

SIGLE UNITA' E STATI

Termini generici

C = comando
Lv = livello generale
G = corpo della Guardia
RC = riserva della cavalleria

Comandi

M = muovi e attacca
A = appoggia azione
P = presidia
R = riserva

Organizzazione armata

Btt = batteria
Btg = battaglione
Sqd = squadrone
Rgm = reggimento
Brg = brigata
Div = divisione
Crp = corpo

SPECIALIZZAZIONI

Comandanti

- CiC = comandante in capo
- Gn = generale

Guardia a piedi

- Gct = cacciatori (F. leggera)
- Gch = chasseurs (F. leggera)
- Gfl = fanteria leggera
- Gft = fanti
- Ghl = highlander
- Ggp = guardia del corpo
- Ggr = granatieri
- Gja = jager (F. leggera)

Guardia a cavallo

- Gcc = chasseur/cacciatori a cavallo
- Gck = cosacchi
- Gcv = chevaliers
- Gdr = dragoni
- Ggc = granatieri a cavallo
- Ggd = gendarmi
- Glc = lancieri
- Ggc = guardia del corpo
- Guh = ulani
- Gus = ussari

- Fanteria

- Fcc = cacciatori
- Fch = chasseur (F. leggera)
- Ffl = fucilieri (F. leggera)
- Fgr = granatieri
- Fgz = grenzer
- Fja = jager (cacciatori)
- Fln = fanteria di linea
- Flg = fanteria leggera
- Flw = landwehr (milizia)
- Fml = milizia
- Fop = opolchenie (milizia)
- Fsc = schützen (cacciatori)
- Ftc = tirailleurs corse (cacciatori)
- Ftp = tirailleurs du Po (cacciatori)
- Fvl = veliti (F. leggera)

Cavalleria

- Ccc = chasseur a cavallo
- Cck = cosacchi
- Ccl = chevaux leger (dragoni)
- Ccz = corazzieri
- Cdr = dragoni (dragoni)
- Cdl = dragoni leggeri
- Cja = jager a cavallo
- Cuh = ulani (lancieri)
- Cus = ussari

Artiglieria

- Acv = artiglieria a cavallo
- Apd = artiglieria a piedi
- Aps = artiglieria di posizione

SIGLE E COLORI STATI ALLEATI

Francia

- B = Baviera (azzurro-bianco)
- G = Govern.Prov. Illiriche (rosso-blu)
- I = Regno d'Italia (verde chiaro)
- N = Regno di Napoli (azzurro-giallo)
- V = Ducato di Varsavia
- P = Portogallo (bianco)
- R = Confederazione del Reno
- S = Sassonia (giallo-nero)
- W = Württemberg (nero-rosso)

Gran Bretagna

- A = Assia-Darmstadt (bianco-rosso)
- B = Brunswick (blu-giallo)
- H = Hannover (giallo-bianco)
- N = Nassau (blu-arancio)

- O = Olanda-Belgio
- P = Portogallo (bianco)
Prussia
- S = Sassonia (giallo-nero)

NOTE

La Confederazione del Reno era costituita dagli Stati tedeschi acquisiti dalla Francia dopo la sconfitta della Prussia nella campagna del 1806, i più grandi erano: Assia-Darmstadt, Baden, Baviera, Berg, Ratisbona, Sassonia, Vestfalia, Württemberg, Würzburg.

Nel gioco le unità di questi Stati, visti i ridotti apporti di soldati che fornirono, sono riuniti sotto un'unica sigla, tranne Baviera, Sassonia e Württemberg che fornirono contingenti particolarmente consistenti.

Se un corpo è costituito solo da unità di uno degli Stati alleati, l'indicazione viene precisata sotto il nome del generale che lo comanda. Se sono presenti unità (reggimenti o battaglioni) di Stati alleati nelle brigate o nelle divisioni, la loro sigla in grassetto precede il tipo di unità.

Se non si è in possesso delle armate degli Stati alleati, si possono sostituire le loro unità con le corrispondenti degli eserciti francese, britannico e prussiano.

Le sigle delle unità di fanteria e cavalleria si riferiscono a reggimenti, quelle di artiglieria a batterie. Se un'unità è formata da un solo battaglione, la sigla è scritta in corsivo.

Se un corpo agli ordini di un generale è assegnato a due settori diversi, per distinguere le divisioni assegnate ad ogni settore sono colorate di nero o di rosso.

Se un'esercito è costituito da armate o reggimenti di due o più grandi Stati diversi, le unità sono precedute dalla sigla dei rispettivi Stati:

Au = Austria
Fr = Francia
GB = Gran Bretagna
Pr = Prussia
Ru = Russia
SP = Spagna

SV = Svezia

CAMPO DI BATTAGLIA

Ogni mappa è divisa in più linee orizzontali corrispondenti alla fascia di settori adiacenti uno all'altro.

Nelle mappe piccole (una sezione da 45x30) le fasce possono essere due o tre, a seconda se la nase è più larga o più stretta, nel primo caso, ci sono due sole fasce, nel secondo tre, una di fondo o 1^a fascia per ogni giocatore più quella centrale. Nelle mappe con due sezioni (45 base x 60 altezza) c'è una linea di fondo per ogni giocatore e due centrali (prima linea).

Nelle mappe con quattro sezioni (90x60), sempre due linee di fondo più due centrali. Nelle mappe con sei sezioni (cm 90x90) e con nove sezioni (135x90), c'è una linea di fondo (3^a linea, una centrale (1^a linea) ed una intermedia fra le due (2^a linea) per ogni metà campo.

CALCOLO DEI PUNTI

Comandante in capo livello oro - 36 punti
Comandante in capo liv. argento - 28 punti
Comandante di corpo liv. argento - 25 punti
Comandante di corpo liv. 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

Un battaglione fanteria d'élite - 10 punti
Mezzo reggimento cavalleria d'élite - 12 punti
Un battaglione fanteria di linea - 6 punti
Mezzo reggimento cavalleria di linea - 8 punti
Un battaglione milizia - 4 punti
Mezzo reggimento milizia a cavallo - 5 punti

Fortificazione - 10 punti
Ponte di barche - 10 punti