

# Radetzky's March

THE ROAD TO NOVARA

## Regole - Rules

La battaglia di Novara - Consigli di gioco - Il Parco della Battaglia

INDICE	
1	INTRODUZIONE, p2
2	CONDIZIONI DI VITTORIA, p2
3	COMPONENTI, p2
4	PREPARAZIONE, p3
5	AMMASSAMENTO, p3
6	SEQUENZA DI GIOCO, p3
7	ATTIVAZIONE, p4
8	MOVIMENTO, p5
9	CARICHE DI CAVALLERIA, p6
10	PONTONI, p6
11	BOMBARDAMENTO, p6
12	COMBATTIMENTO, p7
13	RIFORNIMENTO, p8
14	RECUPERO E RINFORZI, p8
15	GIOCO CAMPAGNA, p9
16	SCENARI, p9
17	VARIANTI, p9
18	NEBBIA DELLA GUERRA, p10

**Abbreviazioni**

- Austriaci**  
 Chl: Chevaux-Leger  
 Dr: Dragoni  
 FJ: Feld-Jäger  
 Gr: Grenadier  
 Grz: Grenzer  
 H: Horse  
 Hus: Ussari  
 I.R.: Infanterie Regiment  
 Liech: Liechtenstein  
 KJ: Kaiser-Jäger  
 R: Riserva  
 ST: Styrian Schützen  
 Uhl: Ulani  
 VV: Volontari Viennesi
- Piemontesi**  
 Bers: Bersaglieri  
 CH: Cacciatori  
 Cmp: Composta  
 Cvl L: Cav. Leggera Lomb.  
 GR: Granatieri  
 GN: Guardia Nazionale  
 LEG: Legione  
 L: Lombarda  
 RN: Real Navi  
 Reg: Regina  
 MAN: Manara  
 Form: Formazione

- ➔ Unità piemontesi rifornite entrano a Pavia (vittoria piemontese).
- ➔ Gli austriaci occupano contemporaneamente Casale, Vercelli e Novara con unità rifornite (vittoria austriaca). Per occupare una città è sufficiente avere un'unità sul triangolo giallo.
- ➔ La differenza tra la somma dei punti di combattimento delle unità avversarie eliminate permanentemente e la somma dei punti di combattimento delle proprie unità eliminate permanentemente è pari o superiore a 20 (vittoria del giocatore con meno perdite).

**Vittoria ai punti**

Se non interviene una vittoria automatica il gioco termina il turno 20 e la vittoria va al giocatore che ha realizzato più punti. I punti ottenuti dai due giocatori sono calcolati secondo la seguente tabella:

Entrambi	1 punto per ogni livello di forza perso dal nemico
Entrambi	3 punti per il controllo di ognuna seguenti città: Mortara, Vigevano, Abbiategrasso, Magenta
Entrambi	6 punti per il controllo di ognuna delle seguenti città: Casale, Vercelli, Novara, Pavia
Austriaco	1 punto per il giocatore austriaco per ogni livello di forza di unità austriache rifornite uscite dalla mappa in direzione di Torino (lato ovest mappa)
Piemontese	1 punto per il giocatore piemontese per ogni livello di forza di unità piemontesi rifornite uscite dalla mappa in direzione di Milano (lato est mappa)

**CREDITS**

**Design, Maps&counters:** Sergio Schiavi

**Sviluppo e test:** Alessandro Barbero, Giovanni Maccioni, Pier Giorgio Lovera, Luca Broglio, Marco Scardigli; Jean-Claude Brunner, Paolo Cirri.

**Traduzione inglese:** Giorgio Clavelli; Joseph McLaughlin.

Si ringraziano inoltre tutte le persone che hanno partecipato alla creazione della prima edizione del gioco; il loro contributo è stato fondamentale.

Un ringraziamento speciale a **Ippolito Edmondo Ferrario** per avermi concesso la possibilità di utilizzare le immagini tratte dal quadro "Carica di cavalleria (la battaglia della Sforzesca)" di Giovanni Fattori, 1877 ca., Olio su tela, cm. 50x100, Collezione Sacerdoti-Ferrario.

**1 - INTRODUZIONE**

Il gioco simula la breve campagna del 1849 combattuta dal Regno di Sardegna contro l'impero Austriaco. Un giocatore assume il ruolo del Maresciallo Radetzky, il comandante in capo delle forze imperiali, l'altro del suo equivalente piemontese, il generale Chrzanowski.

La partita è suddivisa in turni, dalla durata di alcune ore, durante i quali i giocatori hanno la possibilità di muovere le loro forze sulla mappa cercando di controllarne i punti chiave e/o ingaggiando combattimento con l'esercito avversario. Queste azioni vengono portate avanti dai giocatori alternativamente, sfruttando un meccanismo di attivazione casuale. La vittoria è assegnata al giocatore che alla fine di tutti i turni previsti nella partita totalizza più punti rispetto all'avversario. In alcuni casi la partita può finire prima del previsto se intercorrono alcune condizioni particolari o se un giocatore abbandona perché si ritiene battuto.

**2 - CONDIZIONI DI VITTORIA DEL GIOCO CAMPAGNA**

Il gioco termina con una vittoria automatica di uno dei due giocatori quando uno dei due giocatori riconosce la propria sconfitta oppure nel momento in cui si verifica una delle seguenti condizioni:

**3 - COMPONENTI**

**Mappa**

La mappa rappresenta l'area in cui gli opposti eserciti manovraron e si diedero battaglia. Su di essa è sovrapposta una griglia esagonale che serve a regolare piazzamenti e movimenti delle unità.

Ogni esagono rappresenta circa 1000 metri di terreno reale. Gli esagoni contengono terreni di natura diversa, sia artificiale che naturale, in grado di influenzare in modo diverso i movimenti e i combattimenti.

Sulla mappa sono stampate tabelle e tracce il cui uso serve a registrare e regolare alcune funzioni di gioco. In particolare:

**Calendario di gioco**

Su questa tabella viene registrata la progressione del gioco attraverso l'avanzamento dei turni. Ogni turno di gioco rappresenta circa quattro ore di tempo reale nei turni diurni, tutta la notte in quelli notturni. Su ogni casella è riportata la quantità di punti attivazione disponibile ad ogni giocatore per quel turno.



**Caselle Comandanti Superiori** (Commanders holding box)

In queste caselle vengono riposte le pedine di comando delle formazioni attivate da Radetzky e Chrzanowski.

**Pedine**

La maggior parte delle pedine presenti nel gioco rappresenta unità militari piemontesi (su sfondo azzurro) e austriache (su sfondo grigio) di diversa dimensione, da 400 a 3000 uomini. Quasi tutte hanno, nell'angolo superiore, un triangolo colorato che indica a quale formazione appartengono.

Sulle pedine sono riportati alcuni coefficienti numerici che rappresentano i punti di combattimento, ossia l'efficienza in combattimento, e la capacità di movimento. Unità che hanno punti di combattimento superiori ad 1 hanno due livelli di forza; il retro della pedina, con una striscia bianca, riproduce l'unità con una capacità di combattimento ridotta a causa delle perdite subite.

Quando queste unità subiscono una perdita vengono girate dal lato ridotto, quando subiscono una seconda perdita sono eliminate. Unità con 1 solo punto di combattimento hanno invece un solo livello di forza e sono eliminate quando subiscono una perdita.



Sono inoltre presenti altri numeri, nomi, simboli e colori che ne identificano tipo, designazione storica ed eventuali bonus di combattimento.

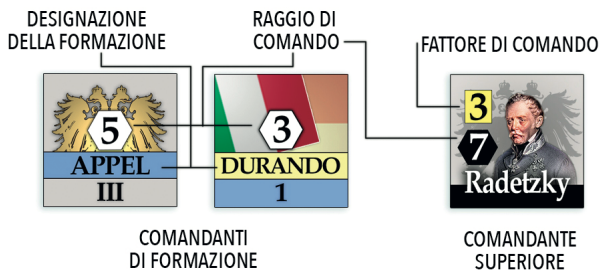
Anche i Pontieri sono da considerarsi unità militari, anche se non hanno valori di combattimento.

**Unità indipendenti**

Alcune unità piemontesi (3° - 4° Bersaglieri, Artiglieria, Equipaggio da ponte, Guardia Nazionale) non appartengono a nessuna divisione; possono essere attivate indifferentemente da qualsiasi comando piemontese secondo le modalità descritte più avanti.

**Comandi**

Le pedine dei comandi rappresentano i Comandanti Superiori ed i Comandanti delle formazioni, Corpi per gli austriaci e Divisioni per i piemontesi. Su queste ultime è riportato il raggio di comando, espresso in esagoni, il nome dell'ufficiale e una banda con colore distintivo della formazione ai loro ordini. I Comandanti Superiori, **Radetzky** per il giocatore austriaco, **Chrzanowski** per il giocatore piemontese, non hanno la banda colorata, possono comandare qualunque formazione del loro esercito e, oltre al raggio di comando, hanno un valore numerico che rappresenta il numero di formazioni che possono comandare contemporaneamente.



Il retro delle pedine di comando è uguale per tutti; i giocatori sono incoraggiati a tenere le loro pedine di comando sempre girate sul retro, in modo da nascondere al nemico quali formazioni siano effettivamente in procinto di essere attivate.

**Altri segnalini**

Sono presenti nel gioco altri segnalini che servono ad identificare quelle unità che si trovano in situazioni particolari come fuori rifornimento, in marcia forzata oppure rappresentano altre funzioni del gioco come dummy, pontoni; il loro utilizzo è spiegato nelle apposite sezioni.

**Carte e tabelle**

**Tabella Effetti del Terreno**

La tabella riporta i vari costi che le unità devono pagare per entrare in un particolare esagono o attraversare un lato di esagono e gli eventuali benefici per le unità che lo difendono.

**Tabella Risultati del Combattimento e della Carica di Cavalleria**

Queste tabelle servono a risolvere i combattimenti tra le unità; il loro uso è spiegato più avanti.

**Tabella dell'Artiglieria (Artillery Table)**

Serve a risolvere i bombardamenti delle artiglierie.

**Carte degli Schieramenti**

Le carte riportano la zona di schieramento delle unità di entrambi gli eserciti all'inizio del gioco campagna e dei vari scenari disponibili.

**Mappa dello schieramento strategico**

Usata solo per la variante del gioco campagna con schieramento iniziale ipotetico.

**Display delle forze nascoste**

Usati solo per la variante del gioco che prevede il movimento nascosto

**Dadi**

I dadi vengono utilizzati per risolvere i combattimenti e altre azioni di gioco.

**4 - PREPARAZIONE**

I giocatori scelgono con quale esercito giocare e piazzano le truppe corrispondenti sulla mappa seguendo le indicazioni riportate sulla Carta degli Schieramenti del gioco campagna. Il primo a schierarsi è il giocatore piemontese; il reparto pontieri del II corpo austriaco (d'Aspre) può partire già in modalità ponte nella sua zona di piazzamento. La pedina del turno viene posta sulla casella 1 del Calendario di Gioco.

**5 - AMMASSAMENTO**

Unità amiche e nemiche non possono mai occupare lo stesso esagono. E' possibile ammassare fino a 4 unità amiche nello stesso esagono; di queste, al massimo due possono essere di grandezza normale. Le unità più piccole sono identificate da una "s" ("small") presente sulla pedina. Gli ammassamenti (di seguito stack) possono essere formati o sciolti in qualsiasi momento durante il movimento (o, in alcuni casi, essere creati per effetto dei combattimenti). Comandi e altri segnalini non sono unità e pertanto non influiscono sugli ammassamenti.

**6 - SEQUENZA DI GIOCO**

Ogni turno di gioco prevede un insieme di attività da parte di entrambi i giocatori, tipicamente muovere le forze e combattere. Quando tutte le attività previste sono state eseguite, il turno termina e si passa al successivo; il segnalino del turno viene fatto avanzare di una casella sul Calendario di Gioco.

Quando tutti i turni del gioco campagna o di uno scenario sono conclusi, il gioco termina e vengono controllate le condizioni di vittoria. Il gioco può concludersi prima, se vengono a crearsi le condizioni particolari della vittoria automatica.

In dettaglio le operazioni che devono essere svolte dai giocatori in ogni turno, rispettando la sequenza, sono:

**A** - I giocatori scelgono le formazioni da attivare in base alla disponibilità di punti attivazione per quel turno e pongono i segnalini di comando in un unico contenitore.

**B** - Attivazioni:

- ➔ 1 - **Estrazione** della pedina di comando e collocazione sulla mappa.
- ➔ 2 - **Movimento** della formazione attivata
- ➔ 3 - **Bombardamento** di artiglieria della formazione attivata.
- ➔ 4 - **Combattimento** della formazione attivata.

I passi 1, 2, 3 e 4 si ripetono fino a quando non vi sono più pedine comando da estrarre dal contenitore.

**C** - Fine del turno, vengono tolti dalla mappa i segnalini 'Marcia Forzata' e tutte le pedine comando; la pedina 'Turno' viene fatta avanzare di una casella sul Calendario di Gioco e si ricomincia la sequenza dall'operazione A.

### Turni Notturmi

Nei turni notturni sono previste alcune operazioni aggiuntive: vengono controllati i rifornimenti e possono essere rimossi o applicati i segnalini 'Fuori Rifornimento' e 'Shaken'; le unità possono recuperare livelli di forza se vengono rispettate alcune condizioni; In dettaglio la sequenza precisa delle attività nei turni notturni è la seguente:

- ➔ 1 - Attivazione delle formazioni.
- ➔ 2 - Controllo dello stato del rifornimento delle unità e piazzamento dei segnalini 'Fuori Rifornimento'.
- ➔ 2 - Rimozione dei segnalini 'Shaken' da unità rifornite.
- ➔ 4 - Una unità per formazione e una qualsiasi unità indipendente ritornano a forza piena se non sono fuori rifornimento, shaken o adiacenti a unità avversarie (non valido per le unità già eliminate).

Durante i turni notturni non possono esserci bombardamenti. Unità già in contatto e attive possono attaccare ma unità che muovono durante la notte non possono entrare in esagoni adiacenti al nemico. Durante la notte possono essere costruiti e smantellati pontoni, anche da unità adiacenti al nemico.

## 7 - ATTIVAZIONE

Per poter muovere e combattere le unità devono fare parte di una formazione attivata e trovarsi entro il raggio di comando del loro Comandante di formazione o di un Comandante Superiore.

### Punti di attivazione

Rappresentano una stima teorica della capacità di muovere e combattere dei due eserciti. Come si può notare sul Calendario di Gioco, la disponibilità di punti varia a seconda dell'esercito e del turno di gioco. I punti di attivazione possono essere usati solo nel turno in cui sono assegnati, non possono essere accumulati per essere usati nei turni seguenti. Ogni punto non utilizzato è perso.

### Procedura

All'inizio del turno entrambi i giocatori controllano la quantità di punti attivazione disponibili sul Calendario di Gioco; ciascun punto consente di attivare una formazione ovvero una Divisione per il giocatore piemontese o un Corpo per il giocatore austriaco.

I giocatori decidono segretamente e separatamente quali formazioni attivare, selezionando le apposite pedine comando, aggiungendo ad esse la pedina 'Independent' e ponendole tutte dentro uno stesso contenitore (tipo una tazza, la stessa per entrambi) dove possano essere mescolate insieme ed estratte alternativamente nel corso del turno. I giocatori si alternano come credono nell'estrazione delle pedine comando dal contenitore. Quando viene estratta una formazione, il giocatore a cui appartiene può attivarla o passare. Se

passa, la formazione in questione non può più essere attivata nel corso del turno.

