

Una vittoria inutile,

Goito 1848



1. INTRODUZIONE

- 1.1 Componenti del gioco
- 1.2 Turno di Gioco (GT)
- 1.3 Mappa

2 PEDINE

- 2.1 Unità da combattimento
- 2.2 Comandanti
- 2.3 Forza
- 2.4 Formazione
- 2.5 Stato dell'Unità (efficienza)

3 ZONA DI REAZIONE

- 3.1 Fronte
- 3.2 Forze in EZoR

4 SEQUENZA DI GIOCO

- A. Determinazione dell'Iniziativa
- B. Fase di Azione delle Formazioni Impegnate
- C. Fase delle Formazioni Non Attivate
- D. Fase delle Unità Fuori Comando
- E. Fase di Fine del Turno di Gioco

5 COMANDO

- 5.1 Stato di Comando
- 5.2 Raggio di Comando

6 FORMAZIONI

- 6.1 Attivazione della Formazione
- 6.2 Iniziativa personale
- 6.3 Accumulo (Stacking)

7 FASE DI AZIONE

- 7.1 Assalto/Carica
- 7.2 Azioni

8 MOVIMENTO

- 8.1 Movimento Minimo
- 8.2 Fronte
- 8.3 Movimento in Colonna
- 8.4 Movimento dell'Artiglieria
- 8.5 Movimento dei Comandanti
- 8.6 Disporsi in Quadrato
- 8.7 Nebbia di Guerra (Fog of War)
- 8.8 Ripiegamento

9 FUOCO

- 9.1 Portata
- 9.2 Fuoco come Forza
- 9.3 Risoluzione del Fuoco
- 9.4 Risultati

10 CARICA

- 10.1 Bersagli
- 10.2 Continuazione della Carica
- 10.3 Fine della Carica
- 10.4 Controcarica

11 ASSALTO

- 11.1 Esagono Bersaglio
- 11.2 Sequenza di Risoluzione del Combattimento
- 11.3 Ritirata
- 11.4 Artiglieria in Combattimento

12 REAZIONE

- 12.1 Eventi che causano Reazione:
- 12.2 Potenziali Reazioni

13 LIVELLI DI COESIONE

- 13.1 Controllo della Coesione
- 13.2 Rotta
- 13.3 Recupero

14 TERRENO

- 14.1 Fiume
- 14.2 Villaggio/Cascina
- 14.3 Strade
- 14.4 Fattorie

15 PIAZZAMENTO INIZIALE

- 15.1 Ingresso brigate Austriache
- 15.2 Attivazioni Piemontesi

16 CONDIZIONI DI VITTORIA

- 16.1 Il Corpo

CREDITI

BIBLIOGRAFIA

1. INTRODUZIONE

Goito 1848, una vittoria inutile è un gioco di simulazione per due giocatori che intende simulare la battaglia che si svolse presso il villaggio di Goito il 30 maggio 1848 tra gli eserciti austriaco e piemontese durante la prima guerra dell'Indipendenza italiana.

*Questo gioco utilizza un regolamento simile a quello di **Custoza, fields of doom** pubblicato da Europa Simulazioni.*

1.1 Componenti del gioco

Goito 1848 contiene:

- Una mappa A2 (42x60 cm.)
- 216 pedine fustellate
- Questo fascicolo di regole
- Due tabelle di gioco

Per giocare sono necessari due dadi a sei facce non inclusi nel gioco.

1.2 Turno di Gioco (GT)

Il gioco è diviso in turni (GT). Durante ogni GT, i giocatori alternano i tentativi di attivare le loro Formazioni, e di manovrarle sul campo di battaglia. Ogni GT simula un'ora di tempo reale.

1.3 Mappa

Sul campo di battaglia è sovrainposta una griglia esagonata per regolare il movimento e il combattimento. La maggior parte delle caratteristiche del terreno è stata modificata per adattarsi esagoni. Per controllare un esagono, le unità di un giocatore devono occupare l'esagono, o essere state le ultime a entrarvi durante il gioco. Un esagono è circa 330 metri da lato a lato.

2 PEDINE

Le pedine in **Goito 1848** rappresentano unità da combattimento, comandanti e segnalini informativi.

Nel foglio delle pedine sono incluse anche le unità necessarie per simulare altre due battaglie del 1848: Santa Lucia e Curtatone e Montanara. Nei prossimi numeri di Para Bellum verranno pubblicati gli scenari per queste battaglie.

2.1 Unità da combattimento

Le Unità da Combattimento possono essere dei seguenti tipi:

- Fanteria (Fanteria di Linea, Capacità di Movimento 5 o Fanteria Leggera, Capacità di Movimento 6),
- Cavalleria
- o Artiglieria (Artiglieria Campale, Capacità di Movimento 4 o 6, Artiglieria a Cavallo, Capacità

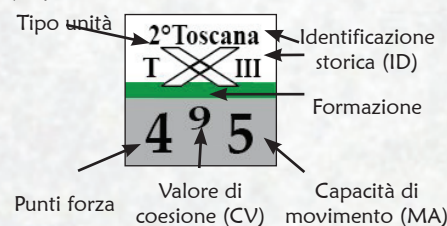
di Movimento 8).

Le dimensioni delle unità sono:

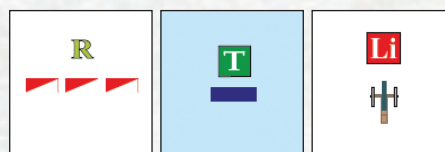
- Battaglione/Squadron (II)
- o Reggimento (III).



Tutte le unità da combattimento mostrano sul lato anteriore: Tipo unità (simbolo NATO), Punti Forza, Capacità di Movimento, Valore di Coesione, Formazione e Identificazione storica (ID).



Tutte le unità sul lato posteriore mostrano: Tipo di unità (simboli piccoli), Valore di Impilamento (numero di simboli), e ID della Formazione.



Esempio: La prima unità nella figura sopra rappresenta un'unità di cavalleria Austroungarica, con Valore di Accumulo 3 (un reggimento), appartenente al corpo di Riserva (Erre gialla).

2.1.1 Punti Forza: Rappresenta il numero di uomini, cavalli o cannoni che fanno parte dell'unità. È espressa in Punti Forza (SP): 1 SP rappresenta circa 300 soldati, 150 cavalli o 2-3 cannoni. I Punti Forza influiscono sulle abilità delle unità in Fuoco e Assalto/Carica.

2.1.2 Valore di Coesione (CV): Rappresenta l'addestramento, il morale dell'unità e la presenza di buoni ufficiali di grado inferiore.

2.1.3 Capacità di Movimento (MA): La capacità di un'unità di spostarsi sulla mappa. È espressa in Punti Movimento (MP).

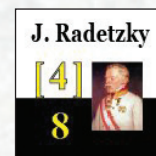
2.2 Comandanti

Esistono due tipi di comandanti nel gioco: Comandanti di Formazione (CdF) e Comandanti in Capo (CiC). I CdF hanno anche una pedina utilizzata per tenere traccia del Morale delle Formazioni.

2.2.1 I comandanti non influenzano il combattimento, si ritirano sempre con le unità con cui sono raggruppati e possono avanzare con loro. Un comandante non può essere eliminato; se un'unità nemica entra nel suo esagono quando è da solo, spostatelo sull'unità amica più vicina che appartiene alla sua Formazione. Se tale unità non esiste sulla mappa, muovetelo della sua MA ignorando qualsiasi unità nemica o ZoR.



