

## INDICE

### **I. I MOVIMENTI DELLE UNITA'**

- VI-1 Movimento in Linea Retta
- VI-2 Rotazione
- VI-3 Terreni Difficili
- VI-4 Inclining e Movimneto Laterale
- VI-5 Movimento su strada
- VI-6 Passo Doppio
- VI-7 Regole generali per il movimento dell' Artiglieria
- VI-8 capitolo in elaborazione
- VI-9 ZOC

## VI - 1

### MOVIMENTI IN LINEA RETTA

<b>NOTE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Il giocatore che muove <b>per primo, al termine</b> del movimento <b>deve dichiarare</b> verso quali unità avversarie è rivolto il <i>fronte</i> delle proprie unità appena mosse.</li> <li>– Al <b>termine</b> della <i>Fase di Movimento</i>, l'<b>arbitro</b>, se necessario, riorienta le unità del giocatore che ha mosso per primo, verso quelle unità del secondo giocatore che nel frattempo si sono mosse.</li> <li>– La Fanteria che si trova negli edifici, non può uscirne se <b>entro 20 cm è visibile Cavalleria nemica In Formazione</b>.</li> </ul>	
	<b>Unità che possono agire solo in <i>Formazione</i></b>	<b>Unità che possono agire anche in <i>Schermaglia</i></b>
<i>In Formazione</i>	Se non cambiano la Formazione	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>possono</b> percorrere <b>tutto</b> il movimento consentito in avanti.</li> <li>– <b>possono</b> tornare indietro fino al massimo movimento.</li> </ul>	
<i>Non In Formazione</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Non</b> possono avanzare, <b>a meno che</b> non si applichi la regola del terreno difficile.</li> <li>2. <b>Possono</b> tornare indietro fino al massimo movimento, anche ruotando a Dx o Sx.</li> </ol>	<b>Possono</b> avanzare in linea retta o andare all'indietro fino a tutto il massimo movimento consentito.
<i>In Schermaglia</i>		<b>Possono</b> avanzare in linea retta o andare all'indietro fino a tutto il massimo movimento permesso
<i>In Disordine</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Non</b> possono avanzare, <b>a meno che</b> non si applichi la regola del terreno difficile.</li> <li>2. <b>Possono</b> tornare indietro fino al massimo movimento, anche ruotando a Dx o Sx.</li> </ol>	<b>Possono</b> avanzare in linea retta o andare all'indietro fino a tutto il massimo movimento permesso

## VI-2

ROTAZIONE

	Unità che possono agire solo in <i>Formazione</i>	Unità che possono agire anche in <i>Schermaglia</i>
<i>In Formazione</i>	<p>(1) Si può ruotare a Dx o Sx, <b>dimezzando</b> il movimento normale previsto per la <i>Formazione</i> in cui ci si trova. <b>Non si applica</b> all'Artiglieria Agganciata ai Traini (essa è <b>sempre Non In Formazione</b>).</p> <p>(2) Si <b>può cambiare</b> la formazione all'inizio o alla fine della mossa in cui si ruota. Il cambio di <i>Formazione</i> tuttavia comporta la perdita di un'<b>ulteriore</b> frazione di movimento (1/3 o 2/3), in base alla formazione in cui <b>ci si trova</b> (non in base alla formazione che si vuole assumere). Per tale motivo conviene sempre muovere nella formazione <b>più vantaggiosa</b> (quella che permette un movimento maggiore) e cambiare la formazione stessa al <b>termine</b> della mossa.</p> <p>Esempio</p> <p>Una <i>Colonna d'Attacco</i> francese può muovere n°24 cm (12 cm in <i>Linea</i>) e perde 1/3 del proprio movimento per cambiare formazione. Supponiamo che desideri muovere, ruotare e mettersi in <i>Linea</i>:</p> <p>a. se cambia la formazione al <b>termine</b> del movimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• per ruotare in <i>Colonna d'Attacco</i> perde n° 12 cm (su 24 cm totali) e le restano n° 12 cm disponibili per muovere e cambiare Formazione;</li> <li>• per cambiare la Formazione perde 1/3 di 12 cm (su 12 cm restanti), ossia n°4 cm;</li> <li>• può avanzare di n°8 cm;</li> </ul> <p>b. se cambia la formazione all'<b>inizio</b> del movimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• per cambiare la Formazione perde 1/3 su 24 cm totali, ossia n°8 cm e quindi resterebbero n°16 cm per il movimento;</li> <li>• tuttavia una Formazione in <i>Linea</i> può muovere solo n° 12 cm massimo in linea retta;</li> <li>• per ruotare perde n°6 cm;</li> <li>• può avanzare di n°6 cm.</li> </ul>	
<i>Non In Formazione</i>	<p>(1) <b>Non si può</b> ruotare o avanzare e ruotare (<b>a meno che</b> non si applichi la regola del terreno difficile).</p> <p>(2) <b>Possono</b> tornare indietro fino al massimo movimento anche</p>	<b>Possono</b> ruotare a Dx e Sx fino a tutto il massimo movimento permesso

