

LE CAMPAGNE DI NAPOLEONE

Serie 5X

HIGHWAY TO THE KREMLIN

La Strada per il Cremlino

Sistema Operazionale

Regole Standard

INTRODUZIONE	[1]
CORSO GENERALE DEL GIOCO	[5]
DOTAZIONE DI GIOCO	[10]
SCHEDE ORGANIZZATIVE	[19]
I LEADER	[24]
CAPACITA' DI COMANDO	[25]
Leader di Forza	[27]
Comando di Unita' e Leader Subordinati	[29]
Leader Non-impiegati	[30]
Eliminazione dei Leader	[32]
PREPARAZIONE DEL GIOCO	[37]
SEQUENZA DI GIOCO	[38]
LINEE DI COMUNICAZIONE	[55]
Fonti di Rifornimento	[58]
RIMPIAZZI	[61]
SEGMENTO ORGANIZZATIVO	[64]
LA FORZA	[77]
MOVIMENTO	[86]
RINFORZI	[91]
Ritardare i Rinforzi	[95]
COMANDI DI MOVIMENTO	[98]
Attivazione tramite Comandi di Movimento	[100]
INIZIATIVA	[101]
Attivazione per Iniziativa	[102]
Iniziativa ed Uscita dalle ZOC Nemiche	[105]
Limiti ai Tiri di dado per l'Iniziativa	[108]
CAPACITA' DI MOVIMENTO	[109]
Spendere i Punti Movimento	[110]
TERRENO E MOVIMENTO	[111]
Strade	[112]
Fiumi	[113]
Paesi Fortificati	[115]
Bordi della Mappa	[116]
Ingresso negli Esagoni Occupati	[117]
MOVIMENTO DI UNA FORZA MUL>TI-HEX	[118]
ZONE DI CONTROLLO	[121]
Entrare in una ZOCs	[124]
Uscire da un Esagono adiacente al Nemico	[125]
Influenza del Terreno sulle ZOC	[128]
DISLOCAMENTO	[130]

Dislocamento in un solo Esagono	[134]
Dislocamenti Ripetuti	[135]
ATTRITO DI MARCIA	[136]
Artiglieria	[139]
Esenzione per la Vecchia Guardia Francese	[140]
RAGGRUPPAMENTO E CONSOLIDAMENTO	[141]
MARCIA FORZATA	[143]
COMBATTIMENTO	[144]
DESIGNARE LA FORZA ATTACCANTE	[148]
DESIGNARE GLI ESAGONI DIFENSORI	[153]
SELEZIONARE IL TIPO DI BATTAGLIA	[155]
Restrizioni sul Tipo di Battaglia	[155]
Iniziativa del Leader e Battaglia Campale	[156]
DIFFERENZIALE DI CAVALLERIA	[157]
BOMBARDAMENTO DI ARTIGLIERIA	[158]
Terreno Bloccante	[159]
DETERMINAZIONE DEI RAPPORTI SULLA CRT	[160]
PP di Artiglieria e Rapporti di Combattimento	[162]
Terreno Influyente	[163]
Altri Effetti del Terreno	[166]
RISOLUZIONE DEGLI ATTACCHI	
Impegnare la Vecchia Guardia	[167]
Leadership Bonus Point	[170]
Removing Losses	[171]
RITIRATA	[172]
Priorita' di Ritirata	[174]
Ritirata di una Forza Multi-Hex	[175]
Ritirata fuori dalla Mappa	[176]
Ritirata dentro Paesi Fortificati	[177]
Forze Adiacenti Non-ingaggiate	[178]
INSEGUIMENTO	[179]
Inseguimento Multi-Forza	[187]
Come Usare la Tabella dell'Inseguimento	[188]
Modificatori al Tiro di dado per l'Inseguimento	[189]
Fattore di Resistenza	[190]
Inseguimento Massimo	[191]
Inseguimento dentro un Paese Fortificato	[192]
AGGIUSTARE IL MORALE	
Battaglie Critiche	[193]
Cattura di una Personalita' Maggiore	[194]
Sconfitta della Vecchia Guardia	[195]
BATTAGLIE CAMPALI	[196]
Battaglie Campali Concomitanti	[204]
Perdite di Combattimento Minime	[205]
Perdite di Battaglie Campali Eccessive	[206]
MORALE & VITTORIA	[207]
CATTURA DI OBIETTIVI POLITICI	[209]
VITTORIA STRATEGICA	[210]

INTRODUZIONE

[1.] Questo Fascicolo Standard contiene le regole comuni ai giochi della Serie 5X *Le Campagne di Napoleone*, e ne definisce i concetti basilari di gioco. Per rendere gestibile questa vasta campagna in termini di gioco, tutti i valori numerici sono stati aumentati del 500% rispetto ai precedenti giochi della serie. A causa della differenza di base della scala, queste Regole Standard hanno subito diversi cambiamenti che non si applicano ai precedenti (1X) giochi della serie. Le Regole ritagliate su una campagna specifica sono dette Regole “Esclusive”. Ogni gioco è dotato anche di un Fascicolo di Regole Esclusive. Le Regole Esclusive soppiediscono qualsiasi regola in eventuale contraddizione con le Regole Standard.

COME SONO ORGANIZZATE LE REGOLE

[2.] La maggior parte delle regole sono numerate secondo i passi della Sequenza di Gioco (ad. Es: “I.a.2”) a cui si applicano. Ogniqualvolta nasca una controversia durante il corso di gioco, si faccia riferimento alla sezione delle regole che corrisponde a quel passo nella Sequenza.

[3.] Tutti i paragrafi delle regole in questo fascicolo sono numerati sequenzialmente in ordine di apparizione da 1 a 210.

Domande sulle Regole

[4.] Le Domande sulle Regole possono essere inviate via email. Ogni domanda *deve* iniziare con il paragrafo delle regole che causa il problema. Le domande possono essere spedite *in italiano* al seguente indirizzo email:

osg_europe@yahoo.com; oppure in inglese: info@NapoleonGames.com

Domande e risposte saranno pubblicate sulla rivista OSG *Wargame Design*, e su “Web Grognards”

<http://grognard.com>

CORSO GENERALE DEL GIOCO

[5.] Il gioco è progettato per due o più Giocatori. La mappa di gioco riporta il teatro delle operazioni; le pedine rappresentano le forze militari disponibili nel teatro. Queste forze sono: la Francia con i suoi Alleati contro una o più delle nazioni della “Coalizione” Anti-Francese. L’ordine in cui la parti opposte interagiscono è descritto nella Sequenza di Gioco.

[6.] Le Regole del Comando controllano la conformazione delle forze dispiegate sulla mappa di gioco. Ogni Forza è composta da Unità di Combattimento, comandate da un Leader. I Leader (insieme alle Vedette ed alle Guarnigioni—*ved. le Regole Esclusive*) sono posti sulla mappa. Un Leader può anche comandare altri Leader nel suo stesso esagono o negli esagoni adiacenti. Ai Leader sono attribuiti un Valore di Iniziativa—importante per il movimento ed il combattimento, una Capacità di Comando—un limite al numero di Unità di Combattimento e/o di Leader Subordinati che è possibile comandare, ed un Valore di Subordinazione—la loro capacità di funzionare sotto il comando di un altro Leader.

[7.] Quattro concetti importanti in queste regole sono:

1) *Attrito di Marcia*, possibili perdite non di combattimento, la probabilità delle quali accrescerà con la lunghezza della marcia;

2) *Marcia per Comando*, che permette ad una Forza di essere mossa automaticamente;

3) *Marcia per Iniziativa*, che permette ad una Forza di essere mossa solo se il Leader passa un controllo della sua Iniziativa, determinato dal tiro di un dado;

4) *Perdite di Combattimento*: sono subite in termini di esagoni ritirati o Punti Potenza (*) persi in relazione al tipo di battaglia (Campali o Inseguimento) rivelata dal Giocatore *perdente*.

[8.] Le Condizioni di Vittoria, elencate nelle Regole Esclusive di ciascun gioco della serie, riguardano la volontà di una nazione a condurre la guerra. Quando il morale di un’armata è stato spezzato, o l’opinione pubblica cessa di supportare lo sforzo bellico, il gioco termina.

Scala del Gioco

[9.] Ogni esagono rappresenta un’area di circa 16 chilometri (10 miglia) di larghezza. Ogni Punto Potenza (anche denominato PP (*)) rappresenta *cinque* mila uomini o 72 pezzi di artiglieria campale. La Lunghezza del Turno di Gioco è da 5 a 10 giorni, come specificato nelle Regole Esclusive. **Nota:** Per una discussione delle ragioni sul perché il Turno di Gioco in *Highway to the Kremlin* è di 5 giorni e non i 10 giorni attesi, si vedano le Note di Progetto nel Fascicolo delle Regole Esclusive.

(*) Nota della traduzione italiana: Di norma questo termine viene tradotto con “Punti Forza”. Si è preferito utilizzare il termine “Punti Potenza”, anche se insolito, per non creare confusione con il termine Forza, utilizzato in questo gioco per indicare un gruppo di unità di combattimento.

DOTAZIONE DI GIOCO

La Mappa

[10.] La Mappa rappresenta il territorio in cui ha avuto luogo la campagna così come il territorio contenente gli obiettivi strategici alternativi della campagna. Il terreno è stato adattato ad una griglia esagonale. Ogni cella esagonale (denominato anche "hex") rappresenta una locazione discreta in cui una Forza può entrare spendendo Punti Movimento (PM). Differenti caratteristiche del terreno richiedono un costo differente in Punti Movimento per entrare nell'esagono. Ogni esagono ha un numero di identificazione a 4 cifre, che può essere preceduto da una lettera nei giochi con più di una mappa.

Dadi

[11.] Il Gioco richiede l'uso di due dadi (inclusi)

I Pezzi del Gioco

[12.] I Pezzi del Gioco sono denominati "pedine" e "segnalini". Ce ne sono di tre tipi: *pedine Unita' di Combattimento*; *pedine Leader*; *segnalini Informazionali*. Le **Unita' di Combattimento** rimangono per tutta la durata del gioco sulla Scheda Organizzativa dell'appropriata nazionalità. (**Eccezione:** le Vedette e le Guarnigioni sono poste direttamente sulla mappa). Il Leader a cui sono assegnati e la potenza delle unità sono indicati dagli spazi che occupano sulla scheda. Le Unità di Combattimento rimangono sulla scheda fintantoche' hanno almeno un Punto Potenza. Se, in qualsiasi momento, rimangono con 0 Punti Potenza sono immediatamente rimosse dal gioco. Fino a quel momento, tuttavia, possono essere spostate da una Riga di un Leader ad un'altra durante una Fase di Comando amica, supposto che i due Leader occupino lo stesso esagono sulla mappa. I **Leader** possono essere sulla mappa o sulla scheda organizzativa a seconda che siano subordinati ad un altro Leader oppure agiscano come Leader di Forza (cfr.). L'uso dei vari **segnalini informativi** sarà spiegato più avanti in questo fascicolo o in quello Esclusivo.

ESEMPIO DI UNITA' DI COMBATTIMENTO

Identificazione

Tipo di Unità

Dimensione

Potenza

Movimento

Massima

Massimo

Valore di Subordinazione

Unità di Combattimento

[13.] Su ogni pedina è stampata la **Potenza Massima** (la potenza reale di una unità varierà a causa delle perdite o per l'accorpamento di rinforzi). Durante il gioco, la potenza corrente di una Unità di Combattimento viene indicata dallo spazio occupato sulla scheda organizzativa; (se è nello spazio n.ro 3, l'unità ha 3 Punti Potenza). Quando una unità subisce perdite o riceve rimpiazzi, la pedina è spostata a sinistra o a destra sulla Riga per riflettere il nuovo valore. Nessuna unità può eccedere la sua Potenza Massima. Una volta che una Unità di Combattimento è eliminata o ha zero PP, non può mai essere riformata. Non si possono mai riportare in gioco Unità di Combattimento eliminate.

[14.] Il nome abbreviato dell'ufficiale che comanda una unità particolare viene fornito per riferimento storico, così come il tipo di unità (fanteria, cavalleria, artiglieria), l'identificazione e la sua dimensione.

Dimensione dell'Unità

X Brigata XX Divisione XXX Corpo

III Gran Batteria

Tipi di Unità

Fanteria Cavalleria Artiglieria Vedetta

[15.] Sulla pedina è presente anche la **Capacità di Movimento**. La Cavalleria ha una Capacità di Movimento maggiore della fanteria, ma paga un costo in Punti Movimento maggiore per certi tipi di terreno. L'artiglieria usa una Tabella di Fuoco speciale per il combattimento, ed ha alcune restrizioni sul suo movimento.

[16.] Il **Valore di Subordinazione** e' il quantitativo richiesto della Capacita' di Comando di un Leader per comandare l'unita'.

UNITA' LEADER DI ESEMPIO

Identificazione

Bonus
[non mostrato]
Capacita' di
Comando

Valore di
Iniziativa

Valore di
Subordinazione

Leader

[17.] Le pedine dei Leader visualizzano il nome del Leader, il suo **Valore di Iniziativa**, un simbolo di **Bonus** (indicato da una (o piu') stella(e), ved. ¶34), la **Capacita' di Comando** del Leader, ed il **Valore di Subordinazione**. L'altro lato della pedina visualizza l'Armata o le insegne nazionali. Sulla mappa, quest'ultimo e' l'unico lato del Leader che puo' essere visto dal giocatore avversario (tranne che in una Zona di Controllo nemica, ¶121).

Tabelle e schede di gioco

[18.] Ogni gioco ha proprie Schede Organizzative per le armate. Su fogli separati, per facilitarne l'accesso, sono stampate la Riga Segnaturno ed altre schede e tabelle di gioco.

SCHEDE ORGANIZZATIVE

[19.] Ogni armata ha la sua propria Scheda Organizzativa. Vicino al Valore di Iniziativa del Leader, la Capacita' di Comando ed il Valore di Subordinazione c'e' la Riga delle Unità Subordinate dove, durante il gioco, sono poste le Unità di Combattimento che appartengono alla Forza del Leader. Le Unità di Combattimento sono poste nello spazio che corrisponde alla loro potenza corrente.

"INTELLIGENCE"

Identita' del Leader e Potenza della Forza

[20.] Le informazioni sulle Schede Organizzative dovrebbero essere tenute nascoste all'altro giocatore. Tutte le Unità di Combattimento ed i Leader Subordinati presenti sulla riga di un Leader sono considerati come presenti nello stesso esagono del Leader.

[21.] I Leader di Forza ed i Leader Non-impiegati che si muovono sulla mappa rimangono con il loro lato informativo capovolto, nascosti al giocatore avversario. I Leader sono rivelati soltanto in due momenti durante il turno di gioco: dopo un tentativo di Dislocamento (¶130); e durante i Passi 1 e 2 del Combattimento (¶146). In questi casi occorre porre sulla mappa tutti i Leader Subordinati di entrambe le parti.

