

Camposanto 1743

# Tra Asburgo e Borboni

di Alessandro Zucchini



## 1. COMPONENTI DEL GIOCO

- 1.1. La mappa
- 1.2. Il dado
- 1.3. Piazzamento iniziale

## 2. LE PEDINE

- 2.1. Unità combattenti
- 2.2. Generali e Marescialli
- 2.3. Punti Ordine

## 3. TURNI DI GIOCO

## 4. SEQUENZA DEL GIOCO

- 4.1. Svolgimento Della Fase
- 4.2. Fine Della Fase
- 4.3. Fine Del Turno

## 5. ATTIVAZIONI

- 5.1. Ala IMPETUOSA

- 5.2. Ala AGGRESSIVA

- 5.3. Ala PRUDENTE

- 5.4. Ala TITUBANTE

- 5.5. Operazioni

## 6. MOVIMENTO

- 6.1. Zona di controllo

- 6.2. Ammassamento

- 6.3. Terreni

- 6.4. Ripiegamento

- 6.5. Linea di Ritirata

## 7. ASSALTO

- 7.1. Svolgimento

- 7.2. Modificatori

- 7.3. Fuga

- 7.4. Colpi (HIT)

## 8. COMANDANTI

- 8.1. Generale

- 8.2. Marescialli

## 9. ARTIGLIERIA

- 9.1. Fuoco

- 9.2. Movimento

- 9.3. Artiglieria In Assalto

## 10. FANTERIA LEGGERA

- 10.1. Movimento

- 10.2. Fuoco

## 11. TURNO DI SERA

## 12. FINE PARTITA E VITTORIA

- 12.1. Vittoria Per Eliminazione  
Di Un'ala Avversaria

- 12.2. Vittoria A Punteggio

## 13. CREDITI

## 1. COMPONENTI DEL GIOCO

Ogni copia del gioco include:

- ➔ Una mappa A2 raffigurante il campo di battaglia
- ➔ Un foglio di pedine fustellate
- ➔ Una tabella di gioco
- ➔ Questo fascicolo di regole

### 1.1. La mappa

La mappa rappresenta il campo di battaglia. La griglia esagonale permette di regolare i movimenti delle unità, ogni esagono (es.) misura all'incirca 225 metri da lato a lato.

### 1.2. Il dado

Il gioco utilizza dadi a sei facce (non inclusi). L'ideale sarebbe che ogni giocatore ne avesse due (2d6).

### 1.3. Piazzamento iniziale

Piazzate le pedine sulla mappa come indicato nell'immagine sulla scheda sulla tabella di gioco.

## 2. LE PEDINE

Le pedine rappresentano unità combattenti, Punti Ordine e pedine informative.

### 2.1. Unità combattenti

Le unità combattenti sono Fanteria, Cavalleria, Artiglieria e Fanteria Leggera.



Fanteria



Cavalleria



Artiglieria



Fanteria Leggera

La pedina riporta nella parte alta il numero di step e al centro un simbolo per indicare il tipo di unità. I simboli sono colorati per identificare la nazionalità delle unità:

- ➔ Rosso Scuro = Spagnoli,
- ➔ Blu = Sabaudi,
- ➔ Giallo = Austriaci.

Ogni pedina riporta, in basso, una banda colorata che indica di quale ALA fa parte (ala destra, centro, ala sinistra); all'interno della banda è indicato il nome del Reggimento o il nome dell'Ufficiale nel caso dei Marescialli.



Le artiglierie non sono inquadrare in reggimenti, ma sulla pedina riportano i propri modificatori di fuoco (vedi 9.1). Le unità di Fanteria e Cavalleria sono raggruppate in Reggimenti. Ogni Reggimento è rappresentato graficamente dall'uniforme indossata all'epoca della battaglia.

Nel gioco sono rappresentati i reggimenti storici che combatterono la battaglia. Di norma un reggimento di fanteria è composto da 2 battaglioni. Un reggimento di cavalleria è invece composto di norma da 3 squadroni e viene comunque rappresentato sempre da una pedina.

Sul lato destro può essere presente una stella rappresentante la qualità superiore dell'unità, ed in termini di gioco un bonus durante il combattimento.

*Tutte le unità di Élite hanno una stella tranne i Carabineros Reales Spagnoli che ne hanno due.*



La maggior parte dei Reggimenti sono stampati su entrambi i lati. Sul retro la pedina presenta una linea nera con il numero di step rimasti.



Fronte

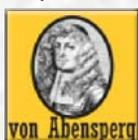


Retro

Le Artiglierie e le fanterie leggere hanno un solo step e sono stampate su un solo lato.

### 2.2. Generali e Marescialli

Generali, Marescialli sono Comandanti non unità combattenti e hanno delle regole particolari.



Generale



Maresciallo

*I Marescialli hanno una grafica diversa sui due lati della pedina, usate quella che preferite.*

## 2.3. Punti Ordine

Ci sono 18 pedine Punti Ordine (PO) numerate sul retro, divise in 2 serie da 9 (con davanti colore e simbolo del proprio schieramento).

