 in defence.

The first French regiment has 5 in attack and 4 in defence for a total of 10 points in attack and 11 in defence; the second regiment has 3 in attack and 4 in defence for a total of 8 points in attack and 11 in defence: neither the Austrian fire (10 points in attack against 11 in defence of the French and 8 in attack against 11 points in defence) nor the French fire (10 points in attack against 10 in defence and 10 in attack against 12 in defence) produce any damage. The result will reward the French units, because they have some superiority in the charging phase due to their attack column formation.

Once used, the Attack marker is removed.

Players may decide to continue the firing phase until the Attack markers are exhausted or to switch to the melee combat phase.

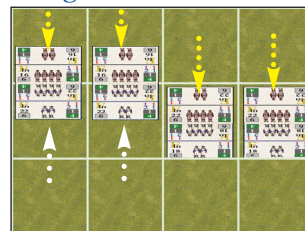
If a player decides to continue fire and the opponent, instead, wants to charge, the former gives up the charge and the opponent receives the shot relying only on his defence factors, but when the one who took the shot goes to charge, the opponent cannot countercharge.

29. CHARGE AND MELEE

Attack markers are also used for melee combat in the way described in the previous chapter. While the defence factor remains unchanged, only the second line values are to be used for the attack: the first, blue, is the charge one, the second, light blue, is the melee one.

This combat phase consists of two steps, charge and melee.

Charge



It can be initiated by both players or by only one. In either case, the units must make contact either by placing them both on the border of the two squares or by having the charging counter enter inside the opponent's square.

(see image on the left)

The charge factor should be added to the other values described in the previous chapter.

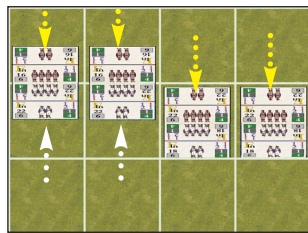
A regiment can't charge in the following cases:

- if it made a fire while the opponent was charging;
- if it is an infantry unit pitted against a cavalry unit;
- if it's in square formation;
- if the players intends to save an Attack marker for the next melee combat phase;

If the charge involves a regiment in an attacking column against one in line, the front of the melee is reduced to just the battalions that come into contact, but the one in the attacking column retains its 4 strength points against the 2 of the one in line; if there are adjacent units, both add 1 point

d'attacco si devono utilizzare i valori della seconda linea: il primo, di colore blu, è quello di carica, il secondo, azzurro, è quello di mischia. Il combattimento all'arma bianca si compone di due fasi, la carica e la mischia.

Carica



Può essere sostenuta da entrambi i contendenti o da uno solo, in ogni caso, le pedine devono entrare in contatto o ponendole entrambe al confine delle due caselle o facendo entrare la pedina che carica dentro la casella dell'avversario, sempre accostandola

ad essa (vedi immagine a sinistra)

Il fattore di carica va aggiunto agli altri valori descritti nel capitolo precedente.

Un reggimento deve rinunciare alla carica nei seguenti casi:

- se ha effettuato un tiro, mentre l'avversario carica
- se è un reparto di fanteria contrapposto ad uno di cavalleria
- se si mette in quadrato
- se intende risparmiare un cartellino Attacco in vista della successiva mischia

Se la carica coinvolge un reggimento in colonna d'attacco contro uno in linea, il fronte dello scontro è ridotto ai soli battaglioni che vengono in contatto, ma quello in colonna d'attacco mantiene i 4 punti forza contro i 2 di quello in linea, se ci sono reparti adiacenti, entrambi aggiungono 1 punto in difesa per il sostegno gruppo.

Ai modificatori elencati nel capitolo precedente va aggiunto il quadrato contro la carica della cavalleria che permette di aggiungere 3 punti al fattore di difesa ai fanti e la colonna di massa della fanteria austriaca che ne aggiunge 2 e che va eseguita mettendo i segnalini uno dietro l'altro come nella colonna di divisione.

Esempio di carica



Un reggimento francese in colonna d'attacco si scontra con un analogo reparto di fanteria austriaco in linea. Entrambi sono integri.

Il reggimento francese somma in attacco 4 punti forza +2 punti per il fattore di carica, in difesa 4 punti forza +1 punto per il fattore di difesa +1 punto per il sostegno gruppo, per un totale di 6

punti in attacco e 6 in difesa.

Il reggimento austriaco somma in attacco 2 punti forza +2 punti per il fattore di carica, in difesa 2 punti forza +1 punto per il fattore di difesa +1 punto per il sostegno gruppo, per un totale di 4 punti in attacco e 4 in difesa.

I giocatori selezionano una carta Attacco: 4 in attacco e 5 in difesa per l'unità francese, 5 in attacco e 3 in difesa per l'austriaco.

Il risultato dà 10 punti in attacco contro 8 in difesa i francesi, 9 in attacco contro 9 in difesa gli austriaci: la differenza di 2 punti costa una penalizzazione di un cartellino Attacco agli austriaci.

Mischia

Se i reggimenti coinvolti nello scontro resistono ancora dopo la carica, proseguono lo scontro in mischia fino a quando uno o entrambi esauriscono i cartellini Attacco o uno dei due non cede.

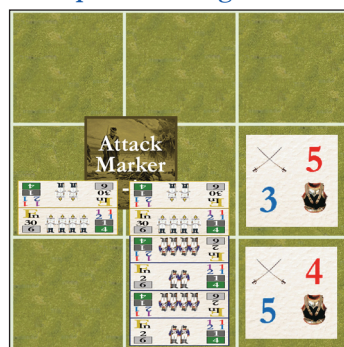
Per combattere in mischia si deve prendere in considerazione il fattore di mischia, quello di colore azzurro.

Nel primo assalto in mischia il reggimento in colonna d'attacco ha sempre 4 punti forza contro 2, se entrambi i reggimenti sono integri, ma, se lo scontro prosegue, la colonna d'attacco perde il vantaggio dato dalla sua formazione rispetto

in difesa per group support.

Against a cavalry charge should be added the value inside the square, which allows 3 points to be added to the defence value of infantry, and the mass column of Austrian infantry, which gives 2 points. This should be done by placing the counters one behind the other as in the division column.

Example of a charge



A French regiment in an attack column clashes with a similar Austrian infantry unit in line. Both are intact.

The French regiment sums in attack 4 strength points +2 points for the charge factor, in defence 4 strength points +1 point for the defence factor +1 point for group support, for a total of 6 points in attack and 6 in defence.

The Austrian regiment sums up in attack 2 strength points +2 points for charge factor, in defence 2 strength points +1 point for defence factor +1 point for group support, for a total of 4 points in attack and 4 in defence.

Players select an Attack marker: 4 in attack and 5 in defence for the French unit, 5 in attack and 3 in defence for the Austrian.

The result gives 10 points in attack against 8 in defence for the French, 9 in attack against 9 in defence for the Austrians: the difference of 2 points gives a penalty of one less Attack markers to the Austrians.

