

# MARLBOROUGH



Regole di Wargame per il 1700 - 1750

# MARLBOROUGH

## Regole di Wargame per le battaglie DEL 1700 - 1750

di Riccardo Affinati



### CENNI STORICI

La **Guerra di successione spagnola** fu un conflitto combattuto tra il 1701 e il 1714 da una coalizione formata da Inghilterra, Paesi Bassi, Danimarca, Austria e, successivamente, da Portogallo e Ducato di Savoia contro Francia, Spagna e alcuni principi tedeschi. La guerra fu combattuta principalmente in Italia, nei Paesi Bassi, in Germania e nel Mediterraneo e prese avvio con l'invasione dei possedimenti francesi nell'Italia settentrionale da parte dell'esercito di Leopoldo I al comando del principe Eugenio di Savoia, che riuscì a conquistare la Lombardia. Sul fronte dei Paesi Bassi, dopo numerosi combattimenti le roccaforti francesi furono espugnate nel 1703 da un esercito anglo-tedesco-olandese guidato da John Churchill duca di Marlborough che, a fianco del principe Eugenio, nel 1704 riportò una grande vittoria anche sull'esercito franco-bavarese nella battaglia di Blindheim, costringendo i francesi a ritirarsi dalla Germania; nello stesso anno gli inglesi presero Gibilterra. Sconfitti dal duca di Marlborough in Belgio nella battaglia di Ramillies (1706), gli spagnoli dovettero abbandonare i Paesi Bassi e poco dopo anche l'Italia.

Un esercito anglo-portoghese invase la Spagna nel 1707, ma nella battaglia di *Almansa* fu respinto dalle forze franco-spagnole, che mantennero il controllo di quasi tutto il paese. Nell'Europa settentrionale, la sconfitta francese a Oudenarde (1708) indusse Luigi XIV a chiedere la pace, ma le trattative si interruppero al suo rifiuto di unirsi alle nazioni in guerra contro il nipote Filippo. Nuovamente sconfitta dal duca di Marlborough e da Eugenio di Savoia a Malplaquet nel 1709 e in battaglie successive, la Francia riaprì i negoziati di pace (1710), che nuovamente si arenarono sulla questione dell'intervento francese contro la Spagna.



# MARLBOROUGH

## Regole di Wargame per le battaglie del 1700 - 1750



**1.0 INTRODUZIONE.** Queste regole di wargame sono create per simulare le grandi battaglie del periodo Napoleonico, senza per forza di cose utilizzare regole complicate. Per giocare vi è bisogno di un campo di battaglia, di circa 120/160cm per 90/120cm, e di un dado a sei facce.

**2.0 IMBASSETTAMENTO.** **Non esiste alcun tipo di limitazione, potete usare qualunque imbassetamento a vostra disposizione.** L'ideale sarebbe imbassetare i soldatini in 25mm/28mm/30/54mm singolarmente, assegnando a ciascuna unità una bandiera o stendardo, ma si possono usare benissimo le figure imbasettate a gruppi, vorrà dire che invece di togliere i soldatini vi metterete sopra un segnalino (counter) con il numero delle perdite subite. Il costo di un esercito di soldatini in plastica è veramente basso. Quando un'unità di Veterani è composta da 8 Punti Rottura, significherà che potrete usare 8 figure imbasettate singolarmente oppure 4 basette sulle quali sono incollati alcuni soldatini (il numero è a piacere vostro). Potete usare soldatini imbasettati con altri regolamenti, come "POW", Volley & Bayonet, ecc.

**3.0 TIPI DI TRUPPE.** Esistono quattro tipi di truppe, cioè Appiedate, Montate, Artiglieria e Comando, ciascuna unità rappresenta un reggimento/brigata di fanteria o cavalleria oppure una o due batterie di artiglieria. Ciascuna unità è composta da un numero di figure per i 20-25-28mm pari ai propri Punti Rottura oppure da un numero di basette per i 20-15mm e scale inferiori, pari ai propri Punti Rottura diviso due (7 Punti Rottura diventano 4 basette; 3 Punti Rottura diventano 2 basette, e così via).

Le **TRUPPE APPIEDATE** possono essere:

**FANTERIA DI LINEA.** Muove di 10cm in terreno facile e di 5cm in terreno difficile. Lancia contro il nemico 6 dadi. Possiede un Punto Rottura pari a 6 ed ha un Raggio di Tiro di 40cm. Tiro salvezza di 6. Costa 6 Punti Esercito.

**FANTERIA VETERANA.** Muove di 10cm in terreno facile e di 5cm in terreno difficile. Lancia contro il nemico 8 dadi. Possiede un Punto Rottura pari ad 8 ed ha un Raggio di Tiro di 40cm. Tiro salvezza di 5+. Costa 8 Punti Esercito.

**FANTERIA MILIZIA.** Muove di 10cm in terreno facile e di 5cm in terreno difficile. Lancia contro il nemico 5 dadi per ogni figura con cui è composta l'unità. Possiede un Punto Rottura pari a 5 ed ha un Raggio di Tiro di 40cm. Tiro salvezza: nessuno. Costa 4 Punti Esercito.

**FANTERIA IRREGOLARE.** Muove di 10cm in terreno facile e di 7,5cm in terreno difficile. Lancia contro il nemico 4 dadi. Possiede un Punto Rottura pari a 4 ed ha un Raggio di Tiro di 30cm. Tiro salvezza: nessuno. Costa 3 Punti Esercito.

**DRAGONI SMONTATI.** Muovono di 10cm in terreno facile e di 5cm in terreno difficile. Lanciano contro il nemico 3 dadi. Possiedono 3 Punti Rottura ed hanno un Raggio di Tiro di 40cm. Tiro salvezza di 6. Costano un numero di Punti Esercito identico ai Dragoni a Cavallo, cioè 10.

FANTERIA LEGGERA: Muove di 10cm in terreno facile e di 7,5cm in terreno difficile. Lancia contro il nemico 6 dadi. Possiede un Punto Rottura pari a 6 ed ha un Raggio di Tiro di 40cm. Tiro salvezza di 5+. Costa 8 Punti Esercito.

FANTERIA GUARDIA. Muove di 10cm in terreno facile e di 5cm in terreno difficile. Lancia contro il nemico 9 dadi. Possiede un Punto Rottura pari a 9 ed ha un Raggio di Tiro di 40cm. Tiro salvezza di 4+. Costa 12 Punti Esercito.

Le **TRUPPE MONTATE** possono essere:

CAVALLERIA LEGGERA O COSACCHI. Muove di 30cm in terreno facile e di 5cm in terreno difficile. Lancia contro il nemico 3 dadi. Possiede un Punto Rottura pari a 3 ed non ha un Raggio di Tiro, combatte solo adiacente. Tiro Salvezza: nessuno. Costa 8 Punti Esercito.

CAVALLERIA LANCIERI ED ULANI. Muove di 30cm in terreno facile e di 5cm in terreno difficile. Lancia contro il nemico 3 dadi. Possiede 3 Punti Rottura pari al numero di figure iniziali dell'unità ed non ha un Raggio di Tiro, combatte solo adiacente. Tiro Salvezza: 6. Costa 10 Punti Esercito.