Le due serie hanno rispettivamente i valori 1, 4, 5, 8, 9, 12, 13, 16, 18 e 2, 3, 6, 7, 10, 11, 14, 15, 17.

## 3. TURNI DI GIOCO

Una partita si svolge in 2 TURNI, un turno di Giorno ed un turno di Sera, scanditi dal gioco dei PO. Nel turno di Giorno si seguono le regole base, nel turno di Sera le regole subiscono alcune modifiche (vedi regola 11).

Ogni TURNO è suddiviso in 3 fasi di gioco. In ogni FASE ogni giocatore deve giocare 3 PO, uno per Ala.

Il giocatore Austro-Sabauda inizia il Primo TURNO con le PO giallo-blu il giocatore Spagnolo riceve quelle rosse.

## 4. SEQUENZA DEL GIOCO

All'inizio di ogni Fase i giocatori scelgono simultaneamente tre PO tra quelle disponibili e le giocano sulla mappa coperte abbinandone una ad ogni Ala.

### 4.1. Svolgimento Della Fase

Quando entrambi i giocatori piazzano le PO coperte sulla mappa, queste ultime vengono rivelate.

Confrontate per ogni Ala (Banda Colorata) quale delle due PO ha il valore superiore e quale inferiore.

Identificate l'Ala cui è stata associata la PO più alta in assoluto tra tutte quelle giocate da entrambi i giocatori. Quest'Ala è detta IMPETUOSA, sarà la prima ad essere attivata e beneficerà di alcuni vantaggi (5.1). Piazzate la pedina corrispondente all'Ala in questione nella casella IMPETUOSA sulla Tabella di Gioco e spostatela nella fila Affaticata.

Individuate ora la PO più bassa in assoluto tra tutte quelle giocate da entrambi i giocatori. L'Ala a cui è stata associata la PO, è detta TITUBANTE ed oltre ad essere l'ultima ad essere attivata, avrà anche diverse limitazioni (5.4). Piazzate la pedina dell'Ala corrispondente nella casella TITUBANTE sulla Tabella di Gioco.

Dei rimanenti 4 PO, quelli che hanno vinto il confronto, determineranno le relative Ali come AGGRESSIVE ed attiveranno normalmente; le due che hanno perso il confronto, determineranno le relative Ali come PRUDENTI (5.3). Piazzate le pedine correlate a queste Ali nelle corrispondenti caselle sulla Tabella di Gioco.

*Esempio: PO giocate:*



Ala sinistra

Centro

Ala destra



In questo caso la PO più alta è il 16, quindi l'Ala Sinistra degli Spagnoli diventa Impetuosa e viene spostata nella colonna Affaticata; la PO più bassa è il 4, quindi l'Ala Destra degli Spagnoli diventa Titubante.

Il 14 e il 6 (che hanno vinto il confronto relativo alla propria Ala) determinano le Ali Aggressive, il 10 e l'8 (che hanno perso) determinano le Ali Prudenti.

In ordine di valore di PO, i giocatori attivano le proprie Ali.

#### 4.2. Fine Della Fase

Al termine della sesta attivazione (quella dell'Ala Titubante) la Fase termina.

Si attribuisce l'eventuale Punto Vittoria ottenuto da uno dei giocatori (12.2). Si controlla anche se uno dei giocatori ha raggiunto le condizioni di vittoria.

Se i giocatori hanno ancora PO si gioca una nuova Fase.

#### 4.3. Fine Del Turno

Al termine della terza Fase il Turno di Giorno termina. Tutte le Ali affaticate sulla Tabella di gioco tornano fresche. Il giocatore in svantaggio nei Punti Vittoria decide se scambiare la propria serie di PO con quella dell'avversario. A parità di Punti Vittoria i PO vengono comunque scambiati tra i giocatori.

Al termine della terza fase del Turno di Sera viene assegnata la vittoria della battaglia (vedi 12).



### 5. ATTIVAZIONI

Le ali si attivano in base alla loro posizione sulla Tabella di gioco e al valore di PO assegnati. La prima Ala che attiva è detta Ala IMPETUOSA, poi si prosegue in ordine di valore decrescente di PO.

#### 5.1. Ala IMPETUOSA

Attiva tutte le proprie unità ed inoltre ha un +1 punto movimento e +1 al lancio dei dadi in Assalto per le proprie unità. Le unità possono uscire da ZdC nemica ed entrare in una differente ZdC nemica.

#### 5.2. Ala AGGRESSIVA

Attiva tutte le proprie unità senza limitazioni, né vantaggi.

#### 5.3. Ala PRUDENTE

Può attivare al massimo 4 unità, ma può comunque assaltare con tutte le unità adiacenti al nemico. Le unità che assaltano NON beneficiano però di eventuale bonus per Assalto sul fianco.