Comandante di Formazione



Comandante in Capo

2.2.2 Valore di Comando del CdF: il numero tra parentesi sulla pedina. Rappresenta la velocità e l'affidabilità con cui un Comandante di Formazione e il suo staff implementano la loro Fase di Azione (più alto è, meglio è).

2.2.3 Valore di Comando del CiC: il numero tra parentesi quadra sulla pedina si usa per influenzare il tiro di dadi della Determinazione di Iniziativa (Fase 1. della Sequenza di Gioco). E' anche il raggio entro cui il tiro di attivazione dei CdF amici viene modificato di "-1".

2.3 Forza

Una o più unità dello stesso tipo nello stesso esagono sono chiamate una Forza. Le Forze possono essere composte solo da un tipo di unità. Non è consentito assimilare tipi di unità diversi entro una Forza.

Se ci sono unità di tipo diverso nello stesso esagono più di una Forza può coesistere. Un esagono può contenere diverse Forze, di tipo diverso, fino al limite di accumulo dell'esagono (6.3.1).

2.3.1 Nelle regole, con riferimento alle Azioni e alle Reazioni, anche una singola unità in un esagono è considerata una Forza.

2.4 Formazione

La Formazione è il gruppo di unità che manovrano insieme, sotto il comando di un CdF, durante una Fase di Azione. Le unità della stessa Formazione sono identificate dal colore del quadrato attorno al loro Valore di Coesione, o attorno all'ID di Formazione sulla pedina del CdF.

2.5 Stato dell'Unità (efficienza)

La misura della diminuzione di Coesione dell'unità a causa del



logorio della battaglia. Tutte le unità possono essere in uno dei seguenti livelli di stato: Buon Ordine, Scosso, Disordinato, Disorganizzato, In Rotta. Viene fornito un segnalino per i Livelli di Status diversi da Buon Ordine o Rotta. Un'unità In Rotta viene immediatamente rimossa dalla mappa. Lo stato dell'unità influenza il Valore di Coesione dell'unità.

3 ZONA DI REAZIONE

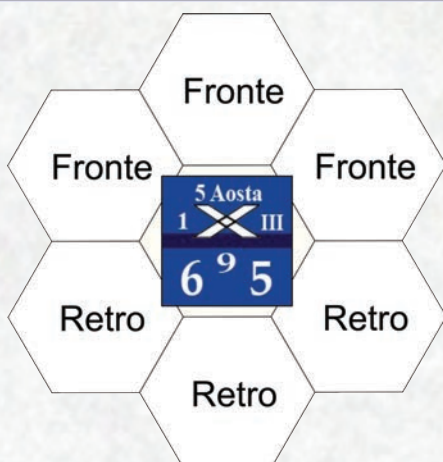
La Zona di Reazione (ZoR) consiste nei sei esagoni adiacenti all'unità, dove l'unità potrebbe muoversi. Una ZoR **NON** si estende agli esagoni di Villaggio e Cascina. Le unità in Movimento in Colonna non hanno ZoR.

3.1 Fronte

Tutte le unità in un esagono devono sempre puntare un lato d'esagono alla fine del loro movimento.

3.1.1 Ogni unità ha tre esagoni frontali e tre esagoni posteriori.

Eccezione: le unità negli esagoni di Villaggio e Cascina hanno solo esagoni frontali.



3.1.2 Durante il Movimento una Forza può entrare in un ZoR nemica solo se nell'esagono è presente un segnalino Assalto/Carica.

I comandanti non possono entrare

in ZoR nemiche se l'esagono non è occupato da unità amiche.

3.2 Forze in EZoR

Le forze che iniziano la loro Fase di Azione in un ZoR nemica (EZoR) devono attaccare la Forza che proietta la ZoR, posizionando un segnalino di Assalto nel loro esagono, oppure devono lasciare l'esagono.

4 SEQUENZA DI GIOCO

Un Turno in **Goito 1848** si divide in varie Fasi:

A. Determinazione dell'Iniziativa

Ogni giocatore tira due dadi, aggiungendo il Valore di Comando del CiC. Il giocatore con il totale più alto è il giocatore con l'iniziativa. Ritirare in caso di parità.

B. Fase di Azione delle Formazioni Impegnate

B.1 Fase di Comando. Si controlla lo stato di comando di tutte le unità, e si segnano quelle Fuori Comando (5.1).

B.2 Fase di Attivazione. A partire dal giocatore con l'Iniziativa, entrambe le parti si alternano cercando di attivare una delle loro Formazioni (6.1). Un tentativo fallito è considerato un tentativo. Entrambi i giocatori possono scegliere di passare senza provare ad attivare una Formazione, ma se i giocatori passano tre volte di seguito (es. Giocatore 1, Giocatore 2, poi ancora Giocatore 1), la Fase termina e le Formazioni che non sono state attivate non possono attivarsi più nel Turno di Gioco in corso.

Nota: le unità Fuori Comando possono ancora muoversi nella loro Fase (vedi Fase D.).

Una volta attivate, le unità della Formazione che sono in comando possono agire, una Forza alla volta. Per ogni Formazione attivata, eseguire i seguenti passaggi:

a) Dichiarazioni di Assalti e Cariche: Assalti e Cariche

devono essere dichiarati all'inizio dell'Attivazione, prima di ogni azione, usando i segnalini appropriati (7.1).

b) Eseecuzione delle Azioni da parte delle Forze: Ogni Forza appartenente alla Formazione Attiva può eseguire **una** Azione, causando eventuali **Reazioni** (12.2) da parte di Forze nemiche. Una Forza può scegliere un'azione tra:

- **Movimento**, (inclusa qualsiasi Azione implicante la spesa di Punti Movimento).
- **Fuoco**, (artiglieria o fanteria leggera): incluso il movimento prima di sparare, se fanteria leggera (9.2.3).
- **Carica/Assalto**, incluso il movimento per compierla/o

c) Termine dell'Attivazione: Le forze idonee possono recuperare i Livelli di Stato o l'Esaurimento (13.3.1). Rimuovete i segnalini di Assalto/Carica.

C. Fase delle Formazioni Non Attivate

Ad iniziare dal giocatore senza l'iniziativa le Unità devono eseguire un **Ripiegamento** (8.8) se si trovano in una ZoR nemica.

Unità in comando di Formazioni non attivate possono recuperare Livelli di Stato e/o dall'Esaurimento (13.3.1).

D. Fase delle Unità Fuori Comando

Ad iniziare dal giocatore senza l'iniziativa le unità Fuori Comando possono muovere, recuperare Livelli di Stato e/o dall'Esaurimento o eseguire un Ripiegamento.

E. Fase di Fine del Turno di Gioco

Rimuovete i segnalini Munizioni Scarse e Senza Munizioni.

Fate avanzare di una casella sulla Tabella dei Turni di Gioco il segnalino di Turno di Gioco.

5 COMANDO

Le Unità possono essere in comando o fuori comando (OOC).

5.1 Stato di Comando

Ogni unità può Agire durante l'Attivazione della sua Formazione se entro il raggio di Comando del suo CdF all'inizio della Fase di Azione. Le unità fuori dal raggio del CdF sono contrassegnate come Fuori Comando all'inizio della Fase di Azione, e muoveranno durante la Fase delle Unità Fuori Comando.

5.1.1 Le unità Fuori Comando devono eseguire un Ripiegamento se si trovano in una ZoR nemica. Se non in ZoR nemica, possono muovere, ma solo se alla fine del loro movimento, la distanza in esagoni con il loro CdF è diminuita.

