

INTRODUZIONE

Benvenuti ad un eccitante ed incalzante gioco che simula la famosa campagna di Waterloo del 1815. Un giocatore controlla l'esercito francese, l'altro comanda quelli degli Alleati (anglo-olandese e prussiano). Lo scopo primario del gioco è di sconfiggere il nemico eliminando almeno metà del suo esercito. Il tempo medio di gioco è di due (2) ore.

La mappa copre l'area storica della campagna. Durante il suo corso, quattro grandi battaglie vi vennero combattute: Ligny, Quatre Bras, Wavre e Waterloo. Le unità militari sono rappresentate da blocchi che forniscono un'elegante soluzione per la "nebbia di guerra" e la riduzione della forza delle unità stesse.

COMPONENTI DEL GIOCO

- Tabellone di gioco
- Mappe di battaglia (2)
- Blocchi di legno (58 + 12 per il terreno)
- Fogli di dispiegamento iniziale (2)
- Dadi (4)
- Questo regolamento

Nota del traduttore: le parti fra parentesi quadre con la sigla BGG alla fine indicano precisazioni alle regole recuperate, e verificate, dal sito Boardgamegeek.com.

1.0 TABELLONE DI GIOCO

Il tabellone rappresenta le aree del Belgio e della Francia importanti per la campagna di Waterloo. Notare queste caratteristiche:

Città: sono presenti tre grandi città del 1815 (Bruxelles, Ghent e Liegi) e molte altre cittadine più piccole. Le unità vengono disposte in queste città e cittadine, ad indicarne la posizione.

Strade: le linee che connettono le città sono strade. Le strade principali sono indicate da linee spesse; le strade secondarie da linee sottili. Le unità si muovono da una città all'altra tramite queste strade.

Fiumi: i principali fiumi della regione sono rappresentati in blu. Essi influiscono sul movimento quando si attacca.

Boschi: i boschi e le foreste sono puramente decorativi; non hanno effetto sul gioco.

Confini: è indicato il confine franco-olandese. Notate anche la linea di schieramento anglo-prussiana (la linea tratteggiata marrone).

Turni di gioco: sul tabellone è presente un indicatore dei turni di gioco, diviso in "F" (francesi) o "A" (Alleati). Le caselle scure rappresentano i turni **notturni**, sottoposti a regole speciali.

2.0 SEQUENZA DI GIOCO

Il gioco si svolge a **turni alterni**, cominciando dal turno francese [F] e proseguendo con uno alleato [A]. I turni neri sono turni notturni. Il giocatore che sta eseguendo il suo turno è chiamato giocatore **attivo**; l'avversario in quel turno è il giocatore **nemico**. Ogni turno di un giocatore ha tre fasi:

2.1 FASE DI MOVIMENTO

Il giocatore attivo effettua una quantità di movimenti di gruppo (vedi 5.1). Le **marce forzate** vengono effettuate dopo tutti i movimenti.

2.2 FASE DI BATTAGLIA

Le battaglie avvengono quando il giocatore attivo muove delle unità nella medesima città in cui ci sono unità nemiche. Esse vengono combattute sulle tavole tattiche; le battaglie si svolgono lungo una serie illimitata di turni di battaglia **alterni**, cominciando dal giocatore attivo:

- **MORALE:** determinare il morale per le unità ingaggiate che hanno forza 1.
- **COMBATTIMENTO:** ciascuna unità può muovere, fare fuoco o ritirarsi a propria scelta.
- **RINFORZI:** aggiungere nuove unità alla *riserva* dalle città adiacenti.

Il giocatore nemico a quel punto esegue il proprio turno di battaglia. Turni di battaglia alterni si susseguono finché una delle due parti si *ritira* o è messa in *rotta*. Si possono verificare allo stesso tempo molteplici battaglie (6.1).

2.3 APPROVVIGIONAMENTO & DISFATTA

Dopo che tutte le battaglie sono state combattute, i giocatori effettuano la fase di approvvigionamento degli eserciti Alleati (solo durante i turni francesi), poi controllano se alcuno degli eserciti è stato disfatto; nel caso se ne verificano le condizioni, stabilire il vincitore della partita.

3.0 UNITÀ

3.1 NAZIONALITÀ

Il gioco contiene 58 blocchi (chiamati unità). Sul fronte di ciascuna unità va attaccata un'etichetta:

Nazionalità	Francese	Prussiana	Anglo-Olandese
Blocco	blu	nero	rosso

Le unità olandesi hanno il centro *arancione*. Il gioco contiene anche 12 blocchi verdi per contraddistinguere il *terreno* e i *quadrati*.

3.2 NEBBIA DI GUERRA

Le unità sono posizionate in verticale, con le etichette rivolte verso il giocatore a cui appartengono. Ciò impedisce ai giocatori di osservare il tipo e la forza delle unità nemiche fino a quando non vengono rivelate in combattimento.

3.3 FORZA DELLE UNITÀ

La forza attuale di un'unità è il numero sul suo bordo superiore mentre essa è posizionata in verticale; la forza determina quanti dadi a sei facce (d6) vengono tirati in combattimento. Per un'unità a forza 3, tirare 3d6.

3.4 RIDUZIONE DELLA FORZA

Per ciascun danno subito in combattimento, la forza viene ridotta ruotando l'unità di 90 gradi in senso antiorario. Lo schema seguente illustra la stessa unità a forza 4-3-2-1:



3.5 POTENZA DI FUOCO

La potenza di fuoco è indicata dalla lettera "F" e da un numero, come F1 o F2. Il numero rappresenta il tiro *più alto* che fa segnare un centro in combattimento.

ESEMPIO: un'unità con valore F1 colpisce con ciascun "1" tirato ma una con valore F3 colpisce con ciascun 1, 2 o 3.

3.6 TIPI DI UNITÀ

3.61 Comandanti



Ogni esercito ha un proprio comandante:

Francesi: **Napoléon** - Anglo-olandesi: **Wellington** - Prussiani: **Blücher**

I comandanti rappresentano il comandante stesso, lo Stato Maggiore, i corrieri e la guardia di scorta. Essi hanno peculiari abilità di comando (8.0).

3.62 Fanteria



Le unità col simbolo dei moschetti incrociati; rappresentano circa 3.000 uomini per punto di forza. Le fanterie anglo-olandesi sono BR (British – include KGL e Hannover), NE (Nederland – olandesi e belgi) e BK (Brunswick).

3.63 Cavalleria



Le unità col simbolo delle sciabole incrociate; rappresentano circa 1.500 uomini per punto di forza. La cavalleria pesante ha generalmente valore F3 mentre la cavalleria leggera ha valore F2.

3.64 Artiglieria



Le unità di artiglieria rappresentano batterie riunite, ogni punto di forza delle quali equivale a 16 cannoni. Ci sono due tipi di artiglieria: *appiedata* e *ippotrainata*. I cannoni *appiedati* muovono come la fanteria; i cannoni *ippotrainati* muovono come la cavalleria ma hanno l'esclusiva capacità di muoversi e fare fuoco.

4.0 SCHIERAMENTO

Gli *Alleati* si schierano per primi, seguiti dai *francesi*. Dopo gli schieramenti iniziali non ci sono limiti al numero di unità posizionabili in qualsivoglia città e i confini per lo schieramento vengono ignorati.