#### 5.4. Ala TITUBANTE

Può attivare al massimo 4 unità, ma queste unità non possono entrare in ZdC nemica, né iniziare un Assalto anche se si trovano già adiacenti ad unità nemiche. Se iniziano l'attivazione

adiacenti al nemico, possono uscire da ZdC (ma non entrarvi).

### 5.5. Operazioni

Quando attivata, un'Ala nella propria Fase effettua le seguenti operazioni, nell'ordine indicato, sempre tenendo presente eventuali modifiche dovute al tipo di Ala attivata (5.1, 5.3, 5.4):

- ➔ Fuoco d'artiglieria: una alla volta, le unità d'artiglieria dell'Ala attivata effettuano il fuoco.
- ➔ Movimento delle unità attivate: una alla volta, le unità effettuano il proprio movimento.
- ➔ Movimento del Maresciallo
- ➔ Fuoco di Fanteria leggera: una alla volta, unità di fanteria leggera effettuano il fuoco.
- ➔ Risoluzione degli assalti

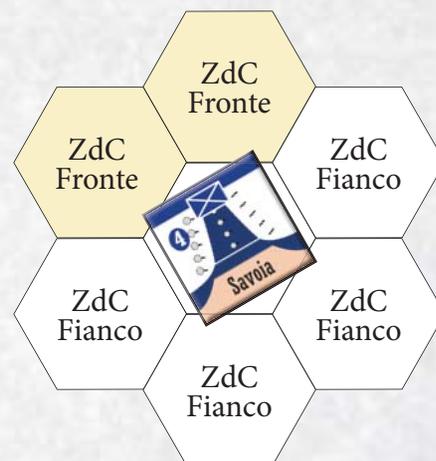
### 6. MOVIMENTO

Le unità possiedono dei Punti Movimento (PM) che utilizzano per spostarsi sulla mappa. Ogni esagono, a prescindere dal tipo di terreno, costa 1 PM.

Unità di Fanteria e Fanteria Leggera dispongono di 3 PM. Unità di Cavalleria e Marescialli dispongono di 4 PM. Le artiglierie dispongono di 1 PM. Le unità vengono attivate una alla volta muovendosi da esagono ad esagono adiacente.

#### 6.1. Zona di controllo

Per ZdC (acronimo di Zona di Controllo) si intende l'area composta dai 6 esagoni che circondano l'unità. Le unità sono orientate sul vertice dell'esagono (vedi immagine).



I due esagoni adiacenti alla parte alta della pedina sono detti Fronte, gli altri quattro esagoni sono detti Fianco.

Le unità a fine movimento possono orientare il loro fronte a piacere (anche in ZdC nemica). È consentito riorientarsi liberamente anche se l'unità non si è spostata.

Se durante il movimento si entra in ZdC nemica ci si deve fermare.

Se si inizia il movimento in ZdC nemica non ci si può spostare in altra ZdC nemica (eccezione 5.1).

## 6.2. Ammassamento

In ogni esagono può stare una sola unità di fanteria o cavalleria

*Vedi 9.2 e 10.1 per Artiglieria e Fanteria Leggera.*

È permesso muovere attraverso unità amiche, ma non terminare sopra di esse.

## 6.3. Terreni

Non è mai possibile attraversare il Fiume Panaro se non attraverso l'esagono dei ponti di barche costruito sul fiume: questo è un esagono attraversabile ma anche l'ultimo percorribile per le unità spagnole in fuga o ripiegamento.



**PONTE DI BARCHE  
PONTOON**

L'esagono con lo stagno, presso Tre Case di Sopra è intransitabile.

**STAGNO  
POND**



## 6.4. Ripiegamento

Il Ripiegamento è un movimento di reazione che può essere effettuato da Cavalleria e Fanteria Leggera.

Ogni qualvolta una unità nemica di Fanteria entra nei loro esagoni di Fronte, il giocatore che comanda la cavalleria o la Fanteria Leggera deve scegliere immediatamente se rimanere sul posto o ripiegare. In caso di ripiegamento la fanteria nemica interrompe il proprio movimento perdendo ogni PM rimasto, ma può comunque riorientarsi.

Il Ripiegamento è di 1-2 esagoni, all'indietro e lungo la linea di Ritirata (vedi 6.5). Se durante il Ripiegamento si termina sopra unità amica, l'unità che ripiega scivola indietro sino al primo esagono vuoto. Se durante il Ripiegamento si passa attraverso es. di Fronte nemico, si subisce 1 Colpo (HIT) per ciascun es. di questo tipo attraversato. La presenza di una unità amica elimina gli effetti del Fronte nemico ai fini del Ripiegamento.