[22.] I Leader di entrambi i giocatori ridiventano nascosti alla fine della Fase di Combattimento (passo III.b della Sequenza di Gioco).

Sicurezza Procedurale

[23.] Le informazioni sulla Scheda organizzativa dovrebbero rimanere confidenziali, una volta che i Giocatori si siano abituati alle meccaniche di gioco. Se tutti i Giocatori sono d'accordo, anche le seguenti informazioni dovrebbero essere tenute segrete:

1. I tiri di dado per l'Iniziativa durante il Movimento e la Marcia Forzata.
2. I risultati dell'Attrito
3. L'aggiunta di Rimpiazzi alle Unità di Combattimento e la loro accumulazione
4. L'identita' dei Leader Subordinati quando la Forza e' nella ZOC (dall'inglese "Zone Of Control", Zona di controllo) di una Forza nemica.

I LEADER

REGOLA GENERALE:

[24.] Prima che qualsiasi movimento abbia luogo, nella fase di Movimento (*fase II della Sequenza di Gioco*) o nel Segmento di Marce Forzate (*passo III.a della Sequenza di Gioco*), le truppe che devono essere mosse devono essere consolidate in "Forze". Le Forze sulla mappa sono rappresentate solo dai Leader.

CAPACITA' DI COMANDO

[25.] Un leader puo' comandare un numero di Unità' di Combattimento i cui Valori di Subordinazione combinati siano uguali o minori della sua Capacità' di Comando. La Capacità' di Comando e' il numero stampato sulla destra della pedina del Leader e sulla Riga del Leader nella Scheda Organizzativa. Certe Unità' di Combattimento assorbono quantità' maggiori della Capacità' di un Leader rispetto ad altri. In generale il valore di Subordinazione di una divisione di fanteria assorbita' un punto pieno della Capacità' di un Leader.

Esempio: Un Leader con una Capacità' di Comando di 3 potrebbe comandare 3 divisioni di fanteria, o una Forza combinata di due corpi di cavalleria ed una divisione di fanteria, o qualsiasi combinazione di Unità' di Combattimento i cui Valori di Subordinazione sommati non siano in eccesso della Capacità' di Comando del Leader, ovvero 3.

Generali Maggiori di Cavalleria in comando di Artiglieria o Fanteria

[26.] Se un Generale Maggiore (§68 e segg.) di Cavalleria ha una Unità' di Fanteria o Artiglieria sulla sua Riga nella Scheda Organizzativa, ridurre il suo Valore di Iniziativa ad "uno" ed accrescere il suo Valore di Subordinazione a "due". Questo cambiamento dura fintantoche' il Generale Maggiore comanda Unità' di Fanteria o Artiglieria.

Leader di Forza

[27.] I Leader possono comandare altri Leader. Un Leader che comanda altri Leader e' detto Leader di Forza. I Leader che sono sotto il comando di un altro Leader sono detti Leader Subordinati e sono posti nella casella dei Leader Subordinati del Leader di Forza (a meno che siano parte di una Forza Multi-Hex, §84). Ci puo' essere solo un Leader di Forza per ogni Forza.

[28.] Il numero al centro di una pedina di Leader e' il Valore di Subordinazione del Leader. Un Leader puo' comandare un numero di Leader i cui Valori di Subordinazione sommati non eccedano la Capacità' di Comando del Leader di Forza.

Esempio: Un Leader di Forza con una Capacità' di Comando di "6" potrebbe comandare tre Leader subordinati con Valore di Subordinazione di "2" ciascuno. I Leader subordinati devono essere nell'esagono con il Leader di Forza, o adiacenti al Leader di Forza (nel caso di Forza Multi-Hex).

Comando di Unità' di Combattimento e Leader Subordinati

[29.] Un Leader di Forza puo' comandare una combinazione di Unità' di Combattimento e Leader Subordinati. Un Leader di Forza puo' comandare qualsiasi numero di Unità' di Combattimento e Leader Subordinati purché' la somma dei Valori di Subordinazione non ecceda la Capacità' di Comando del Leader di Forza.

Esempio: Un Leader di Forza con una Capacità' di Comando di "6" potrebbe comandare un corpo di fanteria e due divisioni di fanteria (sulla sua Riga), e un Leader Subordinato con un Valore di Subordinazione di "2" (nella casella dei Leader Subordinati, o in un esagono adiacente nel caso di Forza Multi-Hex).

Leader Non-impiegati

[30.] Un Leader senza alcun Leader Subordinato o unità' di Combattimento all'inizio della Fase di Movimento amica e' un Leader Non-impiegato. Un Leader Non-impiegato puo' automaticamente muovere, indipendentemente dall'Iniziativa o da Comandi di Movimento, fino a 9 Punti Movimento durante ciascuna Fase di Movimento amica e Segmento di Marcia Forzata. Paga il costo del terreno come se fosse una Forza di cavalleria. I Leader Non-impiegati ignorano le Zone di Controllo nemiche ("ZOCs"—ved. §121) e non esercitano una ZOC. Quando un Leader Non-impiegato viene mosso, il Giocatore in Fase deve informare il Giocatore Non in Fase che la pedina che sta muovendo e' un Leader Non-impiegato. I Leader Non-impiegati non possono tagliare le Linee di Comunicazione.

[31.] Un Leader Non-impiegato non puo' prendere il comando di una Forza fino alla successiva Fase di Comando. I Leader Non-impiegati possono muovere, sgomberare e ritirarsi come parte di una Forza con cui sono impilati. Il Valore di Subordinazione dei Leader Non-impiegati e' ignorato.

Eliminazione dei Leader

[32.] Un Leader puo' essere catturato in due circostanze. La prima e' quando tutti i PP della Forza del Leader sono eliminati come risultato del Combattimento o dell'Inseguimento. La seconda quando una Forza nemica che comprende cavalleria entra nell'esagono di un Leader Non-impiegato, pagando il costo regolare di Movimento del Dislocamento (§130). Una Forza che cattura un Leader non è obbligata a rivelare la sua potenza, indipendentemente dalla riuscita dell'operazione.

[33.] Per evitare la cattura, il Giocatore che detiene il Leader deve fare un tiro di dado non maggiore del Valore di Iniziativa non modificato del proprio Leader. Se il Leader evita la cattura, esso è Dislocato (Ved. §130.). I Leader catturati sono rimossi dal gioco.

Nota: Se una Forza viene completamente eliminata, tutti i Leader della Forza devono tirare sulla propria Iniziativa per vedere se scappano o se sono catturati.

SIMBOLO DI BONUS DEL LEADER

[34.] Il Bonus del Leader e' indicato da una (o piu') stella(e) sulla pedina del Leader stesso. Il numero di stelle indica il valore del Bonus.

Effetti del Bonus sull'Attrito

[35.] Il valore del Bonus del Leader (se esiste) viene sottratto al tiro di dado dell'Attrito (*Ved. ¶138*).

Effetti del Bonus sul Combattimento

[36.] Il Giocatore Attaccante puo' aggiungere, sottrarre o ignorare il Bonus del suo Leader di Forza dopo aver tirato il dado sulla CRT (dall'inglese "Combat Result Table", Tabella dei Risultati di Combattimento).

PREPARAZIONE DEL GIOCO

[37.] Disporre le unita' sulle Schede Organizzative secondo le Informazioni dello Scenario. La locazione delle pedine sulla Scheda Organizzativa e' confidenziale e solo per il Giocatore proprietario; posizionare le schede sull'area di gioco tenendo presente cio'. Porre le pedine delle Unita' di Combattimento nello spazio sulla Scheda Organizzativa specificato per esse dalle Informazioni dello Scenario. I Leader con un codice di locazione di mappa sono posizionati ora sull'esagono corrispondente.

SEQUENZA DI GIOCO

[38.] Il gioco e' giocato in turni sequenziali detti Turni di Gioco. Ogni Turno di Gioco e' composto di due Turni Giocatore. Il "Giocatore in Fase" e' il Giocatore il cui turno sta procedendo. Il Segnalino del Turno di Gioco dovrebbe iniziare il gioco nel primo spazio della Riga Segnaturno dello scenario da giocare. Un Turno di Gioco non finisce fino a che entrambi i Giocatori non hanno completato un Turno Giocatore, come delineato nella sequenza sottostante. Quando un Turno di Gioco termina, avanzare il segnalino del Turno di Gioco nella casella successiva della Riga Segnaturno. Questo processo continua fino a che termina l'ultimo Turno di Gioco, o fino a che un Giocatore raggiunge una Condizione di Vittoria che fa terminare il gioco.

[39.] Tutte le attivita' devono aver luogo nell'ordine indicato sotto. Per esempio, il Secondo Giocatore non puo' fare un attacco durante la Fase di Movimento del Primo Giocatore.

A. FASE DI DETERMINAZIONE DEL TEMPO

[40.] L'effetto del tempo su Movimento, Combattimento e Attrito variera' da gioco a gioco nella serie. E' la prima cosa determinata in ogni Turno di Gioco ed e' sempre determinata da un tiro di dado del Primo Giocatore (*Ved. "Tempo" nelle Regole Esclusive*).

B. TURNO DEL PRIMO GIOCATORE

[41.] Il primo giocatore sara' designato nelle Informazioni di Scenario delle Regole Esclusive. Ogni Turno Giocatore comprende quattro Fasi. Le attivita' del Giocatore Nemico durante il Turno del Giocatore Amico sono ristrette a Marcia Forzata (III.a), fuoco di artiglieria (III.b.5), e contrattacco durante una Battaglia Campale (III.b.12).

I. FASE DI COMANDO

a. Segmento Amministrativo [42.]

1. Ricevere i Punti Amministrativi. [*Soltanto nel Gioco Campagna, ved. le Regole Esclusive.*]
2. Designare una Fonte di Rifornimento (*ved. ¶58 e segg.*).
3. Sbandare il Centro Operazioni Amico. [*Soltanto nel Gioco Campagna, ved. le Regole Esclusive.*]
4. Aggiungere Punti Potenza di Rimpiazzo al POOL dei Rimpiazzati. [*Soltanto nel Gioco Campagna*]

b. Segmento Organizzativo [43.]

1. Trasferire Punti Potenza dal POOL dei Rimpiazzati alle Unita' in campo che possono ricevere questi Punti Rimpiazzo.
2. Attivare o disattivare Generali Maggiori (¶68) e Divisioni di Marcia (¶65).
3. Trasferire Unita' di Combattimento tra Leader che occupano lo stesso esagono sulla mappa.
4. Trasferire Punti Potenza da una Unita' di Combattimento ad un'altra se entrambe le Unita' di Combattimento occupano lo stesso esagono e sono della stessa Nazionalita' e tipo di unita' (punti di fanteria ad unita' di fanteria, ecc.). Qualsiasi unita' la cui potenza e' ridotta a 0 PP in questo processo e' permanentemente rimossa dal gioco.

II. FASE DI MOVIMENTO

a. Rinforzi [44.]

Tutti i Rinforzi disponibili al Giocatore in questo turno sono posti nell'esagono di ingresso indicato per loro. Per ogni Forza di Rinforzo:

1. Attivare la Forza di Rinforzo per mezzo di un Comando di Movimento "gratuito": si considera che i Rinforzi abbiano un Comando di Movimento automatico per questo turno soltanto, che non consuma i Comandi di Movimento disponibili al Giocatore in Fase nel segmento "b" sotto.
2. Muovere la Forza. I Rinforzi sono ora mossi, una Forza alla volta.
3. Controllare l'Attrito.

b. Comandi di Movimento [45.]

Il Primo Giocatore può muovere qualsiasi Forza eleggibile indicando che essa ha ricevuto un Comando di Movimento. Nessuna Forza che è entrata come Rinforzo in questo turno può essere mossa di nuovo in questo Segmento. I Comandi Movimento disponibili al Giocatore in Fase sono limitati [Vedere le Regole Esclusive per la spiegazione su come si ricevono i Comandi di Movimento. Negli "Scenari Battaglia", le Informazioni di Scenario elencano un certo numero di Comandi Movimento per Giocatore. Questo disponibilità è definita per ciascun turno].

Per ogni Forza che si intende muovere in questo modo:

1. Attivare la Forza spendendo un Comando di Movimento.
2. Muovere la Forza.
3. Controllare l'Attrito.

c. Movimento per Iniziativa [46.]

Qualsiasi Forza che non è entrata come Rinforzo in questo turno, ne ha mosso per mezzo di un Comando di Movimento, può ora tentare di muovere per mezzo dell'Iniziativa del Leader di Forza. Ogni Forza può tentare di muovere per Iniziativa una volta soltanto in questa Fase. Per ogni Forza che si intende muovere in questo modo:

1. Tirare un dado (modificato dal Tempo e/o Forze Nemiche adiacenti). Se il risultato è minore o uguale dell'Iniziativa del Leader, attivare la Forza. La Forza può spendere 1 Punto Movimento con certi risultati del dado maggiori dell'Iniziativa del Leader (*ved. ¶102*).
2. Se attivata, muovere la Forza.
3. Controllare l'Attrito.

d. Attrito Stazionario [47.]

Le Forze che non hanno mosso in a, b o c (sopra) ora controllano l'Attrito.

e. Consolidamento [48.]

Il Giocatore in Fase ora consolida ogni esagono che abbia due o più Leader sulla mappa, in modo che ogni esagono sia occupato da una sola pedina di Leader. I Leader Subordinati nello stesso esagono del loro Leader di Forza sono spostati sulla Riga del Leader di Forza sulla Scheda Organizzativa, nella casella denominata "Leader Subordinati". Se le Forze nell'esagono non possono essere consolidate in questo modo, allora parte del risultante Gruppo Insubordinato avrebbe già dovuto essere fatto sgomberare dall'esagono (*ved. ¶78*).

f. Segmento dei Ponti [49.]

Il Giocatore in Fase può riparare e distruggere i ponti, installare e disinstallare "ponti mobili".

III. FASE DI COMBATTIMENTO

a. Marcia Forzata [50.]

Il Secondo Giocatore può ora tentare di muovere qualsiasi delle (o tutte le) sue Forze attraverso la procedura di Marcia per Iniziativa descritta in IIc. sopra. I Comandi di Movimento non possono essere usati in questo Segmento. Le Forze che tentano di muoversi subiranno un tiro di dado d'Attrito modificato, al completamento del movimento. In questo segmento esse possono entrare in Zone di Controllo nemiche solo se l'esagono in cui entrano è occupato da, o adiacente a, una unità Amica in una Zona di Controllo nemica. In questo Segmento solamente le Forze che muovono subiscono Attrito, il quale è determinato al momento in cui la Forza termina il suo movimento.

b. Risoluzione delle Battaglie [51.]

