

# A la Guerre ...

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

### Emendamenti alla versione 1.1a

Quello che segue è un elenco degli emendamenti, modifiche e aggiunte, in discussione in vista della realizzazione della versione 2.0 del regolamento. Come si potrà notare leggendo gli emendamenti, non si stravolge l'impianto di base del regolamento, si tratta piuttosto di affinamenti scaturiti dall'utilizzo *sul campo* di questo insieme di regole. Per ogni emendamento è indicato il paragrafo da modificare – con la dicitura *Paragrafo modificato* – o il paragrafo/capitolo da aggiungere *ex-novo* – con la dicitura *Paragrafo aggiunto*. Nel caso di modifica di un paragrafo già presente nel regolamento i cambiamenti sono evidenziati *in questo modo*.

### **Sequenza di gioco**

Paragrafo modificato: *2.1 Sequenza di gioco*

La partita è suddivisa in turni, ma *ogni turno può essere composto da uno fino a tre impulsi*. In ciascun turno i giocatori eseguono le azioni fase per fase nell'ordine specificato dalla sequenza di gioco *ma le fasi di Manovra, Tiro e Mischia sono racchiuse in un impulso che può essere ripetuto più volte, fino ad un massimo di tre, nello stesso turno. La Fase di riordino, invece, è eseguita una sola volta a turno, nell'ultimo impulso*.

- ❖ Rinforzi (ingresso di truppe fuori dal tavolo di gioco)
- ❖ Attivazione ed ordini
- ❖ Manovra (movimento delle unità attivate e cariche)
- ❖ *Riordino e recupero dalla rotta (solo nell'ultimo impulso del turno)*
- ❖ Tiro
- ❖ Mischie (combattimenti corpo a corpo e movimenti di ripiegamento, rotta e controllo della cavalleria)

*Si svolgono le fasi di Manovra, Tiro e Mischia (come già visto in precedenza ma con la differenza che non si esegue la Fase di riordino) e al termine delle mischie la divisione attivata con l'ordine di priorità più bassa è disattivata rimuovendo il d6 che rappresentava l'ordine ricevuto posto accanto al generale (o il segnalino ordine se si usa la regola Ordini segreti). Questo è il primo impulso del turno.*

*Se dopo la Fase di amministrazione ci sono ancora divisioni attivate si ripetono le fasi di Manovra, Tiro e Mischia per le divisioni ancora attive, al termine si disattivano le unità delle divisioni che hanno l'ordine con priorità più bassa. Questo è il secondo impulso del turno.*

*Se ancora ci sono divisioni attivate si ripete quanto appena visto, è il terzo ed ultimo impulso del turno.*

### **Dichiarare le intenzioni**

Paragrafo aggiunto: *1.8 Dichiarare le intenzioni*, mutuato dal paragrafo *1.2. Dichiarare le intenzioni* del regolamento *A la Guerre...* *iiNo queda sino batirnos!!* A cui si rimanda.

*Ciascun giocatore deve dichiarare le proprie intenzioni prima di muovere qualunque base o di eseguire qualsiasi azione, per dar modo all'avversario di dichiarare a sua volta eventuali operazioni di disturbo o di contrasto. Successivamente il giocatore deve uniformarsi a quanto dichiarato.*

*In particolare non è consentito misurare le distanze (di movimento, di carica, di tiro, ...) prima di aver dichiarato le proprie intenzioni, né modificare le azioni dichiarate dopo aver misurato tale distanza.*

### **Riordino e recupero dalla rotta**

Paragrafo modificato: *7.5 Riordino e recupero dalla rotta*

Al termine del turno entrambi i giocatori possono riordinare unità scosse o disordinate o tentare di recuperare unità in rotta. Unità disordinate per gli effetti del terreno recuperano automaticamente al termine del turno in cui sono uscite dal terreno che ha provocato il disordine. *Per riordinarsi o per tentare di recuperare dalla rotta non è necessario che le unità siano attivate o entro il raggio di comando del generale che le comanda (il riordino e il recupero si suppone siano effettuati dal colonnello che comanda il reggimento).*

### **Recupero delle unità in rotta**

Paragrafo modificato: *7.5.2 Unità in rotta*

... Se l'unità non supera il test deve effettuare immediatamente un movimento di rotta *e subire una perdita permanente* ...