4.1 SCHIERAMENTO ALLEATO

Le unità degli Alleati vengono schierate, al massimo della loro forza, in città di loro preferenza, a nord del confine *franco-olandese*. Le unità anglo-olandesi devono venire schierate a ovest della *linea di schieramento anglo-prussiana*; le unità prussiane devono venire schierate a est di tale linea. Non più di **quattro (4)** unità possono venire schierate in qualsivoglia città.

4.2 SCHIERAMENTO FRANCESE

Le unità francesi vengono schierate, al massimo della loro forza, in qualsivoglia città francese, con un massimo di **dodici (12)** unità per città.

4.3 SCHIERAMENTO STORICO

I due *fogli di dispiegamento iniziale* illustrano le posizioni storiche di schieramento dei vari corpi d'armata all'inizio del gioco. Usare queste posizioni per giocare una "campagna storica" o come guida per il proprio schieramento. Schierare alcune unità in città adiacenti per evitare di superare i limiti permessi.

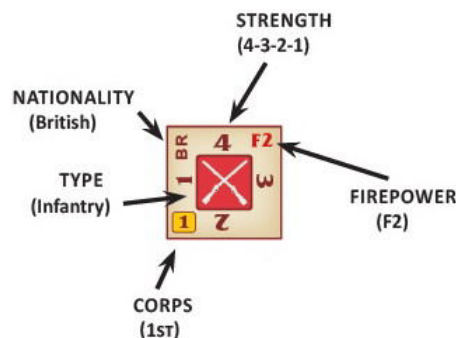
5.0 MOVIMENTO

I giocatori non sono mai obbligati a muovere ma non possono accumulare movimenti ad uso futuro. Le unità possono passare *attraverso* unità amiche ma devono fermarsi e combattere una battaglia quando si muovono in una qualsiasi città contenente unità nemiche. Ciò viene chiamato *attaccare*. Le unità non possono mai muoversi/ritirarsi fuori dalla mappa.

5.1 MOVIMENTO DI GRUPPO

Dopo lo schieramento iniziale non c'è limite al numero di unità che si possono trovare in una qualsiasi città. Tutte le unità che si trovano in una singola città sono considerate essere un *gruppo*. Quallsivoglia/tutte le unità in un gruppo possono muovere verso città a loro connesse da strade.

ESEMPIO: con un gruppo a Brussels, un giocatore può muovere unità verso una o più città tra Alost, Ninove, Hal, Waterloo, Wavre, Louvain e Malines.



I francesi possono effettuare **due (2)** movimenti di gruppo al turno. Gli Alleati possono effettuare **un (1)** movimento di gruppo britannico e **un (1)** movimento di gruppo prussiano al turno [se uno dei due eserciti degli Alleati viene sconfitto, il secondo può muoversi sempre e solo una volta, non due come quello francese. BGG] [I due movimenti di gruppo devono essere usati su gruppi diversi; un gruppo non potrà mai muoversi due volte. BGG].

NOTA: se unità di entrambi gli Alleati sono posizionate nella medesima città, muovere entrambi i gruppi esaurisce entrambi i movimenti alleati. Il giocatore degli Alleati non può barattare un movimento anglo-olandese con un secondo movimento prussiano (o viceversa).

5.2 CONTROLLO DI COMANDO

Due gruppi **non** possono attaccare un gruppo nemico a meno che **entrambi** i gruppi attaccanti **inizino** il loro movimento **adiacenti** al difensore e connessi **direttamente** fra sé da una strada [manovrare unità di gruppi differenti non adiacenti fra sé per far loro raggiungere il luogo di una battaglia da altre strade – quindi "aggirando" questa regola - non è permesso se tali gruppi non erano adiacenti fra sé all'inizio della fase di movimento del giocatore. All'opposto, se ad es. i francesi avessero 10 unità a Laneffe e volessero attaccare frontalmente Charleroi con 4 unità, facendo passare 3 unità per Thuin e 3 per Fosse, ciò sarebbe legittimo data la loro posizione iniziale. BGG].

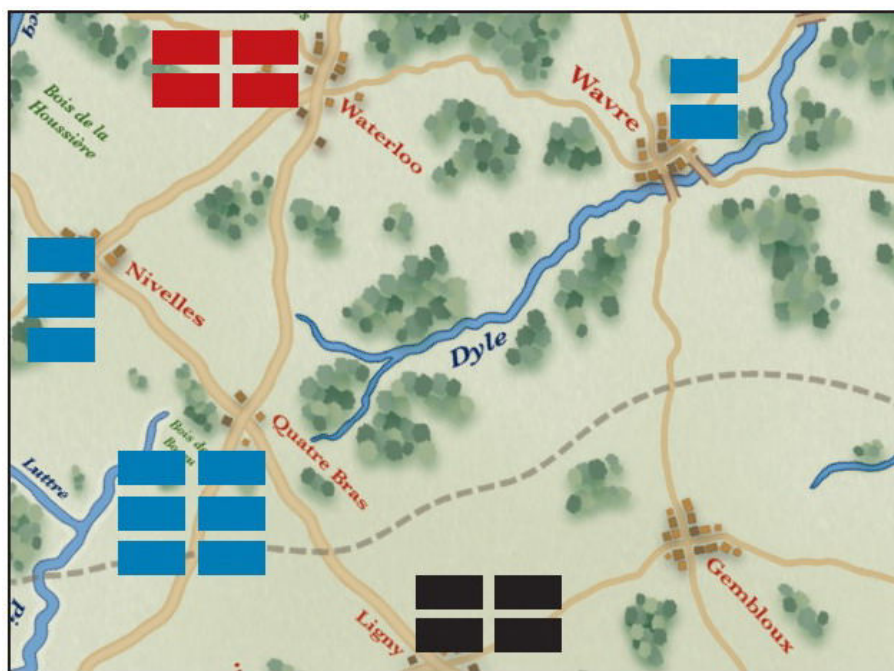


DIAGRAMMA 1: i gruppi alleati a Waterloo e Ligny non possono entrambi attaccare allo stesso tempo un gruppo francese a Quatre Bras: un gruppo potrebbe attaccare mentre il secondo rinforzerebbe la battaglia, come da normali regole. I gruppi francesi a Quatre Bras e Nivelles potrebbero attaccare Waterloo contemporaneamente, dato che sono entrambi adiacenti a Waterloo all'inizio del turno e c'è una strada che li connette direttamente. Le due unità francesi a Wavre non potrebbero attaccare Waterloo con alcuno dei due gruppi ma potrebbero rinforzare una battaglia che lì avesse luogo.

5.3 RATEI DI MOVIMENTO

La fanteria e l'artiglieria possono muovere di una città adiacente; i comandanti, la cavalleria e l'artiglieria ipoptrainata possono muovere di due città come da Waterloo a Quatre Bras, quindi in una città adiacente come Nivelles o Ligny. Le unità possono passare attraverso unità **amiche** ma **non nemiche**.

5.4 LIMITAZIONI STRADALI

Il numero massimo di unità che possono muovere lungo un qualsiasi tratto di strada (tra due città adiacenti) in un turno dipende dalle dimensioni della stessa:

PRINCIPALE: 8 SECONDARIA: 6

Una volta che i limiti sono stati raggiunti per un qualsiasi tratto di strada, essa è chiusa ad altri movimenti in questo turno eccetto per *ritirate, rinforzi e rischieramenti*.