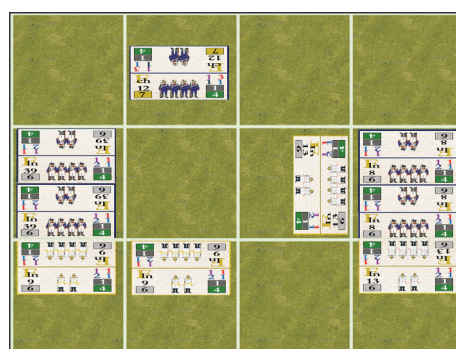
Melee

If the regiments involved in the battle are still standing after the charge, they continue the battle in melee until one or both of them run out of attack markers, or until one of them routs.

When fighting in melee, the melee factor (light blue) must be taken into account.

In the first assault, the attacking regiment always has 4 Strength points against 2 if both regiments are intact, but if the melee continues, the attacking column loses the advantage given by its formation over the line; moreover, the second battalion in the line may converge on the side of the first opposing battalion, unless the regiment has its flank protected by a friendly unit.

A unit's flank is protected if there is a friendly unit in the adjacent squares, or if there is another friendly unit in the square next to the empty one to the side of the unit.



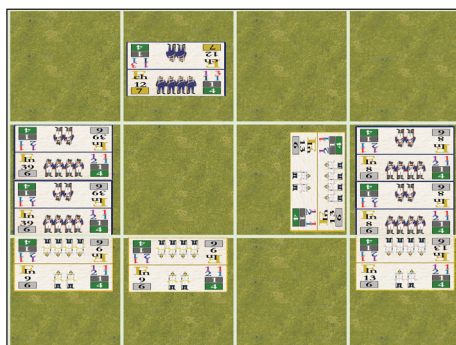
In the clash on the right: the Austrian battalion converges on the flank of the French battalion, while in the clash on the left, the French battalion has its flank protected by the chasseur unit placed immediately behind it.

Cavalry has no particular advantage in close combat. The combat modes are identical to those described for the other types of combat.

30. DAMAGES

Damage suffered by a unit can be of two types: reduced attack values or loss of soldiers. In the first case, following a fire or melee combat or an hit by artillery fire, the Damage marker is used. If a unit is hit it becomes disorganised and

alla linea, inoltre il secondo battaglione in linea può convergere sul lato del primo battaglione avversario, a meno che il reggimento non abbia il fianco protetto da un reparto amico. Il fianco di un'unità è coperto se nelle caselle adiacenti c'è un'unità amica o se nella casella accanto a quella vuota a lato dell'unità si trova un'altra unità amica.



Nello scontro a destra: il battaglione austriaco converge sul fianco di quello francese, mentre in quello di sinistra il battaglione francese ha il fianco protetto dall'unità di chasseur posta immediatamente dietro ad essa

In mischia la cavalleria non ha un particolare vantaggio. Le modalità di combattimento sono identiche a quelle descritte negli altri tipi di scontri.

30. I DANNI

I danni subiti da un'unità possono essere di due tipi: ridotto fattore d'attacco o perdita di compagnie di soldati. Nel primo caso si utilizza il cartellino Danni che viene assegnato a seguito di uno scontro a fuoco o all'arma bianca o se si viene centrati dal tiro dell'artiglieria. Se un reggimento viene colpito diventa disordinato e deve esporre un segnalino Danni che lo accompagna fino a quando non viene rimesso in ordine dal generale che lo comanda.

Il segnalino Danni ha due facce, sulla prima è stampata la scritta **Attacco -1**, sulla seconda **Carta attacco -1**.



Il cartellino Attacco -1 (1° livello di disordine) indica che il reggimento deve combattere con 1 punto in meno al fattore d'attacco. Viene assegnato quando viene centrato dalla fucileria nemica con una differenza tra il punteggio d'attacco dell'avversario e la propria difesa contenuta in 1 punto o quando viene centrato a lunga distanza da un colpo dell'artiglieria.



Il cartellino Carta attacco -1 (2° livello di disordine) indica che il reggimento riceve un cartellino Attacco in meno o ne perde uno fino a quando rimane in disordine. Viene assegnato quando il reggimento subisce un colpo dal nemico con una differenza tra il punteggio d'attacco dell'avversario e la propria difesa di 2 punti o quando viene centrato a corta distanza da un colpo dell'artiglieria.

Se il punteggio tra attacco e difesa è di 3 punti o superiore, l'unità perde due compagnie (divisione del battaglione), in pratica, viene dimezzata.

Se il reggimento che ha un cartellino Attacco -1 riceve un secondo colpo di qualunque entità nel corso di uno scontro a fuoco, lo deve girare mostrando la faccia Carta attacco -1 e il giocatore deve scartare un cartellino Attacco a caso tra quelli assegnati all'unità, se non ne ha, un'unità viene dimezzata.

Se il reggimento che ha un cartellino Carta attacco -1 riceve un secondo colpo di qualunque entità nel corso di uno scontro, subisce la perdita di mezzo battaglione.

Se un reggimento che ha un battaglione dimezzato, subisce la perdita di altre due compagnie, la penalizzazione va caricata al battaglione intero.

31. LA CAVALLERIA ALLA CARICA

Le unità di cavalleria erano dotate di armi da fuoco, ma, sia per la difficoltà di mantenere un perfetto schieramento mentre sparavano, sia per la posizione meno stabile rispetto a quella dei soldati a piedi, non le usavano spesso e, quando le usavano, con risultati meno letali rispetto alle scariche di fucili dei fanti.

must display a Damage marker that accompanies it until it is put back in order by the commanding general.

The Damage marker has two faces, on the first is printed *Attack -1*, on the back there is *Attack marker -1*.



Attack -1 (1st level of disorder) indicates that the unit must fight with 1 point less to the attack value. It's given to an unit when it is hit by enemy musket fire with a difference between the opponent's attack score and its own defence of 1 point, or when hit by a long range artillery shot.



Attack marker -1 (2nd level of disorder) means that the unit receives one less Attack marker or loses one as long as it remains disorganised. It is assigned when the regiment takes a hit from the enemy with a difference between the opponent's attack score and its own defence of 2 points or when it is hit at short range by artillery.

If the score between attack and defence is 3 points or more, the unit loses two companies, in practice, it is halved.

If the regiment which has an Attack -1 receives a second hit of any magnitude during a firefight, it must turn it over showing the Attack marker -1 face and the player must discard an Attack marker at random from among those assigned to the unit, if it has none, the unit is halved.

If the regiment with an Attack marker -1 receives a second hit of any magnitude in the course of a battle, it suffers the loss of half a battalion.

If a regiment which has a halved battalion suffers the loss of two more companies, the penalty is applied to the undamaged battalion.

