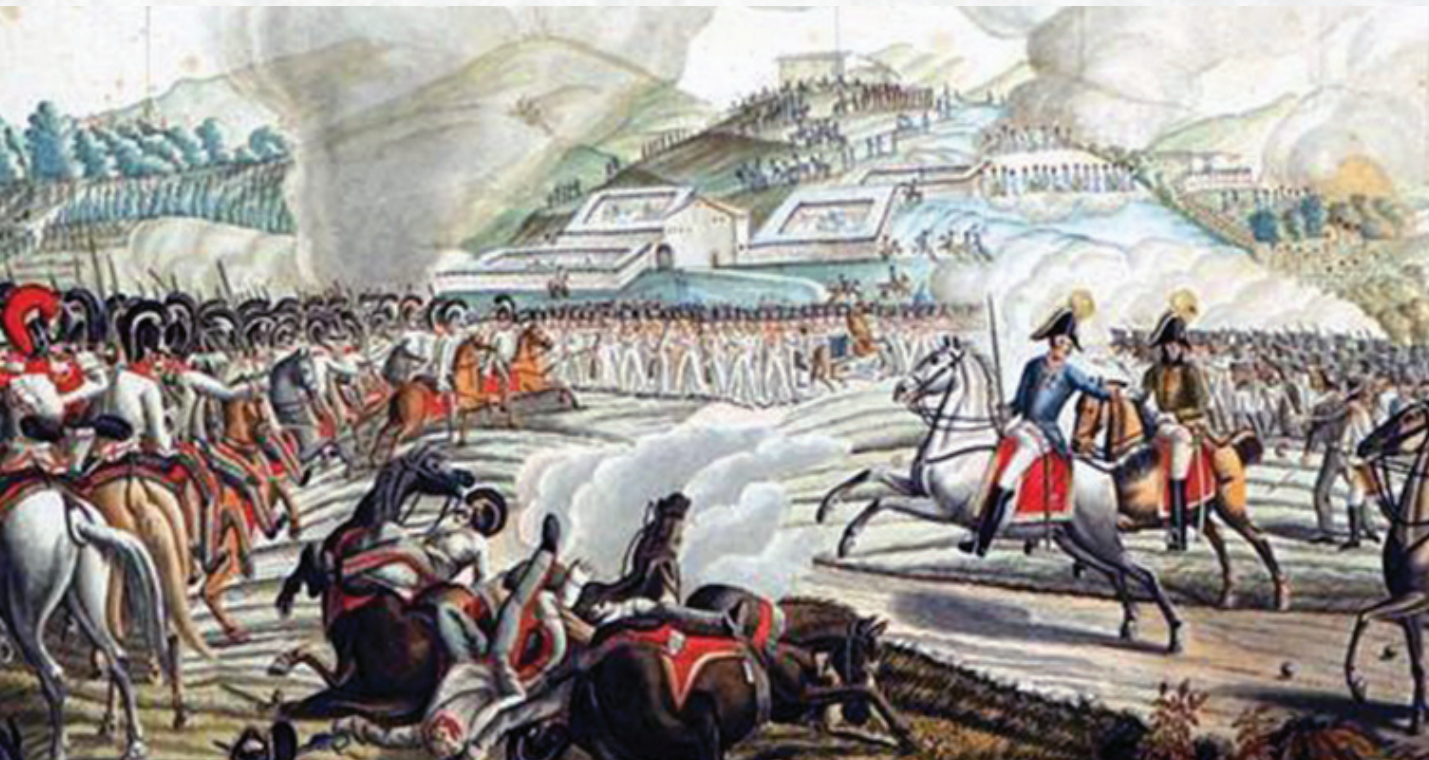


Voi, bravi ed infelici



1 INTRODUZIONE

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

2 PEDINE

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

3 SEQUENZA DI GIOCO

- 3.1 Turno di Gioco
- 3.2 Primo Turno di Gioco

4 COMANDANTI

- 4.1 Generali
- 4.2 Comandanti in capo
- 4.3 Raggio di comando
- 4.4 Perdita dei Comandanti
- 4.5 Von Mohr e Lechi

5 ORDINI

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

6 INIZIATIVA

- 6.1 Attivazione

7 ACCUMULO (STACKING)

- 7.1 Limiti di stacking

8 ZONA DI CONTROLLO

- 8.1 Uscire da EZoC
- 8.2 Contatto

9 MOVIMENTO

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

10 TERRENO

- 10.1 Villaggi
- 10.2 Collina
- 10.3 Torrenti
- 10.4 Ponti
- 10.5 Fortificazioni campali
- 10.6 Boschi
- 10.7 Copertura

11 ARTIGLIERIA

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

12 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 EFFICIENZA

- 13.1 Test di Efficienza
- 13.2 Modificatori per i Generali
- 13.3 Morale napoletano