5.5 FIUMI

Quando si **attacca** attraverso un fiume le limitazioni delle strade sono **dimezzate a quattro (4)** per una strada principale e **tre (3)** per una strada secondaria.

ESEMPIO: normalmente, otto unità francesi possono avanzare lungo la strada da Laneffe a Charleroi. Se,

tuttavia, Charleroi fosse difesa da unità prussiane, solo quattro unità francesi potrebbero attaccare lungo questa strada. Le quattro unità francesi rimaste indietro a Laneffe potrebbero rinforzare la battaglia di Charleroi al normale rateo di due (2) unità per turno di battaglia. Vedi 6.34.

Attraversare molteplici ponti durante il movimento non ha ulteriori effetti. Le unità sono influenzate dai fiumi solo nel segmento di strada finale usato per l'attacco [inoltre, non conta la distanza tra il fiume e la città: se in un qualsiasi punto c'è un ponte di mezzo, si applica la regola dell'attacco attraverso i fiumi. BGG].

5.6 MARCE FORZATE

I giocatori possono far eseguire alle unità una marcia forzata verso un'ulteriore città. La fanteria e l'artiglieria appiedata possono muovere di due (2) città e i comandanti, la cavalleria e l'artiglieria ippotrainata di tre (3) città.

Effettuare separatamente un tiro di dado (1d6) per ciascuna unità che esegue una marcia forzata:

1-3: l'unità completa il movimento ma **perde** un (1) punto di forza a causa dei disertori; rischio di eliminazione.

4-6: l'unità completa il movimento senza penalità.

IMPORTANTE: effettuare tutti i movimenti **prima di tirare** per qualsivoglia marcia forzata. I comandanti modificano i risultati (vedi 8.1).

Le unità possono eseguire una marcia forzata per **attaccare** ma **mai** per ritirarsi o rischierarsi. Tutte le altre regole di movimento si applicano normalmente.

5.7 MOVIMENTI NOTTURNI

I giocatori possono eseguire qualsivoglia movimento normale (2 francesi, 1 anglo-olandese, 1 prussiano) ma non possono **attaccare** o eseguire **marce forzate**.

6.0 BATTAGLIE

6.1 ATTACCARE

Una battaglia ha luogo quando un giocatore muove delle unità in una città contenente unità nemiche. **Esse** sono risolte da una serie di turni di battaglia alterni. Il giocatore attivo è l'**attaccante**, l'altro è il **difensore**.

NOTA: se uno fra attaccante o difensore ha **meno di tre (3) unità presenti in una battaglia**, vedi 6.6.

Svariate battaglie possono verificarsi allo stesso tempo; esse vengono combattute **simultaneamente** in una sequenza decisa dall'attaccante. **Entrambi** i giocatori completano il proprio turno in una battaglia, quindi in un'altra ecc. Ripetere finché tutte le battaglie non siano state risolte.

6.2 SCHIERAMENTO DI BATTAGLIA

Le battaglie vengono combattute sulle tavole tattiche fornite. Segnare la posizione di ciascuna battaglia sulla mappa, se necessario.

6.21 Terreno di battaglia

Prima di disporre le unità, mischiare i segnalini del terreno **a faccia in giù**. L'attaccante pesca **un (1)** segnalino e lo dispone **a faccia in su** in una qualsiasi delle sue tre posizioni. Il difensore quindi pesca **due (2)** segnalini del terreno e li dispone, **a faccia in su**, in due qualsiasi delle sue tre posizioni [nella prima battaglia, il terreno viene pescato come da 6.21; nella seconda si pescano i segnalini fra quelli rimanenti mentre, in un'eventuale terza, ci saranno solo due segnalini per il difensore e nessuno più per l'attaccante (8 segnalini terreno totali). BGG]. Il terreno modifica il combattimento:



BOSCHI: la fanteria si comporta normalmente. La cavalleria combatte a F1 (niente shock) e deve **fermarsi** quando entra nei boschi [come ad es. dalla propria riserva ad una propria posizione con un bosco. N.d.T.]. L'artiglieria **non può** schierarsi nei, entrare nei o fare fuoco **verso** i boschi. I blocchi **non ingaggiati** possono rimanere in verticale (6.24) [se un esercito in difesa ha ad es. tre unità, due delle quali artiglieria, e pesca due boschi, in due sue posizioni non potrà schierare l'artiglieria... quindi sarà quasi sicuramente costretto a subire una rotta. BGG].



FATTORIA: una (1) fanteria ha potenza di fuoco +1 (F2=F3). Nessun altro tipo di unità la può occupare. La cavalleria non può attaccare una fattoria, il che significa che i colpi messi a segno dalla cavalleria non possono venire assegnati all'unità nella fattoria [*nel raro caso di una battaglia in cui una delle parti abbia solo cavalleria, quest'ultima può comunque stare nella posizione in cui è presente il segnalino della fattoria senza però riceverne il bonus di fuoco +1. BGG*].



CORSO D'ACQUA: piazzare il segnalino sulla linea a metà fra due posizioni opposte, dove rappresenterà un ostacolo per entrambi i giocatori. Un massimo di due unità per ogni turno di battaglia possono attraversare il corso d'acqua per ingaggiare, oppure due per disimpegnarsi; oppure una di entrambe. Le unità che superano questo limite a causa del crollo del morale vengono eliminate. L'artiglieria può fare fuoco *oltre* il corso d'acqua ma non può oltrepassarlo [*solo l'artiglieria ippotrainata può oltrepassarlo ma unicamente verso una posizione nemica vuota, ovvero per mettere in rotta l'esercito avversario. BGG*].



COLLINA: un'unità di *artiglieria* ha potenza di fuoco +1 (F1=F2) ma *solo a lunga gittata*.

I BOSCHI influenzano tutte le unità in una posizione mentre la FATTORIA e la COLLINA vengono occupate da una (1) sola specifica unità alla volta; piazzare il segnalino del terreno dietro a quell'unità. L'unità che occupa una fattoria o una collina può venire liberamente scambiata con un'altra unità che si trovi nella *medesima* posizione, a meno che *una qualsiasi delle due* abbia già mosso o sparato durante quel turno [*ovvero, le unità sacrificano la loro intera capacità di azione in quel turno di battaglia per scambiarsi di posizione. BGG*].

I giocatori possono catturare (e ricattare) una fattoria o una collina nemiche dopo aver eliminato le unità che le difendevano. L'occupazione del terreno richiede un movimento di battaglia, quindi non può essere effettuata da un'unità che abbia già mosso o sparato [*nemmeno da una cavalleria ippotrainata, se essa si sia già mossa o abbia fatto fuoco; come poco sopra, questa mossa richiede l'intera capacità di azione di un'unità. BGG*] [Abbandonare una collina o una fattoria richiede invece un solo movimento di battaglia, anche se l'unità poi muove nella riserva: ovvero, uscire da una di queste posizioni e entrare nella riserva "consuma" solo un movimento. BGG].

