

## *A la Guerre ...*

*Regole di gioco per battaglie nell'Era dei Lumi*

*Versione 1.1° - FAQ, domande frequenti*



*Una cosa è sedersi alla scrivania, e investigare a freddo su ciò che accadde e su ciò che sarebbe accaduto. È differente pianificare lo schema della battaglia su un vero campo, realizzarlo, migliorarlo e correggerlo mentre tutte le tensioni del momento stanno montando, e, se ciò può essere considerato vero, la natura umana è al suo giudizio.*

*(Tempelhoff, Geschichte des Siebenjährigen Kriegs in Deutschland, Vol. I, Berlino 1783).*

**di Gualtiero Grassucci**

Qui si possono trovare le risposte dell'autore ai dubbi più frequenti dei giocatori di *A LA GUERRE...* con le interpretazioni ufficiali delle regole. Quesiti, e relative risposte, particolarmente significative sono evidenziati con l'immagine di un tricorno sulla sinistra (come il tricorno a destra di questo paragrafo).

Nel seguito ogni riferimento del tipo *5.2 LIMITAZIONI AL TIRO* si riferisce al regolamento originale, versione 1.1.

Il regolamento è disponibile presso Camelot Games – [www.camelotgames.it](http://www.camelotgames.it).

Sul sito dedicato:

<http://alaguerre.luridoteca.net>

è possibile scaricare gratuitamente le tabelle di gioco, le liste eserciti ed altro materiale.

## 1. Introduzione

**1.5.6 Coesione delle unità** Un'unità scossa non spara. Ma altrove sembra, invece, che possa tirare. Vedi *5.2 LIMITAZIONI AL TIRO* dove afferma che solo le unità in rotta non sparano).

No, un'unità scossa non può tirare (vale quanto riportato in *1.5.6*, dovrebbe essere ripetuto in *5.2*).

**1.7 Le formazioni** Due basi sono in formazione di *linea con supporto posteriore/colonna*. Se la prima ruota, l'altra segue in automatico, mantenendo il contatto, oppure deve ruotare anch'essa?

Il giocatore muove la prima base, eseguendo le rotazioni necessarie, la seconda, segue automaticamente. Sono considerate un'unica unità. In realtà la profondità delle basette non è in scala e quindi sulle rotazioni c'è bisogno di qualche astrazione.

## 2. La battaglia

**2.1 Sequenza di gioco** È giusto che la sequenza faccia prima il test di coesione delle brigate e dopo il recupero della rotta? Se nella fase di *Riordino e recupero dalla rotta* un'unità esce dal tavolo di gioco, il test di coesione per la propria brigata è rimandato al turno successivo?

Nel turno si esegue prima il *TEST DI COESIONE DELLE BRIGATE* e solo dopo il tentativo di recuperare una base in rotta. Questa regola vuole simulare il fatto che l'intera brigata è scossa dalla *scomparsa* o dalla rotta di una base e la reazione a questo evento, incontrollata, avviene prima che gli ufficiali abbiano il tempo di tentare di riorganizzare l'unità in rotta.

Se la base esce dal tavolo di gioco il test di coesione è rimandato al turno successivo solo per non appesantire troppo la sequenza di gioco.

## 3. Manovra

**3.1.3 Ruotare** Ruotare è in alternativa al movimento oppure si può mischiare movimento e rotazione?

Si può ruotare e muovere (o muovere e ruotare, a discrezione del giocatore). Se un movimento non può essere combinato è riportato esplicitamente come in *3.1.1 MOVIMENTO IN OBLIQUO*.

**3.1.3 Ruotare** Invertire il fronte è l'unico movimento che si può fare nel turno?

Sì. È necessario un turno per invertire il fronte.

**3.1.3 Ruotare** Si può invertire il fronte nella zona di controllo del nemico? Il problema è che nessuna unità potrà mai essere sostituita in prima linea ma dovrà rimanere lì finché non va in rotta o ripiega causa test morale.

No. In una zona di controllo, come recita il regolamento ... è possibile solo muovere in avanti, ruotare o indietreggiare ... e nient'altro. Fa eccezione solo l'artiglieria leggera (*CFR. 3.1.9 ZONA DI CONTROLLO*). In effetti, storicamente, non era facile sostituire le unità in prima linea prima che queste subissero danni tali da farle indietreggiare disorganizzate.