31. CAVALRY CHARGE

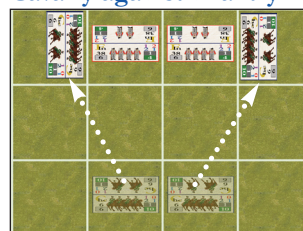
Cavalry units were equipped with firearms, but both the difficulty of maintaining a perfect line formation when firing, and their less stable position compared to foot soldiers, meant that they did not use them often, and when they did, with less lethal results than infantry rifle discharges.

The real speciality of the cavalry was charging and pursuing scattered enemy units, which the infantry were unlikely to catch up.

Cavalry was divided into two types: heavy and light. The former was less agile, but possessed a power that made it overwhelming when charging. It included carabiniers and mounted grenadiers, cuirassiers and dragoons. The second, perhaps less lethal in a charge than the heavy one, was very agile and fast, ideal for hunting down scattered units or for reconnaissance and espionage before battle. The hussars, chevaux leger or light dragoons, chasseurs and cossacks all belonged to this second group.

A middle ground between the two categories were the lance-equipped horsemen (French or Polish lancers and German or Russian uhlans), a transformation of the dragoons, deadly in charges, but also very useful in scouting operations.

Cavalry against infantry



In the game, in order to charge, the cavalry needs space either in front or to the sides of the infantry array; the charge begins two squares away and must always be announced first.

Infantry may not counter-charge, but must remain stationary; they may take a musket shot, then must try to absorb the impact as best they can by attempting to square up (see next chapter) or mass column to better resist the attack of mounted units.

Generally, if cavalry attacks infantry units, they arrange themselves in the same type of formation: if the infantry is in a column, the cavalry attacks in a column, if the infantry is in a line, the cavalry also lines up.

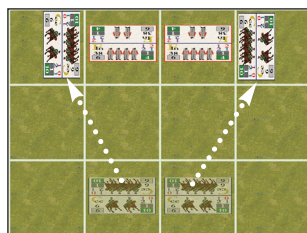
A light cavalry regiment can split into two squadrons and attack the enemy's flanks: in this case the infantry loses 2 points

La vera specialità della cavalleria erano le cariche e l'inseguimento di unità nemiche in rotta che difficilmente la fanteria avrebbe cercato di raggiungere.

La cavalleria si divideva in due specialità: quella pesante e quella leggera. La prima, meno agile, era, però dotata di una potenza che rendeva travolgenti le sue cariche. Appartengono a questo gruppo i carabinieri e i granatieri a cavallo, i corazzieri, i dragoni. La seconda, forse meno letale di quella pesante quando andava alla carica, era, però, molto agile e veloce, ed era ideale per l'inseguimento di unità in rotta o per azioni di esplorazione e spionaggio prima della battaglia. Appartengono a questo secondo gruppo gli ussari, gli chevaux léger o dragoni leggeri, i cacciatori a cavallo, i cosacchi.

Una via di mezzo tra le due categorie erano i cavalieri dotati di lancia (lancieri francesi o polacchi e ulani tedeschi o russi), una trasformazione dei dragoni, micidiali nelle cariche, ma molto utili anche nelle operazioni di scouting.

Cavalleria contro fanteria



Nel gioco, per potersi lanciare alla carica, la cavalleria ha bisogno di spazio o di fronte o ai lati dello schieramento di fanteria; la carica inizia da due caselle di distanza e va sempre annunciata prima.

La fanteria non può controcaricare, ma deve restare ferma; può effettuare un tiro con i

moschetti, poi deve cercare di assorbire l'urto nel miglior modo possibile tentando di mettersi in quadrato (si veda il capitolo successivo) o in colonna di massa per resistere meglio all'attacco delle unità montate.

In genere, se la cavalleria attacca unità di fanteria, si dispone con lo stesso tipo di formazione: se la fanteria è in colonna, la cavalleria attacca in colonna, se la fanteria è in linea, anche la cavalleria si mette in linea.

Un reggimento di cavalleria leggera può scindersi in due squadroni e attaccare il fronte nemico ai fianchi: in questo caso la fanteria perde 2 punti al fattore di difesa complessivo e non può rispondere all'attacco.

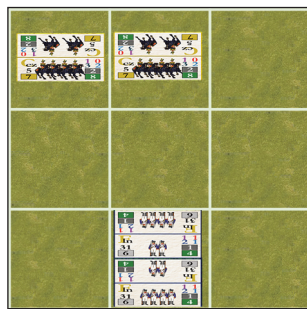
Se un reparto di cavalleria ha sufficienti PM, può tornare indietro di una casella e tornare a caricare le unità nemiche, per voltarsi le unità di cavalleria pesante perdono 4 PM, quelle leggere 3 PM.

I reparti di cavalleria che hanno sufficienti PM possono andare all'inseguimento di unità in rotta, eliminandole.

Cavalleria contro cavalleria

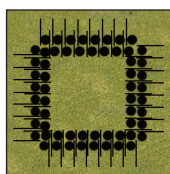
Quando si annuncia una carica, se l'avversario ha unità di cavalleria in grado di intercettare quelle avversarie, può effettuare una controcarica. Entrambi applicano i loro fattori di carica, chi perde lo scontro con qualunque risultato deve effettuare un test del morale e, se lo perde, arretra e lascia il campo all'avversario che deve decidere se proseguire la carica puntando su un altro obiettivo o tornare indietro.

32. QUADRATO



E' la migliore forma di difesa della fanteria contro la carica della cavalleria. Si attua mettendo i due battaglioni di un reggimento schiena contro schiena e fronte rivolto verso due lati.

Se a doversi mettere in quadrato o in colonna di massa è



un solo battaglione, la pedina va collocata trasversalmente sul segnalino Battaglione in quadrato (a destra); un battaglione in quadrato aggiunge 2 punti in difesa, in colonna di massa ne aggiunge 1.

Per metterlo in pratica, il giocatore deve prelevare una carta

to the overall defence factor and cannot respond to the attack.

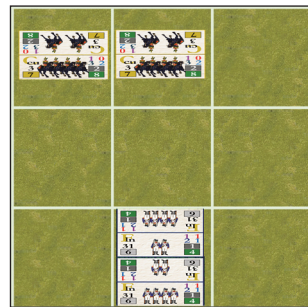
If a cavalry unit has sufficient MP, it may turn back one square and charge the enemy units again, to turn back heavy cavalry units lose 4 MP, light ones 3 MP.

Cavalry units that have sufficient MP may go in pursuit of routed units, eliminating them.

Cavalry against cavalry

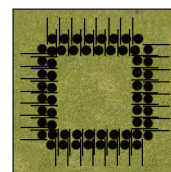
When a charge is announced, if the opponent has cavalry units capable of intercepting the chargers, he may make a countercharge. Both apply their charge values, whoever loses the charge must carry out a morale test and, if he loses it, retreats. The winner must then decide whether to continue the charge by targeting another objective or fall back.

32. SQUARE FORMATION



This is the best form of infantry defence against a cavalry charge. It is performed by placing the two battalions of a regiment back to back and facing two sides.