*Esempio: turno 2, il giocatore piemontese dispone di 1 punto di attivazione; decide di attivare la divisione di Ferdinando: prende la pedina comando corrispondente e la pone nel contenitore insieme alla pedina 'Independent'. Il giocatore austriaco dispone invece di 4 punti di attivazione: decide di attivare i Corpi I - II - III e IV; prende le pedine di comando corrispondenti e le pone nel medesimo contenitore, anche lui insieme alla sua pedina 'Independent'.*

Notare che i Comandanti di formazione possono attivare solo unità militari appartenenti alla loro stessa formazione o che non abbiano una designazione specifica (indipendenti).

*Esempio: D'Aspre potrà comandare solo unità del II corpo, distinte dal triangolo di colore giallo. Ferdinando potrà comandare solo unità della sua divisione, contraddistinte dal triangolo blu, oltre ad una unità piemontese che non appartenga ad una specifica formazione e che sia entro il suo raggio di comando.*

### Attivazione della formazione

La pedina comando estratta viene posta sulla mappa nelle vicinanze, accanto o sopra ad una unità della sua formazione. Può essere posizionata anche adiacente a unità nemiche. Tutte le unità della sua formazione che rientrano nel suo raggio di comando, sono attivabili, ovvero possono muovere, bombardare e/o combattere.

Il raggio di comando non può attraversare unità nemiche, esagoni adiacenti al nemico che non siano occupati da unità amiche o terreno vietato.

Assieme alle unità della formazione, può inoltre essere attivata una unità indipendente entro il raggio di comando, a patto che per il turno in corso non venga più attivata. La pedina comando rimane sulla mappa fino alla fine del turno.

### Comandanti Superiori, Radetzky e Chrzanowski

I giocatori, oltre alle pedine dei Comandanti di formazione, dispongono anche delle pedine che rappresentano i Comandanti Superiori: Chrzanowski per il giocatore piemontese, Radetzky per l'austriaco.

Queste pedine permettono di attivare e coordinare più formazioni contemporaneamente. Notare che possiedono un raggio di comando, espresso in esagoni, più ampio rispetto alle pedine che rappresentano i rispettivi Comandanti di Divisione e di Corpo. Il numero sulla pedina è invece il Fattore di Comando e indica il massimo numero di formazioni che possono essere attivate da quel Comandante Superiore in un turno. I Comandanti superiori possono inoltre attivare tutte le unità indipendenti che si trovano entro il loro raggio di comando.

Quando un giocatore decide di utilizzare un Comandante Superiore, seleziona le formazioni che desidera attivare contemporaneamente, spendendo i necessari punti attivazione e ponendo le loro pedine comando nell'apposita Casella del Comandante Superiore sulla mappa; al loro posto, nel contenitore, pone la pedina del Comandante Superiore. Quando il Comandante Superiore viene estratto, viene posto sulla mappa come i Comandanti di Formazione: tutte le unità appartenenti alle formazioni il cui segnalino di comando è nella casella del Comandante Superiore, insieme alle unità indipendenti entro il suo raggio di comando sono automaticamente attivate, da quel momento muovono e combattono come se fossero un'unica formazione. I Comandanti Superiori possono essere utilizzati solo a turni alterni. Non è richiesto alcun punto comando aggiuntivo per la loro attivazione.

*Esempio: il turno 2 il giocatore austriaco dispone di 4 punti di attivazione; seleziona i segnalini del II e del III Corpo mettendoli nella casella di Radetzky sulla mappa; al loro posto nel contenitore da cui vengono estratti i segnalini pone la pedina di Radetzky; inoltre, dato che dispone ancora di due punti di attivazione, seleziona il I e il IV Corpo e li mette nel medesimo contenitore, insieme al suo segnalino 'Independent'. Il giocatore austriaco potrà utilizzare nuovamente*

**Radetzky dal turno 4. Il giocatore non guadagna punti di attivazione extra usando il segnalino del Comandante Superiore. Ciò che guadagna è un'azione coordinata: tutte le unità attivate del II e del III corpo si muovono e combattono insieme sotto Radetzky, mentre nella solita estrazione dei segnalini comando le formazioni non vengono attivate con un ordine garantito.**

### Attivazione indipendente

Ad ogni turno, notti comprese, i giocatori hanno la possibilità di attivare alcune unità indipendentemente dall'attivazione delle formazioni. Una volta estratto il segnalino 'Independent', lo si pone sulla mappa accanto alle unità designate, a patto che non siano già state attivate in quel turno. Il raggio di comando in questo caso è di un esagono. Le unità attivabili in questo modo possono essere al massimo 3; non è necessario che appartengano alla stessa formazione. Queste unità non potranno più essere attivate durante il turno in corso. Il segnalino 'Independent' non costa punti attivazione.



## 8 - MOVIMENTO

Una volta attivata una formazione, le unità in comando che ne fanno parte possono muovere singolarmente o come ammassamento. Il movimento è volontario, un giocatore può muovere tutte, una parte o nessuna delle sue unità. Le unità non sono obbligate a spendere l'intera disponibilità di punti movimento. Il movimento di unità o di un ammassamento deve essere completato prima di iniziare un altro. Il numero di esagoni che un'unità può percorrere è dato dal suo fattore di movimento; l'unità deve sempre poter disporre dei punti movimento necessari per poter entrare in ciascun esagono in cui muove o lato di esagono che attraversa (in altre parole non è previsto il movimento minimo di un esagono indipendentemente dal costo del terreno); il numero di punti movimento che spende dipende dal tipo di esagono (o lato), come indicato nella Tabella Effetti del Terreno. Non è possibile entrare o attraversare esagoni occupati da unità avversarie.

### Movimento a contatto di unità nemiche

Entrare in un esagono adiacente ad un'unità nemica non SHAKEN costa 1 punto movimento aggiuntivo. Le unità nemiche che vengono in contatto con l'unità in movimento possono muovere a loro volta (vedere la regola 'Romper il contatto'). Sono considerate adiacenti anche le unità avversarie che si trovano sul lato opposto dei fiumi maggiori.

### Rompere il contatto con il nemico

Qualsiasi unità di fanteria leggera (con un fattore di movimento di 4 punti), cavalleria e artiglieria a cavallo (o ammassamento composto esclusivamente da questo tipo di unità), anche se shaken, può ritirarsi di un esagono ogni volta che unità nemiche con fattore di movimento uguale o inferiore muovono in un esagono ad essa adiacente. Nel compiere questa azione l'unità (o l'ammassamento) non può muovere adiacente ad altre unità nemiche, a meno che l'esagono in questione non sia già occupato da unità amiche. Se un ammassamento decide di rompere il contatto, allora tutte le unità che lo compongono devono muovere, anche in esagoni diversi; l'esagono di partenza deve essere lasciato vuoto. Se non può rispettare questa condizione allora non può rompere il contatto. Questa opzione deve essere esercitata immediatamente. Non vi è limite al numero di volte che quest'azione può essere eseguita dalla stessa unità o dallo stesso ammassamento.

Rompere il contatto interrompe solo temporaneamente il movimento dell'unità che ha provocato questo effetto: può riprendere se ha ancora punti movimento disponibili.

La cavalleria può rompere il contatto con il nemico muovendo di due esagoni, sempre se non termina il movimento adiacente ad unità avversarie.

### Movimento su strada

Le strade negano i costi del terreno; Unità che muovono interamente su strada aggiungono 1 punto movimento alla loro disponibilità totale. Questo punto aggiuntivo può essere speso per entrare in contatto con unità nemiche.



*Esempio: il giocatore piemontese muove l'unità 3° Piemonte lungo la strada, verso l'unità austriaca Grenzer 3, pagando 1 punto movimento a cui aggiunge un altro punto poiché entrato in un esagono adiacente al nemico. I Grenzer decidono di rompere il contatto e muovono di un esagono lungo la strada in direzione di Motta Visconti. Il 3° Piemonte, a cui rimangono 2 punti movimento disponibili (perché sta muovendo interamente lungo la strada), continua a muovere arrivando nuovamente adiacente ai Grenzer e ad un'altra unità austriaca, KJ4, esaurendo la sua disponibilità di movimento. Grenzer e Jäger, anche se potrebbero rompere il contatto, decidono di restare dove sono.*



### Movimento per uscire dalla mappa

I giocatori possono far uscire dalla mappa le proprie unità come specificato nelle condizioni di vittoria.

Quando un giocatore vuole avvalersi di tali condizioni semplicemente mette le pedine uscite da parte, il loro valore in livelli di forza verrà calcolato alla fine del gioco. Uscire da un esagono di strada costa 1

punto movimento. Non è possibile far rientrare in gioco le unità uscite dalla mappa.

### Marcia Forzata

Le formazioni, una volta attivate, hanno la possibilità di compiere una marcia forzata. Tale movimento raddoppia i punti movimento disponibili alle unità nel raggio di comando della pedina comando della formazione attivata, inclusa l'eventuale unità indipendente.



Un apposito segnalino viene posto sulla pedina di comando della formazione che sta utilizzando la marcia forzata.

Per poter utilizzare questo tipo di movimento le unità possono partire a contatto con unità nemiche ma non possono mai entrare in esagoni adiacenti al nemico. Nessuna unità della formazione che esegue la marcia forzata può attaccare o bombardare in quel turno, tuttavia possono però essere attaccate; l'attaccante beneficia di +1 al dado nel combattimento o nella carica contro unità che hanno eseguito una marcia forzata.

Alla fine del movimento viene tirato un dado per la formazione che ha compiuto la marcia forzata: con 1 viene rimosso un livello di forza da una qualsiasi unità appartenente alla formazione in questione.

Unità fuori rifornimento non possono eseguire questo tipo di movimento.

I segnalini di Marcia forzata vengono rimossi alla fine del turno.

### Ritirata Generale

Solo una volta, durante il corso del gioco, entrambi i giocatori hanno l'opportunità di rinunciare alle normali attivazioni e dichiarare invece una ritirata generale. Se lo fanno, una, alcune o tutte le formazioni del giocatore in quel turno possono muovere verso i propri centri di rifornimento secondo le stesse modalità della marcia forzata.

Alla fine del movimento viene tirato un dado per ciascuna formazione che ha compiuto la ritirata generale: con 1, 2 o 3 viene rimosso un livello di forza da una qualsiasi unità appartenente alla formazione in questione.

### Visibilità delle unità nemiche

È possibile ispezionare ammassamenti nemici solo se unità amiche sono adiacenti ad esso.

## 9 - CARICHE DI CAVALLERIA

Durante il movimento unità (o stack) di cavalleria, se appartengono ad una formazione attivata possono caricare unità avversarie posizionate in terreno aperto. Per farlo è sufficiente muovere l'unità o l'ammassamento adiacente all'obiettivo e dichiarare la carica. Non è possibile caricare attraverso ponti, corsi d'acqua o creste.

### Procedura

Il giocatore attivo tira un dado per ciascun livello di forza delle unità di cavalleria che eseguono la carica; un risultato di 5 o 6 elimina un livello di forza avversario; subito dopo il difensore, prima di applicare i risultati dei dadi avversari, tira a sua volta un dado per ogni unità di fanteria e un dado per ogni livello di cavalleria o artiglieria caricata: un risultato di 5 o 6 elimina un livello di forza della cavalleria attaccante. Unità shaken non possono difendersi. Non possono essere applicati modificatori ai tiri di dado e non possono essere usate le ritirate per assorbire le perdite.

Se la carica elimina tutti i difensori di un esagono la cavalleria può occuparlo e potrà, nella fase successiva, attaccare normalmente unità nemiche adiacenti.

*Esempio: Il giocatore austriaco attiva l'unità Uhl 1 che muove di due esagoni, forma uno stack con la pedina Dr 2, muove di altri due esagoni lungo la strada e carica il reggimento piemontese. Il numero totale di livelli di forza dello stack austriaco è di 3, quindi il giocatore austriaco tira 3 dadi; ottiene 2,5,6, sufficienti ad eliminare l'unità piemontese, che prima di essere tolta dalla mappa tira un dado a sua volta, ottenendo un 5; il giocatore austriaco gira la pedina Dr2 per assorbire la perdita.*



## 10 - PONTONI

Il Po, il Ticino e il Sesia sono fiumi maggiori; le unità possono varcarli solo attraverso ponti, pontoni o guadi.

Le unità avversarie che si trovano sul lato opposto dei fiumi maggiori sono considerate adiacenti, anche se non possono combattersi.



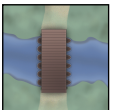
I giocatori possono gettare pontoni attraverso un fiume, maggiore o minore.

I pontoni non possiedono un fattore di combattimento. Non possono essere usati per assorbire perdite.

Ai fini del rifornimento, i pontoni possono connettere due esagoni adiacenti che contengono strade non connesse tra loro e separate da un fiume.

### Costruzione dei pontoni

Per gettare un ponte, il giocatore deve avere un'unità pontieri di una formazione attiva in un esagono adiacente ad un fiume; se non la muove, la pedina viene girata sul lato del ponte e da quel momento tutte le unità amiche possono attraversarlo pagando 1 punto movimento.



Un ponte può essere smantellato semplicemente dichiarandolo; nel turno in cui avviene la pedina viene girata e dal turno successivo può riprendere a muovere.

### Distruzione e cattura dei pontoni

Un'unità che muove o si trova adiacente ad un pontone e non vi sono unità nemiche adiacenti al pontone stesso, può distruggerlo semplicemente dichiarandolo e rimuovendolo dal gioco, spendendo 2 punti movimento. In alternativa può decidere invece di catturare il pontone per utilizzarlo, sempre spendendo 2 punti movimento. Un pontone può essere catturato più volte nel corso del gioco, fino a quando non viene distrutto. I ponti già presenti in mappa non possono mai essere distrutti.

## 11 - BOMBARDAMENTO

Le unità di artiglieria, una volta attivate, se non stanno eseguendo una marcia forzata, possono combattere oppure bombardare unità o ammassamenti nemici distanti al massimo due esagoni; unità di artiglieria non possono partecipare al combattimento nello stesso turno in cui bombardano.

Il bombardamento avviene alla fine del movimento dell'unità e prima del combattimento. Il fattore di combattimento di una unità di artiglieria non può essere suddiviso tra più esagoni bersaglio.

Unità di artiglieria che sparano ad uno stesso esagono nello stesso momento devono sommare i loro fattori di combattimento,



utilizzando sempre e solo un unico dado. Un esagono può essere bombardato una sola volta per ogni attivazione.

### Ostacoli al bombardamento

Il bombardamento è sempre possibile nell'esagono adiacente. Se invece il bersaglio dista due esagoni e tutti gli esagoni interposti tra artiglieria e bersaglio contengono boschi o città il bombardamento non è possibile.

### Procedura

Il giocatore attivo indica quali unità di artiglieria bombardano e quale è l'esagono bersaglio; il giocatore attivo somma il fattore di combattimento delle unità che stanno bombardando, individuando così sulla tabella dell'artiglieria la colonna appropriata; lancia un dado, applica i modificatori al bombardamento e individua sulla tabella il risultato.

