

Regole generali <ul style="list-style-type: none"> • La partita dura 18 turni (ogni turno corrisponde a 30' in tempo reale, si inizia alle 11:00 A.M.) • I Prussiani entrano al 9° turno, entrando da est (appena sopra Plancenot). • Ad ogni turno muovono sempre prima i francesi, poi gli inglesi. 	
Fasi del turno <ol style="list-style-type: none"> 1. Sparano le artiglierie (si applicano subito gli effetti). 2. Muovono le pedine (risolvendo gli attacchi di sortita). 3. Combattimenti. Dopodiché si ripetono i punti 1..3 per gli inglesi.	Punti Vittoria <ul style="list-style-type: none"> • Ogni Fanteria o Cavalleria eliminata: 1 punto. • Ogni Artiglieria eliminata: 3 punti. • Ogni Leader eliminato: 5 punti. • Se Napoleone o Wellington muoiono → Vittoria.
Movimento <ul style="list-style-type: none"> • Fanterie e Artiglierie: 5 ; Leaders: 9 ; Cavallerie: 10 • Qualsiasi rotazione di fronte costa 1 punto movimento (tranne per i Quadrati e i Leaders). • Leaders e Quadrati non hanno fronte di direzione. • Solo le fanterie hanno una ZOC nella casella davanti a loro (fronte di direzione). • Solo le fanterie (non in quadrato) possono effettuare gli attacchi di sortita. • Non si può transitare sopra alcuna pedina né propria né alleata. • Le pedine sono sovrapponibili solo in Città o in Quadrato (vedi regole più sotto). • I Quadrati muovono di 2 punti movimento (quindi non possono attraversare linee di livello). • E' vietato portare una fanteria, o un Quadrato, vicino ad un altro Quadrato. 	
Modificatori terreno <ul style="list-style-type: none"> • Strada: permette di ruotare il fronte della pedina gratis. • Linea di livello: costa 3 punti movimento (interrompono le cariche delle cavallerie). • Bosco: costa 2 punti movimento, sono intransitabili dalla Cavallerie e dalle Artiglierie. • Città: interrompono le cariche delle cavalleria e RADDOPPIANO LA FORZA (in attacco e in difesa). 	
Artiglierie <ul style="list-style-type: none"> • Sparano nel cono di 90° che inizia dalla casella davanti a loro (ma anche in linea non retta). • Se sparano non muovono (per quel turno). • Il tiro in città o bosco conta +3 come distanza. • Possono sparare sui Leaders solo se questi sono in Città o in Quadrato. • Possono solo difendersi nel combattimento diretto (e mai attaccare). • Non ricevono il bonus del Leader. 	Formazioni (solo Fanterie) <ul style="list-style-type: none"> • Linea: N pedine in linea con stesso fronte: ogni pedina combatte N. • Colonna: N pedine in fila con stesso fronte: ogni pedina combatte N. • Il bonus della formazione vale solo se quelle stesse pedine erano già in formazione all'inizio del turno (es: passano da Colonna a Linea). • Una formazione può comprendere delle truppe in città, ma queste non ricevono il bonus della formazione.
Cavallerie <ul style="list-style-type: none"> • Combattono +1 per ogni casella in linea retta. • Non possono attaccare i Quadrati. • Linee di livello e/o città spezzano la carica. • Non ricevono il bonus del Leader. 	Leaders <ul style="list-style-type: none"> • Sommano il loro valore a tutte le fanterie adiacenti (se NON sovrapposte al Leader). • Il bonus dei Leaders si applica <i>dopo</i> quello della formazione. • Il bonus dei vari Leaders non è cumulabile.
Guardia di Napoleone <p>La unità della Vecchia Guardia di Napoleone (2 fanterie + 1 cavalleria) sono le uniche pedine a combattere 2, ma solo se combattono fuori formazione. Se inserite in una formazione, contano 1 come tutte le altre.</p>	

Truppe in Quadrato	Truppe in Città
<ul style="list-style-type: none"> • Un Quadrato è formato da 2 fanterie sovrapposte. • Ad un Quadrato possono aggiungersi un Leader e/o un'Artiglieria (i.e. fino a 4 pedine). • <u>Valore di attacco</u>: somma dei valori delle fanterie, senza alcun bonus (cioè quasi sempre 2). • <u>Valore di difesa</u>: somma dei valori di tutte le pedine nel quadrato, senza alcun bonus. • In uno stesso turno una fanteria può solo comporre o scomporre un Quadrato (i.e. è vietato scomporlo per ricomporlo più avanti). 	<ul style="list-style-type: none"> • Si applicano le stesse regole dei Quadrati, con l'eccezione che in Città possono sovrapporsi fino a 4 pedine qualsiasi (anche 4 artiglierie). • Entrare ed uscire dalle Città NON richiede alcuna "formazione", per cui è possibile uscire dalla Città per formare un Quadrato e viceversa (rompere un Quadrato per entrare in Città). • Se costrette a ritirarsi (in blocco), le truppe in Città si considerano un Quadrato "errato" fino a che tocca a loro muovere (vedi regole più sotto).