**3.1.7 Agganciare e sganciare i pezzi** L'artiglieria ruota di quanto vuole solo quando è al traino. Se è in batteria ruota come una qualsiasi unità?

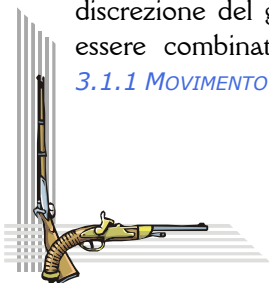
Corretto, l'artiglieria schierata per il tiro ha un fronte e ruota *1UM* a turno (*VEDI 3.1.3 RUOTARE*), quando è al traino è considerata non avere una formazione (il movimento, la velocità è molto bassa, già tiene conto della difficoltà di far viaggiare i traini su terreno aperto) e quindi non ruota, semplicemente si misura la lunghezza dello spostamento.

**3.1.8 Interpenetrazione.** Il regolamento non parla di *interpenetrazione* volontaria tra truppe di fanteria di linea. Quindi non si può fare?

No, non è consentito. È dovuto al particolare schieramento delle fanterie dell'epoca che lasciavano pochissimo spazio tra un battaglione e l'altro.

**3.2 Movimenti obbligati.** Un'unità in rotta è ... considerata in *colonna di marcia* ... Cosa si intende? Muove di più? Un tiratore ha qualche bonus?

È considerata in *colonna di marcia* e quindi ha un fronte, quando muove, di *1UM*. Il che consente alle unità in rotta di passare per *buchi* ampi *1UM* anche se si tratta di fanteria a cavalleria (che normalmente avrebbero bisogno di *2UM* se schierate e ordinate). Un'unità in rotta deve somigliare di più ad una *massa di gente* in fuga (che si infila in ogni spazio libero per fuggire) che ad un reparto schierato. Non ci sono



bonus al tiro, il paragrafo si riferisce al movimento di una unità in rotta, e solo a quello.

**3.3 Caratteristiche del terreno** Le penalizzazioni al movimento in terreno difficile si applicano se si finisce la mossa nel terreno. Se riesco ad uscire, muovo normale?

Sì, è una semplificazione. Diciamo che la base *perde tempo* già dalla prima mossa, quella in cui entra nel terreno difficile, e si suppone che nell'ultima si sia già riorganizzata e pronta a marciare di nuovo su terreno piano. Attenzione, però, non è possibile *entrare in ed uscire da* un terreno difficile con un solo movimento (non penalizzato). In altre parole, la mossa con cui si esce dal terreno difficile non ha penalizzazioni solo se non è la stessa mossa con cui si è entrati in tale terreno.

**3.1.10 Occupare costruzioni e fortificazioni** Una unità che spende il turno per occupare una costruzione può anche tirare?

Sì, una base che ha occupato una costruzione o un'opera difensiva nella fase di manovra del turno può tirare, con la penalità per il movimento, nella fase di tiro dello stesso turno. In pratica nella fase di movimento si schierano occupando il perimetro e nella fase di tiro sono pronti per sparare, ma sono penalizzati per aver mosso (movimento utilizzato per schierarsi).

## 4. Carica e tiro a corta gittata

**4.1.5 Eccezioni e casi particolari** Un'unità di corazzieri carica una base di artiglieria che, dopo aver passato il morale, decide di tirare ed evadere. La cavalleria contatta l'artiglieria, subisce il fuoco ed è costretta alla rotta a causa del **TEST DEL MORALE**. L'artiglieria che fine fa?

L'artiglieria evade abbandonando i cannoni! Il regolamento riporta, in questi casi, che l'artiglieria deve ... *sparare ed evadere* ... (CFR. 4.1.5 **ECCEZIONI E CASI PARTICOLARI**). Questa regola simula la situazione in cui l'artiglieria tira su un nemico in avvicinamento e subito dopo gli artiglieri si danno alla fuga, senza nemmeno osservare il risultato del tiro, per sfuggire alla carica.