Il Primo Giocatore è ora obbligato ad attaccare tutte le Forze del Secondo Giocatore che sono nella ZOC delle sue Forze (Eccezione: terreno come i lati di esagono di fiume Principale—*ved. ¶129*).

1. Il Primo Giocatore designa la sua Forza attaccante.
2. Il Primo Giocatore designa quale (o quali) esagono deve essere attaccato.

3. Entrambi i Giocatori selezionano un segnalino di Tipo di Battaglia (Campale (*in inglese Pitched*) o di Inseguimento (*Pursuit*)).
 4. Determinare il differenziale di Cavalleria.
 5. Il Primo Giocatore risolve il fuoco di artiglieria. Il Secondo Giocatore risolve il fuoco di artiglieria.
 6. Determinare il rapporto di Combattimento e localizzare l'appropriata colonna sulla Tabella dei Risultati di Combattimento (CRT).
 7. Il Primo Giocatore tira un dado, prendendo in considerazione ogni modificatore, e localizza il risultato. Il vincitore perde Punti Potenza uguali al numero sulla CRT.
 8. Se la parte sconfitta aveva scelto il segnalino di Tipo di Battaglia "Inseguimento", la Forza deve allora ritirarsi del numero risultante di esagoni; altrimenti andare al Passo 11.
 9. Se al Passo 8 c'è stata una ritirata, il vincitore può ora Inseguire la Forza che si ritira, causando 1 PP di perdita per ogni esagono di inseguimento.
 10. Aggiustare ora il Segnalino di Morale per ogni condizione eventualmente raggiunta durante la precedente situazione di battaglia.
 11. Se la parte sconfitta aveva scelto il segnalino di Tipo di Battaglia "Campale", rimuovere perdite di combattimento uguali al risultato numerico sulla CRT.
Il Combattimento prosegue quindi al Passo successivo (*eccezione: ved. ¶197*.)
 12. Il Secondo Giocatore designa la sua Forza di Contrattacco.
 13. Il Secondo Giocatore designa gli esagoni che devono essere attaccati.
 14. Localizzare il rapporto di combattimento sulla Tabella dei Risultati di Combattimento (CRT).
 15. Il Secondo Giocatore tira un dado. Il vincitore rimuove le sue perdite.
 16. La parte sconfitta si ritira se aveva scelto il segnalino di Tipo di Battaglia "Inseguimento"; altrimenti andare al Passo 19.
 17. Il vincitore esegue l'Inseguimento.
 18. Aggiustare il Morale e procedere con la battaglia successiva.
 19. Se era stato scelto il segnalino di Tipo di Battaglia "Campale", rimuovere le perdite. Questo completa un intero round. Ritornare al Passo 1 sopra fintantoche' la parte sconfitta non riveli un Segnalino di "Inseguimento". Fare gli appropriati aggiustamenti del Morale.
- NOTA: Se ci sono altre battaglie entro 2 esagoni, il primo round di ciascuna battaglia deve essere risolto prima che qualsiasi battaglia proceda con il round 2 (ved. ¶204)*
- c. Consolidamento congiunto [52.]**
Entrambi i Giocatori ora consolidano tutti gli esagoni Multi-Forza seguendo II.e, sopra.

IV. FASE DEL MORALE [53.]

- a. Aggiustare il Morale per la Cattura degli Obiettivi Politici ancora in possesso in questo momento del Giocatore che li ha catturati.
- b. Determinare se il gioco termina con una Vittoria Strategica.

C. TURNO DEL SECONDO GIOCATORE

[54.] Le Fasi da I a IV sono ripetute nella stessa sequenza descritta sopra, sostituendo il Secondo Giocatore al Primo Giocatore e viceversa. Quando questa operazione è stata compiuta, il Turno di Gioco termina. Spostare il segnalino del Turno di Gioco nella casella successiva della Riga Segnaturno ed iniziare il turno di gioco successivo.

Ciascuna delle sezioni successive di regole segue l'ordinamento e la numerazione presentata nella precedente Sequenza di Gioco.

I.a. LINEE DI COMUNICAZIONE

[55.] Una **Linea di Comunicazione** (*in inglese Line Of communication, o LOC*) è una linea ininterrotta non più lunga di 18 esagoni di strada Principale, libera da Forze nemiche (una LOC può passare adiacente a forze nemiche).

[56.] Questa linea deve partire da una Fonte di Rifornimento Amica attiva ed arrivare entro cinque (5) esagoni dalla Forza Amica. *[Nel Gioco "Campagna" è tracciata ad un segnalino detto il Centro delle Operazioni invece che direttamente alle Forze; vedere le Regole Esclusive].* Per determinare la lunghezza della LOC, non contare l'esagono della Fonte di Rifornimento.

[57.] Una Forza oltre, o tagliata fuori da, una tale Linea di Comunicazione durante la Fase di Comando, deve usare la colonna “zero” o “No LOC” sulla Tabella dell’Attrito e non può ricevere Rimpiazzi o Comandi di Movimento.

I.a.1. FONTI DI RIFORNIMENTO

Il Segnalino di Fonte di Rifornimento

[58.] Generalmente per ogni armata ci sono diverse possibili Fonti di Rifornimento stampate sulla mappa. Il segnalino di Fonte di Rifornimento designa quale Fonte di Rifornimento è attiva in ogni dato momento per un’armata. Questo segnalino di Fonte di Rifornimento può essere spostato da una Fonte di Rifornimento ad un’altra durante il Segmento di Amministrazione (I.a) della Fase di Comando. L’ (1) sul segnalino indica la potenza di guarnigione, pari a 1 PP, della Fonte di Rifornimento attiva. *[Per altre regole che governano il Rifornimento e la funzione della Fonte di Rifornimento, vedere il Fascicolo delle Regole Esclusive].*

Guarnigione della Fonte di Rifornimento

[59.] Si considera che tutte le Fonti di Rifornimento attive abbiano una Guarnigione di uno (1) PP. Queste Guarnigioni non possono essere Dislocate. Non possono mai essere parte di una Forza attaccante. Possono solo difendere. La Guarnigione della Fonte di Rifornimento nega le ZOC nemiche nell’esagono della fonte di rifornimento a tutti gli effetti.

Cattura di una Fonte di Rifornimento

[60.] Nel momento in cui una fonte di rifornimento attiva è catturata, si considera che tutte le Forze di quell’armata abbiano una Linea di Comunicazione interrotta. Una Fonte di Rifornimento non può mai essere permanentemente eliminata. Una Fonte di Rifornimento può essere riattivata nel turno seguente alla rimozione delle Forze nemiche.

I.a.4. RIMPIAZZI

[61.] I Punti Rimpiazzo sono elencati sulla Riga Segnaturno adiacenti alla data in cui diventano disponibili (in alcuni giochi ci può essere una Tabella dei Rimpiazzi con quantitativi variabili determinati da un tiro di dado; ciò sarà annotato nelle Regole Esclusive). Essi sono listati secondo la loro Nazionalità e tipo di unità. Sono accumulati (virtualmente) sulla Fonte di Rifornimento.

[62.] Durante una Fase di Comando Amica, i Rimpiazzi accumulati possono essere aggiunti direttamente a **qualsiasi** unità con una LOC valida. Alternativamente, può essere creato un Generale Maggiore presso la Fonte di Rifornimento per prendere comando di qualsiasi numero di Punti Rimpiazzo ivi accumulati, usando una Divisione di Marcia per indicare questi punti sulla riga del Generale Maggiore.

Punti rimpiazzo accumulati

[63.] I Punti Rimpiazzo accumulati sono registrati sulla Riga dei Punti Rimpiazzo. Esiste un segnalino Informazionale per registrare Punti Rimpiazzo di Fanteria, Cavalleria (ed Artiglieria quando applicabile) per ciascuna Armata. Questo segnalino rifletterà i punti accumulati e dovrebbe essere aggiustato a mano a mano che i punti sono aggiunti o rimossi dal POOL. Questi Punti Rimpiazzo possono essere aggiunti alle Unità di Combattimento in campo durante un Segmento Organizzativo Amico.

I.b. LA SCHEDA ORGANIZZATIVA

I.b.1. Aggiungere Rimpiazzi alle Unità di Combattimento

[64.] I Rimpiazzi possono essere aggiunti alla potenza delle Unità di Combattimento durante il Segmento Organizzativo. Una unità che riceve rimpiazzi **può** muovere durante la successiva Fase di Movimento e Segmento di Marcia Forzata. Una Forza non può ricevere Rimpiazzi se **è nella ZOC** di una Forza nemica, o se è priva di una LOC valida. I Rimpiazzi possono essere aggiunti solo alle unità che non sono alla loro potenza Massima. Le Unità di Combattimento eliminate non possono essere ricostruite con Rimpiazzi; ovvero il loro “quadro” è considerato distrutto.

Divisione di Marcia

[65.] Una Divisione di Marcia può essere creata sulla Fonte di Rifornimento attiva, sotto il comando di un Generale Maggiore, usando Punti Rimpiazzo e deducendoli dalla Riga dei Punti Rimpiazzo. Sono forniti diversi

segnalini delle necessarie tipologie. Questi sono posti sulla Riga del Generale Maggiore sulla Scheda Organizzativa. Le Divisioni di Marcia sono considerate Rinforzi ai fini dei Comandi di Movimento, al loro turno di ingresso. Esse sono unita' di combattimento normali.

[66.] Le Divisioni di Marcia possono essere create anche deducendo punti potenza dalle unita' sulla Scheda Organizzativa. In questo modo possono servire come distaccamenti. Creare una Divisione di Marcia e porla nello stesso esagono dell'unita' di combattimento che ha fornito i Punti Potenza.

[67.] Una volta assegnati ad una Divisione di Marcia, i Punti Rimpiazzo non possono essere riportati nel POOL dei Rimpiazzati. I PP di una Divisione di Marcia possono essere incorporati in qualsiasi unita' dello stesso tipo e nazionalita', e nello stesso esagono, durante il Segmento Organizzativo. Una volta che la sua potenza e' incorporata in un'altra unita', il segnalino di Divisione di Marcia vuoto e' rimosso dal gioco e diventa disponibile per essere riusato.

I.b.2. Generali Maggiori

[68.] I Generali Maggiori sono pedine di Leader usati per indicare Unità' di Combattimento che operano indipendentemente sulla mappa. I Generali Maggiori possono essere attivati o volontariamente disattivati solamente durante la fase di Comando Amica. Il numero di Generali Maggiori che puo' essere attivato e' limitato solo dal numero fornito.

[69.] Per attivare un Generale Maggiore porre la pedina dell'Unita' di Combattimento che deve diventare un comando indipendente sulla Riga del Generale Maggiore sulla Scheda Organizzativa durante il Segmento Organizzativo (I.b.3), assicurandosi che la sua nuova posizione indichi il valore corrente di Punti potenza dell'Unita' di Combattimento. Quindi porre il Generale Maggiore nella casella dei Leader Subordinati del leader di Forza, o nell'esagono del Leader di Forza, in dipendenza del ruolo che il Generale Maggiore deve assumere nella successiva Fase di Movimento.

[70.] La disattivazione di un Generale Maggiore puo' avere luogo volontariamente rimuovendo la pedina dell'Unita' di Combattimento dalla Riga del Generale Maggiore sulla Scheda Organizzativa e ponendola sulla Riga di qualche altro Leader nello stesso esagono durante il Segmento Organizzativo (I.b.3), o, involontariamente, se la pedina di Unità' di Combattimento viene eventualmente ridotta a 0 PP.

[71.] Un Generale Maggiore puo' essere creato sulla Fonte di Rifornimento anche per guidare una Divisione di Marcia costituita utilizzando Punti Rimpiazzo (ved. ¶62).

[72.] I Generali Maggiori sono trattati esattamente come gli altri Leader quando sono sulla mappa o in una casella di un Leader Subordinato. Essi hanno un Valore di Iniziativa, una Capacita' di Comando, ed un Valore di Subordinazione. Un Generale Maggiore non puo' *mai* essere un Leader Non-impiegato.

I.b.3. Riorganizzare le Unità' di Combattimento sulla Scheda Organizzativa

[73.] Durante il Segmento Organizzativo Amico (solamente) una Unità' puo' essere trasferita nella Riga di un altro Leader che si trovi nello stesso esagono.

I.b.4. Trasferimento di Potenza

[74.] Si possono trasferire Punti Potenza da una Unità' di Combattimento ad un'altra sulla stessa Riga di Leader, o sulla Riga di un Leader Subordinato, purché questi siano nello stesso esagono (una Forza Multi-Hex non puo' trasferire PP se le unita' che lo fanno non sono nello stesso esagono). **Non** si puo' incrementare la Potenza di una unita' oltre il limite della sua Potenza Massima.

[75.] Le Divisioni di Marcia possono essere create deducendo Potenza dalle unita' sulla Scheda Organizzativa, e ponendo la Divisione di Marcia sulla stessa Riga o su ogni altra Riga di un Leader nello stesso esagono.

[76.] Non si possono trasferire PP tra Unità' di Combattimento di tipi differenti (vedette verso cavalleria regolare, ecc.). Applicare i punti rimpiazzo di cavalleria a cavalleria regolare o cavalleria leggera; i Rimpiazzati speciali come la Fanteria della Guardia o la cavalleria possono essere concessi alle unita' di linea (cioe' regolari), ma i rimpiazzati di linea non possono essere concessi alla Guardia. Le unita' di linea che ricevono Rimpiazzati di Guardia rimangono unita' di linea e lo stato di "elite" di questi PP rimpiazzati e' perduto.

LA FORZA

[77.] Una Forza consiste di almeno un Leader sulla mappa ed almeno una Unità' di Combattimento sulla Riga del Leader sulla Scheda Organizzativa. In una Forza ci puo' essere piu' di un Leader, ma deve essere Subordinato al Leader di Forza. La dimensione di una Forza e' limitata dalla Capacita' di Comando del Leader di Forza. Se in una Forza vi e' piu' di un Leader ed i Leader occupano lo stesso esagono, le Unità' di Combattimento possono essere trasferite da una Riga di un Leader ad un'altra durante la Fase di Comando (*e solamente in questa fase*; ved. ¶73).

Gruppi Insubordinati

[78.] Quando due o più Leader cercano di occupare lo stesso esagono e non c'è alcun Leader presente con una Capacità di Comando adeguata a comandare tutte le altre Forze come una singola Forza, allora occorre fare Sgomberare una o più Forze nell'esagono secondo le Priorità di Ritirata (*vedere la Priorità 3 nella sezione RITIRATA di questo Fascicolo*, ¶174) nel momento in cui la loro presenza creerebbe un Gruppo Insubordinato.