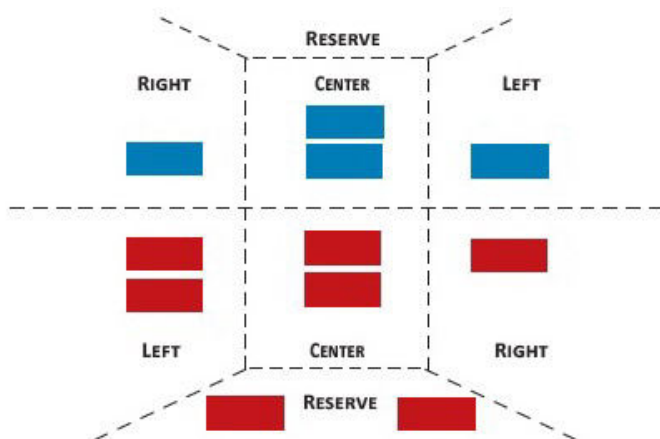
6.22 Schieramento delle unità

Il difensore si dispone per primo nelle tre diverse posizioni dello schieramento di battaglia: DESTRA, SINISTRA e CENTRO; ci dev'essere sempre *almeno* un'unità in ogni posizione. Un qualsiasi numero di unità può inoltre venire schierato nella RISERVA.

L'attaccante quindi dispone le unità allo stesso modo del difensore che non può alterare il proprio schieramento una volta che l'attaccante abbia iniziato a disporsi [*solo in questa fase, prima che la battaglia abbia inizio, i giocatori possono schierare le unità direttamente sulle colline/fattorie senza "costi di movimento" aggiuntivi. BGG*].

6.23 Integrità di corpo d'armata

Fatta eccezione per la riserva, i giocatori sono limitati a schierare solo unità di *un corpo d'armata* per posizione; unità di due differenti corpi d'armata possono venire schierate solo nella posizione in cui si trovi un comandante. Una volta iniziata la battaglia, le posizioni possono avere corpi d'armata misti senza restrizioni [*in caso di unità anglo-olandesi e prussiane nella medesima battaglia, in caso di presenza di uno o più comandanti sulla tavola di battaglia sono permessi sempre solo al massimo due CdA per posizione, quindi uno anglo-olandese e uno prussiano. BGG*].



**DIAGRAMMA 2
SCHIERAMENTO DI BATTAGLIA**

QUATTRO (4) unità blu si dispongono una a destra, una a sinistra e due al centro.

SETTE (7) unità rosse vengono schierate due a sinistra, due al centro, una a destra e due nella riserva.

6.24 Nebbia di battaglia

Le unità sono schierate in verticale per nascondere la loro forza e il tipo. I giocatori rivelano le proprie unità prima che la battaglia cominci, ad eccezione delle unità nella **riserva** e nei **boschi**, le quali non vengono rivelate. Blocchi rivelati possono stare in verticale quando si muovono nella **riserva** o entrano nei **boschi** [se un'unità nemica entra nei boschi di una posizione avversaria, quindi ingaggiando le unità nemiche, le unità dell'avversario verranno rivelate ma solo alla fine del turno di battaglia, non durante il movimento dell'attaccante. BGG].

OPZIONALE: tutte le unità rimangono nascoste fino a quando non sparano o vengono ingaggiate.

6.3 TURNI DI BATTAGLIA

L'attaccante inizia il primo turno di battaglia. Ogni turno di battaglia ha tre fasi, risolte in sequenza:

- **Morale:** determinare il morale di tutte le unità **ingaggiate** a **forza 1**.
- **Combattimento:** muovere, fare fuoco o ritirare unità a propria discrezione. Queste opzioni si applicano alle singole unità che possono agire in qualsiasi ordine, al fine di ottenere ogni possibile vantaggio.
- **Rinforzi:** aggiungere unità dalle città adiacenti alla riserva.

6.31 Morale

I controlli del morale sono il primo punto dei turni di battaglia. Per ogni unità **ingaggiata** che sia a forza 1, tirare 1d6:

1-3: l'unità ha il morale **basso**; essa deve effettuare un movimento di battaglia di **disimpegno** che potrebbe causare una rotta. Le unità che hanno formato quadrati e l'artiglieria appiedata vengono eliminate.

4-6: l'unità ha il morale **alto** e può effettuare qualsiasi movimento di battaglia o fare fuoco.

I COMANDANTI migliorano il morale (8.2). I comandanti e le unità che si riparano dentro i quadrati (6.52) non effettuano controlli del morale.

[I controlli (con eventuale crollo) del morale hanno effetto **istantaneo**, ovvero appena avvengono possono causare **immediatamente** una rotta. BGG]

[Se un'unità è costretta a disimpegnarsi a causa di un basso morale, non può più muovere nello stesso turno (anche se ha due movimenti): essa ha esaurito la sua capacità di movimento disimpegnandosi. BGG]

6.32 Muoversi in battaglia

Tre movimenti sono possibili in battaglia: ingaggiare, disimpegnarsi e rischierarsi. Non sono ammessi movimenti in **diagonale**.

Ingaggiare: muovere unità **non ingaggiate** nella medesima posizione delle unità nemiche. L'artiglieria appiedata non può mai effettuare movimenti di ingaggio [quindi neanche dalla riserva verso le proprie posizioni, se in ciascuna c'è almeno un'unità nemica; può, tuttavia, muovere da una posizione amica verso una posizione nemica se essa è vuota per causare la rotta dell'avversario, a meno che non ci sia un corso d'acqua in mezzo, che la bloccherebbe. BGG].

Disimpegnarsi: muovere unità **ingaggiate** indietro verso posizioni **non ingaggiate**. Un'unità non può **mai** disimpegnarsi e ingaggiare (o viceversa) nel medesimo turno di battaglia.

Rischierarsi: muovere unità **non ingaggiate** verso una posizione **non ingaggiata**. Movimenti laterali (di fianco) **non** sono permessi [in nessun altro caso, peraltro. BGG].

La cavalleria, l'artiglieria ippotrainata e i comandanti possono effettuare **due** movimenti di battaglia. Le unità non possono mai eseguire una **marcia forzata** per effettuare un movimento di battaglia [ovvero, sulla tavola tattica la fanteria e l'artiglieria appiedata potranno sempre e solo muovere una volta per turno di battaglia. N.d.T.]. Le unità possono muovere attraverso unità **amiche** ma non attraverso unità **nemiche**.

6.33 Fare fuoco in battaglia

Qualsiasi unità che muova in un turno di battaglia non può fare fuoco in quello stesso turno [eccezione: l'artiglieria ippotrainata. N.d.T.]. Le unità che si trovano nella riserva non possono fare fuoco o venire attaccate; le unità che sono in grado di fare fuoco possono farlo **una sola volta** per turno di battaglia, in qualsivoglia ordine. Per fare fuoco con un'unità, tirare tanti dadi quanta è la sua forza; ogni tiro uguale o minore alla potenza di fuoco dell'unità equivale ad un centro.

ESEMPI: a F1, ogni "1" tirato equivale ad un centro; a F2, ogni "1" o "2" fanno centro; a F3, ogni "1", "2" o "3" fanno centro.

Le unità con potenza di fuoco modificata a F0 non possono far fuoco ma possono subire danni.

- La **fanteria** deve essere *ingaggiata* per fare fuoco.

- La **cavalleria** deve essere *ingaggiata* per fare fuoco. Per rappresentare lo shock, riceve potenza di fuoco +1 (F2=F3) nel primo attacco dopo aver mosso per ingaggiare. I quadrati e il terreno riducono la potenza di fuoco della cavalleria.