### **Vittoria!**

Capitolo del tutto nuovo mutuato dal capitolo **3. Vittoria!** del regolamento *A la Guerre...* *iiNo queda sino batirnos!!* A cui si rimanda.

### **Nuova definizione di unità**

Paragrafo modificato: **1.6 Organizzazione dell'esercito**

Si tratta di aggiungere la definizione di unità come segue:

*... Un'unità è composta da una base o da più basi della stessa brigata disposte in formazione (cfr. 1.7 Le formazioni), quando l'unità è composta da più basi si considera come morale dell'unità quello della base che ha il morale peggiore. Il giocatore ha sempre la possibilità di scegliere se operare con unità di più basi come se fossero un'unica unità o manovrare con le basi separatamente, se non specificato prima (quando si richiede di dichiarare gli intenti) si intende che l'unità opera come un tutt'uno ...*

Nel resto del regolamento ogni riferimento alle *basi* deve essere inteso come riferimento alle *unità*. Per cui tutto quello che è possibile con una base è possibile anche con più basi contemporaneamente se schierate in formazione. In particolare è possibile andare a corta gittata o caricare con tutte le basi dell'unità contemporaneamente con un solo test del morale (e un solo tiro di dado).

Va esteso il concetto di *supporto a una base* a quello di *supporto a una unità*. In altre parole la presenza di basi sui fianchi o sul retro è determinata per l'intera unità per cui se l'unità ha una base sul retro alla distanza prevista dal regolamento allora tutta l'unità ha il supporto posteriore, anche se alcune basi dell'unità non hanno questo supporto.

### **Comandante in capo aggregato**

Paragrafo aggiunto: *2.3.5 Comandante in capo aggregato*

Se il CiC è aggregato ad un'unità il numero dei dadi di attivazione è diminuito di 2, se il numero totale dei dadi di attivazione ottenuto in questo modo è zero o meno non può essere diramato nessun ordine (il giocatore non tira nessun dado di attivazione) ... L'unità a cui è aggregato il CiC è comunque attivata, qualunque sia il numero di ordini validi ottenuti dal CiC.

## **Truppe leggere**

Paragrafo aggiunto: **2.3.6 Truppe leggere**

La unità di cavalleria leggera e fanteria leggera possono manovrare anche senza ordini e anche se sono fuori dal raggio di comando del generale che le comanda con le seguenti limitazioni:

- ❖ se non hanno ordini o non sono in comando possono muovere solo nel primo impulso del turno, si considerano come attivate con un ordine di priorità 4 ma tale ordine non è considerato nel computo degli impulsi (in altre parole stabilisce solo la priorità del movimento e non determina il numero di impulsi del turno);
- ❖ se non hanno ordini o non sono in comando non possono andare a corta gittata né caricare.

## **Manovra**

Paragrafo modificato: **3.1.2 Colonna di marcia**, sostituito da **3.1.2 Movimento tattico**

Se l'unità non è a distanza di carica e a tiro del nemico oppure non è visibile al nemico può sfruttare il *movimento tattico*. Per usare il movimento tattico le unità devono essere in colonna o in ordine aperto. Il movimento tattico è pari al doppio del movimento normale e non tiene conto del fronte o della direzione del fronte, semplicemente si misura la distanza di movimento e si sposta l'unità senza tener conto di rotazioni (ma si tiene conto del terreno attraversato).

Le unità che eseguono un movimento tattico sono immediatamente disordinate.

Paragrafo aggiunto: **3.1.11 Movimento laterale**

Le unità schierate in linea o in ordine aperto possono muovere lateralmente di 1um, indipendentemente dal fatto che si tratti di cavalleria o fanteria. Questo movimento non è consentito all'artiglieria.