### Spiegazione dei risultati

- ➔ **SH**: tutte le unità presenti nell'esagono bombardato diventano shaken; se già shaken non ci sono ulteriori effetti.
- ➔ **1**: una unità a scelta del difensore perde un livello di forza.
- ➔ **1SH**: una unità a scelta del difensore perde un livello di forza e tutte le unità presenti nell'esagono bombardato diventano shaken; se già shaken non ci sono ulteriori effetti.

*Esempio: Entrambe le artiglierie del II Corpo austriaco, attive, bombardano un reggimento piemontese che si trova in terreno aperto a due esagoni di distanza; il fattore di combattimento combinato delle unità che bombardano è 5; Il giocatore austriaco lancia un dado e ottiene 6; dato che l'unità bersaglio dista due esagoni il dado viene diminuito di -1, dando come risultato finale 5 che comporta, per il reggimento piemontese, la perdita di un livello di forza.*

## 12 - COMBATTIMENTO

Dopo il movimento e il bombardamento le unità attive possono attaccare unità nemiche adiacenti. Il combattimento è volontario, non si è mai obbligati ad attaccare; se una pedina o un ammassamento decide di combattere deve impegnare tutte le unità nemiche adiacenti a meno che esse non siano shaken oppure già attaccate da altre unità o ammassamenti; in tal caso l'attaccante può decidere quale (o quali) esagoni attaccare. Un ammassamento può dividere i suoi attacchi assegnando ad ogni unità un diverso combattimento.

*Esempio: un ammassamento è adiacente a tre esagoni occupati dal nemico; se vuole attaccare ha l'obbligo di attaccarli tutti e tre, o con un unico combattimento (sommando i difensori nei tre esagoni) oppure con combattimenti separati. Entrambe le possibilità sono valide. Se i tre esagoni occupati dal difensore hanno terreni con effetti diversi, è il difensore a scegliere quale modificatore applicare al combattimento.*

Una o più unità possono essere attaccate contemporaneamente da tutti gli esagoni che le circondano; semplicemente, tutte le unità che attaccano un esagono e tutte quelle che lo difendono sommano i rispettivi fattori di combattimento e risolvono il combattimento.

Un combattimento deve essere risolto applicandone i risultati prima di passare al successivo. L'attaccante decide l'ordine dei vari combattimenti.

### Procedura

Per ogni combattimento si calcola il fattore di attacco complessivo sommando i punti combattimento di tutte le unità attaccanti e lo si divide per la somma dei punti combattimento dei difensori, ottenendo così un rapporto di forze, che, se necessario, viene arrotondato per difetto.

Il rapporto di forze individua la colonna della *Tabella Risultati del Combattimento* su cui si leggerà l'esito del combattimento, che può

essere modificata a favore del difensore o dell'attaccante in base al terreno in cui si trova il difensore o della situazione tattica. Quando il rapporto di forze è superiore a 4:1 si usa comunque la colonna 4:1, quando è inferiore ad 1:3 si usa comunque la colonna 1:3. L'attaccante lancia quindi un dado, applica gli eventuali modificatori al suo risultato e sulla colonna del rapporto di forze legge l'esito del combattimento. Gli effetti del combattimento si applicano immediatamente alle unità coinvolte prima di passare al combattimento successivo.

### Modificatori del combattimento

#### Terreno

Quando il difensore occupa alcuni tipi di terreno o l'attaccante deve attraversare alcuni particolari lati di esagono il difensore beneficia di uno o più spostamenti a sinistra delle colonne sulla *Tabella Risultati del Combattimento*. Questi effetti sono indicati sulla *Tabella Effetti del Terreno*. Questo beneficio si applica solo se tutte le unità attaccanti devono attraversare quel particolare lato di esagono. Questi modificatori non sono cumulabili.

#### Accerchiamento

Se un'unità o un ammassamento è attaccato da unità in esagoni opposti o da unità in tre esagoni diversi separati da esagoni vuoti, l'attaccante beneficia di uno spostamento di una colonna a destra sulla Tabella Risultati del Combattimento. L'accerchiamento non è possibile contro città fortificate o esagoni fortificati.

#### Modificatori delle unità di élite

Alcune unità presentano un numero inserito in un cerchio bianco. Questo numero rappresenta la maggior efficacia di quell'unità (bonus di combattimento) e può essere aggiunto (in attacco) o sottratto (in difesa) al tiro del dado quando l'unità è impegnata in combattimento. Per ciascun esagono coinvolto nel combattimento, possono essere utilizzati al massimo 2 modificatori: uno per l'artiglieria e uno per la fanteria/cavalleria.

#### Risultati di combattimento

La *Tabella Risultati del Combattimento* riporta le perdite, espresse come numero di livelli di forza persi, subite dall'attaccante (numero preceduto dalla lettera A) e dal difensore (numero preceduto dalla lettera D). Le perdite possono essere distribuite tra le forze coinvolte nel combattimento coi seguenti effetti:

- ➔ un'unità che possiede un unico livello di forza, o un'unità ridotta, viene eliminata dal gioco se subisce una perdita.
- ➔ un'unità che possiede due livelli di forza viene girata a mostrare il lato ridotto quando subisce una perdita, viene eliminata se subisce due perdite. Il giocatore può ridurre le perdite subite di uno o due livelli di forza accettando di ritirarsi di un pari numero di esagoni secondo il seguente schema:

1 esagono di ritirata	Perdite ridotte di <b>un livello di forza</b>
2 esagoni di ritirata	Perdite ridotte di <b>due livelli di forza</b>

#### Ritirata in seguito a risultato di combattimento

La ritirata riguarda tutte le unità coinvolte nel medesimo combattimento, sia in difesa che in attacco.

La ritirata consente di muoversi verso le proprie linee e i centri di rifornimento, se possibile privilegiando gli esagoni vuoti ed evitando di passare adiacenti a unità nemiche. Se l'unità in ritirata finisce in un esagono già occupato dal limite massimo di unità deve continuare la ritirata fino al primo esagono permesso.

È ammesso terminare la ritirata adiacenti al nemico.

Non è possibile ritirarsi fuori dalla mappa di gioco o attraverso unità nemiche o terreno proibito. Se la ritirata non è possibile le unità sono

eliminate. Tutte le unità che si ritirano da un combattimento, sia in difesa che in attacco, diventano Shaken.

**Avanzata**

L'attaccante può avanzare nell'esagono lasciato libero dal difensore con le unità che hanno partecipato all'attacco, rispettando i normali limiti di ammassamento. Se sulla *Tabella Risultati del Combattimento* è stato ottenuto un risultato D2 o superiore e questo ha provocato l'eliminazione del difensore o una ritirata superiore ad 1 esagono, l'attaccante può avanzare di 2 esagoni: il primo esagono è quello lasciato libero dal difensore, il secondo può essere un qualsiasi esagono adiacente a questo.

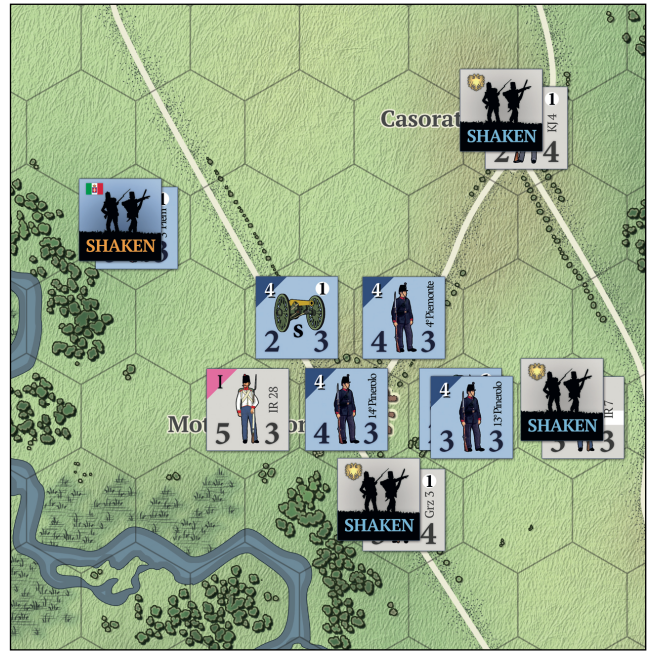
**Effetti del risultato Shaken**

Unità shaken non possono attaccare o bombardare, si difendono normalmente ma non possono usare il bonus di combattimento; mantengono la loro capacità di movimento e possono eseguire marce forzate. Entrare in un esagono adiacente composto solo da unità shaken non comporta la spesa del punto movimento aggiuntivo.

Unità o ammassamenti attaccanti non sono obbligati ad attaccare unità o ammassamenti shaken. Il segnalino può essere rimosso alla fine di una attivazione se l'unità è stata attivata senza muovere ed è rifornita oppure durante un turno notturno. Ulteriori risultati shaken non hanno effetto su unità già shaken. Unità shaken non si difendono da cariche di cavalleria.



*un risultato di D3: l'austriaco ritira l'unità di due esagoni e così assorbe due perdite; la gira dal lato con la banda bianca per assorbire la terza perdita e, per finire, pone un segnalino Shaken sull'unità.*



*Esempio: La IV divisione piemontese è attiva e attacca: il reggimento 3° Piemonte attacca l'unità austriaca IR 28; il rapporto di forze è di 1:1; il piemontese tira il dado e ottiene '1' che, grazie al bonus, diventa 2; il risultato sulla tabella di combattimento indica 'A1'; l'unità piemontese si ritira di un esagono ed è 'Shaken'.*

*Il 14° Pinerolo e l'artiglieria piemontese attaccano l'unità Grz 3; in questo caso il rapporto è di 2:1 (il fattore di combattimento dei piemontesi è 6 mentre quello austriaco è 3); il piemontese tira un 6; dato che entrambi hanno un modificatore di +1 (l'artiglieria piemontese e il Grz 3) si annullano a vicenda; il 6 sulla tabella dei risultati di combattimento sotto la colonna 2:1 indica 'D2'; l'austriaco ritira la sua unità di due esagoni che diventa 'Shaken'.*

*L'ultimo combattimento vede il 4° Piemonte, il 13° Pinerolo (quest'ultimo non è obbligato ad attaccare l'altra unità austriaca a cui è adiacente, il KJ 4, perché essa ha un segnalino Shaken) e i Bersaglieri attaccare l'unità IR 7; il fattore di combattimento combinato delle unità piemontesi è 9 che comparato al 4 dell'unità austriaca darebbe un rapporto di 2:1; però l'unità austriaca è accerchiata quindi il rapporto sale a 3:1; il giocatore tira il dado e ottiene un 6 che, modificato dal +1 dei bersaglieri sale a 7 e comporta*

**13 - RIFORNIMENTO**

Per poter muovere e combattere a piena efficienza, le unità devono essere rifornite. Lo stato di rifornimento di ogni unità di fanteria e artiglieria viene controllato durante i turni notturni, segnalati sul Calendario di Gioco.

Le unità sono rifornite se sono entro 5 esagoni da una strada connessa ininterrottamente ad un centro di rifornimento amico, anche se attraversa ponti e guadi, e questo percorso non è adiacente oppure occupato da unità nemiche. I centri di rifornimento sono contrassegnati da un apposito simbolo. Un centro di rifornimento amico può essere occupato da unità nemiche. Se ciò avviene quel centro di rifornimento non è più valido ai fini del rifornimento fino a quando rimane occupato. Ai fini del rifornimento, allestire un ponte può servire a connettere due tratti di strada separati da un fiume.



**Il rifornimento nelle città**

Unità che occupano esagoni di città (Novara, Vercelli, Casale, Pavia, Mortara, Vigevano, Abbiategrasso, Magenta) sono considerate rifornite anche se non sono in grado di tracciare una linea verso un centro di rifornimento amico.

**Effetti dell'essere fuori rifornimento**

- ➔ Le unità fuori rifornimento ricevono un segnalino 'OoS' (Out of Supply).
- ➔ Se hanno già un segnalino 'OoS' e sono ancora fuori rifornimento diventano anche shaken.
- ➔ Se hanno già segnalini 'OoS' e 'Shaken' e sono ancora fuori rifornimento perdono un livello di forza.
- ➔ Unità fuori rifornimento in combattimento, sia in attacco che in difesa, hanno il fattore di combattimento dimezzato.

**14 - RECUPERO E RINFORZI**

Durante i turni di notte le unità che hanno subito perdite, se non sono adiacenti ad unità nemiche e sono rifornite, possono recuperare un livello di forza. È possibile recuperare una sola unità per ogni formazione per ciascun turno di notte. Può essere recuperata anche, con le stesse modalità, un livello di forza di una qualsiasi unità



indipendente. Il recupero avviene riportando a piena forza un'unità ridotta, rigirando la pedina.

Le unità che si trovano fuori mappa o che sono state eliminate non possono mai essere recuperate.

### Rinforzi

Nel corso del gioco entrambi i giocatori ricevono rinforzi, come indicato dal Calendario di Gioco. Queste unità vengono poste sull'esagono di entrata nel turno specificato o nei successivi, come si può vedere dalla carta dello schieramento del gioco campagna.

Da questo momento possono essere attivate secondo le normali regole. Se il nemico occupa l'esagono di arrivo o vengono superati i limiti di ammassamento i rinforzi possono posizionarsi nell'esagono adiacente.

## 15 - GIOCO CAMPAGNA

Per il posizionamento delle forze seguire la carta degli schieramenti.

**Durata:** il gioco inizia dal turno 1 e termina il turno 20.

**Condizioni di vittoria:** quelle del gioco campagna

### Regole speciale: Sorpresa austriaca

Durante il primo turno di gioco il giocatore austriaco può muovere, senza bisogno di pescare, il secondo Corpo, in qualsiasi momento, semplicemente dichiarandolo.

## 16 - SCENARI

Gli scenari esaminano alcuni episodi della campagna; sono partite più brevi rispetto al gioco principale e coinvolgono solo una parte delle forze a disposizione dei giocatori. Sono studiati essenzialmente per permettere ai giocatori di impratichirsi con i diversi aspetti del gioco. Area di gioco e forze necessarie sono specificate nelle apposite carte di schieramento.

### LA SFORZESCA

*Il primo corpo austriaco si scontra con l'avanguardia dell'esercito piemontese a sud di Vigevano.*

**Durata:** dal Turno 5 al Turno 9

**Area di gioco e schieramenti:** guardare la carta degli schieramenti.

**Punti attivazione:** 1 punto attivazione per turno ad entrambi i giocatori (+ independent); non possono essere utilizzati i Comandanti Superiori.

**Condizioni di Vittoria:** vittoria automatica per il giocatore austriaco nel momento in cui controlla Vigevano, altrimenti assegnata ai punti al termine dello scenario dando 1PV ciascuno per il controllo di Gambolò, Borgo San Siro e Sforzesca.

### MORTARA

*Il comandante in capo dell'esercito piemontese reagì in ritardo al passaggio del Ticino dell'armata austriaca. Il giorno 21 comunque la maggior parte dell'esercito piemontese riuscì a portarsi in posizione per difendere i vitali crocevia di Mortara e di Vigevano...*

**Durata:** dal Turno 5 al Turno 9

**Area di gioco e schieramenti:** guardare la carta degli schieramenti.

**Punti attivazione:** 2 punti attivazione per turno ad entrambi i giocatori (+ independent); non possono essere utilizzati i Comandanti Superiori.