5.2 Raggio di Comando

Un'unità è in comando se si trova all'interno del raggio di comando del suo CdF. Il raggio di comando è di **quattro** punti, ed è tracciato dal CdF all'unità.

5.2.1 Tracciare attraverso un esagono non stradale costa 1 punto, tracciare il raggio di Comando lungo esagoni di strade (di qualsiasi tipo) costa ½ Punto.

5.2.2 Il raggio di comando non può essere tracciato attraverso esagoni di Fiume (maggiore o minore) senza ponte o attraverso una ZoR nemica (EZoR), se nessuna unità amica è presente nell'esagono della EZoR.

6 FORMAZIONI

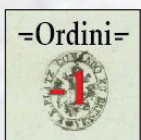
Ogni Formazione è composta da un CdF più le Unità da Combattimento a lui assegnate. Ogni Formazione ha anche un segnalino, per tenere traccia del Morale del Comandante (vedere 6.2.1).

6.1 Attivazione della Formazione

Ogni Formazione deve essere attivata per permettere ad una Forza di eseguire una Azione durante la Fase di Azione delle Formazioni Impegnate. Una formazione può essere attivata una sola volta per GT.

6.1.1 Per attivare una Formazione, il giocatore tira un dado. Se il risultato modificato è uguale o inferiore al Valore Comando del CdF, la Formazione è attivata.

6.1.2 Se il tentativo non riesce piazzate sul CdF un segnalino *Ordine -1*, come promemoria del Modificatore al tiro di



Dado (DRM) da applicare al prossimo tentativo dello stesso CdF. Ogni tentativo fallito aumenta di -1 il DRM nel tentativo successivo. Aggiornate di conseguenza il segnalino Ordini.

Es. Tre tentativi falliti danno un DRM totale di -3.

6.1.3 In un GT può essere fatto qualsiasi numero di tentativi di Attivare una Formazione, fino a quando il tentativo riesce o viene ottenuto un "6" naturale (6.2).

6.1.4 Un CdF nel Raggio di Comando del suo CiC ha un ulteriore DRM di -1 per il proprio tiro di attivazione.

6.2 Iniziativa personale

Un tiro di dado di "6" non modificato attiva la Formazione secondo l'Iniziativa del proprio CdF. Tirate un dado sulla Tabella dell'Iniziativa Personale, con il DRM indicato dal "Morale" per quel Comandante sulla Tabella Morale delle Formazioni.

Si veda la Tabella Morale delle Formazioni e la Tabella dell'Iniziativa Personale sulla mappa per la descrizione dei risultati.

6.2.1 Morale del Comandante della Formazione: Ogni Formazione ha un segnalino utilizzato per registrare sulla Tabella Morale delle Formazioni (TMF) il numero di combattimenti vinti e persi dalla sua Formazione.

Ogni Assalto/Carica (sia come attaccante che come difensore) vinto (in cui l'avversario si ritira) sposta il segnalino della Formazione di uno spazio a destra sulla TMF, ogni Assalto/Carica perso (in cui l'Unità della Formazione deve ritirarsi) si sposta il segnalino di uno spazio a sinistra sulla TMF. All'inizio di ogni scenario, i segnalini di tutte le Formazioni si piazzano sullo 0.

6.3 Accumulo (Stacking)

Lo stacking rappresenta il numero massimo di unità che possono stare in qualsiasi momento in un esagono. Ogni unità ha un valore di stacking uguale al numero di simboli sul lato posteriore.

Es. Un reggimento di fanteria con 3 rettangoli ha un valore di stacking di 3. Un'unità di artiglieria con 2 cannoni, ha un valore di stacking di 2.

6.3.1 Il limite di stacking è 5 (cinque) per ogni tipo di terreno. I limiti devono essere rispettati in qualsiasi momento del GT.

Eccezione: Ritirata (11.3.2) e Mov. in Col. (8.3.2).

7 FASE DI AZIONE

Durante la Fase di Azione della sua Formazione, una Forza (composta da una o più unità) può eseguire una Azione.

Ogni Forza appartenente alla Formazione Attiva deve completare la sua Azione prima che un'altra Forza possa agire.

7.1 Assalto/Carica

All'inizio di una Fase di Azione, il giocatore che controlla la Formazione Attivata deve dichiarare quali esagoni nemici la Formazione intende Assaltare o Caricare (esagoni bersaglio), e indicare l'esagono adiacente da cui intende farlo, ponendo i segnalini appropriati (Assalto o Carica) che puntino verso l'esagono bersaglio.

Le forze che entrano in una ZoR nemica (in un segnalino Carica/Assalto) devono attaccare la Forza che proietta la ZoR.

Il fuoco da parte della Fanteria Leggera (MA 6) è considerato un attacco. Quindi un giocatore ha adempiuto il suo obbligo di Assalto se una delle sue unità di Fanteria Leggera entra nell'esagono Assalto e spara.



Nota di progettazione: le dichiarazioni di attacco all'inizio della Fase di Azione rappresentano gli ordini impartiti dal CdF, da eseguire durante il GT.

7.1.1 Una Formazione può piazzare un numero massimo di segnalini Assalto/Carica uguali al valore di Comando del suo CdF.

Le Formazioni possono piazzare un ulteriore segnalino Assalto/Carica se il CdF si trova nel raggio del loro CiC (Radetzky o Carlo Alberto).

7.1.2 Segnalini di Assalto e di Carica non possono essere piazzati nello stesso esagono, ma un esagono può essere bersaglio di più Assalti o Cariche provenienti da esagoni differenti.

7.1.3 Per ogni segnalino piazzato si deve indicare una Forza che possa entrare nell'esagono durante la successiva Fase di Esecuzione delle Azioni (Sequenza di gioco, Fase B.2.b). Ogni segnalino deve avere una Forza diversa ad esso associata.

7.1.4 Durante l'Attivazione in corso, tutti gli esagoni Assalto/Carica dichiarati devono avere una Forza

della Formazione Attiva che entri in essi e effettui un Assalto/Carica (o Fuoco dalla Fanteria Leggera), nei limiti del possibile.

7.1.5 Segnalini che puntano verso esagoni rimasti vuoti durante la Fase di Azione (per esempio, in seguito a una Reazione o Ritirata) possono essere immediatamente ruotati di un lato esagono verso un nuovo bersaglio.

7.2 Azioni

Le Forze di una Formazione Attiva possono eseguire una (e solo una) Azione tra Movimento, Fuoco e Carica/Assalto.

8 MOVIMENTO

Ogni Forza può muovere usando i Punti Movimento (MP) dalla sua Capacità di Movimento (MA). La MA di una Forza è quella dell'unità più lenta (MA più bassa).

Ogni esagono in cui si entra, e alcuni lati di esagono, hanno un costo in MP (vedi la Tabella degli effetti del terreno, TEC) che la Forza in movimento deve spendere, fino alla sua capacità massima (MA). Una Forza in movimento non può entrare in un esagono occupato da una Forza nemica o muoversi oltre il suo MA. I Punti Movimento non possono essere salvati di turno in turno e se non vengono usati durante un GT sono persi.

8.1 Movimento Minimo

Una Forza può sempre muovere di un esagono, indipendentemente dal costo del terreno per entrare nell'esagono o attraversare il lato di esagono, purché non entri/attraversi alcun terreno vietato.

