

Appendice B: Ordini e attivazione

Queste modifiche al regolamento originale hanno il duplice scopo di:

- simulare quei ritardi e quelle incomprensioni che spesso si verificarono sui campi di battaglia nella trasmissione ed interpretazione degli ordini, qui introdotte attraverso un tiro di dado che rappresenta l'ordine che il superiore invia ai subordinati;
- rendere il turno *interattivo* in modo che il movimento delle due parti, sia se non contemporaneo, almeno *alternato* secondo un avvicendamento dei due giocatori che dipende dalla priorità ordine ricevuto.

Per introdurre le modifiche è necessario modificare la sezione 4.0 *Sequenza di gioco* e la sezione 7.2 *Verifica della catena di comando* del regolamento originale; inoltre non è possibile utilizzare la regola opzionale 20.4 *Iniziativa*.

Nel seguito la numerazione dei paragrafi fa riferimento alla numerazione del regolamento originale *Napoleon's Battles*, prima edizione.

4.1 Fase di controllo

Il controllo della catena di comando è eseguito nel modo consueto con una sola eccezione: non viene controllato lo stato di un generale che si trova fuori dal raggio di comando del proprio superiore, in queste modifiche la distanza ha effetto sulla priorità dell'ordine ricevuto dal generale (quindi non si avranno unità che possono muovere solo per metà del proprio fattore di movimento).

Ordini ed attivazione delle unità

Un solo giocatore

Le regole che seguono sono utilizzate nel caso in cui un esercito sia controllato da un solo giocatore.

4.1.2 Comunicazioni

Nella fase 4.1.2 *Comunicazioni* il giocatore deve diramare ordini per i propri generali ed **attivare** le unità per la successiva fase di manovra.

Ciascuno dei giocatori tira tanti 1d6 quanti sono i generali della propria armata che comandano direttamente unità da combattimento (in genere si tratta dei generali di divisione o equivalenti), ad eccezione di quelli che comandano direttamente solo batterie di artiglieria. Aggiunge 1d6 se il generale comandante in capo è *Buono*, aggiunge 2d6 se è *Eccellente*, toglie 1d6 se *Scarso*, ma in ogni caso tira almeno un dado.

Tutti i dadi con punteggio inferiore a quattro sono scartati. I d6 rimasti rappresentano gli ordini che il comandante in capo è in grado di emettere nel turno ed il punteggio del dado è la **priorità** di tali ordini (più è alto il punteggio, prima saranno attivate le unità che riceveranno l'ordine). La **priorità** dell'ordine può essere modificata dalla struttura della catena di comando e dall'abilità del generale che riceve l'ordine.

Comandante in capo aggregato

Se il generale comandante in capo è aggregato ad una unità da combattimento non aggiunge i dadi dovuti alla qualità del generale stesso. Si considera che lo stato

maggiore del generale sia in grado comunque di emettere ordini, anche in assenza del generale stesso, ma la momentanea distanza tra stato maggiore e generale ne riduce l'efficienza.

Iniziativa

Il giocatore che ha il maggior numero di 6 ha l'**iniziativa** nel turno corrente. Se il numero di 6 ottenuti è lo stesso l'**iniziativa** spetta al giocatore che l'aveva nel turno precedente (nel primo turno decidere casualmente).

A parità di priorità dell'ordine ricevuto si muove prima un'unità del giocatore con l'iniziativa. Il giocatore senza iniziativa assegna gli ordini (vedi in seguito) prima del giocatore senza iniziativa.

Assegnazione degli ordini

Ogni giocatore assegna gli ordini ai un generali del proprio esercito che comandano direttamente unità da combattimento (anche a generali che comandano direttamente solo batterie di artiglieria, se lo desidera). L'assegnazione è effettuata ponendo fisicamente un d6 accanto alla base del generale che riceve l'ordine, la faccia superiore del dado indica la **priorità** dell'ordine. Le unità direttamente comandate da un generale che ha ricevuto un ordine, e che si trovano entro il raggio di comando di quest'ultimo, sono dette **attivate**.