14 CAVALLERIA

- 14.1 Ritirata prima del combattimento
- 14.2 Cariche di cavalleria

15 DISORDINE, ROTTA, RECUPERI E RINFORZI

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

16 UNITÀ SPECIALI

- 16.1 La compagnia Radinski
- 16.2 1° RAT
- 16.3 Battaglioni Grenzer

17 TURNI DI NOTTE

- 17.1 Primo Turno Notturmo (Crepuscolo)
- 17.2 Secondo Turno Notturmo

18 CONDIZIONI DI VITTORIA

19 PIAZZAMENTO INIZIALE

BIBLIOGRAFIA

CREDITI



1 INTRODUZIONE

Voi! Bravi ed infelici è un gioco di simulazione sulla battaglia di Tolentino del 1815, combattuta durante la campagna d'Italia dal re di Napoli Gioacchino Murat contro gli austriaci guidati dal generale Federico Bianchi. Questo regolamento deriva da *Caldiero 1796*, pubblicato nel numero II di *Para Bellum*, ma a causa dei cambiamenti avvenuti nel modo di combattere nei 19 anni intercorsi tra le due battaglie ci sono diverse differenze tra i due regolamenti. Per un approfondimento sulla battaglia vi rimandiamo all'articolo storico *La battaglia di Tolentino* incluso in questa rivista.

1.1 Componenti del Gioco

Ogni copia del gioco include:

- Una mappa A2 (42 x 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

2 ore per turno,

circa 550 m. per esagono (1: 250),
1 Punto Forza (SP) rappresenta circa

- 2-300 uomini per la fanteria,
- 150-200 per la cavalleria
- o 2-3 cannoni.

1.3 Mappa

La mappa di gioco copre l'area nella quale fu combattuta la battaglia di Tolentino.

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 *Voi! Bravi ed infelici*.

1.4 Arrotondamenti

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

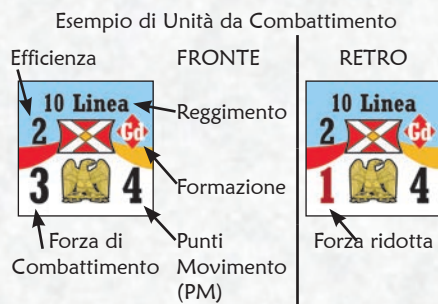
2 PEDINE

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.



2.2 Comandanti

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

2.2.1 Movimento. Tutti i Comandanti hanno otto 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 di divisione ha anche un Segnalino di formazione (vedi 5.1) corrispondente.



Comandante di divisione



Segnalino di formazione

2.3 Pedine informative

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

3 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 tre sottofasi

1. Ordini. In questa sottofase i Comandanti in capo possono cambiare gli Ordini (5.2) ai propri generali.

2. Rimpiazzi. I giocatori rimettono in gioco le unità da combattimento precedentemente eliminate (15.5).

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

B. Fase di Azione

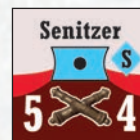
Si attiva una formazione in base al tiro sull'iniziativa (6.1).

Ogni formazione attivata effettua tutte 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. Comando. 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 (5.2.1.)

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.



Artiglieria



Artiglieria "Moved"

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

4. Bombardamento. La formazione attiva può effettuare il bombardamento d'artiglieria usando la procedura descritta in 11.4.

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 (14.1).

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). Le unità in Disordine o in Rotta possono tentare di riorganizzarsi (15.3).

Si ritorna alla sottofase 3 (Iniziativa) della Fase di Comando.

C. Fase di fine del turno

Quando tutte le formazioni hanno completato la loro attivazione, si applicano i movimenti di rotta (15.2.2). Le unità di artiglieria sul lato Moved vengono girate.

La pedina Turno avanza sulla tabella



del turno di gioco, tutte le pedine dei Comandanti sul lato A (attivo) vengono girate e un nuovo turno inizia, ricominciate 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), il comando iniziale dei Generali è indicato nello scenario. Tutte le unità iniziano in comando.

L'iniziativa è automaticamente del Napoletano che deve obbligatoriamente attivare una delle sue Formazioni.

3.2.1 Nel turno 1 tutte le unità sono in comando.

4 COMANDANTI

Ciascun Comandante rappresenta l'ufficiale indicato sulla pedina, il suo staff e la scorta. Sono presenti tre tipi di Comandanti:



- Comandanti in capo (Murat e Bianchi)
- Generali di divisione
- Generali di brigata (solo per i Napoletani).

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 Generale 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 (5.2.1.).

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.

Il numero massimo di Generali a cui è possibile cambiare l'Ordine è pari al valore di Iniziativa del Comandante in capo.

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.

4.3 Raggio di comando

Ogni Generale mantiene in comando tutte le unità che sono nel suo Raggio di comando appartenenti alla sua formazione, ma non unità di altre formazioni.