**Condizioni di Vittoria:** vittoria automatica per il giocatore austriaco nel momento in cui controlla Vigevano o Mortara, altrimenti assegnata ai punti al termine dello scenario dando 1PV ciascuno per il controllo di Gambolò, Borgo San Siro, Sforzesca, Remondò, S. Albino e Castello d'Agogna.

### LA FATAL NOVARA

*Dopo gli scontri di Mortara e La Sforzesca, con un magistrale ripiegamento l'esercito piemontese si schierò a difesa della città di Novara, mentre le armate austriache convergevano su di essa...*

**Durata:** dal Turno 15 al Turno 20

**Area di gioco e schieramenti:** guardare la carta degli schieramenti.

**Piemontesi:** tutte le divisioni hanno già subito perdite dovute ai combattimenti e alle marce. Per riflettere ciò tutte le unità FORM vengono tolte dal gioco e le unità di cavalleria perdono tutte un livello di forza (step). Le divisioni 2a, 3a 4a e R partono con 2 livelli di forza in meno (alcune unità, scelte dal giocatore piemontese, iniziano il gioco mostrando il lato più debole). La prima divisione parte con 4 livelli di forza in meno.

**Punti attivazione:** come da Calendario di Gioco; possono essere utilizzati i Comandanti Superiori; il giocatore austriaco inizia per primo attivando il II° Corpo D'Aspre senza bisogno di estrarre la pedina comando.

**Condizioni di vittoria:** Il giocatore austriaco ottiene la vittoria automatica se conquista Novara o l'esercito sardo è fuori rifornimento; altrimenti alla fine del turno 20 la vittoria viene assegnata al giocatore che ha totalizzato più punti.

### RAMORINO OBBEDISCE AGLI ORDINI

*Il generale Ramorino, comandante della quinta divisione dell'esercito piemontese, disobbedì agli ordini di Chrzanowski che gli imponevano di schierare il grosso delle forze a sua disposizione tra Vigevano e Pavia, a guardia del Ticino. La sua disobbedienza, che pagò con la vita, influò probabilmente in modo decisivo sull'esito della campagna. In questa variante si suppone che la quinta divisione venga schierata in ottemperanza agli ordini ricevuti.*

**Durata:** come nel gioco base.

**Schieramento:** come nel gioco base tranne che tutte le unità della 5a divisione possono essere posizionate dall'inizio del gioco entro 4 esagoni dai villaggi di Cava - Carbonara - Zerbolò - Groppello - Garlasco - Dorno.

**Condizioni di vittoria:** come nel gioco base.

## 17 - VARIANTI

### Schieramento iniziale ipotetico

Prima di iniziare la partita entrambi i giocatori piazzano alternativamente, sulla Mappa Strategica, le loro pedine comando girate sul retro, in modo da nasconderle all'avversario, rispettando i limiti indicati per ciascun box sulla mappa.

*Esempio: min 1 max 4 significa che il giocatore piemontese è obbligato a posizionare nel box almeno 1 pedina comando e al massimo 4.*

Quando le pedine comando sono tutte posizionate sui box vengono girate simultaneamente da entrambi i giocatori, rivelando il lato che identifica il comandante e la formazione.

Successivamente tutte le forze corrispondenti ad ogni pedina comando presente sulla Mappa Strategica vengono schierate sulla mappa di gioco, rispettando le note di schieramento presenti sulla mappa stessa.

Le unità indipendenti seguono le regole di piazzamento, e le restrizioni, del gioco campagna.

Quando tutte le forze dei giocatori sono state posizionate sulla mappa di gioco, la campagna può avere inizio secondo le normali modalità.

*Esempio: sul box il giocatore piemontese ha piazzato le divisioni di Ferdinando (4) e di Bes (2); quando dovrà schierare sulla mappa di gioco le forze di queste due divisioni potrà posizionarle entro cinque esagoni da Vigevano.*



Le unità vengono ammassate secondo questo principio:

- ➔ Non meno di quattro unità per esagono partendo dall'esagono occupato dal dummy, rispettando i limiti di ammassamento;
- ➔ Unità in eccesso si ammassano negli esagoni adiacenti, sempre cercando di tenersi ad almeno due esagoni di distanza dal nemico;
- ➔ Tutte le unità rivelate si considerano, per quel turno, soggette alle regole della marcia forzata.

Per giocare questa variante opzionale possono essere utilizzati solo segnalini dummy che hanno un lettera nel retro.

### La sesta divisione piemontese

Alcune forze piemontesi non parteciparono alla campagna perché impegnate in missioni lontane dal teatro. Questa variante permette di indagare cosa sarebbe successo se queste forze avessero potuto intervenire.

La sesta divisione piemontese può entrare dal turno 5 o dai successivi partendo da Vercelli o da Casale. Da questo momento, fino alla fine della partita, il giocatore piemontese può disporre di 1 punto di attivazione aggiuntiva per ogni turno di gioco.

## 18 - NEBBIA DELLA GUERRA

Per rendere il gioco più vario sono state introdotte due regole opzionali; i giocatori possono scegliere, se entrambi d'accordo, quale delle due applicare.

### Segnalini Dummy

Entrambi i giocatori dispongono di pedine 'Dummy' che rappresentano unità fittizie e che possono essere utilizzate per nascondere ammassamenti di unità e confondere l'avversario circa la reale composizione delle formazioni.



Le pedine Dummy possono essere utilizzate sempre e solo in combinazione con unità vere, senza superare il numero consentito di unità per ammassamento (4 unità per esagono).

I giocatori possono posizionare le proprie pedine Dummy all'inizio di ciascun turno sopra le proprie unità e rimuoverli in qualsiasi momento.

I Dummy non possono mai muovere da soli ma devono sempre accompagnare il movimento, anche per rompere il contatto, e la ritirata o l'avanzata delle unità reali con cui sono ammassati.

Le pedine Dummy non possono essere utilizzate per assorbire livelli di perdita.

Per giocare questa variante opzionale non importa se i segnalini dummy hanno un lettera o meno nel retro, si possono utilizzare tutti.

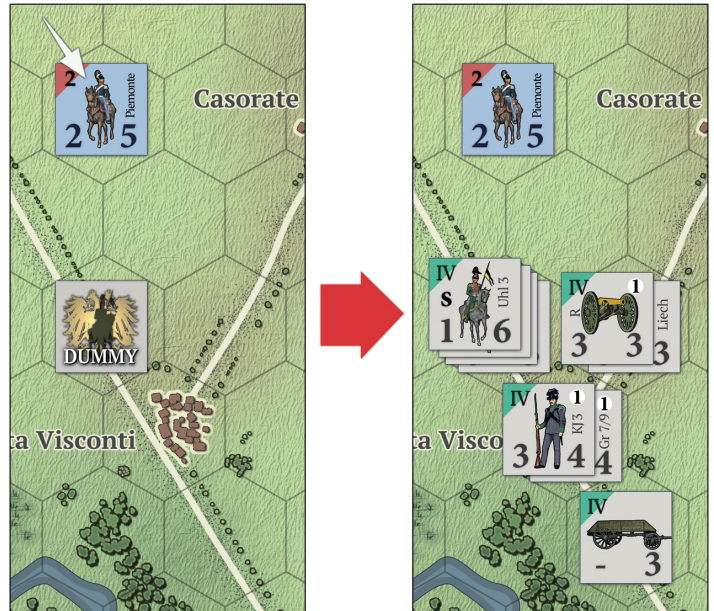
### Display per le forze nascoste

Servono a mascherare le forze dei due eserciti, almeno nelle fasi iniziali del gioco.

Ciascun display possiede 8 riquadri, contraddistinti da diverse lettere, che corrispondono ad altrettanti segnalini dummy (lettera stampata sul retro); all'inizio del gioco ciascun giocatore può piazzare, all'interno dei riquadri, singole unità o intere formazioni; al loro posto, sulla mappa, pone il segnalino dummy corrispondente. Le formazioni possono anche essere divise in più riquadri; l'importante è che ci sia un numero equivalente di segnalini dummy in campo.

Ogni volta che un giocatore estrae un segnalino di comando, può decidere, anziché attivare la formazione corrispondente, di muovere due dei suoi segnalini dummy di cinque punti movimento.

Non appena un segnalino dummy si trova in un esagono a due esagoni o meno di distanza da unità nemiche, è costretto a rivelarsi: il segnalino dummy viene eliminato permanentemente; al suo posto, sulla mappa, vengono posizionate le unità del riquadro corrispondente alla sua lettera.



## La battaglia di Novara, 23 marzo 1849

La campagna culminata nella battaglia di Novara, vista dalla comoda poltrona del futuro, non sembrerebbe granché stimolante: risolta in pochi giorni dal maresciallo Radetzky, appare come una sorta di facile compito assolto con perizia dall'anziano soldato imperiale.

Vista dalla scomoda seggiola di chi doveva prendere le decisioni in quei giorni, la battaglia assume tutt'altra dimensione: assolutamente incerta e passibile di qualsiasi esito, anche dei più eclatanti.

Proviamo a capire la situazione.

### I presupposti

Il presupposto ovvio ed evidente è la guerra dell'anno prima, cominciata come rivoluzione democratica (rivolte di Palermo, Napoli, Milano e concessione in quasi tutti gli Stati di carte costituzionali) e proseguita come ibrido irrisolto tra lotta popolare e monarchica dopo l'intervento piemontese. Poi la guerra è diventata esclusivamente sabauda, tagliando fuori le forze dichiaratamente democratiche ed è finita con un collasso dovuto all'inadeguatezza della struttura militare piemontese e di gran parte dei comandanti. Alla prova dei fatti l'armata "italiana" si era dimostrata ancora legata ai criteri settecenteschi di conflitto e ideologicamente refrattaria a tutto quanto Napoleone aveva introdotto nella condotta delle operazioni. Detto in poche parole: aveva perso una guerra che a marzo 1848 appariva impossibile da perdere.

Forse (e si ribadisca il forse), la questione si spiega alla luce di accordi sottobanco con l'Austria per la consegna della Lombardia al Piemonte in cambio di una condotta "morbida" della guerra. Se esistevano, vennero spazzati via dalla cocciutaggine del maresciallo Radetzky che, posto rimedio a una soluzione disperata, non si era accontentato di aver salvato la corona imperiale, ma voleva anche vincere la guerra e prendersi la rivincita sui rivoltosi che lo avevano sconfitto e sbeffeggiato.

L'ultimo atto di quel conflitto aveva visto il re sabauda Carlo Alberto lasciare Milano in fretta e furia, scortato da un manipolo di bersaglieri. Fuggiva dalla rabbia dei milanesi che lo accusavano di aver vanificato in pochi mesi il risultato eccezionale delle loro Cinque Giornate e di lasciarli in balia della vendetta austriaca.

### Il quadro strategico visto dalla parte piemontese

La tragica scena meneghina era destinata a influenzare profondamente il destino della campagna che si apriva con l'avvicinarsi della primavera 1849.

Il sovrano piemontese, irresoluto e ombroso, ma con un gran senso dell'onore, voleva rimediare alla pagina nera dell'anno precedente.

La situazione, però, non era rosea, anche se presentava lati positivi. L'esercito era stato aumentato a 150.000 uomini, reso più agile e pratico, i comandanti più deficitari e inetti dell'anno precedente rimossi e sostituiti con altri che in precedenza erano stati squalificati per il loro passato con Napoleone. I volontari che si erano rifugiati in Piemonte erano stati inquadrati nella Divisione Lombarda (cosa che non si era mai voluta fare l'anno precedente) che rappresentava una vera e propria unità d'élite, capace e soprattutto motivata. Proprio per evitare che fosse troppo evidente la disparità con le altre truppe, era stata posta sotto il comando di una figura per lo meno controversa, come Gerolamo Ramorino.

Siccome una delle ragioni della sconfitta del '48 era stata l'assoluta immobilità del fronte e una condotta delle operazioni fiacca, questa volta si decise per un piano di largo respiro, con una divisione, la VI di Lamarmora, a Sarzana per entrare da sud in Lombardia e allargare il più possibile il fronte.

Al negativo, i piemontesi dovevano considerare che i 150.000 uomini c'erano solo sulla carta: nella realtà erano o reclute poco addestrate o veterani stanchi e usurati da quasi un anno lontano da casa. I generali erano migliorati, ma avevano preso contatto da poco con le truppe, molti ufficiali erano ancora rigidi conservatori che non condividevano

il conflitto e la direzione delle operazioni era, se possibile, peggiorata, avendo posto al comando un teorico polacco praticamente ininfluenza, Chrzanowski, chiamato soprattutto perché non metteva in ombra nessuno, a partire dal re.

### Il quadro strategico visto dalla parte austriaca

Nemmeno dalla parte imperiale la ripresa del conflitto era rosa e fiori. Radetzky aveva a disposizione una macchina militare forse non di primissimo piano e certamente non "moderna" (in senso napoleonico), però affidabile, rodada e soprattutto col morale alto dopo la vittoria assolutamente insperata dell'anno prima.

Il problema per lui era la situazione generale. Se era molto migliorata dal marzo 1848, quando tutto l'impero pareva sul punto di crollare, le aree di crisi continuavano a permanere, a partire dall'Ungheria ancora in rivolta (e servirà l'intervento russo per piegarla). Questo significava sostanzialmente che se le cose non fossero andate bene, non c'era da aspettarsi nessun aiuto e nessun rinforzo.

L'altra grande debolezza era data dalle retrovie: la repubblica veneziana era stata sconfitta e le Giornate milanesi cancellate, gran parte dei patrioti aveva abbandonato le regioni imperiali, ma la situazione non era tranquilla e una ripresa delle insurrezioni era tutt'altro che da escludere. Cosa sarebbe successo a un esercito in lotta sul Ticino, se alle sue spalle Lombardia e Veneto fossero nuovamente insorti?

### Le decisioni iniziali

Viste le carte in mano ai giocatori, proviamo a capire le ragioni delle loro mosse.

Il comando piemontese valutava che Radetzky non avrebbe osato fare guerra sul Ticino con il rischio di trovarsi tagliato fuori dalle sue basi dalle insurrezioni, magari fomentate dalla presenza della VI divisione di Lamarmora.

Quindi si sarebbe ritirato nel Quadrilatero, come aveva fatto l'anno prima.

Per questo motivo il grosso dell'armata era radunato attorno a Novara: per muovere su Milano, obiettivo irrinunciabile per Carlo Alberto che voleva lavare l'onta della ignominiosa fuga dell'anno precedente.

Anche Radetzky probabilmente era conscio che la ritirata nel Quadrilatero sarebbe stata la decisione più saggia e ponderata. Però l'anno prima aveva evitato tutte le sirene di una pace di compromesso e alla fine aveva avuto piena soddisfazione. Inoltre aveva probabilmente pochissima stima dei piemontesi (soprattutto per quanto riguardava i comandi), e li considerava indecisi e propensi a prendere sempre la decisione ovvia e meno rischiosa.

Perciò, valutando correttamente il basso morale dell'esercito sabauda e l'incapacità di reagire a situazioni impreviste, decise di tentare il tutto per tutto e, dopo un paio di mosse per confondere l'avversario, passare risolutamente all'attacco, prendendo in contropiede il nemico.