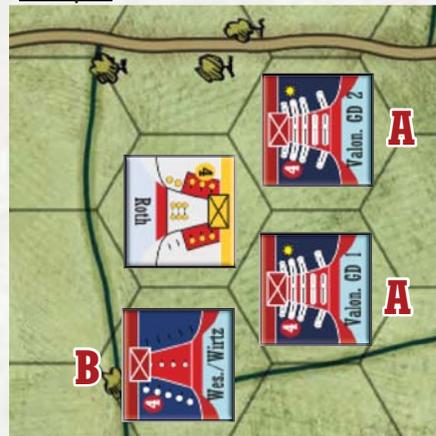
## 6.5. Linea di Ritirata

La linea di ritirata per unità che ripiegano o fuggono è all'indietro in direzione del proprio bordo mappa. Gli Spagnoli possono anche scegliere di convergere verso l'es. dei Ponti di barche sul fiume Panaro, che è considerato un es. di bordo mappa. Il movimento deve comunque allontanarsi sempre il più possibile da unità nemiche.

## 7. ASSALTO

Durante un Assalto si considerano in attacco solamente le unità dell'Ala attivata. Dopo aver effettuato i movimenti, tutte le unità dell'Ala attivata che abbiano sul proprio Fronte unità nemiche possono attaccarle compiendo un Assalto. Se una unità decide di assaltare, deve farlo contro tutte le unità nemiche sul proprio Fronte. È possibile evitare l'Assalto ad unità nemiche se queste verranno comunque assaltate da altre unità amiche della propria Ala.

*Esempio:*

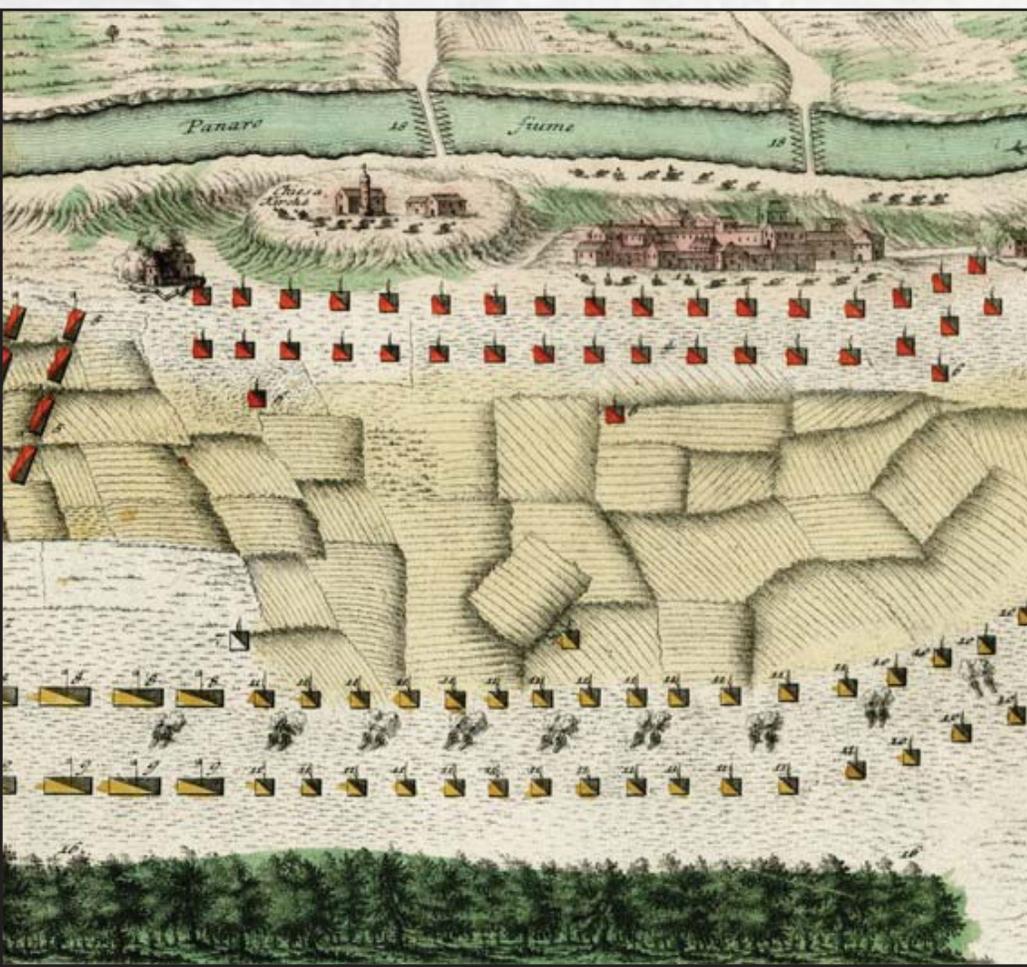


*Nell'immagine, le unità spagnole indicate con A assaltano una unità austriaca. L'assalto è corretto perché ogni unità A ha l'avversario nella propria ZdC di Fronte.*

*Viceversa, l'unità Spagnola indicata con B non può partecipare all'assalto perché il nemico non è nella propria ZdC di Fronte.*

Gli Assalti vengono risolti in sequenza dall'unità avversaria più a destra verso quella più a sinistra, o viceversa a scelta del giocatore attivo.

Unità amiche possono effettuare un solo Assalto per attivazione. Unità avversarie possono essere assaltate una sola volta per attivazione.