If only one battalion has to be placed in a square or mass column, the pawn must be placed transversally



on the Battalion in square marker (on the right); a battalion in square adds 2 points to defense, in mass column it adds 1. To execute it, the player must draw a Morale card at random, if the score is lower than the unit's level of discipline (the value of a battalion is taken into account, not the sum of the values of both units), he can form a square. Otherwise, he loses all defence points and is routed. If a commander is attached to the regiment, he adds 1 point to the discipline level. Once in a square, the regiment receives 3 points to the defence factor and can fire with the muskets (one battalion per side).

The Austrians used a different defence system, the mass column. To execute it in the game, you put the battalions of the regiment in column in the same square, it adds 2 points to the defence factor.

The only risk for the units in the square is the possibility of being subjected to short-range fire by a horse artillery that may intervene in the clash.

If lancers attack a square or a attack column, the infantry defence bonus drops to 1 point only.

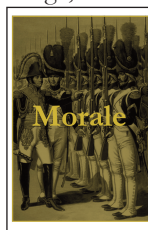
If only one battalion is forming the square or mass column, the counter must be rotated to show the side with the flag; a battalion in square adds 2 points in defence, in attack column adds 1.

33. MORALE TEST

When units loose an Attack marker or suffers casualties (see Chapter 3, Damage) they must take a morale test.

Excluded from the test are :

- commanders
- units which have the corps commander in the same or an adjacent square
- units that are in an advantageous position (behind a fortification, inside a village, above a hill, inside a forest).



To carry out the test, players must draw a Morale Card at random. If the result is same or less than the unit's level, the test is passed; if it is higher, the test is failed. If it had taken an Attack marker - 1, it must fall back in an orderly fashion, if it had lost

men, it's routed and leaves the battlefield. Routed units may

Morale a caso, se il punteggio è inferiore a quello del livello di disciplina del reparto (si prende in considerazione il valore di un battaglione, non la somma dei valori di entrambe le unità), può mettersi in quadrato, in caso contrario, diventa disordinato, perde tutti i punti di difesa e va in rotta. Se il comandante è aggregato al reggimento aggiunge 1 punto al livello di disciplina. Una volta in quadrato, il reggimento riceve 3 punti al fattore di difesa, può tirare con il moschetto (un battaglione per ogni lato).

Gli austriaci utilizzavano un diverso sistema di difesa, la colonna di massa. Per eseguirla nel gioco, si mettono in colonna nella stessa casella i battaglioni del reggimento, permette di aggiungere 2 punti al fattore di difesa.

Unico rischio per le unità in quadrato è rappresentato dalla possibilità di subire eventuali tiri a corta gittata da parte dell'artiglieria a cavallo che può intervenire nello scontro.

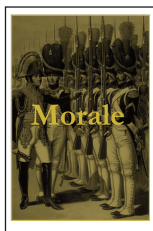
Se ad attaccare un quadrato o una colonna in massa sono i lancieri, il bonus in difesa scende ad 1 solo punto.

33. TEST DEL MORALE

Quando le unità perdono un cartellino Attacco o subiscono delle perdite di uomini (si veda il capitolo 3o I Danni) devono effettuare un test del morale.

Sono esclusi dal test:

- i comandanti
- le unità che hanno il comandante di corpo nella stessa casella o in una adiacente
- le unità che si trovano in una posizione di vantaggio (dietro una fortificazione, dentro un villaggio, sopra un'altura, dentro un bosco).



sinistra. A sinistra l'interno della carta del Morale, a destra il dorso

Per effettuare il test, i giocatori devono prelevare una carta Morale a caso, se il risultato è pari o inferiore al livello dell'unità, il test è superato; se è superiore, il test è fallito: se aveva preso un cartellino Carta Attacco-1, deve ripiegare ordinatamente di tutto il fattore di movimento, se aveva perso

degli uomini, va in rotta ed esce dal campo. Le unità in rotta possono essere recuperate, ma al punteggio della carta del Morale va aggiunto 1 punto. Se un reggimento ha terminato i cartellini Attacco e l'avversario può continuare a combattere, il primo deve ripiegare. Se entrambi hanno terminato i cartellini Attacco, possono mantenere le posizioni, a meno che non vengano attaccati da altre unità.

34. UNITÀ IN APPOGGIO

Un battaglione o un reggimento con il comando Appoggia possono sostituire un battaglione o un reggimento in difficoltà perché ha perso alcune compagnie o tutti i cartellini Attacco. All'unità in appoggio viene fornita una sola carta Attacco che si va a sommare a quelle assegnate al reggimento in difficoltà.

35. VANTAGGI E SVANTAGGI

Combattere in condizioni di inferiorità numerica (ad esempio, una linea con tre reggimenti contro una con due) espone al rischio di soccombere perché chi ha più unità combatte con un numero di cartellini Attacco maggiore, può attaccare prima con i due reggimenti contrapposti a quelli avversari e poi, dopo che questi hanno esaurito i loro cartellini Attacco, affondare il colpo con quello che non ha ancora combattuto. Se si viene attaccati su un fianco, si perdono 2 punti in difesa e non si può contrattaccare.

L'unità che viene attaccata sul retro, va in rotta, se viene raggiunta da un'unità nemica o è costretta ad attraversare la sua ZDC, viene eliminata.

Un reggimento in colonna di marcia attaccata combatte con una penalizzazione di 2 punti in difesa e di 1 punto in attacco.

be recovered, but 1 point must be added to the Morale card score when randomly drawn. If a regiment has run out of Attack marker and the opponent can continue fighting, the former must retreat. If both have run out of Attack markers, they may hold their positions unless attacked by other units.

34. SUPPORTING UNITS

Un battaglione o un reggimento con il comando Appoggia possono sostituire un battaglione o un reggimento in difficoltà perché ha perso alcune compagnie o tutti i cartellini Attacco. All'unità in appoggio viene fornita una sola carta Attacco che si va a sommare a quelle assegnate al reggimento in difficoltà.

35. BONUSES AND MALUSES

Fighting in numerical inferiority (e.g. a line with three regiments against one with two) exposes you to the risk of succumbing because the one with the most units fights with a greater number of Attack markers. It also can attack first with the two regiments facing the opposing ones and then, after they have exhausted their Attack markers, deliver a powerful blow with the one that has not yet fought.

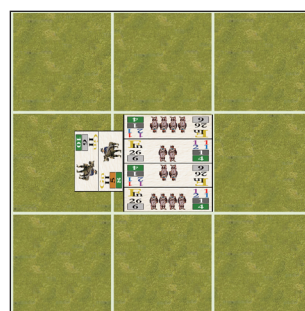
If you are attacked on one flank, you lose 2 points in defence and cannot counterattack.

If a unit is attacked on its rear, it is routed. If a routed unit is reached by an enemy unit or is forced to cross its ZOC, it is eliminated.

A regiment attacked when in a marching column fights with a penalty of 2 points in defence and 1 point in attack.

