

La prima sconfitta di Bonaparte

Caldiero, 1796



1.0 INTRODUZIONE

- 1.1 Componenti del Gioco
- 1.2 Scala di Gioco
- 1.3 La Mappa
- 1.4 Arrotondamenti

2.0 PEDINE

- 2.1 Unità da Combattimento
- 2.2 Comandanti
- 2.3 Pedine informative

3.0 SEQUENZA DI GIOCO

- 3.1 Turno di Gioco
- 3.2 Primo Turno di Gioco

4.0 COMANDANTI

- 4.1 Generali
- 4.2 Comandanti in capo
- 4.3 Raggio di comando
- 4.4 Perdita dei Comandanti

5.0 ORDINI

- 5.1 Tipo di Ordini
- 5.2 Modificare gli Ordini
- 5.3 Unità fuori comando

6.0 INIZIATIVA

- 6.1 Modificatori
- 6.2 Attivazione

7.0 ACCUMULO (Stacking)

- 7.1 Limiti di stacking

8.0 ZONA DI CONTROLLO

- 8.1 Uscire da EZoC
- 8.2 Ingresso

9.0 MOVIMENTO

- 9.1 Procedura di Movimento
- 9.2 Terreno e movimento
- 9.3 Colonna di Marcia

10.0 TERRENO

- 10.1 Villaggi
- 10.2 Palude
- 10.3 Canali
- 10.4 Ponti
- 10.5 Fortezze

11.0 ARTIGLIERIA

- 11.1 Ritirata
- 11.2 Raggio dell'Artiglieria
- 11.3 Linea di Vista
- 11.4 Bombardamento

12.0 COMBATTIMENTO

- 12.1 Procedura
- 12.2 Dichiarazioni d'Assalto
- 12.3 Efficienza
- 12.4 Assalto
- 12.5 Tabella di combattimento
- 12.6 Ritirata
- 12.7 Avanzata come risultato del combattimento
- 12.8 Unità eliminate

13.0 MORALE

- 13.1 Test di Efficienza
- 13.2 Modificatori per gli Generali

14.0 CAVALLERIA

- 14.1 Ritirata prima del combattimento

15.0 DISORDINE, ROTTA, RECUPERI E RINFORZI

- 15.1 Unità in Disordine
- 15.2 Unità in Rotta
- 15.3 Recupero delle unità
- 15.4 Rinforzi

16.0 "Elan" RIVOLUZIONARIO

- 16.1 Risoluzione

17.0 TEMPO ATMOSFERICO

- 17.1 Effetti del tempo
- 17.2 Confusione

18.0 CONDIZIONI DI VITTORIA

19.0 REGOLE DEGLI SCENARI

- 19.1 Direttrice dell'attacco
- 19.2 Scenario ipotetico: Il tempo regge

20.0 REGOLE OPZIONALI

- 20.1 Intervento di Bonaparte
- 20.2 Cariche di cavalleria
- 20.3 Tempesta da Est
- 20.4 Nebbia di guerra
- 20.5 Attacchi sul Fianco

21.0 PIAZZAMENTO INIZIALE

- 21.1 Austriaci
- 21.2 Francesi
- 21.3 Rinforzi Austriaci
- 21.4 Rinforzi Francesi

BIBLIOGRAFIA

1.0 INTRODUZIONE

Caldiero 1796 è un gioco di simulazione sulla battaglia combattuta durante la campagna d'Italia di Napoleone. Fu una delle poche vittorie riportate dagli austriaci in questa campagna e rappresenta la prima sconfitta subita da Napoleone.

Per le note storiche vi rimandiamo all'articolo La battaglia di Caldiero incluso in questa rivista.

1.1 Componenti del Gioco

Ogni copia del gioco include:

- Una mappa A2 (42 × 60 cm.),
- Un foglio di pedine fustellate,
- Questo fascicolo di regole,
- Una Tabella di gioco.

Il gioco richiede un dado da sei (d6) non incluso

1.2 Scala di Gioco

- 1 ora per turno, circa 300 m per esagono,
- 1 Punto Forza (SP): circa 2-300 uomini per la fanteria, 150-200 per la cavalleria e 2-3 cannoni.

1.3 La Mappa

La mappa di gioco copre l'area nella quale fu combattuta la battaglia di *Caldiero 1796*.

Ogni esagono ha all'interno un codice numerico utilizzato per il piazzamento iniziale.

Intorno alla mappa di gioco sono presenti una serie di riquadri utili per giocare a *Caldiero 1796*.

1.4 Arrotondamenti

Quando non specificato dalle regole gli arrotondamenti sono sempre fatti al numero intero più alto.

2.0 PEDINE

Ci sono tre tipi di pedine:

- Unità da combattimento,
- Comandanti,
- Pedine informative.

2.1 Unità da Combattimento

I colori delle pedine si rifanno ai colori delle uniformi delle unità dell'epoca. Molte unità hanno forza ridotta (sul retro) con differenti colorazioni per distinguerle.

Esempio di Unità di Combattimento:



2.2 Comandanti

Sono presenti due tipi di Comandanti: i Comandanti in capo e i Comandanti di divisione (da ora in poi Generali). Le differenti capacità dei Comandanti sono spiegate nel paragrafo 4.0.

2.2.1 Movimento. Tutti i Comandanti hanno sei punti movimento.

2.2.2 Il retro della pedina indica che il Comandante è stato Attivato (è indicato da una "A").

2.2.3 Ogni Comandante (tranne Alvinczy) ha anche un Segnalino di formazione (vedi 5.1) corrispondente.



Fronte

Retro

Formazione

2.3 Pedine informative

La spiegazione riguardo l'utilizzo delle pedine informative si trova nelle regole.

3.0 SEQUENZA DI GIOCO

3.1 Turno di Gioco

Ogni turno di gioco è diviso in tre fasi a loro volta divise in sottofasi.

Ognuna delle seguenti fasi deve essere risolta nell'esatto Ordine indicato.

A. Fase di Comando

Questa fase è divisa in cinque sottofasi

1. Ordini. In questa sottofase le pedine dei Comandanti in capo possono cambiare gli Ordini (5.2).

2. Tempo atmosferico. Il giocatore austriaco tira un dado per vedere se cambia il tempo atmosferico (17.0).

3. Riorganizzazione. I giocatori possono cercare di riorganizzare le unità in Disordine o Rotta (15.3).

4. Rimpiazzati. I giocatori rimettono in gioco le unità da combattimento precedentemente eliminate (12.8).

5. Iniziativa. I giocatori tirano un dado per stabilire chi ha l'iniziativa (6.0).

B. Fase di Azione

Si attiva una formazione in base al tiro sull'iniziativa (6.2).

Ogni formazione effettua tutti le sottofasi della Fase di azione prima che il turno passi alla successiva formazione.

1. Rinforzi. Le unità di rinforzo della formazione attiva entrano in mappa durante questa fase (15.4).

2. Ordini. Si piazza una pedina Fuori Comando su tutte le unità della formazione fuori dal raggio di comando del Comandante della formazione

attiva, quindi il Comandante può tentare di cambiare il proprio Ordine (5.2.2)

3. Movimento. Le unità muovono secondo l'Ordine della formazione. L'Artiglieria che muove si gira sul lato "Moved" e non può essere utilizzata nella successiva fase di Bombardamento.

Una volta eseguito il movimento di tutte le unità in comando, le unità della formazione fuori comando possono tentare di cambiare l'Ordine (5.3.1).

4. Bombardamento: la formazione attiva può effettuare il bombardamento d'artiglieria usando la procedura descritta nella Tabella di Bombardamento.