CAVALLERIA MEDIA E DRAGONI. Muove di 20cm in terreno facile e di 5 cm in terreno difficile. Lancia contro il nemico 3 dadi. Possiede 3 Punti Rottura ed non ha un Raggio di Tiro, combatte solo adiacente. Tiro Salvezza: 6. Costa 10 Punti Esercito.

CAVALLERIA PESANTE E CORAZZIERI. Muove di 15cm in terreno facile e di 5cm in terreno difficile. Lancia contro il nemico 3 dadi. Possiede 3 Punti Rottura ed non ha un Raggio di Tiro, combatte solo adiacente. Tiro Salvezza: 5+. Costa 12 Punti Esercito.

Le **TRUPPE DI ARTIGLIERIA** possono essere:

ARTIGLIERIA LEGGERA. Muove di 10cm al Traino in terreno facile e di 5cm in terreno difficile. Lancia contro il nemico 3 dadi. Possiede un Punto Rottura pari a 3 ed ha un Raggio di Tiro di 40cm (50cm se in Collina). Tiro Salvezza di 6. Costa 8 Punti Esercito.

ARTIGLIERIA MEDIA. Muove di 10cm al Traino in terreno facile e di 5cm in terreno difficile. Lancia contro il nemico 4 dadi. Possiede un Punto Rottura pari a 4 ed ha un Raggio di Tiro di 50cm (60cm se in Collina). Tiro Salvezza di 5+. Costa 10 Punti Esercito.

ARTIGLIERIA PESANTE. Muove di 10cm al Traino in terreno facile e di 5cm in terreno difficile. Lancia contro il nemico 6 dadi. Possiede un Punto Rottura pari a 4 ed ha un Raggio di Tiro di 60cm (70cm se in Collina). Tiro Salvezza di 5+. Costa 12 Punti Esercito.

ARTIGLIERIA A CAVALLO. Muove di 30cm al Traino in terreno facile e di 5cm in terreno difficile. Lancia contro il nemico 3 dadi. Possiede un Punto Rottura pari a 3 ed ha un Raggio di Tiro di 50cm (60cm se in Collina). Tiro Salvezza di 6. Costa 10 Punti Esercito.

Le **TRUPPE COMANDO** possono essere:

COMANDANTE GENIALE. Muove di 30cm in terreno facile e di 15cm in terreno difficile. Lancia contro il nemico 2 dadi addizionali se aggregato ad una unità amica (tranne artiglieria). Possiede un Punto Rottura pari a 2 ed ha un Raggio di Comando di 45cm. Tiro Salvezza di 3+. Costa 12 Punti Esercito.

COMANDANTE NORMALE. Muove di 30cm in terreno facile e di 15cm in terreno difficile. Lancia contro il nemico 1 dado addizionale se aggregato ad una unità amica (tranne artiglieria). Possiede un Punto Rottura pari a 2 ed ha un Raggio di Comando di 30cm. Tiro Salvezza di 4+. Costa 10 Punti Esercito.

COMANDANTE SCARSO. Muove di 30 cm in terreno facile e di 15cm in terreno difficile. Non lancia contro il nemico dadi addizionali se aggregato ad una unità amica. Possiede un Punto Rottura pari a 2 ed ha un Raggio di Comando di 20cm. Tiro Salvezza di 5+. Costa 4 Punti Esercito.

**REGOLA DEL BUON SENSO. In qualunque momento, in cui le interpretazioni di una regola non siano chiare oppure una regola non preveda una situazione da voi evidenziata durante il gioco, basterà che lanciate un dado, assegnando al risultato di 1, 2 o 3 una risposta positiva ed ai risultati di 4, 5 o 6 una risposta negativa.** *Ad esempio, non vi è chiaro se una vostra un'unità può tirare contro un bersaglio nemico, perché la linea di vista a voi sembra che sia sgombra, mentre il vostro avversario è di avviso contrario; in questo caso basterà che lanciate un dado per risolvere la "querelle". Non esagerate nell'utilizzo di questo "uso" e soprattutto evitate di giocare con persone troppo agoniste.*

**4.0 SEQUENZA DI GIOCO.** Il primo giocatore inizierà il suo turno seguendo la sequenza di gioco e la stessa cosa farà il secondo giocatore, alla fine del turno inizierà il prossimo turno di gioco.

1. Il Primo Giocatore gioca una Carta Comando.
2. Il Primo Giocatore dà ordini alle unità.
3. Movimento del Primo Giocatore.
4. Attacchi del Primo Giocatore.
5. Il Primo Giocatore pesca una nuova Carta Comando.
6. Il Secondo Giocatore gioca una Carta Comando.
7. Il Secondo Giocatore dà ordini alle unità.
8. Movimento del Secondo Giocatore.
9. Attacchi del Secondo Giocatore.
10. Il Secondo Giocatore pesca una nuova Carta Comando.

*NOTA BENE. Il giocatore potrà muovere o far combattere, solo le unità che ricevono un ordine, le altre non faranno nulla.*

**5.0 GIOCARE UNA CARTA COMANDO.** Le carte comando (un mazzo di carte che trovate nelle pagine seguenti) sono utilizzate per dare ordini di movimento o per ordinare un attacco. All'inizio del proprio turno il giocatore attivo gioca una carta dalla propria mano. La carta definisce quanti ordini si possono dare oppure permette di dare ordini speciali (come spiegato nella TAVOLA CARTE COMANDO). Se nessuna delle carte comando permette di dare alcun ordine, si scarta una carta e se ne pesca un'altra dal mazzo, in questo caso il turno ha termine. Una unità può ricevere un ORDINE NORMALE (le Carte Comando con un Soldato) solo se c'è un proprio Generale di Brigata o Divisione entro il Raggio di Comando da essa. Una unità può ricevere un ORDINE SPECIALE (le Carte Comando con Napoleone) oppure un ORDINE NORMALE, solo se c'è un Comandante in Capo entro il suo Raggio di Comando da essa. Il numero di Carte Comando che ciascun giocatore ha a disposizione dipende dallo scenario, in genere da tre a sei carte.

**6.0 DARE ORDINI ALLE UNITA'.** Dopo aver giocato la carta comando il giocatore annuncia a quali unità decide di dare ordini. Queste saranno le uniche unità che potranno muovere, attaccare o compiere azioni speciali durante il turno. Non si può dare più di un ordine per unità.

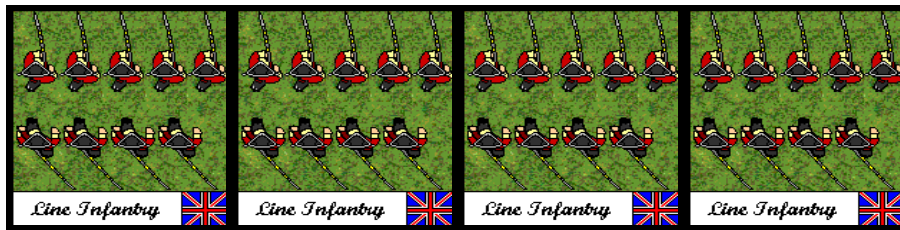


**7.0 FORMAZIONI DELLE UNITA'.** Le unità di Fanteria possono muoversi in Colonna di Marcia (una basetta di fronte ed il resto che segue), Formazione in Linea (le basette affiancate una accanto all'altra); in Formazione Shock (le unità sono schierate su due ranghi). Le unità di Artiglieria possono muoversi al Traino oppure restare ferme in Formazione in Linea, ma in grado di tirare. Le unità di Cavalleria e di Cavalleria Smontata possono muoversi in Colonna di marcia oppure in Formazione in Linea. Cambiare Formazione è possibile attivando un'unità, senza fare nessun altro movimento, ma si può combattere (lanciando un dado in meno).