8.2 Fronte

Il fronte (3.1) non ha alcun effetto durante il movimento, le unità in movimento possono cambiare liberamente fronte mentre si muovono. Le unità in movimento possono anche cambiare fronte rimanendo nello stesso esagono. Le forze che entrano in un esagono amico assumono il fronte delle forze già nell'esagono.

Nota: In questo modo, una Forza in Ripiegamento (8.8) può evitare di subire fuoco sul lato posteriore.

8.3 Movimento in Colonna

Unità in Movimento in Colonna (Mov. in Col.) possono usare strade e ponti, usando il costo della Strada (Maggiore o Minore) indipendentemente dall'altro

Movimento
→
In Marcia

terreno nell'esagono. Un'unità può entrare o uscire dal Mov. in Col. all'inizio del suo Movimento.

Ponete (o rimuovete) il segnalino di Mov. in Col. sopra l'Unità a seconda dei casi. Unità in Mov. in Col. si muovono una alla volta, non come Forza.

8.3.1 le unità possono utilizzare il Mov. in Col. anche fuori strada.

8.3.2 Le unità in Mov. in Col. possono entrare in esagoni con altre unità amiche, ma non possono usare strade o ponti se l'esagono ha un totale combinato di più di 3 punti di stacking, inclusa l'unità entrante.

Es. Un reggimento con 3 punti di accumulo non può usare una strada in un esagono con qualsiasi altra unità, una batteria con 1 punto di accumulo può usare una strada in un esagono con un massimo di 2 punti di accumulo.

8.3.3 Una unità in Mov. in Col. lungo una strada può muoversi solo attraverso uno dei tre esagoni del Fronte. Può cambiare orientamento durante il movimento, solo immediatamente prima di lasciare l'esagono.

Nota: Quindi una unità in Mov. in Col. non può cambiare fronte nell'ultimo esagono della sua mossa.

8.3.4 Le unità in Mov. in Col. possono Assaltare o Caricare.

8.3.5 Le unità in Mov. in Col. non hanno ZoR e quindi non possono reagire quando un'unità nemica si muove adiacente ad esse.

8.3.6 Le unità possono uscire dal Mov. in Col. all'inizio della loro attivazione, come Reazione al Fuoco contro di loro, o dopo un Combattimento che le coinvolge.

8.4 Movimento dell'Artiglieria

Le unità di artiglieria devono essere "al traino" per poter muovere. Indicate lo stato "al traino" all'inizio del movimento con una pedina Mov. in Col. Le unità di artiglieria possono mettersi al traino o in posizione al costo di 2 MP, o come Reazione.

L'artiglieria al traino segue le regole del Mov. in Col. e non può sparare.

8.4.1 Le unità di artiglieria a cavallo possono togliere la pedina "al traino" e mettersi in posizione senza spendere MP al termine del movimento.

8.5 Movimento dei Comandanti

Tutti i Comandanti hanno una Capacità di Movimento di **otto** MP.

I Comandanti pagano i costi del Movimento in Colonna lungo le strade.

8.6 Disporsi in Quadrato



Le unità di Fanteria di Linea o Leggere possono formare un Quadrato come Azione di Movimento. Nessun

altro movimento è permesso nella stessa Fase di Azione. Usate l'indicatore appropriato per indicare la formazione del Quadrato.

8.6.1 Le unità in Quadrato non possono muoversi.

8.6.2 Le unità di Fanteria possono anche formare Quadrato come Reazione (12.2.5).

8.6.3 Le unità "Disorganizzate" non possono mai disporsi in Quadrato.

8.7 Nebbia di Guerra (Fog of War)

Le unità non adiacenti a unità nemiche rimangono a faccia in giù sulla mappa, mostrando solo il tipo di unità (fanteria, cavalleria, artiglieria), valore di accumulo e ID della Formazione di appartenenza. Eventuali segnalini sono messi sopra le unità interessate ed entrambi i giocatori possono guardarli. I comandanti sono schierati a faccia in giù prima di essere attivati, scoperti dopo.

8.7.1 L'avversario può sempre ispezionare il lato superiore, visibile di ogni unità nemica in un esagono.



8.8 Ripiegamento

Il Ripiegamento è un tipo speciale di movimento che consente a una Forza di muoversi senza spendere MP, fino a quando non arriva in un esagono non in EZoR.

8.8.1 Il Ripiegamento viene eseguito durante la Fase di Movimento delle Formazioni Non Attivate, e la Fase di Movimento delle unità Fuori Comando.

8.8.2 La Forza Ripiega di un esagono dalla EZoR, mantenendo lo stesso orientamento e quindi effettua un Controllo di Coesione.

Un fallimento del Controllo di Coesione influenza lo Stato della Forza, ma non impedisce il Ripiegamento.

8.8.3 La Forza Attiva può riprendere il movimento dopo un Ripiegamento, se ha Punti Movimento rimanenti.

8.8.4 Il Ripiegamento può essere eseguito anche come mossa di Reazione (12.2.6).

9 FUOCO

Le forze di Fanteria Leggera o di Artiglieria possono sparare come Azione. Le truppe di Fanteria di Linea e Cavalleria non possono sparare come Azione.

La Fanteria (di entrambi i tipi) e l'Artiglieria possono sparare come Reazione.

Le Forze possono sparare solo attraverso i loro esagoni frontali.

Le forze della Formazione Attiva possono scegliere il bersaglio in qualsiasi esagono entro la loro portata e con una LoS libera (vedi 9.4.4), ma, nel caso ci siano diversi tipi di unità,

devono scegliere di sparare contro una sola Forza nell'esagono.

9.1 Portata

La Portata dell'Artiglieria è di 5 esagoni (4 esagoni intermedi). La distanza influenza la Forza dell'Artiglieria che spara (vedi i Modificatori della Tabella del Fuoco).

9.1.1 La Fanteria Leggera e la Fanteria di Linea (per il solo Fuoco di Reazione) hanno una portata di 1 esagono, attraverso i loro esagoni frontali.

9.1.2 Le Forze di Artiglieria possono fare fuoco di controbatteria (sparando come Reazione se sottoposte a Fuoco) entro la loro portata.

9.2 Fuoco come Forza

Unità dello stesso tipo (Fanteria o Artiglieria) che sparino dallo stesso esagono devono sparare come singola Forza, totalizzando la loro potenza di fuoco.

Nota: ai fini di questa regola, Fanteria Leggera e Fanteria di Linea sono FANTERIA, Artiglieria e Artiglieria a Cavallo sono ARTIGLIERIA.

9.2.1 Forze diverse, anche se sparano sullo stesso esagono, non possono combinare il loro fuoco.

Forze diverse nello stesso esagono possono sparare a bersagli diversi.

9.2.2 Come Azione, una Forza può cambiare fronte e fare fuoco. Una Forza di Artiglieria che fa fuoco può cambiare orientamento prima, o dopo il tiro, ma non può muovere.

9.2.3 Una Forza di Fanteria Leggera può muovere, e quindi sparare, purché entri in un esagono con un segnalino

d'Assalto. Le forze di Fanteria Leggera possono muovere e sparare, o muovere e Assaltare come Azione, non entrambe.

9.2.4 Un esagono bersaglio può essere soggetto a fuoco qualsiasi numero di volte in un GT.

9.3 Risoluzione del Fuoco

Per risolvere il fuoco, determinare il numero totale di SP che sparano. Consultate la Tabella dei Modificatori del Fuoco (FMT) e, se necessario, la Tabella CVM (Modifiche dovute al Valore di Coesione) del Fuoco e la Tabella degli Effetti del Terreno per ottenere i modificatori totali per la potenza di fuoco e per i tiri di dado, nonché gli spostamenti di colonna, da applicare sulla Tabella del Fuoco.

