

A LA GUERRE... HASTA QUEDA SINO BATIRNOS!!

REGOLE DI GIOCO PER BATTAGLIE
NELL'ERA DELLE GUERRE DI RELIGIONE

GUIDA RAPIDA AL
MODULO PER VASSAL ENGINE
VERSIONE 1.0

Non resta che batterci!!

Batterci contro chi, don Francisco?

Contro la stupidità, la cattiveria, la superstizione, l'invidia e
l'ignoranza ... che è come dire contro la Spagna e contro tutto.

(Arturo Perez-Reverte - *Capitano Alatríste*, pag. 55 - 2009 Milano, Il saggiatore).



1.0 25.07.23

Sommario

1. Introduzione	3
2. La finestra principale	4
2.1. Toolbar	5
2.2. Il terreno e le truppe	6
2.3. Le carte-ordini	7
2.4. Cose da sapere	8
2.5. Determinazione e turni	9
3. Pedine	10
3.1. Le pedine standard	10
3.2. Segnalini	11
3.3. Menu contestuale	12
4. Carte-ordini	14
4.1. La finestra Ordini	14
4.2. Costruire il mazzo	15
4.3. Rimettere le carte nel mazzo	16
4.1. Le carte	17
5. Costruzione della mappa	18
5.1. Costruire la mappa	18
5.2. Informazioni sul terreno	19



La versione Vassal contiene otto scenari storici e undici varianti o scenari ipotetici (in parte basati sui fatti storici) già pronti per essere giocati e accessibili direttamente dal menu **File** dell'applicazione.

Inoltre è presente **un completo e versatile generatore di mappe**, lo stesso utilizzato per realizzare gli scenari, e le truppe di Francia, Spagna e Savoia ma anche dei contingenti inglesi realisti e parlamentari inviati sul continente e le forze dei Principi della Pace, più noti come Principi della Fronda!

A la Guerre **esa** è un gioco di Gualtiero Grassucci e ...

... Antonio Boscaro, Emanuele De Angelis, Alessio De Cesare, Stefano Manauzzi, Gabriele Milani, Francesco Scaldarella, Riccardo Pacchiarotti, Gabriele Paggiosi, Luca Pontesilli

1. INTRODUZIONE

A la Guerre... Esa è un regolamento per simulare e ricreare le grandi battaglie o i piccoli scontri dei conflitti che insanguinarono l'Europa nel XVII secolo. Il regolamento è stato sviluppato grazie all'aiuto e alle idee dei ragazzi del liceo scientifico G.B. Grassi, ragazzi che si sono fatti conquistare dall'affascinante mondo del wargame storico!

Questo che state leggendo non sostituisce il regolamento (che potete trovare qui: alaguerre.luridoteca.net/material/alg600esasmart.pdf nell'edizione *smart*) ma vuole introdurre al gioco così come realizzato utilizzando Vassal.

In ogni caso, il regolamento è disponibile all'interno dell'applicazione: è sufficiente selezionare la voce **Aiuto -> Regolamento**.

Per giocare con *A la Guerre... Esa* sul proprio pc oppure online:

- ☞ installare Vassal <https://vassalengine.org/download.html>;
- ☞ scaricare il modulo *AlGesa.vmod*;
- ☞ avviare Vassal e scegliere il modulo **AlG esa GFS**.

E adesso, buon divertimento!

Vassal Engine

Vassal è un *motore*, una libreria, per realizzare giochi da tavolo, boardgame e wargame, allo scopo di giocarli su un dispositivo come un pc o un tablet sia localmente che online. Vassal è disponibile su piattaforma Windows, MacOS, Linux e in generale su Java.

Ogni gioco è un *modulo* che racchiude mappe, plance, pedine, carte e qualunque altro elemento. Una volta scaricato il modulo (avendo preventivamente installato il motore Vassal Engine) l'avvio di una partita, anche a distanza in tempo reale o via e-mail, è semplice ed immediato.

Vassal è qui: <https://vassalengine.org/>.



A la Guerre... esa

A la Guerre... 600 esa è un sistema per simulare le battaglie del XVII secolo, un *wargame* quindi che però ricopre il campo di battaglia con un reticolo esagonale in modo da facilitare le manovre delle truppe sul terreno.

Il regolamento è supportato da un sito - alaguerre.luridoteca.net - ed è opera di Gualtiero GRassucci e Antonio Boscaro, Emanuele De Angelis, Alessio De Cesare, Stefano Manauzzi, Gabriele Milani, Francesco Scaldarella, Riccardo Pacchiarotti, Gabriele Paggiossi e Luca Pontesilli.

Il modulo di Vassal permette di giocare, in locale o *online*, le battaglie della Guerra Franco-Spagnola, alcune delle quali sono già pronte all'uso nel menu **Setup**, ma anche di immaginare e inventare uno scontro del tutto nuovo costruendo dal nulla il campo di battaglia e schierando sul campo le truppe (o meglio, le pedine che li rappresentano) degli eserciti dell'epoca comandate dai loro - storici - generali.

2. LA FINESTRA PRINCIPALE

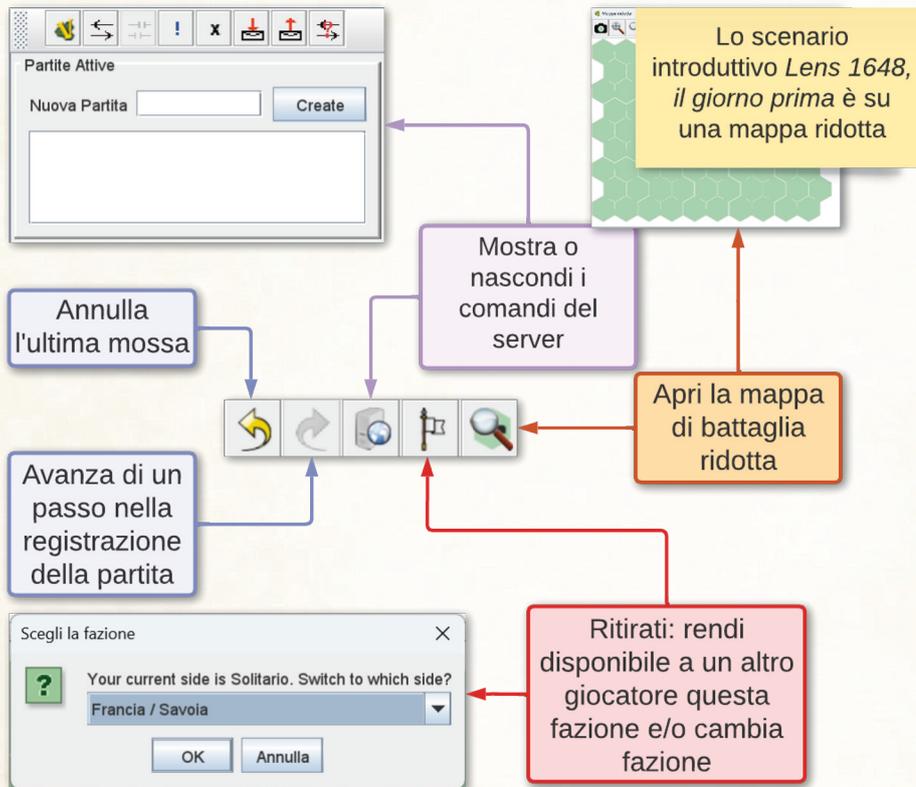
Il gioco si svolge direttamente sulla mappa: i giocatori possono manovrare i pezzi, le pedine, sul campo di battaglia mentre la **Toolbar** raccoglie e permette di accedere a tutte le principali funzionalità del gioco (pannelli per gli elementi di terreno e per le truppe, le finestre per gestire il mazzo delle carte ordini, ...).

