"ORDINE OBLIQUO"

Regolamento per la Guerra dei Sette Anni

di J.J. Zavaleta

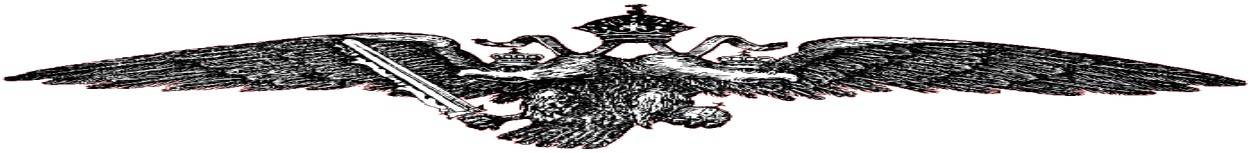
Illustrazione di L. Marini

Ver. 1.9 – 04/2010

“ORDINE OBLIQUO”

Indice generale

Premessa....4
1. Scale....4
2. Struttura delle unitá....4
2.1. Unitá di manovra....4
2.2. Basette....4
2.3. Struttura delle Brigate....4
2.4. Tipo di unitá e caratteristiche....4
2.5. Distaccamenti....5
2.6. Linee di ritirata....5
3. Comando....5
3.1 Carattere dei Comandanti e loro capacità....5
3.2 Tipo di ordini e loro caratteristiche....5
3.3 Raggio di comando....6
3.4 Aggregazione dei Comandanti....7
4. Formazioni....7
5. Iniziativa....7
6. Sequenza di mossa....7
7. Movimento....8
7.1 Velocità....8
7.2 Cambiamenti di direzione - perni....8
7.3 Interpenetrazione delle unità....8
7.4 Cambiamenti di fronte e formazione....8
7.5 Effetti del terreno sul movimento....9
7.6 Evasione....9
8. Tiro....10
8.1 Gittate....11
8.2 Fuoco e movimento....11
8.3 Fuoco sul fianco/retro....12
8.4 Fuoco da posizione sopraelevata....12
8.5 Fuoco da villaggi....13
8.6 Schermi di fanteria....13
8.7 Fuoco su unità in carica e fuoco di premischia....13
8.8 Realizzazione del fuoco....13
8.9 Fuoco di opportunità....14
9. Mischie....14
9.1 Generalità....14
9.2 Fanteria in ordine chiuso....15
9.3 Cariche di cavalleria....15
9.4 Ordine aperto in mischia....15
9.5 Artiglieria in mischia....16
9.6 Casi particolari....16



“ORDINE OBLIQUO”

9.7 Attacchi sul fianco/retro....17
9.8 Mischie multiple....17
9.9 Gli effetti della mischia....18
10. Test di morale....18
10.1 Procedura....18
10.2 Tie-break....18
11. Sfondamento....19
12. Unitá disordinate....19
13. Unitá in ritirata/rotta....19
14. Perdita dei Generali....20
15. Cosacchi....20
16. Condizioni di vittoria (morale di divisione)....21
Army List....22

“ORDINE OBLIQUO”

Premessa

Questo regolamento è stato scritto per poter dare la possibilità a 4/5 amici di stare intorno a un tavolo e giocare senza perdere di vista alcuni aspetti legati al periodo ed al modo di combattere dell’epoca.

Lungi da me l’idea di riprodurre in modo fedele tutti quanti gli aspetti tattico-strategici dell’epoca che sicuramente lo avrebbero reso più reale, ma anche più tedioso e meno giocabile.
E’ per questo che sicuramente in alcuni casi lo troverete non propriamente storico, ma forse, proprio per questo, più divertente.

Non mi resta che ringraziare tutti i soci nonchè amici del club “Miles Gloriosus”, che hanno avuto un’infinita pazienza nel testare il regolamento, e augurarvi

Buon divertimento!

Juan Josè Zavaleta

1. Scale

1 cm. = 25 mt.
1 mossa = 15 minuti
Il giocatore impersonerá un Generale di Divisione se piú di una divisione per parte fosse presente, il Comandante di Corpo potrá essere impersonato da un altro giocatore o da uno dei comandanti di divisione, poiché tale ruolo ha esclusivamente funzione di coordinamento e direzione complessiva delle manovre.

2. Struttura delle unitá

2.1. Unitá di manovra

Unitá di manovra é il battaglione di fanteria/reggimento di cavalleria/batteria d'artiglieria.

2.2. Basette

1 btg di fanteria = 4 basette da circa 4 cm. di fronte ciascuna (circa 600 uomini)
1 rgt di cavalleria = 4 basette da 3 cm. di fronte ciascuna (circa 600-800 uomini)
1 btr. di artiglieria = 1 basetta da 4 cm. di fronte (1btr. da 6/8 pezzi). Si consiglia di imbasettare i serventi lasciando il modello del pezzo non fissato per consentire ai serventi di abbandonare il pezzo in caso di rotta/ritirata.
Per la profonditá delle basette tenersi al minimo possibile (non piú di 1,5 cm. per la fanteria, 4 cm. per l'artiglieria e 3 per la cavalleria).
N.B. Le dimensioni delle basette sono puramente indicative e possono essere tranquillamente utilizzati pezzi giá montati su basi di dimensioni diverse. E' sufficente che tutti i pezzi sul tavolo abbiano le basette uguali.....
Il numero di figure per basetta non é importante (comunque dovrebbero entrare su una basetta 2/3 fig. sia di fanteria che di cavalleria).

2.3. Struttura delle Brigate

Una Brigata é formata da due a sei battaglioni di fanteria. Ogni brigata ha aggregata 1 batteria di artiglieria pesante, e ogni reggimento (2 btg) 1 batteria leggera (o in alternativa 1 obice).
Aggiungere un Comandante per ogni brigata piú un Comandante in Capo per parte.

2.4. Tipo di unitá e caratteristiche

Ogni unitá ha un certo numero di punti di combattimento **(CP)** che vengono perduti nel corso del gioco; quando un'unitá perde tutti i propri punti é distrutta e quindi viene rimossa dal tavolo.

Il numero di CP per ciascuna unità di fanteria e cavalleria è uguale al numero di basette che compone l’unità sommato al bonus derivante dall’esperienza maturata sul campo:
Reclute, Milizia: +0
Regolari: +1
Veterani: +2
Elite: +3CP
Tali modificatori non sono cumulabili.
Le artiglierie leggere e gli obici hanno tutte **3 CP**; quelle pesanti ne hanno **5.**

2.5. Distaccamenti

In brigate formate da almeno 3 unitá, fino a un massimo di un'unitá puó essere distaccata con ordini autonomi, per agire in maniera diversa dalle altre unitá della Brigata.
L'unitá puó venire distaccata all'inizio dello scenario o nelle mosse nelle quali il Comandante in Capo é abilitato ad emettere ordini.
Una volta distaccata, l'unitá non ha bisogno di restare entro il raggio d'azione del Generale di Brigata e puó muoversi indipendentemente seguendo gli ordini ricevuti.
Il tipo di ordine da assegnarsi é analogo a quelli dati alle brigate. Perché un ordine ad unitá distaccate possa essere cambiato, il Generale di Brigata deve trovarsi entro 12 cm. dall'unitá stessa o entro 40 cm. dal Comandante in Capo; inoltre, la mossa deve essere quella "giusta" affinché il Comandante in Capo possa cambiare l'ordine.
Una sola unitá puó essere distaccata da una Brigata durante la battaglia; anche se quella unitá dovesse essere riaggregata alla Brigata-madre (non puó mai essere aggregata ad altre brigate) nessun altra unitá potrá essere distaccata.

2.6. Linee di ritirata

All'inizio del gioco i giocatori dovranno fissare un punto (retrovie) lungo il proprio lato lungo del tavolo verso il quale dirigeranno tutte le proprie unitá nei movimenti di rotta.
Nel caso di uno scenario con piú di una divisione per lato, é possibile assegnare un punto di retrovia per ciascuna divisione; le truppe in rotta di ognuna delle divisioni dirigeranno esclusivamente verso il proprio punto di retrovia.

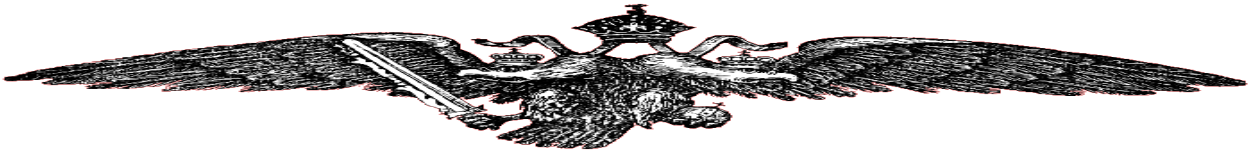
3. Comando

3.1 Carattere dei Comandanti e loro capacità

I comandanti in capo possono essere *Eccellenti, Veterani, Normali* o *Scarsi*
I comandanti **scarsi** emanano ordini alle brigate all'inizio della battaglia e non possono cambiarli se almeno la metá delle unitá della Brigata non sono in ritirata/rotta, comandanti **normali** possono cambiare gli ordini ogni terza mossa (cioé alla 3°, alla 6°, alla 9°, etc.) o quando almeno la metá delle unitá della Brigata non sono in ritirata/rotta; comandanti **veterani** possono cambiare gli ordini ogni seconda mossa (cioé alla 2°, 4°, 6°, etc.) o quando almeno la metá delle unitá della Brigata non sono in ritirata/rotta, comandanti **eccellenti** possono cambiare ordini ad ogni mossa. Tenete un accurato conto delle mosse!