5. Combattimento. Si risolve il combattimento di tutte le unità della formazione attiva. Per ogni combattimento:

5a. Dichiarazione degli Attacchi: il giocatore dichiara i suoi attacchi e mette una pedina "Attacco" o "Attacco?" a seconda dell'Ordine.

5b. Ritirata prima del combattimento: la Cavalleria può ritirarsi prima del combattimento.

5c. Bombardamento Difensivo: il difensore può bombardare con unità di artiglieria presenti in esagoni attaccati.

5d. Assalto: Sono effettuati tutti i test di Efficienza e gli attacchi sono risolti sulla Tabella di Combattimento.

6. Fine della fase. La pedina del Comandante attivo è girata sul lato Attivato (A). Si ritorna alla sottofase 5 (Iniziativa) della Fase di Comando.

C. Fase di fine del turno

Quando tutte le formazioni hanno completato la loro attivazione, la pedina Turno avanza sulla tabella del turno di gioco, tutte le pedine dei Comandanti sul lato A (Attivato) vengono girate e un nuovo turno inizia, ricominciata dalla Fase A della Sequenza di gioco.

3.2 Primo Turno di Gioco

Il gioco inizia con la Fase di Azione (si salta la Fase di Comando). L'iniziativa è automaticamente del Francese che deve obbligatoriamente attivare una delle sue Formazioni.

4.0 COMANDANTI

Ogni Comandante rappresenta l'ufficiale indicato sulla pedina, il suo staff e la scorta.

Sono presenti due tipi di Comandanti:

- Comandanti in capo (Bonaparte e Alvinczy)
- Comandanti di divisione (Generali).

4.1 Generali

Un Generale è al comando di una formazione composta da tutte le unità da combattimento che appartengono alla sua Formazione (vedi l'Esempio di Unità di Combattimento).

4.1.1 I Generali hanno alcune importanti funzioni:

Danno gli Ordini alle unità della propria formazione e permettono loro di essere in comando.

Facilitano l'Avanzata dopo il combattimento (12.7.3).

Danno un modificatore positivo ai test di Efficienza (13.2).

Danno un modificatore in combattimento (12.4.4).

4.1.2 Le unità possono ricevere i modificatori solo dal Comandante della propria formazione.

4.1.3 Ogni Generale ha un valore di Iniziativa che viene utilizzato quando vuole tentare di cambiare il proprio Ordine (5.2.2).

4.1.4 I Generali possono muovere alla fine della sottofase di Movimento della Fase di Azione in cui la propria formazione è attivata.

4.2 Comandanti in capo

I Comandanti in capo possono cambiare automaticamente l'Ordine ai Generali amici nel proprio raggio di comando (vedi anche 4.3.1).

4.2.1 I Comandanti in capo possono muovere una volta per turno alla fine di una qualsiasi sottofase di Movimento della Fase di Azione in cui è attiva una formazione amica.

4.2.2 Limiti. Bonaparte non può mai muovere a più di due esagoni da 1014, Alvinczy non può muovere oltre la linea di esagoni 24xx.

4.3 Raggio di comando.

Il raggio di comando è indicato sulla pedina del comandante e rappresenta il numero di esagoni entro i quali le unità sono in comando. Ogni Generale mantiene in comando tutte le unità della sua formazione che sono nel suo Raggio di comando. Solo il Generale con lo stesso Comando di Formazione dell'unità può mantenere in comando l'unità da combattimento (ecc. 4.3.1). Unità che sono oltre il Raggio di comando del proprio Comandante, sono considerate "Fuori comando".



4.3.1 Le unità che si trovano Fuori Comando quando viene attivata la propria formazione si considerano avere l'Ordine che desiderano (non si applica 5.3) se sono nel raggio di comando del Comandante in capo.

Bonaparte può sempre dare l'Ordine che desidera a unità della Formazione R che sono nel suo raggio di comando.

4.3.2 Linea di Battaglia. Unità che fanno parte di una formazione sono considerate in comando se sono adiacenti ad un'altra unità della stessa formazione in comando.

4.3.3 Limiti. Una linea di comando non può essere tracciata attraverso Terreno intransitabile o attraverso unità di combattimento nemiche. La linea di comando può essere tracciata attraverso ZoC nemica e ogni altro tipo di terreno.

4.4 Perdita dei Comandanti

In alcuni casi un comandante deve fare un test per vedere se è stato catturato/eliminato.

4.4.1 Se in un assalto o in un Bombardamento l'attaccante tira un sei non modificato ed è presente un Comandante nell'esagono attaccato, questo deve fare un test.

4.4.2 Se in un assalto l'attaccante tira un uno non modificato e sta utilizzando il modificatore del proprio Comandante (12.4.4) questo deve fare un test.

4.4.3 Test. Il giocatore tira un dado e deve fare un risultato superiore alla iniziativa del proprio Comandante, altrimenti questo è considerato catturato/eliminato.

Ai fini di questa regola i Comandanti in Capo sono considerati avere una iniziativa di uno.

4.4.4 Se tutte le unità nell'esagono con un Comandante sono eliminate questo deve fare un test e se lo supera

deve essere mosso sulla unità amica più vicina. Se non ci sono unità amiche entro la capacità di movimento del Comandante, questo può essere mosso in un qualsiasi esagono, non occupato da unità nemiche, entro il suo MA.

4.4.5 Se un Generale muore viene rimosso dal gioco, le unità della sua formazione sono fuori comando per il resto del gioco (vedi anche 4.3.1), ma la formazione può essere attivata normalmente.

5.0 ORDINI

Ogni formazione ha sempre un Ordine assegnato.

5.1 Tipo di Ordini

Ci sono 4 tipi di Ordini:

Avanzata,
Attacco,
Difesa,
Manovra.

I Generali hanno il loro Segnalino di formazione nel riquadro sulla mappa corrispondente all'Ordine attuale

5.1.1 Avanzata - Almeno metà delle unità della formazione (non si contano le artiglierie e le unità fuori comando, in fortezza o villaggio) devono muovere verso il nemico (devono finire la loro attivazione almeno un esagono più vicino al nemico di quando hanno iniziato).

Questo Ordine permette di entrare in EZoC, usare Colonna di Marcia (9.3) fare Assalti (12.0).

5.1.2 Attacco - Tutte le unità della formazione devono muovere (se possibile) almeno un esagono verso le unità nemiche. Non è obbligatorio raggiungere una EZoC, ma in questo caso il movimento deve essere verso l'unità nemica più vicina. Tutte le unità in EZoC devono attaccare.

Questo Ordine permette di entrare in EZoC e fare Assalti (12.0).

Vedi anche 12.5.4 per il risultato Ne.

5.1.3 Difesa – Una formazione con un Ordine di Difesa deve tentare di tenere un determinato terreno o area.

Le unità non possono muovere più di 1 esagono possono entrare in EZoCs, solo se c'è una unità amica già presente nell'esagono.

Unità con un Ordine di Difesa possono uscire dalla EZoC, ma non possono passare direttamente da EZoC a EZoC. Questo Ordine permette di usare Riorganizzazione (15.3).

5.1.4 Manovra – Tutte le unità possono muovere liberamente, ma non possono entrare in EZoC. Una formazione con questo Ordine può usare Colonna di Marcia (9.3)

5.2 Modificare gli Ordini

Bonaparte e Alvinczy possono cambiare gli Ordini ai loro sottoposti durante la sottofase 1 della Fase di Comando del turno. Prima il Francese, quindi l'Austriaco.

Solo Generali che sono in comando possono ricevere nuovi Ordini.