I fatti gli diedero ragione e pure la fortuna (che proverbialmente aiuta gli audaci) fece la sua parte, lasciandogli il passo libero sul Ticino a Pavia. Come previsto la reazione piemontese fu lenta, confusa e titubante, fino ad arrivare alla grande battaglia presso Novara che decise il conflitto dopo pochissimi giorni dalla ripresa delle ostilità. Alle spalle di Radetzky insorse solo la città di Brescia che poi pagò a carissimo prezzo il suo cieco eroismo e la dedizione alla causa italiana. Se per qualsiasi motivo la guerra si fosse protratta più a lungo, nessuno può sapere cosa sarebbe successo: il gioco serve proprio a sperimentare queste possibilità alternative.

Marco Scardigli

## Consigli di gioco

La campagna del 1849 fu combattuta per decisione del re di Sardegna, Carlo Alberto, che il 12 marzo annunciò al comandante delle forze austriache in Italia, maresciallo Radetzky, la rottura dell'armistizio concluso l'anno precedente, e la ripresa delle ostilità a partire dal 20 marzo. Si potrebbe perciò pensare che le forze piemontesi comincino la campagna all'attacco, e quelle austriache sulla difensiva. In realtà il giocatore piemontese deve moderare l'entusiasmo con un sano realismo, e a meno di un'ispirazione fulminante, farà bene a programmare una campagna essenzialmente difensiva.

Infatti, anche se sulla carta i due eserciti possono apparire più o meno della stessa forza, la struttura del comando favorisce decisamente gli austriaci. L'organizzazione in corpi d'armata fa sì che le forze di Radetzky siano più veloci e possano concentrare più rapidamente una maggior forza d'urto. Perciò i piemontesi rischiano molto se non si tengono sulla difensiva, mentre tocca al giocatore austriaco pianificare una manovra offensiva. I due eserciti partono molto distanti l'uno dall'altro: è la manovra a occupare la prima parte di ogni partita e a determinare dove avranno luogo i combattimenti decisivi.

Un primo problema con cui entrambi i giocatori debbono fare i conti è il fiume Ticino. Il suo corso divide nettamente il campo di battaglia in due settori, uno più ristretto, a est del fiume, e uno molto più ampio, a ovest. Decidere quali e quante forze destinare all'una e all'altra sponda è la prima decisione strategica da prendere. Ovviamente, nel corso della campagna è possibile trasferire forze da una sponda all'altra; ma è meno facile di quel che sembra. I pontoni permettono di traghettare rapidamente un corpo d'armata, magari anche alle spalle del nemico, ma non di rifornirlo: per avanzare in profondità è necessario impadronirsi dei guadi o dei ponti collegati agli assi stradali, a Bereguardo, a Vigevano e a Magenta.

Dal punto di vista piemontese, la difesa dei passaggi del Ticino è dunque una necessità da non perdere di vista. Altrettanto importanti sono i nodi stradali di Vigevano e Mortara: l'austriaco ha bisogno di controllarli per poter spingere in profondità la propria forza offensiva. Dal punto di vista austriaco, è forte anche la tentazione di progettare un'avanzata a ovest dell'Agogna, verso gli obiettivi strategici di Casale e Vercelli, sostanzialmente indifesi.

La conquista di Mortara è una premessa indispensabile per queste operazioni, ma il giocatore austriaco deve stare attento a non allargare troppo il fronte delle operazioni: ci vogliono almeno tre corpi concentrati per attaccare con successo una posizione ben difesa. Se però il piemontese anziché difendere gli obiettivi più avanzati decide per una strategia attendista e si schiera sulla forte posizione di Novara, per l'austriaco avanzare con un corpo anche al di là dell'Agogna può rivelarsi risolutivo.

Una variabile importante è l'entrata della divisione Ramorino. A partire da un certo turno il giocatore piemontese può farla entrare in mappa da sud, minacciando tanto Pavia quanto le linee di rifornimento di Radetzky. E' indispensabile per l'austriaco lasciare delle forze a controllare i possibili accessi; un intero corpo d'armata può sembrare uno spreco, ma meglio troppo che troppo poco. Il possibile ingresso di questa divisione è una spada di Damocle che costringe l'austriaco a lasciare inutilizzate forze preziose, e il piemontese dovrebbe ritardare il più possibile la sua comparsa, perché a quel punto la presenza reale della divisione rischia di essere meno minacciosa della sua apparizione potenziale.

La conduzione tattica delle operazioni deve essere programmata con cura. Le unità dovrebbero essere tenute il più possibile concentrate e

a contatto fra loro; unità isolate rischiano di essere spazzate via. La chiave del successo in combattimento è nel coordinamento tempestivo delle tre armi, fanteria, artiglieria e cavalleria, e nello sfruttamento del terreno. Quando si attacca, il regolamento impone di impegnare tutte le unità nemiche con cui si è a contatto, a meno che non siano scosse; per attaccare una linea fortemente presidiata bisogna quindi utilizzare il bombardamento di artiglieria e cercare di infliggere un risultato di scosso alle unità del difensore, e in questo modo sarà possibile concentrare forze preponderanti contro un singolo esagono. A sua volta il difensore utilizzerà l'artiglieria per cercare di rendere scosse le unità nemiche che si sono fatte sotto, costringendole a perdere tempo per riorganizzarsi.

La cavalleria può essere usata alla spicciolata per ritardare l'avanzata del nemico sui principali assi stradali e minacciare le linee di rifornimento, ma in combattimento va impiegata in massa: in un singolo esagono è possibile concentrare fino a 5 o 6 punti di cavalleria, pari nella realtà a due divisioni, e la loro carica è devastante.

Lo è ancor più se è lanciata contro unità già scosse, che non sono in grado di rispondere; ma la carica in grande stile paga anche contro unità ancora fresche, se sorprese allo scoperto. Nella scelta di una posizione difensiva è quindi fondamentale approfittare di villaggi, pendii e soprattutto corsi d'acqua, che proteggono dalla cavalleria; anche solo un fianco scoperto, su terreno in cui la cavalleria nemica può caricare, può rivelarsi fatale per un'intera brigata.

Alessandro Barbero



## Il Parco della Battaglia

I luoghi teatro della battaglia del 23 marzo 1849, l'area a sud della città tra il torrente Agogna ad ovest e la linea ferroviaria per Mortara-Genova a est, sono dal 1992 tutelati da un vincolo della Regione Piemonte, che ha riconosciuto l'importanza storica e il rilievo paesaggistico e ambientale di questo territorio.

Una rete di strade di campagna (solo parzialmente asfaltate) e di sentieri consente di percorrere l'intera superficie.

Le offese del tempo e dell'uomo hanno segnato parecchi degli edifici al centro dei combattimenti, che comunque restano ancora a testimonianza degli avvenimenti, in attesa che una più attenta politica ne favorisca la salvaguardia e il recupero.

Il terreno si presenta oggi diversamente rispetto al 1849: a parte l'urbanizzazione e l'insediamento di attività, sono spariti filari di gelsi, vigne, siepi e boschetti, sostituiti da piantagioni di pioppi o di essenze pregiate; cereali come segale e frumento sono stati rimpiazzati da mais, soia e riso. Qualche rilievo è stato spianato o terrazzato in funzione della risaia e un nuovo colle erboso si erge al centro della valletta dell'Arbogna: quello che ricopre la discarica urbana, chiusa nel 1997.

Nonostante tutto ciò, l'andamento mosso e vario del paesaggio e alcuni caratteristici scorci contribuiscono a mantenere il fascino particolare derivante dal passaggio della Storia.

Punto di partenza per itinerari nell'area principale dei combattimenti è la chiesa della Bicocca. Il toponimo designava in epoca medievale un luogo fortificato posto su un modesto rilievo.

La chiesa, dedicata a Santa Maria, venne edificata come cappella attorno alla metà del XVI secolo; successivamente ingrandita, divenne Parrocchia a tutti gli effetti nel 1658. Al centro della battaglia e vero obiettivo dei combattimenti, ospitò i feriti e presenta tuttora sul lato esterno della facciata una delle tante palle di cannone che la colpirono.

Procedendo poche decine di metri oltre la chiesa in direzione sud, lungo la strada per Mortara (via XXIII Marzo), si incontra il Sacrario-Ossario dedicato ai Caduti della battaglia. L'edificio, dalla singolare forma a piramide, ospita senza distinzione i resti di tanti soldati di entrambi gli eserciti. I nomi delle vittime sono riportati su semiobici in bronzo. Il monumento venne costruito tra il 1878 e il 1879 grazie ai fondi raccolti con una pubblica sottoscrizione.

Dal marzo del 1902 ogni anno, nella data anniversaria della battaglia, si tiene una cerimonia commemorativa durante la quale il Sacrario-Ossario rimane aperto al pubblico.

Svoltando subito dopo il Sacrario-Ossario a destra e, poco più avanti, a sinistra, si trova la cascina Galvagna, posta sul bordo della valletta dell'Arbogna, in una collocazione strategica. Fu uno dei punti più avanzati occupati dagli Austriaci nel corso degli attacchi nella mattinata del 23 marzo 1849. Dal corpo di fabbrica più alto, che dà proprio sulla valletta, partirono i colpi che uccisero il generale Passalacqua, comandante della Brigata Piemonte.

A poche decine di metri a sud si erge la Villa Monrepos (di proprietà privata) - all'epoca conosciuta come Villa Visconti, dal nome del suo proprietario, il conte Pirro Visconti - circondata da un bel giardino, chiuso entro lo spesso muro di cinta. Il suo portale sbrecciato dalle cannonate è stato raffigurato in disegni, stampe e dipinti, divenendo un simbolo della battaglia. Costruita sul ciglio della valletta nei primi anni dell'Ottocento, fu sanguinosamente contesa nel corso dei combattimenti per l'ottima visuale sul campo di battaglia. Sui suoi muri vi sono ancora numerose palle di cannone.

Se si attraversa la valletta sulla stradina alla fine del muro di cinta della villa, si raggiunge sull'altro pendio la cascina Lugone o Gavinelli, in precarie condizioni, che presenta sul muro verso la valletta la lapide che ricorda l'uccisione a pochi passi di distanza del tenente di artiglieria Ferdinando Balbo, figlio di Cesare, primo Presidente del Consiglio del Regno di Sardegna dopo la concessione dello Statuto.

Tornando alla Villa Monrepos e proseguendo verso sud si raggiunge un nucleo di cascinali detti Luogo Regio e Luogo Nuovo, teatro di aspri scontri, che presentano diversi proiettili di cannone e di mitraglia infissi nei muri rivolti verso la valletta, tanto da prendere il nome di "cascine delle palle".

Svoltando a sinistra subito dopo il Luogo Nuovo, ci si imbatte nella massiccia mole della cascina Cavallotta, tipica costruzione a corte chiusa e pianta quadrata caratteristica della campagna novarese. Era una delle "aziende" principali della zona e venne occupata sin dall'inizio dei combattimenti dagli Austriaci, che la utilizzarono come un piccolo fortilizio. Dai suoi pressi dirigeva le operazioni l'Arciduca Alberto d'Asburgo.

Poco oltre, seguendo la curva della strada verso nord, vi è il gruppo di case rurali detto "della Bellaria". Anche questi edifici furono aspramente disputati e subirono gravi danni dagli assalti ripetuti dei contendenti.

Qualche decina di metri più in là, dopo un'altra curva della strada, si trovano i caseggiati - in parte rimaneggiati - della cascina San Gaudenzio. Nei registri della Parrocchia della Bicocca è annotato che nella corte venne sepolto il sergente Giovanni Mazzarelli, del 14° Reggimento Pinerolo. Nei pressi venne anche seppellito, all'interno di un abbeveratoio per animali con funzione di sarcofago, un ufficiale austriaco.

Proseguendo si raggiunge la via XXIII Marzo. Tornando verso Novara, dopo alcune centinaia di metri si trova il portale e il recinto di Villa San Giuseppe. In questo luogo per diverso tempo Carlo Alberto tenne il suo Quartier Generale e qui corse il rischio di essere fatto prigioniero da ungheresi del 33° Reggimento Gyulai. La scritta d'epoca sul portale ricorda che siamo al "Centro della battaglia di Novara".

Paolo Cirri



English Rules

INDEX			
1	INTRODUCTION, p14	10	PONTOONS, p18
2	VICTORY CONDITION , p14	11	BOMBARDMENTS, p18
3	COMPONENTS, p14	12	COMBAT, p18
4	SETUP, p15	13	SUPPLY, p20
5	STACKING, p15	14	RECOVERY, p20
6	SEQUENCE OF PLAY , p15	15	CAMPAIGN GAME, p20
7	ACTIVATION, p16	16	SCENARIOS, p20
8	MOVEMENTS, p16	17	VARIANTS, p21
9	CAVALRY CHARGES, p17	18	FOG OF WAR, p21

1 - INTRODUCTION

The game simulates the brief campaign fought by the Sardinian army against the Austrian Empire in 1849. One player takes the role of Marshal Radetzky, the Commander in Chief of the Austrian forces and the other his Sardinian counterpart, General Chrzanowski. The game is divided into turns lasting a few hours; during each of these, the players have the opportunity to move their forces on the map trying to control the key points or engaging in combat with the opposing army. These actions are alternately carried out by the players, using a random activation mechanism. Victory goes to the player who at the end has scored more points than the opponent. In some cases, the game may end sooner than expected if certain special conditions are met or if a player surrenders.

2 - CAMPAIGN GAME VICTORY CONDITIONS

The game ends with a sudden victory when one player recognizes his /her own defeat or when one of the following conditions is met:

- ➔ Any Sardinian supplied units enter Pavia (Sardinian victory)
- ➔ The Austrians occupy Casale, Vercelli and Novara with supplied units (Austrian Victory). A City is occupied when one unit enters the hex with the yellow triangle.
- ➔ The difference between the sum of Combat Points of permanently eliminated enemy units and the sum of Combat Points of his own permanently eliminated units is equal to or greater than 20 (victory of the player with least losses).

Victory at points

If sudden victory does not take place, the game ends in any case at the end of turn 20 and the player who scored the most points wins the game.

Both players check their score according to the following table:

Both	1 point for each <b>strength</b> step lost by the enemy
Both	3 points for the control of each of the following cities: Mortara, Vigevano, Abbiategrasso, Magenta
Both	6 points for the control of each of the following cities: Casale, Vercelli, Novara, Pavia
Austrian	1 point for the Austrian player for each strength step of supplied Austrian units that exit off the map in the direction of Turin, west side of the map

Sardinian	1 point for the Sardinian player for each strength step of supplied Sardinian units that exit off the map in the direction of Milan, east side of the map
-----------	---

3 - GAME COMPONENTS

Map

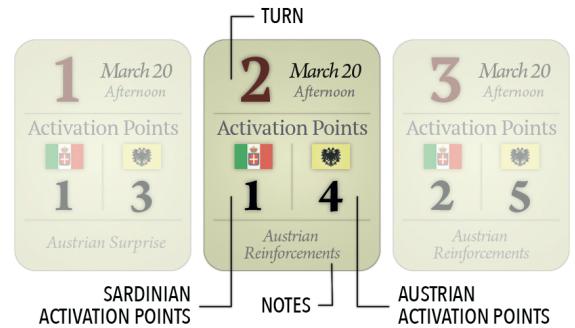
The map represents the area where the opposing armies met and fought. On it is superimposed a hexagonal grid that serves to regulate the placement and movement of units.

Each hex represents about 1000 meters of real terrain. The hexes may contain terrain of a different nature, both artificial and natural, which may affect movements and fighting in different ways.