	ruotando a Dx o Sx	
<i>In Schermaglia</i>		<b>Possono</b> ruotare a Dx e Sx fino a tutto il massimo movimento permesso
<i>In Disordine</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Non si può</b> ruotare o avanzare e ruotare (<b>a meno che</b> non si applichi la regola del terreno difficile).</li> <li>2. <b>Possono</b> tornare indietro fino al massimo movimento anche ruotando a Dx o Sx (<b>dimezzando</b> il movimento)</li> </ol>	<b>Possono</b> ruotare a Dx e Sx fino a tutto il massimo movimento permesso

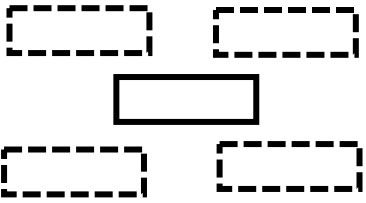
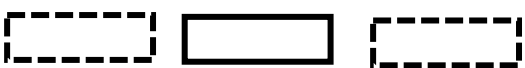
### VI - 3

#### MOVIMENTO SU TERRENI DIFFICILI

Unità che possono agire solo <i>in Formazione</i>	Unità che possono agire anche in <i>Schermaglia</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Si <b>dimezza</b> il movimento normale <b>ma non si cumulano i fattori negativi</b> (per esempio se si è stanchi e si sta in un terreno difficile, si dimezza il movimento <b>solo una volta</b>).</li> <li>- Si va in <i>Non In Formazione</i>.</li> <li>- Si prosegue alla velocità dimezzata <b>sino a quando</b> non esce l'ultima figura dell'Unità.</li> </ul>	

VI-4

MOVIMENTO IN DIAGONALE (Inclining) e MOVIMENTO LATERALE

<p><b>NOTE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Movimento in diagonale (Inclining):</b> consiste in una <b>deviazione</b> dell'Unità di <b>circa 45°</b>, senza comportare una vera e propria rotazione della Formazione. Nella realtà ogni uomo manteneva la propria posizione e si limitava a camminare in direzione obliqua di circa 45°.</li> <li>- <b>Movimento Laterale:</b> consiste in una <b>traslazione vera e propria</b> dell'Unità verso destra o sinistra. Veniva effettuata ruotando temporaneamente gli uomini sul posto di 90° a sinistra o a destra e spostandosi del percorso desiderato, per poi assumere nuovamente l'orientamento originale del fronte.</li> </ul>	
	<p><b>Unità che possono agire solo in <i>Formazione</i></b></p>	<p><b>Unità che possono agire anche in <i>Schermaglia</i></b></p>
<p><i>In Formazione</i></p>	<p style="text-align: center;"><b>Movimento in diagonale (Inclining)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) Si <b>dimezza</b> il movimento normale</li> <li>(2) Si effettua diagonalmente a Dx o Sx, <b>mantenendo</b> la <i>Formazione</i> in cui ci si trova</li> <li>(3) Si può avanzare e poi inclinare</li> <li>(4) Si può inclinare e poi avanzare</li> <li>(5) <b>Non</b> si può cambiare formazione</li> <li>(6) La Cavalleria <b>non può</b> effettuare l'Inclining (necessita di una rotazione vera e propria).</li> </ol> <div style="text-align: center;">  </div>	
	<p style="text-align: center;"><b>Movimento Laterale</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Si <b>dimezza</b> il movimento normale</li> <li>2. Si effettua lateralmente a Dx o Sx, <b>mantenendo</b> la <i>Formazione</i> in cui ci si trova</li> <li>3. Si può avanzare e poi inclinare</li> <li>4. Si può inclinare e poi avanzare</li> <li>5. <b>Non</b> si può cambiare formazione</li> <li>6. La Cavalleria <b>non può</b> effettuare la traslazione laterale (necessita di una rotazione vera e propria).</li> </ol> <div style="text-align: center;">  </div>	
<p><i>Non In Formazione</i></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- La <b>Fanteria può</b> eseguire l'Inclining o la Traslazione laterale <b>fino a tutto il massimo</b> movimento permesso.</li> <li>- La Cavalleria <b>non può</b> effettuare</li> </ul>

		l'Inclining o la Traslazione laterale
In <i>Schermaglia</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– La <b>Fanteria può</b> eseguire l'Inclining o la Traslazione laterale <b>fino a tutto il massimo</b> movimento permesso.</li> <li>– La Cavalleria <b>non può</b> effettuare l'Inclining o la Traslazione laterale</li> </ul>
In <i>Disordine</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– La <b>Fanteria può</b> eseguire l'Inclining o la Traslazione laterale <b>fino a tutto il massimo</b> movimento permesso.</li> <li>– La Cavalleria <b>non può</b> effettuare l'Inclining o la Traslazione laterale</li> </ul>