5.2.1 Generali fuori comando. Un Generale fuori dal Raggio di comando del proprio Comandante in capo non può ricevere un nuovo Ordine e può solo tentare di cambiare l'Ordine con la propria Iniziativa.

5.2.2 Iniziativa dei Generali. Nel momento in cui la sua formazione è attivata (e non durante la precedente sottofase degli Ordini), se il Generale ottiene un risultato uguale o minore del suo Valore di Iniziativa con un tiro di dado, riesce nel tentativo di cambiare il proprio Ordine.

Se fallisce nel tentativo tutte le unità della sua formazione in comando devono mantenere l'Ordine originale.



5.3 Unità fuori comando

Una unità fuori comando ha automaticamente un Ordine di Difesa.

5.3.1 Nel momento in cui viene attivata la sua formazione una unità fuori comando se vuole cambiare il suo Ordine deve fare un test di efficienza (13.1): se riesce l'unità per questo turno può scegliere l'Ordine che vuole, altrimenti l'unità mantiene il suo Ordine di Difesa durante questa attivazione.

5.3.2 Nel caso ci siano due unità nello stesso esagono si tira un solo dado per l'efficienza e il risultato si applica ad entrambe.



6.0 INIZIATIVA

I giocatori durante la sottofase di Iniziativa di ogni Turno tirano 1d6 e aggiungono al risultato il Valore di Iniziativa del loro esercito. Il giocatore che ottiene il risultato modificato più alto ha l'iniziativa per quel turno.

6.1 Modificatori

Il giocatore francese ha un valore di iniziativa di 2 (due) per tutta la partita, il giocatore austriaco ha un valore di iniziativa pari al numero nel riquadro del Tempo atmosferico del turno in corso.

6.2 Attivazione

Il giocatore che vince l'iniziativa sceglie una formazione non ancora attivata (amica o nemica); quella diventa la formazione attiva e effettua tutti le sottofasi della Fase di azione (3.1 fase B). Una volta che la formazione attiva ha completato tutte le sue sottofasi si tira di nuovo sull'iniziativa e si va avanti così fino a quando ci sono formazioni non ancora attivate, quindi si passa alla Fase di fine del turno.

7.0 ACCUMULO (Stacking)

Si intende per accumulo (da ora in avanti Stacking) quando lo stesso esagono è occupato da più di una unità (Stack).

Giocatori possono ammassare più di una unità da combattimento in un esagono alla fine della propria fase di movimento. Ammassare unità da combattimento non costa punti movimento.

7.1 Limiti di stacking

- Due unità dello stesso tipo (fanteria, cavalleria) e della stessa formazione
- Una unità di artiglieria di qualsiasi formazione più una unità di fanteria o cavalleria.
- Due unità di artiglieria di qualsiasi formazione.
- Pedine informative e Comandanti non contano nei limiti di stack.

7.1.1 Unità in rotta non possono ammassarsi volontariamente con altre unità amiche in buon Ordine o disordinate. Se questo accade devono muovere fino a quando non si trovano in un esagono libero.

7.1.2 Unità in Colonna di Marcia (9.3) non possono essere in stack o muovere attraverso altre unità.

8.0 ZONA DI CONTROLLO

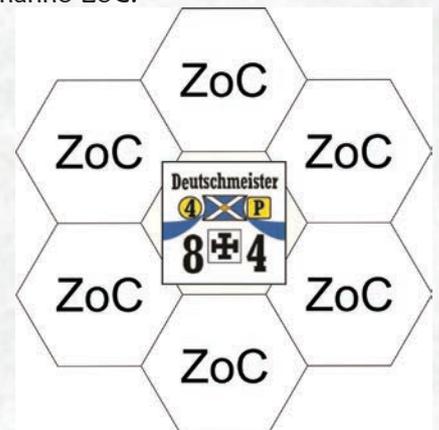
I sei esagoni che circondano una unità da combattimento rappresentano la sua Zona di Controllo (ZoC).

Le unità da combattimento esercitano una ZoC anche negli esagoni occupati da una unità nemica o in ZoC (EZoC) di una unità nemica.

Nel caso che due unità nemiche siano ognuna in ZoC dell'altra entrambe le ZoC sono esercitate.

La presenza di una unità amica in una EZoC non nega gli effetti della EZoC. La ZoC non si estende in esagoni di Fortezza.

Le unità in Disordine o in Rotta non hanno ZoC.



8.1 Uscire da EZoC

Unità in EZoC non possono lasciarla se non con un Ordine di Difesa (5.1.3) o come risultato di un Bombardamento o assalto grazie ad una avanzata o ritirata dopo il combattimento.

8.1.1 Le unità in Rotta ignorano le EZoC.

8.2 Ingaggio

Entrare in EZoC è chiamato "Ingaggio".

8.2.1 Unità da Combattimento possono entrare in EZoC se il loro Ordine lo permette, ma una volta entrati in EZoC devono fermarsi.

8.2.2 Comandanti non possono entrare volontariamente in EZoC se nell'esagono non è presente una unità da combattimento amica. Un Comandante può muovere da EZoC a EZoC se entrambi gli esagoni sono occupati da unità di combattimento amiche.

8.2.3 Se una unità da combattimento nemica entra in un esagono contenente un Comandante da solo questo può immediatamente muovere fino a tutta la sua capacità di movimento per scappare.

Se non può lasciare l'esagono perché completamente circondato da unità nemiche, si considera catturato ed è eliminato dal gioco.

9.0 MOVIMENTO

Durante la fase di movimento, la formazione attiva può muovere tutte, alcune, o nessuna delle sue unità in ogni direzione, soggette alle limitazioni del loro Ordine, alle restrizioni del terreno e alla presenza di unità nemiche e loro EZoCs.

Le unità di fanteria hanno da tre a cinque punti movimento, le cavallerie da sei a nove (con l'eccezione del 1 Cav. Francese della Formazione di Massa).

9.1 Procedura di Movimento

Il giocatore in fase può muovere le unità individualmente o come uno stack. Il movimento deve essere completato prima di poter muovere la prossima unità o stack. Unità muovono da un esagono all'esagono adiacente pagando i MP necessari. Punti movimento non utilizzati non possono essere salvati per il turno successivo.

9.1.1 Una unità non può mai spendere più MP della sua capacità di movimento in una fase di movimento, ma una unità può muovere sempre almeno un esagono per turno, anche se il costo del

terreno nell'esagono eccede la capacità di movimento dell'unità.

9.1.2 Una unità da combattimento (ma non un Comandante, vedi 8.2.2) deve fermarsi quando entra in EZoC. Una unità non può entrare in un esagono occupato da una unità di combattimento nemica.

9.1.3 Unità non in Colonna di Marcia possono muovere attraverso altre unità amiche senza costi aggiuntivi.

9.1.4 Tutti i Comandanti hanno sei punti movimento. I Comandanti possono sempre muovere fino alla loro massima capacità di movimento e possono uscire da ZoC nemica indipendentemente dagli Ordini.

9.2 Terreno e movimento

Ogni esagono costa un determinato numero di punti movimento. Il numero di MP dipende dal terreno nell'esagono e dal lato di esagono attraversato.

Il costo in MP è indicato sulla Tabella degli Effetti del Terreno. Il costo in MP viene sottratto dalla capacità di movimento dell'unità quando questa entra in un nuovo esagono. Tutti i costi sono cumulativi. Se una unità non ha sufficienti MP per entrare in nuovo esagono, questa unità deve terminare il suo movimento.