ESEMPIO: una cavalleria 3F3 e una cavalleria 3F2 muovono dalla riserva francese per ingaggiare una fanteria 4F2 e una cavalleria 4F1 sulla sinistra britannica. La fanteria britannica fa fuoco a 4F2 [quattro dadi che colpiscono col 2 o meno. N.d.T.] e la cavalleria fa fuoco a 4F1 (niente shock). Supponendo che vengano ottenuti due centri, la cavalleria francese farà poi fuoco a 2F4 e 2F3 (con lo shock).

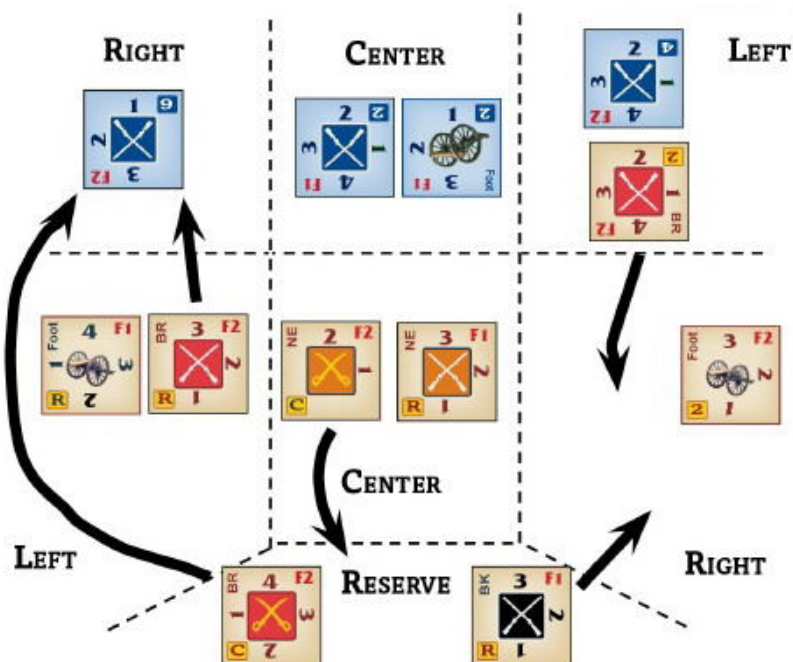
- L'**artiglieria** ha due gittate: la **lunga** gittata permette di fare fuoco sulle unità nemiche nella posizione di battaglia opposta, tranne quando la posizione è ingaggiata da unità amiche all'istante del fuoco. Quando sono *ingaggiate*, le unità di artiglieria hanno esclusivamente gittata di fuoco **breve** a +1 di potenza di fuoco (F1=F2) per rispecchiare le salve a palle incatenate o pallettoni ma solo per il loro **primo** fuoco; dopo tornano a fare fuoco normalmente [fino a quando è ingaggiata, l'artiglieria non può sparare a lungo raggio. Tuttavia, il bonus +1 si applicherebbe di nuovo se ad es. essa respingesse le unità attaccanti ma poi altre ne tornassero ad ingaggiarla; quindi, ogni volta che l'artiglieria fosse ingaggiata "nuovamente". BGG].

- L'**artiglieria ippotrainata** può muovere di una posizione e poi fare fuoco, oppure fare fuoco e muovere di una posizione; può anche muovere due volte senza fare fuoco ma non può fare fuoco due volte nello stesso turno [può tuttavia muovere avanti e fare fuoco a +1; nel turno successivo, fare fuoco senza bonus e muovere indietro; poi di nuovo muovere e fare fuoco a +1; e così via. BGG]

ESEMPIO: l'artiglieria ippotrainata può muovere per ingaggiare e poi fare fuoco a +1 (F1=F2) a corto raggio nello stesso turno di battaglia. Come tutta l'artiglieria ingaggiata, riceve il bonus di fuoco per la breve gittata solo durante la prima salva.

[I **comandanti** possono fare fuoco come unità normali. BGG].

DIAGRAMMA 3 MOVIMENTI DI BATTAGLIA



INGAGGIARE: l'artiglieria sulla *sinistra britannica* fa fuoco sulla *destra francese*; ogni colpo inferto viene assegnato. La fanteria ora avanza per ingaggiare la *destra francese*. La cavalleria (riserva) muove due volte per assistere l'attacco della fanteria. Questa unità avrà potenza di fuoco con **shock** [ovviamente però solo nel successivo turno di battaglia, poiché solo l'artiglieria ippotrainata può muovere e fare fuoco nel medesimo turno. BGG].

DISIMPEGNARSI: la fanteria britannica si disimpegna dalla *sinistra francese* verso la *destra britannica*. L'artiglieria britannica in quella posizione può ora fare fuoco a lunga gittata sulla sinistra francese ma solo dopo il movimento di disimpegno della fanteria.

RISCHIERARSI: la cavalleria (centro britannico) si rischia nella *riserva*. Poiché quest'unità ha due movimenti di battaglia, può continuare dalla riserva verso la *sinistra* o la *destra* britanniche. La fanteria NE 3F1 **non può muovere lateralmente** verso la sinistra o la destra britanniche. La fanteria nella riserva si rischia sulla *destra britannica*.

6.34 Rinforzi

Come ultimo passaggio in ciascun turno di battaglia, un giocatore può rinforzare una battaglia con unità amiche da città **adiacenti** che **non** siano teatri di battaglia. I rinforzi vengono aggiunti alla riserva e usati normalmente durante il turno di battaglia successivo.

Durante ogni turno di battaglia, un'unità (1) può accorrere in rinforzo lungo ciascuna strada **secondaria** e due unità (2) possono farlo lungo ciascuna strada **principale**. I fiumi non hanno alcun effetto su tali limiti.

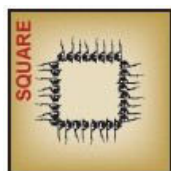
Le unità **vittoriose** possono rinforzare (ai normali limiti di 2/1) un'altra battaglia **adiacente**; possono farlo anche unità che si siano **rischierate** (7.5).

6.4 PERDITE IN COMBATTIMENTO

Il combattimento non è simultaneo: tutti i colpi inferti vengono assegnati immediatamente. Ciascun colpo viene assegnato **separatamente** all'unità **più forte** in quella posizione di battaglia, a prescindere dal tipo; quando due o più unità nemiche condividono la forza più alta è il loro proprietario a decidere quale di esse ridurre. Le unità a forza 1 vengono **eliminate** se subiscono un ulteriore colpo.

ECCEZIONE: *l'artiglieria a lunga gittata non può eliminare unità.*

6.5 QUADRATI



Le unità di **fanteria** possono "formare un quadrato" o "rompere un quadrato" come speciale movimento di combattimento. Le unità possono formare o rompere un quadrato mentre **ingaggiate** ma **mai** mentre posizionate avanti nelle tre posizioni nemiche. Le unità in quadrato non possono **disimpegnarsi** né **muoversi**. I quadrati non possono venire formati nei BOSCHI o nelle FATTORIE. **La fanteria in quadrato ha il morale a +1**. Usare un segnalino per indicare che un'unità è in quadrato [*formare o rompere un quadrato consuma tutta la capacità d'azione di una fanteria per quel turno di battaglia. BGG*].

