Tabelle e schede di gioco

Sequenza di gioco

- **Rinforzi** (ingresso di truppe fuori dal tavolo di gioco)
- **Attivazione** ed ordini
- **Manovra** (le cariche sono eseguite in questa fase)
- **Tiro** (test del morale per le unità che subiscono danni)
- **Mischie** (sfondamento e test di inseguimento)
- **Coesione** delle brigate
- **Riordino** e recupero dalla rotta

Attivazione ed ordini

Un d6 per ogni comando più il livello del CiC. Ogni punteggio inferiore a quattro è scartato.

Priorità -1 per ogni generale fuori dal raggio di comando del superiore. Priorità dell'ordine modificata dal livello del generale che lo riceve (si somma il livello del generale). In ogni caso la priorità non può andare oltre 6; se la priorità diventa tre o meno l'ordine è perso.

Coesione delle unità

Disordinata: può muovere, combattere e tirare (segnalino bianco).

Scossa: può muovere ma non tirare, combatte solo se caricata (segnalino giallo).

Rotta: non può muovere volontariamente né tirare, Se caricata, colpita da tiro o attraversata da truppe che ripiegano o in rotta va ancora in rotta (segnalino rosso).

Movimento

Velocità di movimento

Unità	Normale	Strada
Fanteria	2UM	
Fanteria in ordine aperto	3UM	
Cavalleria	4UM	
Cavalleria in ordine aperto	6UM	
Artiglieria leggera	1UM	
Artiglieria leggera al traino	4UM	6UM
Artiglieria media	3UM	6UM
Artiglieria pesante e d'assedio	1UM	2UM
Carriaggi	1UM	2UM
Generali	6UM	
Generali incompetenti	3UM	

Movimenti particolari

Fanteria ed artiglieria ruotano 1UM, cavalleria e fanteria leggera in skirmish ruotano 2 UM. Tutti cambiano formazione in un turno. Artiglieria sgancia/aggancia in un turno. Fanteria e cavalleria invertono il fronte in un turno.

Fanteria e cavalleria arretrano 1 UM. Fanteria e cavalleria in ordine aperto arretrano di 2UM.

Cavalleria interpenetra fanteria ferma senza conseguenze; cavalleria interpenetra cavalleria e se entrambe muovono un livello di disordine. Fanteria leggera in ordine aperto può interpenetrare qualunque unità ferma.

Tutti attraversano artiglieria ferma, se l'artiglieria muove entrambe aggiungono un livello di disordine.

Attraversare un ostacolo

Tirare 1d6, attraversa se il punteggio è superiore al valore indicato nella tabella, attraversa disordinata se il punteggio è uguale. Generale è a contatto aggiunge il proprio livello al tiro di dado.

Tipo di unità	1	2	3
Unità in ordine aperto	2	3	4
Fanteria	3	4	5
Cavalleria	4	5	6
Artiglieria media e leggera al traino	5	6	-
Artiglieria pesante e d'assedio	6	-	-

Elementi	Effetti sul movimento	Effetti sulle mischie
Pendio normale		
Pendio scosceso	fanteria e cavalleria a metà velocità, intransitabile per carriaggi ed artiglieria	ogni base che si muove è disordinata tranne unità in ordine aperto
Paludi	fanteria e cavalleria muovono di 1UM unità in ordine aperto a metà velocità intransitabile per artiglieria	ogni unità disordinata
Boschi	tutti muovono 1UM unità in schermaglia metà velocità cavalleria carica solo sul bordo	tiro e visibilità impossibile oltre 1UM, VDF 0-2
Città, villaggi	se non su strada tutti muovono 1UM fanteria e cavalleria in ordine aperto metà velocità	VDF 1-4
Fattorie	tutti muovono di 1UM	VDF 1-2
Campi coltivati	fanteria e cavalleria a metà velocità tranne unità in ordine aperto intransitabili per artiglieria	-
Torrenti e ruscelli	ostacolo di valore 1-3	VDF 1-3
Guadi	ogni unità disordinata	ogni unità disordinata
Siepi e muretti	ostacolo di valore 1-3	VDF 1-2
Fortificazioni	ostacolo di valore 1-3	VDF 1-4

Tiro

Gittata delle armi

Arma	Gittata (in UM)		
	Corta	Media	Lunga
Moschetto	1/2	-	1
Pistola (cavalleria)	-	-	1/2
Fucile	1/2	-	2
Artiglieria leggera	1/2	1	2
Artiglieria media	1/2	2	4
Artiglieria pesante	1	2	6
Artiglieria d'assedio	1	3	8

Tiro di artiglieria

1d6 + tiro + modificatori *contro* 1d6

un danno se il punteggio dell'artiglieria è superiore, ma non il doppio, di quello del bersaglio; due danni se il doppio, tre danni se il triplo.