## 7.1. Svolgimento

Nell'Assalto l'attaccante (unità dell'Ala attivata) lancia i dadi per primo: Se ottiene (considerando tutti i modificatori) un risultato di 9 o più vince l'Assalto, altrimenti l'altro giocatore decide se ripiegare di 1-2 esagoni oppure restare a combattere. Se ripiega, l'attaccante può avanzare nell'esagono vacante.

Nel caso l'attaccante non vinca immediatamente l'Assalto ed il difensore decida di combattere, quest'ultimo lancia i dadi, ma ora vince con 8 o più. Se non vincessero lo scontro sarà l'attaccante a dover decidere se ripiegare di 1-2 es. o continuare il combattimento con la soglia che si abbassa di un altro punto (andrebbe a 7 o più), e via così con soglia a calare di 1 finché uno dei due non vince o decide di ripiegare.

*Sulla mappa è presente una tabella da utilizzare come pro memoria del tiro per colpire necessario.*

Nel caso l'Assalto riesca, lo sconfitto subisce 1 colpo (HIT) e deve effettuare un movimento di Fuga di 3 esagoni. Se lo sconfitto disponeva di una o più unità con bonus stella, una di queste a scelta del giocatore, dovrà subire l'HIT. Il vincitore può avanzare purché, al momento della vittoria, non si trovi sul Fronte di altre unità nemiche.

Dopo l'avanzata può riorientarsi nell'esagono appena occupato. In ogni caso chi ha partecipato alla vittoria può riorientarsi anche se non avanza.

## 7.2. Modificatori

Durante un Assalto ci possono essere diversi modificatori, sommabili fra loro.

- ➔ L'Ala IMPETUOSA beneficia di +1 al lancio dei dadi in ogni Assalto di quell'Ala;
- ➔ Chi ha più step, beneficia di +1 al dado, mentre chi ne ha di meno sottrae 1 al lancio;
- ➔ Se nell'Assalto sono presenti unità con una stella (o due) il giocatore aggiunge al tiro di dado il numero di stelle presente su una propria unità e sottrae quelle di un'unità dell'avversario.

Nel caso di più unità che combinano l'Assalto, o che si difendano da più esagoni, si utilizza il bonus di una singola unità.

- ➔ Nel caso di Assalto contro esagoni con CASOLARI, il giocatore sottrae 1 al lancio dei dadi.

Anche unità attaccanti che cominciano un Assalto da un es. di CASOLARI beneficiano comunque della capacità difensiva di questo terreno.



CASOLARI FARMHOUSES

- ➔ Se l'Assalto è contro il Fianco dell'avversario, l'assaltante aggiunge 1 al lancio dei dadi, mentre chi subisce l'Assalto sul fianco sottrae 1.

Se una unità assalta due unità nemiche di cui una porge sul fianco ma l'altra sul fronte, il bonus di Assalto sul fianco non si applica.

- ➔ In caso di Assalto frontale di cavalleria contro Fanteria, la cavalleria sottrae 1 al lancio dei dadi, mentre se assalta sul fianco non ha limitazioni e mantiene i modificatori dell'Assalto sul fianco.

## 7.3. Fuga

Il movimento di Fuga dell'unità sconfitta nell'Assalto è di 3 es., ed è effettuato all'indietro lungo la linea di Ritirata (6.5). Se durante la Fuga si termina sopra una unità amica, l'unità che fugge scivola indietro sino al primo esagono vuoto. Se durante la Fuga si passa attraverso es. di Fronte nemico, si subisce 1 HIT per ciascun es. di questo tipo attraversato. La presenza di una unità amica elimina gli effetti del Fronte nemico ai fini della Fuga. Non è possibile terminare la Fuga in ZdC nemica: in questo caso occorre proseguire il movimento fino al primo es. permesso. Terminata la Fuga è consentito il riorientamento. Se la fuga costringe l'unità ad entrare nel Fiume Panaro o ad uscire di mappa, fermate l'unità nell'ultimo esagono possibile (prima del Fiume Panaro o bordo mappa) ma l'unità subisce un ulteriore HIT (indipendentemente dagli esagoni che avrebbe dovuto ancora percorrere).

Se l'unità è impossibilitata a fuggire è eliminata.

## 7.4. Colpi (HIT)

Ogni volta che una unità viene colpita dal fuoco nemico (9.1 e 10.2), perde un Assalto (7.1) o si ritira attraverso es. su Fronte nemico (6.4 o 7.3) subisce un HIT.



Ogni unità può subire un certo numero di HIT prima di essere eliminata.

All'inizio della partita, tutte le unità sono a forza piena. Quando una unità con 4 step a forza piena subisce un HIT viene messo sulla pedina un segnalino di HIT, se l'unità dovesse subire un secondo HIT il segnalino viene tolto e la pedina viene girata sul lato con la barra nera. Quando questa pedina subisce un nuovo HIT viene messo nuovamente sulla pedina un segnalino di HIT e nel caso subisse un ulteriore HIT viene rimossa dalla mappa.

