

Vademecum per il giocatore

Eroi per gioco, 7- 8 ottobre 2006 – Latina

Il regolamento *Napoleon's Battles*, utilizzato dalla **Lu(ri)doteca**, è integrato ed aggiornato per mezzo di alcune *house rule*. Questo documento ha lo scopo di facilitare ai giocatori l'apprendimento delle differenze senza bisogno di rileggere l'intero *rule booklet* originale o la sua traduzione. Le modifiche e/o le aggiunte sono evidenziate in **colore**.

In generale tutte le varianti vogliono evitare alcune situazioni in cui il gioco subisce rallentamenti; solo in un caso, il contatto ai fianchi o alle spalle, trasformano in modo sostanziale il regolamento originale.

Regole modificate

Formazione in quadrato

Le modifiche riguardano due punti del regolamento base; con la prima si specifica che non è possibile usare la formazione in quadrato per contattare unità nemiche. La seconda risente della modifica dovuta alla *9.1.5 hr* che riguarda il numero di basi che possono tirare per le unità di fanteria (vedi più avanti).

House Rule

1.4.2.3 Formazione in Quadrato

Le basi dell'unità sono sistemate su due file, ognuna con il fronte opposto all'altra: in pratica le basi si danno le spalle! In questa formazione il reparto ha il fronte su tutti i quattro lati del rettangolo formato dalle basi. Truppe di guerriglia portoghesi e spagnole non possono schierarsi in quadrato. **La formazione in quadrato non può essere utilizzata per contattare unità nemiche.**

Regolamento originale

1.4.2.3 Formazione in Quadrato

Le basi dell'unità sono sistemate su due file, ognuna con il fronte opposto all'altra: in pratica le basi si danno le spalle! In questa formazione il reparto ha il fronte su tutti i quattro lati del rettangolo formato dalle basi. Truppe di guerriglia portoghesi e spagnole non possono schierarsi in quadrato.

Regole aggiuntive

Misure

La regola *1.6 hr* ha lo scopo di velocizzare il gioco impedendo ai giocatori di misurare qualsiasi distanza prima di decidere cosa fare, la misurazione è possibile solo dopo aver dichiarato l'azione da eseguire.

House Rule

1.6 hr Controllare le distanze

Non è consentito in nessun caso controllare le distanze prima di effettuare il movimento delle unità o il tiro di armi portatili o artiglieria.

Regolamento originale

1.6 Controllare le distanze

Le distanze possono essere controllate in qualsiasi momento del gioco.

Recupero delle unità

È possibile recuperare le unità anche se non sono a contatto con un generale (di divisione o superiore). Si tiene conto che, in ogni caso, il recupero può riuscire grazie all'opera degli ufficiali e del generale di brigata (che nel gioco non viene rappresentato) ma con maggiore difficoltà; in pratica è possibile tentare il recupero anche se il controllo dell'unità è penalizzato di -2.

House Rule

4.1.3 hr Il Recupero delle unità in rotta

Tutte le unità possono essere recuperate.

7.1 hr Recupero delle unità in rotta

In questo passo della sequenza di gioco il giocatore di turno può tentare di recuperare le proprie unità in rotta. Lo stesso generale può essere a contatto con più unità e per ognuna va effettuato un tentativo separatamente. Il giocatore di turno può tentare il recupero nell'ordine desiderato.

Il recupero può essere tentato anche per unità che non sono a contatto con un generale.

7.1.2 Modificatori per le circostanze

Il valore del generale a contatto di base modifica il Controllo dell'unità di +2 se è un Eccellente generale, +1 se è Buon generale, -1 se è un Mediocre generale.

7.1.2.1 hr Una unità che non è a contatto con un generale ha il Controllo modificato di -2 per quanto riguarda il recupero dalla rotta.

Regolamento originale

4.1.3 Il Recupero delle unità in rotta

Tirare 1d10 per ogni unità in rotta: possono essere recuperate solo reparti che si trovano a diretto contatto con il proprio generale. (Cfr. **7.1 Unità in Rotta**).