36. ATTACHED COMMANDER

The corps commander may be attached at any time to a regiment or a group: in the first case, the counter may be placed between the two squares occupied by the regiment adding 1 point to their defence values; if the unit is part of a line formation or in an attacking column, the extra point to the defence factor is extended to each regiment in the whole unit.



If the commander is attached to a regiment in square, his counter must be placed alongside the two battalions, but must be considered as being within the defensive line.

If the regiment to which he is attached suffers the loss of a battalion, he must check whether the commander has also been hit by drawing a Morale card: if the result is equal to

or less than his command value, there are no consequences. If it is greater, the commander is wounded and must leave the field. The corps he commands is forced to fall back to the second line while waiting for the commander-in-chief to assign a new general, represented by the same counter that was eliminated, but it must have a command value of level 3 (bronze).

37. RALLY PHASE

Units that suffer a penalty remain disordered until the corps commander rallies it by a recovery test, which is carried out by drawing a Morale card and comparing the result with its command value. The test can be carried out in the rally phase after the combat phase. If the test fails, the unit loses another Attack marker.

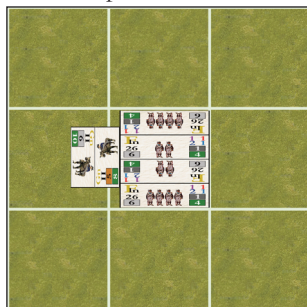
Rout

The routed regiment (or unit) leaves the battlefield and is permanently lost if the corps general on whom it depends fails to rally it. The test is carried out as described above, but adding 1 point to the Morale card value. If it fails, the unit leaves the field and is permanently lost.

If the routed regiment is part of a group and there are units in support, they may replace the fleeing unit by recompacting the formation. If there are none, the rout disrupts the other

36. COMANDANTE AGGREGATO

Il comandante di corpo può essere aggregato in qualunque momento ad un reggimento o ad un gruppo: nel primo caso, la pedina può essere collocata tra le due caselle occupate dal reggimento che aggiunge 1 punto al fattore di difesa; se l'unità fa parte di un gruppo allineato o in colonna d'attacco, il punto in più al fattore di difesa viene esteso ad ogni reggimento dell'intero reparto.



Se il comandante è aggregato ad un reggimento in quadrato, la sua pedina va messa a fianco dei due battaglioni, ma va considerata come se fosse all'interno della linea difensiva.

Se il reggimento al quale è aggregato subisce la perdita di un battaglione, si deve verificare se anche il comandante è stato colpito pescando una

carta Morale: se il risultato è pari o inferiore al suo valore di comando, non ci sono conseguenze, se è superiore, il comandante rimane ferito e deve abbandonare il campo. Il corpo da lui comandato è costretto a ripiegare portandosi in seconda linea in attesa che il comandante in capo assegni un nuovo generale (rappresentato dalla stessa pedina che era stata eliminata) che, però, deve avere un valore di comando di 3° livello (bronzo).

37. FASE DI RIORDINO

Le unità che subiscono una penalizzazione restano disordinate fino a quando il comandante di corpo non provvede a riorganizzarle tramite un test di recupero che si effettua pescando una carta Morale e confrontando il risultato con il suo valore di comando. Il test può essere effettuato nella fase di riordino dopo la fase dei combattimenti. Se il test fallisce, l'unità perde un cartellino Attacco.

Rotta

Il reggimento (o l'unità) in rotta esce dal campo di battaglia e viene definitivamente perduta, se il generale di corpo dal quale dipende non riesce a riordinarla. Il test viene effettuato come descritto nel capitolo 27, ma aggiungendo 1 punto al valore della carta Morale. Se viene fallito, l'unità esce dal campo e viene perduta definitivamente.

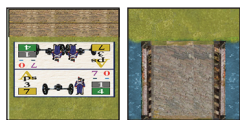
Se il reggimento in rotta fa parte di un gruppo e ci sono unità in appoggio, possono sostituirsi all'unità in fuga ricompattando la formazione, se non ce ne sono, la fuga disordina le altre unità che combattono con 1 punto in meno in attacco e perdono 1 punto in difesa perché indebolite dalla defezione. Per ricompattare il gruppo, il comandante di corpo può tentare un test di recupero (uno per tutto il gruppo) nella fase di riordino, se lo fallisce, l'intero fronte ripiega.

Ripiegamento

L'unità in ripiegamento indietreggia fronte al nemico spostandosi fino al massimo dei punti movimento; l'intero gruppo al quale appartiene può essere fatto arretrare o può ricompattarsi se ci sono unità in appoggio. L'unità costretta a ripiegare può tornare in piena efficienza con un test di recupero.

Non si possono riorganizzare compagnie di tiratori scelti che in certi scenari presidiano centri abitati o fortificati e batterie d'artiglieria colpite da cannoni avversari.

38. OPERE D'INGEGNERIA



Le opere d'ingegneria sono due: le fortificazioni e i ponti di barche.

Le fortificazioni permettono di difendere le unità che vi trovano riparo, soprattutto quelle d'artiglieria

che hanno bassi valori di difesa. I ponti consentono di attraversare un fiume in un punto diverso dai ponti permanenti. Nelle mappe da scaricare viene precisato quante fortificazioni e quanti ponti di barche è possibile costruire, se si crea uno scenario storico o inventato si deve utilizzare il sistema a punti

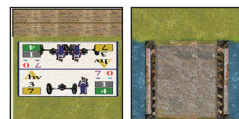
units which fight with 1 point less in attack and lose 1 point in defence because they are weakened by the defection. To recompose the group, the corps commander may attempt a rally test (one for the whole group) in the rally phase. If he fails this, the whole front retreats.

Retreat

The retreating unit falls back, using all the movement points available; the entire group to which it belongs must retreat or can rally if there are units supporting it. The unit forced to retreat can return to full efficiency with a rally test.

It is not possible to reorganize companies of sharpshooters who in certain scenarios guard inhabited or fortified centers and artillery batteries hit by enemy guns.

38. ENGINEERING WORKS



There are two kind of engineering works: the fortifications and the pontoon bridges.

Fortifications allow you to defend the units that find shelter there, especially artillery which have low defence values. Pontoon bridges allow you to cross a river at a different point than permanent bridges.

In the downloadable maps it is specified how many fortifications and how many pontoon bridges it is possible to build. If you create an historical or invented scenario you must use the points system described in chapter 42.

All engineering works must be carried out in the rear line before starting the battle.

Fortifications add 3 points more to the defence value.

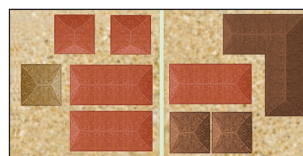
Fortifications give 2 more points to the defense value, if they are added as further fortification works of the inhabited centers, they increase the defense value by 1 point.