Se la catena di comando che porta dal comandante in capo al generale che riceve il dado è interrotta la **priorità** dell'ordine è diminuita di 1 per ogni generale che non è in comando. È utile ricordare che un generale aggregato ad una unità da combattimento ha un raggio di comando pari a zero e quindi ogni comandante a diretto contatto con una unità interrompe la catena di comando.

La **priorità** dell'ordine è accresciuta di 2 se il generale che lo riceve è *Eccellente*, di 1 se il generale è *Buono*; al contrario è diminuita di 1 se il generale è *Scarso*. In ogni caso la **priorità** non può essere aumentata oltre 6; se invece le modifiche portano la **priorità** dell'ordine a zero o meno l'ordine è perso.

4.2.3 Movimento

Nella fase di movimento possono muovere tutte le unità **attivate** (fa eccezione la reazione della cavalleria, vedere più avanti).

Il movimento delle unità è deciso dalla **priorità** dell'ordine assegnato al generale che le comanda direttamente: unità con ordine di priorità 6 muoveranno per prime, quelle con ordine di **priorità** 1 per ultime. A parità di **priorità** muovono prima le unità del giocatore con l'iniziativa e poi quelle del giocatore senza iniziativa.

Le unità **non attivate** potranno combattere in mischia se attaccate, tirare e cambiare formazione ma solo in funzione difensiva (da colonna di marcia a colonna, da colonna a linea, da qualsiasi formazione a quadrato); l'artiglieria al traino può sganciare anche se non **attivata**.

Carica

Per portare una unità a contatto con il nemico, carica, è necessario un ordine con **priorità** pari almeno a 5.

Reazione della cavalleria

Una unità di cavalleria attivata che non muove può essere marcata per la reazione. Se la cavalleria non è utilizzata nella fase di *Reazione della cavalleria* o nella fase di *Inseguimento* dello stesso turno il contrassegno è eliminato.

Per tutto quanto riguarda la reazione della cavalleria dove il regolamento originale riporta *giocatore di turno* si intende [giocatore con l'iniziativa](#) mentre *giocatore non di turno* va letto come [giocatore senza l'iniziativa](#).

Per cui il [giocatore senza l'iniziativa](#) può usare la propria cavalleria marcata per la reazione dopo il movimento, prima del tiro, e quello [con l'iniziativa](#) può muovere, nella stessa fase, la propria cavalleria con la reazione solo per contattare cavalleria nemica che ha usato la reazione (*cfr. Napoleon's Battles 4.2.2 Reazione della cavalleria non di turno*).

Allo stesso modo il [giocatore con l'iniziativa](#) può usare la reazione della cavalleria nella fase di inseguimento e quello [senza l'iniziativa](#) può muovere la propria cavalleria contrassegnata per la reazione per contattare cavalleria avversaria che ha usato la reazione (*cfr. Napoleon's Battles 4.6 Inseguimento*).

Quadrato di emergenza

La fanteria che è costretta a schierarsi in quadrato perché minacciata da cavalleria nemica non può muovere ulteriormente né cambiare formazione nel turno. Si considera il tempo del turno impiegato interamente per schierarsi in quadrato.

Movimenti di evasione

La cavalleria e l'artiglieria che evadono perché contattate dal nemico non possono muovere ulteriormente nel turno, né cambiare formazione. Si considera il tempo del turno impiegato interamente per il movimento di evasione.

4.0 Sequenza di gioco

La sequenza di gioco diviene:

3.1 Il tempo meteorologico

4.1 La Fase di controllo

Il recupero delle unità in rotta è contemporaneo.

4.1.1 Ingresso sul tavolo di gioco

Questo passo non è utilizzato con le regole base.

4.1.1.1 Determinare se unità di turno possono entrare sul tavolo di gioco. Unità che devono entrare in questo turno sono posizionate nel luogo da cui faranno il loro ingresso, appena fuori del tavolo di gioco.

4.2 Manovra

4.2.3.1 Ciascun giocatore può muovere le proprie unità [attivate](#), in ordine di priorità ed iniziativa (vedi sopra); la fanteria, anche non [attivata](#), deve tentare di formare il quadrato se attaccata da cavalleria; unità in rotta possono effettuare una ulteriore mossa di rotta; unità [attivate](#) possono entrare sul tavolo di gioco.