Unità che sono oltre il Raggio di comando del proprio Comandante, sono considerate "Fuori comando" (vedi anche 4.3.2).

4.3.1 La distanza a cui si estende il Raggio di comando varia a seconda del tipo di esagono che attraversa (vedi TEC).

Esempio: Pignatelli può tenere in comando una unità della sua formazione in bosco (costo 2) attraverso 2 esagoni di strada (1), uno di carrareccia (1) e uno di collina (2).

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

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

4.3.4 Comandi Napoletani. Le divisioni napoletane oltre al Generale di Divisione hanno anche uno o due Generali di brigata (i Comandanti con i valori di uno).

Le unità napoletane nella sottofase degli Ordini della Fase di Azione della propria formazione devono sempre trovarsi nello stesso esagono o adiacenti ai propri Generali (di divisione o brigata), altrimenti entrano automaticamente in disordine (nel caso già in disordine non subiscono ulteriori limitazioni).

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, con un risultato di 1 o 2 il Comandante è considerato catturato/eliminato.

4.4.4 Se tutte le unità nell'esagono con un Comandante sono eliminate questo deve fare un test e se non lo supera è eliminato, altrimenti deve essere

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

4.4.5 Un Generale di Divisione catturato/ucciso viene rimosso dal gioco. Le unità della sua formazione sono fuori comando per il resto del gioco, ma la formazione può essere attivata normalmente.

Un Generale di Divisione napoletano può essere sostituito da uno dei suoi Generali di brigata (continue ad utilizzare il Segnalino di formazione del Generale di Divisione).

4.4.6 Quando una unità nemica arriva adiacente ad un Comandante questo può muovere di tutta la sua capacità di movimento per allontanarsi.

4.5 Von Mohr e Lechi

Questi due generali hanno delle regole particolari.

4.5.1 Von Mohr. Il generale di Divisione Austriaco von Mohr può comandare tutte le unità di artiglieria nel suo raggio di comando (di qualunque formazione facciano parte) e può sostituire qualsiasi comando austriaco (anche Bianchi) eliminato.

4.5.2 Lechi. Il generale di Divisione Lechi entra come rinforzo il secondo giorno della battaglia. Lechi può sostituire qualsiasi comando napoletano eliminato (escluso Murat). In questo caso Lechi è immediatamente spostato nel settore delle unità del nuovo comando e De Maio diventa autonomo (utilizza il chit di Lechi della III divisione, mentre Lechi usa quello del Generale che sostituisce).

5 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 piazzano il loro Segnalino di formazione con l'Ordine attuale nel riquadro sulla mappa corrispondente.

5.1.1 Avanzata - Almeno metà delle unità della formazione 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) e la Riorganizzazione (15.3).

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 difendere un determinato terreno o area. Le unità non possono muovere più di 1 (uno) esagono.

Unità con un Ordine di Difesa possono uscire dalla EZoC e possono entrare in EZoC, se c'è una unità amica già presente nell'esagono. Possono passare direttamente da EZoC a EZoC anche se non c'è una unità amica nell'esagono, ma devono effettuare un test di efficienza (13.1). Se lo falliscono subiscono un livello di demoralizzazione.

Questo Ordine permette Riorganizzazione (15.3) e Copertura (10.7)

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) e Riorganizzazione (15.3).

Le unità di artiglieria possono muoversi in esagoni di Collina, privi di strada, al costo di 2 PM per esagono. La cavalleria con questo ordine non dimezza i suoi SP in bosco.

5.1.5 Nel calcolo delle unità della formazione per 5.1.1 e 5.1.2 non si contano le artiglierie, le unità fuori comando, in Disordine e quelle in fortificazione o villaggio.

5.2 Modificare gli Ordini

Murat e Bianchi (o Von Mohr, 4.5) possono cambiare gli Ordini ai loro sottoposti durante la sottofase 1 della Fase di Comando del turno. Prima il Napoletano e quindi l'Austriaco.

Solo Generali che sono in comando possono ricevere nuovi Ordini.

I Generali di Brigata Napoletani devono ottemperare l'ordine del proprio comando divisionale.

5.2.1. Iniziativa dei Generali.

Nel momento in cui la sua formazione è attivata (e non durante la precedente sottofase degli Ordini), se un giocatore desidera cambiare l'ordine di un suo Generale, tira un dado: se ottiene un risultato uguale o minore del suo Valore di Iniziativa, riesce nel tentativo. Se il tentativo fallisce tutte le unità della sua formazione in comando mantengono l'Ordine originale.

5.2.2 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.

5.3 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 più unità nello stesso esagono si tira un solo dado per l'efficienza e il risultato si applica a tutte.

6 INIZIATIVA

I giocatori durante la sottofase di Iniziativa di ogni Turno tirano 1d6

e aggiungono al risultato il Valore di Iniziativa del loro Comandante in capo. Il giocatore che ottiene il risultato modificato più alto ha l'iniziativa per quel turno.