The screenshot shows the main interface of the Vassal engine for the game 'A la Guerre... esa'. The interface includes a menu bar (File, Strumenti, Aiuto), a toolbar with various icons for terrain and units, and a central map area with a hexagonal grid. Several callout boxes with arrows point to specific features:

- Il pannello con gli oggetti per creare il campo di battaglia**: Points to the toolbar area where terrain and unit icons are located.
- Toolbar: raccoglie le principali funzionalità dell'applicazione**: Points to the toolbar area.
- I comandi per avviare e gestire le partite online**: Points to the 'Nuova Partita' and 'Create' buttons in the 'Partite Attive' panel.
- Il log della partita in corso con le mosse dei giocatori**: Points to the 'Log' window showing a list of game events and player moves.
- La finestra con le truppe (della Fronda in questo caso): si possono trascinare direttamente sulla mappa**: Points to the 'Fronda' unit selection window.
- La finestra per gestire il mazzo delle carte-ordini (del giocatore spagnolo in questo esempio)**: Points to the 'Newspapers' window showing a deck of order cards.

2.1. TOOLBAR

I pulsanti principali destinati a gestire l'intera applicazione.



Toolbar

La **Toolbar** è disponibile nella finestra principale dell'applicazione (la finestra in cui è anche la mappa della battaglia).

Qui accanto i principali pulsanti della **Toolbar**, quelli situati più a sinistra e utilizzati per la gestione dell'applicazione nel suo complesso.

Il server di Vassal

Si può giocare una partita online accedendo al server di Vassal in modo completamente gratuito con pochi facili passaggi descritti qui: vassalengine.org/wiki/Server

Le truppe

Ci sono sei finestre che raccolgono le pedine per le truppe del regno di Francia, del contingente inglese parlamentare e del ducato di Savoia (alleati della Francia) e, subito dopo, per il contingente inglese realista, per le armate della Fronda dei Principi e per il regno di Spagna.

Ogni finestra presenta quattro pannelli, per le unità di fanteria, cavalleria, artiglieria e carriaggi e, infine, per le pedine dei generali (che sono presentate in ordine alfabetico).

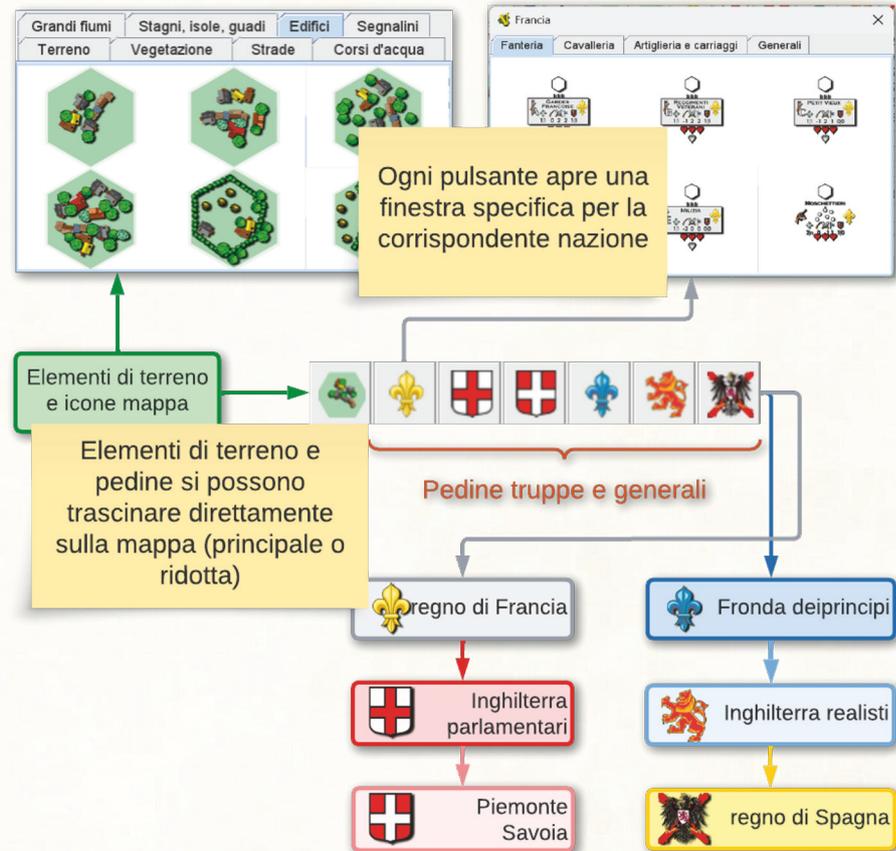
Da ognuna di queste finestre è possibile trascinare la pedina desiderata direttamente sulla mappa principale o sulla mappa ridotta.

Il terreno

Un panel è dedicato agli esa di terreno. Anche in questo caso gli elementi si possono trascinare direttamente sulla mappa principale o su quella ridotta.

Una differenza importante: per selezionare un esa di terreno si deve premere il tasto ALT insieme al pulsante del mouse. Questo perché, giocando, non si modifichi accidentalmente il terreno del campo di battaglia.