[79.] Se, disattivando un Generale Maggiore, un Leader avesse una Capacità di Comando adeguata a comandare (la Forza), il fatto non è considerato un Gruppo Insubordinato fino al termine della successiva Fase di Comando.

Esagono Multi-FORZA

[80.] Due Forze possono occupare lo stesso esagono nelle seguenti circostanze:

1) Le due Forze sono mosse nello stesso esagono nell'intento di combinarle in una singola Forza. Non si può volontariamente sostenere una situazione in cui due Forze coesistono nello stesso esagono. Una Forza non può terminare il suo movimento in un esagono con un'altra Forza se nessuna Forza contiene un Leader che possa diventare il Leader di Forza (*Tuttavia, vedere #3 sotto*).

2) Durante la fase di Comando, i Leader Subordinati possono essere rimossi dalla Riga del Leader di Forza sulla Scheda Organizzativa e posti sulla mappa. Dall'istante in cui questi Leader sono sulla mappa essi costituiscono Forze nuove e non sono più Subordinate al Leader di Forza. Nella successiva Fase di Movimento, una Forza o l'altra deve lasciare l'esagono per mezzo di un Comando di Movimento o tramite la procedura di Iniziativa (*oppure, se tutto ciò fallisce, Sgomberare; vedere ¶78*).

3) Se un Leader adiacente può comandare entrambe le Forze

Creazione di una Forza durante il Movimento

[81.] Una Forza è definita durante la Fase di Comando. Nessun Leader di Forza nuovo può essere posto sulla mappa dopo il termine di questa fase (Eccezione: i Leader Subordinati possono essere Rilasciati in ogni momento durante il Movimento, la Marcia Forzata, o l'Inseguimento, in ogni esagono attraversato dal Leader di Forza. Questa azione deve essere compiuta tuttavia nell'istante in cui il Leader di Forza passa attraverso l'esagono. Per far ciò rimuovere semplicemente il Leader Subordinato dalla Scheda Organizzativa e porlo sulla mappa. Questa nuova Forza non può continuare a muoversi e deve rimanere nell'esagono in cui è stata depositata per il resto della fase o Segmento). I Leader Subordinati posti sulla mappa durante la Fase di Comando costituiscono Forze separate. (*vedere esagono "Multi-Forza" ¶80*).

[82.] Una Forza deve interrompere il movimento quando una qualsiasi unità in quella forza esaurisce i suoi PM, a meno che non sia Rilasciata. In questo modo un Leader di Forza può marciare con una Forza mista di Fanteria e Cavalleria, rilasciare un Leader Subordinato con la Fanteria (se c'è già un Leader Subordinato sulla Riga del Leader di Forza), e continuare a muovere, o eseguire un Inseguimento, con la Cavalleria. Una Forza che è rilasciata determina sempre il suo livello di attrito con il resto della Forza, ed il numero di PP da considerare è il numero di PP che ha iniziato il movimento con il Leader di Forza.

Creazione di una Forza durante il Combattimento

[83.] Il Giocatore in Fase (solamente) definisce una Forza al momento del combattimento (*III.c.1 della Sequenza di Gioco*). In questo modo potrebbe muovere diverse Forze adiacenti al nemico e ricostituirle come una unica Forza Multi-Hex sotto il comando di un solo Leader, se quel leader ha una Capacità di Comando in grado di incorporare le altre Forze in una sola.

Forza Multi-HEX

[84.] Ai fini del Movimento e del Combattimento, un Leader può comandare altri Leader in esagoni adiacenti. Ogni Leader può combinare la Forza nel suo esagono con Forze in esagoni adiacenti purché il Leader abbia la Capacità di Comando per Subordinare gli altri Leader. Le Forze rimangono adiacenti e possono muovere per mezzo dell'Iniziativa del Leader di Forza, o spendendo un singolo Comando di Movimento, e possono attaccare insieme. (*Vedere "Movimento di una Forza Multi-Hex" ¶118; "Designare la Forza Attaccante" ¶151*).

Rimozione delle perdite dalle Unità di Combattimento

[85.] Distribuire le perdite in Punti Potenza subito da una Forza (per qualsiasi motivo) nel modo più paritario possibile tra le varie Unità di Combattimento, tranne le Unità di Artiglieria (ma si consideri l'Attrito durante il Tempo "fangoso", ¶139), in modo che, alla fine dell'ultimo round di combattimento, tutte le unità ne abbiano subite in numero pari quanto più possibile. (*Eccezione: la Vecchia Guardia, ¶169*).

II. MOVIMENTO

REGOLA GENERALE:

[86.] Il Movimento di norma ha luogo durante la Fase di Movimento Amica ed il Segmento di Marcia Forzata del Turno di Gioco Nemico. Le Forze muovono una alla volta, da esagono ad esagono adiacente, in qualsiasi direzione

o combinazione di direzioni. Una Forza non può muovere più della sua unità più lenta, prendendo in considerazione i differenti costi del terreno.

[87.] Non tutte le Forze devono muovere. Il Movimento è facoltativo e vincolato dai Comandi di Movimento e dall'Iniziativa del Leader. Tutte, alcune o nessuna delle Forze del Giocatore in Fase possono essere mosse usando i Comandi di Movimento e l'Iniziativa del Leader. I Punti Movimento inutilizzati non possono essere conservati da un turno ad un altro o dati ad altre Forze; sono perduti. Più una Forza muove, maggiore sarà il suo Attrito.

[88.] Le Forze di un'Armata possono muovere soltanto durante la Fase di Movimento di quell'Armata o durante il Segmento di Marcia Forzata della Fase di Combattimento dell'Armata avversaria. (*Eccezioni: muove anche in due altri momenti nella sequenza di Gioco: 1. Quando viene Dislocata durante il Movimento o una Marcia Forzata; 2. Quando esegue un Inseguimento o una Ritirata come risultato del Combattimento*). Una volta che una Forza ha mosso e ha tirato per l'Attrito, non può muovere più in quella Fase, né può cambiare la sua mossa.

PROCEDURA:

[89.] Tutti i rinforzi ricevono un Comando di Movimento gratis nel loro turno di ingresso (*ved. ¶91*). Le forze in ZOC nemiche e quelle senza una LOC valida non possono ricevere Comandi di Movimento. Dopo che sono stati dati tutti i Comandi di Movimento, le Forze rimanenti possono tentare di muovere per Iniziativa. Sia muovendo tramite Comandi di Movimento che attraverso un tiro di dado di Iniziativa favorevole, il movimento segue sempre una procedura a 3 passi.

Passo 1: Attivazione. Spendere un Comando di Movimento oppure tirare un dado per l'Iniziativa (modificato per il Fattore di Resistenza se in una ZOC nemica— *vedere “Uscire dalle Zone di Controllo Nemiche”, ¶105, 106*) per attivare la Forza selezionata.

Passo 2: Movimento. Spendere Punti Movimento per attraversare lati di esagono o entrare in esagoni.

Passo 3: Attrito. Tirare per l'Attrito (perdite dovute a malattie, smarrimento e diserzione) e rimuovere Punti Potenza.

[90.] Ripetere i Passi da 1 a 3 per ogni Forza che muove. Alla fine della Fase di Movimento, il Giocatore in fase esegue anche il Passo 3 solamente per le Forze che non hanno mosso. Ulteriori dettagli di queste procedure sono forniti nelle sezioni successive.

PASSO 1

II.a. RINFORZI

[91.] I Rinforzi sono Leader e Unità di Combattimento che non iniziano il gioco sulla mappa. A meno che non sia scritto altrimenti, i Rinforzi arrivano alla loro *massima* Potenza. I Rinforzi entrano nel Turno, nell'esagono e con la Potenza indicati per essi. I Rinforzi in arrivo entrano durante la Fase di Movimento e si considera che, nel turno del loro arrivo, abbiano un Comando di Movimento gratis.

[92.] Ai fini del calcolo dell'Attrito, una Forza di Rinforzi traccia una LOC dal suo Centro di Operazioni alla Fonte di Rifornimento Amica più vicina.

[93.] I Rinforzi pagano il costo in Punti Movimento per il primo esagono in cui entrano sulla mappa. Se quell'esagono ha una strada che conduce fuori dalla mappa, la Forza paga il costo della Strada per l'esagono in cui è entrata. Se due Forze entrano come Rinforzi nello stesso esagono e nello stesso turno, si considera che la seconda Forza che entra (decisa dal Giocatore in Fase) abbia pagato 1 PM (se su strada principale) o 2 PM pieni quando ha raggiunto il primo esagono sulla mappa.

[94.] [*“La Marcia Estesa”, un concetto della Serie IX, non esiste in Highway to the Kremlin.*]

Ritardare i Rinforzi

[95.] Se l'esagono di ingresso è bloccato o controllato da una Forza nemica, il Giocatore in Fase può ritardare il turno di arrivo del Rinforzo fino a che non sia stato rimosso il controllo dell'esagono o la Forza bloccante.

[96.] Un Giocatore può ritardare l'ingresso dei suoi Rinforzi indefinitamente, anche se l'esagono di ingresso designato è libero dall'occupazione o dal controllo nemico.

[97.] Nei turni successivi, il Rinforzo può entrare in qualsiasi esagono adiacente all'esagono originale di ingresso, al costo pieno dell'esagono. (I Rinforzi che entrano sulla mappa in un esagono controllato dal nemico possono essere obbligati a ritirarsi fuori dalla mappa in una successiva battaglia ed essere così eliminati). Una Forza che entra può usare il Dislocamento nel primo esagono di ingresso (*ved. ¶131*). Una Forza non può effettuare combattimenti, tuttavia, se non è sulla mappa. (Il fallimento del tentativo di Dislocamento eliminerà il Rinforzo).

II.b. COMANDI DI MOVIMENTO

[98.] I Comandi di Movimento sono utilizzabili da ciascun giocatore durante la Fase di Comando. (Vedere le Regole Esclusive per la loro disponibilità).

[99.] Ad ogni Forza a cui viene dato un Comando di Movimento e' garantito il movimento durante la Fase di Movimento (II.b. della Sequenza di Gioco). Per ricevere un Comando di Movimento, una Forza deve avere una Linea di Comunicazione valida (LOC) e non puo' essere nella Zona di Controllo (ZOC) di una Forza nemica.

Attivazione tramite Comando di Movimento

[100.] Il Giocatore che muove annuncia che una Forza sta ricevendo un Comando di Movimento e muove immediatamente la Forza. Una Forza a cui viene dato un Comando di Movimento non puo' tentare di muovere ancora durante il Segmento successivo (II.c della Sequenza di Gioco). Ad una Forza viene dato un solo Comando di Movimento, indipendentemente dai suoi PP, o Leader Subordinati, o lunghezza della Marcia, o il fatto di essere una Forza Multi-Hex.

II.c. INIZIATIVA

[101.] Il Valore di Iniziativa e' il numero sulla sinistra della pedina di Leader e sulla Riga del Leader sulla Scheda Organizzativa. Durante la Fase di Movimento (o il Segmento di Marcia Forzata della Fase di Combattimento Nemica, *ved.* ¶143), una Forza puo' muovere tramite l'Iniziativa del Leader. Muovere in questo modo consente di non spendere Comandi di Movimento.

Attivazione per Iniziativa

[102.] Per ciascuna Forza, il Giocatore tira un dado. La Forza puo' muovere se il risultato modificato e' minore o uguale al Valore di Iniziativa del Leader. Se il tiro di dado e' *esattamente uguale* al Valore di Iniziativa del Leader di Forza, sottrae 1 PM dalla Capacita' di Movimento di quella forza, per la mossa corrente.

[103.] Se il tiro di dado *eccede* il Valore di Iniziativa di *uno* o *due*, la Forza puo' *ancora* spendere 1 PM. *Se il prossimo esagono costa piu' di 1 PM, la Forza non potra' muovere.*

[104.] Se il tiro di dado eccede il Valore di Iniziativa di *piu'* di *due*, la forza non puo' muovere affatto durante il Segmento o la Fase corrente.

Esempio: Se si tenta di muovere un Leader di una forza di fanteria e questo Leader ha un valore di Iniziativa di 3, ed il risultato del tiro e' "uno" o "due", la Forza puo' spendere 5 Punti Movimento; se il risultato e' "tre", la Forza puo' spendere solo 4 Punti Movimento; se il risultato e' "quattro" o "cinque", la Forza puo' spendere 1 MP; se e' un "sei", la Forza non puo' muovere affatto in questo Segmento o Fase.

NOTA: I Leader con un Valore di Iniziativa di 1, non possono mai muovere, tramite Iniziativa, alla piena capacita' di movimento delle loro unita'.

Iniziativa ed Uscita dalle ZOC Nemiche

[105.] Qualora un Leader volesse uscire da una ZOC nemica, puo' tentare solo tramite l'Iniziativa. Non si possono usare Comandi di Movimento. Questo tiro di dado per l'Iniziativa puo' essere modificato dal Differenziale di Cavalleria (¶127) e dall'Iniziativa del Leader nemico.

[106.] Quest'ultimo modificatore al tiro di dado e' detto **Fattore di Resistenza**. E' ottenuto confrontando, sulla Matrice di Confronto dell'Iniziativa (*vedere Schede e Tabelle*), l'Iniziativa del Leader nemico con l'Iniziativa del Leader che si muove (attivo). Il numero risultante e' aggiunto al risultato del tiro di dado. La Forza puo' muovere se questo risultato modificato e' minore o uguale dell'Iniziativa del Leader che si muove.

Esempio: Un Leader di una Forza di fanteria con un Valore di Iniziativa di "2" vorrebbe uscire da una ZOC di un Leader nemico con un Valore di Iniziativa di "3". Il "2" del Leader attivo e' confrontato con il "3" del passivo sulla Matrice di Confronto dell'Iniziativa, e ne risulta un Fattore di Resistenza di "+1".

Questo "1" e' aggiunto quindi al tiro di dado di Iniziativa per il Leader attivo. Se questi tira un "1", il risultato modificato e' "due", che eguaglia il Valore di Iniziativa: la Forza non puo' spendere piu' di 4 Punti Movimento in tutto, incluso il mezzo PM che serve per uscire dalla ZOC (*ved.* ¶126).

[107.] Se il Leader attivo e' nella ZOC di piu' di un Leader nemico, per determinare il Fattore di Resistenza si usa il Valore di Iniziativa nemico piu' alto. Se i Leader Nemici sono raggruppati insieme, usare l'Iniziativa del Leader di Forza.

Limite ai Tiri di Dado per l'Iniziativa

[108.] Un Giocatore puo' tirare il dado una volta per ciascuna Forza che intende muovere per Iniziativa durante la Fase di Movimento; ed una volta per ciascuna Forza che intende muovere per Iniziativa durante il Segmento di Marcia Forzata della Fase di Combattimento.