## **Inversione delle linee**

È una manovra che permette a un'unità di portarsi, con un unico movimento, alle spalle dell'unità che si trova in seconda linea, a patto che le due unità siano una dietro l'altra (precisare meglio una dietro l'altra) con il fronte rivolto nella stessa direzione oppure a unità in seconda linea di portarsi in prima linea. In ogni caso ci deve essere spazio a sufficienza per sistemare le basi dell'unità che attraversa al termine del movimento.

Le unità devono essere entrambe schierate in linea.

Le due unità possono essere distanti al più 2um l'una dall'altra e la manovra avviene senza tener conto della velocità di movimento, semplicemente le basi dell'unità che attraversa sono spostate e sistemate nella nuova posizione. Per la precisione:

- ✚ se è la seconda linea a farsi avanti, l'unità che si trova dietro è spostata davanti all'unità in prima linea e schierata in linea a una um oltre (davanti all'unità che viene superata);
- ✚ viceversa, se è l'unità in seconda linea a passare in seconda linea, viene sistemata ancora in linea a una um di distanza dall'unità che viene attraversata.

Le due unità devono essere entrambe attivate nell'impulso e non devono aver mosso nel turno (nel turno, non nell'impulso). Una volta eseguita la manovra di inversione delle linee i d6 di attivazione di entrambe le unità sono rimossi (indipendentemente dal punteggio di attivazione, in pratica l'inversione delle linee è l'unica manovra consentita nel turno).

L'unità che al termine della manovra si trova in seconda linea è almeno disordinata.

Le liste esercizi indicano quali unità/esercizi possono eseguire questa manovra.

P.es.: le truppe anglo-olandesi di cavalleria in prima linea, nel corso della Guerra di successione spagnola, possono invertire le linee con unità di cavalleria o di fanteria alle proprie spalle (vedi Blenheim in cui la cavalleria confederata attraversò ripetutamente la linea di fanteria amica in entrambi i versi).

### **Rotta**

Paragrafo da modificare: *3.2.2 Rotta*

*... Dopo aver eseguito il proprio movimento di rotta l'unità subisce una perdita permanente (a meno di non aver già subito una perdita nella situazione che ha provocato la rotta). Come di consueto, se l'unità raggiunge le quattro perdite è eliminata dal gioco ...*

### **Ostacoli**

Paragrafo da modificare: *3.3.1 Attraversare un ostacolo*

Le unità che incontrano un ostacolo nel loro movimento devono immediatamente arrestare il proprio movimento, *nell'impulso successivo possono attraversare senza ulteriori indugi se l'ostacolo è di livello zero.*

*Per ostacoli di livello uno o superiore* l'unità attraversa se il giocatore ottiene, con 1d6, un punteggio superiore al valore indicato nella tabella seguente, se ottiene un valore uguale l'unità attraversa lo stesso ma disordinata. Unità che non riescono a superare l'ostacolo rimangono ferme (il tentativo è considerato movimento e, quindi, penalizza il tiro come se l'unità si fosse effettivamente spostata) *ed attraverseranno nell'impulso successivo disordinandosi.* È sempre possibile varcare l'ostacolo attraverso aperture, cancelli o brecce, la procedura è la stessa ma non si tira il dado ...

*È possibile caricare attraverso un ostacolo, sempre che l'unità possa attraversarlo: l'unità arresta il movimento quando giunge a contatto dell'ostacolo e nell'impulso successivo esegue come di consueto il test del morale, se il test ha successo si considera superato l'ostacolo (non si tira il dado per decidere se attraversa o meno).*

### **Ostacoli casuali**

Paragrafo aggiunto: *3.3.2 Ostacoli casuali*

Se lo scenario non specifica il valore di un ostacolo (o se si sta giocando una partita non basata su uno scenario) è possibile determinare casualmente il valore dell'ostacolo (ma solo quando un'unità arriva a contatto dell'ostacolo stesso, non prima) tirando 1d6. Il livello dell'ostacolo è:

- ❖ 0 se il punteggio è 1;
- ❖ 1 se il punteggio è 2-3;
- ❖ 2 se il punteggio è 4-5;
- ❖ 3 se il punteggio è 6.