2.2. IL TERRENO E LE TRUPPE



2.3. LE CARTE-ORDINI

Tre pulsanti sulla [Toolbar](#) aprono le finestre dove i giocatori, i comandanti in capo (CiC), gestiscono [il mazzo delle carte-ordini](#). Da qui il CiC può [costruire il mazzo](#) tenendo conto del valore dei generali, assegnare gli ordini trascinando le carte sulla mappa e risolvere i test.

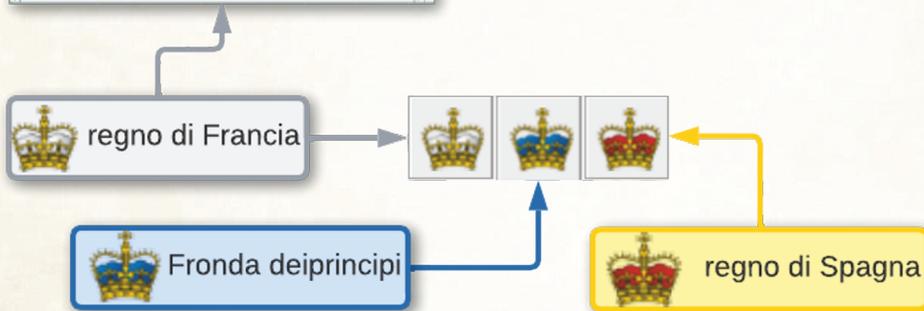
Tollbar

Ogni giocatore o meglio, ogni comandante in capo, ha un proprio mazzo di carte ordini costruito a partire da un mazzo base (le carte-ordini numerate da 1 a 30) modificato a seconda della qualità della catena di comando dell'esercito e dalle abilità dei generali (cfr. 2.2 Gli ordini a pagina 19 della versione smart del regolamento).

Il mazzo va preparato prima dell'inizio della battaglia, dopo aver schierato il proprio esercito. La procedura per costruire il mazzo nella versione Vassl del regolamento la potete trovare qui: [4.2 Costruire il mazzo a pagina 15](#).



Ogni giocatore/fazione ha la propria finestra, invisibile agli avversari, in cui gestire il mazzo delle carte ordini



Schede di consultazione rapida

Se dimenticate un particolare, le schede di consultazione rapida, con ogni probabilità, risolveranno il problema:

Le **schede di riepilogo** 1 e 2 riproducono le ultime pagine del regolamento, versione originale. Riportano la sequenza di gioco, commentata e spiegata in poche parole ma senza trascurare nessun elemento fondamentale.

La scheda **Carte ordini** riporta il diagramma esplicativo chiarendo il significato di ogni elemento della carta.

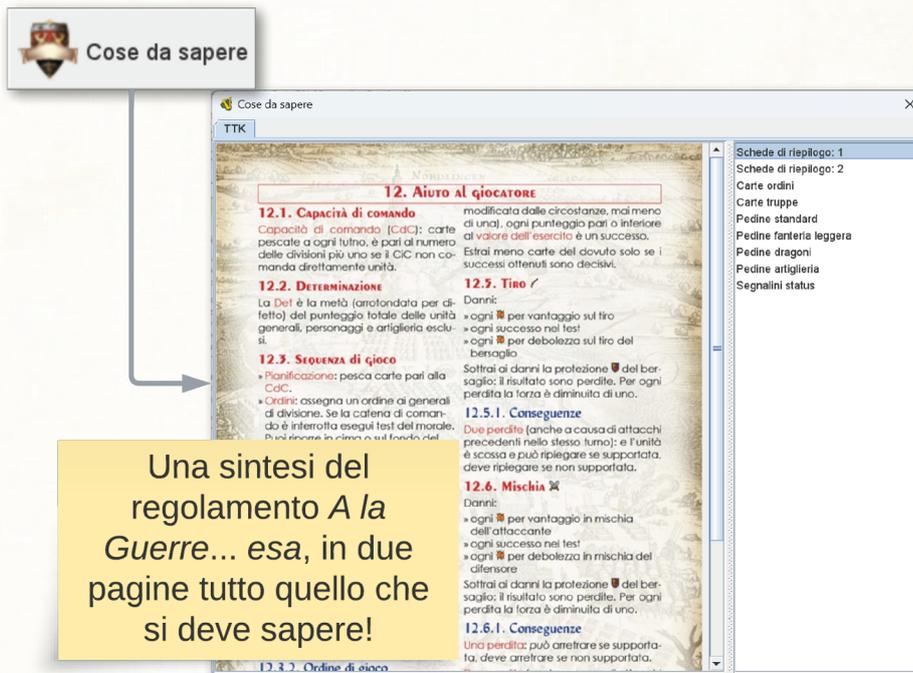
La scheda **Carte truppe** illustra gli elementi e le informazioni contenute nelle carte che riassumono le caratteristiche di ogni unità (la carta con le caratteristiche si può consultare selezionando la voce **Caratteristiche** dal **menu contestuale di ogni unità**)

Pedine (standard, fanteria leggera, dragoni, artiglieria, ...) aiuta a interpretare le informazioni presenti sulle pedine che rappresentano le truppe sul terreno.

La scheda **Segnalini status**, infine, chiarisce le informazioni aggiuntive sulle pedine (paralizzata, scossa, forza, divisione, ...).

2.4. COSE DA SAPERE

Per assistere i giocatori, oltre al menu **Aiuto**, ci sono alcune schede di consultazione rapida facilmente accessibili dalla **Toolbar**, è sufficiente premere il pulsante **Cose da sapere**. Molte delle informazioni sono presenti anche nei documenti di aiuto al giocatore ma qui sono presentate in modo estremamente sintetico, per una rapida *rinfrascata* delle regole.



The image shows a screenshot of a software window titled "Cose da sapere" (Things to know). The window has a toolbar with a "TTK" button. The main content area displays a page of rules from a game manual, specifically section 12. "Aiuto al giocatore". The text is summarized and includes sections like "12.1. Capacità di comando", "12.2. DETERMINAZIONE", "12.3. SEQUENZA DI GIOCO", "12.5. TIRO", "12.5.1. Conseguenze", "12.6. Mischia", and "12.6.1. Conseguenze". To the right of the main content is a sidebar with a list of "Schede di riepilogo" (Summary sheets) numbered 1 and 2, and other menu items like "Carte ordini", "Carte truppe", "Pedine standard", "Pedine fanteria leggera", "Pedine dragoni", "Pedine artiglieria", and "Segnalini status".

