

La più Grande Scommessa di Napoleone

L’Invasione di Russia

Campagne delle Guerre Napoleoniche

Vol I: Giugno 1812 – Gennaio 1813

Regole di Gioco v.1.1P

Europa Simulazioni (c) 2014-07-28

La più grande scommessa di Napoleone: L’Invasione di Russia (1812) è un gioco di guerra strategico a livello di divisione che simula la campagna di Napoleone in Russia del 1812. Un giocatore controlla le unità Russe, mentre il suo avversario quelle della Grande Armée. Questo è il primo volume di una serie le Campagne delle Guerre Napoleoniche con lo stesso sistema e scala di gioco.

1. Acronimi e Definizioni

1.1 I seguenti acronimi e definizioni di termini appaiono nelle regole e sono riportati qui nel seguito:

- 1xd6: 1 tiro di dado da 6
 - CC: Comando di Combattimento
 - CF: Fattore di Combattimento
 - “Cosacchi”: cavalleria leggera Russa che conduceva azioni di attacco lampo contro le forze di occupazione francesi
 - CR: Valore di Comando
 - Deposito: una fonte di rifornimento per unità di combattimento
 - “Terreno difficoltoso”: Foresta (“Forest”), Palude (“Marsh”), Montagna (“Mountain”) e/o Terreno Accidentato (“Rough”)
 - FAV: Valore di Attacco Finale
 - FDV: Valore di Difesa Finale
 - “Contingenti stranieri”: unità non-Francesi alleate ai Francesi (ad.es.: Austriaci o Polacchi)
 - “Unità Francesi”: le truppe Francesi, i loro alleati (contingenti francesi) e i Comandanti, anche chiamati complessivamente La Grande Armée
 - “Territorio/città amici”: per i Francesi, i territori a ovest della Russia e tutte le città ivi presenti; e, per i Russi, la Russia e tutte le città ivi presenti. Questa definizione si applica, anche se la città/territorio è correntemente occupata da unità nemiche. Un territorio/città “nemico” in questo contesto significa l’opposto di “amico” [vedere tuttavia la reg. Avanzata 16.9]
 - “Immediatamente adiacenti”: due esagoni che confinano
 - OF: Fattori di Occupazione
 - “Unità Russe”: le truppe Russe e i loro Comandanti
 - USS: Fonte Ultimativa di Rifornimento: per i Francesi queste sono gli esagoni di bordo mappa a ovest (vedere anche la reg. Avanzata 16.13). Per gli Austriaci, sono gli esagoni di bordo mappa a sud, entro l’Austria. Per i Russi sono gli esagoni di bordo mappa ad est, insieme a Kiev e San Pietroburgo.
- Si noti che le fonti di rifornimento ultimative (USS) dell’Austria non possono generare una catena di Depositi. Invece esse funzionano come Depositi permanente [reg.6.1 e 6.2] solo per le unità Austriache entro 5 esagoni (3 in inverno) dal bordo sud della mappa in Austria. Oltre, le unità Austriache devono fare affidamento per i rifornimenti ai Depositi che sono collegati al bordo ovest della mappa, come il resto della Grande Armée [reg.7.7].
- “Non-disorganizzata” (“Undisrupted”): un’unità di combattimento in buon ordine e quindi capace di muovere e combattere; l’opposto di un’unità “Disorganizzata” (“Disrupted”) che non può farlo
 - “Inverno”: Turno 11 e seguenti

- “Stack”: termine inglese che significa ammassamento (di unità). Una o più unità di combattimento in uno stesso esagono.

1.2 Ogniqualvolta che le regole richiedono che un numero sia dimezzato o diviso per 4, si arrotonda in giù, perdendo il resto.

2. La Mappa

2.1 La mappa rappresenta l’Europa dell’est e la Russia nel 1812.

2.2 Sopra la mappa c’è una griglia di esagoni, ciascuno dei quali misura circa 33 miglia (circa Km 50) di larghezza e presenta un terreno Chiaro (“Clear”) o un colore/simbolo che rifletta la presenza di uno dei seguenti tipi di terreno:

- Città [le città che valgono Punti Vittoria, reg. 14.7a, hanno un numero rosso]
- Città Fortificate [le città fortificate che valgono Punti Vittoria, reg. 14.7a, hanno un contorno ed un numero rosso]
- Foresta [non transitabile per le unità Francesi]
- Lago [non transitabile per tutte le unità]
- Palude [non transitabile per le unità Francesi]
- Montagna [non transitabile per tutte le unità]
- Terreno accidentato [non transitabile per le unità Francesi]
- Mare [non transitabile per tutte le unità]; un esagono numerato parzialmente coperto dal mare è di fatto un esagono che può essere occupato come da reg. 4.1

Inoltre, alcuni esagoni sono contornati da Fiumi (in azzurro). Le unità possono attraversare i fiumi senza penalità durante il Movimento [reg.8.4], ma i fiumi influiscono su Rifornimento e Combattimento [vedere reg.6.2, 11.4, 11.5 e 11.11]. Alcuni fiumi sono attraversati da Ponti, rilevanti per Rifornimento e Ritirata [reg.6.2 e 11.11].

2.3 Il Movimento è sempre tra due esagoni immediatamente adiacenti.

3. I segnalini

3.1 I segnalini rappresentano:

- unità di fanteria
- unità di cavalleria
- unità di artiglieria
- comandanti

Le unità di combattimento sono ulteriormente divise in Classi: Veterani, di Linea, Coscritti [vedi reg.3.3].

3.2 Il numero di uomini rappresentato da ogni unità di combattimento è approssimato e, certamente, variabile. Ciò è inevitabile perché le unità erano quasi tutte fortemente indebolite. Usando una regola del pollice piuttosto grezza, le unità di cavalleria e fanteria rappresentano divisioni comprendenti tra i 4000 e gli 8000 uomini, rispettivamente. Le unità di artiglieria rappresentano un treno di artiglieria di dimensioni variabile e le sue truppe di supporto.

3.3 Ogni unità di combattimento in buon ordine ha un Fattore di Combattimento (CF) di uno (1). Ogni unità di combattimento, sia in buon ordine che disorganizzata, ha anche un Fattore di Occupazione (OF). Il Fattore di Occupazione è stampato sul segnalino e dipende dalla Classe dell’unità. Per i Veterani è 1; per le unità di Linea è 1,5 ; per i Coscritti è 2. I Fattori di Occupazione

rappresentano la coesione, l'esperienza e la disciplina delle varie classi di unità che, insieme alla loro capacità di affrontare i vincoli logistici, serviva a determinare il numero di soldati che potevano operare come una singola forza. Vedere la reg.4.1.

3.4 Un'unità di combattimento può diventare Disorganizzata come conseguenza di mancanza di rifornimenti [reg.6.4], attrito [reg.8.5], combattimento [11.17], o attività dei temuti Cosacchi (solo i Francesi) [reg.13.1]. Le unità disorganizzate sono voltate sul loro lato posteriore. Si vedano anche le reg. 6.4, 8.4, 10.1 e 11.18 per gli svantaggi che ne derivano.

3.5 I Comandanti non hanno un CF. Anche il loro OF è 0. Ognuno di essi ha un Valore di Comando (CR), che è stampato sul segnalino; vedere reg. 8.1, 10.2, 10.4, 10.6, 11.5 e 11.7.

3.6 Sui segnalini dei Comandanti sono indicati anche il Grado [reg. Avanzata 16.2], la loro Designazione di Comando [reg. Avanzata 16.2] e qualsiasi Caratteristica Speciale [reg. Avanzata 16.4].

3.7 Il colore di sfondo di un Comandante o di una unità di combattimento riflette la sua nazionalità:

- La Grande Armée (tranne gli Austriaci): blu scuro
- Austriaci: bianco
- Russi: verde
- Svedesi: giallo

Il colore di sfondo del simbolo NATO delle unità di combattimento è usato per distinguere ulteriormente le unità della Guardia e dei contingenti stranieri:

- Guardia francese: rosso
- Bayern: bianco, croce gialla
- Italiani: verde
- Polacchi: magenta
- Prussiani: grigio
- Sassoni: rosa antico
- Svizzeri: Cremisi
- Westfalia: verde foresta

Queste ulteriori distinzioni sono importanti per alcune regole Avanzate.

3.8 Altri segnalini comprendono i "markers", il cui uso è spiegato nel corso delle regole.

4. Occupazione di un esagono

4.1 Ogni esagono ha una capacità massima di sei (6) OF amici. Questa limitazione si applica sempre; cioè, un'unità non può muovere dentro un esagono in violazione della capacità in OF dell'esagono, anche se dopo essa, o un'altra unità già in loco, dovesse muovere fuori dall'esagono.

4.2 Il numero di unità amiche che possano attaccare un esagono che contengono unità nemiche [reg.11.1] non può eccedere la capacità in OF di quell'esagono, ignorando gli OF delle unità che si difendono e quelli delle unità che supportano l'attacco dagli esagoni adiacenti [reg.11.5 e 11.7].