7.1 Recupero delle unità in rotta

In questo passo della sequenza di gioco il giocatore di turno può tentare di recuperare le proprie unità in rotta; il tentativo può essere effettuato solo per quelle unità che sono a contatto diretto con un generale in comando (Cfr. *1.1.4 Generali comandanti*). Lo stesso generale può essere a contatto con più unità e per ognuna va effettuato un tentativo separatamente. Il giocatore di turno può tentare il recupero nell'ordine desiderato.

7.1.2 Modificatori per le circostanze

Il valore del generale a contatto di base modifica il Controllo dell'unità di +2 se è un Eccellente generale, +1 se è Buon generale, -1 se è un Mediocre generale.

Movimento delle batterie di artiglieria

La modifica non richiede più di usare il *Maneuver Template* per muovere batterie di artiglieria al traino accelerando le operazioni di movimento, almeno per quanto riguarda l'artiglieria.

House Rule

8.2.4 Wheeling

Per ruotare un'unità si usa il *Maneuver Template* calcolando la distanza percorsa sull'arco di circonferenza interna al fronte dell'unità e più vicina al margine esterno. Non è possibile ruotare una unità se è a meno di 1" da una unità avversaria non in rotta. Il costo è lo stesso che negli altri casi: in avanti 1" per ogni pollice, all'indietro come indicato dal Profilo.

8.2.4.1 hr Le unità di artiglieria con i pezzi agganciati ai traini si muovono senza tener conto dell'orientamento della base e, quando i pezzi vengono sganciati, possono essere disposte nella direzione voluta senza costo di movimento.

Regolamento originale

8.2.4 Wheeling

Per ruotare un'unità si usa il *Maneuver Template* calcolando la distanza percorsa sull'arco di circonferenza interna al fronte dell'unità e più vicina al margine esterno. Non è possibile ruotare una unità se è a meno di 1" da una unità avversaria non in rotta. Il costo è lo stesso che negli altri casi: in avanti 1" per ogni pollice, all'indietro come indicato dal Profilo.

Movimento di unità dispiegate in costruzioni, edifici, ...

La regola copre una carenza del regolamento che non prevede di muovere le truppe quando queste sono dispiegate all'interno di un gruppo di edifici. Sono i casi in cui, ad esempio, si vuole spostare la testa della colonna dell'unità allo scopo di abbandonare gli edifici in un momento successivo.

House Rule

8.3.3.1 hr Il movimento di unità dislocate in un gruppo di edifici può essere effettuato senza tener conto del fronte dell'unità, delle rotazioni o di altre condizioni che possono rallentare la velocità di spostamento fintantoché rimane all'interno degli edifici. Semplicemente si ridispongono le basi dell'unità nel modo desiderato. Per eseguire l'operazione l'unità utilizza l'intero turno.

Regolamento originale

... non c'è corrispondenza ...

Contatto ai fianchi o alle spalle

Questa è la modifica più corposa. Innanzitutto penalizza le unità che vengono contattate dal nemico sui fianchi o alle spalle costringendole a combattere in disordine, poi rende possibile il contatto sui fianchi o alle spalle solo se effettivamente è realistico (vedere la traduzione del regolamento per esempi e figure esplicative: 8.4.0 e seguenti).

House Rule

8.4.0 hr Contatto sui fianchi o alle spalle

I fianchi sono individuati dal bordo laterale delle basette più esterne dell'unità. Il retro dell'unità è individuato dal bordo posteriore delle basette poste nell'ultima linea.

La linea del fronte di una unità è la linea, prolungabile a piacere, che passa il bordo anteriore delle basette in prima linea mentre la linea di spalle è la linea, anch'essa prolungabile a piacere, che passa per il retro dell'unità.

8.4.0.1 hr Contatto sul fianco

Si ha contatto sul fianco solo quando l'unità che muove si trovava, all'inizio dello spostamento, completamente dietro la *linea del fronte* dell'unità che viene contattata ed il contatto avviene tra il fronte dell'unità che muove e un punto qualsiasi del fianco dell'altra unità, ma non uno dei vertici del fronte dell'unità.