PASSO 2

CAPACITA' DI MOVIMENTO

[109.] Una volta che si e' determinato se una data Forza puo' muovere, quella Forza viene mossa immediatamente. Una Forza puo' continuare a muovere fino a che ogni unita' nella Forza usa il suo ultimo Punto Movimento.

Durante la Fase di Movimento e durante il Segmento di Marcia Forzata della Fase di Combattimento, può essere spesa la piena Capacità di Movimento della Forza. (*Eccezione: vedere “Attivazione per Iniziativa”, ¶102*). Una Forza non può mai entrare in un esagono a meno che ogni Unità di Combattimento nella Forza abbia Punti Movimento sufficienti per attraversare il lato di esagono e pagare il costo del terreno per entrare nell'esagono.

Spendere i Punti Movimento

[110.] Una Forza spende Punti Movimento per muovere da esagono ad esagono. I costi delle caratteristiche del terreno variano secondo il tipo di unità che entra nell'esagono. Per esempio, la fanteria troverà più agevole della cavalleria entrare in un'area boschiva e, perciò, il costo in PM per la fanteria per entrare esagoni di Bosco è minore di quello della cavalleria. Se una Forza mista entra nell'esagono dove i costi del terreno variano per i diversi tipi di unità della Forza, deve essere presa una nota mentale dei differenti quantitativi di PM spesi.

TERRENO E MOVIMENTO

[111.] Vi sono due categorie di tipi di terreno: quelli che si applicano all'area dentro l'esagono e quelli che si applicano al lato di esagono condiviso da due esagoni. Il costo di base in Punti Movimento per entrare in un esagono di Terreno Aperto è uno (1) PM. Il costo in PM per entrare un terreno non-Aperto e/o attraversare lati di esagono non-liberi è variabile, come si vede dalla Tabella degli Effetti del Terreno. Ai fini del Movimento, i costi del Terreno sono cumulativi.

Strade

[112.] Marciare da un esagono di strada ad un altro esagono di strada contiguo (della stessa strada), consente ad una Forza di pagare il costo di “strada” per il tipo di strada (principale o secondaria) utilizzata, invece del costo del terreno per quell'esagono. **Esempio:** Marciare lungo una strada Principale in terreno Aperto costa un-mezzo (1/2) PM per ogni esagono in cui si entra. Una Forza con cinque PM potrebbe in questo modo marciare di 10 esagoni lungo la stessa strada.

Fiumi

[113.] Una Forza può attraversare un lato di esagono con un Fiume Principale pagando MP extra [il costo in MP per i lati di esagono di Fiume Principale varia: *vedere la Tabella degli Effetti del Terreno*]. Se si attraversa su un ponte, il costo per entrare nell'esagono dall'altra parte del fiume sarà lo stesso come per quel tipo di strada [più il costo di lato di esagono per il ponte, eventualmente].

[114.] I lati di esagono dei Fiumi Secondari possono essere attraversati al costo aggiuntivo in MP annotato sulla Tabella degli Effetti del terreno, o tramite un ponte come sui Fiumi Principali.

Paesi fortificati

[115.] Un numero limitato di Punti Potenza può ricevere il beneficio di un esagono di Paese Fortificato (*vedere le Regole Esclusive*).

Bordi della Mappa

[116.] Una Forza non può muovere fuori dalla mappa.

[*Le eccezioni, quando applicabili, sono elencate nelle Regole Esclusive*].

Ingresso negli esagoni occupati

[117.] Una Forza non può mai entrare in un esagono occupato da una Forza nemica (*tuttavia ved. “Dislocamento”, ¶130*). Una Forza può passare attraverso qualsiasi Forza Amica durante il Movimento.

MOVIMENTO DI UNA FORZA MULTI-HEX

[118.] I Leader in esagoni differenti che iniziano la loro mossa come parte di una singola Forza devono:

1) iniziare la mossa adiacenti al Leader di Forza; e 2) finire la mossa nell'esagono del Leader di Forza o in uno adiacente. Durante il corso della loro marcia non è necessario rimanere adiacenti al Leader di Forza. La spesa in Punti Movimento del Leader di Forza in una Forza Multi-Hex è considerata la distanza di Marcia di tutti gli esagoni della Forza ai fini dell'Attrito. I Leader Subordinati possono essere Rilasciati lungo il cammino di marcia nello stesso modo come per una Forza a singolo esagono (e sono contati allo stesso modo ai fini dell'Attrito).

[119.] Un Leader Subordinato può muovere in una ZOC nemica mentre il Leader di Forza rimane fuori dalla ZOC. Il gruppo con il Leader di Forza non potrà partecipare alla battaglia seguente, tuttavia (una forza viene formata al momento del Combattimento ed il Leader Subordinato diventerà una Forza a se' in questa Fase). Una Forza in un singolo esagono non può essere considerata in parte in una ZOC nemica ed in parte no.

[120.] Una Forza Multi-Hex può essere mossa spendendo un singolo Comando di Movimento, o tramite l'Iniziativa del Leader di Forza. Una volta che si sia ottenuto il risultato del tiro di dado di Iniziativa del leader di Forza, nessun Leader Subordinato in quella Forza può tentare il movimento di Iniziativa per conto suo. E'

possibile tentare di fare uscire un'intera Forza Multi-Hex da una ZOC nemica utilizzando l'Iniziativa del Leader di Forza.

ZONE DI CONTROLLO

REGOLA GENERALE:

[121.] *A causa delle differenze in scala, le Zone di Controllo sono definite diversamente nella Serie 5X. La Zona di Controllo e' costituita dall'esagono occupato dalla Forza e da una piccola area di confine di ciascuno dei sei esagoni ad esso adiacenti, lungo i lati di esagono in comune. Questa ZOC deve essere pensata come una zona di circa 2 miglia di profondita' intorno all'esagono occupato dalla Forza. Tutte le Forze esercitano in ogni momento questa sottile Zona di Controllo (o ZOC, dall'inglese: *Zone of Control*).*

Entrare in una ZOC nemica durante la propria Fase di Movimento o Segmento di Marcia Forzata e' sempre un'azione volontaria, ed e' un'azione separata dall'entrare nell'esagono adiacente al nemico. Se una Forza avversaria entra nella ZOC di una Forza, entrambe le Forze sono vicendevolmente ed egualmente influenzate dalla ZOC dell'altra. Una singola Forza puo' essere nella ZOC di piu' di una Forza nemica che esercitano il controllo da esagoni differenti. Una Forza non puo' entrare nella ZOC di due Forze nemiche differenti che non siano adiacenti l'una all'altra.

Esempio: Gli esagoni X, Y e Z sono adiacenti in linea retta. Le Forze nemiche sono negli esagoni X e Z. Una Forza amica multi-Leader e' nel mezzo (in Y), e puo' essere nella ZOC dell'esagono Z o nella ZOC dell'esagono X, o in nessuna. Non puo' pero' essere nella ZOC di entrambe. Si noti che ¶80, esagono Multi-Forza, impedisce che la Forza in Y si divida in due Forze separate per attaccare.

[122.] Ogni Forza in una ZOC nemica all'inizio del Segmento di Risoluzione delle Battaglie Amico della Fase di Combattimento deve attaccare la Forza nemica, a meno che qualche altra Forza Amica la attacchi. (*Eccezione: Vedere le Regole Esclusive*).

[123.] Per avvicinarsi al lato di esagono ed attaccare, una forza nemica deve prima muovere nella ZOC. Tuttavia, la decisione sul fatto di entrare nella ZOC e' lasciata al giocatore nemico. Non deve entrare nella ZOC semplicemente perche' la sua Forza occupa un esagono adiacente a Forze amiche. Non deve entrare nella ZOC di una Forza nemica semplicemente perche' la sua Forza entra nella ZOC di una Forza nemica adiacente.

Entrare in una ZOC

[124.] Quando una Forza Amica entra in un esagono adiacente ad una Forza nemica, il Giocatore che muove deve dichiarare se la Forza entrera' o meno nella ZOC. Se dichiara che entra, la Forza deve interrompere il movimento e, da questo punto in poi, e' considerata nella ZOC. La Forza deve attaccare ed osservare tutti gli altri requisiti per le ZOC. Se dichiara che non entra, la Forza non puo' attaccare la Forza Nemica in questo turno, e non e' vincolata dalla ZOC di quella Forza; puo' continuare per la sua strada senza impedimenti. Il Combattimento *non* e' obbligatorio per le Forze *adiacenti*, ma solo per le Forze adiacenti che abbiano dichiarato di essere in una ZOC nemica. Se una Forza *inizia la fase di Movimento* adiacente ad una Forza Nemica (ma non nella sua ZOC), quella Forza dovrebbe spendere *un Punto Movimento* se volesse entrare nella ZOC. Se questo Leader fallisse il suo tiro per l'Iniziativa, non potrebbe entrare nella ZOC.

Uscire da un Esagono Adiacente al Nemico

[125.] Una Forza adiacente al nemico all'inizio della fase di Comando puo' uscire liberamente dall'esagono, o tramite un Comando di Movimento o per Iniziativa, supposto che non sia in una ZOC nemica. Il Valore di Iniziativa del leader di Forza **non** e' modificato dal Fattore di Resistenza. Una Forza puo' muovere direttamente da un esagono adiacente al nemico ad un altro, ma, se e' in una ZOC, deve prima uscire da quella ZOC prima di poter lasciare quell'esagono.

Uscire da una ZOC

[126.] Poiche' l'area di una ZOC e' definita in modo diverso nella *Serie 5X* (ved. ¶121), uscire da una ZOC ha e' un'azione che ha luogo all'interno dell'esagono. Uscire da una ZOC nemica costa mezzo (0.5) Punto Movimento. Una Forza in una ZOC nemica all'inizio della Fase di Comando puo' tentare di uscire, ma soltanto muovendo per Iniziativa. Il Valore di Iniziativa del Leader di Forza e' modificato dal Fattore di Resistenza (ved. ¶106) e dal Differenziale di Cavalleria.

Differenziale di Cavalleria

[127.] Contare il quantitativo di cavalleria presente. Contare solamente la cavalleria effettivamente presente nella ZOC della Forza attiva. **Non** contare la cavalleria in Terreno non-Aperto.

- Determinare la superiorita' di cavalleria (quale parte ne ha di piu'); non si puo' dichiarare meno Punti Potenza di cavalleria di quello che si possiede.
- Se la differenza e' almeno due, il modificatore al tiro di dado e' uguale a piu' o meno "1"

- Se una parte non ha cavalleria, e l'altra parte ha almeno 2 PP di cavalleria, il modificatore e' uguale a piu' o meno "1"
- Durante l'Inseguimento, aggiungere (o sottrarre) il differenziale di cavalleria al Fattore di Resistenza del leader and applicare questo modificatore combinato al Tiro di dado per l'Inseguimento.
- La Cavalleria *non* deve subire alcuna perdita in Punti Potenza nel combattimento affinche' contribuisca al Fattore di Resistenza.

Influenza del Terreno sulle ZOC

[128.] Il Terreno influenza il grado di controllo esercitato da una Forza in date situazioni. Una ZOC si estende al di fuori di, ma non dentro un, esagono di Paese Fortificato (*Vedere la "Tabella degli Effetti del Terreno"*). Il Combattimento ed il contrattacco non sono obbligatori per una Forza *all'interno* di un Paese Fortificato, indipendentemente dalla dimensione della Forza nemica che puo' essere adiacente ad essa ed alla sua ZOC, anche se la Forza all'interno ha selezionato una Battaglia Campale. Il Combattimento *e'* obbligatorio per Forze nella ZOC di un Paese Fortificato occupato da nemici.

[129.] Una ZOC non si estende attraverso un lato di esagono di Fiume Principale senza-ponte (*Vedere la "Tabella degli Effetti del Terreno"*). Il Combattimento non e' obbligatorio tra due Forze adiacenti attraverso lati di esagono di Fiume Principale con ponte (tuttavia la ZOC esiste).

DISLOCAMENTO

REGOLA GENERALE

[130.] Durante la Fase di Movimento, Inseguimento o *Marcia Forzata* una Forza puo' tentare il Dislocamento di una Forza nemica lungo il suo cammino. Per far cio' sono richiesti rapporti di Potenza di almeno *cinque-a-uno*. Una Forza in un Paese Fortificato o sul lato opposto di un lato di esagono di Fiume Principale con ponte, non puo' essere Dislocata.

PROCEDURA:

[131.] La Forza si muove nella ZOC della Forza che deve essere Dislocata. Il Giocatore proprietario della Forza che si muove dichiara "tento il Dislocamento", dice il numero di Punti Potenza della sua Forza, ed entrambi i giocatori rivelano i propri Leader. Se la Potenza della Forza che tenta il Dislocamento e' *cinque* o piu' volte della Potenza della Forza nemica, quest'ultima lo dichiara e si ritira di un esagono. Questa ritirata e' compiuta con le stesse restrizioni di una ritirata dopo il combattimento in una Battaglia di Inseguimento, tranne che l'Inseguimento non ha luogo. Se il Dislocamento ha avuto successo, la Forza in Fase puo' continuare la sua marcia.

[132.] Se il tentativo di Dislocamento durante la Fase di Movimento non ha avuto successo (essendo i rapporti minori di cinque-a-uno), allora la Forza interrompe il Movimento. La Potenza esatta della Forza Nemica non e' ancora rivelata. Nel Segmento di Risoluzione delle Battaglie, il Giocatore che ha tentato il Dislocamento deve attaccare la Forza nemica su cui il Dislocamento e' precedentemente fallito. L'Attaccante deve scegliere un Tipo Battaglia di Inseguimento durante il primo round. Il Combattimento e' risolto con uno spostamento a sinistra di due colonne sulla Tabella dei Risultati di Combattimento, rispetto al rapporto reale di Punti Potenza (ad esempio un quattro-a-uno diventerebbe un due-a-uno, ecc.). Se il tentativo di Dislocamento ha luogo durante l'Inseguimento e fallisce, la Forza deve interrompere il Movimento e l'attacco successivo non ha luogo. Se il tentativo di Dislocamento ha luogo durante la Marcia Forzata e fallisce, la Forza in marcia *perde 1 PP*, *non* ottiene alcuna informazione specifica sul nemico e deve interrompere la Marcia immediatamente (le due Forze rimangono adiacenti ma non in ZOC).

[133.] Il Dislocamento non richiede di spendere Punti Movimento da parte della Forza in Fase o Non in Fase (tranne che il costo per entrare nell'esagono lasciato libero dalla Forza che viene Dislocata).

Dislocamento in un solo esagono

[134.] Un tentativo di Dislocamento puo' essere fatto solo su un esagono alla volta.

Dislocamenti Ripetuti

[135.] Il numero di tentativi riusciti di Dislocamento che una Forza puo' effettuare e' limitato solo dal numero di Punti Movimento disponibili dalla Forza.