4.3 Unità che occupano un esagono possono essere soggette ad attacchi sequenziali. La reg.4.2 è applicata separatamente ad ogni attacco.

4.4 Da qui in poi, il termine "stack" (trad.it: pila) sarà usato per indicare un numero qualsiasi di unità di combattimento (da 1 a 6) che occupano un esagono.

5. Sequenza di Gioco

5.1 Un giocatore controlla le unità Russe, mentre il suo avversario quelle della Grande Armée. Il gioco è suddiviso in Turni, ciascuno dei quali rappresenta circa due settimane di tempo reale. Ogni turno è composto da una serie di fasi, ognuna delle quali deve essere completata prima che entrambi i giocatori si dedichino alla successiva. Le fasi sono come segue:

- Rifornimento generale ed Attrito [Regola 6]
- Rifornimento [Regola 7]
 - Conversione di un Deposito in un Treno di Rifornimenti [7.1]
 - Disposizione dei Treni di Rifornimenti [7.2]
 - Approntamento di nuovi Depositi [7.6]
- Recupero e Movimento [Regola 8]
 - Recupero delle unità in disordine [8.1]
 - Movimento delle unità [8.2]
- Comandi di Combattimento [Regola 9]
- Combattimento [Regole 10 e 11]
- Movimento dei Comandanti [Regola 12]
- Attività dei Cosacchi e Rinforzi [Regola 13]

5.2 Quando tutte le fasi elencate sono state completate, il turno è finito e ne inizia uno nuovo.

5.3 Lo stesso processo viene ripetuto fino alla fine del gioco [vedere regole 14.4 e 14.7 per la durata del gioco in turni e le Condizioni di Vittoria].

6. Rifornimento generale ed Attrito

6.1 Per essere in rifornimento un'unità di combattimento deve occupare una città che contiene un Deposito amico [vedere reg.7.6] oppure essere in grado di tracciare una linea continua, attraverso esagoni immediatamente adiacenti, fino ad una città di questo tipo.

6.2 La linea continua non può:

* passare attraverso un esagono occupato da unità di combattimento nemiche, oppure un esagono immediatamente adiacente ad un esagono occupato da una cavalleria nemica in buon ordine (a meno che l'esagono adiacente sia occupato da unità amiche) [vedere però l'importante Eccezione alla reg.14.6]

* passare attraverso un esagono contenente una città nemica, a meno che occupata da unità amiche (compresi Comandanti solitari)

* attraversare un fiume se non su un Ponte

* passare attraverso "terreno difficoltoso" [reg.1.1]. [ma vedere l'Eccezione alla reg.14.6]

* contenere più di 5 esagoni, o 3 nei turni invernali, escludendo l'esagono con l'unità, ma includendo quello della città che rifornisce

6.3 Dal turno 3 in avanti, si tira 1xd6 per ogni stack francese con un segnalino "Forage" [vedere reg.8.7]. Se il risultato è minore o uguale del numero di unità nello stack, le unità sono fuori rifornimento. Tutti i segnalini "Forage" sono rimossi alla fine di questa fase.

6.4 Qualsiasi unità di combattimento che non è in rifornimento è Disorganizzata alla fine di questa fase. Qualsiasi unità di combattimento francese (ma non un'unità Veterana), che è già disorganizzata è eliminata. Nei turni invernali, anche le unità Veterane francesi disorganizzate sono eliminate. Le unità di combattimento disorganizzate Russe che sono fuori rifornimento non sono mai eliminate, ma semplicemente rimangono disorganizzate.

[Eccezione: unità Russe a Riga non diventano disorganizzate se sono fuori rifornimento, anche se tutti gli altri effetti rimangono gli stessi (non possono muovere, né combattere)].

6.5 Lo stato di rifornimento degli stack di entrambe le parti è controllato prima che qualunque stack venga disorganizzato o eliminato in conseguenza della reg.6.4; inoltre, le conseguenze della reg.6.4 si applicano simultaneamente a tutte le unità che sono trovate fuori rifornimento.

6.6 I comandanti non sono mai influenzati dalle regole di rifornimento.

[Vedere la reg.16.7 per le modifiche alle regole sul Rifornimento generale ed Attrito se il giocatore Francese schiera la Riserva di Cavalleria].

7. Rifornimento

Nota di gioco: E' importante che i giocatori tengano a mente le differenti funzioni dei Depositi e dei Treni di Rifornimento. I Treni di Rifornimento consentono il Recupero delle unità di combattimento [reg.8.1], o il Movimento [reg.8.2]. Essi sono anche necessari per l'Approntamento dei Depositi [reg.7.6].

I Depositi possono essere costruiti solo nelle Città. La funzione di un Deposito è solamente quella di mantenere le unità di combattimento in rifornimento [reg.6.1]. Diversamente dai Treni di Rifornimento, un Deposito non consente alle unità con cui è impilato di muovere o di recuperare; né viene automaticamente rimosso dal gioco durante la fase di Recupero e Movimento [Regole 8.1 e 8.2].

Gli stessi segnalini sono usati per indicare i Treni di Rifornimento ed i Depositi. Quando viene posto sopra ad uno stack di unità, tale segnalino rappresenta un Treno di Rifornimento e viene rimosso secondo le regole 8.1 e 8.2. Quando viene messo faccia in su direttamente sopra ad una Città (alla base di uno stack, se la Città è occupata da unità o comandanti), tale segnalino rappresenta invece un Deposito. I Depositi sono rimossi dal gioco esclusivamente come conseguenza delle regole 7.1 o 8.8.

7.1 Convertire un Deposito in un Treno di Rifornimento. All'inizio di questa fase i giocatori possono, se lo vogliono, convertire un solo Deposito in un Treno di Rifornimento, in un esagono occupato da un'unità amiche. Il segnalino è posto faccia in su sopra le unità.

7.2 Disporre i Treni di Rifornimento. A seguire, i giocatori dispongono i loro Treni di Rifornimento per "questo" turno di gioco. Il numero di treni disponibile è definito nella tab.7.3. (oppure la tab.16.3) in fondo alle regole. Un Treno di Rifornimento è sottratto a questo numero per ogni Deposito amico già sulla mappa.

Nota: si ricordi che il numero di Treni di Rifornimento disponibile secondo la tab.7.3 può essere anche modificato dalle reg.8.8 e le reg. Avanzate 16.1 e 16.7. Se la deduzione richiesta dalla reg.7.2 comporta un numero negativo di Treni di Rifornimento, l'avversario può rimuovere dalla mappa un numero di Depositi necessari a ridurre questa differenza a 0.

7.3 I Treni di Rifornimento possono essere allocati ad unità in rifornimento [reg.6.1] allo scopo di recuperarle in buon ordine o per il movimento [reg.8.1 e 8.2]. Ogni stack ricevente deve essere anche accompagnato da un comandante [reg.8.1 e 8.2 secondo pallino]. Per muovere, deve anche rispettare i requisiti della reg.8.4. I segnalini possono anche essere usati per approntare Depositi secondo le reg.7.6 e 7.7, con il limite che i Francesi non possono stabilire un Deposito a Mosca o San Pietroburgo.

7.4 I giocatori ora si alternano nel posizionare un segnalino di Treno di Rifornimento per volta, per un solo dei seguenti scopi:

- approntare un Deposito [reg.7.6] oppure

- recuperare le unità disorganizzate di uno stack [reg.8.1] oppure
- muovere uno stack [reg.8.2].

Il giocatore con più Treni di Rifornimento per la tab.7.3 (o tab.16.3) (non considerando gli aggiustamenti dovuti ai Depositi esistenti o per le regole 8.8, 16.1 e 16.7) inizia questa sequenza. Un giocatore continua a disporre segnalini per suo conto se il suo avversario non ne ha più. Un giocatore può passare in questa sequenza, ma, per farlo, deve scartare un segnalino Treno di Rifornimento “vero” [vedere reg.7.5]. I segnalini sono posti ora faccia in giù sugli stack.

7.5 In aggiunta alla sua dotazione di Treni di Rifornimento [reg.7.2], ogni giocatore riceve due segnalini fasulli (“dummy”). Questi segnalini non hanno alcun effetto sul gioco, tranne quello di confondere l’avversario. I segnalini fasulli non possono essere usati per scartare [reg.7.4].

Nota: Molti Treni di Rifornimento possono essere piazzati sopra un dato stack. Ammesso che siano soddisfatte le condizioni alle reg.7.6, 8.1 e 8.4, ciò permetterebbe alle unità di un dato stack di approntare un Deposito e/o Recuperare e/o Muovere, eventualmente anche in direzioni diverse.

7.6 Approntare un Deposito. I giocatori possono ora approntare nuovi Depositi. Questo si fa voltando faccia in su i segnalini di Treno di Rifornimento che devono diventare Depositi e ponendoli sotto le unità che occupano lo stesso esagono, direttamente sulla mappa. I Depositi possono essere posti esclusivamente su città amiche oppure su città nemiche, purché occupate da unità di combattimento amiche (compresi Comandanti solitari). Questo purché la città non sia sotto assedio [vedere reg.8.4, Eccezione generale].

