

## Napoleon: The Waterloo Campaign, 1815

<p><b>Mappa del gioco</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Città</u>: le unità possono sostare solo nelle Città, senza alcun limite massimo (a differenza dello schieramento iniziale)</li> <li>• <u>Nebbia di guerra</u>: le unità vanno mosse in modo da nascondere all'avversario il CV attuale</li> </ul>	<p><b>Turno di gioco</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Giorno</u>: <b>A</b> = turno Alleato, <b>F</b> = turno Francese.</li> <li>• <u>Notte</u>: non è possibile attaccare né fare Marce Forzate (vedi eccezione coi Leader). Gli alleati possono comunicare solo nei turni di notte marcati <b>A</b>.</li> </ul>
<p><b>Movimento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Movimento</u>: vedere tabella sul retro</li> <li>• E' possibile transitare sopra le unità alleate</li> <li>• <u>Gruppo</u>: con un'unica mossa è possibile sia muovere un intero gruppo di unità, sia frammentare tale gruppo</li> <li>• <u>Francese</u>: 3 movimenti</li> <li>• <u>Alleati</u>: 2 inglesi, 2 prussiani (in qualsiasi ordine)</li> <li>• <u>Fiumi</u>: se la Città di destinazione è occupata dal nemico, la "portata" della Strada è <b>dimezzata</b> (5 maggiori, 3 minori)</li> <li>• <u>Marce Forzate</u>: vanno eseguite <b>dopo</b> i movimenti normali</li> </ul>	<p><b>Unità e Forze in Campo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Combat Value (CV)</u>: indica la forza dell'unità, che sono divisioni (Francesi e Inglese) o brigate (Prussiani)</li> <li>• <u>Schieramento libero</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ <u>Inglese</u>: ovest del confine alleato, max. <b>5</b> unità per Città</li> <li>◦ <u>Prussiani</u>: est del confine alleato, max. <b>6</b> unità per Città</li> <li>◦ <u>Francesi</u>: max. <b>16</b> unità per Città</li> </ul> </li> <li>• <u>Schieramento storico</u>: vedere OOB pag. 7-8</li> <li>• <u>Gambetto</u>: gli Alleati schierano storicamente, i Francesi schierano liberamente</li> </ul>
<p><b>Marce Forzate</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• E' permesso usarle per attaccare, ma non per rinforzare, né di notte (vedi eccezione coi Leader)</li> <li>• Artiglierie, Fanterie e Cavallerie possono muovere <b>1</b> Città extra, ma si tira 1D6 per ciascuna unità: <i>Esito 1..3</i> → perde <b>1</b> CV <i>Esito 4..6</i> → nessuna riduzione. Il Leader è immune a questa riduzione.</li> <li>• <u>Leader</u>: da +1 al D6 delle Marce Forzate. In alternativa permette Marce Forzate notturne, ma senza il bonus +1 sul dado</li> </ul>	
<p><b>Battaglie (aspetti strategici)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Minimo 3 unità</u>: l'attaccante deve spostare almeno <b>3</b> unità nella Città nemica per dare battaglia. Se il difensore ha meno di <b>3</b> unità, si ritira come fosse in <i>Rotta</i></li> <li>• <u>Schieramento</u>: prima schiera il difensore, poi l'attaccante, infine si palesano le unità schierate (ma non le riserve)</li> <li>• <u>Settori</u>: è possibile dividere le unità a piacere tra: fianco sx, centro, fianco dx e riserva (ma almeno <b>1</b> per settore)</li> <li>• <u>Ritirate</u>: <b>2</b> unità per round (Strada principale) oppure <b>1</b> unità per round (Strada secondaria). Unità che si ritirano mentre ingaggiate sono ridotte (vedi retro). Unità che ritirano non possono più attaccare/rinforzare quel turno <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ <u>Attaccante</u>: sole nelle Città da lui controllate o in quelle da dove è partito l'attacco (o il rinforzo)</li> <li>◦ <u>Difensore</u>: qualsiasi altra Città</li> </ul> </li> <li>• <u>Raggruppamento</u>: a fine battaglia il vincitore può ritirare unità e/o aggiungere rinforzi, con gli stessi limiti delle ritirate (<b>2</b> per Strada principale, <b>1</b> per Strada secondaria)</li> <li>• Unità che raggruppano non possono più attaccare né rinforzare per quel turno</li> </ul>	<p><b>Battaglie (aspetti tattici)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Fasi di un round</u>: vedere tabella sul retro (inizia l'attaccante)</li> <li>• <u>Movimento senza ingaggiare</u>: permesso sia in avanti, indietro e di lato, usando i settori come caselle del movimento, inclusa la riserva</li> <li>• <u>Movimento di ingaggio/disingaggio</u>: vietato lateralmente</li> <li>• Ogni unità o <i>muove</i> o <i>combatte</i>. In alternativa, le Fanterie possono <i>comporre</i> (oppure <i>disfare</i>) un quadrato</li> <li>• Ogni unità muove esattamente come nella fase strategica (quindi le Cavallerie muovono di <b>2</b> caselle)</li> <li>• Truppe in riserva non combattono né possono essere attaccate (finché sono in riserva: devono uscirne per combattere)</li> <li>• Se uno degli eserciti rimane senza unità su uno dei tre settori, tutto l'esercito va immediatamente in <i>Rotta</i></li> <li>• L'unità che causa la <i>Rotta</i> (ritirandosi) non è soggetta alla riduzione di <i>Rotta</i>, ma si ritira normalmente</li> <li>• Eventuali unità del vincitore che restano sul posto (ovvero: non raggruppano) possono rinforzare un'altra battaglia</li> </ul>
<p><b>Combattimento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un'unità tira 1D6 per ogni CV corrente: ogni dado colpisce se minore o uguale al valore di fuoco (vedi tabella sul retro)</li> <li>• I danni vanno sempre su una delle unità con più CV (a scelta del giocatore che subisce il danno)</li> <li>• Dichiarare se si attaccano truppe "normali" o in quadrato</li> </ul>	<p><b>Battaglie multiple</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vanno combattute simultaneamente, schierando le unità su campi diversi. E' necessario svolgere tutte e <b>4</b> le fasi di una battaglia (di un giocatore) prima di passare alla battaglia successiva</li> </ul>
<p><b>Rotta</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Nota</u>: le unità che si ritirano volontariamente (fase <b>2</b> della battaglia) <b>non</b> sono in <i>Rotta</i>, → si riducono solo se già ingaggiate (<i>Eccezione</i>: la Cavalleria deve essere ingaggiata da un'altra Cavalleria per essere ridotta)</li> <li>• La <i>Rotta</i> avviene immediatamente nel momento in cui uno dei due eserciti rimane senza unità in un qualsiasi settore</li> <li>• In caso di <i>Rotta</i> tutte le unità in ritirata sono ingaggiate da tutte le unità attaccanti. <i>Esempio</i>: se nell'esercito vincitore c'è almeno <b>1</b> Cavalleria, tutte le Cavallerie in <i>Rotta</i> sono ridotte. Si usano i normali limiti delle strade (10/6 oppure 5/3)</li> </ul>	