6.1 Attivazione

Il giocatore che vince l'iniziativa sceglie una formazione non ancora attivata (amica o nemica); quella diventa la formazione attiva e effettua tutte 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 per l'iniziativa e si va avanti così fino a quando ci sono formazioni non ancora attivate, quindi si passa alla Fase di fine del turno.

6.1.1 Nel caso il valore di iniziativa sia uguale questa il 2 maggio è Napoletana, il 3 maggio Austriaca.

7 ACCUMULO (Stacking)

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

I 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

a) Due unità dello stesso tipo (fanteria o cavalleria) e della stessa formazione o **tutte** le unità di uno stesso reggimento

Ai fini di questa regola e di 9.3.2 le unità 1, 2 e 3 Veliti della divisione di fanteria della Guardia di Pignatelli appartengono allo stesso reggimento

b) Una unità di artiglieria di qualsiasi formazione più una unità di fanteria o cavalleria.

c) Due unità di artiglieria di qualsiasi formazione.

Pedine informative e Comandanti non contano nei limiti di stack.

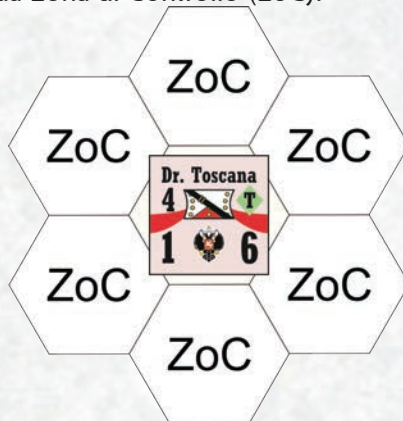
7.1.1 Unità in rotta non possono ammassarsi volontariamente con altre unità amiche in buon ordine o disordinate. Se questo accade devono muovere fino a quando non si trovano in un esagono libero.

7.1.2 Unità in Colonna di Marcia (9.3) non possono essere in stack (ma vedi 9.3.2, b) o muovere attraverso altre unità.

7.1.3 Le unità napoletane iniziano il gioco in violazione delle regole di Stacking e in colonna di marcia (questa è una eccezione a 9.3.2).

8 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 Fortificazione.

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 Contatto

Entrare in EZoC è chiamato "Contatto".

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 e non deve fermarsi in EZoC.

8.2.3 Se una unità da combattimento nemica entra in un esagono dove è presente solo un Comandante 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 o EZoC, si arrende ed è eliminato dal gioco.

9 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 possono essere attivate (e mosse) solo una volta per turno di gioco.

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 PM necessari. Punti movimento non utilizzati non possono essere salvati per il turno successivo.

9.1.1 Una unità non può mai spendere in una fase di movimento più PM della sua capacità 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 (vedi anche 5.1.3). 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 indipendentemente dagli Ordini e possono uscire da ZoC nemica.

9.2 Terreno e Movimento

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

Il costo in PM è indicato sulla Tabella degli Effetti del Terreno. Il costo in PM 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 PM per entrare in nuovo esagono, questa unità deve terminare il suo movimento.

9.2.1 Il giocatore che controlla San Severino (1004) può muovere sue unità dall'esagono 1003 all'esagono 1005 al costo di 1 PM.

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 carrareccia 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 (½) punto movimento in Colonna di Marcia.

Ogni esagono contiguo di carrareccia 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 se queste non appartengono allo stesso reggimento

c Non può muovere attraverso un esagono contenente altre unità amiche.

9.3.3 Una unità che utilizza esclusivamente movimento in colonna di marcia durante il turno ha due punti movimento (2 PM) aggiuntivi.

10 TERRENO

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

Ruscelli, Costruzioni, esagoni di piazzamento iniziale (Bandiere) e Punti Vittoria (Stelle) sulla mappa non hanno influenza su movimento e combattimento.

Le bandiere indicano gli esagoni di ingresso per le truppe di Napoli. La stella rappresenta gli obiettivi geografici che devono essere raggiunti dall'armata di Murat. Il numero all'interno rappresenta il valore in punti vittoria (VP).



Obiettivo



Ingresso

Nel caso siano presenti più terreni in un esagono nel movimento sceglie il giocatore attivo quale terreno considerare, nel combattimento il giocatore inattivo.

10.1 Villaggi



I Villaggi hanno il loro nome indicato in giallo sulla mappa. Tutti i villaggi occupano solo un esagono tranne Tolentino che

si estende negli esagoni 1111 e 1112. Eventuali edifici in esagoni adiacenti sono considerati Costruzioni.

In tutti i villaggi è presente una carrareccia.

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

10.1.1 Nel caso di attacco contro unità in villaggio il difensore se lo desidera può cambiare il risultato DR in EX se esegue con successo un Test di Efficienza.