**Cavalleria in Formazione in Linea**



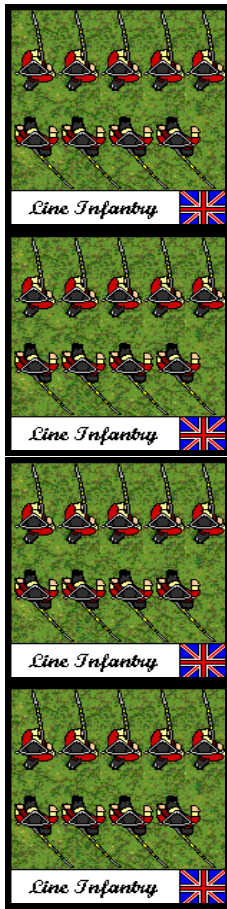
**Fanteria in Formazione in Linea**



**Dragoni Smontati in Formazione in Linea**



### Fanteria in Colonna di Marcia



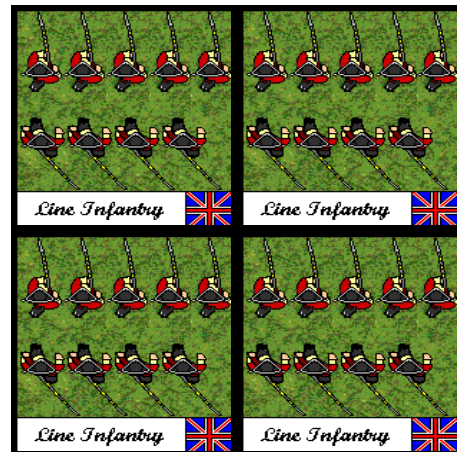
### Cavalleria in Colonna di Marcia



### Artiglieria al Traino



### Fanteria in Formazione Shock



### Artiglieria in Formazione in Linea

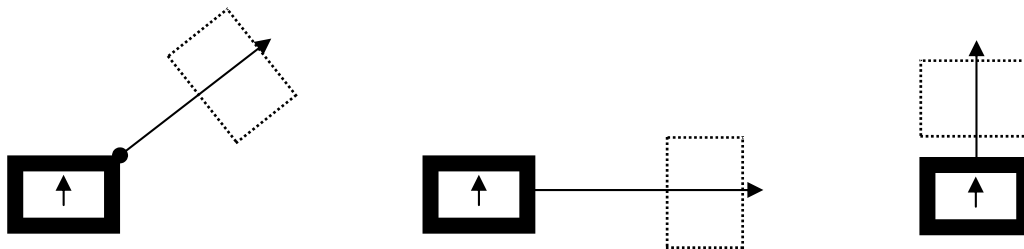


**7.1 MOVIMENTO.** Si possono muovere le unità cui sono dati ordini in qualunque successione si desidera. E' comunque necessario terminare un movimento prima d'iniziarne un altro. Ogni unità si muove una sola volta. Tutti i movimenti devono essere completati nel turno prima di passare alla fase di battaglia.

Se il Comandante in Capo di un giocatore viene eliminato durante la battaglia, il giocatore non potrà più giocare Carte Comando Speciali (quelle con l'immagine di un Fante); se il Comandante in Capo e tutti i Generali di Brigata o Divisione sono eliminati, il giocatore dovrà scartare tutte le proprie Carte Comando, tranne una, che giocherà normalmente, senza però aver scelta.

Ogni unità si muove di un numero di centimetri specificato nelle sue caratteristiche personali (vedere a pagina 14). Il fronte dell'elemento che muove sarà dato dalla direzione del movimento fatto. Per muovere un elemento basterà misurare la distanza da una qualunque parte della sua basetta, conficcare uno spillo sul campo e poi mettere adiacente allo spillo l'elemento che si vuole muovere con il nuovo fronte nella direzione del suo movimento. L'elemento va posto adiacente allo spillo e a metà del suo lato di fronte.

*Esempio di movimento:*



Non si possono muovere unità amiche attraverso altre unità nemiche o amiche.

Le unità sono composte da un numero variabile di soldatini, che sono considerati un insieme e che quindi si muoveranno sempre come se fossero una sola cosa. Il movimento delle unità è particolarmente libero, purché le unità non superino mai la distanza a loro disposizione; è quindi possibile cambiare fronte, muoversi lateralmente o indietreggiare, senza mai superare le distanze a loro concesse ed espresse in centimetri ed assumendo sempre il fronte della direzione presa.

Una unità di Artiglieria per muovere deve essere messa al Traino. Una unità di Artiglieria nello stesso turno può Mettersi al Traino e Muovere oppure Muovere e Sganciarsi dal Traino oppure Tirare oppure Muovere. Se una Artiglieria muove oppure si aggancia o sgancia dal traino, non può tirare.



*I soldatini in piombo della Wargame Foundry sono molto belli, meritano un'attenzione speciale quando devono essere dipinti, ma il risultato è veramente molto bello.*

La Fanteria può muovere e combattere nello stesso turno, ma lancia un dado in meno.

La Cavalleria può muovere e combattere, purché sia adiacente al nemico oppure entro 5cm.

La Cavalleria Dragoni può smontare e muovere come Fanteria Smontata oppure montare e muovere come Cavalleria oppure muovere come Cavalleria e smontare e nello stesso tempo tirare (ricordatevi che se siete smontati, e volete tirare, in questo caso lanciate un dado in meno se avete mosso o smontato).

Qualunque unità aumenta di 10cm il proprio movimento, se inizia su strada e finisce su strada.

Una unità di fanteria può mettersi in Quadrato, ma non combattere o muovere; inoltre il Quadrato dimezza i dadi in combattimento contro Fanteria ed Artiglieria.

**8.0 LA BATTAGLIA.** Si intende per battaglia sia la mischia effettuata con elementi adiacenti, sia i combattimenti a lunga distanza effettuati con armi da tiro o da fuoco. Finiti tutti i movimenti consentiti, il giocatore in fase potrà attaccare una unità nemica adiacente ad una propria unità oppure entro il raggio di tiro dell'Unità che attacca, purché le unità che effettuano l'attacco, abbiano ricevuto un ordine in questo turno, altrimenti non faranno nulla.

L'attaccante lancerà un numero di dadi pari al proprio Punto Rottura, aggiornato da eventuali perdite subite, e per colpire dovrà tenere conto del raggio di tiro (che fa variare il risultato di dadi da ottenere) e del tipo di terreno che protegge il bersaglio.

- Con 6 si colpisce un bersaglio a Lunga Distanza Lunga (oltre i 20cm).

- Con 5 o 6 si colpisce un bersaglio a Distanza Corta (entro i 20cm).