## Tabella movimento

Tipo di strada	Uso normale	Dietro ponte difeso	Ritirate/Rinforzi
Maggiore (spessa)	10	5	2
Minore (sottile)	6	3	1
	<i>In Rotta il ponte limita anche se non difeso</i>		<i>Solo durante battaglia</i>

I due limiti sono indipendenti, quindi è possibile ritirare/rinforzare su strade già "saturate" dal movimento normale

## Tabella combattimento

Tipo di unità	Muove	Fuoco a contatto	Fuoco a distanza	Riduzione	Note
Fanteria	1	F1 F2 (contro quadrato)	---	-1	Può fare o disfare un Quadrato (come mossa di attivazione)
Quadrato	1	F1	---	-1	
Cavalleria	2 (*)	F2 F3 (1° round) ► F1 (contro quadrato)	---	-1	La riduzione si applica solo se ingaggiata da Cavalleria nemica. Il bonus del 1° round non si applica contro Fanterie schierate in Quadrato.
Artiglieria	1	F1 F2 (1° round) ►	F1 F2 (su quadrato)	-2	Non può ingaggiare. A distanza spara solo su zone non contese.
Leader	2 (*)	---	---	0	+1 al morale in quel settore

\*) Anche in ritirata

(►) Se un'unità disingaggia, al prossimo ingaggio avrà di nuovo questo bonus per un round

## Fasi della battaglia

Prima si svolgono tutte e 4 la fase per un giocatore, poi tutte e 4 le fasi per l'altro giocatore. Inizia sempre l'attaccante.

Nr.	Nome	Descrizione
1	Morale (1)	Unità ingaggiate con CV = 1 tirano 1D6: 1..3 → disingaggio (o riserva) 4..6 → restano
2	Ritirate (2)	Le unità si possono ritirare nelle Città adiacenti, rispettando il limite delle Strade
3	Attivazione	Movimento o combattimento (mai entrambi)
4	Rinforzi (2)	Le unità possono rinforzare dalle Città adiacenti, rispettando il limite delle Strade (1 / 2). I rinforzi si aggiungono alla battaglia entrando nella casella <i>Riserva</i> .

(1) Unità che falliscono il morale non si attivano più per quel round (perché hanno già mosso)

(2) L'attaccante può rinforzare/ritirare solo nelle città da cui è partito l'attacco, oppure sotto il suo controllo.

Il difensore in tutte le altre. Unità che si ritirano dalla battaglia non possono rinforzare altre battaglie (se simultanee).

## Leader

I Leader non contano ai fini dell'ammassamento lungo le strade. Se subiscono 1 punto danno sono eliminati.

Possono sempre spostarsi lateralmente (da settore a settore) in battaglia, anche da/verso caselle ingaggiate.

## Rifornimenti

Se il Francese occupa una delle 3 grandi Città Alleate con almeno 1 unità, alla fine di ogni turno Francese il giocatore Alleato deve scegliere ed eliminare un certo numero di unità (a sua scelta) come segue:

- **Occupazione di Brussels** → 1 unità Inglese
- **Occupazione di Ghent** → 1 unità Inglese
- **Occupazione di Liege** → 2 unità Prussiani

## Condizioni di Vittoria

L'esercito Francese è sconfitto se resta con 19 unità (19 perdite). L'esercito Inglese è sconfitto se resta con 9 unità (10 perdite).

L'esercito Prussiano è sconfitto se resta con 12 unità (13 perdite). La sconfitta si conteggia solo al termine di tutte le battaglie.

- **Vittoria Francese:** sconfiggere entrambi gli eserciti Alleati prima dell'ultimo turno
- **Vittoria Alleata:** sconfiggere l'esercito Francese, oppure eliminare Napoleone, oppure impedire ai Francesi di vincere
- **Pareggio:** tutte e tre gli eserciti sono sconfitti nello stesso turno