9.2.1 Le unità austriache non possono mai entrare nella fila di esagoni 10xx

Nota storica: L'ordine del comando Austriaco era di attestarsi sulle posizioni e di non avanzare verso Verona

9.3 Colonna di Marcia

Tutte le unità possono usare la Colonna di Marcia, se il loro Ordine lo consente. In ogni momento durante il movimento una unità su strada o strada minore può dichiarare che intende usare la Colonna di Marcia.

Non ci sono costi aggiuntivi per utilizzare la Colonna di Marcia.

9.3.1 Ogni esagono contiguo di strada costa mezzo ($\frac{1}{2}$) punto movimento in Colonna di Marcia.

Ogni esagono contiguo di strada minore costa un punto movimento in meno (ma mai meno di 1) in Colonna di Marcia.

9.3.2 Una unità in Colonna di Marcia ha le seguenti limitazioni:

- a Non può entrare in EZoC
- b non può essere in stack con altre unità.
- c Non può muovere attraverso un esagono contenente altre unità amiche.

10.0 TERRENO

I vari tipi di terreno, il loro costo in MP e gli effetti sul combattimento sono indicati sulla Tabella degli Effetti del terreno.

Gli alberi sulla mappa e i Monti non hanno influenza su movimento e combattimento.

10.1 Villaggi

Unità in villaggi possono scegliere di rimanere fermi (non muovere o attaccare) indipendentemente dall'Ordine ricevuto dalla propria formazione.



10.2 Palude

Le unità in un esagono di palude sono dimezzate in combattimento sia in attacco che in difesa.

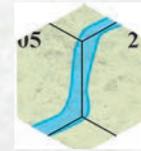
Le unità di artiglieria non possono bombardare in un esagono di palude.



10.3 Canali

L'Artiglieria può attraversare un esagono di canale solo se è presente un ponte.

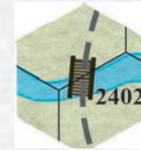
10.3.1 E' applicato un -1 DRM al combattimento se tutte le unità attaccano attraverso un canale.



10.4 Ponti

I ponti sono presenti dove una strada o strada minore attraversa un lato di esagono di canale.

10.4.1 Il ponte annulla i MP aggiuntivi per superare un canale.



10.4.2 Trattate il ponte come se fosse un canale per il combattimento.

10.5 Fortezze

In *Caldiero 1796* l'unica fortezza è rappresentata dalla Rocca di Caldiero (esagono 1712). In realtà non era una vera fortezza, ma una villa trincerata per difendere il Comando che aveva sede colà.



10.5.1 Unità adiacenti ad una Fortezza non estendono la loro ZoC nella fortezza

10.5.2 Unità in Fortezza possono scegliere di rimanere fermi (non muovere o attaccare) indipendentemente dall'Ordine ricevuto dalla propria formazione.

11.0 ARTIGLIERIA

Unità di Artiglieria possono sempre scegliere di avere un Ordine di Manovra

o Difesa senza bisogno di alcun tiro di iniziativa e indipendentemente dall'Ordine della loro formazione. Quando una unità di artiglieria muove si gira sul lato "Moved". Questa pedina viene rigirata nella sottofase 6 (Fine della fase). Una artiglieria sul lato "Moved" non può bombardare.

Esempio di Unità di Artiglieria:



11.0.1 Le unità d'Artiglieria possono partecipare ad un attacco solo bombardando l'unità difendente. Le unità d'Artiglieria NON sono considerate nel calcolo dei modificatori per il combattimento e nei modificatori per la concentrazione di SP nell'esagono e non subiscono mai i risultati della Tabella di Combattimento.

11.1 Ritirata

L'artiglieria in stacking con unità da combattimento che siano eliminate o forzate a ritirarsi a seguito di combattimenti è eliminata.

Artiglieria che sia forzata a ritirarsi a seguito di Bombardamento si ritira normalmente.

11.1.1 Artiglierie da sole sono eliminate dopo il bombardamento difensivo se almeno una unità attaccante avanza nel loro esagono (12.7).

11.2 Raggio dell'Artiglieria

Il raggio delle unità di artiglieria è indicato sulla pedina (in esagoni). A seconda della distanza si applicano dei modificatori indicati nella Tabella di Bombardamento.

L'unità nemica bombardata (chiamata Bersaglio) deve essere nella Linea di

vista dell'artiglieria (11.3). La distanza dall'unità che bombarda all'esagono bersaglio è considerato contando l'esagono bersaglio, ma non quello dell'unità che bombarda.

Nota. In Caldiero 1796 le condizioni atmosferiche possono ridurre notevolmente il raggio e l'efficacia dell'artiglieria

11.3 Linea di Vista

Una unità può vedere le unità nemiche a quattro (4) esagoni di distanza se le condizioni meteorologiche lo consentono (18.4.1) e nessun terreno blocca la Linea di Vista (LoS). Le unità tracciano la LoS dal centro del loro esagono al centro dell'esagono dell'unità bersaglio.

11.3.1 Esagoni Bloccanti. Fortezze, Villaggi, Terreno in posizione più elevata degli esagoni sparante e bersaglio e esagoni occupati da unità (amiche o nemiche) bloccano la LoS.

Se un esagono tra l'unità attiva e il bersaglio è di terreno bloccante, la LoS è bloccata e il bersaglio non può essere visto/bombardato.

Se solo uno dei due esagoni attraverso cui si calcola la LoS è bloccante la LoS non si considera bloccata.

11.4 Bombardamento

Un bombardamento è un attacco di unità di artiglieria contro un esagono occupato da unità nemiche. Ogni unità di artiglieria può attaccare un solo esagono. Due unità di artiglierie nello stesso esagono possono dividere i loro attacchi contro esagoni diversi, ma una singola unità di artiglieria non può dividere il suo fuoco contro più esagoni.

Le unità di artiglieria non sono mai obbligate ad attaccare un nemico solo perché questi è nel loro raggio di tiro.

11.4.1 Le unità di artiglieria possono unire i loro fattori di bombardamento

in un unico Bombardamento solo se in stack nello stesso esagono, ma artiglierie in differenti esagoni possono bombardare lo stesso bersaglio (il giocatore deve tirare sulla Tabella di Bombardamento per ogni artiglieria che bombarda).

11.4.2 Unità di artiglieria che bombardano non soffrono mai risultati negativi

11.4.3 Le unità di artiglieria possono bombardare, se il bersaglio è nel raggio e con una LoS valida, indipendentemente del comando.

11.4.4 Procedura di bombardamento. Si tira un dado sulla Tabella di Bombardamento nella colonna corrispondente al valore dell'unità sparante, si applicano i modificatori per il terreno e quelli indicati nella Tabella di Bombardamento (distanza e concentrazione di SP nell'esagono).

11.4.5 Bombardamento Difensivo. Se attaccata in mischia, l'artiglieria può bombardare uno degli esagoni dove sono presenti unità attaccanti.

12.0 COMBATTIMENTO

Tutti i combattimenti fra unità avvengono nella sottofase 5 della fase di Azione. Solo le unità adiacenti possono essere attaccate. L'attaccante conduce i suoi assalti nell'ordine che desidera, ed i risultati di ogni assalto vanno applicati prima di procedere al successivo.

Tutte le unità con ordine di Attacco devono attaccare unità nemiche che siano nella loro ZoC; le unità con ordine Avanzata non sono obbligate a farlo.