**4.2 Tiro a corta gittata** Una base di cavalleria, formata da dragoni per la precisione, ha intenzione di caricare fanteria nemica ma un canale le divide. La cavalleria arresta il movimento sull'argine del canale ed a questo punto si trova entro la corta gittata della fanteria nemica. Per accostarsi al bordo deve fare un test di morale? O deve farlo solo quando dichiara la carica anche se già entro la distanza di tiro corto?

Il quesito è abbastanza complesso:

✚ I dragoni montati tirano, come tutte le cavallerie, solo se sono a contatto. In pratica il tiro a corta gittata della cavalleria è consentito, nel regolamento

base, solo se ... *la cavalleria ... si trova con la base a contatto del nemico ed il tiro è considerato sempre a lunga gittata, il tiro è consentito solo contro fanteria che si porta a corta gittata di moschetto dell'unità di cavalleria che vuole sparare* ... (CFR. 5.4 **TIRO DI ARMI PORTATILI**). Quindi, se il canale si interpone tra le due basi, i dragoni non possono tirare. Se i dragoni sono appiedati allora valgono le stesse regole della fanteria (test, ecc.).

✚ Non si può essere a corta gittata di moschetto (della fanteria) se la fanteria stessa non lo ha dichiarato ed è stata eseguita la procedura descritta in 4.2 **TIRO A CORTA GITTATA**. Non è una questione di distanza ma piuttosto di preparazione e modalità di tiro. In altre parole, i dragoni si avvicinano all'argine quando ne hanno la possibilità e poi interrompono il movimento (perché hanno incontrato un ostacolo). Successivamente possono succedere due cose:

✚ la prima: la fanteria viene attivata nello stesso turno e decide di ingaggiare il nemico a corta gittata. Se supera il test del morale si deve muovere di una **UM** o fino ad arrivare a corta gittata (ed in questo caso non muoverebbe nemmeno (CFR. 4.2.2 **PROCEDURE**) e tirerà, nella fase di tiro dello stesso turno, a corta gittata contro i dragoni. Se, invece, la fanteria decide di indietreggiare e la situazione è risolta, almeno per ora.

✚ la seconda: la fanteria non viene attivata e quindi, nel turno, tirerà a lunga gittata perché non ha avuto la possibilità di dichiarare il tiro a corta gittata (almeno in questo turno).

**4.2 Tiro a corta gittata** Una base di fanteria ingaggiata a corta gittata dal nemico ma non ancora attivata nel turno può indietreggiare non appena possibile? In altre parole può indietreggiare nello stesso turno, nel momento in cui viene attivata, o nel turno successivo?

Le unità ingaggiate non possono muovere nello stesso turno (cfr. 4.2.2 **PROCEDURE** ... *le unità sono considerate ingaggiate e rimangono ferme fino alla risoluzione del tiro* ...). Nessuna delle due può muovere nemmeno nel turno successivo (cfr. 4.3 **MISCHIA SUCCESSIVA AL TIRO** ... *Il tiro a corta gittata nel turno successivo si trasforma automaticamente in mischia* ...) se non per il movimento obbligatorio per andare a contatto per generare la mischia.



**4.2.2 Procedure per il tiro a corta gittata** Una base decide di andare a corta gittata, supera il **TEST DEL MORALE** ma con il primo movimento di **1UM** arriva già a corta gittata. La base avversaria deve eseguire lo stesso il test? Dal regolamento sembrerebbe di no.

In effetti in questo punto il regolamento non è del tutto chiaro, infatti recita ... *se dopo il movimento iniziale la*



distanza è superiore alla corta gittata dell'arma l'unità nemica effettua il Test del morale ... e la frase sembra intendere che, nel caso la distanza sia pari alla corta gittata, la base obiettivo del tiro non debba effettuare il test.

Questo, però, produrrebbe il paradosso che le basi ingaggiate da un nemico *vicino*, quindi con poco tempo per reagire alla minaccia, sarebbero favorite rispetto a quelle ingaggiate da un nemico più *lontano*. In realtà negli intendimenti dell'autore non è così, per cui la frase citata prima andrebbe letta come ... *immediatamente dopo l'unità nemica effettua il Test del morale ...*, qualunque sia la distanza dopo il primo movimento.

