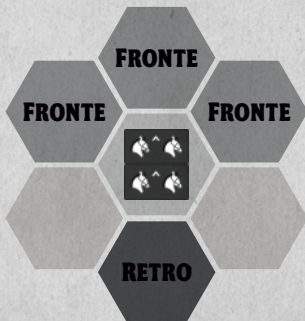


## RISOLVERE FUOCO E ASSALTO

- › Cambia orientamento (solo Fuoco)
- › Scegli l'unità nemica da attaccare
- › Reazione all'assalto (solo Assalto)
- › Se si assale o si fa fuoco su un'unità **Disfatta**, questa è rimossa dal gioco
- › Se si assale o si fa fuoco dal **Retro** (o su un **Quadrato di Fanteria**), l'unità attaccata è immediatamente **Disordinata**
- › Decidi se usare il **Dado Azzardo**, spendendo un segnalino Attivazione aggiuntivo
- › Tira i dadi **Assalto** o **Fuoco** e controlla i risultati
  - › Se l'unità attaccata era **Disordinata**, tutti i dadi tirati sono considerati successi
- › Per ogni icona **Ritirata**, l'unità attaccata deve ritirarsi di uno spazio, dopodiché diventa **Disordinata**
- › Per ogni icona **Perdita**, e per ogni icona **Ritirata** che l'unità attaccata **non può applicare**, questa **perde 1 punto di forza**
- › **Guadagna terreno** (solo Assalto) - L'unità all'assalto entra nello spazio eventualmente lasciato libero

## ORIENTAMENTO



## CLASSI DI UNITÀ & REGOLE SPECIALI

### FANTERIA REGOLARE



Nessuna regola speciale

### FANTERIA VETERANA



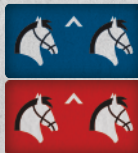
- Ignora le regole per i terreni **Accidentati**
- Ignora le regole di terreno per la **Copertura**

### FANTERIA D'ELITE



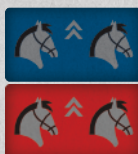
- Ignora le regole di terreno per la **Copertura**
- Non è mai **Disordinata**
- Ottieni +1 VP quando la elimini

### CAVALLERIA LEGGERA



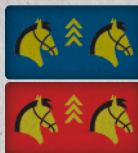
- Può muovere uno spazio aggiuntivo

### CAVALLERIA MEDIA



- Può aggiungere il dado **Azzardo** gratuitamente

### CAVALLERIA PESANTE



- Può aggiungere il dado **Azzardo** gratuitamente
- Dopo aver guadagnato terreno, può assaltare di nuovo
- Ottieni +1 VP quando la elimini

### ARTIGLIERIA



- Può aggiungere il dado **Azzardo** al **Fuoco di Reazione** gratuitamente

# BATTLEFIELDS OF THE NAPOLEONIC WARS

## — AIUTO DI GIOCO —

### TURNO DEL GIOCATORE

*Scegli un'azione:*

#### IMPARTISCI UN ORDINE

- Posiziona un gettone **Ordine** su uno spazio **Ordine** disponibile
- Utilizza i segnalini **Attivazione** per comandare le tue unità
- Recupera tutti i segnalini **Attivazione**

#### EFFETTUA UN RECUPERO

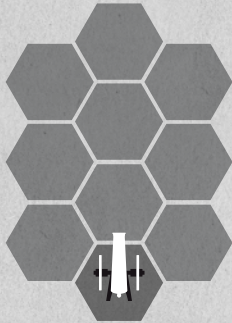
- Il tuo avversario ottiene **VP**
- Riforma le unità **Disfatte**, e cambia formazione / orientamento alle altre unità
- Recupera i tuoi gettoni **Ordine**
- Controlla se entrano rinforzi
- Riposiziona i tuoi leader



## ARCO DI TIRO DELLA FANTERIA



## ARCO DI TIRO DELL'ARTIGLIERIA



### RISULTATI DEI DADI FUOCO



L'unità bersaglio subisce una perdita.



L'unità bersaglio subisce una perdita se nello stesso spazio o adiacente all'unità che ha fatto fuoco è presente un **Leader dello stesso esercito**.



L'unità bersaglio subisce una perdita se l'unità che ha fatto fuoco ha una **qualità migliore** (argento vs bianco, o oro vs argento o bianco) della sua.



L'unità bersaglio subisce una perdita se è in **formazione in Colonna**.



L'unità bersaglio si ritira di uno spazio se è **adiacente all'unità che ha fatto fuoco**.



L'unità bersaglio si ritira di uno spazio e subisce una perdita se l'**unità che ha fatto fuoco è un'Artiglieria**.

## REAZIONI ALL'ASSALTO

### EVADERE

#### Fanteria vs Cavalleria

L'unità assaltata muove in uno spazio adiacente. La fanteria all'assalto guadagna terreno.

### FUOCO DI REAZIONE

#### Chiunque vs Artiglieria o Fanteria in linea

L'unità assaltata risolve il fuoco con un dado. Se l'unità all'assalto non è Disfatta o Disordinata, procede con l'assalto.

### FORMARE UN QUADRATO

#### Cavalleria vs Fanteria

L'unità assaltata forma un Quadrato. Le icone Ritirata dagli assalti di Cavalleria sono ignorati.

### RISULTATI DEI DADI ASSALTO



L'unità assaltata si ritira di uno spazio.



L'unità assaltata si ritira di uno spazio se nello stesso spazio o adiacente all'unità che all'assalto è presente un **Leader dello stesso esercito**.



L'unità assaltata si ritira di uno spazio se l'unità all'assalto ha una **qualità migliore** (argento vs bianco, o oro vs argento o bianco) della sua.



L'unità assaltata si ritira di uno spazio se è in **formazione in Linea**.



L'unità assaltata si ritira di due spazi se è **nel fronte di almeno un'altra unità nemica**.



L'unità assaltata si ritira di uno spazio e subisce una perdita se l'**unità all'assalto è una Cavalleria**.

## REGOLE DI RITIRATA

- Ogni spazio di ritirata deve incrementare la distanza dall'unità che l'ha provocata.
- Un'unità non può ritirarsi in spazi occupati da **altre unità**, da **Leader** o da **segnalini Obiettivo controllati dall'avversario**.
- La ritirata si interrompe se l'unità entra nel **fronte di un'unità nemica**.
- Gli **effetti del terreno** si applicano anche alle ritirate.
- **Le unità di Artiglieria non possono mai ritirarsi** (e quindi subiranno perdite per ogni icona Ritirata).
- **Per ogni spazio** di cui l'unità non può ritirarsi, questa **subisce una perdita**.

Se tra i successi è presente almeno un'icona Ritirata, l'unità che si ritira è **Disordinata**.

### RISULTATI DEI DADI AZZARDO



L'unità nemica subisce una perdita.



L'unità nemica si ritira di uno spazio.



Sia la tua unità che l'unità nemica subiscono una perdita.



L'unità nemica si ritira di uno spazio. La tua unità è **Disordinata**.



L'unità nemica si ritira di uno spazio e subisce una perdita. La tua unità è **Disordinata**.



La tua unità subisce una perdita.