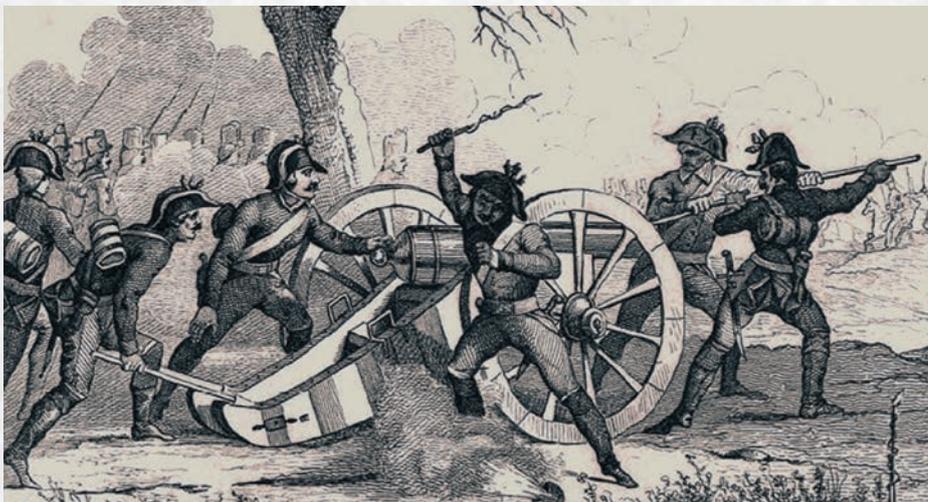
Se una unità assalta una unità nemica, allora tutte le unità nemiche nella sua Zoc devono essere attaccate.

Tenendo presente le limitazioni di cui sopra il giocatore decide quali delle sue unità attaccano e quali unità nemiche verranno attaccate.

12.1 Procedura

Ogni assalto viene risolto in una serie di fasi che vanno seguite esattamente. Il giocatore attivo è definito l'Attaccante, l'altro è il Difensore

1. Dichiarare quali unità intendono attaccare (12.2)
2. Ritirata prima del combattimento (14.1)
3. Risolvere eventuali Bombardamenti difensivi (11.4.5)
4. Effettuare eventuali test di Efficienza (12.2.2)
5. Determinare i rapporti di forza



- (15.5.1) e gli effetti del terreno.
6. Applicare il risultato della Tabella di Combattimento.

12.2 Dichiarazioni d'Assalto

Dopo avere effettuato tutti i suoi Bombardamenti il giocatore attivo dichiara gli attacchi che desidera fare. Il giocatore attivo è sempre l'Attaccante, l'avversario il Difensore, indipendentemente dalla situazione generale. Piazzate un segnalino "Attacco" su tutte le unità in ZoC nemica con un ordine di Attacco.



Le unità con ordine "Avanzata" possono attaccare, ma prima devono passare un test di Efficienza. Durante la fase delle Dichiarazioni d'Assalto il giocatore attivo piazza un segnalino "Attacco?" sulle unità che vuol far partecipare agli attacchi.

Unità con altri ordini (Manovra o Difesa) non possono attaccare, ma si difendono normalmente.

12.2.1 In caso di attacco si devono attaccare tutte le unità da combattimento che proiettano una Zona di Controllo nell'esagono dell'attaccante e che non sono attaccate da altre unità amiche in questo sottofase.

12.2.2 Test di Morale. Tutte le unità con un segnalino "Attacco?" devono passare un test di efficienza prima di attaccare. Se lo passano possono attaccare normalmente, altrimenti non possono attaccare, ma non subiscono nessuna penalizzazione.

12.2.3 Nessuna unità può attaccare più di una volta per turno e nessuna unità nemica può essere attaccata più di una volta per Segmento di combattimento.

12.3 Efficienza

All'inizio di un combattimento entrambe le parti coinvolte devono stabilire la propria efficienza.

12.3.1 I giocatori determinano il valore di efficienza più presente (in SP) tra le sue unità.

In caso di parità il giocatore può scegliere quale usare.

Esempio: Un attaccante ha 2 SP con efficienza 2, 3 SP con efficienza 3 e 2 SP con efficienza 4, l'efficienza è 3 (questo è il valore del gruppo più numeroso con lo stesso SP). Se avessero avuto 2 SP per ciascun

valore di efficienza, l'attaccante avrebbe potuto scegliere qualsiasi valore da 2 a 4.

12.3.2 La differenza di efficienza fra attaccante e difensore diventa un modificatore al tiro del dado.

12.4 Assalto

Le unità possono attaccare unità nemiche solo negli esagoni adiacenti. Un esagono nemico può essere attaccato da qualsiasi numero di unità provenienti dai sei esagoni adiacenti.

12.4.1 Combattimenti multipli.

Tutte le unità in un esagono devono difendersi sommando assieme i punti forza. Un attacco può vedere coinvolti un qualunque numero di unità attaccanti e di unità in difesa, anche su più esagoni. Per essere risolto come un singolo combattimento, tutte le unità attaccanti devono essere adiacenti a tutti i difensori. Unità amiche in due o più esagoni possono combinare la loro forza di combattimento contro un singolo esagono occupato da unità nemiche.

Il Difensore non può sottrarre al combattimento alcune delle unità sotto attacco. L'attaccante deve attaccare le unità nemiche in un esagono con un singolo assalto. Non è permesso attaccare unità nello stesso esagono con assalti separati.

La forza di combattimento di una unità non può essere frazionata su più combattimenti.

12.4.2 Attacchi diversivi. E' proibito dichiarare attacchi con rapporti peggiori di 1-5, anche se è possibile che un attacco possa diventare peggiore di 1-5, o anche essere cancellato, a causa di falliti Test di Efficienza.

Attacchi che risultano avere rapporti inferiori a 1-5 hanno come risultato automatico AE.

12.4.3 Attacchi superiori al rapporto massimo. Attacchi eseguiti con rapporti di forza superiori al 6-1 sono sempre trattati come "6-1", ma l'attaccante usufruisce di un +1 al tiro del dado per ogni livello superiore al 6-1. (es. Un attacco 8-1 diventa un 6-1 con +2 al dado).

12.4.4 Generali in combattimento. Un generale (massimo uno) può aggiungere uno (o sottrarlo se difensore) al tiro di dado se il combattimento coinvolge unità della propria formazione con cui è in stack.

12.5 Tabella di combattimento

Gli Assalti sono risolti utilizzando la Tabella di combattimento

12.5.1 Rapporto di forza.

L'attaccante somma il valore di combattimento di tutte le unità che attaccano e confronta la somma con il valore di combattimento delle unità nemiche attaccate. Dividete il valore totale dell'attaccante per quello del difensore, arrotondando il risultato a favore del difensore. Il risultato è un rapporto di forza.

Esempio: Se 13 SP ne attaccano 4, il rapporto sarebbe 3.25 a 1, arrotondato (sempre in favore del difensore) in 3 a 1.

Terreno, Disordine, Elan e Tempo atmosferico possono modificare il rapporto di forze.

12.5.2 Modificatori al dado (DRM):

1. Disordine: +2 DRM (15.1)
2. Efficienza: DRM = differenza (vedi 12.3)
3. Generali: Aggiungere o sottrarre uno al DRM.
4. Attacchi superiori al massimo rapporto: vedi 12.4.3.
5. Terreno: vedi la Tabella degli effetti del terreno.

Il DRM non può mai essere superiore a +4 o -4.

12.5.3 Il risultato del tiro dei dadi indicherà una linea sulla Tabella di combattimento che incrocerà la colonna corrispondente al rapporto di forza ottenuto, producendo un risultato.

Questo risultato deve essere applicato immediatamente alle unità coinvolte, prima di risolvere gli altri attacchi. Gli attacchi possono essere risolti nell'ordine scelto dall'attaccante.

12.5.4 Risultati del combattimento.

Ae / De: Attaccante / Difensore Eliminato. Tutti gli attaccanti (A) o i difensori (D) sono eliminati (12.8).