### **Mischia successiva al tiro a corta gittata**

Paragrafo da modificare: *4.3 Mischia successiva al tiro*

*Il tiro a corta gittata si trasforma automaticamente in mischia se entrambe le unità rimangono sul posto dopo il tiro. Le unità dopo il tiro e gli eventuali test del morale sono portate a contatto avanzando l'una verso l'altra incontrandosi a metà strada.*

### **Movimento extra**

Paragrafo aggiunto: *4.1.7 Movimento extra*

Le unità che caricano hanno la possibilità di aggiungere alla propria velocità un movimento extra, pari ad 1um se fanteria e 2um se cavalleria, se ottengono un punteggio superiore a sei nel Test del morale.

Paragrafo aggiunto: *4.2.6 Movimento extra*

Le unità che si avvicinano a corta gittata hanno la possibilità di aggiungere alla propria velocità un movimento extra, pari ad 1um, se ottengono un punteggio superiore a sei nel Test del morale.

### **Tiro**

Paragrafo modificato: *5.1 Danni, perdite e morale*

... Ogni unità che subisce tre danni nella stessa fase di tiro *a opera di una sola unità nemica subisce una perdita permanente e non più di una*. Se l'unità è bersaglio di più tiratori subisce una perdita permanente per ogni tre danni fino a un massimo di due (una perdita se i danni provocati da tutti i tiratori sono tre ma meno di sei, due perdite se i danni sono sei o più). *Ogni unità colpita dal tiro nemico diventa immediatamente disordinata, se già disordinata o scossa deve eseguire un test del morale* e adeguarsi al risultato, se in rotta subisce una perdita ed esegue immediatamente una mossa di rotta.

### **Tiro dell'artiglieria a gittata estrema**

Paragrafo modificato: *5.2.1 Gittata e settore di tiro*

... Per l'artiglieria si considera anche la gittata media *e quella estrema, quest'ultima pari al doppio della gittata massima*. *A gittata estrema l'artiglieria non può causare perdite ma può causare il disordine o costringere al test del morale ...*

### **Due unità che diventano scosse contemporaneamente**

Paragrafo aggiunto: *7.1.2 Unità scosse per effetto del tiro*

Può accadere che due unità tirino una sull'altra contemporaneamente, come nel caso del tiro a corta gittata o del tiro di risposta e che tutte e due, costrette entrambe al test del morale, diventino scosse. In questo caso l'unità controllata dal giocatore che non ha l'iniziativa è effettivamente scossa e deve ripiegare, l'unità del giocatore con l'iniziativa è solo disordinata ma può ripiegare (a scelta del giocatore).

Paragrafo aggiunto: *7.1.3 Unità scosse in mischia*

Può succedere che in una mischia due unità nemiche, diventate scosse entrambe, fallendo del test del morale, ottengano tutte e due il risultato di rotta al test del morale. In questo caso l'unità controllata dal giocatore che non ha l'iniziativa è effettivamente in rotta e deve ripiegare, l'unità del giocatore con l'iniziativa è scossa e può ripiegare (a scelta del giocatore).

In sostanza in entrambi i casi, scosse o in rotta contemporaneamente, l'unità del giocatore senza l'iniziativa subisce interamente le conseguenze mentre l'unità del giocatore con l'iniziativa si ferma *un gradino più su del baratro* (solo disordinata se l'avversaria è scossa o solo scossa se l'avversaria è in rotta).

### **Inseguimento e sfondamento**

Paragrafi aggiunti, sostituiscono *7.2 Inseguimento*

### **7.2.1 Penetrazione**

Il movimento della cavalleria o della fanteria successivo ad una mischia vinta nel primo turno è detto *penetrazione*.