Resta il fatto che, nel caso in questione, solo l'unità avanzante potrà tirare a corta gittata sin dalla successiva fase di tiro.

## 5. Tiro



**5.1 Danni, perdite e morale** Due basi tirano contro un unico bersaglio, la prima causa 3 danni e quindi una perdita permanente, la seconda se causa altri 3 danni. Il bersaglio subisce due perdite permanenti?

Sì, corretto. Il limite di tre danni si riferisce al tiro di una sola base (CFR. 5.4.1 PROCEDURE). Il test del morale, però, va eseguito una sola volta, con una doppia penalità per aver subito danni in due *round* di fuoco.

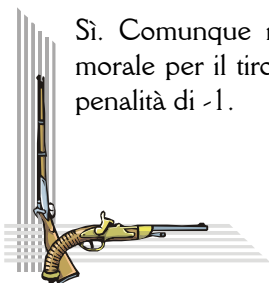
**5.2 Limitazioni al tiro** Solo l'unità che avanza ha il bonus per il tiro a corta gittata?

Le unità non tirano se muovono oltre la metà movimento ma la fanteria che decide di avanzare per ingaggiare il nemico a corta gittata può tirare anche se ha mosso oltre metà velocità (in questo senso ... *fa eccezione* ...). Si suppone che l'unità si sia preparata a questa manovra, abbia le armi cariche e sia capace di trattenere il tiro fino all'ultimo momento, quando si troverà a pochi passi dal nemico (per questo deve eseguire prima il **TEST DEL MORALE**, per controllare che sia in grado di eseguire questa complessa procedura).

L'unità che muove per ingaggiare a corta gittata il nemico è l'unica a godere del bonus a corta gittata sin dal primo turno solo se, dopo aver superato il **TEST DEL MORALE**, arriva a corta gittata già con il primo avanzamento di **IUM** (CFR. TIRO A CORTA GITTATA: PROCEDURE PER INGAGGIARE IL NEMICO).

**5.1 Danni, perdite e morale** Eventuali perdite subite per il tiro si applicano dopo aver risolto il **TEST DEL MORALE**?

Sì. Comunque non fa differenza perché nel test del morale per il tiro l'aver subito danni dà comunque una penalità di -1.



**5.1 Danni, perdite e morale** La procedura di attribuzione delle perdite subite per il tiro o in mischia è diversa?

Sì. Nella fase di tiro un'unità colpita effettua immediatamente il test del morale dopo che tutte le basi nemiche hanno tirato su questa particolare base (prima di passare al tiro su altre basi) e le perdite sono assegnate dopo il **TEST DEL MORALE** (CFR. 5.1 DANNI, PERDITE E MORALE).

Nella fase di mischia la procedura è leggermente diversa, visto che le unità non effettuano il test ad ogni round di mischia ma solo quando diventano scosse. Per esempio, **A** e **B** sono in mischia, entrambe ordinate:

- ✚ l'unità **A** subisce tre danni nel primo round di mischia, la sua avversaria **B** solo uno: **A** prende immediatamente una perdita permanente e diventa disordinata, non effettua nessun test e il *round* di mischia è finito;
- ✚ si prosegue subito con un nuovo *round* di mischia, **A** subisce ancora tre danni (e una nuova perdita), **B** nessun danno quindi **A** perde di nuovo il *round* di mischia e diventa scossa.

A questo punto **A** deve eseguire il **TEST DEL MORALE** ma le due perdite sono state già assegnate e, quindi, contano come modificatori negativi nel test (CFR. 6.1 PROCEDURE).

## 6. Mischie



**6.1.3 Sfondamento** Una fanteria sconfigge una artiglieria in mischia, gli artiglieri scappano, la fanteria avanza. La base di cannoni si considera distrutta o resta sul posto? Se resta sul posto come fanno gli artiglieri a tornare ai pezzi?