Ad / Dd: Tutti gli attaccanti (A) o i difensori (D) sono Disorganizzati.

Ne: nessun effetto. Se le unità in attacco avevano Ordine Attacco il giocatore può testare l'efficienza delle sue unità (secondo 13.1): se passa il test, il risultato diventa Ex, altrimenti Ad.

Ex: Scambio. L'attaccante perde una unità a sua scelta con un valore di efficienza pari o superiore a quello usato per il modificatore del combattimento. Il difensore perde un numero di SP almeno uguale a quello perso dall'attaccante. Tutte

le altre unità coinvolte nel combattimento devono testare l'efficienza; se non passano il test divengono Disorganizzate

Dr: Tutte le unità del difensore devono ritirarsi di un esagono e fare un test di efficienza; se lo superano sono Disorganizzate, altrimenti vanno in Rotta (15.2.1). Se l'attacco avviene contro unità in villaggio o fortificazioni diventa Ex.

12.6 Ritirata

Una unità costretta a ritirarsi deve immediatamente retrocedere di un esagono e deve terminare un esagono più lontano da tutte le unità nemiche se possibile. Il giocatore che controlla l'unità decide la linea di ritirata.

Due unità in stack insieme possono ritirarsi in esagoni differenti.

12.6.1 Una unità può ritirarsi in ZOC nemica se ogni altra opzione non è possibile, ma riceve un ulteriore livello di Disorganizzazione.

12.6.2 Se l'unico esagono possibile di ritirata (comprese le EZOC) fosse in overstacking l'unità deve proseguire la ritirata di un altro esagono fino a quando non arriva in un esagono permesso.

12.6.3 Se una unità non può ritirarsi perché circondata da unità nemiche è permanentemente eliminata.

12.7 Avanzata come risultato del combattimento

Se un esagono è reso vacante a causa di un combattimento, una unità attaccante può avanzare in quell'esagono. Tale avanzata ignora le EZoC. La scelta se avanzare o meno deve essere fatta immediatamente, prima di risolvere altri combattimenti. Una unità non è mai obbligata ad avanzare e non può mai avanzare più di un esagono.

12.7.1 Le unità disorganizzate e l'artiglieria non possono attaccare, quindi non possono mai avanzare dopo il combattimento.

12.7.2 Una sola unità può avanzare dopo il combattimento. Se il risultato del combattimento ha reso vacanti due esagoni l'attaccante può avanzare in uno dei due esagoni a sua scelta.

12.7.3 Tutte le unità presenti in un esagono possono avanzare se sono in stacking con un Generale e anche il Generale avanza con loro.

12.8 Unità eliminate

Ogni volta che una unità a piena forza è eliminata l'unità viene girata (a forza

ridotta) e messa nel riquadro del turno di gioco successivo a quello in corso se si trovava nel raggio di comando del proprio Generale al momento dell'eliminazione o due turni dopo se fuori dal raggio di comando.

Le unità eliminate rientrano con il proprio Generale o adiacenti, non in ZoC nemica.

Unità che erano già a forza ridotta, che non hanno forza ridotta o soggette alle regole 12.6.3 e 15.2.1 sono permanentemente eliminate.

12.8.1 Ritirata fuori mappa. Unità obbligate a ritirarsi fuori mappa sono permanentemente eliminate

13.0 MORALE

Il valore di efficienza delle unità comprende il morale, lo slancio, l'aggressività, l'addestramento, l'esperienza e il corpo ufficiali dell'unità.

13.1 Test di Efficienza

Una unità che deve eseguire un test di efficienza tira un dado: se il risultato è pari o inferiore al suo valore di efficienza il test è riuscito, altrimenti fallisce.

13.1.1 Un test di efficienza riesce sempre con un tiro di 1 e fallisce sempre con un tiro di 6 indipendentemente dai modificatori.

13.1.2 Nei test di efficienza si tira un solo dado per stack e il risultato si applica a tutte le unità nell'esagono.

13.2 Modificatori per i Generali

L'efficienza è aumentata se l'unità ha il Generale comandante della sua formazione nel suo esagono o in quello adiacente. Aggiungete il valore

di Iniziativa dell'generale al valore di efficienza dell'unità.

Nota. Il valore di Iniziativa è usato solo per i test di efficienza. Per il combattimento vedi 12.4.4.

14.0 CAVALLERIA

Le unità di cavalleria hanno la loro forza di combattimento raddoppiata se attaccano delle fanterie nemiche Demoralizzate in Pianura.

Unità di cavalleria che si difendono in Fortezza danno un DRM all'attaccante di solo -1.



14.1 Ritirata prima del combattimento

Dopo che un assalto è stato dichiarato le unità di cavalleria difendenti possono ritirarsi di un esagono prima del calcolo dei rapporti di forza se l'attaccante è composto da sola fanteria.

Se tutte le unità attaccate si ritirano, l'attaccante può avanzare nell'esagono reso vacante.

15.0 DISORDINE, ROTTA, RECUPERI E RINFORZI

Le unità in Disordine e in Rotta non hanno ZoC e sono soggette a diverse limitazioni.

15.1 Unità in Disordine

Le unità in Disordine non possono mai attaccare e la presenza di unità in Disordine in difesa dà un DRM di +2 all'attaccante.



Una unità in Disordine che riceve un altro Disordine va in Rotta.

15.2 Unità in Rotta

Le unità in Rotta non possono muovere o attaccare.

Se un nemico arriva adiacente ad una unità in Rotta questa deve effettuare un test di Efficienza: se lo supera si deve ritirare di 2 esagoni, altrimenti è eliminata.

15.2.1 Una unità che va in Rotta come risultato di un combattimento si deve immediatamente ritirare di 2 esagoni. Se non può ritirarsi è permanentemente eliminata.



Disordine



Rotta

15.3 Recupero delle unità

Nella sottofase 3 della Fase di Comando le unità in Disordine o in Rotta possono tentare di riorganizzarsi, se non si trovano in EZoC e il loro ordine lo consente.

15.3.1 Se superano il tiro di morale le unità in Rotta diventano in Disordine e quelle in Disordine tornano in piena efficienza

15.4 Rinforzi

Le nuove unità entrano in mappa nell'esagono appropriato (vedi Piazzamento Iniziale) il turno specificato nella Tabella dei Rinforzi pagando il costo dell'esagono di entrata.

I rinforzi entrano durante la fase di Azione della formazione a cui appartengono.

15.4.1 le unità di rinforzo arrivano pagando il normale costo del terreno dell'esagono di entrata. Il giocatore decide l'esatto Ordine di arrivo dei suoi rinforzi sulla mappa.

15.4.2 I rinforzi entrano sulla mappa con un Ordine di Manovra.

15.4.3 Tutte le unità francesi della Riserva (quelle con la Designazione di Comando R) che entrano come rinforzi possono essere assegnate a una delle due formazioni in gioco.

Se sono nel raggio di comando di un Generale si considerano appartenere a quella formazione (anche per le regole sullo stacking), altrimenti possono essere attivate quando viene attivata una delle due formazioni con le normali regole sulle unità fuori dal raggio di comando (4.3.1 e 5.3.1). Nel caso l'unità sia nel raggio

di comando dei due Generali decide il giocatore francese a quale Formazione assegnarla.

Le unità possono essere attivate solo una volta per turno di gioco.

16.0 "Elan" Rivoluzionario



Uno dei vantaggi francesi durante le Campagne rivoluzionarie fu sicuramente il "morale" dato dalle motivazioni ideologiche e patriottiche delle proprie truppe spronate da giovani e coraggiosi ufficiali.

Il giocatore francese può tentare di utilizzare l'Elan in quattro attacchi.