**9.0 LINEA DI VISTA.** Un'unità per poter tirare ad unità nemiche distanti dovrà avere sempre una linea di vista sgombra da ostacoli, come unità amiche o nemiche oppure da elementi di terreno. La linea di vista è una linea retta immaginaria, che va dal centro dell'unità che tira al centro dell'unità bersaglio, tale linea non dovrà mai toccare esagoni contenenti altre unità o elementi di terreno che bloccano il raggio di tiro. Gli elementi che tirano possiedono un fronte di 45° gradi a destra e a sinistra. Una unità in terreno rotto (Boschi, Campi Coltivati, Villaggi, Collina, ecc.) è sempre visibile, quindi può tirare e può ricevere il tiro nemico (ricordatevi però di applicare i modificatori); invece una unità non è visibile se è posizionata dietro ad un terreno rotto, quindi non tira e non riceve il tiro.

Non si può tirare se la linea di vista passa attraverso unità amiche oppure ostacoli, se però chi tira è sopra una collina e l'unità amica oppure l'ostacolo è entro 10cm dalla collina da cui si tira, la linea di vista diventa sgombra (in questo caso si presuppone che il tiro passi sopra la testa delle unità amiche oppure dello ostacolo).

Se una unità è metà in un tipo di terreno e metà in un altro (ad esempio metà dell'unità è in bosco e l'altra metà in terreno libero oppure solo una piccola parte dell'unità), l'unità è considerata essere nel tipo di terreno in cui è schierata la maggior parte dell'unità stessa. In caso di dubbio, utilizzate la REGOLA DEL BUONSENSO a pagina 6 di questo volume.

**10.0 COSTRUZIONE DEL CAMPO DI BATTAGLIA.** Ogni tipo di terreno viene piazzato prima di iniziare la partita, tenendo conto dello scenario storico scelto oppure in maniera casuale nello scenario libero.

**11.0 SCHIERAMENTO.** Lo schieramento degli eserciti di entrambi i giocatori, avverrà secondo le disposizioni dello scenario storico o dello scenario libero, consultando la mappa, si schiererà la Fanteria, Cavalleria o Artiglieria, nelle zone di terreno a loro assegnato.

Una volta che tutte le Unità sono state messe sul campo di battaglia, si potrà dare inizio alla partita ed inizierà la normale fase di gioco. Chi muove per primo diventa il Primo Giocatore.

## 12.0 TIPI DI TERRENO.

Ogni tipo di terreno possiede delle caratteristiche principali.

**BOSCHI.** Entrare in un Bosco viene considerato Terreno Difficile. Artiglieria e Cavalleria possono entrare in Bosco solo su strada. Inoltre dimezza i dadi all'attaccante che combatte contro un'unità che si difende in questo tipo di terreno. Questo tipo di terreno blocca la linea di vista. Il Raggio di Tiro delle unità in Bosco è ridotta a 10cm (tranne se sono unità disposte sul margine del bosco); inoltre un'unità in Bosco non può essere vista, a meno che non sia schierata ai suoi margini.

**COLLINE.** Entrare in una Collina viene considerato Terreno Difficile. Inoltre toglie un dado all'attaccante che combatte contro un'unità che si difende in questo tipo di terreno. Questo tipo di terreno blocca la linea di vista.

**TORRENTE.** Entrare in un Torrente viene considerato Terreno Difficile. L'Artiglieria può attraversare un Torrente solo su strada oppure su un guado. Inoltre l'eventuale argine di un Torrente toglie un dado all'attaccante che combatte contro un'unità che si difende in questo tipo di terreno. Questo tipo di terreno non blocca la linea di vista.

**FIUME.** Il Fiume è attraversabile solo su Ponte oppure su Guado che in questo caso viene considerato terreno Difficile. Questo tipo di terreno non blocca la linea di vista.

**VILLAGGIO.** Entrare in un Villaggio viene considerato Terreno Difficile. La Cavalleria può entrare in Villaggio solo su strada oppure smontata. Inoltre il Villaggio dimezza i dadi all'attaccante che combatte contro un'unità che si difende in questo tipo di terreno. Questo tipo di terreno blocca la linea di vista.

**TERRENO ROTTO.** Entrare in un Terreno Rotto (Campi coltivati, Frutteti, Pietraie, ecc.) viene considerato Terreno Difficile. Inoltre toglie un dado all'attaccante che combatte contro un'unità che si difende in questo tipo di terreno. Questo tipo di terreno blocca la linea di vista.

**OSTACOLI DIFENSIVI.** Attraversare un ostacolo difensivo (muretti, staccionate, ecc.) dimezza sempre il movimento delle unità. Inoltre dimezza i dadi all'attaccante che combatte contro un'unità che si difende in questo tipo di terreno. Questo tipo di terreno non blocca la linea di vista.

**PIANURA.** In Pianura le unità muovono normalmente, inoltre la Pianura non modifica nessun tipo di attacco. Questo tipo di terreno non blocca la linea di vista.

**STRADA.** Se un'unità inizia il movimento su Strada in Colonna e lo finisce sempre in Colonna e su Strada, aumenta di 10cm il proprio movimento (sia Artiglieria, che Fanteria e Cavalleria). Questo tipo di terreno non blocca la linea di vista.

*N.B. Torrenti, Ponti e Guadi possono essere attraversati esclusivamente in Colonna di Marcia oppure in Ordine Chiuso.*

**13.0 VOLTEGGIATORI (opzionale).** Un'unità può distaccare dei volteggianti (solo Fanteria Leggera può distaccare i Volteggianti), la manovra viene simulata automaticamente subendo 1 Punto Rottura (che non potrà più recuperare) e ponendo accanto una pedina apposita. L'unità che combatte contro un bersaglio protetto da Volteggianti ed oltre i 5cm lancia due dadi in meno. Le unità possono iniziare già con i Volteggianti distaccati oppure farlo quando l'unità è attivata da una Carta Comando, in questo caso l'unità può distaccare i Volteggianti e muovere normalmente.

**14.0 CONDIZIONI DI VITTORIA.** Vince immediatamente il giocatore che per primo elimina la metà dei Punti Esercito nemici.



**15.0 SEQUENZA DI GIOCO.** Il primo giocatore inizierà il suo turno seguendo la sequenza di gioco e la stessa cosa farà il secondo giocatore, alla fine del turno inizierà il prossimo turno di gioco.



**Principe Eugenio di Savoia**

Il primo giocatore inizierà il suo turno seguendo la sequenza di gioco e la stessa cosa farà il secondo giocatore, alla fine del turno inizierà il prossimo turno di gioco.

1. Il Primo Giocatore gioca una Carta Comando.
2. Il Primo Giocatore dà ordini alle unità.
3. Movimento del Primo Giocatore.
4. Attacchi del Primo Giocatore.

5. Il Primo Giocatore pesca una nuova Carta Comando.

6. Il Secondo Giocatore gioca una Carta Comando.

7. Il Secondo Giocatore dà ordini alle unità.

8. Movimento del Secondo Giocatore.

9. Attacchi del Secondo Giocatore.

10. Il Secondo Giocatore pesca una nuova Carta Comando.

**NOTA BENE.** Il giocatore potrà muovere, far tirare o combattere, solo le unità che ricevono un ordine, le altre non faranno nulla.