10.2 Collina

Il terreno collinare, anche se di due tipi (la parte più chiara è un livello più elevato) rappresenta comunque un unico terreno. I due livelli hanno effetto solo per la LoS.

Le unità di artiglieria possono muoversi di un solo esagono a turno in esagoni di Collina privi di strada (vedi anche 5.1.4).

10.2.1 Il terreno collinare non ha alcun effetto sui combattimenti, ma la Carica di Cavalleria è vietata su questo terreno.

Il tipico paesaggio dell'interno delle Marche è caratterizzato da un susseguirsi di colline tondeggianti. Dal punto di vista militare è un paesaggio particolarmente ricco di ostacoli a causa del susseguirsi di campi coltivati, vigneti e oliveti e dalla presenza di canali d'irrigazione, muretti a secco e siepi. Si tratta di un terreno decisamente inadatto per le manovre della cavalleria e per lo schieramento delle batterie di artiglieria.



10.3 Torrenti

L'Artiglieria può attraversare un torrente solo se è presente un ponte.

10.3.1 Si applica 1 L al combattimento solo se tutte le unità attaccano attraverso un torrente.

10.4 Ponti

I ponti sono presenti dove una strada o carrareccia attraversa un lato di esagono di torrente (vedi anche 16.1).

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

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

10.5 Fortificazioni campali

In realtà si trattava di importanti

costruzioni civili come la Rancia, oppure erano semplici ostacoli fatti con legname e appoggiati alle fattorie del luogo, tali da offrire una parziale protezione.



Per sfruttare i vantaggi della difesa in Fortificazione le truppe devono essere in Copertura.

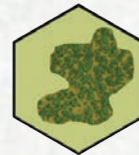
10.5.1 Unità adiacenti ad una Fortificazione non estendono la loro ZoC nell'esagono della Fortificazione stessa.

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

10.5.3 I risultati di DR possono diventare EX se chi difende lo desidera ed esegue un Test di Efficienza di successo.

10.5.4 Unità di cavalleria che si difendono in Fortificazione danno all'attaccante un modificatore di 1 L.

10.6 Boschi



Le artiglierie possono attraversare esagoni di Bosco solo su strada.

La cavalleria che combatte in Bosco ha la sua forza dimezzata (ma vedi 5.1.4).

Per sfruttare i vantaggi della difesa nel Bosco le unità devono essere in Copertura.

10.7 Copertura

Per sfruttare i vantaggi difensivi di alcuni terreni le unità devono avere un Ordine di Difesa, vedi 10.5 e 10.6.

11 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.



Artiglieria



Artiglieria a cavallo

Quando una unità di artiglieria muove si gira sul lato "Moved". Questa pedina viene rigirata nella Fase di fine del turno. Una artiglieria sul lato "Moved" non può bombardare.

Le artiglierie con PM 5 o 6 sono Artiglierie a cavallo.

11.0.1 Le unità di Artiglieria possono partecipare ad un attacco solo bombardando l'unità difendente.

Le unità di 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 in stacking con una unità che sia forzata a ritirarsi a seguito di Bombardamento, può decidere se rimanere sul posto o ritirarsi con l'unità ma in questo caso viene girata sul lato Moved.

11.1.1 Nel caso di un attacco contro un esagono dove sono presenti solo Artiglierie, dopo la risoluzione dell'eventuale bombardamento difensivo (11.4.4) se c'è ancora almeno una unità attaccante il risultato è un automatico DE, ma è obbligatorio avanzare nell'esagono (12.7).

11.2 Gittata dell'Artiglieria

La gittata delle unità di artiglieria è due 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 considerata contando l'esagono bersaglio, ma non quello dell'unità che bombarda.

11.3 Linea di Vista

Una unità può vedere le unità nemiche a quattro (4) esagoni di distanza se le condizioni lo consentono (17.0) 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 e Terreno in posizione più elevata degli esagoni sparante e bersaglio bloccano la LoS.

Le unità non 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 la LoS passa esattamente tra due esagoni e solo uno dei due è bloccante la LoS non si considera bloccata.

11.3.2 Nebbia di guerra. Si può esaminare uno stack nemico solo se si ha una LoS all'esagono dove questo si trova.



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 nella loro gittata di tiro.

11.4.1 Le unità di artiglieria possono unire i loro fattori di bombardamento in un unico Bombardamento se sono in stack nello stesso esagono. 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 Le unità di artiglieria possono bombardare, se il bersaglio è nella gittata e hanno una LoS valida, indipendentemente del comando.

11.4.3 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).

Non è possibile bombardare un esagono dove sono presenti solo artiglierie.

11.4.4 Bombardamento Difensivo.

L'artiglieria (non sul lato Moved), se attaccata in mischia, può bombardare uno degli esagoni dove sono presenti unità attaccanti prima dell'attacco.