(Essa puo' tentare un altro Dislocamento se nasce la necessita' durante la mossa). Non c'e' limite al numero di volte che una Forza puo' essere Dislocata in una singola Fase di Movimento.

PASSO 3

ATTRITO DI MARCIA

REGOLA GENERALE:

[136.] Durante la Fase di Movimento, tutte le Forze correntemente in gioco sono soggette all'Attrito (indipendentemente dal fatto che la Forza muova, in realt ). Durante il Segmento di Marcia Forzata della fase di Combattimento, soltanto quelle Forze che effettivamente spendono almeno un-mezzo MP sono soggette all'Attrito.

PROCEDURA:

[137.] Dopo che una Forza ha completato la sua mossa e prima che qualsiasi altra Forza inizi a muovere, deve essere calcolato l'Attrito per quel movimento. L'Attrito   determinato separatamente per ciascuna Forza, ed   basato sulla dimensione in PP della Forza all'inizio del movimento. Il Giocatore in Fase deve localizzare la lunghezza della Marcia sulla Tabella dell'Attrito di Marcia, sotto l'intestazione per l'armata appropriata. Usare il quantitativo pi  elevato speso da ciascun tipo di unit . Dopo aver tirato il dado e aver preso in considerazione tutti i modificatori (*vedere pi  sotto*), confrontare il tiro di dado con la dimensione della Forza (il numero totale di Punti Potenza di Fanteria, Cavalleria ed Artiglieria nella Forza). Il risultato   il numero di Punti Potenza persi dalla Forza. Aggiustare la posizione delle pedine di Unit  di Combattimento sulla Scheda Organizzativa per riflettere queste perdite. Le perdite per Attrito devono essere distribuite quanto pi  equamente possibile tra la diverse Unit  di Combattimento di una Forza. Una Forza che ha iniziato il suo movimento senza una Linea di Comunicazione deve localizzare la propria Potenza sulla colonna "zero" o "No LOC" (questa tabella cambia in ogni gioco).

Modificatori al Tiro di Dado per l'Attrito [138.]

- 1) Se il Leader di Forza ha una stella(e) che indica un Bonus, ridurre il tiro del dado di uno per stella.
- 2) Certe condizioni del Tempo [*vedere "Tempo" nel Fascicolo delle Regole Esclusive*].
- 3) Se la Forza sta eseguendo Marce Forzate. (Aggiungere fino a 4 al tiro di dado).
- 4) Modificare il tiro del dado con il numero indicato correntemente sulla Riga del Morale dell'armata in questione, per riflettere l'incidenza del morale attuale.
- 5) Ogni volta che le Regole Esclusive indichino qualche modificatore.

Artiglieria

[139.] Durante il Tempo "fangoso", una unit  di artiglieria nella Forza deve prendere il primo PP di perdita a causa dell'Attrito. **Esenzione:** se la Potenza totale di artiglieria della Forza   2 o meno.

Esenzione per la Vecchia Guardia

[140.] Certi tipi di Unit  non subiscono mai l'Attrito: Fanteria, Cavalleria ed Artiglieria della Vecchia Guardia Francese; Fanteria della Giovane Guardia Francese che sia comandata dallo stesso Leader che comandi qualche unit  della Vecchia Guardia Francese. Queste unit  non sono computate nel numero totale di Punti Potenza durante il calcolo dell'Attrito di una Forza che contiene unit  di linea regolari dell'Armata Francese. Per esempio, una Forza di 38 PP che contiene 6 PP di vecchia Guardia e 8 PP di Giovane Guardia, deve calcolare l'attrito solo per un totale di 24 PP.

II.e. RAGGRUPPAMENTO E CONSOLIDAMENTO

[141.] Non pi  di 48 PP possono occupare un esagono al termine di una Fase o Segmento. Non c'  limite al numero di Forze Amiche che possono passare attraverso un singolo esagono durante la Fase di Movimento o il Segmento di Marcia Forzata della Fase di Combattimento (*Vedere ¶115, "Paesi Fortificati"*). I Leader nello stesso esagono che sono parte della stessa Forza devono essere spostati sulla casella dei Leader Subordinati della Riga del Leader di Forza sulla Scheda Organizzativa durante il Segmento di Consolidamento della Fase di Movimento o della Fase di Combattimento (*Vedere anche ¶80 "Esagono Multi-Forza" e ¶78 "Gruppi Insubordinati"*). Il Consolidamento puo' essere compiuto in ogni momento e non solo nei due Segmenti di Consolidamento. Se si ha una Forza Multi-Leader nello stesso esagono, la Forza   tutta nella ZOC o tutta fuori.

Segmento dei Ponti

[142.] Durante il Movimento si annuncia l'intenzione di costruire il ponte mobile. Costa 2 PM installare un ponte mobile ed 1 PM per disinstallarlo (*vedere le Regole Esclusive*). La costruzione (o lo smantellamento)   considerata completata durante il Segmento dei Ponti. (Poich  i PM spesi rappresentano semplicemente il tempo trascorso dalla truppe aspettando che il ponte sia completato, e non la distanza coperta, questi PM non contano per l'Attrito).

III. FASE DI COMBATTIMENTO

III.a. MARCIA FORZATA

[143.] La Marcia Forzata e' un movimento di Iniziativa Amico durante un Turno di Gioco Nemico. Una Forza che compie una Marcia Forzata puo' muovere adiacente ad una Forza nemica—ma non puo' entrare in una ZOC nemica a meno che entri in un esagono occupato da, o *adiacente* a, una Forza Amica gia' nella ZOC di quella stessa Forza nemica. Le Unite' possono spendere la loro piena Capacita' di Movimento in una Marcia Forzata (*Eccezione: vedere "attivazione per Iniziativa", ¶102*).

III.b. COMBATTIMENTO

[144.] Forze avversarie ognuna nella ZOC dell'altra devono attaccare e difendersi usando le seguenti procedure: Per iniziare, i Giocatori scelgono segretamente quale tipo di battaglia vogliono combattere: **1)** In una battaglia di Inseguimento, il Giocatore tenta di cedere spazio per avere tempo; **2)** In una battaglia Campale, i Giocatori preferiscono subire perdite piuttosto che ritirarsi, prolungando la battaglia con diversi round di attacco e contrattacco.

[145.] Tutte le Forze nemiche devono essere attaccate se la Forza *amica* e' in una Zona di Controllo *nemica* (*vedere "Influenza del Terreno sulle ZOC", ¶128, 129*). *Vedere anche le Regole Esclusive*.

PROCEDURA:

[146.] La procedura seguente e' eseguita per ciascuna Forza in una ZOC Nemica durante il Segmento di Risoluzione delle Battaglie della Fase di Combattimento. Ulteriori spiegazioni di ciascun passo si trovano immediatamente dopo la seguente procedura (*vedere ¶148*):

Passo 1: Designare la Forza attaccante. Il Giocatore in Fase rivela i Leader della Forza che sta compiendo l'attacco.

Passo 2: Il Giocatore in Fase designa lo (gli) esagono(i) difensore(i). Il Giocatore Non in Fase rivela i Leader nel (negli) esagono(i) che si difende.

Passo 3: Tipo di Battaglia.

- a) Rivelare i PP approssimati della Forza che attacca e che difende, arrotondato al cinque (5) piu' vicino. Per esempio, se una Forza ha 14 PP, informare l'avversario che vi sono 15 PP contro di lui (uno o due PP saranno sempre rivelati come cinque).
- b) Entrambi i Giocatori selezionano un tipo di battaglia (Campale o Inseguimento) — nascondere questa scelta con un segnalino bianco.

Passo 4: Differenziale di Cavalleria. Confrontare il quantitativo corrente di cavalleria nella Forza che attacca e che si difende. Se una delle due Forze ha il due-a-uno o un maggior vantaggio, sottrarre uno (1) dal suo tiro di dado di Bombardamento (*vedere ¶127*).

Passo 5: Bombardamento di Artiglieria. Entrambi i Giocatori determinano il quantitativo di PP di Artiglieria nelle loro Forze. L'Attaccante fa fuoco per primo, quindi fa fuoco il difensore. Si noti che la Tabella del Fuoco di Artiglieria e' basata solamente sul numero di PP di Artiglieria che sparano e non su rapporti di Potenza. Ogni Giocatore tira un dado; il risultato e' il numero di PP Nemici perduti. Applicare il risultato immediatamente.

Passo 6: Determinazione dei rapporti sulla CRT. Determinare il rapporto di Potenza rivelando il numero esatto di PP in ciascuna Forza (le frazioni sono sempre arrotondate in giu' in favore del difensore) e applicando gli effetti del Terreno sui PP. I PP di Artiglieria **non** sono inclusi in questa determinazione finale dei rapporti a meno che non si difendano da soli.

Passo 7: Risoluzione dell'Attacco. Se la Vecchia Guardia Francese e' coinvolta in un attacco, il Giocatore Francese annuncia se e' "impegnata" in questo round (*vedere ¶167*). Tirare un dado. Il risultato in grassetto sulla colonna dei rapporti della CRT indica quale parte e' sconfitta. La parte vincente rimuove le perdite in PP.

Passo 8: Ritirata. La parte perdente rivela il suo Segnalino di Battaglia. Se la parte perdente aveva scelto una Battaglia di Inseguimento, allora il risultato specifica solamente la lunghezza della ritirata per quella parte. Se la parte perdente aveva scelto una Battaglia Campale, andare al Passo 11.

Passo 9: Inseguimento. Se la Forza vincente vuole Inseguire la Forza perdente, determinare il Fattore di Resistenza, quindi consultare la tabella dell'Inseguimento. Il tiro di dado di Inseguimento puo' essere modificato del Fattore di Resistenza, il Tempo, i modificatori per Cavalleria e per Guardia Francese, *piu'* il numero di round di Battaglia Campale rivelati dalla Forza vincente. Il risultato del tiro di dado e' il numero di esagoni attraverso cui la Forza vincente puo' effettuare l'Inseguimento. Se l'Inseguimento ha luogo, decrescere la Potenza della Forza Inseguita di un PP per ciascun esagono di Inseguimento effettivo. Soltanto una Forza puo' Inseguire. Complessivamente, la parte perdente perde sempre *almeno* tanti PP quanti la Forza vincente, indipendentemente dall'Inseguimento.

Passo 10: Aggiustare il Morale. Spostare il segnalino del Morale di una casella in favore del vincitore per ognuna di queste circostanze (*ved. ¶193*): a) la battaglia e' una Battaglia Critica; b) una Personalita' Maggiore e' stata catturata; c) la Guardia Imperiale Francese e' stata "impegnata" e sconfitta. Procedere con la battaglia successiva.

Passo 11: Perdite da Battaglia Campale. Se la Forza perdente ha rivelato Battaglia Campale nel Passo 8 sopra, allora il risultato ottenuto al Passo 7 mostra i PP perduti. Porre il Segnalino "in ZOC" col numero appropriato (1—4) in cima al Comandante della Forza per indicare il numero di round di Battaglia di Pichetto in questo combattimento.

Passi 12-19: Contrattacco. Nel caso che la parte perdente abbia rivelato una Battaglia Campale al Passo 8, sopra, il Giocatore Non in Fase diventa l'attaccante ed esegue i seguenti passi [i precedenti Segnalini Informativi di Battaglia rimangono validi fino al termine di un round completo di attacco e contrattacco].

Passo 12: Designare la Forza attaccante.

Passo 13: Designare lo (gli) esagono(i) difensore.

Il contrattacco non deve coinvolgere tutte le Forza adiacenti, *ma deve includere l'esagono piu' forte che genera una ZOC nemica in cui la forza che contrattacca e' entrata*. L'intera forza che contrattacca deve attaccare quell'esagono.

Passo 14: Determinazione del rapporto di Potenza sulla CRT.

Passo 15: Risoluzione dell'Attacco.

Passo 16: Ritirata.

Passo 17: Inseguimento.

Passo 18: Aggiustare il Morale.

Passo 19: Perdite da Battaglia Campale.

Nel caso che la parte perdente riveli ancora una Battaglia Campale, i Passi dall'1 all'11 sono ripetuti nella loro interezza per un ri-attacco da parte del Giocatore in Fase.

[147.] Le Forze possono essere liberamente ridefinite tra i round, e gli attaccanti originali, durante un ri-attacco, potrebbero dover attaccare difensori differenti, se le unita' che originariamente esse hanno attaccato sono state eliminate.

NOTA: Se ci sono altre battaglie entro due esagoni, il primo round di ciascuna battaglia deve essere risolto prima che ogni altra battaglia proceda con il secondo round.

DESIGNARE LA FORZA ATTACCANTE

(Passi 1 e 12)

[148.] Nessuna Forza puo' partecipare a piu' di un attacco per Fase. **Eccezioni:** (1) Se la Forza nemica e' eliminata al *primo* round, la Forza Amica puo' unirsi ad una qualsiasi Battaglia Campale adiacente nel *secondo* round. (2) Dislocamento fallito durante l'Inseguimento.

[149.] Nessuna Forza puo' essere attaccata piu' di una volta per Fase (entrambi i round di una Battaglia Campale sono considerati un solo attacco).

[150.] Il Combattimento e' obbligatorio tra Forze avversarie adiacenti che sono vicendevolmente una nella ZOC dell'altra. Il Giocatore in Fase decide dove attaccheranno le sue Forze, purché Forze separate non attacchino mai lo stesso esagono, e purché siano attaccate tutte le Forze avversarie nella cui ZOC la Forza sia entrata. Tuttavia, le Forze Non in Fase che contrattaccano sono obbligate ad attaccare solamente l'esagono piu' forte dell'attacco iniziale.

[151.] Un singolo combattimento puo' coinvolgere Leader attaccanti e/o difensori che si trovino in un massimo di tre esagoni, purché i Leader attaccanti siano tutti parte della stessa Forza. Per essere risolto come un singolo combattimento, la Forza attaccante deve essere adiacente a tutti gli esagoni che si difendono.

[152.] Il Giocatore in Fase puo' avere piu' di una Forza nella ZOC di un esagono o esagoni che si difendono, ma soltanto una Forza puo' attaccare lo stesso esagono difensore.

DESIGNARE GLI ESAGONI DIFENSORI

(Passi 2 e 13)

[153.] Il Giocatore in Fase stabilisce quale(i) esagono(i) la Forza attaccherà. I Leader nemici (e le loro Unità di Combattimento) raggruppati in un esagono si difendono sempre insieme. Più Leader raggruppati in un solo esagono non possono mai essere attaccati separatamente.

[154.] Una Forza **non** puo' attaccare due Forze nemiche che non siano adiacenti l'una all'altra. *Soltanto una* Forza che si difende puo' contrattaccare la stessa Forza attaccante.