8.4.0.2 hr Contatto alle spalle

Una unità è contattata alle spalle solo se l'unità che muove si trovava, all'inizio dello spostamento, completamente dietro la *linea di spalle* dell'unità che viene contattata ed il contatto avviene tra il fronte dell'unità che muove e un punto qualsiasi del retro dell'altra unità ma non uno dei vertici del retro dell'unità.

8.4.0.3 hr Conseguenze del contatto sui fianchi o alle spalle

Una unità contattata ai fianchi o alle spalle si disordina prima del combattimento solo se l'unità attaccante non è disordinata al momento del contatto.

Regolamento originale

... non c'è corrispondenza ...

... non c'è corrispondenza ...

... non c'è corrispondenza ...

... non c'è corrispondenza ...

Tiro con armi portatili e di artiglieria

Viene modificato il tiro della fanteria per quanto riguarda i modificatori dovuti al numero di basi dell'unità: ai fini del calcolo sono computate solo le basi sul fronte dell'unità, in modo da differenziare il fuoco della stessa unità se schierata in linea o in colonna. La modifica ha effetto anche sul tiro di fanteria in quadrato o dislocata in città.

Per quanto riguarda il tiro di artiglieria ci sono due variazioni. La prima impedisce che il bersaglio sia una batteria nemica che si trova a contatto con unità di fanteria o cavalleria (in pratica la batteria copre un fronte di molto inferiore rispetto a quello dell'unità a contatto e quindi difficilmente il fuoco poteva essere indirizzato proprio sulla batteria).

La seconda modifica riguarda le batterie di artiglieria dislocate in città. Se si prende alla lettera il regolamento originale una batteria in un edificio può tirare da ogni lato, senza penalità (vedi 9.2.2.2 del regolamento originale), con le *house rule* tanto più ampio è il settore di tiro

dell'artiglieria dispiegata in costruzioni o edifici, tanto minore è la sua efficacia (per simulare l'inferiore concentrazione del tiro dei pezzi della batteria).

House Rule

9.1.5 hr Agli effetti del fuoco sono contate solo le basi sul fronte dell'unità.

... questa regola non è utilizzata ...

9.2.1.6 hr Sono ritenuti bersagli validi: unità nemiche da combattimento; unità nemiche di fureria; città, fortificazioni, trincee anche se non occupate da truppe avversarie. Il tiro non può essere diretto su altri obiettivi come generali, messaggeri, boschi non presidiati, ponti, ecc.

Batterie di artiglieria a contatto con unità di fanteria o cavalleria non sono bersagli validi.

Un'eccezione a questa regola si ha quando una batteria di artiglieria è stata bersaglio, nello stesso turno, del tiro di artiglieria nemica, a contatto con unità di fanteria o cavalleria; in questo caso la batteria nemica è bersaglio valido (tiro di controbatteria).

9.2.2.2 hr Unità in quadrato hanno il fronte in tutte le direzioni e quindi la distanza può essere misurata a partire dal centro di un lato qualunque. Lo stesso vale per unità dislocate in città, fortificazioni, ecc.

Le batterie di artiglieria dislocate in città:

- ⊕ se poste al centro di uno dei lati hanno il settore di fuoco che ha per base l'intero lato ma tirano con una penalità di -1;
- ⊖ se poste in un angolo possono far fuoco da entrambi i lati adiacenti ma con una penalità di -2 (e comunque sempre una sola volta per turno).

Regolamento originale

... non c'è corrispondenza ...

9.4.9 Fanteria in quadrato o dispiegata in una città: il tiro di dado è modificato di -1.

9.2.1.6 Sono ritenuti bersagli validi: unità nemiche da combattimento; unità nemiche di fureria; città, fortificazioni, trincee anche se non occupate da truppe avversarie. Il tiro non può essere diretto su altri obiettivi come generali, messaggeri, boschi non presidiati, ponti, ecc.

9.2.2.2 Unità in quadrato hanno il fronte in tutte le direzioni e quindi la distanza può essere misurata a partire dal centro di un lato qualunque. Lo stesso vale per unità dislocate in città, fortificazioni, ecc.