3.2 Tipo di ordini e loro caratteristiche

Gli ordini emessi per una Brigata sono validi per tutte le unitá che la compongono.
Utilizzando dei counters, che resteranno coperti e nascosti all'avversario ed andranno collocati affianco alla relativa figura di Generale di Brigata, dare ad ogni Brigata di ftr./Rgt di cavalleria uno dei seguenti ordini:



“ORDINE OBLIQUO”

Alt: le unitá non muovono fino a nuovo ordine e possono aprire il fuoco. Tuttavia, le unitá possono muovere (anche all’indietro) per cambiare disposizione relativa all'interno della Brigata, con le seguenti limitazioni

- l'unitá dovrá rimanere entro il raggio di comando del proprio Generale di Brigata;
- l'unitá non potrá mai avvicinarsi al nemico piú di quanto non lo sia gia un'altra unitá della stessa brigata;

Avanti cauta: le unitá avanzano almeno di 2 cm. fino ad un massimo di 1/2 mossa; possono ingaggiare il nemico

Avanti verso l'obiettivo: le unitá avanzano almeno di 1/2 mossa verso un'obiettivo topografico (un paese, un ponte, una collina, un crocevia), possono ingaggiare il nemico se questo sbarra loro la strada. Raggiunto l'obiettivo l'ordine si trasforma in "Alt".

All'attacco!: le unitá attaccano obbligatoriamente una brigata/reggimento preventivamente indicati, avanzando almeno a 1/2 velocitá per mossa, seguendo il percorso piú breve.
Giunte a 9 cm. dal nemico, il giocatore puó decidere se le unitá devono cercare di entrare in mischia o sparare. Unitá di cavalleria non sono mai obbligate a caricare fanterie nemiche.

Ritirata: le unitá si ritirano verso le retrovie alla velocitá preferita; possono andare a marcia indietro (alla metà del movimento); non possono caricare unità nemiche

Cambio d'ordine e limitazioni
Per cambiare un ordine, il Comandante in Capo deve trovarsi entro 40 cm. dal Generale di Brigata cui l'ordine e destinato; in caso contrario, il nuovo ordine puó essere inviato tramite un messaggero (che muove a 30 cm. per mossa, nella fase di emissione ordini"). Porre il contrassegno sotto la figura del messaggero: l'ordine avrá effetto nella mossa nella quale il messaggero sará giunto a destinazione.

I counters devono restare coperti e il giocatore non é obbligato a mostrare i propri ordini all'avversario se questi non ne avanza specifica richiesta in seguito a spostamenti poco chiari delle truppe.

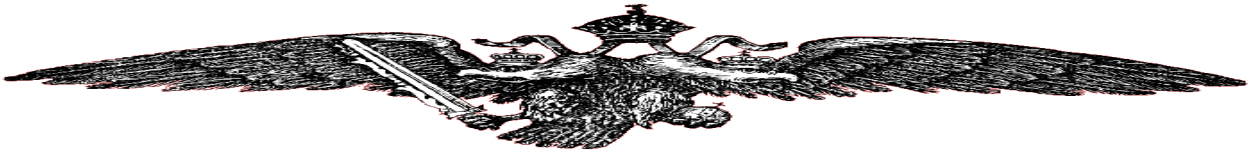
Le artiglierie di divisione non necessitano di ordini ma devono essere entro 40 cm. dal Comandante della stessa per fare qualsiasi cosa: possono comunque sparare.

Tutte le unitá possono cambiare formazione senza ordini specifici.

3.3 Raggio di comando

Il raggio di comando di un generale di brigata é di 12 cm. per brigate formate da 4 o meno unitá, aumentato di 2,5 cm. per ogni unitá in piú (cioé di 14,5 cm. per bgt. di 5 unitá, etc.) Le unitá di una brigata devono restare entro il raggio di comando dal loro Comandante di Brigata dopo che questi ha mosso, altrimenti i loro ordini si trasformano automaticamente in "Alt"; al rientro del Gen. di Brigata entro il raggio di comando l'unitá riassume l'ordine originale. Il raggio di comando va misurato dal centro della figura del Generale al punto piú vicino dell'unitá.

Alcune unitá (sopratutto di cavalleria) possono dipendere direttamente dal Comandante in Capo. In tal caso, le unitá devono distare al massimo 40 cm. dalla figura del Comandante in Capo per poter eseguire gli ordini.



“ORDINE OBLIQUO”

3.4 Aggregazione dei Comandanti

Un Comandante in Capo che si aggrega ad una (ed una sola) unitá puó guidarla personalmente dove e come vuole, qualsiasi ordine essa avesse originariamente. Tuttavia una volta aggregato, egli deve restare con l'unitá per l'intera mossa (compresi eventuali tiri e mischie). Comandanti in Capo aggregati non possono emettere nuovi ordini alla mossa successiva a quella nella quale sono aggregati.

4. Formazioni

Colonna di marcia: 1 basetta di fronte per 4 o piú di profonditá;
Linea: Le basette una affianco all'altra;
Ordine aperto: in linea distanziando le basette di 2 cm. l'una dall'altra sulla stessa linea di fronte. Unitá che hanno la possibilitá di stare in ordine chiuso o aperto dovranno decidere all'inizio dello scenario con quale di essi si schiereranno; dopodiché non potranno piú cambiare schieramento. Fanno eccezzione le unitá che entrano nello scenario in ordine di marcia, che potranno scegliere (definitivamente) in un secondo momento.
Quadrato: una basetta per lato.
Tutta la cavalleria combatte in linea

5. Iniziativa

Per ogni mossa le due parti lanciano un dado a 6. Generali Eccellenti sommano 1 al dado, Generali Scarsi sottraggono 1. Chi ottiene il punteggio piú alto decide chi muoverá per primo in quella mossa.

6. Sequenza di mossa

- Emissione nuovi ordini (per i Generali che possono farlo)
- Recupero unità in rotta
- Movimenti obbligatori (rotte e ritirate), movimenti di “Sfondamento” (vedi sez.11)
- Iniziativa
- Movimento:
  1° fase - movimento Generali di A e loro aggregazioni;
  - A muove tutte le proprie truppe, anche quelle che vogliono entrare in mischia con il nemico fermandole ad 1 cm. dalle unità con le quali vogliono entrare in mischia.
  - B evade con le unità che possono farlo, per evitare il contatto con il nemico
  - A termina, se vuole, il movimento delle unità i cui avversari sono evasi
  2° fase - movimento Generali di B e loro aggregazioni
  - B muove tutte le proprie truppe, anche quelle che vogliono entrare in mischia con il nemico fermandole ad 1 cm. dalle unità con le quali vogliono entrare in mischia.
- Fuochi di entrambi (compreso fuoco di premischia)
- Chiusura a contatto delle unità che hanno passato il morale
- Mischie:
  - risolvere mischie sul fianco e sul retro
  - altre mischie
- Recupero disordine

“ORDINE OBLIQUO”

7. Movimento

7.1 Velocità

	in marcia/rotta	in linea	in rotta
Fanteria	17	14	22
Cavalleria leggera	30	22	30
Cavalleria pesante	25	20	25
Artiglieria	14		22

Comandanti muovono 30 cm.
Unità in marcia su strada: +7 cm.; fanteria in ordine aperto 22 cm.; cosacchi 35 cm.

7.2 Cambiamenti di direzione - perni

E’ possibile muovere in diagonale fino ad un angolo di 30° per lato, mantenendo il fronte verso la direzione originale. Il resto degli spostamenti va fatto facendo perno.
Il perno va fatto prima di ogni altro movimento, ma dopo eventuali cambi di formazione. Puó essere percorsa, al massimo, la distanza equivalente a metá della velocitá dell'unitá stessa (7 cm. per le linee, etc.) e la distanza percorsa in perno conta il doppio (Es. una linea che fa 5 cm. di perno potrá fare solo altri 4 cm. in linea retta).

7.3 Interpenetrazione delle unità

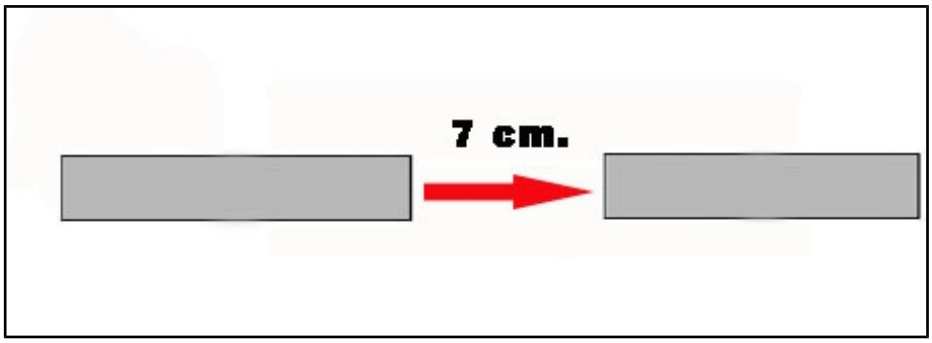
In linea di principio unità in ordine chiuso non possono interpenetrarsi volontariamente vicendevolmente.
Unitá in ordine aperto, data la loro particolarità, possono interpenetrare ed essere interpenetrate da truppe amiche, ma non da cavallerie.
Le unità in ordine chiuso possono interpenetrare artiglierie sganciate e che non hanno mosso, ma una volta interpenetrate quest’ultime non potranno più agganciarsi ma potranno ruotare.
Le unità che si ritirano non disordinano truppe amiche eventualmente interpenetrate
Per unità in rotta che interpenetrano vedi sez. 13

7.4 Cambiamenti di fronte e formazione

Per cambiare formazione o fronte (dietrofront); per passare da colonna di marcia ad un'altra formazione, compreso eventuale cambiamento di fronte: 1 mossa (Prussiani: ½ mossa).
Fanteria in ordine aperto fa dietro front senza penalitá: inoltre puó muovere all'indietro a ½ mossa.
Per agganciare o sganciare artiglierie sia a piedi che a cavallo: ½ mossa
Il cambiamento di formazione va eseguito a inizio mossa, prima di ogni altro movimento. (Eccezione: unitá in ordine di marcia possono cambiare formazione dopo aver mosso al massimo a mezza mossa).