Uno stack composto solo da unità disorganizzate può approntare un Deposito, se tutte le altre condizioni sono verificate [vedere reg.7.7].

7.7 Un nuovo Deposito può essere approntato soltanto se è collegato con ad una fonte ultimativa di rifornimento amica da una catena di altri Depositi. La catena in questione può includere Depositi che sono stati approntati proprio nel turno corrente. La distanza tra due Depositi o tra un Deposito e la fonte ultimativa di rifornimento non può eccedere i 5 esagono, ridotti a 3 per la grande Armée in Inverno. Le restrizioni stabilite nei primi quattro punti della regola 6.2 si applicano anche quando si calcola la distanza tra due Depositi.

8. Recupero e Movimento

8.1 Recupero delle unità disorganizzate. Le unità di combattimento disorganizzate di uno stack in rifornimento [reg.6.1], a cui è stato allocato un Treno di Rifornimenti, possono ora essere recuperate in buon ordine se sono accompagnate da un Comandante. Il numero delle unità che possono essere recuperate è limitato dal Valore del Comandante (CR). Se nell’esagono c’è più di un Comandante, i loro CR possono essere sommati allo scopo. Il segnalino di Treno di Rifornimento è quindi rimosso dallo stack.

8.2 Movimento delle unità. A seguire, i giocatori si alternano nel muovere strategicamente uno stack accompagnato da un Comandante a cui è stato allocato un Treno di Rifornimenti. Il giocatore con più Treni di Rifornimento per la tab.7.3 (o tab.16.3) (non considerando gli aggiustamenti dovuti ai Depositi esistenti o per le regole 8.8, 16.1 e 16.7) inizia questa sequenza. Un giocatore continua a muovere stack per suo conto se il suo avversario non ne ha più Treni di Rifornimento. Un giocatore può passare in questa sequenza, ma, per farlo, deve scartare un segnalino Treno di Rifornimento “vero”.

8.3 Un’unità di combattimento può fare solo un movimento in questa fase. Un Comandante non può muovere durante questa fase, a meno che sia impilato con un’unità di combattimento [reg.8.4, secondo punto].

8.4 Marce e Marce forzate. Entro i seguenti limiti, le unità di combattimento possono muovere per una distanza contigua di 3 esagoni, 2 in Inverno, oppure fino a 5 esagoni se usano la Marcia Forzata. Un segnalino di “Marcia Forzata” (“Forced March”) è posto sopra le unità per ricordare il fatto, e non dovrebbe essere rimosso fino alla fine della fase di Combattimento [reg.10.9].

Le restrizioni sono le seguenti:

* le unità di combattimento devono iniziare il loro movimento impilate con un segnalino di Treno di Rifornimento [reg.7.4 e 8.2]

* le unità di combattimento devono iniziare il movimento impilate con un Comandante che non abbia già mosso in questa fase. Il Comandante può accompagnare lo stack per tutta o parte della mossa dello stack. Questa è l'unica circostanza in cui un Comandante può muovere in questa fase.

* le unità che si muovono devono rimanere impilate insieme e muovere insieme nello stesso esagono.

* un'unità può essere lasciata giù nel suo esagono di partenza e può essere mossa susseguentemente se sono rispettate tutte le altre condizioni della reg.8.4

* tutte le unità nello stack all'inizio della fase /anche quelle che non muovono) devono essere in buon ordine (non disorganizzate)

* le unità che si muovono non possono entrare in un esagono contenente unità nemiche, ma possono muovere dentro o attraverso un esagono che contiene soltanto Depositi [reg.8.8] e/o Comandanti [reg.8.9]

* se un'unità che si muove entra in un esagono immediatamente adiacente ad un esagono contenente cavalleria nemica, essa non può uscirne a meno che l'unità di cavalleria nemica sia disorganizzata, oppure sia al di là di un fiume (con o senza ponte), oppure l'esagono adiacente sia già occupato da un'unità amica che non muove in “questo” turno [si ricordi la reg.4.1 e vedere l'Eccezione alla reg.14.6].

* se un'unità inizia la fase in un esagono immediatamente adiacente ad un esagono contenente cavalleria nemica non disorganizzata, essa può uscirne a patto che il primo esagono in cui entra non è adiacente ad un esagono occupato da quella stessa o un'altra cavalleria nemica, a meno che l'unità di cavalleria nemica sia disorganizzata, oppure sia al di là di un fiume (con o senza ponte), oppure l'esagono adiacente sia già occupato da un'unità amica che non muove in “questo” turno [si ricordi la reg.4.1 e vedere l'Eccezione alla reg.14.6].

[Eccezione generale: una singola unità di combattimento che occupa una città immediatamente adiacente ad un esagono contenente almeno due unità di combattimento nemiche in buon ordine è considerata sotto assedio, e non può muovere strategicamente, a meno che le unità nemiche siano al di là di un fiume (con o senza ponte).

8.5 Per riflettere l'alto livello di attrito tipico delle lunghe marce, per i movimenti strategici di 3 esagoni o più (2 o più in Inverno) si tira 1xd6, una volta che uno stack è giunto a destinazione. Un tiro di dado modificato [vedere reg.8.6] di:

- 6 o 7 causa l'eliminazione di un'unità di fanteria o cavalleria da uno stack con 2 o più unità

- 8 o 9 causa l'eliminazione di un'unità e la disorganizzazione di un'altra unità di fanteria o cavalleria da uno stack con 2 o più unità

- 10 o 11 causa l'eliminazione di 2 unità da uno stack con 2 o più unità

Gli stack con una sola unità che soffrono Attrito diventano disorganizzati.

La scelta di quali unità eliminare o disorganizzare spetta al giocatore che possiede le unità [vedere però la reg.16.6]. Le unità di Artiglieria ed i Comandanti non soffrono Attrito.

8.6 I seguenti modificatori sono cumulativi:

+1 per gli stack Francesi dal turno 3 in avanti

+1 per ogni stack durante l'Inverno

+1 per ogni esagono di marcia forzata

8.7 A partire dal turno 3, si pone un segnalino di “Forage” su ogni stack Francese che contiene unità di combattimento in Russia a cui non è stato allocato un Treno di Rifornimenti [reg.7.3], a meno che lo stack occupi una città con un Deposito amico e non sia sotto assedio.

8.8 Se durante il movimento, o a seguito di un'avanzata dopo il combattimento, un'unità che muove entra in un esagono che contiene un Deposito nemico, il Deposito è eliminato e permanentemente rimosso dal gioco. Da qui in avanti il numero di Treni di Rifornimento disponibile al giocatore nemico è ridotto di 1 rispetto a quanto indicato nella tab.7.3.

8.9 Se durante il movimento un'unità entra in un esagono con un Comandante nemico, il giocatore nemico procede come da reg.11.19.

9. Comandi di Combattimento

9.1 A ciascun giocatore viene assegnato un certo numero di Comandi di Combattimento (CC) che rappresentano le differenti capacità organizzative degli eserciti.

9.2 All'inizio di ciascun turno, i giocatori ricevono un quantitativo di CC che possono spendere durante il combattimento [reg.10.2 e 10.6]. I CC non possono essere conservati da un turno all'altro, ogni CC non speso alla fine del turno è perso.

9.3 Il numero base di CC disponibile a ciascun giocatore è specificato nelle istruzioni di Set-up (trad.it.: disposizione iniziale) [reg.14.1].

Questo numero viene aggiustato come segue per il resto del gioco se durante il turno precedente è stata ottenuta una vittoria decisiva [reg.1.4.7b]: +1 per il vincitore, -1 per il perdente.

Questo numero viene aggiustato come segue solo per il turno corrente se durante il turno precedente:

- La Grande Armée occupa Mosca: +1 Francese, -1 Russo
- La Grande Armée occupa San Pietroburgo: +1 Francese, -1 Russo
- La Grande Armée lascia Mosca: -1 Francese, +1 Russo
- La Grande Armée lascia San Pietroburgo: -1 Francese, +1 Russo

Sebbene questi aggiustamenti siano cumulativi il numero di CC disponibili a ciascun giocatore all'inizio di un dato turno non può mai essere ridotto a 0.

9.4 Il giocatore con più CC, dopo gli aggiustamenti specificati alla reg.9.3 (ma prima di quelli alla reg.16.1) è il primo ad iniziare i combattimenti. Se entrambi hanno lo stesso numero di CC, inizia il Francese.

10. Combattimento (Generalità)

10.1 Il combattimento comporta l'assegnazione di un ordine ad alcune, o tutte, le unità di un singolo stack (lo stack “Attaccante”) di attaccare un stack nemico (lo stack “Difensore”) in un esagono immediatamente adiacente. Tutte le unità dello stack Attaccante, cioè non solo quelle che attaccheranno, devono essere in buon ordine (cioè non Disorganizzate), Tutte le unità a cui l'ordine viene dato devono attaccare lo stesso stack nemico. Uno stack sotto un segnalino di “Forage” non può attaccare (né Supportare un attacco, reg.8.7).