6.51 Quadrati come bersaglio

Le unità in quadrato formano un **gruppo separato** ai fini del fuoco nemico: ogni unità che faccia fuoco deve specificare quale gruppo sta prendendo di mira. I colpi sono assegnati normalmente alle unità più forti nell'ambito del **gruppo preso di mira**; i colpi in eccesso su un gruppo preso di mira vengono persi [*ad es. se una salva distrugge tutti i quadrati in una posizione, e lì ci sono anche unità nemiche non in quadrato, esse non possono venire colpite con i centri che sono "avanzati" dal fuoco verso i quadrati. BGG*]. Vengono applicati i seguenti modificatori al **fuoco**:

- La **cavalleria** che attacca il gruppo in quadrato non riceve il bonus dello shock e fa fuoco a -1 (F2=F1).
- La **fanteria** in quadrato fa fuoco normalmente. La fanteria nemica che faccia fuoco sul gruppo in quadrato ha un +1 (F2=F3).
- L'**artiglieria a lunga gittata** fa fuoco a +1 (F1=F2) al gruppo in quadrato. L'**artiglieria ippotrainata** che faccia fuoco al gruppo in quadrato a breve gittata è a **F3** per la prima salva e a **F2** per le successive.

6.52 Ripararsi

I comandanti e l'artiglieria possono ripararsi in un quadrato a condizione che non si siano mossi o abbiano sparato durante quel turno; a ciascuna unità di fanteria in quadrato viene assegnata un'unità in cerca di riparo. Le unità al riparo non effettuano controlli del morale; esse non possono fare fuoco ma subiscono i colpi normalmente quando sono le più forti unità nel gruppo in quadrato. Il bonus al morale di un comandante che stia ricevendo riparo continua a venire assegnato a tutte le unità nella posizione. L'eliminazione di una fanteria in quadrato comporta anche l'eliminazione dell'unità che stava ricevendo riparo dentro di essa [*inoltre, qualsiasi unità in quadrato che subisca una rotta viene eliminata. BGG*].

6.6 SCHERMAGLIE

Se **uno qualunque** dei giocatori ha meno di tre (3) unità in una città, al posto di una battaglia viene combattuta una schermaglia. Tutte le schermaglie vengono combattute **prima** che inizi una qualsiasi delle successive battaglie, in una sequenza scelta dall'attaccante.

Per ciascuna schermaglia, i giocatori devono rivelare da una (1) ad un massimo di quattro (4) unità [ovvero, se si hanno 3 unità se ne rivelano 3; se se ne hanno 9 se ne rivelano comunque 4, mai di più. BGG] per **un (1) solo round** di combattimento. Le unità in difesa fanno fuoco per prime, poi tocca a quelle attaccanti. Le unità **non rivelate** non possono fare fuoco o subire colpi.

IMPORTANTE: nelle schermaglie, la fanteria e l'artiglieria appiedata fanno fuoco a F1; la cavalleria, l'artiglieria ippotrainata e i comandanti a F2.

Dopo il round di combattimento, il giocatore con **meno** unità (incluse quelle in riserva) deve ritirarsi normalmente; se pari, è l'attaccante a doversi ritirare. Le unità che si ritirano sono disunite (7.3); le unità vittoriose possono rinforzare una battaglia adiacente. I rischieramenti (7.5) non sono permessi dopo una schermaglia [inoltre, nelle schermaglie le unità che si ritirano **non** subiscono l'attrito di rotta. BGG].

6.7 STALLO DI BATTAGLIA

Una battaglia è considerata in stallo quando l'attaccante rifiuta di fare fuoco, ingaggiare o ritirarsi per due turni di battaglia consecutivi dopo aver aggiunto tutti i rinforzi. L'attaccante deve **immediatamente** ritirare tutte le proprie unità (normalmente).

7.0 RITIRATE

Le unità che non muovono o fanno fuoco durante un turno di battaglia possono **ritirarsi** di nuovo sulla mappa. Le unità che sono **ingaggiate** al momento della ritirata subiscono l'attrito di rotta (7.41) [un'unità può ritirarsi di nuovo sulla mappa da qualsiasi posizione, quindi non solo dalla riserva. BGG].

7.1 DESTINAZIONI DI RITIRATA

L'attaccante può ritirarsi solo verso città **adiacenti** che siano state usate per iniziare, o rinforzare, la battaglia; il difensore può ritirarsi verso qualsiasi città non valida per l'attaccante ma mai verso una città che contenga unità nemiche. Nessuno dei giocatori può ritirarsi in un'altra battaglia.

7.2 LIMITAZIONI STRADALI NELLE RITIRATE

Durante ciascun turno di battaglia, un giocatore può ritirare due (2) unità per ogni strada principale e una (1) unità per ogni strada secondaria. Ritirarsi attraverso i fiumi non ha effetti avversi.

ESEMPIO: il difensore ha cinque unità che desidera ritirare. Esistono due possibili strade per ritirarsi, una principale ed una secondaria. Due unità possono ritirarsi lungo la strada principale e una lungo la strada secondaria, per un totale di tre unità per turno di battaglia [in caso ad es. di ritirata volontaria e poi di rotta nel medesimo turno di battaglia, le unità che si stavano ritirando in quel medesimo turno di battaglia sono considerate ancora sulla strada e vanno considerate come limite, ovvero intralcio, per quelle in rotta. BGG].

7.3 UNITÀ DISUNITE

Le unità che si ritirano sono **disunite** e girate a faccia in giù. Le unità disunite non possono rinforzare alcuna battaglia durante il turno di quel giocatore; esse recuperano alla fine del turno corrente del giocatore.

7.4 ROTTE

Una rotta è una **ritirata forzata** che avviene **immediatamente** se una **posizione** di battaglia amica è **occupata esclusivamente** da unità nemiche. Ciò può essere causato da fuoco nemico, crollo del morale o un movimento di battaglia di disimpegno. Un giocatore in rotta deve immediatamente (al momento della rotta) ritirare tutte le rimanenti unità [unità in quadrato al momento della rotta vengono eliminate. BGG].

IMPORTANTE: alle rotte si applicano le limitazioni stradali per le ritirate (2/1). Poiché tutte le unità devono ritirarsi **allo stesso tempo**, possono verificarsi notevole dispersione e perdita di unità. Le unità che, per qualsiasi

ragione, non possono ritirarsi vengono eliminate (è il proprietario a scegliere quali).

7.41 Attrito di rotta

Tutte le unità, **incluse quelle nella riserva**, sono soggette a perdite di forza per l'attrito di rotta:

-2 Artiglieria appiedata

-1 Fanteria e artiglieria ippotrainata

-1 Cavalleria, ma solo se ingaggiata con **cavalleria** nemica

ECCEZIONE: i comandanti non sono soggetti all'attrito di rotta.

7.5 RISCHIERARSI

Quando una **battaglia** (non una schermaglia) finisce, il **vincitore** può **rischierarsi**. Ciò gli permette di aggiungere unità adiacenti alla città dove ha vinto e/o muovere unità da dove ha vinto verso **città adiacenti occupate da forze amiche**. Le unità devono rischierarsi **al momento della vittoria**; esse possono rinforzare un'altra battaglia adiacente, se le condizioni lo permettono. I rischieramenti sono soggetti alle limitazioni stradali per le ritirate (2/1) (vedi 7.2).