Tipi di Truppa	Movimento su Terreno Buono	Movimento su Terreno Difficile	Raggio di Tiro*	Numero di Dadi da lanciare contro il nemico**	Tiro Salvezza	Punti Rottura	Punti Esercito
Fanteria Guardia o Granatieri	10cm	5cm	20cm	9	4+	9	12
Fanteria Veterana	10cm	5cm	20cm	8	5+	8	8
Fanteria di Linea	10cm	5cm	20cm	6	6	6	6
Fanteria Milizia	10cm	5cm	20cm	5	No	4	5
Fanteria Irregolare	10cm	7,5cm	20cm	4	No	4	3
Fanteria Leggera - SK	10cm	7,5cm	20cm	3	4+	3	2
Artiglieria Pesante	10cm	5cm	60cm***	6	5+	3	20
Artiglieria Media	10cm	5cm	50cm***	4	5+	3	16
Artiglieria Leggera	10cm	5cm	40cm***	3	5+	3	10
Artiglieria a cavallo	30cm	5cm	40cm***	3	6	3	14
Cavalleria Leggera o Ussari	30cm	5cm	5cm	3	6	3	10
Cavalleria Lancieri ed Ulani	30cm	5cm	5cm	4	6	3	12
Dragoni smontati	10cm	20cm	40cm	5	6	4	14
Cavalleria Dragoni o con pistole	20cm	5cm	5cm	6	5+	4	14
Corazzieri	15cm	5cm	5cm	8	4+	4	20
Generale Geniale	30cm	15cm	Raggio Comando 45cm	+2 Dadi se aggregato ad una unità	3+	2	12
Generale Normale	30cm	15cm	Raggio Comando 30cm	+1 Dado se aggregato ad una unità	4+	2	10
Generale Scarso	30cm	15cm	Raggio Comando 20cm	Nessuno dado addizionale	5+	1	8

\* Si colpisce il bersaglio con un risultato di 6 a Distanza Lunga (oltre i 10cm) oppure 5 o 6 a Distanza Corta (entro i 10cm). L'eventuale bersaglio colpito dovrà fare immediatamente un Tiro salvezza e se lo fallisce diminuisce il proprio Punto Rottura. Se il Tiro Salvezza è superato, si considera che l'unità sia riuscita a superare il momento difficile e non si subiscono perdite.

\*\* Il numero di dadi da lanciare contro un bersaglio è pari al proprio Punto Rottura, ogni qualvolta si riceve una perdita, il Punto Rottura dell'unità diminuisce di uno per ogni perdita subita. L'unità che azzerà il proprio Punto Rottura è considerata Demoralizzata e viene eliminata dal campo di battaglia. Ciascuna unità inizia il gioco con un numero di basi o figure pari al proprio Punto Rottura. Le unità non tolgono i modelli, ma ricevono una pedina numerata, che indica la perdita di un Punto Rottura, una volta azzerati i Punti Rottura, l'unità viene eliminata. Tutte le unità lanciano un numero di dadi pari al proprio Punto Rottura, se questo valore scende per dei colpi ricevuti, anche il numero di dadi per colpire i bersagli nemici, diminuisce di conseguenza.

\*\*\* Il Raggio di Tiro per l'Artiglieria aumenta di +10cm se la batteria è collocata su Collina, mentre il bersaglio è più in basso.

## MODIFICATORI

- Se un Generale Normale si aggrega ad un'unità, quest'ultima lancerà un dado addizionale (esclusa Artiglieria), un Generale Geniale aggiunge due dadi in combattimento (esclusa Artiglieria). Un Generale aggregato non può giocare Carte Comando Speciali, ma solo Normali.
- Se un'unità di Fanteria o Artiglieria è disposta in Formazione in Linea, lancerà due dadi addizionali contro bersagli di Fanteria in Formazione Shock i 5cm.
- Se un'unità di Fanteria è disposta in Formazione Shock, lancerà tre dadi addizionali contro bersagli di Fanteria o Artiglieria in Formazione in Linea ed entro 5cm.
- L'Artiglieria lancia due dadi addizionali se il bersaglio è preso d'Infilata (solo Cavalleria e Fanteria).
- Se un bersaglio è all'interno di un villaggio, campo coltivato, bosco o dietro uno steccato, muretto, siepe, argine di torrente, il tiratore dimezza il numero dei suoi dadi in combattimento.
- Se l'attaccante combatte contro un bersaglio adiacente preso di fianco oppure alle spalle aggiunge due dadi addizionali. Per prendere in mischia un elemento nemico sul fianco, bisognerà aver iniziato il proprio movimento già al di qua del lato di fronte dell'elemento nemico che subisce la carica.
- Una unità lancia due dadi addizionali se il bersaglio è in Colonna di Marcia (compresa Artiglieria al Traino).
- Cavalleria Pesante lancia 4 dadi addizionali se combatte entro 5cm dal bersaglio (tranne contro Quadrati di Fanteria e Cavalleria Pesante), mentre contro Dragoni, Lancieri ed Ulani lanciano solo 2 dadi addizionali.
- L'unità che combatte contro un bersaglio in Terreno Rotto oppure più in alto, disposto su una Collina, lancia un dado in meno.
- La Fanteria e Cavalleria smontata possono muovere e combattere nello stesso turno, ma lanciano un dado in meno (tranne Fanteria Leggera).
- Unità di Dragoni, Lancieri ed Ulani lanciano due dadi addizionali se combattono entro 5cm dal bersaglio (tranne contro Quadrati di Fanteria e Cavalleria Pesante).
- Il Quadrato dimezza i dadi in combattimento contro Fanteria ed Artiglieria.
- L'unità che combatte contro un bersaglio protetto da Volteggianti ed oltre i 5cm lancia due dadi in meno (solo Fanteria Leggera e qualunque Fanteria Francese e Inglese possono distaccare i Volteggianti).
- Se una unità è SHAKEN – DISORDINATA, cioè ha perso almeno la metà dei suoi Punti Rottura, lancia un dado in meno.
- 

**COMBATTIMENTO.** Si intende per combattimento sia la mischia effettuata con elementi adiacenti, sia i combattimenti a lunga distanza effettuati con armi da tiro o da fuoco. Finiti tutti i movimenti consentiti, il giocatore in fase potrà attaccare un'unità nemica adiacente ad una propria unità oppure entro il raggio di tiro dell'Unità che attacca, purché le unità che effettuano l'attacco, abbiano ricevuto un ordine in questo turno, altrimenti non faranno nulla. L'attaccante lancerà un numero di dadi pari al proprio Punto Rottura, aggiornato da eventuali perdite subite, e per colpire dovrà tenere conto del raggio di tiro (che fa variare il risultato di dadi da ottenere) e del tipo di terreno che protegge il bersaglio.

- Con 6 si colpisce un bersaglio a Lunga Distanza Lunga (oltre i 20cm).

- Con 5 o 6 si colpisce un bersaglio a Distanza Corta (entro i 20cm).

# TAVOLA CARTE COMANDO NORMALI

Acquistate delle carte da gioco francesi molto economiche, ritagliate le seguenti carte comando ed incollatele su di esse oppure usate le bustine delle carte collezionabili tipo Magic, in questo caso non c'è bisogno di incollare le carte, ma basterà infilarle dentro alle bustine, magari con dentro una carta qualunque per dare spessore.