12 COMBATTIMENTO

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

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

Se una unità attacca una unità nemica, allora tutte le unità nemiche nella sua Zoc devono essere attaccate (non necessariamente dalla stessa unità).

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 nell'ordine esatto (prima tutte le fasi 1, poi le fasi 2 etc.). 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 (11.4.4)
- 4. Effettuare eventuali test di Efficienza (12.2.2)
- 5. Determinare i rapporti di forza (12.5.1) 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 (eccezione 14.2.1).



12.2.2 Test di Efficienza. Tutte le unità con un segnalino "Attacco?" devono passare un test di efficienza (13.1) prima di attaccare. Se lo passano attaccano 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 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 degli attaccanti 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 un 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 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 attaccanti 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 nessuna delle unità sotto attacco. L'attaccante deve attaccare tutte 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. È 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. Tutti gli Attacchi che risultano avere rapporti inferiori a 1-5 risultano automaticamente in Ae.

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

Il Terreno può 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.
6. Morale napoletano (vedi 13.3).

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

12.5.3 Il risultato del tiro di dado 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 almeno una unità 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 (10.1.1) o fortificazioni (10.5.3) il difensore può testare l'efficienza delle sue unità (13.1): se almeno una passa il test, il risultato diventa Ex.

12.6 Ritirata

Una unità costretta a ritirarsi deve immediatamente retrocedere di un esagono e deve finire 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 gli 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 Comandante e anche il Comandante 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 dei turni di gioco. Il turno successivo a quello in corso se si trovava nel raggio di comando del proprio Generale al momento dell'eliminazione, due turni dopo se fuori dal raggio di comando.

Unità che erano già a forza ridotta, che non hanno forza ridotta o che rientrano in 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 EFFICIENZA

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.

13.1.3 Il fallimento di un test di efficienza causa sempre un livello di Disorganizzazione se non altrimenti specificato nella regola.

13.2 Modificatori per i Generali

Si applica un modificatore di -1 al dado se il Comandante in capo o un Generale della stessa formazione sono presenti nell'esagono (se ne può utilizzare solo uno).

13.3 Morale napoletano

Ogni attacco napoletano che dopo il combattimento permette a fanterie di entrare in un esagono occupato da



unità nemiche migliora di 1 punto il Morale (Efficienza) di una delle unità di fanteria attaccanti avanzate dopo il combattimento; Ogni attacco austriaco che occupa un esagono tenuto da fanterie napoletane peggiora di uno l'Efficienza di una unità tra quelle che si difendevano. L'Efficienza non può mai essere inferiore a uno.

Il giocatore Napoletano sceglie l'unità a cui applicare il Bonus, l'austriaco a chi applicare il Malus. Il modificatore è cumulativo, ma non può mai superare (+ o -) 2.

13.3.1 Mettete una pedina Morale sull'unità con il morale modificato. Nei successivi combattimenti l'unità applica il modificatore. Il modificatore rimane fino a quando altri combattimenti non lo modificano di nuovo oppure l'unità viene eliminata.



13.3.2 Il numero di pedine Morale presenti nel gioco è un limite, non possono esserci più unità con il morale modificato di quante sono le pedine.

Esempio: Due fanterie napoletane attaccano una unità austriaca. Il risultato dell'attacco è DR. Il giocatore napoletano entra nell'esagono attaccato e ha a sua disposizione un +1 da assegnare a una delle due unità. Il turno successivo le due fanterie attaccano di nuovo e ottengono DE. Ora il giocatore napoletano può assegnare un +1 all'altra unità o un +2 alla prima.

14 CAVALLERIA

Le unità di cavalleria in alcune situazioni hanno la capacità di caricare o di ritirarsi prima del combattimento.

14.0.1 Le unità di cavalleria hanno la loro forza di combattimento raddoppiata se attaccano delle fanterie Demoralizzate in Pianura (Fondovalle).

14.1 Ritirata prima del combattimento

Dopo che un assalto è stato dichiarato le unità difendenti di cavalleria e artiglieria a cavallo non "moved" possono ritirarsi di un esagono prima del calcolo dei rapporti di forza se hanno un Ordine di Manovra o Difesa e l'attaccante è composto da sola fanteria (l'artiglieria diventa "moved"). Se tutte le unità attaccate si ritirano, l'attaccante può avanzare nell'esagono reso vacante.

14.2 Cariche di cavalleria

Le unità Cavalleria con un Ordine di Attacco possono effettuare una carica in un esagono di fondovalle dove sono presenti unità nemiche se la cavalleria ha PM sufficienti per entrare nell'esagono. Le cavallerie devono fermare il loro movimento nell'esagono adiacente all'unità nemica e mettere una pedina di Charge sulle unità in carica

Durante il segmento 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 14.0.1).