10.2 Dopo aver dato l'ordine, il giocatore attaccante può impiegare nell'attacco un numero di CC, fino alla quantità a lui rimanente nel turno in corso. Quindi tira 1xd6. Se il risultato è 1, l'attacco è “abortito”: non viene eseguito e l'avversario può attaccare: i CC impiegati nell'attacco sono persi, e l'opportunità di attaccare passa all'avversario [reg. 10.7].

Altrimenti, se il risultato più i CC spesi e più il CR di qualsiasi comandante presente nello stack (il più alto se ce ne è più di uno) è maggiore o uguale a 7, il combattimento prosegue come pianificato. Se è minore, allora l'attacco è "fallito" [procedere con la reg.10.7]

Nota: si noti che "fallire" un attacco è diverso che "abortire" un attacco [10.2]. Nel primo caso il giocatore ha finito di attaccare per questo turno; nel secondo caso (si verifica quando si tira un 1 al dado dell'attacco), la possibilità di attacco passa all'avversario. Il giocatore che abortito l'attacco attende e poi sta ancora a lui a tentare.

10.3 Se l'attacco prosegue, l'attaccante ha l'opportunità di chiamare in supporto stack amici immediatamente adiacenti all'esagono del Difensore [sono detti stack "di Supporto all'Attaccante"].

10.4 Per capire se uno stack di Supporto potrà partecipare all'attacco, si ripete il controllo alla reg.10.2 (tiro di dado, più i CC, più il CR del Comandante maggiore o uguale a 7), usando gli stessi CC, ma sostituendo per ogni stack il risultato di nuovo 1xd6 e il CR di un qualsiasi Comandante che accompagna lo stack di supporto (ancora una volta, il più alto, se ce ne è più d'uno). (Nota: Se si tira un "1" per uno stack di supporto, non succede nulla di particolare).

10.5 Se l'attacco prosegue, il Difensore ha l'opportunità di chiamare in supporto stack amici immediatamente adiacenti all'esagono del Difensore [sono detti stack "di Supporto al Difensore"].

10.6 Per far questo il giocatore difensore può impiegare per lo stack che si difende un numero di CC, fino alla quantità a lui rimanente nel turno in corso. Quindi tira 1xd6, separatamente per ogni stack potenzialmente di supporto e ripete il controllo alla reg. 10.2. Se il risultato più i CC spesi e più il CR di qualsiasi comandante presente nello stack (il più alto se ce ne è più di uno) è maggiore o uguale a 7, lo stack di supporto può intervenire in difesa del difensore.

Nota: lo stack difensore in se stesso parteciperà sempre all'attacco; l'allocazione di CC ed il tiro di dado determinano soltanto quali stack potenzialmente di supporto interverranno effettivamente nel combattimento.

10.7 Dopo che il primo giocatore ha assegnato un ordine di attacco [reg. 10.2], e il combattimento risultante sia stato eseguito [reg. 11], il secondo giocatore diviene l'attaccante ed il processo è ripetuto. Una volta che l'altro giocatore ha eseguito il suo attacco, le parti si invertono ancora, e così via finché entrambi i giocatori non possono o non vogliono più ordinare attacchi per quel turno. Se un giocatore smette di ordinare attacchi oppure fallisce un attacco [reg. 10.2], non ha più altre occasioni nel turno corrente. Tuttavia il suo avversario può continuare ad ordinare attacchi fin a quando vuole oppure fallisce un attacco.

Nota: In virtù della reg. 10.2 è possibile che un giocatore sia impossibilitato ad eseguire anche un solo attacco, anche se ha nemici adiacenti e gli rimangono CC.

10.8 Stante la reg. 10.2, lo stesso stack può attaccare quante volte vuole (o intervenire stack di supporto).

10.9 Una volta che entrambi i giocatori hanno fallito un attacco [reg. 10.2] o declinato di farne altri, sono rimossi i segnalini di marcia forzata [8.4]. Si procede con la reg. 12.

Si veda l'esempio di Combattimento (1).

11. Combattimento (Dettaglio)

11.1 Ogni combattimento avviene come conseguenza di uno stack di unità tutte in buon ordine [reg.10.1] che attacca uno stack nemico in un esagono immediatamente adiacente [reg.10.2]. Se lo stack che si difende è composto esclusivamente da cavalleria e lo stack attaccante non ha cavalleria, lo stack difensore può ritirarsi [reg.11.11] prima del combattimento. L'attaccante ha l'opzione di avanzare nell'esagono lasciato vuoto.

11.2 La sequenza di combattimento è indicata nel seguito. Notare che:

- tutti i modificatori ai valori di attacco e difesa sono cumulativi. L'ordine in cui si applicano segue l'ordinamento delle regole
 - servire come "stack di supporto" o in attacco o in difesa [reg.10.3, 10.5, 11.5 e 11.7] conta come aver "partecipato ad una battaglia" per lo scopo delle regole 11.3, 11.5, 11.6 e 11.7
 - la somma dei Fattori di Combattimenti (CF) delle unità di uno stack attaccante o difensore, oppure delle unità in supporto, è dimezzata se qualche unità nello stack ha usato le marce forzate oppure ha già preso parte ad un combattimento in questo turno (la somma è divisa per quattro se si applicano entrambe le condizioni sopra, oppure lo stack ha combattuto due volte o più in questo turno).
- Ricordare di arrotondare sempre in giù le frazioni.

11.3 La somma dei CF delle unità dello stack attaccante è aumentato di:

+2 se se ci sono due tipi di unità diversi nello stack

+4 se ci sono tre tipi di unità diversi nello stack

per formare il valore di attacco.

Tale valore può essere modificato come da reg.11.2, punto 3

11.4 Il valore di attacco è ridotto di:

-3 se l'attacco è attraverso un Fiume (con o senza ponte)

-2 se l'attacco è senza artiglieria in un esagono con Città Fortificata

-1 se l'attacco è con artiglieria in un esagono con Città Fortificata

-2 se l'attacco è verso un esagono con Foresta, Palude o Terreno Accidentato

per formare il valore di attacco modificato.

11.5 Il valore di attacco modificato è aumentato di:

* il CR, limitato al numero di unità di combattimento presenti, di un Comandante che accompagna lo stack attaccante (il più alto, se ci sono molti Comandanti)

* il numero (*) di unità di combattimento in buon ordine in ogni stack di supporto all'attaccante [reg.10.3]

* +1 se lo stack di supporto è accompagnato da almeno un Comandante

* il tiro di 1xd6

per formare il valore di attacco finale (FAV)

(*): Il valore in questione può essere modificato come da reg.11.2, punto 3. Inoltre, lo stack di supporto subisce un modificatore di:

-2 se supporta attraverso un fiume (con o senza ponte)

-1 se supporta senza artiglieria in un esagono con Città Fortificata

-1 se supporta verso un esagono con Foresta, Palude o Terreno Accidentato

Nota: i modificatori sono cumulativi anche se producono risultati negativi

11.6 La somma dei CF delle unità dello stack che si difendono è aumentato di:

+2 se se ci sono due tipi di unità diversi in buon ordine nello stack

+4 se ci sono tre tipi di unità diversi in buon ordine nello stack

per formare il valore di difesa.

Tale valore può essere modificato come da reg.11.2, punto 3

11.7 Il valore di difesa è aumentato di:

* il CR, limitato al numero di unità di combattimento in buon ordine presenti, di un Comandante che accompagna lo stack attaccante (il più alto, se ci sono molti Comandanti)

* il numero (***) di unità di combattimento in buon ordine in ogni stack di supporto al difensore [reg.10.5]

* +1 se lo stack di supporto è accompagnato da almeno un Comandante

* il tiro di 1xd6

per formare il valore di difesa finale (FDV)

(**): Il valore in questione può essere modificato come da reg.11.2, punto 3.

11.8 La parte con il valore finale maggiore vince il combattimento.

11.9 Se il risultato è pari, entrambi gli stack rimangono dove erano prima del combattimento e un'unità dello stack attaccante (a scelta del proprietario) subisce un danno [reg.11.17].

11.10 Se il difensore vince, lo stack attaccante rimane dov'è. Il difensore ha l'opzione di rimanere dov'è oppure di ritirarsi [reg. 11.11]

11.11 Per ritirarsi, le unità che si difendono (inclusi i Comandanti) rimangono impilate insieme e si ritirano dall'esagono che occupavano prima del combattimento in un esagono immediatamente adiacente. Una ritirata non può essere fatta:

- attraverso un fiume senza ponte

- dentro un esagono con "terreno difficoltoso" [Eccezione, reg.14.6: unità Russe possono ritirarsi in Foresta, Paludi e/o Terreno Accidentato]

- in un esagono contenente unità nemiche o in un esagono immediatamente adiacente allo stack che ha dato origine al combattimento

- in violazione della capacità dell'esagono ricevente [reg. 4.1]

Vedere anche la reg.11.16 per le conseguenze delle ritirate.

