



REGOLAMENTO GRANDE-TATTICO NAPOLEONICO

(versione 15 Settembre 1992)

di Pio Sacco

Scale di rappresentazione ed organizzazione delle unità

Un turno di gioco rappresenta 30 minuti di tempo reale, 1 cm sul tavolo equivale nella realtà a 50 m. di terreno. Un'unità (una basetta con fronte di 2,5 cm., non ha importanza il numero delle figure) a seconda del tipo rappresenta 1 battaglione, 2 squadroni, 2 batterie. Le unità sono organizzate in brigate (in media da 4 e 8 unità per fanteria e cavalleria, da 1 a 4 per l'artiglieria). Tutte le unità di una brigata debbono sempre toccarsi almeno per un lato l'una con l'altra.

Le brigate possono assumere diversi tipi di formazione:

- MARCIA (unità in fila indiana, il fronte è il fianco della basette capofila: vale per tutti i tipi)
- LINEA (1 rango di profondità: vale per tutti i tipi)
- ORDINE MISTO (2 ranghi di profondità: solo per la fanteria)
- COLONNA (3 o più ranghi di profondità per la fanteria; 2 o più ranghi per la cavalleria)
- QUADRATO (solo per la fanteria, non si può muovere)

Le brigate sono a loro volta organizzate in Corpi d'Armata di consistenza variabile. Il Comandante di un Corpo deve sempre essere aggregato ad una particolare brigata (può successivamente essere aggregato ad altre brigate spendendo 1 punto d'attivazione).

Ogni brigata deve distare sempre almeno 1 cm. da un'altra brigata, se 2 brigate sono una dietro l'altra alla distanza di 1 cm. si considerano in supporto (in questo caso basta 1 punto per attivarle entrambe). Fanteria può supportare fanteria; cavalleria può supportare cavalleria. Le brigate sono divise in 5 classi di valore:

- 0: artiglieria
- 1: milizia (landwehr, cosacchi, guardia nazionale)
- 2: linea (fanteria di linea, cavalleria leggera)
- 3: élite (fanteria leggera, granatieri, dragoni, lancieri)
- 4: guardia (fanteria, cavalleria, corazzieri, carabinieri)

N.B. Brigate di corpi diversi non possono supportarsi né partecipare insieme agli stessi combattimenti.



Attivazione

L'attivazione avviene nel modo seguente: ogni parte lancia 1 d6 per il proprio Comandante in Capo. Chi ottiene il punteggio più alto sceglie se avere o meno l'iniziativa (ripetere in caso di parità). La parte con l'iniziativa decide a quale corpo assegnare i punti del Comandante in Capo. Lo stesso fa poi l'altra parte. A questo punto la parte con l'iniziativa decide quale corpo attivare e lancia 1d6. Il punteggio ottenuto (sommato agli eventuali punti assegnati dal C. In C.) indica quante brigate è possibile attivare. Le brigate e le batterie attivate possono o muovere o Cambiare fronte c/o formazione o recuperare 1 FDP. Poi tutte le batterie del corpo possono effettuare i tiri, poi tutte le brigate ingaggiate debbono effettuare gli ingaggiamenti e le eventuali mischie conseguenti. La mano passa quindi alla parte avversaria che a sua volta attiva un suo Corpo con le medesime modalità.

Si procede così in modo alternato fino al completamento delle attivazioni. Se la brigata cambia fronte e/o formazione non può muovere. Unica eccezione è l'artiglieria a cavallo che può cambiare fronte e/o formazione e anche muovere a metà velocità.

Se la brigata con Il Comandante di Corpo è fuori raggio (variabile) di comando dal Quartiere generale (o il C. di C. è stato eliminato) allora per aggiungere 1 punto d'Attivazione al Corpo il Comandante in Capo ne deve spendere 2. Inoltre se la brigata è fuori raggio variabile di comando dal C. di C. o questo è stato eliminato, ci vogliono 2 punti per attivarla.

Il Comandante in Capo può spendere I dei suoi punti per muovere (alla velocità di marcia su strada della cavalleria). Lo stesso può fare un, Comandante di Corpo. Si può inoltre tentare di recuperare 1 FDP per turno attivando la brigata in questione .e mantenendola ferma, ma se nel corso del turno questa viene ingaggiata o sottoposta a tiro, il recupero non avviene.