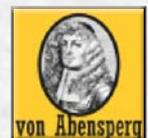
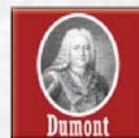
Alcuni Reggimenti hanno solo due step. Queste unità vengono girate al primo HIT e rimosse quando subiscono il secondo HIT.

## 8. COMANDANTI

Ogni armata dispone di un Generale (Jean Thiéry du Mont, conte di Gages per l'Armata Spagnola, e Otto Ferdinand von Traun per l'Armata Austro-Sabauda) e di tre comandanti d'Ala (i Marescialli).

### 8.1. Generale

È il comandante dell'Armata. È rappresentato da una pedina con la sua immagine che ogni giocatore riceve ad inizio partita e va piazzata sulla Tabella di gioco fuori mappa.



Una sola volta per partita all'inizio dell'attivazione di una propria Ala PRUDENTE, il giocatore può trasformarla in ALA AGGRESSIVA e quindi poter attivare senza limitazioni le proprie unità.

Girate la pedina Generale dopo l'utilizzo.

## 8.2. Marescialli

Il Maresciallo è una unità non combattente (non possiede ZdC, né fronte) composta da una singola pedina. Ciascuna Armata dispone di 3 Marescialli, uno per Ala.



Ala sinistra      Centro      Ala destra



Il Maresciallo possiede 4 PM e viene attivato dopo che hanno mosso le unità combattenti della sua Ala, può sempre spostarsi indipendentemente dallo status della propria Ala seguendo le normali regole di movimento ma non può entrare in ZdC nemica.

Ogni qualvolta una unità nemica arriva adiacente deve effettuare un movimento di Fuga. L'unità nemica può però proseguire il movimento nel caso disponga ancora di PM.

Se adiacente ad unità amiche che partecipino ad un Assalto, il Maresciallo, in caso di un fallimento nell'Assalto, permette di ignorare il risultato e rilanciare immediatamente i dadi, ma

se il rilancio fallisce nuovamente, il Maresciallo è eliminato. Può utilizzare questa abilità più volte, in qualsiasi Assalto.

Il Maresciallo può essere eliminato da un HIT causato da fuoco nemico, sia di Artiglieria che di Fanteria Leggera.

## 9. ARTIGLIERIA

L'Artiglieria è una unità combattente composta da un singolo step. L'Armata Austro-Sabauda dispone di 4 unità: due al centro, ed una per ciascuna delle Ali laterali del proprio schieramento. L'Armata Spagnola dispone di sole due unità, posizionate entrambe al centro. Come le altre unità combattenti l'Artiglieria possiede un Fronte ed un Fianco.



Modificatori al Tiro per colpire a 1, 2, 3 e 4 esagoni

### 9.1. Fuoco

All'inizio dell'attivazione di una Ala, le unità d'artiglieria possono effettuare il Fuoco, una unità dopo l'altra (l'Artiglieria di Ala TITUBANTE non può effettuare il fuoco).

Il bersaglio deve essere all'interno di un cono di tiro che si estende dal fronte, fino a 4 es. di distanza. La linea di tiro deve essere libera da ostacoli, come qualsiasi pedina amica o nemica o CASOLARI. Tracciate una linea dal centro dell'es. dell'artiglieria, al centro dell'es. del bersaglio: se nessun es. dove è presente un ostacolo è toccato, la linea di tiro è considerata libera. Se la linea di tiro passa esattamente lungo il lato di due es. adiacenti, ma solo in uno di questi è presente un ostacolo, il Fuoco è permesso.

Ogni pedina d'Artiglieria ha indicato sulla banda dell'Ala dei modificatori che si aggiungeranno al lancio dei dadi a secondo della distanza del bersaglio: Lanciate 2d6 ed aggiungete l'eventuale

modificatore, con risultato di 9 o più il bersaglio subisce un HIT. In questo caso l'unità colpita (se non eliminata completamente) non deve fuggire e resta sul posto.

Oltre alla distanza, non vi sono altri modificatori positivi applicabili al Fuoco. Unico modificatore negativo è invece il terreno con CASOLARI che causa un meno 1 al lancio.

### 9.2. Movimento

Quando attivata l'artiglieria dispone di 1 PM e segue le normali regole di movimento, ma non può entrare in ZdC nemica; non può ripiegare, non può fuggire e non può avanzare dopo il combattimento (può eventualmente riorientarsi).

Una singola unità d'artiglieria può essere sola nell'es. oppure insieme con un Reggimento di fanteria (no Leggera). In tal caso deve sempre stare in cima allo stack e se lo stack subisce un HIT viene assegnato sempre all'artiglieria.

### 9.3. Artiglieria In Assalto

Artiglieria da sola in un es. non può iniziare un Assalto; se attaccata non ha bonus (i valori della pedina vengono utilizzati solo per il fuoco) e si difende come una normale unità combattente. Se fa parte di uno stack insieme ad una unità di fanteria, può iniziare un Assalto, ma fornirà solamente un eventuale vantaggio per il maggior numero di step presenti e sarà anche la prima unità a subire un eventuale HIT.