Trovate la colonna sulla Tabella del Fuoco che contiene la potenza di fuoco totale modificata e applicate gli eventuali spostamenti di colonna. Tirate due dadi, applicando tutti i modificatori e fate un confronto incrociato del tiro di dadi modificato con la colonna della tabella Fuoco corretta per trovare il risultato.

9.4 Risultati

Un numero singolo sulla tabella designa il numero di Punti di Forza che l'Unità nemica perde, un numero dopo la S indica che lo Stato delle unità peggiora di quel numero di Livelli.

9.4.1 Tutti i risultati vengono applicati solo alla Forza bersaglio. Il primo SP perso viene preso dalla unità con il valore di stacking più alto nella Forza, eventuali altre perdite sono assegnate dal possessore. Quando più di un'unità condivide il valore più alto di stacking, decide il proprietario.

Posizionate un segnalino numerico sotto l'unità corrispondente al numero totale di SP persi dall'unità.

9.4.2 Le perdite di Stato dell'unità sono applicate a tutte le unità nella Forza interessata.

Collocare un segnalino "Scosso", "Disordinato" o "Disorganizzato" sull'unità, corrispondente all'attuale Livello di Stato.

Applicare i risultati immediatamente dopo ogni risoluzione di fuoco.

Esempio: Un risultato di 1S2 significa che l'unità ha perso un Punto di Forza e lo Stato dell'unità peggiora di due Livelli.

9.4.3 La prima volta che un'unità spara, riceve un segnalino "Munizioni Scarse". Ogni volta che vuole sparare di nuovo nello stesso GT, il possessore



tira un dado PRIMA di sparare; un risultato 1-2 indica che l'unità è immediatamente "Senza Munizioni" e non può sparare; girate il segnalino.



Le unità Senza Munizioni non possono sparare e ricevono un DRM negativo in Combattimento. I segnalini "Munizioni Scarse/Senza Munizioni" rimangono sull'unità interessata, fino a quando non vengono rimossi durante la Fase Terminale del GT.

9.4.4 Linea di Vista (LoS): Quando spara a una distanza di due o più esagoni, un'unità di Artiglieria deve avere una Linea di Vista (LoS) verso la Forza nemica.

Una LoS è una linea retta tracciata dal centro dell'esagono di tiro al centro dell'esagono bersaglio. Qualsiasi esagono attraversato dalla LoS è un esagono intermedio.

La LoS è bloccata da qualsiasi esagono intermedio con unità amiche o nemiche, terreno di Villaggio, Cascina o Fattoria (ricordate che il terreno di un esagono è sempre quello del centro dell'esagono).

È sempre possibile sparare direttamente in, e da un esagono bloccante.

La LoS può essere tracciata lungo un lato d'esagono solo quando uno dei due esagoni che condividono l'esagono non la blocca.

10 CARICA

Una carica può essere eseguita da Forze di Cavalleria non Esauste come Azione, o Reazione.

10.1 Bersagli



Gli esagoni bersaglio della Carica vengono dichiarati all'inizio della Fase di Azione, ponendo i segnalini Carica nell'esagono adiacente (chiamato esagono di Carica) a quello contenente le unità bersaglio. L'esagono bersaglio deve trovarsi all'interno della MA di una Forza che Carica, con il percorso di Carica tracciato attraverso l'esagono di Carica e l'unità che carica deve avere una LoS all'esagono di carica.

10.1.1 L'esagono bersaglio e tutti gli esagoni/lati d'esagono del percorso di Carica possono essere solo di Terreno libero e deve esserci almeno un esagono intermedio tra la Forza di Carica e il (primo) esagono di bersaglio.

10.1.2 La Forza che Carica non può cambiare orientamento; muove attraverso esagoni frontali fino all'esagono di Carica, eventualmente causando Reazioni (entrando o muovendo in un EZoR). Quindi risolve la Carica come un Assalto (vedi 11).

10.2 Continuazione della Carica

Se la Forza che Carica vince il combattimento contro qualsiasi altra Forza (vedi anche 10.2.3), ed è ancora in Buon Ordine dopo il Combattimento, può continuare la Carica dall'esagono appena caricato, selezionando un altro esagono bersaglio (anche adiacente all'esagono appena caricato) con un nuovo segnalino di Carica, entro la rimanente Capacità di Movimento, entrando (o restando, nel caso il segnalino sia nello stesso esagono) nell'esagono di Carica e continuando con un altro movimento di Carica attraverso qualsiasi esagono frontale senza cambiare orientamento, fino ai limiti della sua Capacità di Movimento.

10.2.1 Risolvete qualsiasi Reazione, quindi risolvete la nuova Carica, e così via, finché la Forza che Carica decide di interrompere il processo di Carica, o perde un Combattimento, o subisce una perdita di Livello di Stato, o usa tutti i suoi MP.

10.2.2 Una carica può essere interrotta dopo che la Forza di Cavalleria è entrata nell'esagono del segnalino Carica, e il difensore ha reagito, se l'attaccante effettua un Controllo di Coesione con successo. Un controllo riuscito pone fine alla Carica senza la necessità di risolvere il combattimento della Carica. Vedere 10.3 per terminare la Carica. Se il controllo non ha esito positivo, applicare qualsiasi risultato al Livello di stato della Forza che Carica e risolvere la Carica contro il bersaglio.

10.2.3 Le Forze di Cavalleria in Carica possono continuare la Carica attraverso un esagono con Quadrato in caso di parità nella risoluzione di combattimento (vedi 11.2); in questo caso, la Forza di Cavalleria entra nell'esagono Quadrato per continuare la Carica, attivando qualsiasi potenziale reazione.

10.3 Fine della Carica



Dopo la fine di una Carica, la Forza che Carica diventa Esausta, e può spostarsi nuovamente fino a tutto il suo MA, senza Caricare o Assaltare, ma

causando eventuali Reazioni durante il suo movimento come Esausta.

La cavalleria deve terminare questo movimento fuori da qualsiasi EZoR.

10.3.1 Per riprendersi dalla condizione Esausta, un'unità di cavalleria deve "riposare" un intero GT senza muovere.

10.4 Controcarica

Una Forza di cavalleria può effettuare una Contro Carica come Reazione. Una Contro Carica (vedi 12.2.3) viene eseguita come una Carica.

10.4.1 Le Forze di cavalleria in Carica e in Contro Carica sono Esauste alla fine della Carica, e devono eseguire il movimento come Esauste (10.3), ad iniziare dalla Forza di Carica.

11 ASSALTO

Un Assalto viene eseguito da Fanteria di linea, Fanteria leggera, o Forze di Cavalleria non in Carica. È un movimento seguito da un combattimento.

La Fanteria Leggera che si muove e spara come Azione non può Assaltare. Una unità di Fanteria Leggera che entra nell'esagono del segnalino Assalto e spara ha adempiuto ai suoi obblighi di Assalto.

11.1 Esagono Bersaglio



Gli esagoni di Assalto vengono dichiarati all'inizio della Fase di Azione, ponendo i segnalini di Assalto nell'esagono adiacente (chiamato esagono di Assalto) a quello che contiene le unità bersaglio. L'esagono bersaglio deve trovarsi all'interno della MA di una Forza d'Assalto, con il percorso di assalto tracciato attraverso l'esagono di Assalto.