Rottura dei Quadrati (o Città)

Se un Quadrato viene scomposto dall'artiglieria nemica si procede così:

1. L'attaccante decide la direzione di ritirata, poi il difensore sceglie cos'è stato colpito (solo una pedina).
2. Le unità rimaste sul posto contano ancora come un Quadrato "errato" fino a che tocca a loro muovere.
3. Al momento di muovere si hanno solo due possibilità: o si disfa il Quadrato (e quindi quelle unità non possono ricomporsi un altro), oppure il Quadrato si ricostruisce in quel medesimo punto (eventualmente usando le stesse fanterie di prima).

Combattimento

- Si attacca solo dal lato "fronte-pedina".
- Si può entrare nella ZOC senza attaccare, subendo eventualmente l'attacco di Sortita.
- *Attacco di Sortita*: l'attaccante non subisce danni: se il difensore perde non può muovere quel turno.
- **Attacco laterale**: +1 (casella sx, casella dx).
- **Attacco da dietro**: +2 (tre caselle dietro pedina) (questi bonus non sono mai cumulabili).
- I Quadrati possono eseguire più attacchi nello stesso turno.
- I bonus delle formazioni (o cariche) si contano al momento di tirare i dadi. Perciò, se una formazione è stata rotta dal combattimento precedente (nello stesso turno), il bonus è perduto. Analogamente, la carica della cavalleria si applica sull'unità che si trova davanti ad essa al momento di lanciare i dadi, solo se è quella effettivamente caricata in quel turno (altrimenti la cavalleria attacca senza il bonus della carica).

Ritirata

- In linea retta decisa dal vincitore, scegliendo la retta che fa perdere meno Punti Vittoria. Quindi occorre cercare di evitare le sortite, e demoralizzare meno unità possibili (durante una ritirata demoralizzare un'unità equivale, virtualmente, a **0,5** Punti Vittoria).
- E' vietato transitare su: nemici e caselle intransitabili (le linee di livello sono neutrali in ritirata).
- Se si transita nella ZOC di una fanteria nemica questa può tentare un attacco di Sortita.
- E' obbligatorio spingere le unità alleate coinvolte nella ritirata, ma solo se la pedina che spinge non muore (in quel turno). Altrimenti si elimina la pedina in questione senza spingere le altre.
- Il fronte della pedina ritirata viene deciso dal vincitore dello scontro (quelle "spinte" restano invariate).
- Unità in **Quadrato** o **Città** si ritirano *in blocco*, senza sciogliere la formazione (se attaccate). Se invece sono colpite dall'artiglieria, si ritira solamente una pedina (vedi regole più sopra).
- In caso di ritirata di oltre **3 caselle** (in una stessa mossa) un'unità è *demoralizzata* (se lo è già, allora è eliminata). Nota: per artiglierie e Leaders, la demoralizzazione significa eliminazione.
- In caso di ritirata di oltre **5 caselle** (in una stessa mossa) un'unità è eliminata.
- Se una pedina esce dalla mappa, è eliminata.

Morale

Un'unità demoralizzata che fa ritirare un avversario di oltre **3** caselle torna "normale" (non demoralizzata).

Tabelle

Tabella combattimento

Dado	Neg.	0	+1	+2	+3	4-5	6-9	10 +
1	A5	A3	A1	<i>Null</i>	D1	D1	D3	D4
2	A3	A2	<i>Null</i>	D1	D1	D2	D4	D4
3	A2	<i>Null</i>	D1	D1	D2	D3	D4	D5
4	<i>Null</i>	D1	D1	D2	D3	D4	D5	DE
5	D1	D1	D2	D3	D4	D5	DE	DE
6	D1	D2	D3	D4	D5	DE	DE	DE

Tabella artiglierie

Dadi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2										
3	D3	D2								
4	D3	D2	D1							
5	D4	D3	D2	D1						
6	D4	D3	D2	D1	D1					
7	D5	D4	D3	D2	D1	D1				
8	D5	D4	D3	D2	D2	D1	D1			
9	DE	D5	D4	D3	D2	D2	D1	D1		
10	DE	D5	D4	D3	D3	D2	D2	D1	D1	
11	DE	DE	D5	D4	D3	D3	D2	D2	D1	D1
12	DE	DE	D5	D4	D4	D3	D3	D2	D2	D1