 <p>Il giocatore può dare un ordine ad 1 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine ad 1 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine ad 1 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine ad 1 unità sul campo di battaglia.</p>
 <p>Il giocatore può dare un ordine a 2 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 2 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 2 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 2 unità sul campo di battaglia.</p>
 <p>Il giocatore può dare un ordine a 3 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 3 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 3 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 3 unità sul campo di battaglia.</p>
 <p>Il giocatore può dare un ordine a 4 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 4 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 4 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 4 unità sul campo di battaglia.</p>

















# TAVOLA CARTE COMANDO NORMALI

Acquistate delle carte da gioco francesi molto economiche, ritagliate le seguenti carte comando ed incollatele su di esse oppure usate le bustine delle carte collezionabili tipo Magic, in questo caso non c'è bisogno di incollare le carte, ma basterà infilarle dentro alle bustine, magari con dentro una carta qualunque per dare spessore.

 <p>Il giocatore può dare un ordine a 5 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 5 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 5 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 5 unità sul campo di battaglia.</p>
 <p>Il giocatore può dare un ordine a 6 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 6 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 6 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 6 unità sul campo di battaglia.</p>
 <p>Il giocatore può dare un ordine a 7 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 7 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 7 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 7 unità sul campo di battaglia.</p>
 <p>Il giocatore può dare un ordine a 8 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 8 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 8 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 8 unità sul campo di battaglia.</p>

## TAVOLA CARTE COMANDO SPECIALI

Acquistate delle carte da gioco francesi molto economiche, ritagliate le seguenti carte comando ed incollatele su di esse oppure usate le bustine delle carte collezionabili tipo Magic, in questo caso non c'è bisogno di incollare le carte, ma basterà infilarle dentro alle bustine, magari con dentro una carta qualunque per dare spessore.

<p><b>CARICA</b></p>  <p>Ogni unità di cavalleria può muovere, combattere e muovere ancora.</p>	<p><b>CARICA</b></p>  <p>Ogni unità di cavalleria può muovere, combattere e muovere ancora.</p>	<p><b>FUOCO</b></p>  <p>Tutte le unità (escluse cavalleria) possono combattere ma non muoversi.</p>	<p><b>FUOCO</b></p>  <p>Tutte le unità (escluse cavalleria) possono combattere ma non muoversi.</p>
<p><b>PRIMO FUOCO</b></p>  <p>Tutte le unità dotate di armi da tiro possono combattere due volte, ma non muoversi.</p>	<p><b>MARCIA</b></p>  <p>Tutte le unità possono muoversi senza limitazioni del terreno, ma non combattere.</p>	<p><b>RALLY</b></p>  <p>Tirare 4 dadi e per ogni 4, 5 o 6, si rimpiazza una perdita, l'unità non può combattere o muovere in questo turno.</p>	<p><b>CONTRATTACCO</b></p>  <p>Duplica la carta giocata dall'avversario nel turno precedente.</p>
<p><b>ASSALTO</b></p>  <p>Tre vostre unità possono muovere, cambiare formazione prima o dopo il movimento e combattere senza modificatori.</p>	<p><b>ATTACCO</b></p>  <p>Tutte le unità possono muovere e combattere (applicare le limitazioni del terreno e i modificatori nel combattimento).</p>	<p><b>ARTIGLIERIA</b></p>  <p>Tutte le unità di Artiglieria possono combattere due volte ma non muoversi.</p>	<p><b>ASTUZIA</b></p>  <p>Annulla la carta dell'avversario. Gioca questa carta nel turno dell'avversario e nel tuo turno prendi una carta senza fare nulla.</p>
<p><b>AVANTI</b></p>  <p>Ogni unità di Fanteria può muovere di 20cm senza le limitazioni del terreno e combattere, applicate i modificatori.</p>	<p><b>PANICO</b></p>  <p>Un'unità nemica scelta da voi viene presa dal panico, si ritira di 30cm verso il proprio lato di schieramento.</p>	<p><b>RINFORZI</b></p>  <p>Se avete un'unità eliminata, rientra in gioco come Rinforzo dal bordo tavolo del proprio lato di schieramento.</p>	<p><b>RITIRATA</b></p>  <p>Una vostra unità può ritirarsi sul bordo tavolo del proprio lato di schieramento.</p>

## PEDINE ED ACCESSORI

Nel corso del gioco, vi può risultare utile avere delle pedine per registrare alcune situazioni particolari, in maniera di ricordarvi se un'Artiglieria è al Traino (magari non avete il Traino) oppure se la vostra cavalleria è smontata (magari non avete i cavalieri smontati). Ad esempio, non avete i vostri soldatini imbassettati singolarmente, e quindi avete bisogno di registrare le perdite dei Punti Rottura, ogni volta che subite una perdita. In questo caso, incollate le pedine su del cartoncino un po' erto e poi ritagliate le pedine, secondo le vostre esigenze.



## LISTA ESERCITI GUERRE DI SUCCESSIONE EUROPEE

### FRANCESI

#### Designazione Tipo Classe Numero massimo di unità

Cavalleria con pistole (Shock) 1-8

Dragoni 1-8

Moschettieri Fucilieri (Shock) 4-28

Artiglierie Pesanti 1-4

#### OPZIONI

Ussari a cavallo 0-4

Fanteria della Guardia 0-4

Fanteria SK 0-4

### AUSTRIACI

#### Designazione Tipo Classe Numero massimo di unità

Cavalleria con pistole 1-8

Dragoni 1-8

Moschettieri Veterani 4-24

Artiglierie Leggere 1-4

Ussari a cavallo 0-4

#### OPZIONI

Fanterie Granatieri 0-4

Fanteria Cacciatori o Grenzer Sk 0-4

Artiglierie Pesanti 0-1

*Un solo contingente alleato è autorizzato per le grandi battaglie.*

*Alleati Olandesi: Lista Province Unite*

*Alleati Savoiaardi: Liste Piemonte*

### MARLBOROUGH

#### Designazione Tipo Classe Numero massimo di unità

Corazzieri (Shock) 0-4

Cavalleria con pistole 1-8

Fanteria della GD o Granatieri 1-8

Fanteria di Linea 5-28

#### OPZIONI

Artiglierie Pesanti 0-4

Cavalleria Pesante con pistole (Shock) 0-4

Fanteria di Linea/Scozzese (Shock) 0-4

*Almeno la metà delle unità di cavalleria possono essere Corazzieri, il resto è Cavalleria con Pistola.*

*Alleati Olandesi: Lista Province Unite*

### PROVINCE UNITE

#### Designazione Tipo Classe Numero massimo di unità

Cavalleria con pistole 0-12

Fanteria di Linea 6-28

Fanteria Veterani Svizzeri 0-4

Fanteria Granatieri oppure Sk 0-4

#### OPZIONI

Artiglierie Pesanti 0-4

Corazzieri (Shock) 0-4

Fanteria Milizia 0-4

*Alleati Inglesi: Lista Marlborough o Anglo-Hannoveriani.*

### ANGLO-HANNOVERIANI

#### Designazione Tipo Classe Numero massimo di unità

Cavalleria con pistole (C- Shock) 1-8

Fanteria Fucilieri o Reggimenti Reali (A) 1-8

Altri Reggimenti di Fanteria Fucilieri (B) 5-28

Fanteria Scozzese Fu (B - Shock) 0-4

#### OPZIONI

Artiglierie pesanti (B) 0-4

Cavalleria Pesante con pistole (A - Shock) 0-4

Fanteria della Guardia (A) 0-4

*Almeno la metà della cavalleria può essere classificata Cav, Pesante con pistole (A), il resto è considera Cav. Con pistole (C).*