Cose da sapere

TTK

12. Aiuto al giocatore

12.1. CAPACITÀ DI COMANDO modificata dalle circostanze, mai meno di una), ogni punteggio pari o inferiore al valore dell'esercito è un successo. Estrai meno carte del dovuto solo se i successi ottenuti sono decisivi.

12.2. DETERMINAZIONE

La **Dei** è la metà (arrotondata per difetto) del punteggio totale delle unità generali, personaggi e artiglieria esclusi.

12.3. SEQUENZA DI GIOCO

- **Pianificazione:** pesca carte pari alla **CdC**.
- **Ordini:** assegna un ordine ai generali di divisione. Se la catena di comando è interrotta esegui test del morale. Poi ricorre in senso orario sul tavolo del

12.5. TIRO /

Danni:

- » ogni **■** per vantaggio sul tiro
- » ogni successo nei test
- » ogni **■** per debolezza sul tiro del bersaglio

Sottrai ai danni la protezione **■** del bersaglio: il risultato sono perdite. Per ogni perdita la forza è diminuita di uno.

12.5.1. Conseguenze

Due perdite (anche a causa di attacchi precedenti nello stesso turno); e l'unità è scossa e può ripiegare se supportata, deve ripiegare se non supportata.

12.6. Mischia ✕

Danni:

- » ogni **■** per vantaggio in mischia dell'attaccante
- » ogni successo nei test
- » ogni **■** per debolezza in mischia del difensore

Sottrai ai danni la protezione **■** del bersaglio: il risultato sono perdite. Per ogni perdita la forza è diminuita di uno.

12.6.1. Conseguenze

Una perdita: può arretrare se supportata, deve arretrare se non supportata.

Schede di riepilogo: 1
Schede di riepilogo: 2
Carte ordini
Carte truppe
Pedine standard
Pedine fanteria leggera
Pedine dragoni
Pedine artiglieria
Segnalini status

12.3.2. Ordine di gioco

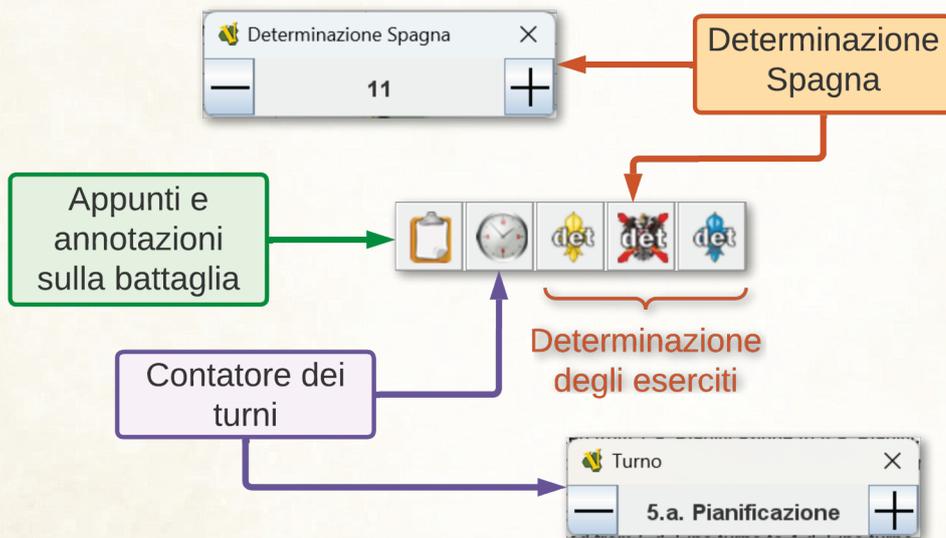
Una sintesi del regolamento *A la Guerre... esa*, in due pagine tutto quello che si deve sapere!

2.5. DETERMINAZIONE E TURNI

La determinazione degli eserciti si può consultare, modificare e aggiornare con i tre pulsanti dedicati rispettivamente alla determinazione delle armate di Francia, della Fronda e di Spagna:

- ☞ premete il pulsante corrispondente all'esercito che vi interessa;
- ☞ utilizzate i pulsanti + e - per aumentare o diminuire la **Det.**

Se desiderate, la scansione degli eventi (turni e fasi) del gioco può essere controllata attraverso il **contatore turni** (vedi l'immagine qui di seguito).



Appunti e annotazioni

Appunti, note e promemoria possono essere memorizzati insieme alla battaglia utilizzando il blocco degli appunti (vedi figura qui in basso).

In particolare, per gli scenari già pronti che accompagnano il modulo Vassal, la **tab Scenario** riporta alcune delle informazioni presenti nel Libro degli scenari (è bene ricordare che il Libro degli scenari è disponibile selezionando la voce **Scenari e liste eserciti** del menu **Strumenti**).



Altre pedine

Alcune tipologie di truppe hanno pedine in parte differenti. Per esempio, i moschettieri - che combattevano in ordine aperto - sono rappresentati da una pedina *a due facce* (a questo proposito vedi [Profilo a pagina 12](#)) che vuole richiamare proprio questo aspetto, come mostrato nelle figure qui di seguito:



I dragoni, particolari soldati addestrati a muoversi a cavallo sul campo di battaglia ma a combattere per lo più a piedi, hanno pedine a tre facce, due delle quali per mostrare se appiedati o montati. La prima figura qui sotto è una delle *facce* della pedina dei dragoni *montati* del ducato di Savoia, la seconda per gli stessi uomini *appiedati*.