The map also features a number of tables and tracks, to record and adjust some game functions.

Turn Record Track

On this track is recorded the progression of the game through the advancement of turns. Each game turn represents four hours of real time in day turns, and the whole night in night turns. Each box shows the amount of activation points available to each player for that turn.



Higher Commanders holding boxes

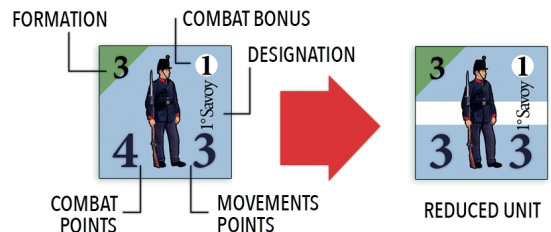
In these boxes (located at both end of the turn track) are placed the command chit of the formations activated by Radetzky and Chrzanowski.

Counters

Most of the counters in the game represent Sardinian (on a pale blue background) and Austrian (on a gray background) military units of various sizes, ranging from 400 to 3000 men. Almost all of them have a colored triangle, in the upper corner, to indicate the formation they belong.

On the counters there are numbers representing combat points, i.e. combat efficiency, and movement capacity. Units with combat points greater than 1 have two steps with the back of the counter, with a white stripe, representing the units's reduced combat capacity due to losses.

When these units suffer a step loss they are flipped to the reduced side, when they suffer a second step loss they are eliminated. Units with only 1 combat point have only one step strength and are



eliminated when they suffer a loss.

On the counters there are also various numbers, names, symbols and colors that identify their type, historical designation and any combat bonuses.

Pontoons are considered military units, although they don't show combat values.

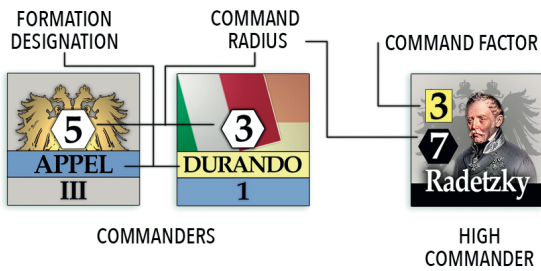
**Independents units**

Some Sardinian units (3° ad 4° Bers etc) do not have any colored identification triangle and do not belong to any formation; they are called 'Independent' and may be activated by any command as described below.

**Command chit**

The Command chits represent the Higher Commanders and the Commanders of the formations, Corps for the Austrian and Divisions for the Sardinian. On the latter there is the command radius (in hexes), the name of the officer and a band with the distinctive color of the formation under their orders. The Higher Commanders, Radetzky for the Austrian player and Chrzanowski for the Sardinian player, do not have the colored band, may command any formation of their army and have, in addition to the range of command. a numerical value that represents the number of formations they can command simultaneously.

The back of the command chit are the same for everyone; players are encouraged to keep their command chit always covered, to avoid the enemy knowing which formations are going to be activated.



**Other Markers**

Markers are used to keep track of various game functions, such as shaken, out of supply, forced march or represent other functions of the game such as dummies or pontoons; their use is explained in the appropriate sections.

**Charts and Tables**

**Terrain Effects Table**

The table shows the various costs that units must pay to enter a particular hex or cross a hexside and benefits for the units defending it, if any.

**Combat Result Table - Cavalry Charge Table**

These tables are used to resolve fights between units; their use is explained later.

**Artillery Table**

Used to resolve artillery bombardments.

**Deployment Cards**

Cards show the deployment zone of the units of both armies, at the beginning of the campaign game and of the various available scenarios.

**Variable Placement Map**

Used only for the campaign game variant with hypothetical deployment.

**Hidden forces displays**

Only used for the hidden movement variant of the game.

**Dice**

The dice are used for combat and other game actions.

**4 - GAME SETUP**

The players choose which army to play and place the corresponding units on the map according to the campaign game deployment chart.

The Sardinian player is the first to deploy; the Austrian II Corps pontoons unit (d'Aspre) can already start in bridge mode in its placement area.

The turn marker is placed on box 1 of the Turn Record Track.

**5 - STACKING**

Friendly and enemy units can never occupy the same hex at the same time. Up to 4 friendly units can be stacked in the same hex; of these four, two at most, can be of regular size. Smaller units are identified by an "s" ("small") on the counter. Stacks can be built or unbuilt at any time during the movement (or, in some cases, created as a result of fighting).

Commands and other markers are not units and therefore do not affect stacking.

**6 - SEQUENCE OF PLAY**

Each game turn involves a set of activities by both players, typically moving forces and fighting. When all of the activities for that turn have been done, the turn ends and the next one begin; the turn marker advances one box on the Turn Record Track.

When all campaign game or a scenario turns are completed, the game is over and the victory conditions are checked. The game may end earlier if special conditions for a sudden victory are met.

The detailed Sequence of play of each game turn is:

**A -** Players choose formations to be activated according to the availability of activation points for that turn and place their respective command chit in one opaque cup.

**B - Activations:**

- ➔ 1 - **Pull** a command chit and place it on the map.
- ➔ 2 - **Movement** of the activated formation.
- ➔ 3 - **Artillery bombardment** of the activated formation.
- ➔ 4 - **Combat** of the activated formation.

Steps 1, 2, 3 and 4 are repeated until there are no more command chit in the cup.

**C -** At the end of the turn, the 'Forced March' markers and all the Command counters are removed from the map; the 'Turn' marker is moved forward one square on the Turn Record Track and the sequence starts over from step A.

**Night Turns**

Night turns include some additional operations: Supplies are checked and the "Out of Supply" and 'Shaken' markers are removed; units may recover step levels if certain conditions are met.

The exact sequence of activities in the night turns is the following:

- ➔ 1 - Formations Activation.
- ➔ 2 - Check the supply status of the units and place or remove 'Out of Supply' markers.
- ➔ 3 - Removal of 'Shaken' markers from units in supply.
- ➔ 4 - One unit per formation and any independent unit return to full strength if they are not out-of-supply, shaken or adjacent to enemy units (not valid for units already eliminated).

During night turns no bombardment is allowed. Already in contact and active units may attack but units moving during the night may not enter hexes adjacent to the enemy. Pontoons may be constructed and dismantled during night turns, even by units adjacent to the enemy.

## 7 - ACTIVATION

In order to move and conduct combat, units must be part of an activated formation and be within the command radius of their Formation Commander or a Higher Commander.

### Activation Points

They represent a theoretical estimate of the ability to move and fight of the two armies. The Turn Record Track indicates variable points availability depending on the army and the game turn. Activation points can only be used in the turn in which they are assigned, they cannot be accumulated from turn to turn. Unused points are lost.

### Procedure

At the beginning of the turn, both players check the amount of activation points available on the Turn Record Track; each point allows the activation of a formation: a Sardinian Division or an Austrian Corps.

Players decide secretly and separately the formations to activate, selecting the appropriate chits, adding to them their 'Independent' chit and placing them all in the same cup where they can be shuffled and pull out alternately during the turn.

Players pull out the command chits from the cup. When a formation is drawn, the owning player may activate it or pass. If the player passes, the formation cannot be activated anymore during the turn.

*Example: turn 2, the Sardinian player has 1 activation point; he decides to activate the division Ferdinando: he takes the corresponding command chit and places it in the cup together with the 'Independent' chit. The Austrian player has 4 activation points: he decides to activate Corps I - II - III and IV; he takes the corresponding command chits and places them in the same cup, together with his 'Independent' chit.*

Note that Formation Commanders can only activate military units belonging their own formation or without a specific designation (independent).

*Example: D'Aspre will only be able to command II Corps units, with the yellow color triangle. Ferdinando may command units of his division, with the blue triangle, in addition to a Sardinian unit not belonging to a specific formation and that is within his command range.*

### Formation activation

The extracted command chit is placed on the map, near, beside or above a unit of its formation. It may also be placed adjacent to enemy units. All units of its formation that are within its command radius can be activated, i.e. they can move, bombard and/or combat.

The command radius cannot cross enemy units, hexes adjacent to the enemy that are not occupied by friendly units or forbidden terrain.

Together with the units of the formation, an independent unit within the command range may also be activated, but it can't be activated again for the current turn (just once). The command chit remains on the map until the end of the turn.

### Higher Commanders, Radetzky and Chrzanowski

In addition to the formation Commanders, players also have counters representing the Higher Commanders: Radetzky for the Austrian player, Chrzanowski for the Sardinian player. These counters allow the activation and coordination of multiple formations simultaneously. Note that they have a larger command radius, expressed in hexes, than Division and Corps Commanders. The value on the counter is the Command Factor, it indicates the maximum number of formations that may be activated by the High Commander during the turn. Higher Commanders can also activate all independent units within their command range.

If a player decides to use an High Commander, he selects the formations to activate simultaneously, uses the necessary activation points and places their command chit in the High Commander Box on the map with their bottom side turned up; in their place, in the cup,

he places the High Commander marker. When the High Commander is extracted, he is placed on the map as the Formation Commanders: all units belonging to the formations whose command chit is in the High Commander's box, together with independent units, within his command range, are automatically activated; from now on they move and conduct combat as if they were a single formation. Higher Commanders can only be used in alternate turns. No additional command points are required for their activation.

*Example: on turn 2, the Austrian player has 4 activation points; he selects the II and III Corps markers by placing them in the Radetzky box on the map; he places the Radetzky chit instead of Corps commanders'chits in the cup from which the chits are drawn; furthermore, since he also has two activation points, he selects the I and IV Corps and places the chits in the same cup, together with his Independent chit. The Austrian player may use Radetzky again from turn 4. The player does not gain any extra activation points by using the High Commander marker. What he gains is a coordinated action: all activated units of the II and III Corps move and fight together under Radetzky, while in the usual command chit pull procedure the formations are not activated in a coordinate way.*

### Independent Activation

Every turn, including night turns, players have the chance to activate some units independently from the activation of the formations. Once the 'Independent' chit has been drawn, it is placed on the map next to the designated units, provided they have not already been activated in that turn. The command radius in this case is 1 hex. The maximum number of units you may activate in this way is 3; they do not have to belong to the same formation. These units can not be activated again later during the current turn. The 'Independent' chit does not cost activation points.



## 8 - MOVEMENT

Once a formation has been activated, its units in command may move individually or as a stack. Movement is voluntary, a player may move all, part or none of his units. Units are not obliged to use all movement points available. Single units or stacks must complete movement before starting with the next one. The number of hexes a unit can move is given by its movement factor; the unit must always have enough movement points available to enter each hex it moves into or hexside it crosses (in other words, there is no minimum movement of one hex regardless of the terrain cost); the number of movement points it spends depends on the type of hex (and hexside, if applicable) as indicated in the Terrain Effects Table. It is forbidden to enter or cross hexes occupied by enemy units.

### Movement in contact with enemy units

Entering any hex adjacent to an enemy non- shaken unit costs 1 additional movement point. Enemy units that come into contact with the moving unit may move in their opponent's turn (see the 'Breaking Contact' rule). Enemy units on the opposite side of the Major Rivers are considered adjacent for the purpose of this rule.

### Breaking contact with the enemy

Any unit of light infantry (infantry units with a movement factor of 4 points), horse artillery, cavalry (or stacking composed exclusively of these types of units), even if shaken, can retreat one hex whenever enemy units with equal or lower movement factor move into a hex adjacent to it. Units breaking contact cannot move adjacent to other enemy units unless the retreat hex is already occupied by friendly units.

If a stack decides to break contact then all its units must move, even to different hexes; the starting hex must be left empty.

If it cannot fulfill this condition then it cannot break contact. This option must be exercised immediately. There is no limit to the number of times that this action can be executed by the same unit or by the same stacking. Breaking contact only temporarily interrupts



the movement of the unit that caused this effect: the unit's movement can resume if it still has movement points available. Cavalry may break contact with the enemy moving two hexes, always if it does not end movement adjacent to enemy units.

**Road Movement**

Roads negate terrain costs.

Units that move entirely by road add 1 movement point to their total availability. This additional point can be spent to make contact with enemy units.



*Example: the Sardinian player moves his unit 3° Piemonte along the road, towards the Austrian unit Grnz 3, paying 1 movement point to which he adds another point because he entered a hex adjacent to the enemy. The Grenzers decides to break the contact and moves one hex along the road towards Motta Visconti. The 3° Piemonte, who still has 2 movement points available (because it's moving entirely along the road), continues to move, arriving again adjacent to the Grenzer and another Austrian unit, KJ 4, and finishing his movements points. Grenzer and Jäger, although they could break contact, decide to stay where they are.*

**Leaving the map**

In some cases players may move their units off the map as specified in the victory conditions.

When a player wants to take advantage of such conditions he simply sets the exited units aside, their value in step levels will be calculated at the end of the game. Leaving a road hex and move off the maps costs 1 movement point. Units that left the map cannot come back.

**Forced March**

The formations, once activated, may make a forced march. This movement doubles the movement points available to units within the command range of the activated formation's command counter, including the activated independent units.



A special marker is placed on the formation command's counter that is using forced march. In order to use this type of movement, units can start in contact with enemy units but can never enter hexes adjacent to the enemy. No unit in the force marching formation may attack or bombard that turn. However, they can be attacked; the attacker benefits from +1 to the combat or charge die against units that have performed a forced march. At the end of the movement a die is rolled for the formation that made the forced march: with a result of 1 a step strength is removed by any unit belonging to the formation. Out of supply units can't perform this type of movement. Forced March markers are removed at the end of the turn.

**General Retreat**

Only once, during the course of the game, both players have the opportunity to forgo normal activations and instead declare a general retreat. If they do, one, some, or all of the player's formations, in that turn, may move toward their supply centers in the same manner as a forced march.

At the end of the movement, a die is rolled for each formation that has made a general retreat: on a roll of 1, 2 or 3, one step strength is removed from any unit belonging to the formation in question.

**Enemy units's visibility**

You can inspect enemy stacking only if friendly units are adjacent to it.

**9 - CAVALRY CHARGES**

During movement, activated cavalry units (or stack), can charge enemy units positioned in clear terrain.

To do so, simply move the unit or stack adjacent to the objective and declare the charge.

Charges are not allowed through bridges, fords, rivers, streams and ridges.

**Procedure**

The active player rolls a die for each step of charging cavalry unit; a roll of 5 or 6 eliminates one step from an enemy unit; immediately afterwards the defender, before applying the results of the opponents' dice, roll one die for each infantry unit and one die for each step strength of cavalry or artillery charged: a result of 5 or 6 eliminates one step strength of the attacking cavalry. Shaken units cannot roll for defense themselves.

No modifiers can be applied to die rolls and retreats cannot be used to absorb losses. If the charge eliminates all the defenders of a hex the cavalry can enter in the hex and, in the next phase, attack normally adjacent enemy units.

*Example: The Austrian player activates Uhl 1 which moves two hexes, stacks the Dr 2 counter, moves another two hexes along the road, and charges the Sardinian regiment. The total number of strength steps of the stack is 3, so the Austrian player rolls 3 dice; he rolls 2,5,6, sufficient to eliminate the Sardinian unit, which before being removed from the map rolls a die in turn, obtaining a 5; the Austrian player flips the Dr2 counter to absorb the loss.*





**Bombardment Procedure**

The active player indicates bombarding artillery units and their target hex; then, the active player adds up the combat factor of the bombarding units, identifying the appropriate column on the artillery table; roll a die, apply the modifiers to the bombardment and find the result on the table.