11.12 Se l'attaccante vince e:

* ha un FAV di 3 punti o più maggiore del FDV, le unità che sopravvivono nello stack che si difende devono ritirarsi [reg. 11.11] e sono eliminate se non riescono. Le unità attaccanti che rimangono in buon ordine possono avanzare nell'esagono ora vuoto, se vogliono. Vedere anche la reg. 11.13.

* ha un FAV di 1 o 2 punti maggiore del FDV, le unità che sopravvivono nello stack che si difende hanno l'opzione di ritirarsi [reg. 11.11]. Se lo fanno, le unità di cavalleria attaccanti (soltanto loro) che rimangono in buon ordine possono avanzare nell'esagono ora vuoto, se vogliono.

Nota: soltanto le unità dello stack attaccante e in difesa, non quelle negli stack di supporto, possono avanzare o ritirarsi dopo il combattimento. Fare avanzare un'unità in buon ordine è sempre opzionale. Un'unità può avanzare, anche se un'altra unità nello stack è Disorganizzata. Tuttavia le unità Disorganizzate non possono unirsi all'avanzata e devono rimanere nell'esagono.

11.13 Se tutte le unità che si difendono sono eliminate [reg.11.17] le unità in buon ordine dello stack attaccante (inclusi i Comandanti) possono avanzare, secondo la reg. 11.12, primo punto, indipendentemente dalla differenza tra i due valori finali [Eccezione: reg. 14.6]

11.14 La differenza tra i due valori finali [reg.11.8] è uguale al numero di "danni" che il vincitore infligge al perdente; sebbene questo numero non può essere maggiore del numero totale di unità di

combattimento in buon ordine (incluse le unità di supporto) dalla parte del vincitore prima che il combattimento iniziasse.

11.15 Il numero di danni che il perdente infligge al vincitore è uguale a metà della differenza vista sopra (arrotondata in giù) aggiustata da $1 \times d6$. Se il tiro di dado è 1 o 2, aggiustata di -1; 3 o 4, nessun effetto; 5 o 6, +1 danno. Il risultato aggiustato non può essere inferiore a zero e non può eccedere il numero totale di unità in buon ordine (incluse le unità di supporto) dalla parte del perdente prima che il combattimento iniziasse.

11.16 Se uno stack che si difende esercita un'opzione di ritirata, o è forzato a farlo, e lo stack attaccante contiene un'unità in buon ordine di cavalleria, mentre il difensore non ne ha, un'unità Disorganizzata del difensore (a scelta del proprietario) subisce un'ulteriore danno e viene eliminata.

11.17 I danni sono applicati alle unità di combattimento dal giocatore proprietario immediatamente dopo che vengono calcolati. Almeno la metà dei danni devono essere applicati alle unità degli stack attaccante e difensore, il resto può essere applicato agli stack di supporto. Una unità che riceve un danno diviene Disorganizzata o, se già Disorganizzata (incluso nel combattimento corrente), è eliminata. Se uno stack subisce un numero dispari di danni, può sempre scegliere di assorbirne uno in più ad una unità Disorganizzata al fine di eliminarla.

Nota che un'unità già Disorganizzata può essere eliminata da un danno, anche se lo stack contiene unità Disorganizzate.

11.18 Sebbene le unità Disorganizzate non prendano parte attiva al combattimento, possono comunque subirne le conseguenze prendendo danni o essendo forzate a ritirarsi. Se un esagono sotto attacco contiene solo unità Disorganizzate, il loro FDV equivale al tiro di $1 \times d6$. Questo anche se c'è un Comandante o unità amiche in supporto.

Uno stack può certamente supportarne un altro completamente Disorganizzato. Lo stack sotto attacco si difende come descritto sopra, l'operazione serve solo a fare assorbire eventuali perdite anche allo stack di supporto.

Nota: in virtù delle reg. 11.14 e 11.15 le unità Disorganizzate non possono mai infliggere danni alle unità nemiche.

11.19 Se tutte le unità di combattimento di un esagono che contiene Comandanti sono eliminate, oppure se è un Comandante(i) solitario è attaccato, il giocatore che possiede il Comandante tira $1 \times d6$ (per ogni Comandante).

Se il risultato è uno (1), il Comandante è eliminato. Altrimenti il Comandante scappa e può essere posto su qualsiasi stack amico in un raggio di non più di 3 esagoni (indipendentemente dalla presenza di altre unità nemiche nel raggio). Se un tale stack non c'è, il Comandante viene eliminato.

Vedere l'esempio di Combattimento (2).

12. Movimento dei Comandanti

12.1 Dopo la fase di Combattimento, anche se hanno già mosso durante il movimento, i Comandanti possono muovere di una distanza di 3 esagoni. Qualsiasi Comandante che muove deve terminare il movimento su unità di combattimento amiche oppure su una città in territorio amico (oppure su una città in territorio nemico occupato da unità amiche).

La strada percorsa non può includere esagoni con unità nemiche oppure città in territorio nemico, a meno che occupate da unità amiche.

12.2 I giocatori possono muovere i loro Comandanti in modo alternato, iniziando dal giocatore con più CC [reg.9.3].

13. Attività dei Cosacchi e Rinforzi

13.1 Il giocatore Russo tira 1xd6 esagono non-Città occupato da una sola unità di combattimento francese. Con un tiro di 6 oppure 5 o 6 in Inverno l'unità subisce un danno [reg.11.17] e diventa Disorganizzata oppure, se già Disorganizzata, eliminata come conseguenza delle attività dei temuti Cosacchi.

13.2 Infine, arrivano i rinforzi come da Tab.13.2 alla fine del turno di gioco specificato in tabella, potendosi muovere normalmente col prossimo turno. Il giocatore con più Treni di Rifornimento dalla tab.7.3 piazza i sui rinforzi per primo.

13.3 Tranne che per le unità che arrivano in Austria (A), a discrezione del giocatore francese, i rinforzi Francesi possono arrivare in qualsiasi esagono ad ovest del confine Russo. I rinforzi Russi arrivano a o adiacenti a Kiev (K), San Pietroburgo (St P), o Kaluga (Kg). Vedere la legenda della tab.13.2 per i dettagli.

I rinforzi non possono essere piazzati su di un esagono occupato da unità nemiche, né su un esagono ad esso immediatamente adiacente, né contravvenendo alla regola 4.1. Se i rinforzi non possono essere piazzati quando devono arrivare sono da considerare mai arrivati ed eliminati dal gioco.

14. Disposizione iniziale, Regole Speciali e Condizioni di Vittoria

Disposizione iniziale

Note: i numeri di unità per Tipo e Classe sono specificati tra parentesi (): I=Fanteria; C=Cavalleria; A=Artiglieria; V=Veterani; L=di Linea; C = Coscritti. Alcuni Comandanti appaiono solo nel gioco Avanzato, i loro nomi sono tra parentesi quadre []. I Russi sono divisi in armate, così ad esempio 1-III significa 1a armata, III corpo d'armata.

Quando sono elencati due o più esagoni per il piazzamento delle unità, il giocatore sceglie liberamente.

14.1 I Russi piazzano per primi.

Disposizione storica:

Turno 1

1st Western Army

1-I Corps (1Iv, 1IL, 1CL), Wittgenstein – hex 1806

1-II Corps (2IL, 1AL), Barclay, [Baggovout] – 1709, 1808

1-III Corps (1Iv, 1Ic), [Tuchkov] – 1709, 1808

1-IV Corps (1IL, 1Ic), [Schouwalov] – 1407

1-V Corps (2Iv, 1Cv), Constantine – 1708

1-VI Corps (2IL, 1Cv, 1CL, 1Cc) [Docturov] – 1609, 1610

Riga Corps (1IL), Essen – 1904

2nd Western Army

2-VII Corps (1Iv, 1IL, 1AL) [Raievsky] – hex 1912

2-VIII Corps (2Iv, 1Ic, 1Cv, 1Cc) [Borosdin] – 2012, 2113

Bagration e Platov: sono disposti su qualsiasi stack della seconda armata Russa.

Comandi di Combattimento: 3

Punti per Vittorie Decisive [reg. 14.7b]: 12

Depositi: a sua discrezione, il giocatore Russo ha la possibilità di schierare quanti ne vuole fino ad un massimo di 11. I depositi devono essere piazzati sulle città secondo la reg. 7.6 e devono essere collegati ad una fonte ultimativa di rifornimento, come da reg. 7.7

Nota: i Depositi sono essenziali per il rifornimento delle unità di combattimento [reg.6.2], ma più Depositi sono piazzati e meno Treni di Rifornimento saranno disponibili per il movimento delle truppe [reg.7.3].

Disposizione libera:

Usare le stesse unità della disposizione storica e piazzare con le seguenti limitazioni.