14.2.1 La cavalleria che carica può ignorare eventuali altre EZoC ai fini della regola 12.2.1.

14.2.2 Tutte le cavallerie in buon ordine alla fine della Carica diventano automaticamente in Disordine.

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



15 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.

15.1.1 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.

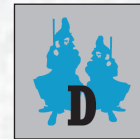
Se un nemico arriva adiacente ad una unità in Rotta questa deve effettuare un test di Efficienza: se lo supera si deve ritirare di 2 esagoni, altrimenti si arrende (è eliminata).

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.

15.2.2 Nella Fase di fine del turno tutte le unità in rotta devono muovere di due esagoni allontanandosi dalle unità nemiche.

Le unità possono interrompere la loro

rotta se in Villaggio, Fortificazione o nell'esagono con un generale amico.



Disordine



Rotta

15.2.3 Unità in rotta che passano su unità amiche costringono queste ad un test di morale.

15.3 Recupero delle unità

Nella sottofase 6 della Fase di Azione le unità in Disordine o in Rotta possono tentare di riorganizzarsi se non si trovano in EZoC, il loro ordine lo consente ed è la loro unica azione del turno.

Le unità devono superare un test di Efficienza, quelle con un ordine di Avanzata hanno un modificatore di +1 al tiro del dado, quelle con Difesa -1.

15.3.1 Se superano il tiro di efficienza 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 il turno specificato nella Tabella dei Rinforzi (vedi Piazzamento Iniziale) pagando il costo dell'esagono di entrata.

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

15.4.1 I rinforzi entrano sulla mappa in comando e con un Ordine di Manovra.

15.5 Rimpiazzi

Le unità sul turno di gioco in corso (12.8) vengono piazzate sulla mappa nell'esagono del proprio Comandante o adiacenti. Devono rispettare le regole dello stacking e non possono essere piazzate adiacenti a unità nemiche.

16 UNITÀ SPECIALI

Nel gioco sono presenti due unità speciali e due opzionali.

16.1 La compagnia Radinski

Questa unità di Pionieri austriaca può essere usata per costruire un ponte.

Radinski deve rimanere un intero turno accanto al lato di torrente da attraversare; nella successiva attivazione viene girata sul retro (lato ponte). Da questo momento



si considera esserci un ponte nell'esagono fino a quando il giocatore austriaco lo ritiene

opportuno (in qualsiasi turno può rigirare la pedina e muoverla) o fino a che il ponte non venga catturato dal giocatore napoletano (se entra nell'esagono). Questi deciderà se lasciare il ponte o distruggerlo seduta stante eliminando l'unità austriaca.

16.1.1 In ogni altra evenienza l'unità Radinski si comporta come una normale unità di fanteria.

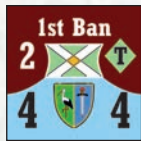
16.2 1° RAT



Il battaglione di 881 uomini, di dubbio addestramento campale, appartenenti al 1° reggimento della Reale Artiglieria Terrestre, non avendo ricevuto i cannoni, fu unito ed organizzato per combattere come fanteria nei ranghi della Guardia Reale.

16.3 Battaglioni Grenzer

I due battaglioni Szluiner di Carlstädt e 1st Banal della brigata Taxis, non raggiunsero in tempo il campo di battaglia. Il giocatore austriaco può scegliere di farli entrare come rinforzi il turno 8 (8-9 del 3 maggio) nell'esagono 1005 al costo di 3 PV.



17 TURNI DI NOTTE

I turni 5 e 6 sono considerati notturni.

17.1 Primo Turno Notturmo (Crepuscolo)

Nel turno 5 ciascun giocatore può attivare una sola formazione a scelta e operare con essa. Le artiglierie possono bombardare con gittata 1. Tutte le altre formazioni assumono l'ordine di Difesa e possono provvedere alla Riorganizzazione.

17.2 Secondo Turno Notturmo

Nel turno 6 tutte le formazioni assumono l'ordine di Difesa e possono provvedere alla Riorganizzazione. Tutte le unità Napoletane in EZoC devono ritirarsi di un esagono per uscire dalla EZoC se non sono in esagoni di Villaggio o con Punti Vittoria.

18 CONDIZIONI DI VITTORIA

Alla fine della partita si assegnano i Punti Vittoria (PV) in base alle perdite subite e all'occupazione degli esagoni obiettivo sulla mappa:

Il giocatore napoletano ottiene un numero di PV per ogni esagono

obiettivo occupato pari al numero nella stella, 1 PV per ogni generale o artiglieria austriaca eliminata e per ogni unità austriaca ridotta, 2 PV per ogni unità austriaca eliminata e per l'eliminazione di Bianchi.

Il giocatore napoletano perde 1 PV per ogni generale, artiglieria o unità amica eliminata.