Fanterie prussiane possono traslare orizzontalmente di 7 cm. utilizzando una mossa intera.

“ORDINE OBLIQUO”



Tutte le cavallerie possono eseguire cambi di fronte e formazione pagando solo metà del movimento loro consentito; in altre parole la cavalleria puó passare dalla colonna alla linea e viceversa ruotando di 90° le singole basi cambiando così fronte e formazione nella stessa mossa, cosi come fare dietro-front e poi muovere (solo ½ mossa).

Quadrato: é consentito solo dopo aver superato un tiro utile del 65% (Prussiani: 50%); se non riesce restano in linea disordinati.

7.5 Effetti del terreno sul movimento

Boschi: Fanterie in ordine aperto e cosacchi a ½ mossa; fanteria di linea puo attraversare solo in colonna di marcia a ½ mossa.
Collina ripida: riduce i movimenti di tutte le truppe della metá tranne che per cavalleria e unità in ordine aperto.
Collina bassa: non ostacola il movimento. Ostruisce il tiro.
Terreno difficile (rotto): Disordina le unità in ordine chiuso, ma non ostacola il tiro; è attraversabile da tutti a mezza mossa. Ordine aperto e cosacchi non si disordinano.
Fiumi: le condizioni dipendono dallo scenario; possono essere guadabili o meno. Se lo sono, per farlo si perdono 10 cm. Disordina le truppe che lo attraversano.
Villaggi: L’occupazione di un villaggio è consentita solo ad un battaglione per volta. Questi necessita di un turno intero sia per attraversarlo che per un eventuale schieramento al suo interno. Battaglioni che escono dal lato opposto lo fanno in buon ordine.

Truppe in ordine aperto non sono mai disordinate dal terreno.

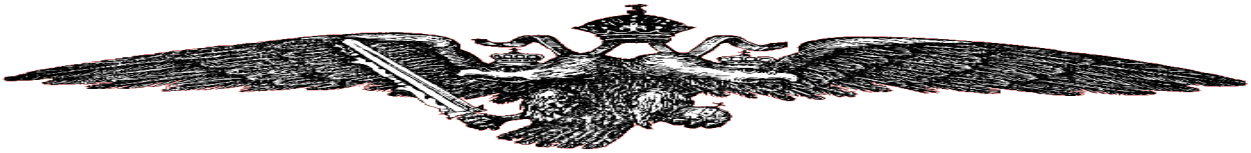
7.6 Evasione

Fanterie in ordine aperto e artiglierie possono cercare di evitare di essere contattate da fanterie in ordine chiuso che attaccano (movimento di evasione).

Le fanterie nemiche, se vogliono, potranno concludere il proprio movimento percorrendo l'intera distanza consentita, eventualmente contattando qualsiasi unitá si trovi lungo la propria strada.
Se le unitá che sono evase vengono comunque contattate, per qualche motivo, dalle unitá nemiche, la mischia avrá luogo normalmente.

Il movimento di evasione é consentito solo se il tentativo di contatto si verifica nella 1° fase di movimento, cioé se la parte A cerca di muovere a contatto con unitá della parte B che cercano di evitare di entrare in mischia.

Le unitá che avranno compiuto il movimento di evasione non potranno muovere nella 2° fase di movimento. Eccezione 1: le cavallerie che sono evase per non piú di ½ mossa potranno muovere ¼ di mossa nella 2° fase. Eccezione 2: fanterie in ordine aperto dovranno sempre evadere davanti a fanterie nemiche in ordine chiuso che avanzino (vedi sotto).



“ORDINE OBLIQUO”

Non ci sono mai penalitá per cambiare fronte all'inizio del movimento di evasione.

Fanterie in ordine aperto: le fanterie in ordine aperto devono evadere ritirandosi quel tanto che basta ad evitare il contatto e tenendosi a 5 cm. dalle unitá di fanteria nemiche in ordine chiuso.
Se unitá amiche sono presenti sul retro dell'unitá che evade, esse potranno essere interpenetrate.
Nel caso vengano contattate da cavallerie nemiche, date le diverse velocità, queste non potranno evadere e verranno interpenetrate (vedi sez. 9.7 “Ordine aperto in mischia”)

Artiglierie: artiglierie a cavallo agganciate possono evadere come le fanterie in ordine aperto. Artiglierie a piedi agganciate possono evadere solo se le unitá di fanteria nemiche sono in linea, o se in colonna, si trovano all'inizio della mossa, a piú di 5 cm. In questi casi le batterie non possono interpenetrare unitá in ordine chiuso che si trovino alle loro spalle, ma possono deviare per evitarle, senza alcuna penalitá.
Artiglierie sganciate, sia a piedi che a cavallo, hanno 3 opzioni:

1. possono restare ferme, tirare un colpo a distanza corta ed eventualmente entrare in mischia con le unitá nemiche che eventualmente passano il test di morale;
2. possono tirare un colpo a distanza lunga e poi evadere abbandonando i pezzi. Questa opzione é possibile solo se le unitá nemiche che attaccano si trovano almeno a 8 cm. all'inizio della mossa;
3. possono evadere abbandonando i pezzi, senza sparare, se il nemico che attacca si trova a entro 8 cm. all'inizio della mossa.

Nelle ultime due opzioni, i serventi che evadono si comportano come fanterie in ordine aperto e possono muovere fino a 22 cm.

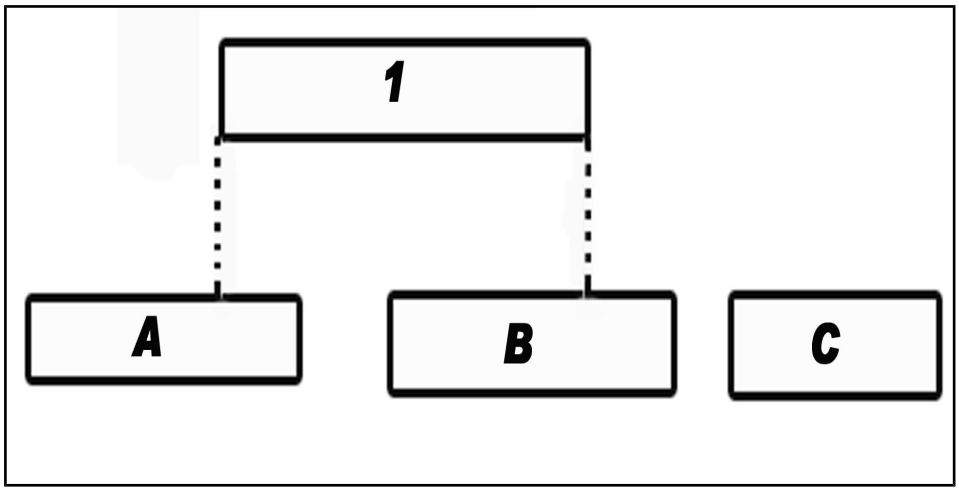
Cavalleria: le cavallerie possono evitare di essere contattate da fanterie in ordine chiuso semplicemente facendo dietro-front (senza penalitá) e muovendosi in linea retta o in diagonale quel tanto che basta per evitare il contatto.
Tuttavia, se ci sono altre unitá amiche in ordine chiuso entro 8 cm. al loro retro, esse non potranno essere interpenetrate e le cavallerie potranno fare perno per evitarle: in altre parole, i primi 8 cm. di movimento di evasione della cavalleria devono essere fatti in linea retta. Le cavallerie terminano la mossa di evasione spalle al nemico.

8. Tiro

Il fuoco deve essere effettuato contro l'unitá piú vicina, misurabile dal centro dell'unitá che spara al punto piú vicino dell'unitá bersaglio. Unitá di fanteria in quadrato non sparano.
Per sparare un'unitá deve avere l'intero fronte libero da unitá amiche, cioé nessuna unitá amica deve trovarsi all'interno delle linee di fianco dell'unitá che spara.
Unitá di fanteria in ordine chiuso possono tirare solamente contro unitá nemiche che si trovano, anche solo parzialmente, entro il prolungamento ideale delle proprie linee di fianco.
Solo artiglierie hanno un angolo di tiro di 45° (22,5° per lato).
Ordine aperto nei boschi possono aprire il fuoco contro unitá nemiche solo se si trovano sul bordo del bosco (cioé entro 2 cm. dal bordo del bosco). Non é possibile aprire il fuoco contro truppe che si trovino all'interno dei boschi e viceversa: unitá che si trovano al limitare dei boschi possono essere bersagliate e contano come in copertura.

Si considerano in "copertura" le unità dietro, muretti, staccionate, filari di alberi o lungo il bordo di boschi, qualsiasi formazione esse abbiano.