ESEMPIO: i francesi hanno vinto una battaglia a Ligny; i prussiani si sono ritirati a Gembloux e Namur. I francesi occupano anche Quatre Bras con 4 unità. I francesi hanno l'opzione di rischierare 2 unità a Ligny verso Quatre Bras, il massimo per quella strada.

8.0 COMANDANTI

I comandanti sono unità da 1 punto di forza che rappresentano il comandante stesso, lo Stato Maggiore e la guardia di scorta. *Blücher* può comandare solo unità prussiane mentre *Wellington* solo unità anglo-olandesi.

I comandanti possono muovere di una o due città e spostarsi di un'ulteriore città con una marcia forzata. Essi contano per **tutti i limiti** inclusi lo schieramento, le strade, le ritirate, le rotte e i rinforzi.

8.1 BONUS ALLE MARCE FORZATE (MF)

Un comandante rivelato dà un +1 al tiro per le MF a tutte le unità nella **medesima** città. I comandanti possono a loro volta eseguire una marcia forzata col bonus di +1 (a rischio di venire eliminati) [per dare loro il bonus, il comandante dev'essere nella medesima città da cui partono le truppe che effettuano una MF; non occorre che le segua lungo il tragitto. Se le truppe vanno da "A" verso "B" e poi da "B" verso "C" con una MF, il comandante basta che sia in "A". BGGJ].

8.2 BONUS AL MORALE IN BATTAGLIA

Un comandante rivelato dà un bonus di +1 (al tiro di dado) per i controlli del morale a **tutte** le unità amiche nella **medesima** posizione di battaglia. I comandanti non eseguono controlli del **morale** essi stessi, a meno che non siano l'**unica** unità ad occupare una posizione; in quel caso, effettuano tale tiro a +1.

8.3 ELIMINAZIONE DI COMANDANTI

I comandanti possono ingaggiare e combattere le unità nemiche normalmente; essendo unità da 1 punto di forza, tale azione è rischiosa. Se eliminato, i benefici di un comandante non sono più disponibili per quell'esercito ed esso conta come un'unità eliminata in fase di determinazione della vittoria.

9.0 APPROVVIGIONAMENTO ALLEATO

Gli Alleati hanno tre città di approvvigionamento; se i francesi occupano una città di approvvigionamento con almeno una (1) unità, il relativo esercito Alleato viene assottigliato come di seguito:

Ghent: anglo-olandesi (-1 unità)

Bruxelles: anglo-olandesi (-1 unità)

Liegi: prussiani (-2 unità)

Le unità rimosse vengono scelte dal giocatore degli *Alleati* alla fine di ogni *turno francese* (dopo che qualsiasi battaglia in quel turno sia stata risolta), fino a quando l'occupazione viene mantenuta.

L'occupazione di una città di approvvigionamento dev'essere mantenuta da almeno un'unità francese per avere effetto: se una città di approvvigionamento rimane vuota o viene ricatturata, l'attrito cessa fino a quando i francesi non la ricatturano. I francesi non hanno problemi di approvvigionamento.

10.0 VITTORIA

Le sconfitte diventano effettive *dopo* che tutte le battaglie e l'approvvigionamento per il *turno corrente* siano stati risolti. Tutte le rimanenti unità di un esercito sconfitto vengono *eliminate*.

10.1 VITTORIA FRANCESE

- I francesi vincono se sconfiggono *entrambi* gli eserciti degli Alleati prima che finisca il tempo. L'esercito *anglo-olandese* è sconfitto quando *otto (8)* o più delle sue unità sono eliminate; l'esercito *prussiano* è sconfitto quando *nove (9)* o più delle sue unità sono eliminate.

- I francesi vincono pure se non vengono sconfitti e occupano *due qualsiasi* fra BRUXELLES, GHENT o LIEGI alla fine del turno francese del 22 giugno.

- I francesi vincono pure se tutti e tre gli eserciti vengono *simultaneamente* sconfitti.

10.2 VITTORIA ALLEATA

- Gli Alleati vincono se sconfiggono l'esercito *francese* eliminando *dodici (12)* o più delle sue unità.

- Gli Alleati vincono se i francesi non riescono a vincere prima che finisca il tempo.

11.0 PARTITA A TRE GIOCATORI

Due giocatori comandano gli Alleati: uno i prussiani e uno gli anglo-olandesi. I giocatori alleati seguono le normali regole eccetto per il fatto che ciascuno di essi ha il pieno controllo sulle proprie relative forze. Ai giocatori alleati è proibito comunicare fra di sé eccetto durante lo schieramento iniziale e i turni notturni degli Alleati.

12.0 REGOLE PER I TORNEI

I giocatori dovrebbero sempre offrire con chi giocare nelle partite dei tornei; tirare una moneta per decidere chi comincia ad offrire. Le offerte dovrebbero venir fatte ad incrementi di 1 (una prima offerta a 0 va bene); l'offerta più alta gioca lo schieramento scelto e rimuove punti di forza in numero pari all'offerta. Per esempio, un'offerta vincente di "Alleati 2" giocherà con gli Alleati ma rimuoverà due punti di forza (in totale) dalle unità alleate iniziali; parimenti, un'offerta vincente di "Francesi 3" giocherà con i francesi togliendo tre punti di forza. Nessun'unità può venire decurtata di più di un punto di forza.

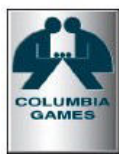
STORICO DELLE EDIZIONI

1974: prima edizione pubblicata da *Gamma Two Games*.

1977: seconda edizione pubblicata sotto licenza da *Avalon Hill*.

1993: terza edizione pubblicata da *Columbia Games*.

2013: quarta edizione pubblicata da *Columbia Games*.



COLUMBIA GAMES, INC
POB 1600, BLAINE
WA 98231 USA
360/366-2228
800/636-3631 (toll free)

Translation by / tradotto da: Michele Battig

CREDITS

Designers: Tom Dalgliesh
Ron Gibson
Lance Gutteridge

Contributors: Jeffrey Cornett
Grant Dalgliesh
Ron Draker
Joe Geistwhite
Stan Hilinski
Mark Kwasny
Paul Regulski
Carl Willner