Almeno 1 Artiglieria, 3 Cavallerie e 10 Fanterie devono essere piazzate entro 7 esagoni a est del confine Russo. Le altre unità possono essere piazzate ovunque in Russia. I rinforzi successivi arrivano come e quando specificato nella tab.13.2

I Francesi piazzano per secondi.

Disposizione storica:

Turno 1

Imperial Guard (4Iv, 1Cv, 2Av), Napoleon, Bessieres, Lefebvre, Mortier; I Corps (4Iv, 1IL, 1CL), Davout; II Corps (2IL, 1Ic, 1Cc), Oudinot

in hexes: 2206, 2207, 2208, 2308, 2407, 2508

III Corps (2Iv, 1IL, 1CL), Ney – 2108

IV Corps (1Iv, 3IL, 1Cv, 1CL, 1AL), Eugene – 2209, 2310

V Corps (1Iv, 2IL, 1Cv), Poniatowski – 2210

VI Corps (1IL, 1Ic, 1Cc), St. Cyr – 2311, 2410

VII Corps (2IL, 1CL), [Reynier] – 2313

VIII Corps (1IL, 1Ic, 1CL), Junot – 2211, 2312

X Corps (2IL, 1CL, 1AL), MacDonald – 2307

Murat e Grouchy possono essere piazzati con ogni stack Francese, a meno che sia schierata la Riserva di Cavalleria [reg. 16.7].

Comandi di Combattimento: 4

Depositi: a sua discrezione, il giocatore Francese ha la possibilità di schierare quanti ne vuole fino ad un massimo di 14. I depositi devono essere piazzati sulle città secondo la reg. 7.6 e devono essere collegati ad una fonte ultimativa di rifornimento, come da reg. 7.7

Disposizione libera:

Usare le stesse unità della disposizione storica e piazzare le unità in qualsiasi esagono ad ovest della Russia. I rinforzi successivi arrivano come e quando specificato nella tab.13.2

14.2 I Comandanti piazzati all'inizio del gioco sono i seguenti, CR elencati fra parentesi ():

Russi: Bagration (1), Barclay de Tolly (2), Constantine (1), Essen (1), Platov (2), and Wittgenstein (1).

Francesi: Bessieres (3), Davout (3), Eugene (2), Grouchy (2), Junot (1), Lefebvre (2), MacDonald (2), Mortier (2), Murat (3) Napoleon (4), Ney (2), Oudinot (2), Poniatowski (2), and St Cyr (2).

14.3 Il segnalino di Turno di Gioco è posto sul Turno 1 sulla Scheda Segna Turno. Dopo che tutte le fasi di un turno sono completate, il segnalino viene spostato in avanti di un turno.

14.4 Il gioco dura 16 turni. Vedere la reg.14.7 per determinare il vincitore.

14.5 Napoleone da un -1 a qualsiasi unità che accompagna durante il movimento [reg.8.6] [regola applicata solo se le regole Avanzate non sono usate].

14.6 Gli esagoni contenenti Foresta, Palude o Terreno Accidentato non hanno effetto sulle unità o le linee di rifornimento Russe; tuttavia sono intransitabili per le unità o le linee di rifornimento francesi.

Le unità Francesi possono attaccare in tali esagoni, ma non possono ritirarsi o avanzare a seguito di un combattimento [reg.11.11, 11.12 e 11.13]. Analogamente, la cavalleria Francese non impone alcuna restrizione sugli esagoni adiacenti contenenti “terreno difficoltoso” [reg.6.2 punto 1; reg.84 punti 6 e 7].

Condizioni di Vittoria

14.7 Se Napoleone è ucciso o catturato in virtù della reg.11.19, il Russo vince una vittoria immediata.

Altrimenti il gioco viene vinto dal giocatore che al termine del turno 16 ha più Punti Vittoria. Questi sono calcolati con riferimento a due fattori:

- a. Le seguenti città contano come Punti Vittoria: Mosca, San Pietroburgo e Varsavia (ciascuna delle quali vale (3)), Brzesc, Kiev, Konigsberg, Lemberg, Luck, Minsk, Riga, Smolensk, Wilno and Vitebsk. I Punti Vittoria riflettono la posizione alla fine del turno 16. Ogni giocatore somma il numero di città amiche non occupate da unità nemiche al numero di città nemiche occupate dalle proprie unità ed ottiene i punti vittoria territoriali.
- b. Il gioco inizia con il giocatore Russo che 12 Punti Vittoria per Vittorie Decisive. Ogni volta che il Russo ottiene una Vittoria Decisiva questo numero è aumentato di 1 (ma mai più di 12); ogni volta che il Francese ottiene una Vittoria Decisiva, è diminuito di 1 (ma mai meno di 0).

Ai fini di b., sopra, una “Vittoria Decisiva” è un combattimento dove il perdente subisce almeno 3 perdite (eliminazione di unità di combattimento) in più del vincitore, incluse quelle come conseguenza della ritirata [reg.11.11 e 11.16].

Alla fine del turno 16, il Francese calcola i suoi Punti Vittoria con riferimento al solo punto a., sopra.

Invece il Russo calcola i suoi Punti Vittoria sommando i punti per a. E per b.

La Vittoria va al giocatore con il numero maggiore di Punti Vittoria, o al Francese in caso di pareggio.

Vedere anche la reg. Avanzata 16.9.

15. Regola opzionale

Questa regola è anche parte delle Regole Avanzate

15.1 Per accrescere la “nebbia di guerra” ogni giocatore può utilizzare fino a 5 segnalini fasulli per ingannare l’avversario sull’altezza degli stack [usare segnalini di recupero]. Tali segnalini possono essere tolti e messi da un giocatore a sua discrezione, ma comunque uno stack non può contenere più segnalini fasulli di quelli veri. Naturalmente i segnalini fasulli non hanno alcun effetto sul gioco, tranne che ingannare l’avversario). Se si usa questa regola, i giocatori non possono ispezionare gli stack avversari fino a quando c’è un combattimento.

16. Regole Avanzate

Nota: le Regole Avanzate danno al gioco un ulteriore tocco di realismo, ma anche di complessità. Si raccomanda ai giocatori di padroneggiare al meglio le regole di base, prima di iniziare una

campagna con le Regole Avanzate. Le Regole Avanzate allargano l'ambito del gioco introducendo fattori come gli eventi casuali [reg.16.1], le abilità dei comandanti [regg. 16.2 - 16.5], l'effetto devastante del tempo atmosferico inconsueto all'inizio della campagna sulla riserva di cavalleria francese [regg. 16.6 e 16.7], la dimensione politica [regg. 16.8 – 16.12] e la possibilità per il Francese di condurre una campagna su due anni [reg.16.13]. Si noti che anche la reg. Opzionale 15.1 è parte delle Regole Avanzate.

Eventi Casuali

16.1 Prima che il gioco inizi, le 35 carte degli eventi casuali devono essere divise in due mazzi: uno per i turni 1 – 8; il secondo per i turni 9 – 16. Le carte 5, 9, 12, 13 e 14 sono rimosse temporaneamente dal primo mazzo. Si mischiano i due mazzi e si pongono faccia in giù sulla mappa. Ogni giocatore tira 1 carta dal primo mazzo, poi si rimettono dentro le carte appena tolte e si rimischia.

* Ad ogni turno di gioco, prima della fase di Rifornimento generale ed Attrito, ogni giocatore tira una carta dal mazzo appropriato. Deve decidere se giocare quella carta o quella che ha in mano. Nei turni 1 – 8 è il Russo che dichiara per primo la carta giocata, poi il Francese [fanno eccezione le carte con una sola istruzione, vedere sotto].

* Su molte carte ci sono due istruzioni, una per il Russo e l'altra per il Francese: sono applicate solo le istruzioni relative al giocatore che ha giocato la carta.

* A meno di quelle carte che non possono portare termine (nel qual caso la carta è semplicemente scartata), le istruzioni sulla carta sono eseguite immediatamente, oppure nella fase indicata. Quindi la carta è posta nella pila degli scarti. Le carte rimanenti in un mazzo non hanno effetto sul gioco.

* Le carte a istruzione singola non possono essere tenute per un turno successivo, ma devono essere giocate subito dopo che l'altro giocatore ha giocato la sua, indipendentemente da chi doveva giocare per primo.

Le istruzioni sono eseguite dal giocatore a cui si riferiscono. Le istruzioni singole soprassedono qualsiasi altra istruzione contraria di una carta non singola. Se entrambi i giocatori giocano una singola, si mantiene l'ordine di gioco previsto.

Nota: le divisioni dell'VIII Corpo d'Armata Francese non possono forzare le marce fino a che non viene giocata la carta "Jerome".

Capacità dei Comandanti

16.2 Per accrescere l'accuratezza storica, le divisioni (le unità di combattimento) manovrano e combattono più efficacemente se sotto il comando diretto del Comandante Supremo (Napoleone oppure Kutuzov, dal turno 6), un Alto Comandante e/o il proprio Comandante di Corpo.