“ORDINE OBLIQUO”



L’unita 1 puo sparare sull’unita A e B ma non sulla C

8.1 Gittate

Arma al tiro	Corta	Lunga
Moschetto	4	9
Fucile rigato	6	12
Artiglieria pesante (12") e obici (7")	10	40
Artiglieria leggera (6" e 3")	10	30

8.2 Fuoco e movimento

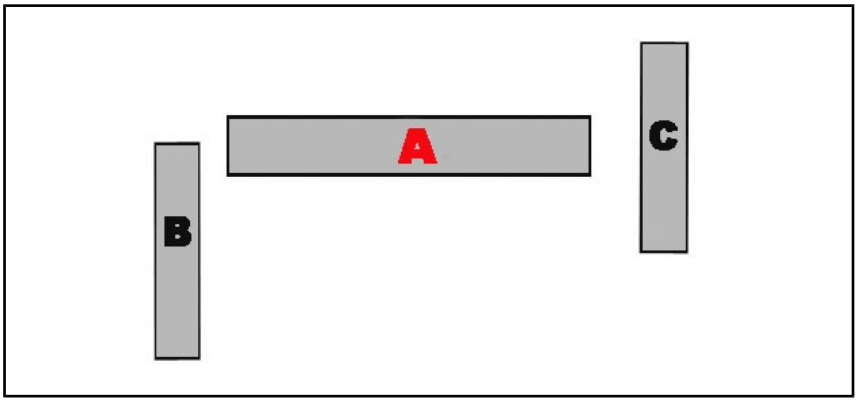
Per poter fare fuoco la fanteria deve muovere non più di mezza mossa. Fanteria in ordine di marcia non puó sparare. Artiglieria a piedi e fanteria armata con fucile rigato non puó muovere e sparare (sganciare o ruotare i pezzi d'artiglieria é considerato "movimento).

“Prima scarica”

Normalmente la fanteria in ordine chiuso arrivava sul campo di battaglia con il moschetto caricato in modo corretto e pronto al fuoco. Infatti si considera che la prima scarica effettuata dal battaglione sia la più efficace e la più micidiale, mentre per le altre andava considerato il fattore determinante della concitazione della battaglia (perdite, fumo, panico, etc.) che le rendeva molto meno effettiva. Per simulare la condizione di “prima scarica” si applica un bonus positivo di +10 per il primo fuoco che viene effettuato dal battaglione. Unità che sparano da dentro villaggi “bruciano” questa opportunità in quanto il vantaggio si perde a causa di una dispersione maggiore degli uomini del battaglione.

8.3 Fuoco sul fianco/retro

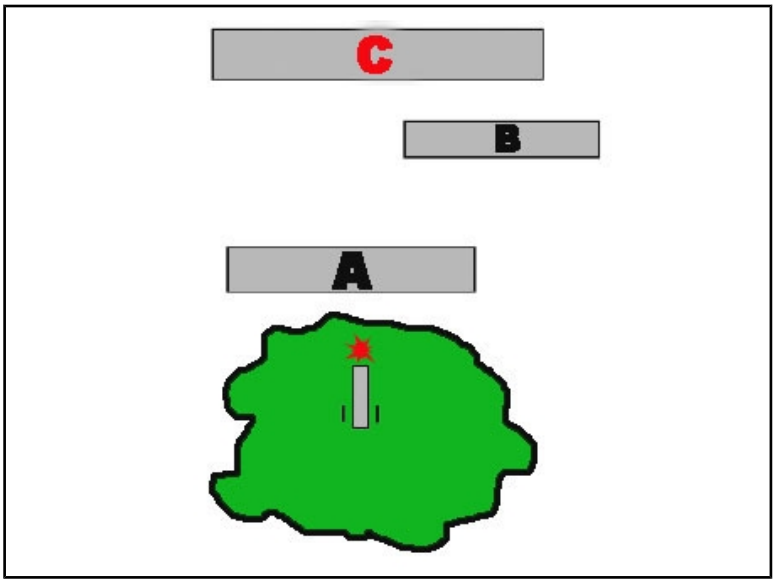
Un'unitá si considera bersagliata sul fianco o sul retro quando almeno la metá dell'unitá nemica che spara si trova dietro la linea di fronte dell'unitá bersagliata.



L’unita C spara d’infilata su A mentre B tira sul fronte

8.4 Fuoco da posizione sopraelevata

Artiglierie (solo) possono effettuare fuoco da posizione sopraelevata (colline ripide) sparando attraverso truppe amiche posizionate in basso.



La batteria di artiglieria sulla collina potrebbe far fuoco sull’unita nemica C ma viene ostacolata dalla presenza dell’unita B (e non dalla A) che si trova oltre la meta della distanza dal bersaglio

Questo fuoco viene consentito solo se l’unita amica si trova entro la prima meta della distanza dal bersaglio.
Se l’unita bersaglio si trova a distanza corta non e consentito sparare attraverso unita amiche.

8.5 Fuoco da villaggi

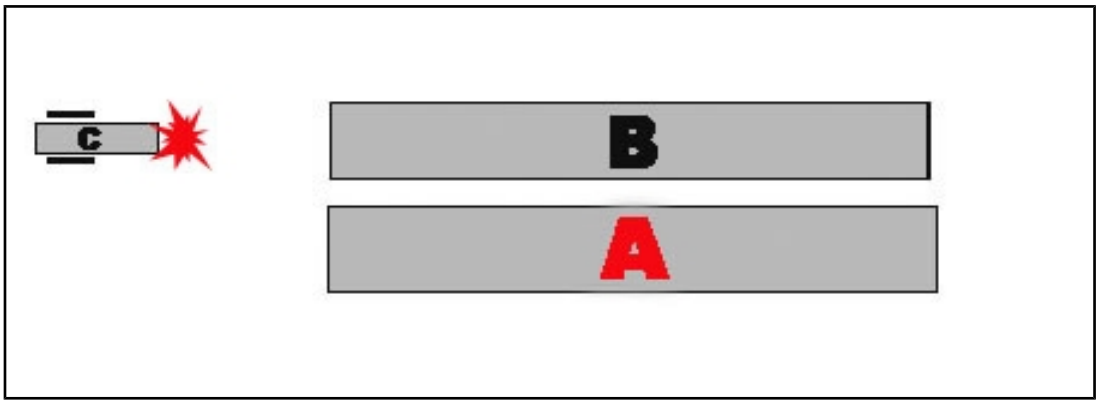
Unità che occupano un villaggio possono sparare, a scelta, da uno qualsiasi dei 4 lati, applicando il relativo malus dovuto all’impossibilità di eseguire un fuoco ordinato.
Il fuoco di prima scarica non viene considerato nelle unita che sparano da dentro un villaggio, che dovranno comunque depennare l’opzione.
Il fuoco di premischia su più unita che caricano villaggi viene effettuato solo da un lato a scelta del difensore.

8.6 Schermi di fanteria

Armi da fuoco leggere non possono tirare attraverso schermi di unità, amiche o nemiche, in ordine aperto.
Artiglierie che hanno nemici in ordine aperto entro la propria distanza breve di tiro devono tirare su di essi invece che su truppe eventualmente presenti dietro ad essi.
Artiglierie devono tirare su unità in ordine chiuso, anche se queste sono schermate da truppe in ordine aperto (amiche o nemiche), se entrambe si trovano oltre la distanza breve: non è possibile tirare su truppe in ordine aperto che si trovino oltre la distanza breve.

8.7 Fuoco su unità in carica e fuoco di premischia

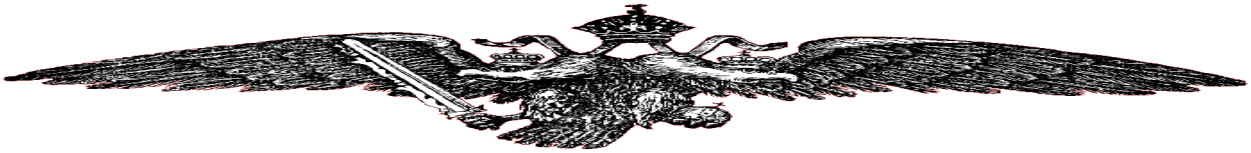
Le unità che stanno caricando si debbono fermare a 1cm. dall’unità bersaglio e subiscono il fuoco da tutte le unità che si trovano nelle condizioni ottimali per farlo.
Questi si effettuerà a distanza lunga, tranne per gli obiettivi delle cariche stesse (fuoco di premischia) che invece spareranno a distanza corta (linea, ordine aperto, artiglieria) se l’unità in carica supera tutti i test di fuoco chiuderà la carica e, nella fase di turno appropriata, procederà ad effettuare la mischia.



L’unita B carica la A fermandosi ad 1 cm. da quest’ultima. Durante la fase di fuoco la batteria di artiglieria C spara sull’unita B a distanza lunga mentre la A effettua fuoco di premischia e quindi spara a corta.

8.8 Realizzazione del fuoco

Tutte le unita dispongono di un valore base per il fuoco pari a 40 (10 per ogni basetta); le artiglierie pesanti partiranno da un valore di 50 mentre quelle leggere di 40.
Unità molto grandi, unità d’elite e/o particolarmente abili nel fuoco, o per esigenze di scenario possono modificare questo valore. Unità dentro villaggi sparano con il valore dimezzato (20).