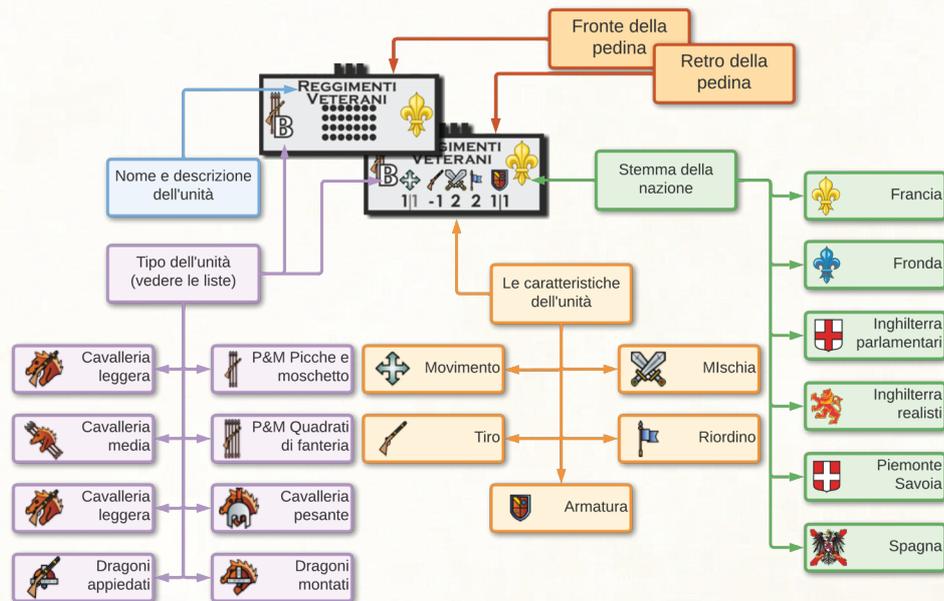
Le caratteristiche (movimento, tiro, mischia, ...) sono disponibili su una terza *faccia* della stessa pedina.

3. PEDINE

3.1. LE PEDINE STANDARD

Cavalleria e fanteria pesante (che combattevano in ordine chiuso), le formazioni di picche e moschetto e le unità di cavalleria leggera, sono rappresentate da pedine cosiddette *standard*, le più diffuse nel gioco.

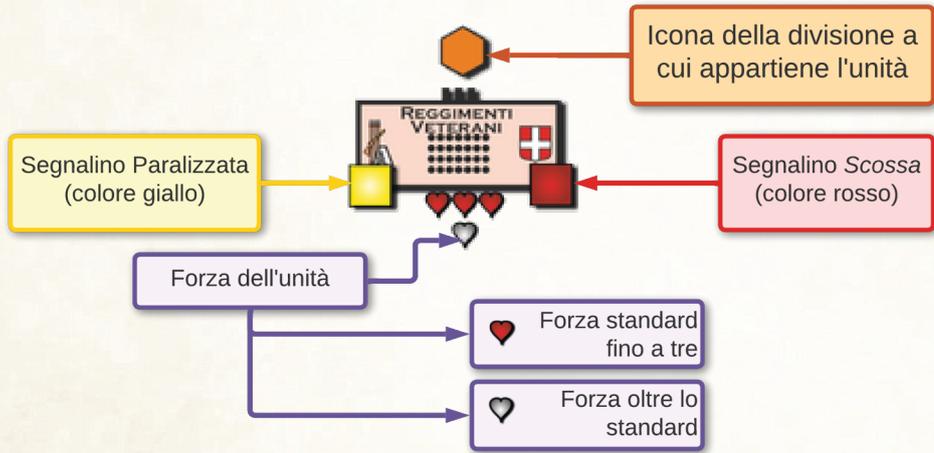
Le truppe leggere, l'artiglieria o i dragoni hanno pedine appena diverse.



3.2. SEGNALINI

Il gioco richiede quattro tipi di segnalini: il colore che identifica la divisione di appartenenza, la forza attuale dell'unità, lo stato di paralizzata o scossa. I segnalini si gestiscono attraverso il [menu contestuale](#) di ogni pedina (a cui si accede con un click del pulsante destro del mouse).

La figura qui sotto mostra un reggimento di veterani del ducato di Savoia con tutti i segnalini assegnati. L'assegnazione o la rimozione dei segnalini passa per il menu contestuale della corrispondente unità. La figura in basso a destra in questa pagina mostra, come esempio, il menu contestuale di un'unità di picche *Petit Vieux* frondista.



Segnalini

Il colore del segnalino divisione - il piccolo esagono colorato sul fronte dell'unità  si modifica con le voci **Divisione: scorri avanti** e **Divisione: scorri indietro**. **Scossa** e **Paralizzata** attribuiscono il corrispondente segnalino. **Perdita** assegna una perdita. Se la forza è pari a uno scegliere **Perdita** dal menu riporta la forza al valore iniziale.

The context menu for the 'PETIT VIEUX' unit is shown, listing various actions and their keyboard shortcuts:

Elimina	Ctrl-E
Clona	Ctrl-C
Abilità speciali	Ctrl-A
Caratteristiche	Alt-C
In senso orario	Destra
In senso antiorario	Sinistra
Spostata	Ctrl-S
Settore di tiro	Ctrl-T
Divisione: scorri avanti	Ctrl-Su
Divisione: scorri indietro	Ctrl-Giù
Scossa	Maiusc-S
Paralizzata	Maiusc-P
Perdita	Ctrl-F
Profilo	Ctrl-P

Profilo

Le pedine *standard* (la maggior parte) hanno due immagini per rappresentare le unità. Sulla prima sono riportate le caratteristiche (movimento, tiro, mischia, riordino e armatura) delle truppe, sulla seconda immagine (che si attiva selezionando la voce **Profilo** del menu contestuale) il vantaggio al tiro e in mischia. Nell'esempio che segue sono mostrate le due *facce* della pedina corrispondente.

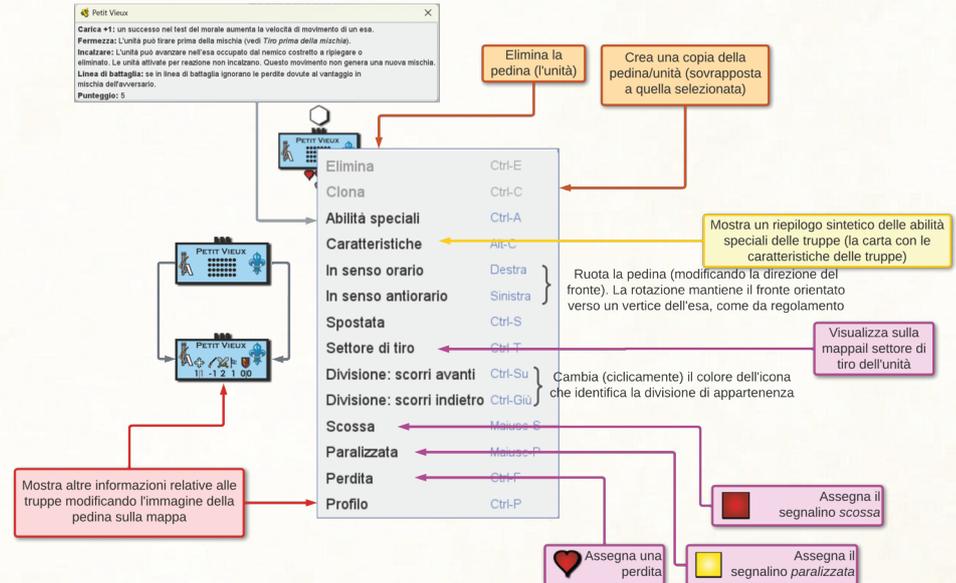


Per alcuni tipi di truppe (dragoni, artiglieria, *tercios* spagnoli ...) le immagini possono essere in numero maggiore. Per l'artiglieria ci sono tre *facce* della stessa pedina: le caratteristiche dell'unità se schierata per il fuoco (in batteria) o se al traino e il vantaggio al tiro e in mischia, come si può vedere nelle tre figure che seguono relative a una batteria di artiglieria pesante sagnola.