*Alleati olandesi: Lista Province Unite.*

### PIEMONTESI

#### Designazione Tipo Classe Numero massimo di unità

Cavalleria con pistole 1-12

Fanterie Regionali (Milizia) 4-28

Fanterie Valdesi Sk 1-8

#### OPZIONI

Artiglierie Pesanti (B) 0-4

Ussari a cavallo 0-4

Corazzieri (Shock) 0-4

*Almeno un terzo dei fanti deve essere delle Fanterie Reggimenti Regionali (Milizia) oppure delle Fanterie Valdesi.*

*Alleati Austriaci Lista Austriaci.*

### POLACCHI

#### Designazione Tipo Classe Numero massimo di unità

Cavalleria con lancia (B - Shock) 0-8

Nobili a cavallo con armi da tiro (B) 1-12

Fantaccini Fucilieri (C) 2-16

Dragoni (A) oppure Pi (C) 1-12

#### OPZIONI

Moschettieri Leve Mq (B) 0-8

Artiglierie reggimentali (C) 0-4





### RUSSI

#### Designazione Tipo Classe Numero massimo di unità

Cavalleria con pistole (B) 0-4  
 Dragoni Dr (A) oppure Cavalleria con pistole (C) 1-12  
 Fanteria Moschettieri (C) 3-20  
 Fanteria della Guardia (A) 2-8  
 Cosacchi a cavallo LH (B) 0-4

#### OPZIONI

Artiglierie pesanti (B) 0-4  
 Artiglierie reggimentali (C) 0-4  
 Fanteria Leve (Shock) 0-4

### PRUSSIANI

#### Designazione Tipo Classe Numero massimo di unità

Cavalleria con pistole (Shock) 1-8  
 Dragoni a cavallo (C) 1-8  
 Fanteria Moschettieri (B) 3-24  
 Ussari a cavallo LH (A) 0-4  
 Artiglierie reggimentali Art (C) 1-4

#### OPZIONI

Artiglierie pesanti (B) 0-4  
 Fanteria della Guardia o Granatieri (A) 0-4  
 Fanterie Leve (Shock) 0-4

### SVEDESI

#### Designazione Tipo Classe Numero massimo di unità

Cavalleria con pistole (A - Shock) 0-8  
 Dragoni a cavallo (C) 0-4  
 Fanteria Moschettieri (B/C - Shock) 4-28  
 Ussari a cavallo o Cosacchi LH (B) 0-4  
 Artiglierie reggimentali Art (C) 1-4

#### OPZIONI

Artiglierie pesanti (B) 0-4  
 Fanteria della Guardia (A) 0-4  
 Fanteria Granatieri oppure Compagnie Granatieri (A) 0-4

*\*Fino a metà dei moschettieri possono essere classificati come Fanteria (Shock), il resto è classificato come Fanteria (C).*

### BORBONI DI SPAGNA

#### Designazione Tipo Classe Numero massimo di unità

Cavalleria con pistole (B) 1-8  
 Dragoni a cavallo (C) 1-8  
 Fanteria Moschettieri (C) 3-24  
 Montanari Sk (A) 0-4  
 Artiglierie reggimentali Art (C) 1-4

#### OPZIONI

Artiglierie pesanti (B) 0-4  
 Fanteria della Guardia o Granatieri (A) 0-4  
 Ussari a cavallo o Lancieri LH (A) 0-4  
*Alliés français : Liste Français.*

### STATI TEDESCHI DEL XVIII° sec.

#### Designazione Tipo Classe Numero massimo di unità

Cavalleria con pistole (B - Shock) 0-4  
 Dragoni a cavallo (C) 1-8  
 Fanteria Moschettieri (C o B Shock) 3-24  
 Fanteria Granatieri (A) 1-8  
 Artiglierie reggimentali Art (C) 1-4

#### OPZIONE se Bavaresi

Cavalleria con pistole (B) 0-8  
 Artiglierie pesanti (B) 0-4

#### OPZIONI se Sassoni

Corazzieri con pistole (A) 0-4  
 Artiglierie pesanti (B) 0-4  
 Lancieri polacchi o corpi di giannizzeri Ln/Mq (B - Shock) 0-4

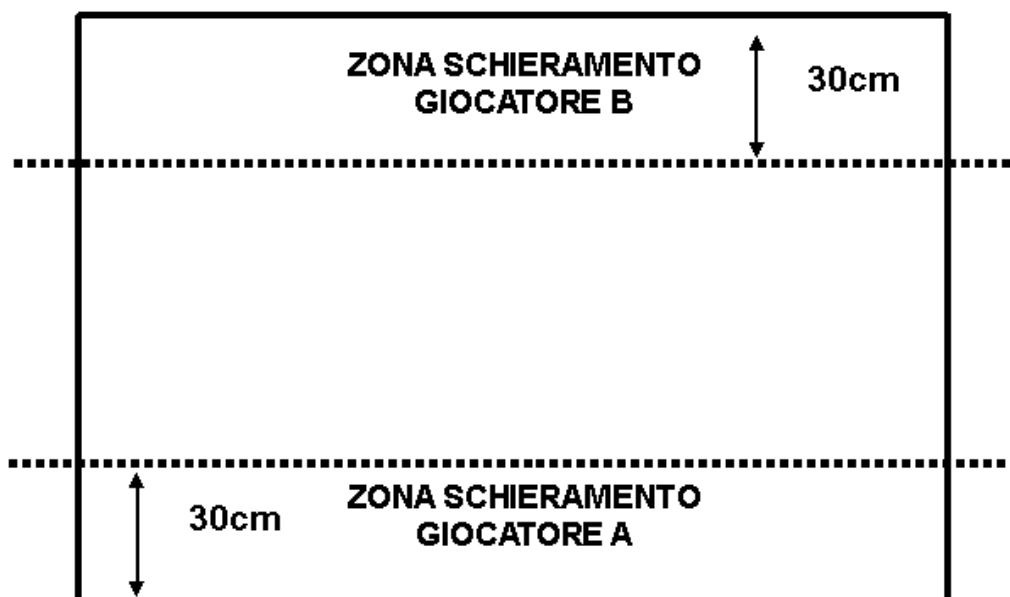
#### OPZIONI se altri

Fanteria Cacciatori SK (A) 0-4  
 Cavalleria con pistole Pi (B) 0-4  
 Fanteria Granatieri oppure Compagnie Granatieri (A) 0-4

*Solo i moschettieri Bavaresi devono essere classificati Fanteria (Shock); tutte le Fanterie degli altri Stati sono classificate Fanteria (B) e almeno la metà dei moschettieri sassoni devono essere classificati come Fanteria (C).*



# SCENARIO LIBERO



Se volete fare una partita ispirata ad una battaglia storica, potrete applicare le seguenti regole. Decidete i Punti Esercito con i quali acquistare le vostre unità, scegliete il vostro esercito, preparate il campo di battaglia.