In certain scenarios, units of engineers can be inserted and used to strengthen defense works or to dismantle or weaken adversary ones or even to repair defense works hit by artillery fire or by

the intervention of enemy engineers. Engineers (right) are assigned to the units garrisoning the fortified area and cannot be moved to other sectors. Strengthening increases the defense factor by 1 point, weakening an enemy structure weakens it by 1 point. The Engineer unit can be hit by enemy fire while it is operating, in this case, at the first center it must stop working for a turn and expose the Attack marker -1; if she is hit a second time, she must stop working for two turns and display the Attack Card -1 marker; in the third center she is eliminated. You cannot reorganize an Engineer unit with a morale test.

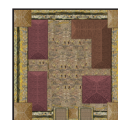
39. POPULATED AREAS AND FORTRESSES



Populated areas can be made up of villages, if they are located on two squares, or towns if they are located on multiple squares.

Infantry units can cross one of those squares at a cost of 2 MP, cavalry units pays 4 MP, light infantry units pays 1 MP. The units that stop there defend themselves by adding 2 points to the defense factor. line units on foot or on horseback that are forced to fight inside a built-up area lose 1 point to both their shooting and melee factors; the elite infantry ones, however, keep both the shooting and melee factors unchanged. It cannot be charged inside a built-up area.

Fortresses offer effective shelter to the units found inside them because they add 3 points to the defense value; any type of weapon can be accommodated by a fortress up to a maximum of two units. Fortresses cannot be further fortified. The artillery can try to bring out units that are hiding in a village, trying to hit them several times:



Fortresses - 4 centers

Inhabited centers - 3 centers

riportato nel capitolo 42.

Tutte le opere d'ingegneria devono essere realizzate nella linea retrostante prima d'iniziare la battaglia.

Le fortificazioni danno 2 punti in più al valore di difesa, se sono aggiunte come ulteriori opere di fortificazione dei centri abitati, incrementano il valore di difesa di 1 punto.



In determinati scenari possono venire inserite unità di Genieri che vengono impiegate per rafforzare opere di difesa o per smantellare o indebolire quelle avversarie ovvero ancora per riparare opere di difesa colpite da colpi d'artiglieria o dall'intervento di genieri nemici. I genieri (a destra) sono assegnati alle unità che presidiano l'area fortificata e non possono essere spostate ad altri settori. L'opera di rafforzamento aumenta il fattore di difesa di 1 punto, quella di indebolimento di una struttura nemica lo indebolisce di 1 punto. L'unità del Genio può essere colpita dal fuoco nemico mentre sta operando, in questo caso, al primo centro deve interrompere il lavoro per un turno ed esporre il cartellino Attacco -1; se viene colpita una seconda volta, deve sospendere il lavoro per due turni ed esporre il cartellino Carta attacco -1; al terzo centro viene eliminata. Non si può riorganizzare un'unità del Genio con un test del morale.

39. CENTRI ABITATI E LE FORTEZZE



I centri abitati possono essere costituiti da villaggi, se sorgono su due caselle, o paesi se sorgono su più caselle.

Le unità di fanteria possono attraversarli con un costo di 2 PM, quelle di cavalleria di 4 PM, quelle di fanteria leggera di 1 PM.

Le unità che vi sostano si difendono aggiungendo 2 punti al fattore di difesa. Le unità di linea a piedi o a cavallo che sono costrette a combattere dentro un centro abitato perdono 1 punto sia al fattore di tiro che a quello di mischia; quelle d'élite di fanteria, invece, mantengono inalterati sia il fattore di tiro che di

mischia. Dentro un centro abitato non si può caricare.

Le fortezze offrono un riparo efficace alle unità che vi si trovano dentro perché aggiungono 3 punti al valore di difesa; qualunque tipo di arma può essere accolto da una fortezza fino al massimo di due unità. Le fortezze non possono venire ulteriormente fortificate.

L'artiglieria può cercare di far uscire unità che si nascondono in un villaggio, cercando di centrarle più volte:

Fortezze - 4 centri

Centri abitati - 3 centri

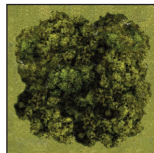
Fattorie - 2 centri

Sei centri abitati e le fattorie sono ulteriormente fortificati tramite lavori del Genio, si deve aggiungere un centro per espugnarli.

Le unità che vengono costrette ad abbandonare la postazione perdono un cartellino Attacco.



40. BOSCHI



questi fattori

Per i boschi valgono le stesse regole di movimento e difesa dei centri abitati, ma l'artiglieria non può snidare unità che vi si nascondono per le deviazioni causate dagli alberi. Nei boschi le unità di linea perdono 1 punto al fattore di tiro e a quello di mischia, le unità leggere, invece, mantengono inalterati

41. FIUMI

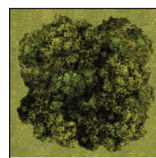


I fiumi possono essere attraversati in colonna di marcia solo sui ponti fissi e su quelli di barche. Se si viene attaccati durante l'attraversamento, si devono applicare le regole degli attacchi ai reggimenti in colonna di marcia. Un ponte può essere distrutto dall'artiglieria

Farms - 2 centers

Six inhabited centers and farms are further fortified through engineering work, a center must be added to conquer them. Units that are forced to abandon their position lose an Attack tag.

40. FORESTS



The same movement and defence rules that apply to populated areas are used for the forests, but the artillery cannot push out light infantry units hiding there due to the deviations caused by the trees. In the woods, line units lose 1 point to their shooting and melee factors, while light units, on the other hand,

keep these factors unchanged

41. RIVERS



Rivers can only be crossed by units in a marching column using bridges and pontoon bridges. If attacked during the crossing, the rules for attacks against a marching column shall be applied.

A bridge can be destroyed by artillery with two hits. If it is a pontoon bridge, just remove the sign; if it is a fixed bridge, it must be replaced with a stretch of river.

42. CAPTURING THE FLAGS AND VICTORY CONDITIONS

Flags must be placed in a well defended position in your half of the battlefield.

If a regiment reaches the square where enemy's flag is located, after eliminating the defenders it captures it.

The army that manages to capture two thirds of the flags wins the battle.

The battle is won also by forcing the opposing commander-in-chief to leave the battlefield, or by capturing him with a unit that occupies its square.

43. MINOR SCENARIOS

If you are fighting a battle that involves few units (a corps or a division), the Commander-in-Chief (CiC) counter can be replaced by a general's counter. In this case, the CiC can be of 2nd or 3rd level. It is possible to create the chain of command using 3rd level generals representing division or brigade generals depending on the size of the contingent. It would be preferable to assign a general with a high corps number (VII, VIII, IX, X) to the role of commander-in-chief in order to leave the first numbers to the subordinate generals and to identify more easily the unit assigned to them.

Regarding messengers, scouts and dummy units, the following parameters must be respected:

2nd level CiC: 2 messenger counters, 2 scouts, 2 dummy counters

3rd level CiC: 1 messenger counter, 1 scout, 1 dummy counters.

44. ARMY POINTS

If you are not using a historical order of battle or one of the downloadable maps, you can use a point system to organize your army.