Se la fanteria occupa lo spazio in cui, in precedenza, si trovava la batteria quest'ultima è considerata distrutta (e gli artiglieri possono essere rimossi dal gioco). Se la fanteria non raggiunge l'area in cui si trovava l'artiglieria (gli artiglieri, ad esempio, sono fuggiti per test del morale), i pezzi rimangono sul posto (si può usare un modello di cannone per contrassegnare il punto in cui i pezzi sono stati abbandonati) e possono essere riutilizzati, dalla stessa base di artiglieria, se li raggiunge in un secondo tempo. In ogni caso, se un'unità nemica arriva a contatto del modello di cannone questo è distrutto.

**6.1.3 Sfondamento** In caso di mischia multipla la cavalleria principale deve inseguire, eventuali unità di supporto devono inseguire anch'esse?

La (o le) unità di supporto ha/hanno combattuto e vinto la mischia a tutti gli effetti, il fatto che si consideri solo l'unità principale è un'astrazione utilizzata solo per facilitare e velocizzare il computo dei modificatori nella mischia. Quindi tutte le unità devono avanzare, se possibile, per occupare la posizione e poi eseguire il

**TEST DI INSEGUIMENTO**, ognuna per proprio conto (CFR. 6.1.3 SFONDAMENTO).

## 7. Test e riordino

**7.1 Test del morale** Le unità in mischia devono fare il morale quando e se diventano scosse e non immediatamente dopo aver perso il *round* di mischia?

Sì, corretto. La base che perde un *round* di mischia ha una possibilità di rifarsi (sempre che non fosse già disordinata) nel *round* successivo. È una questione soprattutto di probabilità.

È vero, però, che una mischia si deve sempre concludere con una parte che ripiega o va in rotta, non ci sono mischie che si protraggono nel turno successivo.

**7.1.1 Procedure** Il test è superato con dado modificato 6 o più, oppure un 6 non modificato?

È una questione di probabilità. Un'unità che ottiene sei al dado in un test del morale, lo supera, qualunque siano i modificatori (il che non è sempre un bene).

**7.1.1 Procedure** Qualunque sia il risultato del morale un'unità che subisce una perdita permanente è sempre almeno disordinata?

Corretto. Simula una certa disorganizzazione dell'unità dovuta al grande numero di morti o feriti subiti in un tempo abbastanza breve. N.B.: non dice di ... aggiungere un livello di disordine ... quindi se l'unità è già disordinata per altri motivi non diventa scossa.

**7.1.1 Procedure** Un'unità che va in rotta subisce sempre una perdita permanente, a meno che non l'abbia già subita?

Sì. Simula la diminuzione degli effettivi dovuti agli sbandati ed ai dispersi nella fuga dopo l'evento che ha provocato la rotta.

**7.3 Test di coesione delle brigate** Una brigata fallisce il test di coesione e va in rotta (quindi tutte le basi della brigata sono in rotta definitiva). Il generale che la comanda direttamente continua a contribuire con un dado al totale dei dadi di attivazione? Oppure contribuisce fino a quando l'ultima base esce dal tavolo?

Il numero dei d6 di attivazione è basato sulle divisioni e non sulle brigate. Per cui, se la brigata è l'ultima (o l'unica della propria divisione) ad essere eliminata o ad andare in rotta definitiva allora si ha un d6 in meno dal prossimo turno nella fase di attivazione. In questo caso il generale può anche essere rimosso dal gioco perché è venuto a mancare il suo comando.

In caso contrario la divisione è ancora presente sul tavolo (anche se con una sola brigata) e quindi il generale contribuisce al computo dei d6 di attivazione.



**7.5.1 Unità scosse o disordinate, Riordino con generale aggregato** Il CiC si aggrega ad

una unità scossa per riorganizzarla. Da regolamento (2.3.2 ASSEGNAZIONE DEGLI ORDINI) pare che solo se il diretto comandante dell'unità è aggregato ad una sua unità, allora in fase di attivazione ordini, solo l'unità aggregata al generale è attivabile, tutte le altre non si attivano. Non mi sembra questo valga se il CiC è aggregato ad una unità della divisione. In altre parole, il turno successivo il CiC attiva la divisione di cui fa parte l'unità a cui si è aggregato.