Se Murat viene eliminato il giocatore austriaco vince automaticamente. Altrimenti il giocatore napoletano somma e sottrae i PV. Il risultato indica l'esito della battaglia:

14+ Vittoria Napoletana Decisiva

8-13 Vittoria Napoletana Tattica

5-7 Nulla di fatto

1-4 Vittoria Austriaca Tattica

0- Vittoria Austriaca Decisiva

I vari tipi di vittoria sono stati inseriti per determinare il vincitore della partita; in realtà solo una vittoria decisiva avrebbe permesso a Murat di mantenere il trono. Storicamente il risultato è stato una vittoria tattica austriaca.

19 PIAZZAMENTO INIZIALE

Austria

BIANCHI (1112), **Von MOHR** (R) (2111), Kunerth (2211), Ordine: Difesa. **Starhembreg** (Av) (2510), 5 Hussar (2310, 2610), IX Jäger (2411), Santa Luina (2109), Radinski P. (2012), Starhembreg 6 Pdr Bt. a cav. (2011), Ordine: Avanzata. **Taxis** (T) (1312), Dragoner Toscana (1312, 1412, 1511), Taxis 6 Pdr Bt. a cav. (1512), 1st Banal e Szluiner (vedi 16.3), Ordine: Avanzata. **Eckhardt** (E) (1508), Erz. Carl (1010, 1011, 1812), Chasteler (1508, 1509), Eckhardt 6 Pdr Bt. (2210), Ordine: Difesa. **Senitzer** (S) (1810), Simbschen (1612, 1613), Hiller (1610, 1611), Wacquant (1810), Senitzer 6 Pdr Bt. (1709), Ordine: Difesa.

Regno di Napoli

MURAT (3908), **d'AMBROSIO** (II), **d'Aquino**, III Leggero (3 pedine), 2° Linea (3 pedine), 2 Chev Leg. (3903), **Medici**, 6° Linea (2 pedine), 9° Linea (2 pedine) (3904), d'Aquino 6 pdr bt, Medici 6 pdr bt (3908), **PIGNATELLI** (Gd), **Taillade**, Volteggiatori (2 pedine) 1, 2, 3 Veliti (3 pedine) (3904), **Merliot**, 10° di Linea (2 pedine), 1° Rat, Taillade 6 pdr bt., Merliot 6 pdr bt. (3908) **LIVRON** (L), **Campana**, **Giuliani**, Ussari (2 pedine), Veliti (a cavallo), Chev Leg., 2° Chev Leg., Campana 6 pdr bt. a cav., Giuliani 6 pdr bt. a cav. (3908).

Tutti i comandanti napoletani iniziano con un Ordine di Avanzata.

Turno 7 (6.00/7.00 del 3 maggio) **LECHI** (III), **De Majo**, 1° Leggero (3 pedine), 4° Linea, 1° Chev Leg., De Majo 6 pdr bt. a cav. (3908), Ordine: Difesa.



BIBLIOGRAFIA

- Bertaud Jean-Paul, *La vie quotidienne des soldats de la révolution*, Hachette, 1985;
- Colletta Pietro, *Opere inedite o rare*, vol. 1, Stamperia Nazionale, Napoli, 1861;
- “Documento II – Relazione del Feld-Maresciallo Bianchi” in AA.VV. *Atti e Memorie della Regia Deputazione di Storia Patria per le Provincie delle Marche*, Ancona, 1903, pagg. 19-28.
- “Documento V. Relazione di tutti i fatti d'armi accaduti nella Battaglia data in Monte Milone dall'Armata Austriaca al Re Gioacchino Murat li 2 e 3 maggio 1815.” in AA.VV. *Atti e Memorie della Regia Deputazione di Storia Patria per le Provincie delle Marche*, Ancona, 1903, pagg. 29-39.
- Mané Diego, *Campagne d'Italie de 1813-1814, Tolentino 1815*, Lyon, 1998.
- Rampino Vito, *L'ultima battaglia di Murat, Tolentino 2-3 maggio 1815*, Roma, Chillemi, 2015.
- Rampino Vito, *Tolentino 2-3 Maggio 1815*, Aras, Fano, 2015.
- Villar Constant, *Campagna degli Austriaci contro Murat nel 1815*, Ass. Tolentino 815, San Severino Marche, 2002.
- Weil Maurice-Henri, *Joachim Murat, Roi de Naples – La Dernière Année de Règne (Mai 1814 - Mai 1815)*, Tome IV, Fontemoing ed., Paris, 1910.
- Zima Herbert, “Murat oder der Traum vom geeinten Italien. Der Feldzug von Tolentino 1815 und das Ende in Pizzo”, in *Pallasch Magazine* n.17 (2004) pagg. 2-31

CREDITI

Autore: Enrico Acerbi

Sviluppo: Piernennaro Federico

Mappa: Enrico Acerbi

Grafica: Giulia Tinti

Playtest: Andrea Brusati, Fabio Ciochi, Marco Ferrari, Marco Rossi, Alessandro Villa.