Commander-in-Chief (Gold level) - 36 points

Commander-in-Chief (Silver level) - 28 points

Corps Commander (Silver level) - 25 points

Corps Commander (Bronze level) - 20 points

Heavy Artillery - 18 points

Line Artillery - 15 points

Elite Cavalry Unit - 18 points

Elite Infantry Unit - 15 points

Line Cavalry Unit - 12 points

Line Infantry Unit - 10 points

Militia Infantry Unit - 6 points

Militia Cavalry Unit - 8 points

Fortification - 10 points

con due centri. Se si tratta di un ponte di barche, basta eliminare il segnalino; se si tratta di un ponte fisso, va sostituito con un tratto di fiume libero.

42. CONQUISTA DELLE BANDIERE E VITTORIA

Le bandiere vanno collocate in punti ben difesi della propria metà campo. Se un reggimento raggiunge la casella dove si trova una bandiera del nemico, dopo averne eliminato le difese, la conquista.

L'armata che riesce a conquistare due terzi delle bandiere vince la battaglia.

La battaglia si vince anche se il comandante in capo è costretto a lasciare il campo di battaglia o viene catturato da un reggimento che occupa la sua casella.

43. SCENARI MINORI

Se si combatte una battaglia che impegna poche unità (un corpo o una divisione), la pedina del Comandante in capo può essere sostituita da quella di un generale. In questo caso, il CiC può essere di 2° o di 3° livello. E' possibile creare la catena di comando utilizzando generali di 3° livello che rappresentano generali di divisione o di brigata a seconda delle dimensioni del contingente. Sarebbe preferibile assegnare al ruolo di comandante in capo un generale con un numero di corpo alto (VII, VIII, IX, X) in modo da lasciare i primi numeri ai generali sottoposti e identificare più facilmente il reparto loro affidato. Per quanto riguarda messaggeri, esploratori e unità civetta, si devono rispettare questi parametri:

CiC 2° livello: 2 messaggeri, 2 esploratori, 2 unità civetta

CiC 3° livello: 1 messaggero, 1 esploratore, 1 unità civetta

44. PUNTI ARMATA

Se non ci si avvale di un ordine di battaglia storica o riportata su una delle mappe da scaricare, si può seguire un sistema a punti per organizzare la propria armata.

Comandante in capo livello oro - 36 punti

Comandante in capo livello argento - 28 punti

Comandante di corpo livello argento - 25 punti

Comandante di corpo livello bronzo - 20 punti

Artiglieria di posizione - 18 punti

Artiglieria di linea - 15 punti

Unità d'élite a cavallo - 18 punti

Unità d'élite a piedi - 15 punti

Unità di linea a cavallo - 12 punti

Unità di linea a piedi - 10 punti

Unità della milizia a cavallo - 8 punti

Unità della milizia a piedi - 6 punti

Fortificazione - 10 punti

Ponte di barche - 10 punti

45. MODALITA' SOLITARIO

Per poter giocare da soli, si deve scaricare uno degli scenari dall'indirizzo telematico www.fabra.biz/merde/scenari.html. Lo scenario si compone di tre parti: la mappa e gli ordini di battaglia delle due armate.

Negli ordini di battaglia sono precisate le unità che compongono le due armate, gli ordini di battaglia, la loro posizione iniziale, i punti disponibili per creare un'armata alternativa a quella schierata storicamente compresi le fortificazioni e i ponti di barche che è possibile costruire.

Dopo aver ricreato lo scenario sulla plancia di gioco, si decide la posizione delle unità che l'ordine di battaglia mette a disposizione o la composizione della propria armata rispettando il numero di punti a disposizione, la loro collocazione iniziale, la posizione delle bandiere, il numero delle fortificazioni e degli eventuali ponti di barche da costruire, gli ordini di battaglia. Quindi, si prende il piano della battaglia dell'esercito nemico, si posizionano le pedine nei settori indicati e si assegnano gli ordini di battaglia seguendo precisati nel piano.

Le unità dell'esercito nemico si muovono seguendo i comandi ricevuti; quando unità delle due armate giungono a contatto o a tiro dell'artiglieria, si devono risolvere gli scontri seguendo le regole previste. Per quanto riguarda l'esercito nemico, si de-

Pontoon Bridge - 10 points

45. SOLITAIRE MODE

In order to play the solitaire module, you have to download one of the scenarios available at this link:

www.fabra.biz/merde/scenari.html.

The scenario consists of three parts: the map and the orders of battle of the two armies.

The orders of battle specify the units that make up the two armies, their orders of battle, their initial position, the points available to create an alternative army to the one historically deployed including fortifications and pontoon bridges that can be built.

After recreating the scenario terrain on the game board, you choose the position of the units that the Order of battle makes available. Then you decide the position of the flags, the number of fortifications and any pontoon bridges to be built and the orders of battle. Then, you take the battle plan of the enemy army, setup the counters in the indicated sectors and assign the orders of battle following those specified in the plan.

The units of the enemy army move following the commands received; when units of the two armies come into contact or within artillery range, the combat must be resolved following the rules provided.

Regarding the enemy army, the following rules must be respected:

Flags: They must be placed in a protected position in their respective sectors, starting from the left one, always in the rear line.

Fog of War: The rule is not applied.

Fortifications: They are assigned to the heavy artillery

Setup: The fixed artillery must be placed in a protected position; the units with a movement command always start from the upper line of their sector and move, if possible, using all the movement points with the infantry pace; the supporting units follow in this order: 1st divisional battery ready to fire, if there are no heights in the second sector (the front line) where to place it, the infantry must leave a free square in the center to allow a shot to be fired, then the infantry closes up again; 2nd line regiments, 3rd any light infantry units that fire at the enemy units and then return behind the line infantry; 4th corps cavalry.

Artillery Fire: If units of your own army come within range, the enemy artillery must fire; take a Target marker and two Shot markers at random and check the results.

Infantry Battles: The Attack markers assigned to the regiments are turned at random without seeing them first; the enemy regiments fire 1 time if they have 2 or 3 Attack cards, 2 times if they have 4 or 5 Attack cards.

Cavalry Charge: The enemy cavalry charges if the infantry units have suffered two casualties or are forced to retreat; the enemy cavalry countercharges if the opposing army's cavalry charges; the infantry units try to form a square or a mass column.

Changing Orders: Only if a sector collapses or if the player deems it necessary, to bring in reserve units, to do so, the normal procedures must be followed.