Movimenti

Le brigate muovono come un tutto unico, mantenendo le distanze relative tra le varie unità che le compongono. LINEA e ORDINE MISTO possono ruotare facendo perno a metà velocità (al massimo di 90 gradi). COLONNA può shiftare di 22,5 gradi, MARCIA può ruotare liberamente. Le velocità massime possibili (espresse in cm.) sono:

	LINEA	ORDINE MISTO	COLONNA	MARCIA	(su strada)
- fanteria	8	10	12	18	24
- cavalleria	12	-	18	24	36
- artiglieria	2 (a mano)	-	-	18	24
- art. a cav.	3 (a mano)	-	-	24	36

Le velocità massime in terreno difficile sono dimezzate (non su strada). Il movimento si arresta se si giunge e distanza di ingaggiamento dal nemico (2 cm.).



La formazione di marcia è l'unica che consente il movimento su strada. In formazione di marcia non si può ingaggiare il nemico. Brigate ingaggiate in formazione di marcia vanno automaticamente in rotta. Artiglieria in batteria può essere interpenetrata durante il movimento.

Tiri a distanza di artiglieria

L'artiglieria è suddivisa in leggera (3-4 libbre), media (6-9 libbre), e pesante (12 libbre). L'arco di tiro è di 45 gradi. A seconda dei tipi le gittate (espresse in cm.) sono:

	breve	normale	lunga
art. leggera e media	2-6	6-18	18-24
pesante	2-8	8-24	24-36

Per ogni bassetta di artiglieria si lanciano 2 d6 così modificati:

- +1 se bersaglio artiglieria in batteria
- +1 se chi tira ha mosso o cambiato formazione,
- +1 se distanza lunga
- +1 se artiglierie leggere
- +1 se bersaglio dietro copertura dura
- +1 per ogni FDP di chi tira
- 1 se artiglieria pesante
- 1 se distanza breve
- 1 se bersaglio cavalleria

Per ogni risultato ottenuto \leq al numero, dei ranghi del bersaglio, questo acquista i FDP. I ranghi di un'eventuale brigata in supporto si aggiungono a quelli della brigata bersaglio. Bersaglio in quadrato è considerato su 4 ranghi.

Ingaggio

Due brigate si considerano ingaggiate se almeno la metà delle unità del primo rango di almeno una di esse fronteggia l'avversario a 2 cm. Cavalleria non può ingaggiare nemici in un abitato. Per ogni brigata ingaggiata si sommano al valore della classe il lancio di 1 da ed i seguenti modificatori:

+1 se avversario in colonna	+2 se fanteria in linea
+1 per ogni 2 unità in più rispetto all'avversario	+3 se art. pesante
+1 se C. di C. aggregato	-1 se avversario in terreno a favore
+1 se font. in ordine misto	-1 per ogni FDP
+1 se art. leggera	-1 se avversario dietro copertura leggera
+2 se art media	-2 se avversario in ridotta o in abitato
+2 se fanteria contro quadrato	



Ogni brigata in supporto aggiunge la somma dimezzata di 1dm e del valore della sua classe meno eventuali FDP (arrotondamento per difetto). Se la differenza dei due totali è entro il 50% l'ingaggio non si risolve e, prima il giocatore in fase, poi l'avversario possono decidere se rimanere ingaggiati o andare in mischia.

Se la differenza è tra il 50 ed il 100% la parte con il punteggio minore si ritira. Se la differenza supera il 100% la parte perdente va in rotta.

Se l'ingaggio non si risolve ogni brigata impegnata (salvo quelle in supporto) acquista 1 FDP (fattore di penalizzazione).

Chi si ritira acquista 1 FDP, chi va in rotta ne acquista due. Brigate del difensore possono tentare di cambiare formazione se ingaggiate eseguendo ciascuna un test di reazione. Si lancia 1 d6, se il risultato è \leq al valore della classe della brigata il test è superato. Se una brigata è ingaggiata solo su un fianco o di spalle non applica nessuna modifica positiva salvo +1 se il C. di C. è presente.

Se la brigata rimane a combattere si gira per fare fronte all'avversario (se lo spazio lo consente).

Cavalleria ingaggiata da fanteria può decidere, se è possibile, di ritirarsi subito. Artiglieria a cavallo ingaggiata da fanteria può decidere, se è possibile, di ritirarsi subito (formazione di MARCIA, spalle al nemico alla velocità normale), se, rimane ed ottiene il risultato di rotta è eliminata, in caso che debba ritirarsi va invece in rotta. In ogni caso l'attaccante occupa la posizione abbandonata. Una brigata può essere ingaggiata da più brigate nemiche. In questo caso il difensore lancia 1 solo dm e calcola una sola volta i suoi fattori, l'attaccante somma tutti i suoi punteggi, ma lancia 1 solo dm.

La modifica per l'eventuale superiorità di numero dell'attaccante va calcolata sul totale delle unità delle sue brigate.