## 10. FANTERIA LEGGERA

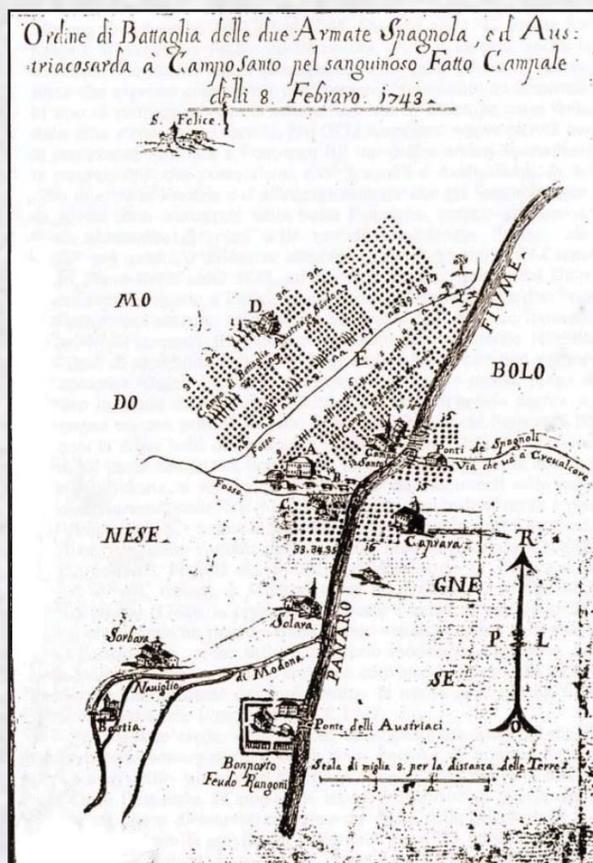
La Fanteria Leggera è una unità combattente composta da un singolo step. Può subire un solo colpo (al primo HIT viene eliminata). Come le altre unità combattenti possiede un Fronte ed un Fianco.

Cavalleria che attacchi fanteria leggera sul fronte, non subisce la penalità -1 al dado.

### 10.1. Movimento

Quando attivata la fanteria leggera dispone di 3 PM e segue le normali regole di movimento.

Una singola unità di fanteria leggera può essere sola in un es. oppure insieme con un Reggimento di fanteria,





nel qual caso deve sempre stare in cima allo stack e se lo stack subisce un HIT viene eliminata (assorbendo l'HIT).

### 10.2. Fuoco

Dopo tutte le attivazioni dell'Ala, le unità di Fanteria Leggera appartenenti all'Ala attivata possono effettuare il Fuoco, una unità alla volta (Fanteria Leggera di Ala TITUBANTE non può effettuare il fuoco). Il bersaglio deve essere in uno dei due es. del proprio fronte. Lanciate 2d6 e con risultato di 9 o più il bersaglio subisce un HIT. Non vi sono modificatori positivi applicabili al Fuoco, l'unico modificatore negativo è l'es. CASOLARI che causa un -1 al lancio.

In questo caso, al contrario dell'Assalto, l'unità colpita non deve fuggire e (se non eliminata completamente) resta sul posto.

### 11. TURNO DI SERA

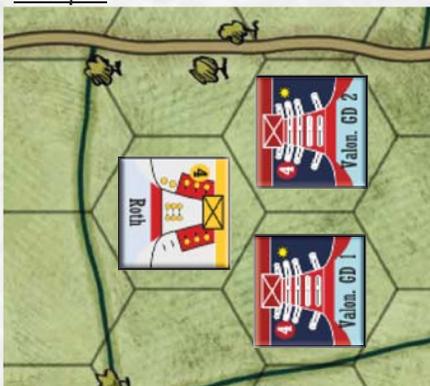
Nel Turno di Sera le regole base subiscono alcune modifiche:

- ➔ Il movimento di tutte le unità è ridotto di 1 PM.
- ➔ Le artiglierie possono sparare solo nell'esagono adiacente.

➔ Durante il Turno di Sera una unità non adiacente ad almeno un'altra unità amica è considerata Isolata. Una unità Isolata che viene sconfitta in Assalto subisce 2 HIT anziché 1.

➔ La condizione di isolamento viene controllata all'inizio di ogni singolo Assalto. In questo modo, a causa di fughe o ripiegamenti, una unità che non era isolata potrebbe diventarlo, e viceversa.

*Esempio:*



È una Fase del turno di Sera, le unità spagnole assaltano una unità austriaca isolata, perché non ha nessuna unità amica adiacente. In caso di vittoria Spagnola l'unità austriaca subirebbe 2 HIT (anziché 1).

## 12. FINE PARTITA E VITTORIA

Tra Asburgo e Borboni include due diverse condizioni di vittoria.