Il Grado del Comandante è indicato sui segnalini di comandante come segue:

A=Comandante Supremo, può comandare tutte le unità

I=Alto Comandante di Fanteria, può comandare tutte le unità di fanteria

C=Alto Comandante di Cavalleria, può comandare tutte le unità di cavalleria

Comandanti di Corpo; possono comandare tutte le unità del loro Corpo. I Comandanti di Corpo sono indicati con un riquadro rettangolare colorato sul segnalino, con la designazione del Corpo in numeri romani. Per le unità Russe, il primo numero si riferisce all'armata, il secondo, separato da un punto, al Corpo d'Armata.

Eccezioni:

Tutte le unità hanno la designazione del Corpo di appartenenza stampato sul segnalino, ma solo quelle con l'indicazione del corpo entro il rettangolo colorato hanno un Comandante di Corpo in gioco.

Alcuni Comandanti non hanno né lettere né numeri. Questi Comandanti non forniscono i benefici indicati più sotto e questa regola non si applica.

Un'unità della "Guardia" può essere comandata da qualsiasi Comandante a cui si applica questa regola (le designazioni di Guardia sui Comandanti della Guardia sono messe per pure ragioni storiche).

Tre Comandanti Russi sono designati "T": Bagration, Barclay de Tolly, Tormasov, ma ciascuno di questi può conferire i vantaggi del comando solo alle unità di fanteria parte della loro armata (che è indicata con un numero dopo la "T").

Nota storica: sebbene Barclay de Tolly fosse nominalmente il Comandante Supremo, in pratica la sua autorità era limitata e quindi nessun Comandante Russo è designato "A" fino all'arrivo di Kutuzov al turno 6.

Benefici:

I benefici del comando sono conferiti alle unità tramite le seguenti modifiche alle regole di base: Regola 8.6: quando uno stack di unità di combattimento effettua un movimento accompagnato per tutta la mossa da un Comandante che è in grado di comandare tutte le unità, lo stack riceve un modificatore -1 per gli scopi della reg.8.6.

[Eccezione: Murat, Regola Avanzata 16.4(6)]

Regole 11.5 e 11.7: Durante il combattimento, il Valore di Comando (CR) applicato è sempre quello del Comandante che comanda il più alto numero di truppe nello stack attaccante e difensore. Il modificatore dovuto al CR è limitato al numero di quelle unità di combattimento che sono in comando. Se 2 o più Comandanti comandano lo stesso numero di unità, si usa il CR col grado più elevato (nell'ordine: A, I, C, Corpo). Se i Comandanti sono di Grado uguale, il giocatore proprietario decide chi impiegare.

16.3 I seguenti Comandanti sono piazzati all'inizio del gioco in aggiunta a quelli presenti nella regole di base. Tutti hanno CR = 1.

Russi: Baggovout, Borosdin, Docturov, Raevsky, Schouwalov and Tuchkov.

Francesi: Reynier

Caratteristiche Speciali dei Comandanti

16.4 Oltre alla reg.16.2 ed in aggiunta al loro CR, alcuni Comandanti hanno le seguenti caratteristiche speciali. Queste si applicano soltanto se il Comandante è il comandante più alto in grado nello stack (solita sequenza: A, I, C, Corpo). Se due o più Comandanti sono di Grado uguale, il giocatore proprietario decide.

L'aggiustamento ai Fattori di Combattimento avviene immediatamente prima della sequenza di combattimento, cioè prima della reg.11.3. I simboli usati sui Comandanti per ogni caratteristica speciale sono indicati nel seguito:

Russi

1) prima dell'arrivo di Kutuzov (turno 6): se Bagration, Barclay de Tolly e/o Tormasov sono impilati insieme, il CR di ogni comandante è ridotto a 0. Inoltre ogni unità impilato con questi comandanti non potrà fornire supporto [regg.10.3 e 10.5].

2) Le unità impilate con Constantine che vogliono muovere devono tirare 1xd6: se il risultato è 1 o 2 ciò significa che il movimento non avviene e le unità (con Constantine) rimangono sul posto [vedere anche reg.16.5].

3) Quando attacca, Platov accresce di 1 il CF di ogni unità di cavalleria con cui è impilato.

Francesi

4) Napoleone e Davout danno un modificatore di -1 ad ogni unità accompagnate da essi per tutto il movimento [reg.8.6]. Questo in aggiunta agli altri aggiustamenti per la reg.16.2.

5) Napoleone da anche +1 al CF di ogni unità in buon ordine che comanda, fino al massimo di +3.

6) Murat da un +1 [reg.8.6] ad ogni unità che inizia il movimento con lui.

Nota storica: Murat rese i problemi già orrendi della cavalleria francese ancora peggiori, rifiutandosi di ascoltare le suppliche dei suoi Comandanti che lo pregavano di alleviare le condizioni di salute dei cavalli: “Sono qua per condurli in battaglia, non per procurare loro del cibo.”

7) In attacco, Murat e Grouchy accrescono di 1 il CF di ogni unità di cavalleria con cui sono impilati.

16.5 Fino alla nomina di Kutuzov come Comandante Supremo delle forze russe, il comando supremo russo era affetto da lotte intestine, bisticci e confusione. Per riflettere questo Caos, dal turno 1 al 5 incluso, prima che ogni stack Russo faccia una mossa [reg.8.2] si tira 1xd6: se il risultato è 1 o 2, la decisione di muovere è rimandata e le unità rimangono sul posto (le unità impilate con Constantine dovranno tirare due volte, se il primo tiro non è 1 o 2; vedere reg.Avanzata 16.4).

La Cavalleria ed il Clima

16.6 Napoleone invase la Russia nella prima parte dell'anno per massimizzare la lunghezza della campagna, Questo comportò però dei problemi alla cavalleria poiché le messi di biada e fieno non erano ancora mature. Per riflettere questo fatto, durante i turni 1 e 2 le unità di cavalleria devono essere disorganizzata/eliminata con preferenza rispetto alla fanteria.

Nota storica: la regola seguente è pensata per riprodurre la catastrofe che devastò la cavalleria francese durante il primo mese di campagna, dovuta alla combinazione di fortissime piogge torrenziali fuori stagione seguite da caldo estremo. La concentrazione di circa 40.000 cavalli della Riserva di Cavalleria in tali circostanze diede origine a ciò che Adam Zamoyski definì “il più grande problema di approvvigionamento nella storia della guerra”. Se tuttavia il tempo fosse stato meno inclemente ed una parte della cavalleria fosse sopravvissuta, ciò avrebbe comportato anche un maggior sforzo al sistema di rifornimenti Francese, già molto stressato.

16.7 All'inizio del gioco il giocatore Francese schiera la Riserva di Cavalleria negli esagoni 2309, 2409, 2509, 2510. La Riserva è accompagnata da Murat e Grouchy. Alla fine della fase di Rifornimento Generale ed Attrito dei turni 1 e 2 (solamente) il Francese tira 1xd6. Un numero di divisioni della Cavalleria Francese uguale al risultato sono tolte dal gioco (a scelta del giocatore Russo). Se il risultato eccede il numero di divisioni della Riserva rimaste, si possono rimuovere altre cavalleria francesi (soltanto). Inoltre se 4 o meno unità di cavalleria sono eliminate come risultato di questa regola, iniziando dal turno 3 il numero di Treni di Rifornimento disponibili al Francese (tab.7.3) è ridotto di 2; se sono eliminate 5, 6 o 7 cavalleria della Riserva, allora il numero di treni è ridotto di 1. Questa riduzione non si applica nei turni 8 e segg. In una campagna sui due anni [reg.16.13].

La Dimensione Politica

Nota storica: la Russia aveva annesso la Lituania e l'est della Polonia per conquista solo circa 20 anni prima del 1812. E' ragionevole pensare che, se i Francesi avessero trattato le popolazioni di questa aree in modo più civile dei Russi e promesso loro l'indipendenza in qualche misura, queste popolazioni non avrebbero supportato i loro occupanti Russi.

16.8 Per simulare la possibilità di una significativa rivolta anti-Russa in Ucraina che avrebbe bloccato la 3° Armata di Tormasov, al primo turno (soltanto) che un'unità del V Corpo di Poniatowski occupa Kiev, si tira 1xd6 per vedere se questa rivolta accade. Un risultato di 3, 4, 5 o 6 fino a ed incluso il turno 5; oppure di 5 0 6 nei turni da 6 a 9, significa che la c'è la rivolta. Tutte le unità sono immediatamente rimosse dal gioco per simulare il loro coinvolgimento nella soppressione della rivolta.

16.9 Se la rivolta di cui sopra accade, all'inizio del turno successivo il Francese può dichiarare "l'indipendenza dei territori occidentali". Le conseguenze di questo fatto sono duplici: da questo punto in avanti tutte le città occidentali Russe (quelle che è inclusa e a ovest della linea di esagoni che parte a nord dell'esagono 1317, ma esclusa l'area a nord del fiume Dvina) occupate da forze francesi diventano amiche dei Francesi (e quindi nemiche dei Russi), secondo le prescrizioni della reg.1.1 e ciò per il resto del gioco.