Modificatori per il tiro di artiglieria (pag. 19)	
Descrizione	Normale
Bersaglio in quadrato	+2
Corta gittata	+1
Primo tiro	
Sul fianco	
Bersaglio cavalleria	
Bersaglio in colonna di marcia	
Grande batteria	
Tiro indiretto	-1
Bersaglio artiglieria	
Gittata massima	
Batteria disordinata	
Fuoco di opportunità	
Batteria che ha mosso nel turno	
Batteria che occupa un edificio/fortificazione	
Per ogni perdita	
Bersaglio in ordine aperto	
Bersaglio al coperto	-?

Tiro di armi portatili

1d6 + tiro + modificatori *contro* 1d6

Danni pari alla differenza tra il punteggio del tiratore e quello del bersaglio (massimo tre).

Modificatori per il tiro di armi portatili (pag. 20)	
Descrizione	Normale
Corta gittata	+2
Primo tiro	+1
Sul fianco	
Bersaglio cavalleria	
Bersaglio in colonna di marcia	
Bersaglio in quadrato	
Bersaglio artiglieria	-1
Unità disordinata	
Fuoco di opportunità	
Unità che ha mosso	
Unità che occupa un'area (a contatto con due lati)	
Per ogni perdita	
Bersaglio in ordine aperto	
Unità in quadrato	-2
Unità che occupa un'area (a contatto con tre o più lati)	
Bersaglio al coperto	-2

Mischie

Fanteria

1d6 + mischia + tiro + modificatori *contro* 1d6

Cavalleria

1d6 + mischia + modificatori *contro* 1d6

Danni pari alla differenza tra il punteggio modificato dell'attaccante e quello del difensore non modificato e viceversa (massimo tre). L'unità che subisce più danni perde il round di mischia ed aggiunge un livello di disordine.

Unità scosse eseguono un test del morale e ripiegano se superato.

Unità che vanno in rotta come risultato di una mischia subiscono una perdita permanente, a meno che non abbiano già subito perdite nel turno di mischia.

Modificatori per le mischie (pag. 21)	
Unità	Normale
Carica o controcarica	+1
Contro unità che ripiega	
Lancieri nel primo turno di mischia	
Posizione più elevata	
Per ogni base in più dell'avversario	
Unità in ordine aperto in paludi, boschi, edifici	
Avversario in edifici/fortificazioni	+?
Livello del generale	
Contro il fianco	+2
Fanteria contro fanteria in quadrato	
Contro artiglieria	
Contro il retro	+3
Per ogni livello di disordine	-1
Contro avversario in posizione elevata	
Contro corazzieri	
Per ogni perdita	
Cavalleria contro quadrato	-3

Mischie multiple

Test del morale solo per le unità principali. Unità di supporto stesse conseguenze dell'unità principale tranne quando la base principale va in rotta, in questo caso le unità di supporto devono ripiegare aggiungendo un livello di disordine.

Una sola perdita permanente è attribuita all'unità principale. Ogni perdita successiva è attribuita alle unità di supporto, una ciascuna, a scelta del giocatore che le controlla. se tutte una perdita si ricomincia …

Supporto in mischia, senza contatto: basi a contatto lato con lato, e con il fronte allineato con l'unità direttamente impegnata in mischia e solo se parte del fronte di almeno una base avversaria si trova entro il prolungamento della base che fornisce supporto senza contatto.

Test del morale

1d6 più il livello dell'unità più o meno i modificatori; il punteggio modificato indica il risultato nella tabella dei risultati del morale.

Il test del morale è obbligatorio:

- ❖ per tutte le unità che subiscono danni per il tiro;
- ❖ per unità che tenta di caricare o di portarsi a corta gittata di moschetto (ignora risultati negativi);
- ❖ per unità caricate o avvicinate a corta gittata di moschetto;
- ❖ per unità costrette ad arretrare o attraversate da truppe amiche, di classe di morale pari o superiore, in rotta o che ripiegano;
- ❖ unità che diventano scosse in mischia
- ❖ unità in rotta ferme e non ingaggiate dal nemico (a meno che non siano in rotta per un fallito Test di Coesione).

1d6 + morale + modificatori

Il test è superato se il punteggio modificato è 6 o più. Altrimenti vedi il risultato nella tabella dei risultati del morale. Se si subisce una perdita per il tiro l'unità è almeno scossa, qualunque sia il risultato del test del morale.

Modificatori per il test del morale - validi in carica e controcarica

Descrizione (pag. 24)	Normale
Caricando un nemico sul fianco retro	+1
Caricando un nemico in rotta, scosso o che ripiega	
Carica su una mischia già in corso	+3
Se si riceve una carica	-1
Fanteria che tenta di caricare fanteria	-2
Fanteria che tenta di caricare cavalleria	-4

Test di inseguimento

1d6 + morale + modificatori

Il test è superato con un punteggio pari o superiore a 6.