### 12.1. Vittoria Per Eliminazione Di Un'ala Avversaria

In un qualsiasi momento della partita se una Armata perde tutte le pedine di una Ala, quell'Armata ha immediatamente perso.

### 12.2. Vittoria A Punteggio

Ogni volta che durante una Fase attribuite un HIT segnate nella tabella sulla mappa utilizzando la pedina Perdite. Alla fine di ogni Fase controllate chi ha eliminato più step avversari durante la Fase in questione.

PERDITE - HIT

0	1	2		4	5
---	---	---	---	---	---

Il giocatore che ha assegnato più HIT ottiene 1 Punto vittoria (PV), in caso di pareggio nessun punto viene assegnato. Dopo avere segnato il PV sulla Tabella di Gioco, azzerate le perdite; in ogni Fase il conteggio riparte sempre da zero.



Se durante la partita un giocatore raggiunge 4PV ha immediatamente vinto, altrimenti alla fine dei due Turni vince chi ha più PV.

In caso di PV in pareggio alla fine della partita, contate i Reggimenti completamente eliminati: chi ne ha perduti il minor numero è il vincitore della battaglia, altrimenti la partita finisce in parità.

*IMPORTANTE:* Unità di Fanteria Leggera, Artiglieria e Marescialli eliminate non contribuiscono mai ed in alcun modo al conteggio per l'assegnazione dei PV o della vittoria finale.

## 13. CREDITI

**Autore:** Alessandro Zucchini

**Sviluppo:** ALGA Games

**Grafica:** Giulia Tinti

**Mappa:** Andrea Bortolotti

**Playtest:** Fabio Ciochi, Piernennaro Federico, Lorenzo Mucchi, Guido Rebecchi, Alessandro Villa

# Scheda di Gioco

LE ALI		
<b>IMPETUOSA</b>	PO più ALTA	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ +1 Punto Movimento</li> <li>➔ +1 Lancio ai dadi in Assalto</li> <li>➔ Consentito lasciare ZdC nemica per entrare in altra ZdC nemica</li> </ul>
<b>AGGRESSIVA</b>	PO che VINCE il confronto	➔ Nessuna Limitazione
<b>PRUDENTE</b>	PO che PERDE il confronto	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Solamente 4 Attivazioni</li> <li>➔ NO Bonus per Assalto sul Fianco</li> </ul>
<b>TITUBANTE</b>	PO più BASSA	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Solamente 4 Attivazioni</li> <li>➔ No Assalto; No Fuoco;</li> <li>➔ Proibito entrare in ZdC nemica</li> </ul>

ASSALTO
Gli ASSALTI sono sempre facoltativi Si risolvono iniziando o da destra o da sinistra dello schieramento del giocatore
<b>Successo 9+ (2D6)</b> Il valore scende di -1 ad ogni lancio
<b>Modificatori all'Assalto:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Ala Impetuosa = +1</li> <li>➔ Differenza Bonus Stella (solo una unità) = ±1 / ±2</li> <li>➔ Più/meno pedine dell'avversario = +1 / -1</li> <li>➔ Assalto sul fianco (no Ala PRUDENTE) = +1 / -1</li> <li>➔ Unità nemica in esagono CASOLARI = -1</li> <li>➔ Cavalleria contro Fanteria (non Leggera) sul fronte = -1</li> </ul>
Il Maresciallo può rilanciare i dadi

MOVIMENTO
<b>FANTERIA E FANTERIA LEGGERA 3 PM</b> <b>CAVALLERIA E MARESCIALLI 4 PM</b> <b>ARTIGLIERIA 1 PM</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Muovere in qualsiasi esagono costa 1PM</li> <li>➔ Ruotare fronte NON costa nulla</li> <li>➔ Entrare in ZdC avversaria fa terminare il movimento, ma è consentito orientarsi a piacere</li> </ul>

RIPIEGAMENTO
<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Percorso di 1-2 esagoni</li> <li>➔ Si può passare (ma non fermarsi) sopra unità amiche</li> <li>➔ Se si passa su FRONTE nemico = 1 HIT</li> </ul>

FUGA
(Sconfitta in Assalto)
<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Percorso fisso di 3 esagoni</li> <li>➔ Si può passare (ma non fermarsi) sopra unità amiche</li> <li>➔ Se si passa su FRONTE nemico = 1 HIT</li> <li>➔ Se non c'è spazio di FUGA si è eliminati!</li> </ul>

FUOCO
<b>Successo 9+ (2D6)</b>
<b>Artiglieria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ i valori sulla pedina sono i bonus al lancio dadi in base alla distanza: 1-2-3-4 esagoni</li> <li>➔ Nemico in esa CASOLARI -1</li> </ul>
<b>Fanteria Leggera:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ adiacente</li> <li>➔ Nemico in esa CASOLARI -1</li> </ul>



SERA
(2° Turno)
<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Movimenti -1 PM</li> <li>➔ Unità isolata sconfitta subisce 2 HIT</li> <li>➔ Artiglieria: fuoco solo adiacente</li> </ul>