3.3. MENU CONTESTUALE

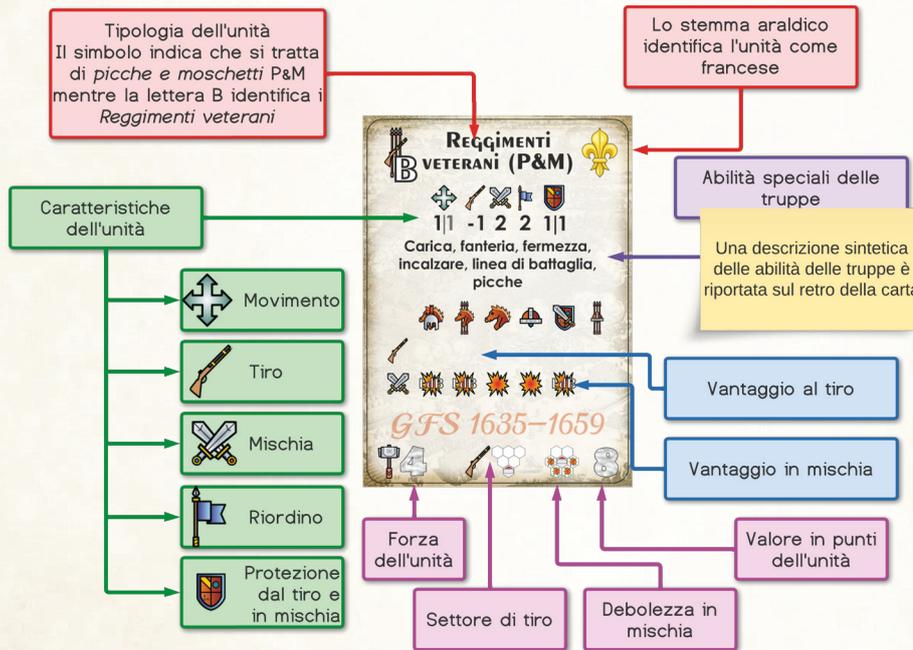
Il menu contestuale fornisce l'interfaccia con le pedine (le unità sul campo di battaglia). Si *apre* con un *click* del pulsante destro del mouse sulla pedina che sia sulla mappa oppure nel pannello della finestra truppe. In questo secondo caso alcune voci del menu potrebbero non essere attive (come, per esempio, **Elimina** e **Clona**).



3.1. Carte truppe

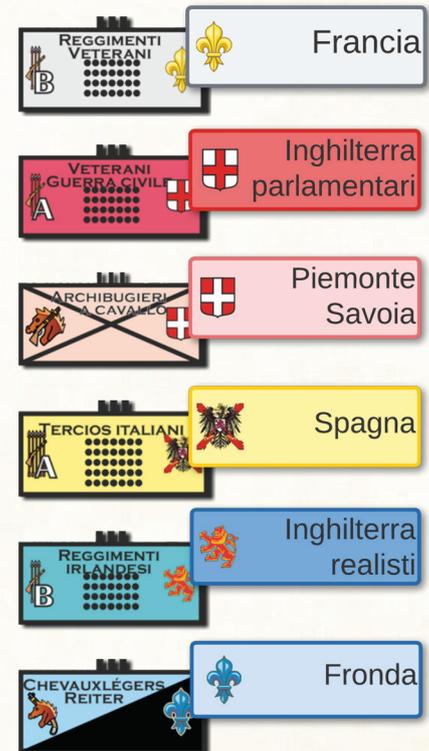
La voce del [menu contestuale](#) **Caratteristiche** mostra la carta che descrive le statistiche dell'unità. Le carte sono un'esatta replica di quelle disponibili per il gioco *fisico*.

Una breve spiegazione delle abilità speciali (riportate nella carta-truppe immediatamente sotto le abilità di movimento, tiro, ecc.) si può leggere utilizzando la voce **Abilità speciali** del menu contestuale.



Pedine, colori e nazionalità

A ogni nazione è associato uno specifico colore delle pedine come mostrato nella figura qui di seguito.



Assegnare gli ordini

Le carte possono essere trascinate dalla finestra *Ordini* direttamente sulla mappa (sia quella principale che quella ridotta) per assegnare gli ordini ai generali.

Se un ordine (una carta) è posta nell'esa in cui è presente un generale viene accorpata con il generale e spostando la pedina del generale si sposta anche la carta assegnata. Per separare ordine (carta) e pedina (generale) è sufficiente un doppio click del mouse.

Le carte-ordine si possono trascinare dalla mappa nella finestra *Ordini* per scartarle o riutilizzarle.

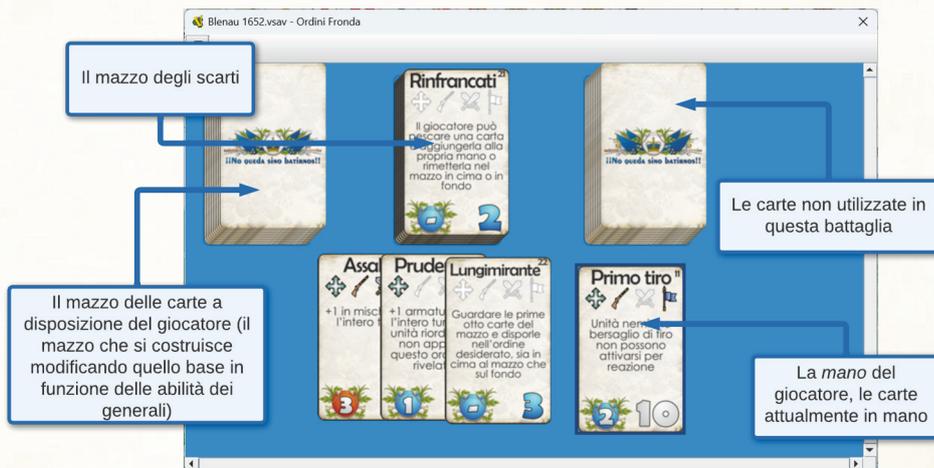


4. CARTE-ORDINI

4.1. LA FINESTRA ORDINI

Il *Comandante in Capo* gestisce gli ordini nella finestra corrispondente. La finestra contiene:

- ∞ il mazzo degli ordini disponibili per la battaglia in corso (sulla sinistra) costruito modificando il mazzo base grazie alle abilità dei generali (cfr. 2.2 *Gli ordini* a pagina 9 della versione smart del regolamento A la Guerre... esa)
- ∞ le carte scartate, il mazzo degli scarti, al centro
- ∞ le carte non in uso sulla destra
- ∞ un'area per le carte *in mano* al giocatore in basso



4.2. COSTRUIRE IL MAZZO

Negli scenari che accompagnano il modulo Vassal per *A la Guerre... esa* il mazzo delle carte-ordine è già pronto all'uso, modificato opportunamente.

Se si inizia una battaglia da zero tutte le carte, sia quelle del mazzo *Base* che di quello *Espansione*, sono nella finestra in un unico mazzo ordinato per numero della carta sulla sinistra.

Per creare il mazzo modificato da usare in battaglia si può operare come segue:

☞ pesca dal mazzo tutte le carte *Espansione* (numerate da 31 a 50) e trascinale nella zona **Espansione** sulla destra:

❖ per farlo rapidamente utilizza la funzionalità **Pesca delle carte a scelta**, seleziona le carte da 31 a 50 e trascinale nella zona **Espansione**

☞ allo stesso modo seleziona le carte da sostituire (cfr. [2.2 Gli ordini a pagina 9 della versione smart del regolamento A la Guerre... esa](#)) e trascinale nella zona **Espansione** (aggiungendole quindi al mazzo appena costruito nella zona *Espansione*)

☞ dal mazzo che si trova nella zona **Espansione** (sulla destra) seleziona (sempre usando la funzionalità **Pesca delle carte a scelta**) le carte che devono sostituire quelle appena spostate e trascinale nel mazzo di pesca (sulla sinistra)

A questo punto mescola il mazzo (sulla sinistra) con l'apposita funzionalità e sei pronto per giocare.

Menu contestuale

Ognuno dei tre mazzi ha un menu contestuale (pulsante destro del menu). I tre menu non sono esattamente identici ma le funzionalità sono le stesse.

Mescolare: mescola le carte del mazzo

Inverti: inverte l'ordine delle carte del mazzo. La prima carta finisce sul fondo sostituita dall'ultima e così via per tutto il mazzo.

Pesca più carte: apre una finestra *popup* per digitare un numero intero. Se a questo punto si pesca dal mazzo (trascinando la prima carta) si estrae in realtà un numero di carte pari al numero indicato.

Pesca delle carte a scelta: Apre una finestra *popup* in cui appare l'elenco delle carte del mazzo. Qui si possono selezionare una o più carte in qualsiasi punto (con CTRL si selezionano carte non adiacenti e con SHIFT tutte le carte tra quella/e già selezionate e la selezione attuale). Ora, pescando dal mazzo, si estraggono tutte le carte selezionate.

Ricostituisci il mazzo: è una funzionalità presente solo nel mazzo degli scarti. Se selezionata tutti gli ordini scartati sono riportati nel mazzo delle carte utilizzabili.



4.3. RIMETTERE LE CARTE NEL MAZZO

Se sei il CiC dopo aver pescato carte nella fase *Pianificazione*, nella fase *Ordini* puoi assegnare ordini ai tuoi generali, conservare le carte nella tua mano ma anche rimetterle nel mazzo di pesca in cima al mazzo o sul fondo.

4.1. In cima al mazzo

Sistemare le carte in cima al mazzo è semplice: trascina le carte dalla tua mano direttamente sul mazzo di pesca (quello a sinistra [nella finestra Ordini](#)) e il gioco è fatto.

Le carte saranno le prime ad essere estratte la prossima volta che sarà necessario!

4.2. In fondo al mazzo

Per rimetterle in fondo al mazzo la procedura è appena più complicata:

- ☞ inverti l'ordine del mazzo di pesca con la voce di menu **Inverti** del **menu contestuale**, in questo modo le carte che si trovavano sul fondo saranno portate in cima al mazzo e viceversa (vedi la prima figura qui a sinistra)
- ☞ trascina le carte che vuoi mettere sul fondo nel mazzo di pesca (vedi la seconda figura a sinistra)
- ☞ inverti di nuovo l'ordine delle carte nel mazzo di pesca con la voce di menu **Inverti**, le carte appena aggiunte saranno portate sul fondo del mazzo mentre quelle che erano in cima prima di iniziare questa procedura torneranno al loro posto (vedi l'ultima figura in questa pagina)

4.1. LE CARTE

A *la Guerre...* *esa* si basa essenzialmente sulle carte-ordini. La grafica delle carte nel modulo Vassal, rispetto al gioco fisico, è stata semplificata per migliorarne la lettura. Le carte sono descritte qui di seguito.

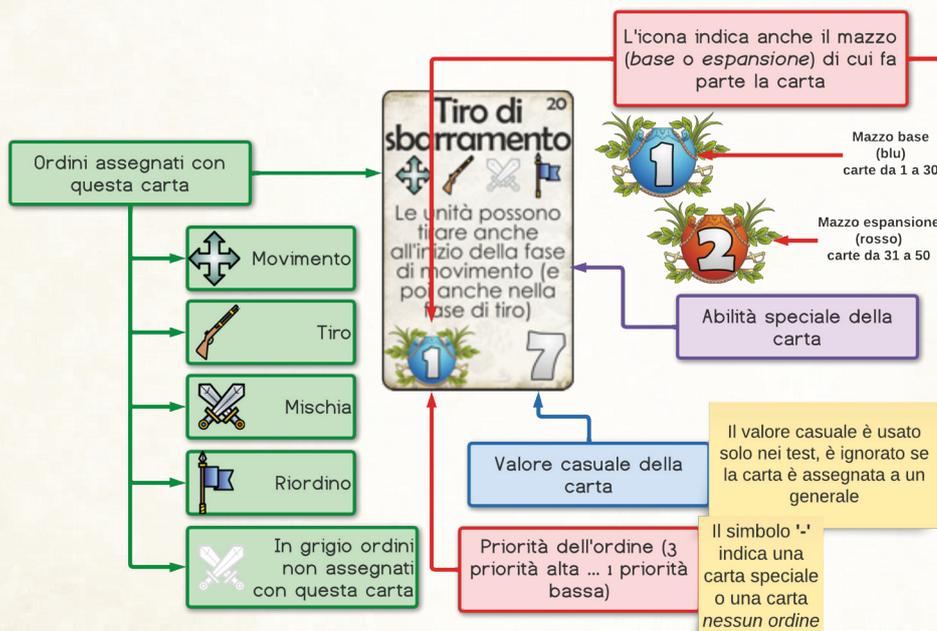
Si accede al mazzo delle carte-ordini di ciascun paese premendo il corrispondente pulsante sulla [Toolbar](#).