L'unità ordinata che vince un combattimento nel (proprio) primo impulso di mischia (tutte le unità avversarie sono in rotta, hanno ripiegato o sono state eliminate) deve immediatamente avanzare di 1um. Se questo avanzamento la porta nella zona di controllo di unità nemiche queste ultime devono eseguire immediatamente il Test del morale, se si genera una nuova mischia questa va combattuta immediatamente.

Al termine della eventuale seconda mischia nello stesso turno l'unità è almeno disordinata.

### **7.2.2 Controllo**

La cavalleria ordinata che vince una mischia nel (proprio) primo impulso di mischia dopo la penetrazione deve eseguire un Test di inseguimento. Unità disordinate o peggio non devono eseguire il test e si fermano dopo il movimento di penetrazione.

Se il test è superato l'unità è pienamente controllata e può eseguire una *mossa di controllo*, alla normale velocità. L'unità può muovere senza limitazioni, quindi anche all'indietro, e può anche utilizzare il movimento per caricare un'unità nemica (anche un'unità con cui era in mischia), senza la necessità di eseguire un Test del morale, quindi senza possibilità di usufruire del movimento extra. L'unità caricata deve effettuare il Test del morale, come di consueto, e uniformarsi ai risultati (il movimento di penetrazione è considerato in questo caso l'inizio della carica). Al termine della eventuale seconda mischia nello stesso turno l'unità che ha eseguito la mossa di controllo è almeno disordinata.

### **7.2.3 Perdite**

Se un'unità vince la mischia successiva a una carica generata da una mossa di controllo, costringendo l'unità nemica alla rotta, allora anche l'unità che ha caricato subisce una perdita. In questo caso, è un'eccezione, la perdita non provoca altre conseguenze (l'unità, che è già disordinata per quanto visto sopra, non effettua nessun test del morale a causa della perdita né peggiora il proprio stato di disordine).

### **Test di coesione delle brigate**

Paragrafo modificato: *7.3 Test di coesione delle brigate* (tabella a pagina 24)

- ❖ 6: superato, nessuna conseguenza
- ❖ 4-5: la brigata vacilla: *tutte le unità ordinate o disordinate aggiungono un livello di disordine al loro status attuale. Se già scosse ripiegano, se già in rotta eseguono una mossa di rotta.*
- ❖ 2-3: la brigata è scossa : *tutte le unità ordinate o disordinate aggiungono due livelli di disordine al loro status attuale. Se già scosse ripiegano, se già in rotta eseguono una mossa di rotta.*
- ❖ 1: la brigata è in rotta: *tutte le basi della brigata eseguono una mossa di rotta e poi sono eliminate dal gioco.*

### **Comandante in capo aggregato**

Paragrafo aggiunto: *2.3.5 Comandante in capo aggregato*

Se il CiC è aggregato ad un'unità il numero dei dadi di attivazione è diminuito di 2, se il numero totale dei dadi di attivazione ottenuto in questo modo è zero o meno non può essere diramato nessun ordine (il giocatore non tira nessun dado di attivazione) ... L'unità a cui è aggregato il CiC è comunque attivata, qualunque sia il numero di ordini validi ottenuti dal CiC.

### ***Unità aggressive***

Paragrafo aggiunto alle regole opzionali.

Le unità aggressive sono costituite da truppe irruente e violente che possono anche sfuggire al controllo del giocatore per caricare il nemico più vicino.

Unità di questo tipo, nel turno in cui non sono attivate (la divisione di cui fanno parte non ha ricevuto ordini), caricano obbligatoriamente ogni nemico in vista (cfr. 10 Osservazione a pagina xx) che non sia in ordine aperto e che si trovi all'interno della striscia di terreno delimitata dal prolungamento immaginario dei lati della base e dal fronte della stessa ed entro la massima distanza di carica possibile, tenendo conto anche di un eventuale movimento extra (cfr. 5.2.3 Movimento extra a pag. xx).

L'unità deve comunque eseguire il test del morale proprio per decidere se può usufruire del movimento extra nella carica. Qualunque sia il risultato del test l'unità carica il nemico.

Le unità aggressive sono segnalate nelle liste eserciti.