11.1.1 La Forza d'Assalto muove fino all'esagono di Assalto, eventualmente causando Reazioni (entrando o muovendosi in EZoR) e risolve l'Assalto (vedi 11.2). La Forza d'Assalto è l'Attaccante, mentre tutte le unità nell'esagono bersaglio sono il Difensore.

11.1.2 Se la Forza d'Assalto vince il Combattimento, deve avanzare nell'esagono del Difensore, eventualmente causando Reazioni.

11.2 Sequenza di Risoluzione del Combattimento

1. Sommate i Punti Forza di tutte le unità che assaltano, e dividetela per il totale dei Punti Forza delle unità difendenti, per ottenere un rapporto di forza (es: 11: 3 = 3.66:

- 1). I Punti Forza delle unità di artiglieria vengono ignorati.
2. Arrotondate il rapporto di forza al rapporto più vicino sulla colonna di sinistra della **Tabella dei Modificatori del Assalto per Rapporto di Forza** per trovare il DRM del rapporto di forza.
Es: 11: 5 = 2,2: 1 arrotondato per difetto a 2-1; 5: 7 = 1: 1,4 arrotondato a 1-1,5.
3. Aggiungete qualsiasi altro DRM possibile dalla **Tabella Altri Modificatori di Assalto** per trovare un DRM totale.
4. Calcolate la differenza tra il Valore di Coesione attuali dell'attaccante (CCV) e del difensore. Quando più di una unità è in una Forza, considera il CCV dell'unità con il valore di stacking più alto nella Forza, in caso di parità sceglie il proprietario.
Trovate la colonna corrispondente al risultato in cima alla tabella degli assalti.
5. Tirate due dadi, applicate il DRM totale, fate un riferimento incrociato tra il risultato del tiro di dadi modificato e la colonna corretta nella **Tabella di Assalto** per trovare il risultato del combattimento.
6. **Determinate il vincitore e il perdente.** I risultati su sfondo "rosso" indicano che il difensore è il vincitore. I risultati su sfondo "blu" indicano che l'attaccante è il vincitore. I risultati su uno sfondo "grigio" indicano che il combattimento è un pareggio. I risultati su uno sfondo "Bianco" sono "Incerti". Quando il risultato è "incerto", se una delle due parti non è stata eliminata, il vincitore è la parte che subisce meno perdite di Livelli di Status, dopo aver implementato i risultati della Tabella degli Assalti. Se la differenza è zero, il combattimento è un pareggio.
7. **Applicare risultati.** I risultati a sinistra della barra vengono applicati alla Forza dell'Attaccante; a destra, al Difensore. Il Difensore applica prima il suo risultato, quindi l'Attaccante.
8. **Risultati:**
nS#: Prima la Forza interessata perde un totale di "n" Punti di Forza, poi lo Stato delle unità peggiora del numero di Livelli indicato dopo la S

cc#: Controllo di Coesione (13.1) con + # DRM.

- I Controlli di Coesione falliti si applicano immediatamente allo stato delle unità.
9. Se il perdente è **l'attaccante**, la sua Forza **si ritira 1 esagono**; se il perdente è **il difensore**, la sua Forza **si ritira 2 esagoni**. In caso di pareggio, entrambe le parti rimangono sul posto, senza ulteriori effetti (*vedi 10.2.3 per le Forze di Cavalleria che caricano un Quadrato*).
 10. Se l'attaccante vince il combattimento, deve avanzare nell'esagono del difensore, causando eventuali reazioni. Il difensore non avanza mai dopo il combattimento. Alla fine dell'avanzata, la Forza può scegliere il suo fronte.

Eccezione: vedi 10.1.2.

11. Alla fine di un Combattimento le Unità possono uscire dal Mov. in Col.

11.3 Ritirata

L'attaccante deve ritirarsi in uno dei suoi esagoni posteriori. Il Difensore deve Ritirarsi di due esagoni.

Inoltre, ogni esagono di Ritirata deve essere scelto rigorosamente secondo la priorità di seguito:

1. Non in una ZoR nemica
2. Non in violazione dei Limiti di Accumulo
3. Nell'esagono con il più basso costo di movimento.

11.3.1 Le ritirate non possono essere eseguite attraverso Forze nemiche, terreno invalicabile o segnalini Assalto/Carica. Una Forza in ritirata non può attraversare lo stesso esagono due volte.

11.3.2 Le Forze che devono ritirarsi in violazione dei limiti di stacking devono ritirarsi di un ulteriore esagono, seguendo le priorità di ritirata (e, se necessario, ancora di un esagono, e così via) fino a quando non riescono a rispettare i limiti di accumulo. Tutte le Forze attraversate da Forze in ritirata a causa delle violazioni accumulate perdono un Livello di stato.

11.3.3 Se è impossibile continuare a ritirarsi senza violare i limiti di stacking, a causa di Forze nemiche, o di terreno proibito, la Forza che deve ritirarsi viene eliminata (si arrende).

11.3.4 Soggetta alle Priorità di Ritirata, una Forza di unità in ritirata può dividersi in direzioni diverse.

I Comandanti possono seguire il percorso di ritirata di qualsiasi loro unità.

11.3.5 Alla fine della ritirata, la Forza può scegliere il suo fronte. Durante la ritirata il suo fronte è diretto verso la direzione della ritirata, ai fini della Reazione del nemico (ma vedi 8.2).

11.3.6 Le forze che si ritirano in una ZoR nemica innescano una reazione da parte delle Forze che proiettano la ZoR, escluse le Forze coinvolte nel combattimento.

11.4 Artiglieria in Combattimento

Le unità di artiglieria non hanno effetto su un Assalto/Carica, ma ne subiscono le conseguenze. Contribuiscono con zero SP al Combattimento.

Il loro eventuale Controllo di Coesione non è considerato per la determinazione del lato vincente (ma è considerato per l'unità di artiglieria).

11.4.1 Le unità di Artiglieria da sole in un esagono vengono eliminate a seguito di un Assalto/Carica fatto contro di loro, senza tiro di dadi per il Combattimento, dopo qualsiasi eventuale Reazione da parte di unità amiche adiacenti all'esagono che contiene l'Artiglieria.

NOTA: Una potenziale Reazione è anche Fuoco Difensivo o Contro Carica di Reazione o Assalto di Reazione contro la Forza attaccante. Se la forza attaccante viene respinta dalla reazione, l'Artiglieria è salva.

11.4.2 Ogni unità di Artiglieria nell'esagono con altre unità che si ritirano in seguito a un Assalto entra al traino e perde metà dei suoi attuali SP (dimezzati per eccesso) come perdite.

Eccezione: l'Artiglieria a Cavallo in Ritirata non subisce alcuna perdita durante la Ritirata.

12 REAZIONE

Il movimento di unità nemiche può causare una Reazione in diversi casi.

La Forza che Reagisce può uscire dal Mov. in Col. (per qualsiasi tipo di unità), dalla Formazione in Quadrato (solo Fanteria) o mettersi/togliersi al Traino (solo artiglieria) dopo che la circostanza che ha causato la Reazione è terminata.

Ricordate: Le unità in Mov. in Col. (8.3.5) non hanno ZoR e quindi non possono reagire.

12.1 Eventi che causano Reazione

Durante una Fase di Azione di una Formazione nemica, una Forza può

Reagire nelle seguenti circostanze:

Soggetta a **Fuoco**. La Forza può

Reagire dopo che il Fuoco contro di essa è stato risolto

Una Forza nemica **entra nella**

ZoR di una Forza. La Forza può Reagire dopo che la Forza nemica è entrata nella sua ZoR.