Le ritirate a seguito di ingaggi si effettuano spalle al nemico alla massima velocità possibile. Brigate in QUADRATO si ritirano in formazione di ORDINE MISTO. Se la ritirata non è possibile la brigata è eliminata (non è possibile ritirarsi verso le linee avversarie). Brigate in supporto seguono la sorte di quelle supportate.

In un abitato può attestarsi 1 brigata di fanteria, in caso di ingaggiamento su più lati questi vengono risolti come un ingaggio multiplo.

Mischie

Chi ha deciso di chiudere la mischia è considerato attaccante. Artiglieria non può mai chiudere il contatto e se contattata è automaticamente eliminata. Fanteria attestata in abitato non può chiudere il contatto. Fanteria non può chiudere il contatto con cavalleria.



Per ogni brigata ingaggiata si sommano al valore della classe il lancio di 1 dm ed i seguenti modificatori

+1 se fanteria in ordine misto	+3 se avversarlo di fianco
+1 se in terreno a favore	-1 per ogni FDP
+1 se attaccante cavalleria (no vs. quadrato)	-1 se cavalleria in colonna
+1 se C. di C. aggregato	-1 per difensore dietro copertura leggera
+1 se fanteria contro quadrato	-2 per difensore in ridotta o abitato
+1 per ogni 2 unità in più rispetto all'avversario	-2 fanteria non in quadrato vs.cavalleria
+2 se fanteria in colonna contro fanteria	-3 se cavalleria contro quadrato

Ogni brigata in supporto aggiunge la somma dimezzata di 1dm e del valore della sua classe meno eventuali FDP (arrotondamento per difetto). La parte che ottiene il punteggio minore va in rotta, se la differenza è più del doppio è eliminata (In caso di parità va in rotta l'attaccante). Ogni brigata impegnata (salvo quelle in supporto) acquista 1 FDP.

Chi va in rotta acquista 1 ulteriore FDP. Una brigata può essere contattata da più brigate nemiche. In questo caso il difensore lancia 1 solo da e calcola una sola volta i suoi fattori, l'attaccante somma tutti i suoi punteggi e lancia 1 solo dm. La modifica per l'eventuale superiorità di numero dell'attaccante va calcolata sul totale delle unità delle sue brigate.

Eventuali brigate di supporto seguono la sorte delle brigate supponete. In ogni caso il vincitore occupa la posizione abbandonata. Se un abitato è attaccato su più lati il combattimento si risolve come una mischia multipla.

Rotte

Il primo movimento di rotta è effettuato immediatamente dopo l'esito dell'ingaggio o della mischia relativi. La brigata si volta di spalle al nemico e muove dritto per dritto di una distanza pari alla velocità massima consentite dalla sua formazione più il lancio di 1d6. Nei turni successivi il movimento di rotta è obbligatorio e non ha bisogno di attivazione. Viene effettuato prima dei movimenti normali alla velocità massima consentita dal tipo di formazione.

Brigate amiche che vedono una rotta entro 10 cm. debbono fare un test di morale se sono di classe uguale o inferiore a quella della brigata che è in rotta. Nel corso di una rotta, se non è possibile fare altrimenti si possono interpenetrare unità amiche, ma queste acquistano 1 FDP e debbono fare il test anche se di classe di morale superiore (non vale per le unità già in rotta).

Brigate in rotta che escono dal tavolo sono eliminate. Brigate in rotta contattate da inseguitori o ingaggiate dal nemico sono automaticamente eliminate (anche il C. di C. eventualmente presente). Brigate in rotta che non riescono ad effettuare almeno in parte il movimento sono automaticamente eliminate (anche il C. di C. che fosse presente).



La rotta non è possibile verso le linee nemiche. Per tentare di fermare una rotta bisogna fare il test di morale prima del movimento obbligato (a partire dalla seconda mossa di rotta). Se la brigata è recuperata può assumere fronte e formazione a piacere. Se il tentativo non riesce la brigata è eliminata.

Inseguimenti

Cavalleria che manda in rotta l'avversario fa un test di morale, se il test è superato può scegliere se inseguire o meno, se non è superato deve inseguire obbligatoriamente, ma così facendo acquista 1 FDP. L'inseguimento è effettuato immediatamente dopo l'esito dell'ingaggio o mischia relativi, con le stesse modalità viste per la rotta, ma cessa immediatamente, sia che gli inseguiti siano stati contattati o no.

Test di morale

Il test si effettua lanciando 1 d6 per la brigata interessata e modificando il lancio con +1 se il C. di C. è aggregato, se il risultato è maggiore del numero di FDP accumulati dalla brigata il test è superato. In caso contrario la brigata acquista 1 FDP e va in rotta.