Modificatori per il test di inseguimento

- ❖ -1 dragoni montati o corazzieri
- ❖ -2 ussari o altra cavalleria leggera
- ❖ +? Livello del generale aggregato

Se fallito l'unità si disordina e prosegue in linea retta dell'intera velocità di movimento o fino a che non contatta il nemico. Se il test è riuscito l'unità può muovere come desidera a metà velocità.

Test di coesione delle brigate

test di coesione se una base della brigata è eliminata, è andata in rotta nel turno o è uscita dal tavolo in rotta o scossa.

Risultati del Test del morale (pag. 23)						
Punteggio	Tiro	Mischia	Carica	Caricata	Contagio	Rotta
6	test superato, nessuna conseguenza					recupera
4-5	un livello di disordine		ferma	ferma disordinata		recupera
2-3	ripiega, due livelli di disordine	due livelli di disordine	ferma	ripiega scossa		rotta
1	rotta		ferma	rotta		

Modificatori per il test del morale - validi in generale

Descrizione (pag. 24)	Normale
Supporto posteriore	+1
Entrambi i fianchi sicuri	
Protezione VDF1	
Livello del generale aggregato	-?
Protezione VDF 2 o più	+2
Per ogni perdita	
Se ha subito danni nel turno/round	
Per ogni livello di disordine	-1
Se generale o CiC ucciso o catturato	
Base nemica a distanza di carica sul fianco	
Base nemica a distanza di carica sul retro	-2

1d6 + modificatori

Il test è superato se il punteggio modificato è 6 o più. Altrimenti vedi il risultato nella tabella dei risultati del test di coesione.

Le unità in rotta a causa del test di coesione non possono essere recuperate: eseguiranno una mossa di rotta in ogni fase di coesione del turno fino ad uscire dal tavolo di gioco.

Modificatori pe ril test di coesione

Descrizione (pag. 24)	Normale
Per ogni base al coperto	+1
La brigata controlla un obiettivo della partita	
Brigata schierata con tutte le basi a contatto	
Livello del generale	+?
Morale di ogni base al più disordinata	
Morale di ogni base in rotta o eliminata	-?
Linea di comunicazione interrotta	-1
Nemico in vista sul fianco o sul retro	
Generale catturato o eliminato	-2
Comandante in capo catturato o eliminato	

A la Guerre ...

Regole di gioco per battaglie nell'Era dei Lumi

A la guerre ...

Á la guerre ... è un regolamento per simulare battaglie campali del XVIII secolo, dalla Guerra di successione spagnola fino alla Guerra dei Sette anni ed alla Guerra di Indipendenza Americana.

Á la guerre ... è un regolamento interattivo, in cui i giocatori possono intervenire per disturbare le azioni dell'antagonista.

Le regole principali di **Á la guerre ...** si possono apprendere in pochi minuti per giocare da subito con estrema soddisfazione. L'ampia scelta di regola avanzate ed opzionali permette di estendere la simulazione per battaglie sempre più interessanti.

Á la guerre ... è storicamente accurato grazie alle numerose liste eserciti che precisano le caratteristiche di oltre quattrocento diverse unità e tipi di truppe e specificano regole speciali pensate appositamente per meglio simulare il periodo storico.

Flessibilità

Á la guerre ... si può giocare con qualsiasi scala: 6mm, 15mm, 20mm (1/72), 25/28mm. Se possedete miniature già imbasettate non temete: il sistema di gioco funziona con basi di qualsiasi misura: ogni distanza, raggio di tiro, movimento è dato in funzione della profondità della base.

Liste a punti

Á la guerre ... è basato su un sistema a punti estremamente flessibile che permette di giocare battaglie tra eserciti equilibrati. La vittoria arriderà solo al comandante migliore!

Supporto

Á la guerre ... è supportato da un sito web appositamente progettato: alaguerre.luridoteca.net, sul quale è possibile reperire moltissimo materiale scaricabile gratuitamente:

- liste eserciti (Guerra di successione spagnola, Guerra di Successione Austriaca, Rivolte Giacobite, Guerra di Indipendenza Americana, Grande Guerra del Nord, Impero Ottomano, ...);
- scenari e campagne;
- foto e *report* di battaglie combattute da altri giocatori.

Cosa trovi nel manuale

Nel manuale trovate:

- le regole base e quelle avanzate con numerosi esempi e diagrammi;
- le liste per gli eserciti che hanno combattuto nella Guerra dei Sette Anni (Assia-Kassel, Austria, Brunswick, Francia, Hannover, Inghilterra, Prussia, Russia, Sassonia, ...)
- e nella Guerra Franco-Indiana (Francia e Inghilterra);
- numerose foto di miniature di varie scale.

Mon Royaume pour un Droit

Edizioni Camelot