Una forza nemica si muove,

lasciando la ZoR di una Forza. La Forza può Reagire prima del movimento della Forza nemica che lascia la ZoR.

Una Forza nemica **muove da ZoR a ZoR** della stessa Forza.

La Forza può Reagire dopo il Movimento della Forza nemica.

Dopo un Assalto/Carica, una Forza nemica **avanza nella ZoR** di una Forza. La Forza può Reagire contro la Forza nemica che è entrata nella sua ZoR.

12.1.1 Le Reazioni influenzano la Forza nemica scatenante, non altre Forze nello stesso esagono.

Eccezione: Contro Carica o Contrattacco (12.2.3).

12.1.2 Ogni Forza che Reagisce può eseguire UNA Reazione a ogni innesco di Reazione.

NOTA: Ricordate che una Forza è composta da unità dello stesso tipo nello stesso esagono, quindi Reazioni diverse possono accadere da Forze diverse nello stesso esagono, come Fuoco di Artiglieria e Contrattacco di Fanteria.

12.1.3 Un'Azione può innescare qualsiasi numero di Reazioni, e ciascuna di esse viene risolta separatamente, nell'ordine in cui sono attivate, prima che qualsiasi altra Azione possa essere implementata. Quando un evento innesca diverse Reazioni contemporanee, l'ordine di Reazione viene scelto dal giocatore che reagisce.

12.2 Potenziali Reazioni

Ogni volta che si verifica una Reazione, è consentita una delle seguenti Azioni, entro i limiti specificati. In alcuni casi le unità possono essere obbligate a effettuare un Controllo di Coesione (vedere la regola 13.1); inoltre, alcune Reazioni sono consentite solo per determinati tipi di unità (vedi sotto).

12.2.1 Cambiare Fronte. Una Forza come Reazione può cambiare il suo orientamento verso qualsiasi altro lato d'esagono. **Dopo** averlo fatto, è necessario un **Controllo di Coesione**, applicando il risultato. Un fallimento

del Controllo di Coesione si applica allo Stato della Forza che compie questa Reazione.

12.2.2 Fuoco di Reazione (esclusa la Cavalleria). Una Forza come Reazione può sparare alla Forza Attiva che ha causato la Reazione.

NOTA: La modifica per Bersaglio Ammassato è valida anche se solo una parte delle unità bersaglio nell'esagono ha attivato questa Reazione.

12.2.3 Contro Carica o Contrattacco. La Forza che Reagisce effettua un **Controllo di Coesione**. Un controllo passato consente alla Forza Reagente (o alla parte che ha superato il Controllo) di Assaltare o Caricare (se Cavalleria) l'esagono della Forza Attiva che ha causato la Reazione.

Un Controllo di Coesione di Reazione fallito impedisce il Contrattacco, ma non influisce sullo Stato dell'unità.

12.2.4 Una Carica di Reazione finirà nel suo esagono bersaglio. La procedura da seguire alla fine di una Contro Carica di Cavalleria è la stessa di una Carica normale (vedi 10), senza produrre alcuna Reazione da parte del giocatore attivo.

NOTA: La Contro Carica non richiede un esagono libero intramezzato.

12.2.5 Formare Quadrato. Le unità di Fanteria e Fanteria Leggera possono entrare in Formazione in Quadrato come Reazione. Effettuate un **Controllo di Coesione** per la Forza, con un **DRM di -1** aggiuntivo. Se nessuna unità perde Livelli di Status, il Quadrato viene formato, e anche le Forze di Artiglieria nell'esagono sono incluse nel Quadrato. Altri risultati sono immediatamente applicati. Un fallimento del Controllo di Coesione **modifica** lo Stato della Forza che reagisce, e impedisce la formazione del Quadrato.



Una Forza può uscire dalla Formazione in Quadrato come successiva Reazione, o all'inizio della sua Attivazione.

12.2.6 Ripiegamento di Reazione:

La Forza in Reazione Ripiega (vedi 8.8) di un esagono dalla Forza che causa la Reazione, mantenendo lo stesso orientamento, e dopo aver completato con successo un Controllo di Coesione con un DRM aggiuntivo uguale alla differenza di MA tra la Forza Attiva che ha causato la reazione e la Forza reattiva.

Un fallimento del Controllo di Coesione influenza lo Stato della Forza che reagisce, ma non impedisce il Ripiegamento. La Forza Attiva può riprendere il movimento dopo un Ripiegamento di Reazione, se ha Punti Movimento rimanenti.

L'artiglieria campale (non a cavallo) non al traino non può mai effettuare questa reazione.

13 LIVELLI DI COESIONE

Ogni unità ha un Valore di Coesione di Base (BCV), stampato sulla pedina, e un Valore di Coesione Corrente (CCV), ottenuto dopo le modifiche dalla **Tabella dello Stato dell'Unità**.

13.1 Controllo della Coesione

Un Controllo della Coesione può essere richiesto durante un Assalto o Carica, o mentre si fanno alcune Azioni o Reazioni. Il giocatore che controlla tira due dadi, quindi consulta la Tabella dei Modificatori del Controllo di Coesione (CCMT) viene consultata per ogni unità nella Forza/e coinvolta/e, sommando tutti i DRM applicabili per quell'unità e il DRM netto viene aggiunto al tiro dei dadi. Il risultato viene confrontato con il CCV dell'unità che controlla la Coesione (vale a dire, il Valore di Coesione dell'Unità modificato secondo la **Tabella dello Stato dell'Unità**). Se il risultato è inferiore o uguale al suo CCV, il controllo ha esito positivo. Se superiore, consultare la **Tabella degli Effetti del Controllo di Coesione** per determinare le modifiche allo Stato delle unità.

Esempio: un'unità di Fanteria Disordinata, non in Quadrato, e con un Valore di Coesione base di 9, viene Caricata da una Forza di Cavalleria, e deve eseguire un Controllo di Coesione. Lancia i dadi ottenendo 9, modificato da +2 secondo il CCMT (9 + 2 = 11). Il suo Valore di Coesione base è 9, modificato secondo la Tabella dello

Stato dell'Unità di -2 (Disordinata), che dà un 7. Quindi ha fallito il Controllo di Coesione: poiché 11 è superiore a 7 di 4, l'unità perde due (2) Livelli di Stato e va in Rotta.

13.1.1 Un Controllo di Coesione viene eseguito per singola Forza; ogni unità nella Forza utilizzerà lo stesso lancio di dadi, in accordo alle modifiche dovute alla propria situazione, e rispetto alla propria CCV. Unità diverse nella stessa Forza possono avere risultati del Controllo di Coesione diversi dallo stesso tiro di dadi.

13.1.2 La Tabella degli Effetti del Controllo di Coesione indica quanti Livelli di Stato ogni unità deve perdere a causa di un Controllo di Coesione fallito. Ogni perdita di Livello di Stato peggiora il livello attuale; le perdite dei Livelli di Stato sono cumulative (cioè un'unità Scossa che perde un Livello diventa Disordinata). Non c'è limite al numero di Livelli di Stato che un'unità può perdere durante una GT.

13.1.3 Le unità che falliscono un Controllo di Coesione durante la loro Fase di Azione possono scegliere di interrompere la loro Azione in quel momento, e devono ritirarsi di un esagono (vedi 11.3.2).

13.2 Rotta

Quando il Livello dello Stato peggiora di quattro livelli, l'unità va in Rotta, viene rimossa dalla mappa e si considera eliminata definitivamente dal gioco.