"ORDINE OBLIQUO"

Al punteggio base vanno applicati i seguenti modificatori:

Condizioni di chi fa fuoco		Condizione del bersaglio	
• Unitá veterana/elite	+10	• In copertura	-10
• Unità di reclute	-10	• A distanza corta	+20
• Unitá con meta CP	-10	• In ordine aperto	-10
• Unitá disordinata	-15	• In ordine di marcia	+15
• In ordine aperto	-10	• In formazione densa (quadrato, cavalleria, artiglieria agganciata)	+10
• "Prima scarica"	+10	• Di infilata (sul fianco o sul retro)	+15
		• In villaggio	-15
		• Controbatteria	-10
		• Unità in carica (non premischia)	-10

Il numero risultante da questo semplice calcolo sara quello entro cui dovra tenersi il giocatore che spara tirando un dado percentuale.
Qualora il risultato del lancio del dado rientri nel numero indicato, l'unita bersaglio dovra effettuare un test di morale (vedere Capitolo 10).

Esempio: Battaglione di fanteria di linea regolare spara a distanza corta su un altro battaglione di linea in buon ordine avra un valore di base di 40 al quale dovrà applicare un bonus di +20 per la distanza corta. Il risultato finale di 60 che e il punteggio entro il quale dovra rimanere con il tiro del dado percentuale.

Si ricorda inoltre che la fanteria, per poter sparare puó muovere al massimo a ½ mossa.

8.9 Fuoco di opportunità

Se durante la fase di movimento una unità attraversa l'area di tiro di una unità nemica (terminando il proprio movimento fuori dalla suddetta area di tiro), quest'ultima può scegliere di effettuare il fuoco di opportunità e rinunciare alla normale fase di fuoco, **semprechè non abbia mosso più della metà del movimento.** Nel caso in cui debba ancora muovere lo farà soltanto di ½ mossa. Il fuoco di opportunità viene effettuato immediatamente nella fase di movimento. Segnalare con un marker l'unità che effettua il fuoco di opportunità. L'unità bersaglio se non colpita o se supera il test di morale prosegue il suo normale movimento. Fallimento del test di morale ferma il movimento e viene applicato durante la fase corrispondente (Movimenti obbligatori di rotta e ritirata). Unità in ordine aperto non possono effettuare il fuoco di opportunità

9. Mischie

9.1 Generalità

Quando due unitá avversarie entrano in contatto si verifica una mischia. Il movimento dell'unità che carica si ferma ad 1 cm. dall'unità bersaglio per subire il fuoco prima di chiudere il contatto, indipendentemente dall'angolazione dell'unitá rispetto all'altra.
Unitá che hanno cambiato fronte e/o formazione non possono entrare volontariamente in mischia nella stessa mossa.
Nei prossimi capitoli si esamineranno nel dettaglio le diverse tipologie di mischia.

9.2 Fanteria in ordine chiuso

Fanterie in ordine chiuso possono entrare in mischia volontariamente solo contro:
- unita di fanteria in ordine chiuso
- cavalleria in ordine chiuso (solo a condizione specificata in seguito)
- artiglieria

Unità che si trovino in terreno rotto (tranne se in ordine aperto) non potranno effettuare cariche di nessun tipo, ma potranno difendersi se caricati.
Unità in ordine chiuso possono caricare cavallerie solo se si trovano a meno di meta del loro normale movimento (7 cm.) da esse (cavallerie possono evadere come da sez. 7.5.3)
Unità in ordine aperto che tenteranno di essere contattate dovranno obbligatoriamente evadere (vedi sez. 7.5)

9.3 Cariche di cavalleria

Cavallerie possono entrare in mischia volontariamente solo contro:
- unita di fanteria in ordine chiuso
- cavalleria in ordine chiuso
- artiglieria

Su terreno rotto non possono iniziare cariche ma possono difendersi da esse.

Devono percorrere almeno 6 cm. in linea retta (impeto) per poter entrare in mischia con piena efficacia contro unitá nemiche di fanteria in ordine chiuso, altrimenti le cavallerie si considerano senza impeto e subiscono una penalità di -15 al proprio punteggio di mischia.
Unitá di cavalleria non possono caricare, né entrare in mischia con unitá nemiche che si trovino in copertura (cioé dietro fortificazioni, muri, siepi, villaggi, etc.).

Controcariche di cavalleria: Se nella 1° fase di movimento, unitá di cavalleria della parte A contattano frontalmente unitá di cavalleria della parte B, queste potranno tentare di controcaricare.
Per fare ció, lanciare un dado a 6 cercando di ottenere meno del proprio valore attuale di CP sottraendo 2 al dado se l'unitá opera sotto ordine "All'attacco!".
Se l'unita controcarica, essa combatte normalmente, altrimenti applica una penalità di -15 al proprio punteggio di mischia.
Se nella 2° fase del movimento un'unitá di cavalleria del giocatore inattivo (parte A) é caricata da cavalleria nemica, essa potrà controcaricare, effettuando l'opportuno test (vedi sopra), solo se avrá mosso almeno ½ mossa nella prima fase.

Quando la controcarica avviene, le cavallerie si scontrano a metá della distanza che c'é tra le due unitá all'inizio della mossa.

Cavalleria contro fanteria in ordine aperto: unitá di cavalleria che trovano lungo la propria strada truppe nemiche in ordine aperto (a meno che queste siano in boschi o in terreno difficile) infliggono loro automaticamente 1 CP obbligandole a testare il morale; inoltre, le interpenetrano senza fermarsi a combattere, come se tali truppe non esistessero. Le unitá in ordine aperto sono considerate "disordinate" fino al termine della mossa.
Viceversa, se il contatto avviene all'interno di boschi o di terreno rotto, la mischia viene effettuata normalmente, ma la cavalleria viene considerata come disordinata.

Cavallerie al termine di mischie: Al termine di un turno nel quale un'unitá di cavalleria ha effettuato una mischia (non contro artiglieria) od un movimento di sfondamento, essa viene considerata "Stanca"; per recuperare deve restare ferma un turno (di movimento normale), non in mischia o sotto tiro, altrimenti applica un modificatore di morale, ma puó comunque muovere normalmente.

9.4 Ordine aperto in mischia

Fanterie in ordine aperto possono entrare in mischia volontariamente solo contro:
- altre unità in ordine aperto
- unità in ordine chiuso solo su terreno rotto/boschi
- cavalleria (solo su boschi e terreno rotto)

- artiglieria (solo fianco/retro)

Nel caso specifico del terreno rotto le unità potranno caricare senza soffrire la condizione del disordine. Non deve essere considerato il fianco o il retro delle unità.
Se fatti oggetto di cariche da parte di ordine chiuso, applicheranno la regola dell'evasione (vedi sez. 7.5).

9.5 Artiglieria in mischia

Artiglierie non possono entrare mai in mischia volontariamente.
Le artiglierie hanno la facolta, se lo desiderano e se possono, di evadere (vedi sez. 7.6.2.).
Artiglieria in mischia contro truppe in ordine chiuso che non si ritirano/rompono, vanno automaticamente in ritirata ed abbandonano i pezzi, perdendo 1 CP se in mischia con fanteria, 2 se con cavalleria. Pertanto se una batteria é ingaggiata in mischia frontalmente da nemici in ordine chiuso, testare solo gli attaccanti. Se questi hanno successo ovvero non si ritirano/rompono, gli artiglieri si ritirano.
Artiglieri in ritirata che vengono contattati da cavallerie nemiche vengono distrutti automaticamente: se contattati da fanterie, perdono 2 CP e sono considerati in rotta.
Artiglieri che abbandonano i pezzi possono recuperarli se questi non sono presidiati da truppe nemiche, ovvero se si trovano a 5 cm. dal fronte di qualsiasi unitá nemica. I pezzi abbandonati non possono, comunque, essere spostati od utilizzati dal nemico.

9.6 Casi particolari

Artiglierie agganciate ed unitá in ordine di marcia che vengono caricate, unitá caricate sul fianco o sul retro vanno automaticamente in rotta, perdendo 2 CP.

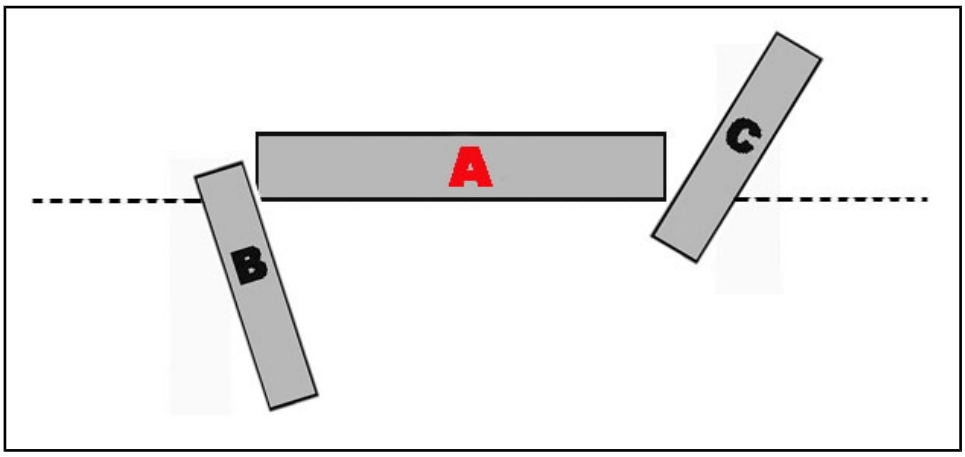
Unitá in ordine di marcia non possono mai caricare volontariamente il nemico. Eccezzione: unitá in ordine di marcia, cioé con il fronte di una basetta, possono attaccare attraverso un ponte o una strettoia difesa dal nemico. In questo caso sottrarre 20 al dado di mischia per l'unitá che attacca attraversando il ponte.