4.2.3.2 Cavalleria [attivata](#) che non si è mossa può essere contrassegnata per la reazione.

4.2.3.4 Unità non in rotta che non sono impegnate in combattimenti corpo a corpo possono essere volontariamente messe in rotta. (Cfr. 8.6.2.2 Rotta).

4.2.4 La Reazione della cavalleria

4.2.4.1 Cavalleria [senza iniziativa](#) contrassegnata per la reazione può muovere nel modo desiderato; la fanteria deve tentare di formare un quadrato se attaccata ...

4.2.4.2 Cavalleria [con l'iniziativa](#) contrassegnata per la reazione può muovere solo per contattare cavalleria nemica che si è appena mossa.

4.2.4.3 Ogni unità può essere volontariamente messa in rotta.

4.3 Tiro

Le unità in grado di far fuoco, [attivate](#) o no, tirano sui bersagli desiderati; prima i reparti [con l'iniziativa](#) e successivamente quelli [senza l'iniziativa](#) ...

4.4 I Combattimenti

Risolvere tutti i combattimenti nell'ordine desiderato dal giocatore [con l'iniziativa](#) ...

4.6 Inseguimento

Questa fase dà la possibilità al giocatore [con l'iniziativa](#) di inseguire e caricare unità nemiche disordinate o in rotta per i precedenti combattimenti.

4.6.1 Cavalleria [con l'iniziativa](#) marcata per la reazione può muovere nel modo desiderato; fanteria deve tentare di formare il quadrato se minacciata.

4.6.2 Cavalleria [senza l'iniziativa](#) marcata per la reazione può muovere per contattare cavalleria di turno mossa nel precedente passo 4.6.1.

4.6.3 Il tiro di artiglieria ed armi portatili è permesso solo sulle unità mosse nei precedenti passi 4.6.1 e 4.6.2; prima le unità [senza l'iniziativa](#), poi quelle [con l'iniziativa](#).

4.6.4 Risolvere tutti i combattimenti nell'ordine desiderato dal giocatore [con l'iniziativa](#).

Più giocatori

Le regole che seguono sono utilizzate per eserciti controllati da due o più giocatori.

4.1.2 Comunicazioni

Nella fase 4.1.2 *Comunicazioni* il giocatore che rappresenta il comandante in capo deve diramare ordini per i propri generali sottoposti; questi, successivamente, dovranno [attivare](#) le unità per la successiva fase di manovra.

Il giocatore che impersona il comandante in capo determina il numero e la [priorità](#) degli ordini come descritto in precedenza e con i modificatori già visti.

Assegnazione degli ordini

Il comandante in capo suddivide gli ordini tra i giocatori, compreso se stesso se ha il comando di uno o più reparti direttamente; fisicamente passa agli altri giocatori il numero di dadi desiderato, tra quelli utilizzabili, la cui faccia superiore rappresenta la priorità dell'ordine. La priorità di ordini assegnati a generali/giocatori che si trovano oltre il raggio di comando del comandante in capo è diminuita di 1.

Un giocatore che impersona un generale *Eccellente* tira 2d6 oltre a quelli che gli vengono assegnati dal comandante in capo, un giocatore/generale *Buono* tira un ulteriore d6. Questo anche se il comandante in capo non assegna nessun ordine. Questi ordini possono essere assegnati esclusivamente a generali subordinati al generale che ha tirato i dadi e non sono computati per quanto riguarda l'iniziativa.

A questo punto ciascun giocatore procede come già visto per assegnare ordini alle unità che controlla.

8.5.1.2 Riordino di una unità

Le unità disordinate che non sono state mosse nel turno sono considerate riordinate a meno che non siano state stata disordinate durante la Fase di Movimento dello stesso turno e non siano state contattate dal nemico. [Al termine della fase di movimento](#) il giocatore può quindi rimuovere segnalini di disordine dalle proprie unità riordinate.