Il regolamento recita che ... se il generale è a contatto diretto con un'unità - aggregato - allora solo quest'unità può essere attivata ... Con questa frase si intende che nessun'altra base, sotto il comando diretto o indiretto del generale in questione, può essere attivata da questo generale. Quindi se si tratta del CiC non può essere attivata nessun'altra base dell'esercito.

Unica eccezione è quando ci sono più giocatori e questi controllano generali intermedi che hanno la possibilità di tirare d6 per gli ordini in modo indipendente e ... questo anche se il comandante in capo non assegna nessun ordine ... Tali ordini, però, possono essere usati solo da quel generale e per attivare divisioni direttamente o indirettamente sotto il suo comando.

## 10. Liste eserciti

**12.6 Hannover (ma anche altrove nello stesso capitolo)** L'annotazione ... principalmente per cavalleria ... per un generale vuol dire che può essere utilizzato solo per comandare divisioni di cavalleria o ha i suoi *bonus* applicati solo con la cavalleria o, ancora, è solo una notizia storica senza altri effetti?

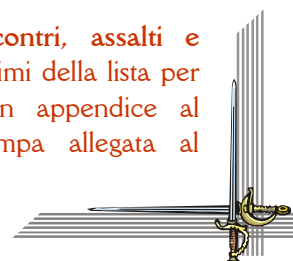
*Principalmente cavalleria* è un'annotazione solo storica, non ha alcuna influenza nel gioco. L'autore ha una predilezione per la storicità delle partite, ma non è necessario avere le stesse priorità: si tratta di un consiglio più che una regola.

**11.2.2 Truppe 1754-1756 (ma anche altrove nello stesso capitolo)** Le basi di artiglieria principalmente, ma anche altri tipi di unità (ad esempio alcune fanterie leggere), se acquistata a mezza forza fanno raddoppiare il minimo ed il massimo riportato nelle liste? In altre parole, se il minimo-massimo è 0-1 posso prendere 0-2 basi a forza 2?

No, qualunque sia la forza un'unità è sempre contata come una base ed i minimi e massimi riportati nelle liste fanno riferimento esclusivamente al numero di basi. Una base forza 2 può servire per avere una base di punteggio inferiore, magari per restare al di sotto di un punteggio massimo concordato.



**17.14 Liste a punti - scontri, assalti e scaramucce)** I minimi e massimi della lista per la *Guerra dei Sette Anni* (in appendice al regolamento nella versione in stampa allegata al



regolamento) sono diversi dai minimi-massimi presenti nelle liste per la Guerra dei Sette Anni relative a scontri e scaramucce. In particolare, come mai alcuni massimi di quest'ultima sono superiori anche in modo consistente ai massimi della prima?

I minimi e massimi riguardanti assalti e scaramucce sono stati dedotti dall'analisi di un certo numero di piccoli scontri della *Guerra dei Sette Anni* (*Sandershausen, Mehr, Saint-Cast, Tarmow, Fehrbellin, Bork* ed altri ancora). Questi scontri è hanno visto impegnati piccoli reparti magari composti solo di fanteria per dare l'assalto ad una posizione fortificata o per uno sbarco sulla costa nemica, oppure quasi del tutto di cavalleria perché impegnata in un *raid* dietro le linee avversarie. Insomma, sono battaglie un po' inconsuete.

Sono state pensate per serate in cui si ha voglia di provare una partita un po' diversa, con un'ambientazione più caratteristica. Un buon esempio è

il combattimento di Saint-Cast in cui il rigido schema settecentesco non si può applicare per la particolarità della situazione. Un altro esempio potrebbe essere una partita in cui un reparto di cavalleria in avanscoperta sorprende truppe nemiche impegnate nel *foraggiamento*, magari protette da granatieri e dragoni...

Le proporzioni delle varie unità sono storiche ma non vanno confrontate con le classiche battaglie in campo aperto. Se osservate queste liste c'è una certa *libertà* anche nei minimi (oltre che nei massimi), in modo che i giocatori possano scegliere l'esercito più adatto alla particolare situazione simulata nello scenario. Il punteggio totale dovrebbe comunque rimanere abbastanza *basso*.

Potete trovare qui:

<http://alaguerre.luridoteca.net/oob13cst.html>

lo scenario di Saint Cast.