## CAMPO DI BATTAGLIA

- Ogni giocatore avrà a disposizione la scelta tra quattro tipi di terreno: Colline, Boschi, Terreno Rotto, Torrente.
- Ciascun giocatore potrà sistemare sul campo di battaglia un massimo di tre elementi di terreno, scegliendo tra Colline, Boschi, Terreno Rotto e Torrente.
- Inizierà prima il Giocatore A e poi toccherà al Giocatore B, alternandosi tra di loro, finché tutti e sei gli elementi di terreno saranno messi sul campo di battaglia.
- Il giocatore non è obbligato a mettere un elemento di terreno e può rinunciare al suo elemento scelto, in questo caso gli elementi messi potranno essere di meno oppure non esserci per niente, se entrambi i giocatori rinunciano a tale opzione.
- Un elemento di Terreno Rotto, Collina o Bosco, non può superare i 20cm di lato, ma gli elementi di terreno possono essere messi uno accanto all'altro.
- Un elemento di Torrente scelto da un giocatore, non potrà più essere scelto, ci potrà essere un solo Torrente sul campo di Battaglia.
- Un elemento di Torrente potrà essere largo massimo 8cm e lungo 100cm., con l'obbligo di partire da un lato di tavolo per concludersi sul lato opposto o su un lato adiacente, tenendo un corso ondulato, ma senza esagerare nel suo corso, evitando anse o curve troppo strette.
- Una volta che tutti gli elementi saranno posizionati, i giocatori lanceranno un dado, se il risultato è pari sarà il giocatore A, a decidere quale sarà la sua Zona di Schieramento; se il risultato è dispari sarà il giocatore B a scegliere la sua zona di schieramento, in ogni caso l'avversario di turno schiererà di fronte al giocatore sorteggiato.

Sul campo di battaglia ci potranno essere sei boschi, sei colline, sei terreni rotti, oppure una serie di tipi di combinazioni tra questi tipi di terreno, ma sempre un solo torrente.

Sono vietati campi di battaglia studiati appositamente per favorire un solo giocatore, con soluzioni particolarmente fantasiose; un conto che il giocatore sia favorito per fortuna o per una attenta tattica di gioco, differente è se il giocatore tenta di sistemarsi le cose in maniera da creare una fortezza!

## GLI ESERCITI IN CAMPO

Ogni giocatore avrà a disposizione 60 Punti Esercito per le battaglie piccolo oppure 120 Punti Esercito per battaglie più grandi, nulla vieta di mettersi d'accordo per 500 punti o per punteggi differenti.

## SCHIERAMENTO

I giocatori posizioneranno a turno, una unità per volta nella loro zona di schieramento. Inizierà il Giocatore A e poi toccherà al giocatore B, così via alternando si tra di loro, fino a quando non saranno posizionate tutte le unità.

## NOTE SUL TERRENO

Il tavolo da gioco potrà misurare da 120cm/160cm per 60cm/100cm oppure una misura che voi riterrete la più consona alle vostre esigenze.

## CONDIZIONI DI VITTORIA

Non appena un esercito abbia perso la metà o più dei suoi Punti Esercito, la battaglia è persa e la vittoria viene assegnata all'avversario, ogni altro risultato è un pareggio (in caso di Campagna Militare, il pareggio premia il difensore e quindi la zona resta di proprietà del giocatore a cui apparteneva prima della fase movimento).



*Esempi di elementi di terreno*

*1 e 2: Villaggi; 3 e 4: Colline; 5 e 6: Terreno Rotto; 7: Bosco; 8: Oasi.*

## COME COSTRUIRE UN ESERCITO MARLBURIANO



Per prima cosa, decidete quale fabbrica di soldatini preferite utilizzare ed anche la relativa scala, ad esempio se volete soldatini napoleonici ben rifiniti e molto belle, senza badare all'economicità potete puntare sui 28mm della Wargame Foundry (<http://www.wargamesfoundry.com/>) oppure alla Front Rank (<http://www.fronrank.com/>), quest'ultima vende i suoi soldatini anche singolarmente, permettendo così una varietà eccezionale. Se invece preferite i soldatini in 15mm, allora posso consigliarvi gli Essex (<http://www.essexminiatures.co.uk/>), che come rapporto qualità prezzo sono decisamente ottimi.

Ma cosa acquistare? La prima cosa che dovete fare è consultare la Lista Esercito presente nel DVD allegato al presente volume, lì troverete gli army list con i quali potrete formare i vostri eserciti. Tra gli eserciti a disposizione, dovrete scegliere quello che ritenete più adatto alle vostre esigenze. Spesso i giocatori neofiti, tendono a scegliere eserciti attivi nella campagna di Blenheim, in realtà pur essendo una delle battaglie più interessanti è decisamente anche la più scontata, mentre gli Austro.Piemontesi e Francesi in Nord Italia, sono certamente una scelta tra le migliori per iniziare, perché troverete due eserciti ben determinati, dove solo le capacità tattiche dei giocatori potranno fare la differenza.

Il 35. *Francia Peninsular 1809-14* ed il 36. *Inglese Peninsulari 1810 – 1811*, sono due ottimi eserciti per iniziare ed anche per continuare, in seguito potrete passare ad altre nazionalità più particolari ...



## PEDINE DI STATUS

Fotocopiate ed incollate le pedine su del cartoncino un po' ereto e poi ritagliate le pedine, secondo le vostre esigenze.



SHOCK FORMATION	SHOCK FORMATION	SHOCK FORMATION	SHOCK FORMATION	SHOCK FORMATION	SHOCK FORMATION
SHOCK FORMATION	SHOCK FORMATION	SHOCK FORMATION	SHOCK FORMATION	SHOCK FORMATION	SHOCK FORMATION
SHOCK FORMATION	SHOCK FORMATION	SHOCK FORMATION	SHOCK FORMATION	SHOCK FORMATION	SHOCK FORMATION
SHOCK FORMATION	SHOCK FORMATION	SHOCK FORMATION	SHOCK FORMATION	SHOCK FORMATION	SHOCK FORMATION
SHAKEN DISORDINE	SHAKEN DISORDINE	SHAKEN DISORDINE	SHAKEN DISORDINE	SHAKEN DISORDINE	SHAKEN DISORDINE
SHAKEN DISORDINE	SHAKEN DISORDINE	SHAKEN DISORDINE	SHAKEN DISORDINE	SHAKEN DISORDINE	SHAKEN DISORDINE
SHAKEN DISORDINE	SHAKEN DISORDINE	SHAKEN DISORDINE	SHAKEN DISORDINE	SHAKEN DISORDINE	SHAKEN DISORDINE
SHAKEN DISORDINE	SHAKEN DISORDINE	SHAKEN DISORDINE	SHAKEN DISORDINE	SHAKEN DISORDINE	SHAKEN DISORDINE



VOLTEGGIATORI	VOLTEGGIATORI
VOLTEGGIATORI	VOLTEGGIATORI
VOLTEGGIATORI	VOLTEGGIATORI
VOLTEGGIATORI	VOLTEGGIATORI



# MARLBOROUGH

LE GUERRE DI SUCCESSIONE,

regole per il wargame, dove troverete tattiche di guerra, battaglie storiche, campagne militari, strategie, armi, storia militare, lista degli eserciti, articoli e links su come costruire gli eserciti e gli elementi scenici.

[www.edizionichillemi.it](http://www.edizionichillemi.it)