**Results' explanation**

- ➔ **SH:** All units in the bombarded hex become shaken; if already shaken there is no additional effect.
- ➔ **1:** A unit of the defender's choice receive one step loss.
- ➔ **1SH:** One unit of the defender's choice loses one step and all units in the bombarded hex become shaken; if already shaken, no additional effect.

*Example: Both active Austrian II Corps artillery bombard a Sardinian regiment that is in open terrain two hexes away; the combined combat factor of the bombarding units is 5; The Austrian player rolls a die and gets a 6; since the target unit is two hexes away, the die is decreased by -1, giving a final result of 5 which means, for the Sardinian regiment, the loss of one step.*

**10 - PONTOONS**

Po, Ticino and Sesia are major rivers; the units can cross them only through bridge, ford or pontoons.

Opposing units on the opposite side of the major rivers are considered adjacent, even if no combat is allowed.

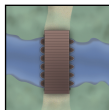
Players can build pontoons across major or minor rivers.

Pontoons do not have combat factors. They cannot be used to absorb losses. For resupply purposes, pontoons can connect two adjacent hexes that contain unconnected roads separated by a river.



**Pontoon Building**

To build a bridge, the player must have a pontoon unit from an active formation in a hex adjacent to a river; if he doesn't move it, the counter is flipped to the side of the bridge and from that moment all friendly units can cross it by paying 1 movement point.



A bridge can be dismantled simply declaring it and the player turns the counter on the unit side; this unit will be able to move again during the next turn.

**Seizing and destroying Pontoon**

A unit that moves to or is adjacent to a pontoon with no enemy units adjacent to it, can destroy it by simply declaring it and removing it from the game, spending 2 movement points. Alternatively, it may decide to capture the pontoon and use it, again spending 2 movement points. A pontoon can be captured several times during the course of the game, until it is destroyed.

The bridges already on the map can never be destroyed.

**11 - BOMBARDMENTS**

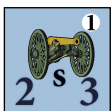
Artillery units, once activated, if they are not performing a forced march, may either fight or bombard enemy units or stacks up to two hexes away; artillery units may not participate in combat in the same turn in which they bombard. Bombardment occurs at the end of the unit's movement and before combat. The combat factor of an artillery unit cannot be divided among several target hexes.

Artillery units firing at the same hex at the same time must add their combat factors, always using only a single die.

A hex can only be bombed once per activation.

**Bombardment obstacles**

Bombardment is always possible in the adjacent hex. If the target is two hexes away and all hexes between the artillery and the target are woods or town, bombardment is not allowed.



**12 - COMBAT**

After movement phase and bombardment phase active units can attack adjacent enemy units.

Combat is voluntary, you are never obliged to attack; if a counter or a stack decides to fight it must engage all adjacent enemy units unless they are shaken or already attacked by other units or stacks; in this case the attacker can decide which hex(es) to attack.

A stack can divide its attacks by assigning each unit to a different combat.

*Example: A stack is adjacent to three hexes occupied by the enemy; if it wants to attack it must attack all three hexes, either in one combat (add all three hexes defenders' combat factors) or in separate combats. Both are valid options.*

*If the three hexes occupied by the defender have different terrain effects, the defender chooses which modifier to apply to the combat, if the attack is against all three defenders in one combat.*

A unit (or stack) can be attacked simultaneously by all surrounding hexes; simply, all units attacking a hex and all defending units add up their combat factors and resolve the combat.

The attacker decides the order of combat; one combat must be resolved by applying the results before moving to the next.

**Procedure**

For each combat, the total attack value is calculated by adding the combat factors of all attacking units and dividing it by the sum of the defenders' combat factors, thus obtaining a force ratio, rounded down if necessary.

Force ratio indicates the column on the Combat Result Table and this will be used to read the combat result. It can be modified according to the tactical situation or by terrain effects.

Ratios greater than 4:1 are however resolved on the 4:1 column, ratios below 1:3 are resolved on the 1:3 column. The attacker rolls the die, applying possible modifiers to its results and then on the force ratio column reads the results. Combat effects are immediately applied to involved units before moving on to the following combats.

**Combat Modifiers**

**Terrain**

When the defender occupies certain types of terrain or the attacker must cross certain particular hex sides, the defender benefits from one or more left columns shifts on the Combat Result Table. These effects are shown on the Terrain Effects Chart.

This benefit only applies if all attacking units must cross that particular side of the hex. These modifiers are not added up.

**Encirclement**

If a unit or stack is attacked by units in opposite hexes or by units in three different hexes separated by empty hexes the attacker benefits from a right column shift on the Combat Result Table. The encirclement is not possible against fortified cities or fortified hexes.

**Elite Unit Modifiers**

Some units have a number inserted in a white circle. This number represents the greater effectiveness of that unit (combat bonus) and may be added (attack) to or subtracted (defense) from the dice roll when the unit is engaged in combat, either in attack or defense. For each hex engaged in combat a maximum of 2 modifiers can be used: one for artillery and one for infantry/ cavalry.

**Combat Results**

Combat Result Table shows losses as strength levels lost by the Attacker (A followed by a number) or lost by the Defender (D followed by a number). Losses can be distributed throughout every units involved in the combat, causing the following effects:

- ➔ A unit with only 1 strength step or a reduced unit is eliminated when it takes 1 loss
- ➔ A unit with 2 strength steps is flipped over to show the reduced side when it takes 1 loss and it is eliminated if it takes 2 losses.

Players can reduce losses by 1 or 2 strength levels accepting a withdrawal of the same amount of hexes according to the following table:

1 withdrawal hex	Reduced losses of 1 strength step
2 withdrawal hexes	Reduced losses of 2 strength steps

**Retreat after combat result**

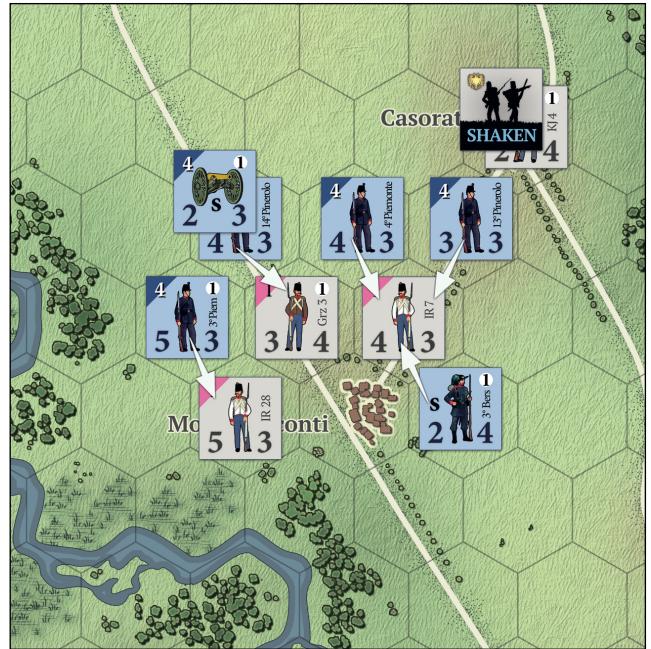
The retreat affects all the units involved in the same combat, both in defense and in attack. The retreat allows the unit to move towards its own lines and supply sources, in priority choosing empty hexes and avoiding passing adjacent to enemy units. If the retreating unit ends its movement in a hex already occupied by the maximum number of units, it must continue its retreat to the first hex allowed. It is allowed to end the retreat adjacent to the enemy. It is not possible to retreat outside the game map or through enemy units or impassable terrain. If retreat is not possible, the units are eliminated. All units that retreat from combat, whether in defense or attack, become shaken.

**Advance**

The player can move his attacking units into the hex left vacant by the defender, according the normal stacking limits. If D2 result or higher results is obtained on the Combat Result Table and this resulted in the elimination of the defender or a retreat exceeding 1 hex, the attacker may advance 2 hexes: the first hex is the one left vacant by the defender, the second one can be any hex adjacent to this.

**Shaken Effects**

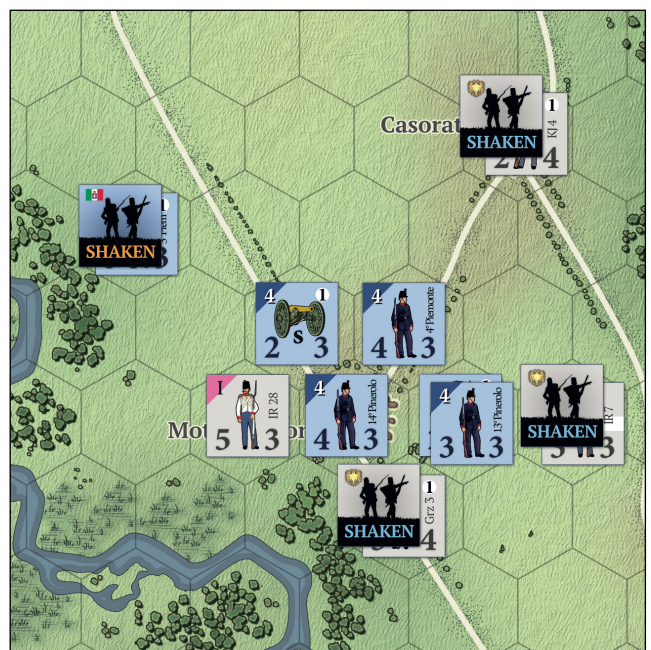
Shaken units cannot attack or bombard, defend themselves normally but they cannot use the combat bonus; they maintain their ability to move and they can perform forced march. Entering a hex adjacent composed only of Shaken units does not cost the additional movement point. Attacking units or stacks are not obliged to attack shaken enemy units or stacks. The marker is removed at the end of the activation, if the unit was activated without moving and is in supply or during a night turn. Further shaken results have no effect on already shaken units. Shaken units cannot defend against cavalry charges.



*Example: The 4th Sardinian division is active and attacks: the 3rd Piedmont regiment attacks the Austrian unit IR 28; the combat ratio is 1:1; the Sardinian rolls the die and gets '1' which, thanks to the bonus, becomes 2; the result on the combat table show 'A1'; the Sardinian unit retreats one hex and is 'Shaken'.*

*The 14th Pinerolo and the Sardinian artillery attack the Grz 3 unit; in this case the ratio is 2:1 (the Sardinian combat factor is 6 while the Austrian one is 3); the Sardinian rolls a 6; since both have a modifier of +1 (the Sardinian artillery and the Grz 3) cancel each other out; the 6 on the combat results table under the 2:1 column reads 'D2'; the Austrian player retreats his unit two hexes and it becomes 'Shaken'.*

*The last combat sees the 4th Piemonte, the 13th Pinerolo (the latter is not obliged to attack the other Austrian unit it is adjacent to, the KJ 4, because it has a Shaken marker) and the Bersaglieri attack the unit IR 7; the sum of the combat factor of the Sardinian units is 9 which compared to the 4 of the Austrian unit would give a ratio of 2:1; however the Austrian unit is surrounded so the combat ratio rises to 3:1; the player rolls the die and gets a 6 which, modified by the +1 of the bersaglieri, rises to 7 and involves a result of D3: the Austrian withdraws the unit by two hexes and thus absorbs two losses; he flips it to the side with the white band to absorb the third loss and finally places a Shaken counter on the unit.*



### 13 - SUPPLY

In order to move and fight at full efficiency, units must be in supply. The supply status of each infantry and artillery unit is checked during the night turns, noted on the Turn Record Track.

Units are in supply if they are within 5 hexes of a road continuously connected to a friendly supply source, even if it crosses bridges and fords and this path is not adjacent to or occupied by enemy units.

Supply sources are the hexes on the map edge marked by the respective symbols with colors of the two armies.

A friendly supply source can be occupied by enemy units. If this happens, that supply source is no longer valid for supply purposes as long as it remains occupied.

#### Cities supply

Units occupying city hexes (Novara, Vercelli, Casale, Pavia, Mortara, Vigevano, Abbiategrasso, Magenta) are supplied even if they are not able to draw a line towards a friendly supply hex.

#### Effects of being out of supply:

- ➔ Out of Supply units receive an 'Out of Supply' (OOS) marker.
- ➔ Units that already have an 'Out of Supply' marker and are still out of supply also become Shaken.
- ➔ If they already have an 'OoS' and a 'Shaken' marker and are still out of supply they lose one step.
- ➔ Units out of supply in combat, both attacking and defending, have their combat factor halved.

### 14 - RECOVERY AND REINFORCEMENTS

During night turns, units that have suffered losses may recover one step level, provided 1) they are not adjacent to enemy units and 2) they're in supply. Only one unit per formation can be recovered per night turn. A step level of any one independent unit can also be recovered in the same way. The recovery is done by returning a reduced unit to full strength by flipping the counter over. Off-map or eliminated units can never be recovered.

#### Reinforcements

As shown on the Turn Record Track during the game both players can receive reinforcements. These units are placed on the entry hex in the specified turn or subsequent turns, as can be seen from the campaign game's setup card. From now on they can be activated according to the rules. If the arrival hex is taken by the enemy or it is over-stacked, reinforcement can take position in adjacent hexes.

### 15 - CAMPAIGN GAME

For the set up of the forces follow the deployment cards.

**Duration:** the game starts on turn 1 and ends on turn 20.

**Victory conditions:** those of the campaign game

#### Special rules: Austrian surprise

During the first game turn, simply declaring it, the Austrian player can move the II Corps at any time, no need to draw the D'Aspre (II Corps) command counter.

### 16 - SCENARIOS

The scenarios examine some episodes of the campaign; they are shorter games than the main game and involve only a part of the forces available to the players.

They are primarily designed to allow players to practice the different aspects of the game.

Playing area and required forces are specified in the appropriate deployment cards.

### THE SFORZESCA

*The First Austrian Corps clashes with the vanguard of the Sardinian army south of Vigevano.*

**Duration:** from turn 5 to turn 9.

**Play Area and Deployments:** View the Deployment card.

**Activation Points:** 1 activation point per turn for both players (+ independent chit); Higher Commanders can not be used.

**Victory Condition:** Sudden victory for the Austrian player when he controls Vigevano, otherwise awarded to points at the end of the scenario by scoring 1 Victory Point for controlling each of the following locations: Gambolò, Borgo San Siro and Sforzesca.

### MORTARA

*The commander-in-chief of the Sardinian army reacted late to the Austrian move. On the 21st, however, most of the Sardinian army managed to get in position to defend the vital crossroads of Mortara and Vigevano ...*

**Duration:** from turn 5 to turn 9.

**Play Area and Deployments:** View the Deployment card.

**Activation points:** both players have 2 activation points each turn (+ independent chit) the two Higher Commanders can not be used.

**Victory Condition:** Sudden victory for the Austrian player when he controls Vigevano or Mortara, otherwise awarded to points at the end of the scenario by scoring 1 Victory Point for controlling each of the following locations: Gambolò, Borgo San Siro, Sforzesca, Remondò, S. Albino and Castello d'Agogna

### FATEFUL NOVARA

*After the clashes of Mortara and La Sforzesca, with a masterful retreat the Sardinian army stopped to defend of the city of Novara, while the Austrian armies converged on it ...*

**Duration:** from turn 15 to turn 20

**Play Area and Deployments:** View the Deployment card.

**Sardinian:** all divisions have already suffered losses from fighting and marching. To reflect this all FORM units are removed from play and all the Sardinian cavalry units lose one step. The 2nd, 3rd, 4th and R divisions start 2 steps down (some units, chosen by the Sardinian player, start the game showing their weaker side). The first division starts 4 steps down.