Mischie su terreno rotto e boschi: Le unità che effettuano mischie su terreno rotto vengono considerate tutte disordinate (tranne ordine aperto e cosacchi).
Cosacchi e unità in ordine aperto possono entrare in mischia tra di loro in un bosco (non esiste fianco/retro).

Cariche su villaggi: Unita di fanteria possono caricare villaggi solo una per lato. Cavallerie non possono caricare unità nei villaggi. Artiglierie non occupano villaggi ma possono attraversarli agganciate.

9.7 Attacchi sul fianco/retro

L'attacco é considerato sul fianco/retro quando almeno la metá dell'unitá nemica che attacca, ad inizio mossa, si trova dietro la linea di fronte dell'unitá attaccata.



L'unitá A viene attaccata sul fianco dall'unitá C ma non dalla B

Poiché i combattimenti sul fianco/retro si risolvono per primi, unitá contattate sul fianco/retro non combattono contro altre unitá nemiche eventualmente presenti sul fronte, perché vengono considerate immediatamente in rotta: tuttavia poiché le unitá in rotta vengono mosse all'inizio della mossa successiva, tutte le unitá a contatto restano "impegnate" per la mossa corrente.

9.8 Mischie multiple

Indipendentemente dal tipo e dalla formazione, una unitá puó essere attaccata di fronte al massimo da due unitá nemiche. Fianchi e retro possono essere attaccati al massimo da 1 unitá. Qualsiasi unitá puó essere attaccata contemporaneamente di fronte, di fianco e sul retro da unitá diverse.
Un'unità attaccata contemporaneamente da due unità nemiche sul fronte lancia il D100 una sola volta; l'eventuale perdita causata sul nemico viene attribuita dal giocatore che detiene l'unità. Le unità opponenti sommano le rispettive percentuali e lanciano 1D100.

Nei casi in cui la percentuale di mischia superi il 100% si conta 1 perdita automatica e si lancia il D100 per la percentuale eccedente il 100.

9.9 Gli effetti della mischia

Tutte le unita dispongono di un valore base per la mischia pari a 40. Unità molto grandi, unità d'elite, o esigenze di scenario possono avere questo punteggio aumentato.
Il medesimo viene prima modificato in base alla tipologia, la formazione e l'esperienza (modificatori di base) e poi in base alla condizione del momento (modificatori di condizione):

Modificatori di base

- Ordine aperto -10
- Artiglieri -10
- Cavalleria pesante +10
- Cavalleria leggera -5
- Unità di reclute -10
- Unitá veterana/elite +10
- Unitá con meta CP -10
- Corazzieri +5

Modificatori di condizione

- Unitá disordinata -10
- Unitá in villaggio +15
- Unita con Generale aggregato +5
- Non in controcarica -10
- Caricando in salita (collina) -10
- Attaccato da piu unita -10
- Linea vs. cavalleria non in carica +15
- Cavalleria "stanca" -10
- Attaccando attraverso una strettoia/ponte -20
- Cavalleria caricando quadrato -20
- Linea caricando formazioni dense (quadrati, cavalleria non in carica) +10

Il numero risultante da questo calcolo sara quello entro cui dovra tenersi il giocatore che carica e/o difende tirando un dado percentuale.
Qualora il risultato del lancio del dado rientri nel numero indicato, l'unita bersaglio dovra effettuare un test di morale (vedere Capitolo 10).

In caso di parità (sia durante il primo test che dopo il test di morale si passa al tie-break.

10. Test di morale

10.1 Procedura

Se il risultato del lancio del dado, modificato, obbliga l'unita avversaria ad un test di morale questa:
1) perde un CP;
2) - se sotto tiro, lancia un dado a 10 facce;
   - se in mischia, un dado a 6 facce;

1 o 2 = l'unitá é in rotta. Perde altri 2 CP. Muove una mossa, alla velocità di rotta (vedi sez.13), verso le retrovie e in disordine, all'inizio della mossa successiva. Artiglieri di btr. sganciate abbandonano i pezzi.

3 o 4 = l'unitá si ritira in disordine perdendo un'ulteriore CP e, concludendo il movimento spalle o fronte al nemico (a scelta), di una sola mossa, alla velocitá massima della formazione in cui si trova l'unitá all'inizio della mossa successiva. Artiglieri di btr. sganciate abbandonano i pezzi. Unitá in quadrato restano ferme ma perdono, comunque, un CP; se in mischia contro fanterie, invece, vanno in rotta.

Le unita che si trovino a meta o meno del totale dei propri CP applicano un -1 sul tiro del morale

10.2 Tie-break

Se, dopo aver testato il morale, nessuna delle due parti si ritira o va in rotta, oppure, se entrambe vanno in rotta o ritirata vince la mischia l'unitá che nell'ordine:
- aveva maggiori possibilitá di passare il test oppure;
- al momento, ha il maggior numero di CP
  (nel caso di mischie multiple i CP delle unità in mischia si sommano) oppure;
- aveva il maggior numero di CP all'inizio del gioco oppure;
- ha piú unitá amiche entro 5 cm. oppure;
- ha un generale aggregato.

Alla fine di queste possibilitá qualora vi fosse sempre un risultato di paritá si procederá con un tiro del dado che determinerá cosí il vincitore della mischia (!).

L'unità che perde al tie-break dovrá ritirarsi (come risultato di 3-4 al dado senza perdere ulteriori CP). Se una parte va in ritirata e l'altra va in rotta, l'unitá che si ritira é considerata vincitrice e l'altra si ritira anziché andare in rotta. L'unità che vince la mischia occupa facoltativamente la posizione tenuta dall'unità nemica.
E' possibile che entrambe le unitá coinvolte in una mischia siano distrutte (CP=0).

Per ricordare di muovere le unità in rotta/ritirata durante le mosse obbligatorie girare una basetta verso il retro per ricordare che l'unitá dovrá ritirarsi nella prossima mossa.

11. Sfondamento

Unitá di cavalleria che hanno avuto l'impeto di carica, i cui nemici si sono ritirati/vanno in rotta/sono distrutti e che, a loro volta non siano in ritirata/rotta/distrutti, muovono facoltativamente 12 cm. dritti subito dopo le mischie. Questo va considerato come un bonus di movimento extra e non conta come movimento per il turno seguente. Possono eventualmente entrare nuovamente in mischia ma verranno considerate "stanche" (applicando il relativo malus). Le cavallerie entrano a contatto ma effettueranno la mischia al turno successivo.

12. Unitá disordinate

Unitá Disordinate non possono caricare volontariamente unitá nemiche; possono difendersi se attaccate ma devono cercare di battere il punteggio indicato prima del nemico, che dovrá provare a sua volta solo se l'unitá disordinata avrá avuto successo. Segnalare con un marker la condizione di "disordine". Il disordine viene recuperato alla fine della mossa se non sono a tiro di unita di fanteria nemica in ordine chiuso. Unita disordinate in un villaggio recuperano sempre anche se sotto tiro del nemico

13. Unitá in ritirata/rotta

Distaccare le basette tra di loro per ricordare che l'unitá é disordinata e girarle con il fronte verso le retrovie.
I primi 8 cm. del movimento di ritirata/rotta vanno effettuati perpendicolarmente al fronte dell'unitá avversaria che ha provocato la ritirata/rotta (sia con il fuoco che con la mischia). Il cambiamento di fronte che precede la ritirata/rotta é gratis. L'unità che va in rotta viaggia alle seguenti velocità: Fanteria in ordine chiuso e aperto = 22 cm.; Cavalleria leggera = 30 cm.; Cavalleria pesante = 25 cm.; Artiglieria (artiglieri) = 22 cm.
Unitá in ordine chiuso che vanno in rotta disordinano truppe amiche che si trovano entro 8 cm. al loro retro.

Unitá in ordine chiuso che escono dal tavolo in ritirata possono rientrare, dallo stesso punto, nella mossa successiva a quella nella quale sono uscite.

Unitá in rotta fatte oggetto da tiro perdono automaticamente 2 CP. Unitá in rotta contattate dal nemico perdono automaticamente 2 CP e continuano la rotta.

Recupero della rotta
A scelta del giocatore, per recuperare la rotta, lanciare due dadi percentuali all'inizio di ogni mossa successiva a quella del movimento di rotta cercando di rimanere entro il 50% (sommando 10 o 20 rispettivamente per Generali "veterani" e "eccellenti"); in caso di fallimento, togliere un'altro CP e continuare a muovere l'unitá indietro di una mossa. In caso di successo, l'unitá resta ferma 1 mossa per riorganizzarsi e poi deve riaggregarsi alla brigata di origine. Battaglioni distaccati dovranno rimanere fermi e attendere nuovi ordini.

14. Perdita dei Generali

Figure isolate di Generali non possono essere né colpite né attaccate.
Ogni volta che un'unitá alla quale é aggregato un Generale si ritira o va in rotta o é sotto fuoco o in mischia, lanciare un dado a dieci facce:
se il risultato é "1" lanciare un dado a sei facce:
1-2 = il Generale é ucciso da una palla vagante/schiacciato dal cavallo/travolto dal nemico o dalle truppe in ritirata! Tutte le unitá della Brigata perdono 1 CP;
3-4 = il Generale é ferito seriamente e viene portato fuori dal campo;
5 = il Generale é ferito leggermente. Nessun problema!
6 = il Generale é salvato miracolosamente da una medaglia/una fiasca di "quello buono"/il ritratto di una fanciulla/il corpo di un'aiutante di campo! Hurrá, l'unitá della Brigata cui il Generale é aggregato recupera un CP di quelli perduti.