16.1 Risoluzione

Durante la sottofase di Assalto (5d) della Fase di Azione una unità francese con un segnalino di Attacco può dichiarare che tenta di sfruttare l'Elan. Effettua un test di morale senza alcun modificatore: Se lo supera l'attaccante riceve 1d6 colonne di vantaggio nel rapporto di forze, se fallisce l'unità è in Disordine.

16.1.1 Indipendentemente dal risultato ottenuto il numero di Elan disponibili viene diminuito di uno nella tabella sulla mappa.

17.0 TEMPO ATMOSFERICO



La giornata di Caldiero fu contrassegnata da pioggia intensa, grandine, neve e una vera e propria tempesta di ghiaccio.

Sulla mappa sono presenti quattro riquadri utilizzati per indicare il tempo atmosferico e numerati da zero a tre. La partita inizia con il segnalino di Tempo sul riquadro zero (Nuvoloso). All'inizio di ogni turno nella fase di Tempo atmosferico il giocatore austriaco deve tirare un dado sulla tabella del Tempo per vedere se il tempo atmosferico cambia.

17.1 Effetti del tempo

Il Tempo atmosferico ha effetto su movimento e combattimento

17.1.1 Nubifragio. Le unità hanno un punto movimento in meno, tranne se compiono tutto il loro movimento su strada o strada minore. Le artiglierie hanno il valore di bombardamento dimezzato e il raggio ridotto a uno. Tutti gli attacchi subiscono un modificatore di una colonna a sinistra.

17.1.2 Neve e Ghiaccio. Tutti i costi del terreno sono raddoppiati, tranne se su strada o strada minore. Le artiglierie non possono sparare. Tutti

gli attacchi subiscono un modificatore di due colonne a sinistra.

17.1.3 Tempesta di Ghiaccio. Tutte le formazioni automaticamente assumono un ordine di Difesa, i Comandanti hanno il raggio di comando dimezzato e le unità fuori comando non possono tentare di cambiare Ordine per 5.3.1. Tutti i costi del terreno sono raddoppiati, tranne se su strada. Le artiglierie non possono sparare e non possono muovere se non su strada o strada minore. Tutti gli attacchi subiscono un modificatore di tre colonne a sinistra.

Nella Fase C di fine del turno il segnalino del tempo viene spostato nel riquadro 2 (Neve e Ghiaccio).

17.2 Confusione

Quando la pedina del Tempo Atmosferico è nei riquadri 1, 2 o 3 dopo avere calcolato il rapporto di forze, ma prima di risolverlo l'attaccante tira un dado: con un risultato di uno o due l'attacco subisce un ulteriore modificatore di una colonna a sinistra; con un risultato di tre o quattro non ci sono modifiche, con un risultato di cinque o sei l'attacco subisce un modificatore di una colonna a destra.

18.0 CONDIZIONI DI VITTORIA

Alla fine della partita si assegnano i Punti Vittoria in base all'occupazione di determinati esagoni sulla mappa:

- Ogni esagono di Colognola (2020, 2119) vale 3 Punti Vittoria,
- Ogni esagono di Caldiero (1612, 1613, 1712) vale 2 Punti Vittoria,
- Gombion (1607) vale 2 Punti Vittoria
- Il Monte San Mattia (2013) e il Monte Zovo (2115) valgono 1 Punto Vittoria ciascuno

Il giocatore che ha un maggior numero di Punti Vittoria sottrae ai suoi la somma di quelli dell'avversario. La differenza di Punti Vittoria tra i due giocatori determina il risultato della battaglia:

- 14+ Vittoria Decisiva
- 13-8 Vittoria Marginale
- 7-4 Vittoria Tattica
- 3 - Nulla di fatto



19.0 REGOLE DEGLI SCENARI

Il Piazzamento Iniziale è in 21.0.

19.1 Direttrice dell'attacco

Augereau e Massena avevano l'ordine di occupare rispettivamente Caldiero e Colognola.

19.1.1 Le unità della formazione di Augereau non possono muovere o attaccare a Nord della strada che corre da 1014 a 2714 fino a quando una unità di questa Formazione non è entrata in un esagono di Caldiero (inclusa la Rocca).

19.1.2 Le unità della formazione di Massena non possono muovere o attaccare a Sud della strada che corre da 1014 a 2714 fino a quando una unità di questa Formazione non è entrata in un esagono di Colognola.

Nota. Il lato superiore della mappa, contrariamente al solito, non è il Nord, bensì l'Ovest.

19.2 Scenario ipotetico:

Il tempo regge

Questo scenario ipotizza che la tempesta di neve e ghiaccio che ha sconvolto il campo di battaglia non sia avvenuta.

19.2.1 La regola 17.0 non si applica, il tempo rimane Nuvoloso per tutta la partita.

19.2.2 Tutti i rinforzi arrivano in mappa un Turno di Gioco prima

19.2.3 Tutti gli esagoni di Colognola e Caldiero valgono un Punto Vittoria in meno per il Francese (il loro valore resta immutato per l'Austriaco)

20.0 REGOLE OPZIONALI

Le seguenti regole sono opzionali. I giocatori possono decidere di comune accordo di applicarle.

20.1 Intervento di Bonaparte

Bonaparte può decidere di comandare direttamente una formazione invece che limitarsi ai suoi compiti di Comandante in capo. In questo caso il giocatore austriaco riceve tre punti vittoria e tutte le unità francesi della Riserva (quelle con la Designazione di Comando R) sono considerate appartenere alla formazione di Bonaparte.

Aggiungete la Formazione di Bonaparte al gioco.

20.1.1 Bonaparte può cambiare Ordine ogni turno automaticamente, acquisisce anche le abilità dei Generali (4.1.1) e non è più soggetto alla regola 4.2.2.

20.2 Cariche di cavalleria



Solo le unità austriache Hussars e Erz. Jozsef 2nd. possono caricare

Le unità Cavalleria con un Ordine di Attacco e in

grado di entrare nell'esagono di una unità nemica possono:

- fermare il loro movimento nell'esagono immediatamente precedente all'unità nemica;
- mettere una pedina di Charge sulle unità in carica

Durante il segmento di Assalto, le cavallerie con la pedina di Charge entrano nell'esagono e attaccano le

unità nemiche. Le unità di cavalleria con una pedina di Charge hanno la loro forza di combattimento raddoppiata (non cumulativo con 14.0).

20.2.1 La cavalleria può caricare solo unità che si trovano in pianura.

20.2.2 La cavalleria può caricare solo un esagono e ignorare altre EZoC.

20.2.3 Tutte le cavallerie in carica alla fine della Carica diventano automaticamente in Disordine se in piena efficienza.

20.2.4 Non è possibile attaccare lo stesso esagono in un segmento di combattimento con una carica di cavalleria e un attacco di fanteria.

20.3 Tempesta da Est

La tempesta che colpì il campo da battaglia proveniva da Est rendendo ancora più difficoltoso attaccare per coloro che l'avevano in faccia.

20.3.1 Quando il segnalino di Tempo è su Neve e Ghiaccio (2) o Tempesta di Ghiaccio (3) tutte le unità che attaccano da Est verso Sud-Ovest o Nord-Ovest (es. da 1618 su 1717 o 1718) hanno il loro valore di combattimento ridotto di uno.

20.4 Nebbia di guerra

Si può esaminare uno stack nemico solo se si ha una LoS (11.3) all'esagono dove questo si trova.

20.4.1 Il numero di esagoni della LoS è ridotto del valore indicato nel riquadro del tempo atmosferico del turno in gioco.