Accedere al mazzo di carte-ordini

Sulla [Toolbar](#) ci sono [tre pulsanti per aprire le finestre](#) con la mano del giocatore e il mazzo di pesca delle carte ordini.



Da sinistra a destra: le carte del giocatore francese, della Fronda e del giocatore spagnolo. Quest'ultimo mazzo è utilizzato anche per gli eserciti alleati (Fronde e Spagna).



Le caratteristiche del terreno

Gli esa posizionati sulla mappa hanno tutta una serie di caratteristiche che si possono aggiungere per rendere più facile la lettura della mappa.

Qui di seguito lo stesso esa. A sinistra l'armatura/protezione che l'esa fornisce alle truppe e il valore di **Determinazione** che si perdono se il nemico conquista il villaggio. A destra viene anche mostrata la strada che attraversa il centro abitato.



Qui sotto lo stesso esa con un corso d'acqua a cui si può aggiungere un ponte che lo attraversa (a sinistra) o marcare l'esa come terreno difficile (a destra). O entrambe le cose, ovviamente.



5. COSTRUZIONE DELLA MAPPA

5.1. COSTRUIRE LA MAPPA

A la Guerre... esa, nella sua versione per Vassal, ha un editor per costruire il campo di battaglia, sia sulla mappa principale che su quella ridotta.

La palette **Elementi di terreno**, che si attiva/disattiva utilizzando l'apposito pulsante sulla **Toolbar** della finestra principale, contiene una serie di **Tab**, di pannelli, da cui è possibile scegliere l'elemento di terreno desiderato trascinandolo poi direttamente sulla mappa.

Una volta sistemati sulla mappa gli elementi di terreno si possono selezionare solo premendo, contemporaneamente al mouse, il pulsante ALT della tastiera. In questo modo non si corre il rischio di modificare la mappa nel corso del gioco.

Le caratteristiche si modificano attraverso un menu contestuale (a cui si accede, come di consueto, con il pulsante destro del mouse).

Le tre voci **Punteggio ... valore** permettono di mostrare il punteggio dell'esa (vicino al vertice in alto a destra dell'esa) e modificarne il valore

Le tre voci **Punteggio ... fazione** permettono di mostrare lo scudo colorato (vicino al vertice in alto a sinistra dell'esa) e modificarne il valore



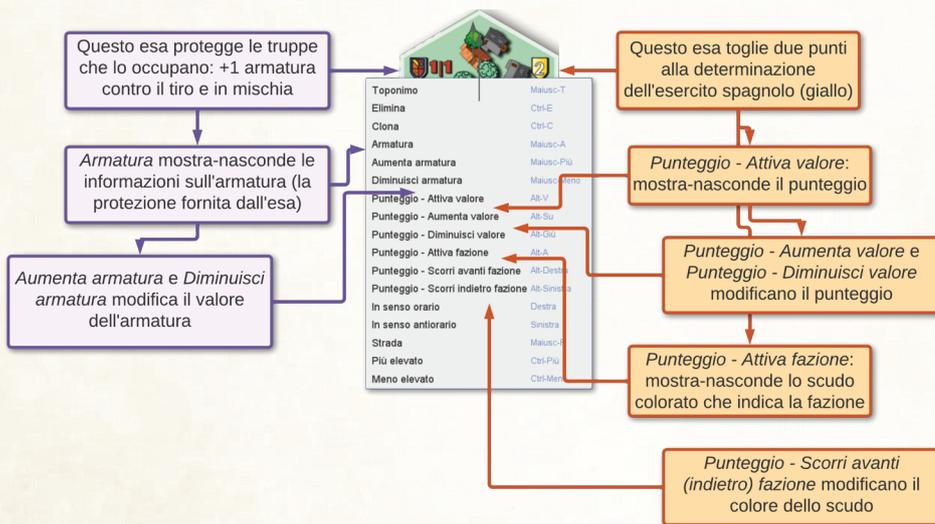
Le voci **Vegetazione**, **Ponte** e **Difficile** aggiungono o tolgono le corrispondenti caratteristiche all'esa (il risultato dipende dal particolare elemento di terreno)

Le due voci **... elevato** modificano il colore di fondo dell'esa per simulare l'altitudine del terreno

5.2. INFORMAZIONI SUL TERRENO

Il menu contestuale permette di mostrare le informazioni associate all'esa di terreno in questione:

- ☞ la protezione fornita dall'esa si mostra o si nasconde selezionando la voce **Armatura** e si modifica con **Aumenta (Diminuisci) armatura** che modificano prima la protezione contro il tiro e poi quella in mischia
- ☞ con **Punteggio - Attiva** valore appare il valore dell'esa che può essere modificato con **Punteggio - Aumenta (Diminuisci) valore**
- ☞ la fazione che beneficia del punteggio è identificata dal colore dello scudo che si visualizza con **Punteggio - Attiva fazione** e si modifica con le due voci di menu successive



Toponimi

A ogni elemento di terreno si può aggiungere un **toponimo**: il nome del villaggio, del corso d'acqua, la direzione di una strada o altro ancora.

Seleziona la voce del menu contestuale **Toponimo** e digita il testo che ti interessa, lo stesso testo apparirà sulla mappa alla destra dell'esa per cui è stato inserito il toponimo.

Il colore è predefinito e diverso a seconda dell'elemento di terreno selezionato ma è possibile inserire il testo in formato HTML per modificarne gli attributi ([cfr. Text Label, Vassal Reference Manual](#))