Un Generale di Brigata ucciso o ferito seriamente viene sostituito 2 mosse dopo la sua morte: nel frattempo le unitá della Brigata non possono cambiare ordini.
Quando il Comandante in Capo é ucciso, tutte le unitá avranno automaticamente ordine di RITIRATA. Il Comandante in Capo non é rimpiazzabile (in pratica la battaglia é persa!).

15. Cosacchi

In questo regolamento i cosacchi vengono considerati come unità in ordine aperto.
I reggimenti di cosacchi non necessitano di ordini, e non sono sottoposti alla regola del raggio di comando, sono cioè completamente indipendenti.
Si muovono di 35 cm. a turno e possono attraversare qualsiasi tipo di terreno senza subirne il disordine (vedi anche sez. 7.4 Effetti del terreno sul movimento)
Ai fini del tiro e delle mischie vengono considerati come ordine aperto con gli stessi vantaggi e le limitazioni imposte a quella categoria di unità; possono entrare in mischia con Ordine aperto anche nei villaggi, ma non possono occuparli.
Possono caricare artiglieria al traino, artiglieria in batteria purchè alle spalle o di fianco, cosi come tutte quelle unità in ordine chiuso o aperto che si trovino nella condizione di rotta.
In quest'ultimo caso infliggono loro 2 CP per ogni mossa a contatto.

16. Condizioni di vittoria (morale di divisione)

16.1 Annientamento del nemico

Lo scenario si svolge durante 12 turni.

Prima della partita sommare i CP di tutte le unitá che fanno parte di una divisione. Quando una divisione ha perduto il 33% del totale dei CP, il CinC deve verificare se riesce a controllare il proprio esercito. Tira 1d% cercando di battere il 50% se sono austriaci e il 40% se sono prussiani. CinC "Eccellenti" aggiungono un bonus di +10%. Quando pero' si arriva a perdere oltre il 50% dei propri CP la situazione diventa insostenibile e l'esercito si ritira verso le retrovie.

Nel caso non si determini una ritirata durante i 12 turni previsti, si procederà alla conta delle perdite considerando:

- 10 punti per ogni battaglione di fanteria distrutto o in rotta
- 5 punti per ogni batteria di artiglieria
- 15 punti per ogni reggimento di cavalleria

Il giocatore con il maggior numero di punti si aggiudica lo scenario

16.2 Conquista obiettivi strategici

Lo scenario si svolge su un tavolo di 120x180 cm. per una durata di 12 turni. Ciascun giocatore colloca 2 elementi di terreno nella propria metà del tavolo che diventeranno i potenziali obiettivi:

Collina normale: approssimativamente 20x20 cm. Per il movimento vedi sez. 7.5

Collina ripida: stesse dimensioni delle colline normali. Per il movimento vedere sez. 7.5

Villaggio: 10 x 10 cm. Per il movimento e il fuoco vedi sez. 7.5 e 8.5 rispettivamente

Gli obiettivi dovranno essere posizionati a una distanza non inferiore ai 20 cm. dal proprio bordo tavolo e a 40 cm. l'uno dall'altro.

A questo punto ciascun giocatore assegna fino a 100 punti agli elementi di terreno che compongono il tavolo e che costituiranno gli obiettivi strategici, con un massimo di 25 punti per elemento all'interno della propria metà del tavolo o 50 punti per elemento che si trovi nella metà avversaria del tavolo.

Al termine dello scenario sommare i punti per ogni obiettivo indicato che è stato ottenuto.

Per considerare un obiettivo come catturato si devono presentare le seguenti condizioni:

- dev'essere occupato da unità amiche in ordine chiuso senza che su di esso siano presenti truppe nemiche;
- se una propria unità è passata sopra l'obiettivo e non ci sono unità nemiche entro una mossa, l'obiettivo è considerato come tenuto;
- unità in rotta, di schermagliatori o di artiglieria non possono disputare terreno;

Se entrambe le parti hanno unità in ordine sull'obiettivo, l'obiettivo è considerato disputato e nessuna delle due parti ottiene punti.

Army List

In questa sezione, per agevolare i giocatori nella prova del regolamento forniamo una serie di army list degli eserciti Austriaci e Prussiani.

Nazionalita: Prussia (esercito base)												
Div./Brig.	**ID**	**Unitá**	**CP**	**Esper.**	**Nr. Basi**							
I° Brigata		I° Btg. Linea	5	Reg.	4							
		II° Btg. Linea	5	Reg.	4							
		III° Btg. Linea	5	Reg.	4							
		I° Btg. Jaeger (*)	5	Reg.	4							
		1° Batt. Leggera	3	Reg.	1							
II° Brigata		I° Btg. Linea	5	Reg.	4							
		II° Btg. Linea	5	Reg.	4							
		II° Btg. Jaeger (*)	5	Reg.	4							
		I° Btg.Granatieri	5	Reg.	4							
		1° Batt. Leggera	3	Reg.	1							
Artiglieria		1 Batteria pesante	5	Reg.	1							
Cavalleria		I° Rgt. Corazzieri	5	Reg.	4							
		TOT. CP	**56**									

Nazionalita: Prussia												
Div./Brig.	**ID**	**Unitá**	**CP**	**Esper.**	**Nr. Basi**							
I° Brigata		I° Btg. Linea	5	Reg.	4							
		II° Btg. Linea	5	Reg.	4							
		III° Btg. Linea	5	Reg.	4							
		I° Btg. Jaeger (*)	5	Reg.	4							
		I° Btg. Granatieri	5	Reg.	4							
		1° Batt. Leggera	3	Reg.	1							
II° Brigata		I° Btg. Linea	5	Reg.	4							
		II° Btg. Linea	5	Reg.	4							
		II° Btg. Linea	5	Reg.	4							
		II° Btg. Jaeger (*)	5	Reg.	4							
		1° Batt. Leggera	3	Reg.	4							
III° Brigata		I° Btg. Linea	5	Reg.	4							
		II° Btg. Linea	5	Reg.	4							
		II° Btg. Granatieri	5	Reg.	4							
Artiglieria		1 Batteria pesante	5	Reg.	1							
Cavalleria		I° Rgt. Corazzieri	5	Reg.	4							
		I° Rgt. Dragoni	5	Reg.	4							
		IV° Rgt. Ussari	5	Reg.	4							
		TOT. CP	**86**									

(*) Ordine aperto

Nazionalita:Austria (esercito base)					
Div./Brig.	**ID**	**Unitá**	**CP**	**Esper.**	**Nr. Basi**
I° Brigata		I° Btg. Linea	5	Reg.	4
		II° Btg. Linea	5	Reg.	4
		III° Btg. Linea	5	Reg.	4
		I° Btg. Jaeger (*)	5	Reg.	4
		1° Batt. Leggera	3	Reg.	1
II° Brigata		I° Btg. Linea	5	Reg.	4
		II° Btg. Linea	5	Reg.	4
		II° Btg. Jaeger (*)	5	Reg.	4
		I° Btg.Granatieri	5	Reg.	4
		1° Batt. Leggera	3	Reg.	1
Artiglieria		1 Batteria pesante	5	Reg.	1
Cavalleria		I° Rgt. Corazzieri	5	Reg.	4
		TOT. CP	**56**		

Nazionalita: Austria					
Div./Brig.	**ID**	**Unitá**	**CP**	**Esper.**	**Nr. Basi**
I° Brigata		I° Btg. Linea	5	Reg.	4
		II° Btg. Linea	5	Reg.	4
		III° Btg. Linea	5	Reg.	4
		I° Btg. Jaeger (*)	5	Reg.	4
		I° Btg. Granatieri	5	Reg.	4
		1° Batt. Leggera	3	Reg.	1
II° Brigata		I° Btg. Linea	5	Reg.	4
		II° Btg. Linea	5	Reg.	4
		II° Btg. Linea	5	Reg.	4
		II° Btg. Jaeger (*)	5	Reg.	4
		1° Batt. Leggera	3	Reg.	4
III° Brigata		I° Btg. Linea	5	Reg.	4
		II° Btg. Linea	5	Reg.	4
		II° Btg. Granatieri	5	Reg.	4
Artiglieria		1 Batteria pesante	5	Reg.	1
Cavalleria		I° Rgt. Corazzieri	5	Reg.	4
		I° Rgt. Dragoni	5	Reg.	4
		IV° Rgt. Ussari	5	Reg.	4
		TOT. CP	**86**		

(*) Ordine aperto

All'attacco!

All'attacco!

Avanti cauta!

Avanti cauta!

Avanti vs. obiettivo

Avanti vs. obiettivo

Difesa!

Ritirata!

All'attacco!

All'attacco!

Avanti cauta!

Avanti cauta!

Avanti vs. obiettivo

Avanti vs. obiettivo

Difesa!

Ritirata!

All'attacco!

All'attacco!

Avanti cauta!

Avanti cauta!

Avanti vs. obiettivo

Avanti vs. obiettivo

Difesa!

Ritirata!

All'attacco!

All'attacco!

Avanti cauta!

Avanti cauta!

Avanti vs. obiettivo

Avanti vs. obiettivo

Difesa!

Ritirata!