Cover Art: Howard David Johnson
Map: Tom Dalgliesh

Per aggiornamenti e discussioni sul gioco vedere: www.columbiagames.com

TATTICHE DI BATTAGLIA

- Combattetevi le battaglie alle vostre condizioni. Provate a prevedere alcuni futuri siti di battaglia e cercate di avere il massimo dei rinforzi disponibili per esse.
- È allettante avere tutte le proprie unità in una battaglia ingaggiate col nemico; tuttavia, dovrete cercare di tenere delle riserve, quando possibile: esse danno la flessibilità per evitare la sconfitta e il potere di ammassarsi contro la posizione più debole del nemico per effettuare uno sfondamento.
- Cercate di ingaggiare due posizioni nemiche col minimo necessario di forze e poi provate a distruggere la rimanente posizione con forze soverchianti. Ciò funziona al meglio se il nemico ha impegnato la sua riserva e ha pochi rinforzi disponibili (se ne ha) per tamponare la posizione che sperate di far crollare.
- La cavalleria è troppo preziosa per essere usata come la fanteria: essa dovrebbe venire tenuta in riserva e utilizzata nelle cariche, quando fattibile. Essa non dovrebbe caricare la fanteria nemica senza il supporto di fanteria e/o artiglieria, altrimenti la fanteria nemica formerebbe un quadrato e verosimilmente respingerebbe l'attacco della cavalleria. L'ideale è caricare col supporto dell'artiglieria ippotrainata.
- Ammassare i vostri cannoni in una posizione è allettante ed era sempre stata una tattica preferita di Napoleone. Il potenziale distruttivo di cannoni concentrati può essere decisivo se riescono a sparare abbastanza volte; tuttavia, questo potenziale devastante farebbe quasi sicuramente sì che il nemico carichi i vostri cannoni. A meno che non abbiate sufficiente fanteria o cavalleria per respingere tale attacco, è più saggio dividere i vostri cannoni fra due o tre posizioni.
- Se avete dei dubbi riguardo al vincere una battaglia, una ritirata precoce andrebbe presa in considerazione. Ritirarsi mentre si è ingaggiati è costoso; cercate di ritirarvi quando non ingaggiati oppure dalla riserva.
- Le conseguenze di una rotta possono essere dure: le unità in rotta perdono punti di forza (l'artiglieria appiedata viene particolarmente falcidiata) ed esse vengono disperse o eliminate se le vie di ritirata scarseggiano. Serve parecchio tempo per rischierare un esercito disperso, specialmente con un esercito nemico aggressivo all'inseguimento.

STRATEGIA FRANCESE

L'obiettivo è di distruggere *entrambi* gli eserciti alleati. Dato che la forza combinata degli Alleati supera la forza francese, la necessità di sconfiggere un Alleato per volta è palese. Poiché i francesi si schierano dopo gli Alleati e muovono per primi, essi possono manovrare contro uno qualsiasi degli Alleati da un punto di vantaggio. Anche il tempo è un fattore importante: se ne hanno abbastanza, gli Alleati possono concentrare le forze e quindi i francesi devono avanzare velocemente a prescindere da quale strategia scelgano. I francesi hanno a disposizione tre strategie principali, benché esistano molte combinazioni e finte.

MANOVRA A SINISTRA: avanzare contro gli anglo-olandesi, la manovra che Wellington temeva di più. Lo scopo è di minacciare le città di approvvigionamento di GHENT e BRUXELLES e costringere tale Alleato a combattere alle vostre condizioni prima di rivolgersi ai prussiani. Lo schieramento francese si concentrerebbe a CONDE, MAUBEGE e VALENCIENNES con un'avanzata via MONS e/o la strada verso LEUZE. Questa è la strategia più facile per i francesi ma una consapevolezza alleata di tale piano potrebbe rendere meno probabile la sua riuscita.

MANOVRA A DESTRA: avanzare contro i prussiani minacciando LIEGI e distruggendo per primo questo Alleato. Lo schieramento francese si concentrerebbe a PHILIPPEVILLE e GIVET con un'avanzata lungo l'asse DINANT-NAMUR o un'avanzata più avvolgente attraverso CINEY e MARCHE. Il problema principale di questa strategia è attraversare la Mosa tra LIEGI e NAMUR: il fiume sarebbe probabilmente ben difeso.

POSIZIONE CENTRALE: la strategia usata da Napoleone. Lo scopo è di inserirsi fra i due Alleati e sconfiggerli uno alla volta. Lo schieramento francese si concentrerebbe a PHILIPPEVILLE e BEAUMONT con un'avanzata via CHARLEROI. L'obiettivo è di dominare la strada principale est-ovest da LIEGI a BRAINE LE COMTE lungo la quale gli Alleati sono usi manovrare. Questa strategia funziona al meglio quando lo schieramento alleato permette una rapida avanzata attraverso Charleroi.

STRATEGIA ALLEATA

Poiché il fardello dell'attacco è a carico dei francesi, gli Alleati possono di norma rimanere sulla difensiva fino a che non effettuano una concentrazione delle loro forze. Una certa protezione di BRUXELLES è necessaria ma difendere in forze LIEGI e GHENT può permettere ai francesi di sconfiggere un Alleato prima che l'altro possa fornire aiuto. Se necessario, è concepibile permettere ai francesi di occupare una città di approvvigionamento mentre vi concentrate per un devastante contrattacco. Lo schieramento "sicuro" degli Alleati prevede una leggera concentrazione di forze verso il centro cercando di tenere le strade principali MONS-BRUXELLES, CHARLEROI-BRUXELLES e BRAINE LE COMTE-LIEGI. Tentare di rallentare l'avanzata francese con schermi di cavalleria può servire a patto che vengano usate solo poche unità: esse verranno probabilmente travolte dai francesi ma il tempo che faranno guadagnare può essere decisivo. Punti chiave di schieramento, a parte le città di approvvigionamento, sono ATH, HAL, QUATRE BRAS, LIGNY, NAMUR e CINEY.

INDICE

- Approvvigionamento, 9.0**
- Artiglieria, 3.64**
 - Capacità di fuoco, 6.33
 - Muoverla in battaglia, 6.32
- Attaccare, 6.1**
- Battaglie, 6.0**
 - Fare fuoco in battaglia, 6.33
 - Morale, 6.31
 - Muoversi in battaglia, 6.32
 - Schierarsi in battaglia, 6.2
 - Terreno di battaglia, 6.21
 - Turni di battaglia, 6.3
- Cavalleria, 3.63**
 - Capacità di fuoco, 6.33
 - Muoverla in battaglia, 6.32
 - Movimento su strade, 5.3
- Comandanti, 3.61, 8.0**
 - Bonus alle marce forzate, 8.1
 - Bonus al morale, 8.2
- Fanteria, 3.62**
 - Capacità di fuoco, 6.33
 - Muoverla in battaglia, 6.32
 - Quadrati, 6.5
- Fiumi, 5.5**
- Ingaggiare/disimpegn., 6.32**
- Integrità di c. d'armata, 6.23**
- Limitazioni stradali, 5.4**
- Marce forzate, 5.6**
 - Turni notturni, 5.7
 - Bonus dei comandanti, 8.1
- Morale, 6.31**
 - Bonus al morale, 8.2
- Movimento, 5.0**
 - Controllo di comando, 5.2
 - Movimenti di gruppo, 5.1
 - Fase di movimento, 2.1
 - Ratei di movimento, 5.3
- Nazionalità, 3.1**
- Nebbia di battaglia, 6.24**
- Nebbia di guerra, 3.2**
- Partita a tre giocatori, 11.0**
- Perdite in combattimento, 6.4**
- Quadrati, 6.5**
- Regole per i tornei, 12.0**
- Riduzione della forza, 3.4**
- Rinforzi, 6.34**
- Rischierarsi, 7.5**
- Ritirate, 7.0**
 - Destinazioni, 7.1
 - Unità disunite, 7.3
 - Limitazioni stradali, 7.2
 - Rotte, 7.4
- Rotte, 7.4**
- Schermaglie, 6.6**
- Schieramento, 4.0**
 - Schieramento alleato, 4.1
 - Schieramento francese, 4.2
- Sequenza di gioco, 2.0**
- Tabellone di gioco, 1.0**
- Terreno di battaglia, 6.21**
- Turni notturni, 5.7**
- Unità, 3.0**
- Vittoria, 10.0**
 - Vittoria alleata, 10.2
 - Vittoria francese, 10.1