SELEZIONARE IL TIPO DI BATTAGLIA (Solo Passo 3)

Restrizioni sul Tipo di Battaglia (3b)

[155.] L'attaccante non può mai scegliere una Battaglia Campale, se attacca attraverso un lato di esagono di Fiume Principale con ponte.

Iniziativa del Leader e Battaglia Campale (3b)

[156.] Un Leader di Forza con un Valore di Iniziativa di due (2) o meno può **rivelare** il Segnalino di Battaglia Campale soltanto una volta per battaglia. Un Leader di Forza con un Valore di Iniziativa di più di due può rivelare il Segnalino di Battaglia Campale due volte per ogni battaglia. Quindi il numero massimo possibile di Round è quattro (*vedere* ¶203). La scelta del Segnalino di Battaglia è rivelata soltanto la prima volta in un round che un Giocatore perde un combattimento. Un Leader che perde sia l'attacco che il contrattacco nello stesso round ha rivelato soltanto una volta, mentre un Leader che vince entrambi non rivela affatto.

Eccezione: Le Forze in Paesi e Città possono sempre scegliere il Segnalino di Battaglia Campale, indipendentemente dalla Iniziativa del Leader di Forza.

DIFFERENZIALE DI CAVALLERIA (Solo Passo 4)

[157.] Un vantaggio di Cavalleria di due-a-uno o più (*ved.* ¶146, Passo 4), sottrarre uno dal tiro di dado Di Bombardamento sulla Tabella del Fuoco di Artiglieria. La cavalleria deve essere parte della stessa Forza come l'Artiglieria che Bombarda. La Forza che Bombarda deve avere almeno 2 PP di cavalleria per ricevere questo beneficio. La superiorità di Cavalleria non significa nulla durante il combattimento se la vostra Forza non ha Artiglieria. [Tuttavia può modificare il risultato sulla Matrice di Confronto dell'Iniziativa—*vedere le Regole Esclusive*].

BOMBARDAMENTO DI ARTIGLIERIA

(Solo Passo 5)

[158.] Questo passo viene eseguito da ciascun Giocatore in ogni round della Battaglia. L'effetto dell'Artiglieria è di eliminare PP prima del calcolo dei rapporti di Potenza. Il differenziale di cavalleria può influenzare il tiro di dado dell'Artiglieria. Le Unità di Artiglieria non subiscono mai perdite per il Bombardamento di Artiglieria a meno che non vi sia altro tipo di unità nell'esagono bersaglio. Se una Forza è ridotta a 0 PP dopo il Bombardamento di Artiglieria, la battaglia è finita; non c'è Inseguimento.

Terreno Bloccante

[159.] Certi tipi di terreno possono impedire il bombardamento di artiglieria (*vedere* "Effetti del Bosco sul Combattimento" nelle Regole Esclusive).

DETERMINAZIONE DEI RAPPORTI SULLA CRT

(Passi 6 e 14)

[160.] Un confronto tra PP è espresso come un rapporto tra i PP totali modificati attaccanti e difensori (la Potenza dell'attaccante è divisa per la Potenza del difensore ed è arrotondata in giù ad uno dei rapporti indicati sulla Tabella dei Risultati del Combattimento (CRT)). Esempio: 13 PP che attaccano 5 PP sarebbe un 2.6 a 1. Arrotondando in giù a favore del difensore semplificherebbe il rapporto ad un 2 a 1 sulla CRT.

Non si possono mai volontariamente ridurre i rapporti di combattimento.

[161.] La stessa CRT viene usata per battaglia di Campale o di Inseguimento. I Rapporti inferiori all'1 a 5 aggiungono uno al tiro di dado, per ogni rapporto inferiore all'1 a 5. Per rapporti superiori al 6 a 1, sottrarre uno dal tiro di dado, per ciascun rapporto superiore al 6 a 1. Nessun risultato di tiro modificato può essere comunque maggiore di 6 o minore di 0.

PP di Artiglieria e Rapporti di Combattimento

[162.] L'Artiglieria non è mai inclusa nella determinazione dei reali rapporti di forza, a meno che la Forza che si difende sia composta completamente di Punti Potenza di Artiglieria. In quest'ultimo caso, la Forza può bombardare come una Forza di artiglieria, ma deve difendersi come 1 PP di fanteria. Non può mai eseguire un Inseguimento. Non può mai entrare in una ZOC nemica a meno che non sia parte di una Forza mista, con cavalleria e/o fanteria. L'Artiglieria non prende perdite da Battaglie Campali, a meno che si difenda da sola in un esagono.

Terreno Influyente

[163.] Alcuni tipi di terreno influenzano la colonna dei rapporti di Combattimento sulla CRT. Questo terreno è noto come Terreno Influyente. Quando si attacca in un esagono di Terreno Influyente, o attraverso qualsiasi lato di esagono di fiume, i rapporti di Combattimento sono localizzati sulla linea del Terreno Influyente in cima alla Tabella dei Risultati di Combattimento.

[164.] Se una Forza attacca due o piu' esagoni in una volta, ed almeno uno degli esagoni difensori e' Terreno Influyente, allora l'attacco deve essere fatto come se tutti i difensori fossero in Terreno Influyente.

[165.] La Tabella degli Effetti del Terreno stabilisce quale terreno influenza il Combattimento. In generale, il terreno seguente e' considerato Influyente: *Unita' che si difendono attraverso lati di esagono con ponte su Fiume Primario o Secondario; tutti gli esagoni di Citta', Paesi principali, e Paesi Fortificati; tutti gli esagoni Collina.*

Altri Effetti del Terreno

[166.] Altri tipi di terreno influenzano il terreno nel modo descritto nella Tabella degli Effetti del Terreno. Ai fini del Combattimento, i moltiplicatori della Potenza dovuti al Terreno *NON* sono cumulativi. Il difensore sceglie quale effetto del terreno applicare, tra quelli indicati sulla Tabella degli Effetti del Terreno.

RISOLUZIONE DEGLI ATTACCHI (Passi 7 e 15)

Impegnare la Vecchia Guardia

[167.] La Potenza di Combattimento della Vecchia Guardia puo' sempre essere inclusa in una Forza Attaccante senza speciali considerazioni. Tuttavia, il Giocatore Francese puo' "impegnare" la Guardia, il che significa che egli sta scommettendo sulla riuscita dell'attacco basandosi sulla reputazione della Vecchia Guardia, esponendo le truppe della Vecchia Guardia ad un ruolo preminente nella sua Forza attaccante.

[168.] Durante qualsiasi round di combattimento, il Giocatore Francese puo' dichiarare di voler "impegnare" la Vecchia Guardia, purché almeno un punto di Fanteria della Vecchia Guardia sia nella Forza attaccante.

Impegnare la Vecchia Guardia modifichera' di meno 1 (-1), in aggiunta agli altri modificatori, il tiro di dado Francese in attacco, o in contrattacco.

[169.] La Vecchia Guardia deve prendere il primo PP di perdita di combattimento, e tutte le perdite subite dalla Forza Francese devono essere subite dalla Vecchia Guardia o Giovane Guardia in quel round di combattimento. Se non ci sono PP sufficienti di Vecchia o Giovane Guardia per assorbire queste perdite, le unita' di linea nella forza attaccante devono assorbire il doppio delle rimanenti perdite in PP. Una Battaglia Campale dove e' impegnata la Vecchia Guardia e' risolta come una Battaglia di Inseguimento, e non si prosegue con successivi round di combattimento.

Bonus di Leader

[170.] Sebbene questo Bonus non possa essere usato in difesa, puo' essere aggiunto all'Attacco ed al Contrattacco (*vedere ¶34, 36*).

Rimozione delle perdite dalla Scheda Organizzativa

[171.] Distribuire le perdite in Punti Potenza subito da una Forza (per qualsiasi motivo) nel modo piu' paritario possibile tra le varie Unità di Combattimento (*Eccezione: la Vecchia Guardia, ¶169*). La parte vincente non deve mai perdere piu' PP rispetto alla parte perdente in un dato round di Combattimento (o Inseguimento) *se* la parte perdente non ha PP sufficienti per prendere tutte le perdite e viene eliminata.

RITIRATA (Passo 8 e 16)

[172.] Quando il risultato del combattimento richiede la Ritirata di una Forza, deve muovere il numero pieno di esagoni indicato. **Nota:** I risultati sono dati in termini di esagoni, non PM. Contare ciascun esagono come "uno".

[173.] Il Percorso di Ritirata e' il cammino di esagoni attraversato da una Forza che si Ritira. Questo percorso deve conformarsi alle Priorita' di Ritirata. Le Forze in Ritirata non possono entrare in Terreno Proibito o in esagoni occupati da nemici. Se il Percorso di Ritirata e' bloccato da Terreno Proibito o Forze Nemiche, impedendo al perdente di ritirarsi della distanza piena, la Forza in Ritirata si ritira il piu' possibile; se l'Inseguimento nemico e' sufficiente per portare il nemico nell'esagono finale della Forza in Ritirata, l'intera Forza in Ritirata e' eliminata. Le Forze in Ritirata non possono tentare Dislocamenti durante il loro movimento di ritirata.

Priorita' di Ritirata

[174.] Le seguenti priorita' del percorso di ritirata sono date in ordine discendente. Questa lista governa tutte le ritirate dovute al Combattimento ed al Dislocamento. "Priorita' Discendente" significa che dovrebbero essere osservate prime le voci con numeri inferiori, e mai disattese per accomodare voci a numeri superiori. Generalmente, si osservano tutte le seguenti priorita', ci saranno soltanto poche possibili destinazioni per la ritirata.

1) La Forza in Ritirata deve ritirarsi del numero totale di esagoni richiesti. Deve terminare il suo movimento a questo stesso numero di esagoni di distanza dall'esagono in cui ha iniziato la sua ritirata.

2) Nessun esagono del Percorso di Ritirata puo' essere adiacente a piu' di un esagono gia' attraversato dalla Forza in Ritirata.

3) Il percorso non dovrebbe passare per Forze Amiche. Se questo non e' possibile, la Forza in Ritirata fara' Sgomberare la Forza Amica con il valore in PP piu' piccolo (se vi e' piu' di una Forza che potrebbe esser fatta Sgomberare). La Forza Sgomberata e' mossa di un esagono secondo le Priorita' di Ritirata, e la Forza in Ritirata ora muove entro l'esagono lasciato vuoto. Lo Sgombero non puo' avere luogo, se non e' possibile a causa di terreno bloccante (proibito). Le unita' sgomberate possono a loro volta far Sgomberare altre unita' amiche in una specie di reazione a catena. Lo Sgombero puo' rovinare degli attacchi successivi nella Fase di Combattimento (il Giocatore in Fase deve tener cio' presente quando risolve gli attacchi). Se la Forza in Ritirata deve far Sgomberare di nuovo una Forza gia' sgomberata o un'altra Forza Amica, il processo viene ripetuto. La Ritirata e lo Sgombero sono condotti esagono per esagono.

4) Questo percorso puo' includere esagoni adiacenti al nemico. Non c'e' penalita' per ritirarsi in esagoni adiacenti al nemico.

5) Le Ritirate devono essere fatte verso la Fonte di Rifornimento Amica attiva, e devono accorciare il piu' possibile la distanza tra la Forza in Ritirata e la Fonte di Rifornimento Amica.

6) Sebbene la ritirata sia data in termini di esagoni, se sono aperti due o piu' percorsi alla Forza in Ritirata, allora essa deve muovere lungo quel percorso che costerebbe meno PM durante il movimento normale.

Ritirata di una Forza Multi-Hex

[175.] Leader nello stesso esagono si ritirano sempre insieme. I Leader Subordinati non possono essere Rilasciati lungo il Percorso di Ritirata. I diversi Leader di una Forza Multi-Hex non possono ritirarsi in direzioni differenti; devono terminare la loro ritirata adiacenti. Il percorso preso da una Forza Multi-Hex e' quello del Leader di Forza; i percorsi dei Leader Subordinati non sono importanti. L'Inseguimento seguira' quello del Leader di Forza. La Ritirata di una Forza Multi-Hex e' simile al Movimento di una Forza Multi-Hex per il fatto che tutti i Leader iniziano e terminano la loro ritirata adiacenti.

Ritirata Fuori dalla Mappa

[176.] Una Forza puo' ritirarsi fuori dalla mappa se non c'e' altro percorso di Ritirata alternativo ed una Forza che Insegue lo puo' fare fino all'ultimo esagono di bordo della mappa. Le Forze che si ritirano fuori dalla mappa sono rimosse dal gioco come se fossero catturate (eliminate). Le Forze eliminate in questo modo contano per una Battaglia Critica (*ved. ¶193*) [Eccezioni: Vedere il Fascicolo delle Regole Esclusive].

Ritirata dentro Paesi Fortificati

[177.] Le Forze possono terminare la loro ritirata in un Paese Fortificato occupato da forze amiche o una Fonte di Rifornimento Amica senza far Sgomberare la loro Guarnigione. Possono far cio' indipendentemente della rimanente distanza di ritirata. Le Forze che Inseguono non possono Inseguire dentro gli esagoni con Guarnigioni nemiche (*ved. ¶192*).

Forze Adiacenti Non-ingaggiate

[178.] Se l'Attaccante ha Forze addizionali adiacenti alla Forza che si difende che non sono ingaggiate con nessun altra Forza nemica, queste possono unirsi ad ogni ritirata sostenuta dalla Forza Attaccante, a discrezione del Giocatore proprietario (delle Forze). Queste Forze non prenderanno PP di perdita per la Battaglia o l'Inseguimento. Poiche' soltanto la Forza Attaccante puo' essere Inseguita, questo puo' consentire ad una Forza Non-ingaggiate di bloccare la Forza che Insegue. Le Forze Non-ingaggiate che si ritirano possono ritirarsi (in ogni direzione) di meno esagoni rispetto alla Forza principale Inseguita.

INSEGUIMENTO (Passi 9 e 17)

[179.] L'intera Forza vincente, o un Leader Subordinato di questa Forza, puo' Inseguire la Forza perdente lungo il suo Percorso di Ritirata. La Forza che effettua l'Inseguimento deve rimanere su questo percorso, ma puo' fermarsi ad ogni esagono, senza essere costretta ad Inseguire la distanza completa specificata nella Tabella dell'Inseguimento. Se e' il Leader di Forza che effettua l'Inseguimento, allora i Leader Subordinati possono essere rilasciati lungo questo cammino, come nel Movimento.

[180.] Una Forza puo' effettuare l'Inseguimento fino ad arrivare adiacente al nemico, ma non in una ZOC nemica.

[181.] La Forza che si ritira perde un PP per ogni esagono di Inseguimento. Se la Forza perdente si e' ritirata della distanza completa specificata, allora la Forza vincitrice non puo' Inseguire nell'esagono occupato dalla Forza perdente in nessuna circostanza. In questo caso, se accade che la distanza di Inseguimento e' maggiore della lunghezza richiesta della ritirata, la Forza vincitrice si deve fermare nell'esagono adiacente alla Forza perdente. La Forza perdente allora perde un PP extra per ogni esagono di Inseguimento extra non permesso alla Forza vincitrice.