Sequenza di mossa

- Emissione nuovi ordini (per i Generali che possono farlo)
- Recupero unità in rotta
- Movimenti obbligatori (rotte e ritirate), movimenti di "Sfondamento" (vedi sez.11)
- Iniziativa
- Movimento:

1° fase

- movimento Generali di A e loro aggregazioni;
- A muove tutte le proprie truppe, anche quelle che vogliono entrare in mischia con il nemico fermandole ad 1 cm. dalle unità con le quali vogliono entrare in mischia.
- B evade con le unità che possono farlo, per evitare il contatto con il nemico
- A termina, se vuole, il movimento delle unità i cui avversari sono evasi

2° fase

- movimento Generali di B e loro aggregazioni
- B muove tutte le proprie truppe, anche quelle che vogliono entrare in mischia con il nemico fermandole ad 1 cm. dalle unità con le quali vogliono entrare in mischia.

- Fuochi di entrambi (compreso fuoco di premischia)
- Chiusura a contatto delle unità che hanno passato il morale
- Mischie:
  - risolvere mischie sul fianco e sul retro
  - altre mischie
- Recupero disordine

Realizzazione del fuoco

Tutte le unita dispongono di un valore base per il fuoco pari a 40 (10 per ogni basetta); le artiglierie pesanti partiranno da un valore di 50 mentre quelle leggere di 40.
Unità dentro villaggi sparano con il valore dimezzato (20).
Al punteggio base vanno applicati i seguenti modificatori:

Condizioni di chi fa fuoco

- Unitá veterana/elite +10
- Unità di reclute -10
- Unitá con meta CP -10
- Unitá disordinata -15
- In ordine aperto -10
- "Prima scarica" +10

Condizione del bersaglio

- In copertura -10
- A distanza corta +20
- In ordine aperto -10
- In ordine di marcia +15
- In formazione densa (quadrato, cavalleria, artiglieria agganciata) +10
- Di infilata (sul fianco o sul retro) +15
- In villaggio -15
- Controbatteria -10
- Unità in carica (non premischia) -10

<u>Si ricorda inoltre che la fanteria, per poter sparare puó muovere al massimo a ½ mossa.</u>

Movimento

	in marcia/rotta	in linea	in rotta
Fanteria	17	14	22
Cavalleria leggera	30	22	30
Cavalleria pesante	25	20	25
Artiglieria	14		22

Comandanti muovono 30 cm.
Unità in marcia su strada: +7 cm.; fanteria in ordine aperto 22 cm.; cosacchi 35 cm.

Gittate

Arma al tiro	Corta	Lunga
Moschetto	4	9
Fucile rigato	6	12
Artiglieria pesante (12") e obici (7")	10	40
Artiglieria leggera (6" e 3")	10	30

"ORDINE OBLIQUO"

(ver.1.9 – 04/2010)

La mischia

Tutte le unita dispongono di un valore base per la mischia pari a 40.
Il medesimo viene prima modificato in base alla tipologia, la formazione e l'esperienza (modificatori di base) e poi in base alla condizione del momento (modificatori di condizione):

Modificatori di base

- Ordine aperto -10
- Artiglieri -10
- Cavalleria pesante +10
- Cavalleria leggera -5
- Unità di reclute -10
- Unitá veterana/elite +10
- Unitá con meta CP -10
- Corazzieri +5

Modificatori di condizione

- Unitá disordinata -10
- Unitá in villaggio +15
- Unita con Generale aggregato +5
- Non in controcarica -10
- Caricando in salita (collina) -10
- Attaccato da più unità -10
- Linea vs. cavalleria non in carica +15
- Cavalleria "stanca" -10
- Attaccando attraverso una strettoia/ponte -20
- Cavalleria caricando quadrato -20
- Linea caricando formazioni dense (quadrati, cavalleria non in carica) +10

Morale

Se il risultato del lancio del dado, modificato, obbliga l'unita avversaria ad un test di morale questa perde un CP e se **sotto tiro, lancia un dado a 10 facce**; se **in mischia, un dado a 6 facce**;
1 o 2 = l'unitá é in rotta. Perde altri 2 CP. Muove una mossa, alla velocità di rotta (vedi sez.13), verso le retrovie e in disordine, all'inizio della mossa successiva. Artiglieri di btr. sganciate abbandonano i pezzi.
3 o 4 = l'unitá si ritira in disordine perdendo un'ulteriore CP e, conclude il movimento spalle o fronte al nemico (a scelta), di una sola mossa, alla velocitá massima della formazione in cui si trova l'unitá all'inizio della mossa successiva. Artiglieri di btr. sganciate abbandonano i pezzi. Unitá in quadrato restano ferme ma perdono, comunque, un CP; se in mischia contro fanterie, invece, vanno in rotta.

Le unita che si trovino a meta o meno del totale dei propri CP applicano un -1 sul tiro del morale

Tie-break

Se, dopo aver testato il morale, nessuna delle due parti si ritira o va in rotta, oppure, se entrambe vanno in rotta o ritirata vince la mischia l'unitá che nell'ordine:
- aveva maggiori possibilitá di passare il test oppure;
- al momento, ha il maggior numero di CP (nel caso di mischie multiple i CP delle unità in mischia si sommano) oppure;
- aveva il maggior numero di CP all'inizio del gioco oppure;
- ha piú unitá amiche entro 5 cm. oppure;
- ha un generale aggregato.

Alla fine di queste possibilitá qualora vi fosse sempre un risultato di paritá si procederá con un tiro del dado che determinerá cosí il vincitore della mischia (!).

L'unità che perde al tie-break dovrá ritirarsi (come risultato di 3-4 al dado senza perdere ulteriori CP). Se una parte va in ritirata e l'altra va in rotta, l'unitá che si ritira é considerata vincitrice e l'altra si ritira anziché andare in rotta. L'unità che vince la mischia occupa facoltativamente la posizione tenuta dall'unità nemica.
E' possibile che entrambe le unitá coinvolte in una mischia siano distrutte (CP=0).

Unitá disordinate

Unitá Disordinate non possono caricare volontariamente unitá nemiche; possono difendersi se attaccate ma devono cercare di battere il punteggio indicato prima del nemico, che dovrá provare a sua volta solo se l'unitá disordinata avrá avuto successo. Segnalare con un marker la condizione di "disordine". Il disordine viene recuperato alla fine della mossa se non sono a tiro di unita di fanteria nemica in ordine chiuso. Unita disordinate in un villaggio recuperano sempre anche se sotto tiro del nemico

Unitá in ritirata/rotta

Distaccare le basette tra di loro per ricordare che l'unitá é disordinata e girarle con il fronte verso le retrovie.
I primi 8 cm. del movimento di ritirata/rotta vanno effettuati perpendicolarmente al fronte dell'unitá avversaria che ha provocato la ritirata/rotta (sia con il fuoco che con la mischia). Il cambiamento di fronte che precede la ritirata/rotta é gratis.
Per il movimento delle unità in rotta vedi la tabella del movimento.

Unitá in ordine chiuso che vanno in rotta disordinano truppe amiche che si trovano entro 8 cm. al loro retro; il disordine finisce al termine della mossa.

Unitá in ordine chiuso che escono dal tavolo in ritirata possono rientrare, dallo stesso punto, nella mossa successiva a quella nella quale sono uscite.
Unitá in rotta sotto tiro perdono automaticamente 1 CP. Unitá in rotta contattate dal nemico perdono automaticamente 2 CP e continuano la rotta.

Recupero della rotta
A scelta del giocatore, per recuperare la rotta, lanciare due dadi percentuali all'inizio di ogni mossa successiva a quella del movimento di rotta cercando di rimanere entro il 50% (sommando 10 o 20 rispettivamente per Generali "veterani" e "eccellenti"); in caso di fallimento, togliere un'altro CP e continuare a muovere l'unitá indietro di una mossa. In caso di successo, l'unitá resta ferma 1 mossa per riorganizzarsi e poi deve riaggregarsi alla brigata di origine. Battaglioni distaccati dovranno rimanere fermi e attendere nuovi ordini.

"ORDINE OBLIQUO"

(ver.1.9 – 04/2010)

Ordini e Comandanti

Raggio di comando
- Il raggio di comando di un generale di brigata é di 12 cm. (+2,5 cm. per ogni unita in piu);
- Il raggio di comando per i CinC e di 40 cm.

Ordini
Alt: le unitá non muovono fino a nuovo ordine e possono aprire il fuoco. Tuttavia, le unitá possono muovere (anche all'indietro) per cambiare disposizione relativa all'interno della Brigata, con le seguenti limitazioni
- l'unitá dovrá rimanere entro il raggio di comando del proprio Generale di Brigata;
- l'unitá non potrá mai avvicinarsi al nemico piú di quanto non lo sia gia un'altra unitá della stessa brigata;

Avanti cauta: le unitá avanzano almeno di 2 cm. fino ad un massimo di 1/2 mossa; possono ingaggiare il nemico

Avanti verso l'obiettivo: le unitá avanzano almeno di 1/2 mossa verso un'obiettivo topografico (un paese, un ponte, una collina, un crocevia), possono ingaggiare il nemico se questo sbarra loro la strada. Raggiunto l'obiettivo l'ordine si trasforma in "Alt".

All'attacco!: le unitá attaccano obbligatoriamente una brigata/reggimento preventivamente indicati, avanzando almeno a 1/2 velocitá per mossa, seguendo il percorso piú breve.
Giunte a 9 cm. dal nemico, il giocatore puó decidere se le unitá devono cercare di entrare in mischia o sparare. Unitá di cavalleria non sono mai obbligate a caricare fanterie nemiche.

Ritirata: le unitá si ritirano verso le retrovie alla velocitá preferita; possono andare a marcia indietro (alla metà del movimento); non possono caricare unità nemiche