13.3 Recupero

Alla fine della attivazione della propria formazione in una Fase di Azione, una unità che non ha eseguito alcuna Azione e non è in EZoR recupera 2 Livelli di Status, una unità che muove fino a metà MA e non è in EZoR, recupera 1 Livello di Stato.

Le unità di Cavalleria che non si sono mosse possono uscire dalla condizione Esausta.

13.3.1 Durante la Fase di Movimento delle Formazioni Non Attivate, o la Fase di Movimento delle Unità Fuori Comando, ogni unità che non muove e non è in EZoR recupera 2 Livelli di Status, ogni unità che muove la metà del suo MA, o meno, non in un EZoR, recupera 1 Livello di Stato. Le unità di Cavalleria che non si muovono possono uscire dalla condizione Esausta.

14 TERRENO

In Goito 1848 sono presenti sei tipi di terreno: Chiaro/Coltivato, Fiume

(maggiore e minore), Villaggio, Cascina, Fattoria e Strada (maggiore e minore).

14.1 Fiume



Il fiume maggiore (il Mincio) è intransitabile a tutte le unità, anche attraverso il ponte.

Il fiume minore può essere superato attraverso un ponte se l'unità che lo attraversa è in Movimento in Colonna.

Una unità di fanteria può attraversare il fiume minore senza utilizzare un ponte, ma il costo del terreno è aumentato di 1 PM e l'unità deve fare un Controllo della Coesione (13.1).

Una unità di cavalleria può attraversare il fiume minore senza utilizzare un ponte, ma il costo del terreno è aumentato di 2 PM e l'unità perde automaticamente un Livello di Stato.

14.2 Villaggio/Cascina



Unità che attaccano o sparano in esagoni di Villaggio (Goito e Cerlungo) o Cascina hanno un malus (vedi TeC). Questo tipo di terreno influenza anche ZoR e fronte (regole 3 e 3.1.1).

14.3 Strade



Le strade permettono alle unità in Mov. in col. di muovere più velocemente (8.3) e ai comandi di estendere il proprio raggio (5.2.1).

14.4 Fattorie



Le fattorie sono considerate esagoni di terreno chiaro/coltivato tranne per il fatto che bloccano la LoS.

15 PIAZZAMENTO INIZIALE

Regno di Sardegna

Entro 2 es. da Valle di Burato:

Carlo Alberto, 5 - 6 Aosta, Aosta cav, 8 art.

Entro 2 es. da Motella:

D'Arvillers (1 divisione), 7 - 8 Cuneo (-), 1/2 Bersaglieri, 6 art.

Entro 3 es. da Goito: **Di Ferrere** (2 divisione), 17 Acqui (-), 11 Casale, 2/2 Bersaglieri, 1/10 Napoli, Toscana, Nizza cav. 5 art.

Entro 3 es. da Segrada: **V. E. di**

Savoia (Riserva), 1 – 2 Guardie, Savoia cav., Genova cav., 1+2+3 art. a cavallo.

15.1 Ingresso brigate Austriache

Le Formazioni Austriache entrano dal bordo mappa lungo strada per Sacca nel turno indicato. Le unità entrano come una colonna e la MA è ridotta del costo di un esagono (1 MA o meno, se in Movimento di Colonna) per ogni unità nella colonna dopo la prima. Le unità possono entrare in Movimento in Colonna, o con il movimento normale (o una combinazione di questi).

Turno I (h 12.00): **Radetzky**,

Benedek, 4 Grenzer, 21

Paumgarten, 33 Gyulai, 1 art.

Turno II (h 13.00): **Wohlgemuth**,

4 Kjäger, 1/3 Grenzer, 45

Sigmund, 8 art.

Turno III (h 14.00): **Strassoldo**,

17 Hohenlohe, 10 Jäger, 5

Hussars*, 3 art. a cavallo.

Turno IV (h 15.00): **Clam-Gallas**,

7 Prohaska, 18 Reisinger (-),

Grenadiere D'Anthon, 1/8

Grenzer, 2 art.

* della Riserva, ma assegnati a Strassoldo

15.2 Attivazioni Piemontesi

Il giocatore piemontese può attivare ogni turno un numero di Formazioni pari al turno in corso.

Es. Il primo turno può attivare una Formazione, il secondo due etc.

Una Formazione può essere attivata un turno e non quello successivo.

15.2.1 Una Formazione che tira sulla Tabella dell'Iniziativa Personale del CdF (6.2) è considerata attivata.

16 CONDIZIONI DI VITTORIA

L'Austriaco ottiene una vittoria decisiva alla fine di qualunque turno in cui controlla Goito.

Altrimenti si contano le Cascine/fattorie controllate alla fine della partita: se il giocatore Austriaco ne controlla almeno sei ottiene una vittoria tattica. Ogni altro risultato è una vittoria Piemontese.

16.1 Il Corpo

Il piano di Radetzky era di impegnare le forze italiane davanti a Goito con il I Corpo, mentre il II del generale d'Aspre effettuava un aggiramento sulla sinistra. Storicamente il II Corpo

non arrivò mai sul campo di battaglia, ma il giocatore austriaco può tentare di farlo intervenire.

16.1.1 Se vuole far entrare il II Corpo il giocatore austriaco, ad iniziare dal Turno IV, nella Fase di Fine del Turno di Gioco tira un dado: con un risultato di 1 (uno) il II corpo inizia ad entrare in mappa dal turno successivo.

Il II Corpo entra una brigata per turno dal lato ovest della mappa dalla strada che porta a Catapane e utilizza le stesse regole di entrata delle altre brigate austriache.

Le tre brigate del II Corpo che possono entrare sono Liechtestein (9 Jäger, 52 AD Karl, 2 Cav), Thurn-Taxis (2 Kjäger, 38 , 4 art.) e Giulai (11 Jäger, 48, 5 art.).

16.1.2 Se il II corpo entra in gioco le condizioni di vittoria vengono così modificate: l'Austriaco deve controllare Goito e Cerlongo alla fine di qualunque turno per ottenere una vittoria decisiva oppure 9 Cascine/fattorie per una vittoria tattica.

16.1.3 Cercare di far entrare il II Corpo è una scelta del giocatore austriaco, ma una volta presa la decisione (alla fine del turno IV) questa diventa irrevocabile.

CREDITI

Autore: Andrea Brusati

Sviluppo Sistema: Nicola

Contardi, Luigi Parmigiani

Sviluppo Goito: Piergennaro

Federico

Playtest: Flavio Acquati, Fabio

Ciocchi, Marco Ferrari, Marco

Rossi, Alessandro Villa.

Grafica: Giulia Tinti

Mappa: Sergio Schiavi

Un ringraziamento speciale a Enrico Acerbi

BIBLIOGRAFIA

“Der Feldzug der Kaiserl. Konigl. Osterreichischen Armee unter Feldmarschalls Grafen Radetzky in Italien in den Jahren 1848 un 1849” – F.J.A. Schneidawind

“Gli Avvenimenti Militari del 1848 e 1849 – Tomo Terzo” – C. Fabris - Ufficio Storico del Corpo di Stato Maggiore.

“Storia delle Guerre d'Italia, dal 18 marzo 1848 al 28 Agosto 1849” – L. Scalchi.

“Der Italienische Krieg von 1848 und 1849” – W. Rustow.

“Radetzky's Marches” – Michael Embree – Helion & Company.

“La Rivoluzione del 1848” Vol. 1 – R. Agazzi – Gaspari Editore