[182.] Se invece la Forza perdente non si e' ritirata della distanza completa specificata, e la Forza vincitrice ha ottenuto una lunghezza di Inseguimento sufficiente per entrare nell'esagono della Forza perdente, allora la Forza

che Insegue puo' entrare nell'esagono della Forza in Ritirata. La Forza in Ritirata in questo caso e' eliminata, e la Forza che Insegue termina il suo Inseguimento in quell'esagono. Anche se la Tabella dell'Inseguimento invoca un Inseguimento maggiore, l'Inseguimento non puo' estendersi oltre l'esagono in cui la Forza in Ritirata e' stata eliminata.

[183.] Una Forza non puo' Inseguire per un numero di esagoni maggiore della Lunghezza dell'Inseguimento indicata sulla Tabella dell'Inseguimento. L'Inseguimento e' compiuto immediatamente dopo la Ritirata, prima che sia risolto ogni altro attacco.

[184.] La perdite della Forza in Ritirata sono uguali alla Lunghezza dell'Inseguimento ottenuta, ma devono essere almeno uguali alle perdite subite dalla Forza che sta Inseguendo. Le Unità di artiglieria in una Forza sono le prime a prendere le perdite per l'Inseguimento.

[185.] Ad una Forza non e' mai richiesto di Inseguire. Dopo l'Inseguimento, la Forza vincitrice non puo' attaccare di nuovo in quella Fase, anche se la sua avanzata la porta adiacente ad attacchi che devono ancora essere risolti. L'intera Forza vincitrice puo' Inseguire, tranne l'Artiglieria che non puo' mai essere inclusa in una Forza che effettua un Inseguimento.

[186.] Una Forza che Insegue puo' consistere di una parte qualsiasi della Forza vincitrice, purché abbia un Leader capace di comandare le unità nell'Inseguimento. In altre parole, una nuova Forza puo' essere definita dalla parte vincente al momento dell'Inseguimento. Si ricordi che i Generali Maggiori possono essere creati soltanto durante la Fase di Comando e devono già essere presenti nella battaglia se devono condurre una Forza che Insegue o prendere il comando dell'Artiglieria.

Inseguimento Multi-Forza

[187.] Nel caso che due Forze nemiche perdano una battaglia contro una singola Forza, entrambe le Forze possono essere Inseguite, se vi sono sufficienti Leader nella Forza vincitrice per creare due Forze Inseguatrici.

Come usare la Tabella dell'Inseguimento

[188.] Dopo che la parte vincente ha dedotto le sue perdite di combattimento, si faccia riferimento alla Matrice di Confronto dell'Iniziativa per il Fattore di Resistenza. Quindi andare sulla Tabella dell'Inseguimento. Incrociare il Valore di Iniziativa non-modificato del Leader che Insegue con la Lunghezza della Ritirata (fornita come Risultato del Combattimento). Il Risultato del tiro di dado modificato e' la Lunghezza permessa dell'Inseguimento.

[189.] Modificatori al tiro di dado per l'Inseguimento

1) Il Fattore di Resistenza.

2) Una Forza che Insegue composta esclusivamente da Cavalleria e/o Guardia Francese (-1), Il Leader di un Inseguimento di Cavalleria non deve per forza essere un Generale Maggiore di Cavalleria.

3) Una Forza deve aggiungere al suo tiro di dado dell'Inseguimento il numero di round di Battaglia Campale, *che la Forza ha rivelato (1 o 2)*.

Fattore di Resistenza

[190.] Consultare la Matrice di Confronto dell'Iniziativa per determinare il Fattore di Resistenza per la Forza che Insegue (considerando che la Forza vincitrice ha il Leader "attivo"). Incrociare la Lunghezza di Ritirata con il Valore di Iniziativa del Leader che Insegue. Modificare il tiro di dado sulla Tabella dell'Inseguimento del risultante Fattore di Resistenza.

Inseguimento Massimo

[191.] Indipendentemente dalla Lunghezza dell'Inseguimento indicata sulla Tabella dell'Inseguimento, una Forza che Insegue non puo' Inseguire per una distanza maggiore della sua Potenza.

Esempio: Per Inseguire quattro esagoni, una Forza deve consistere di almeno 4 PP-

Inseguimento dentro un Paese Fortificato

[192.] Una Forza non puo' Inseguire dentro un Paese Fortificato *occupato da Forze o Guarnigioni nemiche*. Deve terminare l'Inseguimento nel primo esagono adiacente al Paese Fortificato. Le Forze perdenti possono ritirarsi dentro un esagono di Paese Fortificato Amico con guarnigione, senza far Sgomberare nessuna Forza che vi si trovi (*ved. ¶177, "Ritirata in Paesi Fortificati"*).

AGGIUSTARE IL MORALE (Passi 10 e 18)

Battaglie Critiche

[193.] Una battaglia puo' spostare il Segnalino del Livello di Morale di una casella, se soddisfa i criteri seguenti: Determinare le perdite in PP per entrambe le parti dopo ogni Battaglia (inclusendo le perdite dovute all'Inseguimento). Se la Forza perdente ha perso un totale di piu' di *tre* (3) PP, il giocatore che ha vinto la battaglia (risultato non in grassetto) tira un dado per determinare se la Battaglia e' Critica.

Commento: Questo cambiamento rispetto alla Serie IX e' necessario a causa del grande numero di uomini rappresentato da un Punto Potenza.

Se il tiro di dado e' minore o uguale della differenza in PP persi da entrambe le parti, il Giocatore vincitore sposta il Segnalino del Morale di una casella in suo favore.

Esempio: Se la Forza *Sconfitta* ha perso 6 PP e la Forza che non si Ritira ha perso 3 PP, allora la differenza sara' tre (3). Il vincitore dovrebbe quindi tirare un 3 o meno affinche' questa sia una Battaglia Critica. Se la Forza in Ritirata non ha perso piu' di **tre** (3) PP, o se la Forza che non si Ritira ha perso il maggior numero di PP, non c'e' nessun cambiamento del Morale.

Cattura di una Personalita' Maggiore

[194.] Un Leader con una Capacita' di Comando di sei (6) o piu', o con un Bonus, e' una Personalita' Maggiore. Nel momento in cui una Personalita' Maggiore viene catturata, spostare il Segnalino del Morale di una casella contro la parte che possiede la personalita'. Eccezione: se Napoleone dovesse mai essere catturato, il gioco puo' finire come una Vittoria Operazionale per la Coalizione; oppure il Segnalino del Morale viene spostato di due caselle a favore della Coalizione, a scelta del Giocatore della Coalizione.

Sconfitta della Vecchia Guardia

[195.] Al termine di ogni Fase di Combattimento in cui la Guardia e' stata "impegnata" ed non e' riuscita a vincere il round di Combattimento, il Segnalino del Morale e' spostato di una casella verso una Vittoria della Coalizione. Indipendentemente dal numero di battaglie in cui la Guardia Francese e' stata impegnata ed ha perso in una singola Fase di Combattimento, il Segnalino del Morale e' spostato di una sola casella in un singolo Turno per la sconfitta della Guardia. La Guardia Francese che vince un round di combattimento non influenza il Morale.

BATTAGLIE CAMPALI (Passi 11 e 19)

[196.] Un round completo di Battaglia Campale include un attacco ed un contrattacco. All'inizio di un round di Battaglia Campale, i Giocatori possono cambiare il segnalino di tipo di battaglia selezionato; vale a dire dopo il contrattacco.

[197.] Se la Forza perdente (risultato in grassetto) ha rivelato Battaglia Campale, non vi e' Ritirata ed il Risultato di Combattimento e' il numero di PP persi da entrambe le parti (*eccezione: vedere "Impegnare la Vecchia Guardia", ¶169*). **Tuttavia**, se il Giocatore in Fase perde il suo *primo* attacco, il difensore puo'—*soltanto* dopo il primo attacco—"trascurare" il Segnalino di Battaglia Campale del giocatore in fase, *se* il difensore stesso aveva scelto una Battaglia di Inseguimento. In questo "inseguimento forzato", il difensore (vincente) prende le sue perdite come ritirata e l'attaccante (perdente) puo' tentare di Inseguire.

[198.] *COMMENTO: Il difensore puo' usare il suo Segnalino di Inseguimento al primo round anche se vince il primo round. Questo per mostrare l'importanza del suo schieramento iniziale—ha lasciato una retro-guardia per rallentare gli attaccanti o ha impegnato le sue forze nella battaglia in quel primo round?*

[199.] Dopo che queste perdite sono state rimosse, il Giocatore Non in Fase immediatamente contrattacca con tanti dei sopravvissuti quanti possono essere compresi in una singola Forza. Questo attacco e' compiuto contro almeno un esagono della Forza nemica (nel caso che il Giocatore in Fase abbia impiegato una Forza Multi-Hex per il suo attacco iniziale) da cui l'attacco e' partito.

Una Forza non e' obbligata a contrattaccare se non e' in una ZOC nemica, o se e' separata dal nemico da un lato di esagono di fiume principale o *secondario*.

[200.] Anche se uno o piu' esagoni in una Forza Multi-Hex non sono contrattaccati, il giocatore che contrattacca puo' ancora attaccare con la sua Forza al completo. Il risultato di un contrattacco coinvolge l'esagono, o gli esagoni, effettivamente contrattaccati.

[201.] I Leader Subordinati in una Forza Multi-Hex *che contrattacca* possono dividere i loro attacchi verso esagoni diversi degli attaccanti originali. In altre parole, una Forza Multi-Hex puo' risolvere il suo contrattacco contro una Forza Multi-Hex come attacchi separati, purché nessun esagono riceva piu' di un contrattacco in questo round e purché ogni parte della Forza in difesa contrattacchi (si ricordi che una Forza viene costituita al momento del Combattimento).

[202.] Al termine del primo contrattacco, se le Forze coinvolte nel contrattacco sono ancora adiacenti alla Forza che ha dato origine all'attacco originale, allora il Giocatore in Fase e' obbligato a lanciare un ri-attacco (cioe' cominciare il secondo round della battaglia). Prima di fare questo, deve essere risolto il primo round di ogni Battaglia Campale nelle vicinanze (*ved. ¶204*).

[203.] Per cominciare il Round Due, entrambi i Giocatori selezionano un nuovo Segnalino di Battaglia che si applichera' al risultato del ri-attacco seguente. Questa sequenza di attacco e contrattacco continue fino a che la parte perdente rivela una Battaglia Campale. Il numero massimo di Round di Battaglia Campale rivelabili *per parte* in un dato combattimento e' **due** (soltanto se l'Iniziativa del Leader di Forza e' maggiore di due, *ved. ¶156*).

Quindi ci possono essere in realta' fino a quattro round di Battaglia Campale combattuti (se ciascuna parte perde due round a testa e rivela Battaglia Campale ogni volta). Una volta che una Forza ha selezionato Battaglia Campale il numero massimo di volte permesso (una o due volte), deve scegliere Inseguimento nei round successivi.

Battaglie Campali Concomitanti

[204.] Se deve essere risolta piu' di una battaglia durante la stessa fase, entro 2 esagoni da un qualunque esagono coinvolto nel combattimento, risolvere tutti gli Attacchi e i Contrattacchi del Round Uno prima di passare al Round Due. Usare i segnalini "Attacking / in ZOC" forniti per denotare il round corrente di combattimento.

Perdite di Combattimento Minime

[205.] La parte Sconfitta perde almeno tanti PP quanti il vincitore.

Perdite da Battaglie Campali Maggiori della Forza Totale

[206.] Se la Forza sconfitta non ha sufficienti PP per assorbire le perdite indicate sulla CRT, risolvere il round come una Battaglia di Inseguimento, indipendentemente dal segnalino di tipo di battaglia. **Esempio:** Una Forza di 3 PP gioca Battaglia Campale, nonostante sia attaccata da 18 PP. Riceve quindi un Risultato del Combattimento di 4. Invece di prendere le perdite, la Forza sconfitta si ritira 4 esagoni. Il vincitore a questo punto puo' Inseguire.

IV. MORALE E VITTORIA

[207.] Ogni gioco ha una Riga del Morale. Questa Riga rappresenta la volonta' delle Nazioni belligeranti e/o delle loro armate di condurre e sostenere la guerra. Il Morale e' influenzato da:

- 1) Battaglie critiche
- 2) Cattura di Personalita' Maggiori
- 3) Sconfitta della Vecchia Guardia Francese
- 4) Occupazione di certi Obiettivi Politici sulla mappa, come ad esempio Citta'.

Effetti del Morale

[208.] Gli effetti del Morale definiscono il termine del gioco e chi vince. Il Morale modifica anche i tiri di dado per l'Attrito (*vedere "Modificatori al Tiro di Dado per l'Attrito", ¶138*).

IV.a. CATTURA DI OBIETTIVI POLITICI

[209.] Gli obiettivi politici ed il modo in cui esse influenzano il Morale sono definiti nelle Regole Esclusive.

IV.b. VITTORIA STRATEGICA

[210.] I Livelli di Vittoria sono definiti nelle Regole Esclusive.

APPENDICE A – Traduzione dei principali termini di gioco

A beneficio dei lettori di lingua italiana, diamo nel seguito la traduzione di alcuni dei termini piu' usati nella traduzione dall'inglese:

Termine originale	Traduzione
Counter, Marker	Pedina, Segnalino
Strength, Maximum Strength	Potenza, Potenza Massima
Movement Allowance	Capacita' di Movimento
Subordination Value	Valore di Subordinazione
Command Span	Capacita' di Comando
Initiative Rating	Valore di Iniziativa
Organization Display	Scheda Organizzativa
Leader, Force Leader, Subordinate Leader, Unemployed Leader	Leader, Leader di Forza, Leader Subordinato, Leader Non-impiegato
Major General	Generale Maggiore
Turn Record Track, Leader Track	Riga Segnaturno, Riga del Leader
Zone Of Control, ZOC	Zona di Controllo, ZOC
Combat Result Table, CRT	Tabella dei Risultati di Combattimento, CRT
Attrition, March Attrition	Attrito, Attrito di Marcia
Pursuit	Inseguimento
Pitched	Campale
Repulse	Dislocamento
Stack, Stacking	Raggruppamento
March Division	Divisione di Marcia
Resistance Modifier	Fattore di Resistenza
Affecting Terrain	Terreno Influyente
Clear	Aperto
Wood	Bosco(so)
Odds	Rapporti (di potenza)

Copyright © 2001
OPERATIONAL STUDIES GROUP
Creato in U.S.A.
Stampato in Italia
Traduzione a cura di OSG Europe
v.1.0