Inoltre i Francesi vincono il gioco solo se alla fine del turno 16 occupano tutte le città indicate alla reg.14.7.

16.10 Gli Austriaci erano alleati molto riluttanti dei Francesi e cercarono deliberatamente di non impegnarsi in alcun conflitto per tutta la durata della campagna. Per simulare ciò, unità Austriache possono attaccare solo se impilate con altre unità non-Austriache. Se attaccate si difendono normalmente.

16.11 Una volta che fu chiaro che la campagna era fallita, molti contingenti stranieri della Grande Armée cominciarono a defezionare. Talvolta questo fu fatto formalmente – per esempio la convenzione di Tauroggen nel 1812 neutralizzò la componente Prussiana – in altri casi i contingenti semplicemente scapparono. A meno che i Francesi occupino Mosca o San Pietroburgo, all'inizio di ciascun turno, cominciando dal turno 11, un'unità di combattimento di un contingente straniero francese è rimossa dal gioco (a scelta del giocatore Russo). Ciò è in aggiunta ad ogni perdita subita dalle carte 25 e 30.

16.12 L'unica nazione che avrebbe potuto mandare truppe per assistere i Russi era la Svezia. Per simulare questa possibilità, alla fine del turno 6 il Russo tira 1xd6. Se il risultato è 4, 5 o 6 una fanteria, una cavalleria ed un Comandante svedesi sono aggiunti ai rinforzi Russi del turno 6 (a San Pietroburgo).

Una Campagna su Due Anni

Nota storica: uno dei più grandi interrogativi è cosa sarebbe successo se Napoleone avesse seguito il consiglio di alcuni tra i suoi comandanti più esperti, invece di spingersi verso Mosca nell'autunno del 1812, avesse mirato al consolidamento del proprio esercito portandosi in "quartieri invernali". I Francesi avrebbero ricominciato la campagna nella primavera del 1813, ben posizionati sul suolo russo e con linee di rifornimento più robuste. Tuttavia, con ottime probabilità, si sarebbe trovati di fronte un'armata Russa rinvigorita e meglio organizzata.

16.13 Alla fine del primo turno in cui i Francesi hanno almeno 8 Depositi sulla mappa oppure alla fine del turno 7 (quella che viene prima tra le due condizioni), il Francese può decidere di entrare nei "quartieri invernali" con le conseguenze descritte nel seguito.

In Generale

Entrambe le campagne del 1812 e del 1813 avvengono in turni non invernali e quindi tutti i riferimenti all'inverno possono essere ignorati. Il posizionamento iniziale e l'arrivo dei rinforzi è quello del gioco base fino al completamento del Turno 7 (Settembre 1812) oppure fino allo

schieramento di almeno otto (8) depositi da parte dei Francesi, qualunque cosa avvenga prima. A questo punto i due eserciti entrano in quartieri invernali come segue.

Si noti che all'inizio di una campagna sui due anni, entrambi i giocatori possono riposizionare le loro unità sulla mappa, senza restrizioni per quel che concerne le distanze percorse o la presenza di altre unità, a parte quanto descritto in questa stessa regola.

Primo, il Francese ...

Tutte le unità Disorganizzate tornano in buon ordine. Tutte le unità sono posizionate entro città amiche o entro città nemiche purché occupate da un deposito amico (si applica la regola 4.1).

I seguenti rinforzi sono disposti in qualunque città amica o in città nemiche purché occupate da un deposito amico (si applica la regola 4.1).

IX Corps (1CL), Augereau

XI Corps (2Iv, 2IL), Victor

Il giocatore francese sceglie una città amica (o nemica con un deposito), come Fonte Ultimativa di Rifornimento (USS). Se la città è nemica, questa deve essere bagnata da un fiume che si getta nel Baltico e nessuna delle città che sono bagnate dallo stesso fiume, nella direzione della corrente verso il Baltico, deve essere occupata da unità russe.

Una città amica rimane USS a meno che e fino a che non viene occupata da unità russe.

Una città nemica rimane USS a meno che e fino a che non viene occupata da unità russe, o ameno che e fino che le città lungo il fiume vengano occupate da unità russe. (Il bordo mappa ovest rimane sempre USS per tutto il gioco).

Per simulare le perdite dovute all'attrito dei mesi invernali, il Francese tira 2xd6, dimezza il risultato (arrotonda in basso) e rimuove dal gioco un numero di unità di combattimento uguale al risultato.

Viene rimosso anche un (1) comandante se uno solo dei due dadi è "uno"; due Comandanti se tira due "uni".

Il Francese sceglie chi rimuovere, ma deve scegliere come preferenza alter unità che non Francesi o Polacchi. Inoltre, il Francese tira 1xd6 per vedere se Napoleone rimane con la sua armata. Un tiro di 1 o 2 significa che Napoleone torna in Francia ed è permanentemente rimosso dal gioco. Con un tiro di 5 o 6, Napoleone rimane con l'armata. Con un tiro di 3 o 4, significa che Napoleone torna in Francia, ma può tornare a ricominciare la campagna. Per vedere se ciò capita, alla fine di ogni turno successivo, Napoleone torna in qualsiasi stack francese con un tiro di un 1xd6 che da 5 o 6.

Quindi il Russo ...

Tutte le unità Disorganizzate tornano in buon ordine. Le unità possono posizionarsi ovunque sulla mappa, in rifornimento invernale [Reg.6.2, punto finale], ma non: a) immediatamente adiacenti ad unità francesi; b) in una città lungo un fiume dove esiste già una USS francese (si applica la reg.4.1).

Il Russo tira 2xd6, dimezza il risultato (arrotonda in basso) e recupera un numero di unità (di combattimento e/o comandanti) dai morti del 1812. Queste unità sono poste dentro o immediatamente adiacenti a Kiev, Mosca o San Pietroburgo, a meno che la città sia occupata dai Francesi (si applica la reg..4.1).

Inoltre il Russo riceve i seguenti rinforzi, che possono essere piazzati dentro o immediatamente adiacenti a Kiev, Mosca o San Pietroburgo, a meno che la città sia occupata dai Francesi (si applica la reg..4.1):

Chichagov, 3-OS Corps (1Cc), 3-IX Corps (IL), 1AL,

Cau (2Ic), Dan (1Ic)

Infine, se non sono già state schierate (reg. Avanzata 16.12) e se la città non è occupata dai Francesi, le unità Svedesi arrivano in o adiacenti a San Pietroburgo (si applica la reg.4.1).

Ricominciare la campagna

Indipendentemente dal numero di turni nel 1812, la campagna del 1812 comincia al turno 8 (Maggio 1813) e, a meno che la vittoria non sia conseguita nel frattempo, termina al turno 16 (Settembre 1813).

I Treni di rifornimento disponibili nel 1813 sono quelli della tab.16.3.

La carta n.ro 24 è tolta dal gioco. Le carte non ancora pescate del mazzo sono mischiate nel secondo mazzo. Questo mazzo sarà usato per il resto del gioco.

Le regole 6.3 e 8.7 (Foraggio francese) non si applicano nei turni 8 e 9,

I rinforzi arrivano come segue:

Francesi

A causa dell'impegno su altri fronti, in particolare la Spagna, e la possibilità di un'insorgenza nazionalistica in Europa centrale, poche unità sono disponibili e si assume che Napoleone non abbia rischiato di mandare nuove truppe ad est.

Russi

Alla fine del turno, il Russo tira 1xd6. Se il risultato è 1 o 2, nessun effetto. Se 3, 4 o 5, il Russo recupera 1 unità – di combattimento o comandante – che era morta nel 1812. Questa può essere piazzata in o immediatamente adiacente a Kiev, Mosca e/o San Pietroburgo, a meno che la città non sia occupata dai Francesi. Con un tiro di 6, recupera 2 unità (e si applica sempre la reg.4.1).

Condizioni di Vittoria

Come da regola 1.7

TABELLE

Tab. 7.3 Treni di Rifornimento

...

Tab. 16.13 Treni di Rifornimento

...

Si noti che le regole 8.8, 16.1 e 16.7 possono influenzare il numero di treni di rifornimento disponibili ad ogni turno. Tuttavia il numero indicato nelle tab.7.3 o 16.13 indica sempre il giocatore che deve iniziare l'allocazione dei treni di rifornimento [reg.7.4], il movimento delle unità [reg.8.2], e la disposizione dei rinforzi [reg.13.2].

Tab.13.2 Rinforzi

...

Nota: I rinforzi francesi (tranne gli Austriaci) possono arrivare in qualsiasi esagono di territorio ad ovest della Russia.

Legenda:

(A): Austriaci. Arrivano a Lemberg (2217) e/o in un esagono immediatamente adiacente

(K): Arrivano a Kiev e/o in un esagono immediatamente adiacente

(Kg): Arrivano a Kaluga e/o in un esagono immediatamente adiacente

(St P): Arrivano a San Pietroburgo e/o in un esagono immediatamente adiacente

(w): Turni invernali

--- Fine del documento ---