**Activation Points:** as in the Turn Record Track. Both Higher Commanders can be used. The Austrian player starts first, with the II Corps already active, not needing to extract the command counter.

**Victory Conditions:** The Austrian player gets the automatic victory if Novara is conquered or the Sardinian army is out of supply, otherwise at the end of turn 20 the victory goes to the player who has scored the most points.

### RAMORINO OBEYS THE ORDERS

*General Ramorino, commander of the 5th division of the Sardinian army, disobeyed Chrzanowski's orders that required him to deploy the main forces at its disposal between Vigevano and Pavia, guarding the Ticino. His disobedience, which he paid with his life, probably influenced the outcome of the campaign.*

*In this variant the 5th division is supposed to be deployed in compliance with the orders received.*

**Duration:** as for the Campaign game.

**Deployment:** as per the Campaign game except that all units of the 5th division can be placed from the beginning of the game within 4 hexes from the villages of Cava - Carbonara - Zerbolò - Gropello - Garlasco - Dorno.

**Victory conditions:** as per the basic game rules.

17 - VARIANTS

**Hypothetical initial deployment**

Before starting the game, both players place, alternately, on the Variable Placement Map, their command counters turned to the back, in order to hide them from the enemy, respecting the limits indicated for each box on the map.

*Example: min 1 max 4 means that the Sardinian player must place at least 1 command counter in the box, but maximum 4.*

When all the command counters are placed on the boxes, they are turned simultaneously by both players, revealing the side that identifies the commander and the formation.

Then all the forces corresponding to each command counter on the Variable Placement Map are deployed on the game map, respecting the deployment notes printed on the map. Independent units follow the placement rules, and restrictions, of the campaign game.

When all the players' forces have been placed on the game map, the campaign may begin in the usual way.

*Example: on box the Sardinian player has placed Divisions Ferdinando (4) and Bes (2); when he must deploy on the game map the forces of these two Divisions, he can place them within five hexes from Vigevano.*



**The non-participating forces**

Some Sardinian forces did not participate in the campaign because they were engaged in missions far from the theater. This variant allows you to investigate what would have happened if these forces had been able to intervene.

The sixth Sardinian division can enter from turn 5 or from the following ones starting from the cities of Vercelli or Casale. From that moment, until the end of the game, the Sardinian player can have 1 additional activation point for each game turn.

18 - FOG OF WAR - [OPTIONAL]

Two optional rules have been introduced to make the game more varied; the players can choose, if both agree, which of the two to apply.

**Dummy markers**

Both players have 'Dummy' markers representing ghost units that may be used to hide unit stacking and confuse the enemy about formation's real composition.

Dummy markers can only be used together with real units, without exceeding the allowed number of units per stack (4 units per hex).



Players may place their Dummy markers at the beginning of each turn on top of their units and remove them at any time.

Dummies can never move alone but must always move with their stack, even in case of break contact, and they retreat or advance with the real units of their stack. Dummy markers cannot be used to absorb losses.

To play this optional variant it doesn't matter if the dummy tokens have a letter or not on the back, they can all be used.

**Hidden Forces Display**

They serve to mask the forces of the two armies, at least in the early stages of the game.

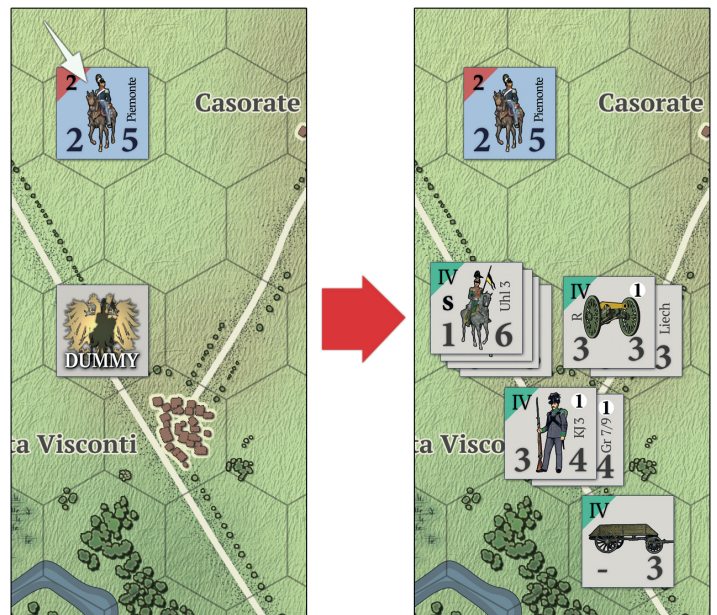
Each display has 8 boxes, ranging from A to H, which correspond to as many dummy markers (letter printed on the back); at the beginning of the game, each player can place single units or entire formations inside the squares; in their place, on the map, he places the corresponding dummy marker. Formations can also be split into multiple boxes; the important thing is that there is an equivalent number of dummy counters on the field.

Each time a player draws a command chit, he can decide, instead of activating the corresponding formation, to move two of his dummy markers by five movement points.

As soon as a dummy is in a hex two or less away from enemy unit, it is forced to reveal itself: the dummy is permanently eliminated; in its place, on the map, the units of the box corresponding to its letter are placed. Units are stacked according to this principle:

- ➔ Not less than four units per hex, beginning in priority with the hex(es) occupied by the dummy, respecting stacking limits;
- ➔ Excess units pile into adjacent hexes, always trying to keep at least two hexes away from the enemy;
- ➔ All revealed units are considered to be subject to the forced march rules for that turn.

Only dummy tokens that have a letter on the back can be used to play this optional variant.



## The Two Armies

### AUSTRIAN EMPIRE (Kaiserreich Österreich)

The Infanterie-Regiment (IR) is the main line infantry unit. In 1848, there were 58 regiments of the line in the Austrian Empire, designated either as German or Hungarian according to the recruitment area of the regiment. Thus, IR45 (Erzherzog Sigismund) would be considered a German regiment, even though 38% of its members had Italian surnames and were recruited around Verona. Each regiment carried both a numerical designation (i.e. IR No. 3) and the name of its Inhaber, its titular owner, usually a member of the highest rank of the aristocracy who were not expected to actually lead their units into battle.

Each regiment had three field battalions. A regiment also had two Landwehr battalions (except those from Italy) and two grenadier companies organized into separate battalions. They were armed with M1842 smoothbore muskets. Hungarian regiments wore a slightly more elaborate and flashier uniform. As these soldiers served for longer time periods than their Piemontese adversaries, they were, in general, more experienced.

**Grenadiers (G)** were elite heavy infantry unit. While they continued to be administratively part of their designated Infanterie-Regiment, they were organized into separate grenadier battalions composed of grenadier companies from different regiments.

**Landwehr (L)** were reserve units suitable for local defence and garrison duty. Their main purpose was to free up the regiment's field battalions for deployment.

**Feldjäger (FJ)** were independent battalion-sized light infantry units. There were 12 Feldjäger battalions overall, plus 4 Tyrolean Feldjäger battalions organized as a Tiroler Jäger-Regiment. They were known as

**Kaiserjäger (KJ)**, as the Inhaber of the regiment was the Emperor himself. The first two ranks of the Feldjäger were armed with short rifles (Kammerbüchse), the third rank with carbines. They wore grey uniforms.

**Grenz-Regiment (Grnz)** were a Habsburg specialty. In order to protect the Empire from Ottoman incursions in Croatia and Hungary, a special military border region was established. All men living in these areas were liable for military service for life in exchange for fiscal and other privileges. In 1848/1849, this was already an anachronism, as the danger of an Ottoman invasion was minuscule. There were 18 Grenz-Regimenter of two field and one reserve battalions each. Each company had a complement of 20 sharpshooters.

**Styrian Rifles (ST)** and **Vienna Volunteers (VVI)** are volunteer units raised in Styria and Vienna in 1848 with the purpose of defending the unity of the Empire in Italy.

**Dragoons (Drg - Dragoner)** were heavy cavalry, though not as heavy as Cuirassiers. A Dragoon regiment had six squadrons. Heavy cavalry as well as the **Chevaux-Legers** were recruited in the German part of the Empire.

Of the different types of light cavalry units were 12 regiments of **Hussars (Hus)**, 4 of **Uhlans (Uhl)** and the already mentioned 7 regiments of Chevaux-Legers (Chl).

Each light regiment had eight squadrons. Uhlans were equipped with lances. Hungary provided the Empire with Hussars, among them Husaren-Regiment No. 5 whose primary Inhaber used to be King Carlo Alberto of Sardinia replaced as its new Inhaber by the victorious Field Marshal Radetzky himself.

The artillery was divided into field artillery (on foot or horse artillery), the bombardier corps and the rocket corps (Feuerwerker). There were 16 rocket batteries overall, with six rocket tubes each. The Field batteries had 6 pieces each, with 6 and 12 pound cannons and 7-pound howitzer.

### SARDINIAN KINGDOM

**Infantry** - The infantry of the Kingdom of Sardinia-Piedmont was organized into ten brigades 2 regiments each. The guard brigade was formed by two grenadier regiments of three active battalions and a Cacciatori regiment of two active battalions. The other line infantry brigades were named on the basis of the original prevalent recruitment area. The 18 line infantry regiments had three field and one depot battalion each. The line infantry regiments were numbered sequentially. Each battalion was composed of 4 companies: the 1st and 2nd btg. were composed of three companies of Riflemen and one of a grenadiers, the 3rd btg, all the companies, hunters. The infantrymen were armed with a French-style smooth-bore rifle.

**Bersaglieri** were a new type of elite light infantry first organized in 1836. There were five battalions of regular Bersaglieri and three battalions composed of Lombard and Venetian volunteers. The regular Bersaglieri were armed with rifled carbines that allowed precision shooting. They were assigned both as battalions as well as company-sized detachments. There was also an under-strength battalion of royal marine infantry.

**Cavalry** - The cavalry was divided into six regiments of six squadrons each. They were named according to some of the Kingdom's regions: Nizza, Royal Piedmont, Genoa, Novara, Savoy and Aosta. They were all regiments of heavy cavalry, armed with spear, saber and pistol. The artillery was organized into fortress, horse, field and position artillery. The field artillery had 8-piece batteries each, with 8 and 16-pounder guns and 32-pound howitzer.

Jean-Claude Brunner

## Order of Battle of the Armies on 20th March, 1849

LG W. **Chrzanowski**

3° - 4° bgt. Bers  
Guide  
3° btr. pos.  
Btr. Modena

1° D. - DURANDO B. Aosta 5° rgt. 6° rgt. B. Regina 9° rgt. 10° rgt. 5° cp Bers Rgt. Nizza Cav 6° btr. battaglia 8° btr. battaglia	2° D. - BES B. Casale 11° rgt. 12° rgt. B. Composta 17° rgt. 23° rgt. 6° cp Bers Rgt. Piemonte Cav 4° btr. battaglia 2° btr. pos.	3° D. - PERRONE B. Savoia 1° rgt. 2° rgt. B. Savona 15° rgt. 16° rgt. 7° cp Bers Rgt. Genova Cav 3° btr. battaglia 7° btr. pos.	4° D. - P. FERDINANDO B. Piemonte 3° rgt. 4° rgt. B. Pinerolo 13° rgt. 14° rgt. 8° cp Bers Rgt. Aosta Cav 9° btr. battaglia 4° btr. pos.	5° D. - RAMORINO 1° B. Lombarda 19° rgt. 20° rgt. 2° B. Lombarda 21° rgt. 22° rgt. 6° bgt. Bers Btg. Studenti Legione Ungherese Legione Polacca Rgt. CL Lombardi btr. battaglia btr. pos.	D. Ris. - P. VITTORIO EMANUELE B. Guardie 1° rgt. Granatieri 2° rgt. Granatieri 3° rgt. Cacciatori B. Cuneo 7° rgt. 8° rgt. Rgt. Savoia Cav Rgt. Novara Cav 1° btr. pos. 1° btr. battaglia 1° btr. cav. 2° btr. cav.	B. SOLAROLI 30° rgt. 31° rgt. Btg. Real Navi Btg. Valtellinesi Btg. Bergamaschi 2° btr. Lomb.
---	---	---	--	--	--	---

FM Graf J.J. F. **Radetzky**

II/IR 56  
M. Bt. 1  
H. Bt. 1  
Rak. Bt. 5,7

I. Korps - WRATISLAW Div. HALLER Br. Strassoldo IR 17 FJ 10 Hus 5 - 2 s. Fuss. Bt. 2 Br. Clam-Gallas Grnz 8 IR 7 Hus 5 - 2 s. Ber. Art. 1  Div. WOHLGEMUTH Br. Görger KJ 4 Grnz 3 IR 44 Hus 5 - 2 s. Fuss. Bt. 3 Br. Festetics IR 28 II/IR 44 Hus 5 - 2 s. Fuss. Bt. 1  Bt. 1 Ber. Art. 3 Rak. Bt. 1	II. Korps - D'ASPRE Div. SCHAFFGOTSCH Br. Liechtenstein KJ 2 VV 2 I/IR 56 Hus 7 - 2 s. Fuss. Bt. 5 Br. Simbschen IR 47 Hus 7 - 2 s. Fuss. Bt. 6  Div. ALBRECHT Br. Kolowrat FJ 9 IR 1 IR 52 Hus 7 - 2 s. Ber. Art. 2 Br. Stadion FJ 11 IR 21 IR 33 Hus 7 - 2 s. Fuss. Bt. 4  Bt. 2 Ber. Art. 5 Rak. Bt. 2	III. Korps - APPEL Div. LICHNOWSKY Br. Maurer FJ 3 ST 3 IR 45 Fuss. Bt. 20 Br. Alemann L/IR 20 IR 53 Chl 5 - 4 s. Fuss. Bt. 12 Br. Cavriani VV 1 L/IR 3 IR 38 Fuss. Bt. 24  Div. TAXIS Br. Poppowicz Grnz 12 Fuss. Bt. 9 Br. Thun FJ 1 IR 3 L/IR 4 Fuss. Bt. 8  Bt. 4 Ber. Art. 7 Rak. Bt. 4	IV. Korps - THURN Div. CULOZ Br. Grawert Grnz 7 Grnz 9 IR 32 Uhl 3 - 2 s. Ber. Art. 10 Br. Degenfeld KJ 3 II/IR 19 IR 30 Uhl 3 - 2 s. Fuss. Bt. 22 Br. Liechtenstein IR 43 IR 61 Uhl 3 - 2 s. Fuss. Bt. 16  Bt. 8 Rak. Bt. 6	I. Res Korps - WOCHER Div. SCHWARZENBERG Br. Wimpffen ST 1 VV 3 IR 27 Fuss. Bt. 13 Br. Sigismund Marziani Gr Crenneville Gr Neydisser Gr Pöltinger Gr Engelhofer Gr Fuss. Bt. 10  Div. STÜRMER Br. Ernst Uhl 4 Chl 4 Ber. Art. 4 Br. Schaffgotsch Dr 2 Ber. Art. 6  Fuss. Bt. 5 Fuss. Bt. 17 Rak. Bt. 9
--	--	--	---	---