20.5 Attacchi sul Fianco

Se cinque dei sei esagoni adiacenti al difensore sono occupati da una unità nemica attaccante, o dalla ZoC di una unità nemica attaccante, e nessuno di questi cinque esagoni è occupato da unità amiche, il difensore è considerato "attaccato sul fianco".

IMPORTANTE: Si devono considerare solo le unità che sono effettivamente impegnate nell'attacco e le ZoC proiettate da queste unità. Unità non coinvolte nell'attacco e le loro ZoC non sono considerate.

Unità in Villaggio o Fortezza non possono mai essere attaccate sul fianco.

20.5.1 Effetti. Se il difensore è attaccato sul fianco, la colonna del rapporto di forze del combattimento viene spostata di due a destra (in favore dell'attaccante)

20.5.2 Bordo della Mappa. Un difensore in un esagono sul bordo della mappa non può mai essere attaccato sul fianco.



21.0 PIAZZAMENTO INIZIALE

Tutte le unità devono essere piazzate entro un esagono dal loro esagono di piazzamento iniziale (PI).

21.1 Austriaci

(Piazzano per primi)

Segnalino di Formazione Hohenzollern in Difesa.

- PI A (2120): Combined Banal Grenz.
 - PI B (1916): Colloredo Line Btn - Sticker 3 pdr Foot Art .
 - PI C (1711): Comb. Gyulai Line Btn - AvGuard Foot 3" Bty.
 - PI D (1707): Callenberg Line Btn - Foot Art. 6" Reserve Sect.
 - PI E (2318): Hohenzollern (Generale) - 2 Hussar Sq. Erz. Jozsef - Wurmsers Hussars.
 - PI F (1614): 7 Carlstadt Combined Grenz Btn - Comb. Hungarian Btn - AvGuard 6" Horse Art. Sect.
- Negli esagoni 2014 o 2114: Erdödy Hussars (due unità).

21.2 Francesi

Il giocatore francese durante il suo piazzamento iniziale può scegliere quale Ordine assegnare a Augereau e Massena. Piazzate il Segnalino di Formazione Massena e Augereau nel riquadro corrispondente sulla mappa.

- PI 1 (1119): Massena IV Art.Pied 8 Pdr - 9 Dragons Rgt. Sqn - 18 Légère Demi Brigade - Carabiniers Btn.
- PI 2 (1117): Massena (Generale) - 18 Line Demi Brigade - 40 Line Demi Brigade - Massena V Horse (Art. Cheval).
- PI 3 (1115): Massena IV Art.Pied 6 pdr - 32 Line Demi Brigade.
- PI 4 (1112): Augereau (Commander) - Augereau V Horse (Art. Cheval) - Augereau V Art.Pied 6 pdr - Comb. Grenadiers 1st Btn - 5 Légère Demi Brigade.

21.3 Rinforzi Austriaci

(Entrano con Ordine di Manovra dall'esagono 2714)

- GT2: Mahoney Jägers - Stab Dragoner.
- GT3: Alvinczy (Comandante in capo) - 2nd Banater Combined Btn. - Foot Art. Reserve 12" Sect. (due unità).
- GT4: Mészáros Uhlans - Combined Line Inf. Btn Brechainville - 8 Combined Grenz Btn. Carlstadt - 6 Banater Combined Btn. -



- Brabeck 3" Foot Art. Bty.
- GT5: Segnalino di Formazione Provera in Manovra. Provera (Generale) - Comb. Deutschmeister Line Inf. Btn - Comb. Line Inf. Btn 36 Ulrich Kinsky - 2 Wallach Grenz Btn - Schubirz 3" Foot Art. Bty.
- GT6: IR 51 Splenyi - 4 Banater Combined Grenz Btn - Gavassini 3" Foot Art. Bty.

21.4 Rinforzi Francesi

(Entrano tutti con Ordine di Manovra dall'esagono 1014 tranne quelli indicati con l'asterisco (*) che entrano dall'esagono 1005)

- GT3: 5 Dragons Rgt. Sqn - 15 Dragons Rgt. Sqn* - Hussars - 7 Bis Rgt - 10 Rgt. Chasseurs - Augereau V Art. Pied 8 pdr.
- GT4: 4 Line Demi Brigade - Reserve IV Art. Pied 12 pdr - Reserve V Art. Pied 12 pdr.
- GT5: Bonaparte (Comandante in capo) - 75 Line Demi Brigade - 25 Line Demi Brigade.
- GT6: 24 Rgt. Chasseurs* - 1 Cavalry Rgt - 51 Line Demi Brigade - 12 Légère Demi Brigade.
- GT7: 45 Line Demi Brigade - 39 Line Demi Brigade.

BIBLIOGRAFIA

- Acerbi E., Massignani A., *Arcole, la battaglia nell'acqua*, Acies edizioni, Milano, 2017.
- Béraud, Stéphane, *Bonaparte en Italie. Naissance d'un stratège*, Bernard Giovanangeli éditeur, Paris, 1996.
- Brnardic Vladimir, *Seretani, Austrijske granicarske pukovnije in Hrvatski vojnik 70* (2001).
- Schels, Johann Baptist, *Das Treffen bei Caldiero am 12 November 1796 in Oesterreichische Militärische Zeitschrift*, Bd. 2 (1828) pp. 145-69.
- Smola, Karl Freiherrn von, Major im kais. Österr. Generalquartiermeister-Stabe, *dargestellt von, "Das Leben des Feldmarschalls Prinzen Friedrich Franz Xavier z u Hohenzollern-Hechingen"*, Schaumburg & Compagnie, Wien 1845.

CREDITI

- Autore:** Enrico Acerbi
- Sviluppo:** Piernennaro Federico
- Grafica:** Giulia Tinti
- Grafica mappa:** Frank Capra
- Playtest:** Andrea Brusati, Fabio Ciocchi, Stefano Cossettini, Piernennaro Federico, Marco Ferrari, Marco Rossi, Raffaele Iannuzzi

TABELLA DEGLI EFFETTI DEL TERRENO

Tipo di Terreno		MOVIMENTO	COMBATTIMENTO	
		<i>Il costo (in MP) per entrare in un dato esagono dipende dal terreno nell'esagono, dal lato di esagono e dal tipo di unità.</i>	Bombardamento	Assalto
Tipo di Terreno		MP per entrare o attraversare	DRM	Effetti sul combattimento
	Pianura / Collina	1 MP	Nessun Effetto	Nessun Effetto
	Salire di livello*	+1 MP	-1	-1 DRM
	Palude	2 MP	Vedi 10.2	Vedi 10.2
	Alberi	Nessun Effetto	Conta l'altro terreno nell'esagono	Conta l'altro terreno nell'esagono
	Cima	Nessun Effetto	Conta l'altro terreno nell'esagono	Conta l'altro terreno nell'esagono
	Villaggio	1 MP	-1	1 L, Cambia DR in EX
	Fortificazione	1 MP	-2	2 L. Cambia DR in DD. Vedi anche 14.0
	Strada	1/2 MP se in Colonna di Marcia e da un esagono di strada. Altrimenti conta l'altro terreno nell'esagono	Conta l'altro terreno nell'esagono	Conta l'altro terreno nell'esagono
	Strada minore	1 MP (Vedi 9.3.1)	Conta l'altro terreno nell'esagono	Conta l'altro terreno nell'esagono
	Ponte	Vedi 10.4.1	Conta l'altro terreno nell'esagono	Conta l'altro terreno nell'esagono
	Canale	+1 MP	Nessun Effetto	-1 DRM
	Fiume	Movimento non permesso	Nessun Effetto	Non permesso

* Muovere, Bombardare o Attaccare dalla Pianura in Collina