Reserves: Only to support any sectors in difficulty, after changing orders.

vonno rispettare le seguenti regole:

Bandiere - vanno messe in posizione protetta nei rispettivi settori, partendo da quello di sinistra, sempre nella linea delle retrovie

Nebbia di guerra - la regola non viene applicata

Fortificazioni - sono assegnate all'artiglieria fissa

Disposizione iniziale - l'artiglieria fissa va collocata in posizione protetta; le unità con comando di movimento partono sempre dalla linea superiore del proprio settore e si spostano, se possibile, utilizzando tutti i punti movimento col passo della fanteria; le unità in appoggio seguono in quest'ordine: 1° batteria divisionale pronta a tirare, se nel secondo settore (quello della prima linea) non ci sono alture dove collocarla la fanteria deve lasciare una casella libera al centro per far effettuare un tiro, poi la fanteria si ricompatta; 2° reggimenti di linea, 3° eventuali unità di fanteria leggera che effettuano un tiro contro le unità nemiche e poi rientrano dietro la fanteria di linea; 4° cavalleria del corpo

Tiro artiglieria - se unità del proprio esercito giungono a tiro, l'artiglieria nemica deve tirare; si prende una carta Obiettivo e due Tiro a caso e si verificano i risultati

Scontri fanteria - i cartellini Attacco assegnati ai reggimenti vengono girati a caso senza vederli prima; i reggimenti nemici sparano 1 volta se hanno 2 o 3 cartellini Attacco, 2 volte, se hanno 4 o 5 cartellini attacco

Carica cavalleria - la cavalleria nemica carica se i reparti di fanteria hanno subito due perdite di uomini o sono costretti ad arretrare; la cavalleria nemica effettua una controcarica, se quella dell'esercito avversario carica; le unità di fanteria tentano di mettersi in quadrato o in colonna di massa

Cambio ordini - solo se un settore cede o se il giocatore ritiene che sia necessario, per far entrare unità della riserva, per effettuarlo, si devono seguire le normali procedure

Riserve - solo per sostenere eventuali settori in difficoltà, previo cambio ordine

INDICE

Pagina 1	INTRODUZIONE
1. OBIETTIVO DEL GIOCO	
2. PRESENTAZIONE DEL MATERIALE	
Pagina 2	
3. PREPARAZIONE	
4. TURNI DI GIOCO	
5. IL CAMPO DI BATTAGLIA	
Pagina 3	
6. IL PIANO DELLA BATTAGLIA	
7. LE PEDINE	
8. CARATTERISTICHE DELLE UNITA'	
Pagina 4	
9. CARATTERISTICHE DEI COMANDANTI	
Pagina 5	
10. CATENA DI COMANDO	
11. ORGANIZZAZIONE DELL'ARMATA	
Pagina 6	
12. ZONA DI CONTROLLO E FRONTE	
13. FORMAZIONI	
14. MOVIMENTO DELLE UNITA'	
Pagina 7	
15. CAMBI DI DIREZIONE E FORMAZIONE	
Pagina 8	
16. LINEA DI VISTA	
17. CONDIZIONI ATMOSFERICHE	
Pagina 9	
18. GLI ORDINI DI BATTAGLIA	
Pagina 10	
19. NEBBIA DI GUERRA	
20. ATTIVAZIONE E MOVIMENTO	
Pagina 11	
21. CAMBIO DI ORDINI	
Pagina 12	
22. SCHIERAMENTO	
23. IL COMBATTIMENTO	
24. TIRO DELL'ARTIGLIERIA	
Pagina 13	
25. COME SI COMBATTE	
Pagina 15	
26. CARTELLINI ATTACCO	
27. AZIONI DI DISTURBO	
Pagina 16	
28. TIRO DEI MOSCHETTI	
Forza del reggimento	
Fattori d'attacco e difesa	
Pagina 17	
Modificatori	
Punti bonus	
Esempio di tiro	
Pagina 18	
29. CARICA E MISCHIA	
Carica	

INDEX

Page 1	INTRODUCTION
1. GAME OBJECTIVE	
2. CONTENTS OVERVIEW	
Page 2	
3. PREPARATION	
4. GAME TURNS	
5. THE BATTLEFIELD	
Page 3	
6. THE BATTLE PLAN	
7. THE COUNTERS	
8. FEATURES OF THE UNITS	
Page 4	
9. FEATURES OF THE COMMANDERS	
Page 5	
10. CHAIN OF COMMAND	
11. ARMY ORGANISATION	
Page 6	
12. ZONE OF CONTROL AND FRONT LINES	
13. FORMATIONS	
14. UNITS MOVEMENT	
Page 7	
15. CHANGES OF DIRECTION AND FORMATION	
Page 8	
16. LINE OF SIGHT	
17. ATMOSPHERIC CONDITIONS	
Page 9	
18. BATTLE ORDERS	
Page 10	
19. FOG OF WAR	
20. MOVEMENT AND ACTIVATION	
Page 11	
21. CHANGING ORDERS	
Page 12	
22. DEPLOYMENT	
23. COMBAT	
24. ARTILLERY FIRE	
Page 13	
25. HOW TO FIGHT	
Page 15	
26. ATTACK MARKERS	
27. DISRUPTIVE ACTIONS (SKIRMISH)	
Page 16	
28. MUSKETS FIRE	
Strength of the regiment	
Attack and defence values of the regiment	
Modifiers	
Bonus points	
Page 17	
Example of a fire combat	
29. CHARGE AND MELEE	
Charge	
Page 18	
Example of a charge	
Melee	

Esempio di carica
Mischia

Pagina 19
30. I DANNI
31. CAVALLERIA ALLA CARICA

Pagina 20
Cavalleria contro fanteria
Cavalleria contro cavalleria
32. QUADRATO

Pagina 21
33. TEST DEL MORALE
34. UNITA' IN APPOGGIO
35. VANTAGGI E SVANTAGGI

Pagina 22
36. COMANDANTE AGGREGATO
37. FASE DI RIORDINO
Rotta
Ripiegamento
38. OPERE D'INGEGNERIA

Pagina 23
39. I CENTRI ABITATI E LE FORTEZZE
40. BOSCHI
41. FIUMI

Pag 24
42. CONQUISTA DELLE BANDIERE E VITTORIA
43. SCENARI MINORI
44. PUNTI ARMATA
45. MODALITA' SOLITARIO

Pagina 27
Indice

Page 19
30. DAMAGES
31. CAVALRY CHARGE
Cavalry against infantry

Page 20
Cavalry against cavalry
32. SQUARE FORMATION
33. MORALE TEST

Page 21
34. SUPPORTING UNITS
35. BONUSES AND MALUSES
36. ATTACHED COMMANDER
37. RALLY PHASE
Rout

Page 22
Retreat
38. ENGINEERING WORKS
39. POPULATED AREAS AND FORTRESSES

Page 23
40. FORESTS
41. RIVERS
42. CAPTURING THE FLAGS AND VICTORY
CONDITIONS
43. MINOR SCENARIOS
44. ARMY POINTS

Page 24
44.SOLITAIRE MODE

Page 27
Index

**Questo gioco è dedicato
alla mia cara moglie Giusy che mi è stata vicina
nella mia grata fatica**

**This game is dedicated to my dear wife Giusy
who was close to me in my grateful effort**

**Merde! Napoleonic wargame
by Sergio Fabra (2024)
www.fabra.biz - e-mail: sergio@fabra.biz**