## VI-5

### MOVIMENTO SU STRADA

- |  |
|--|
| <p>(1) La Fanteria (Linea / Leggera) <b>raddoppia</b> il Passo Normale <b>se</b> marcia <b>su</b> strada <i>In Formazione in Colonna di Marcia</i>.</p> <p>(2) La Cavalleria (Pesante / Leggera) <b>raddoppia</b> il Passo Normale <b>se</b> marcia <b>su</b> strada <i>In Formazione in Colonna di Marcia</i>.</p> <p>(3) I Cosacchi e simili, <b>non avendo</b> formazioni predeterminate in quanto non marciavano incolonnati, <b>raddoppiano sempre</b> il passo normale <b>quando</b> si muovono su strada.</p> |
|--|

## VI-6

### PASSO DOPPIO

GENERALITA'	
	<p>1. <b>Può</b> essere eseguito:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>fino a 30 cm</b> da un'unità avversaria <b>attiva e visibile</b> (in avvicinamento ad essa).</li> <li>- <b>da 30 cm</b> da un'unità avversaria <b>attiva e visibile</b> (in allontanamento da essa).</li> </ul> <p>2. Il passo Doppio <b>raddoppia</b> il movimento dell'Unità. In particolare occorre tenere in considerazione che:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- su terreno normale, il movimento normale <b>è raddoppiato</b>;</li> <li>- su strada il movimento (già raddoppiato per effetto della strada) viene <b>ulteriormente raddoppiato</b>.</li> </ul> <p>3. <b>Deve sempre</b> essere eseguito in <b>linea retta</b>, ad <b>eccezione</b> dell'Artiglieria agganciata che muove in <b>tutte</b> le direzioni.</p>
FANTERIA E CAVALLERIA (per l'Artiglieria, leggere l'apposito capitolo)	
<i>In Formazione</i>	<p>1. La Fanteria (Linea / Leggera) <b>deve essere in Formazione ed in Colonna di Marcia</b>.</p> <p>2. La Cavalleria (Pesante / Leggera) <b>deve essere in Formazione e in Colonna di Marcia</b>.</p> <p>3. I Cosacchi e simili, poiché non marciavano incolonnati, <b>non necessitano</b> di essere in particolari formazioni per effettuare il Passo Doppio.</p> <p>4. <b>Si può</b> cambiare la formazione all'inizio o alla fine del movimento, <b>perdendo</b> le frazioni di mossa necessarie al cambio della formazione e rimanendo minimo a 30 cm dall'avversario visibile e attivo.</p> <p>5. Anche interrompendo il passo doppio e cambiando la formazione, <b>non ci si può</b> avvicinare a meno <b>di 30 cm</b> dall'avversario (ci si ferma <u>nella</u> formazione <u>in cui si è</u>). Se ci si avvicina troppo si viene riposizionati dall'arbitro entro il limite dei 30 cm, nella formazione tenuta inizialmente.</p> <p>6. Se si esegue un passo doppio, <b>non si può caricare</b> nella fase di carica. Se si tratta di Cavalleria che è caricata da altra Cavalleria, è <b>possibile controcaricare</b> ma l'unità alla fine della mossa di mischia <b>diviene stanca</b>.</p>
<i>Non In Formazione</i>	Il Passo Doppio <b>non può</b> essere effettuato
<i>In Schermaglia</i>	Il Passo Doppio <b>non può</b> essere effettuato
<i>In Disordine</i>	Il Passo Doppio <b>non può</b> essere effettuato

**REGOLE GENERALI PER IL MOVIMENTO DELL'ARTIGLIERIA**

	<b>Artiglieria a piedi</b>	<b>Artiglieria a Cavallo</b>
<b>Generalità</b>	<p>Si considera sempre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>non In Formazione;</b></li> <li>- <b>senza Ranghi.</b></li> </ul>	<p>Si considera sempre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>non In Formazione</b></li> <li>- <b>senza Ranghi</b></li> </ul>
<b>Movimento e agganciare / sganciare i cannoni</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Con i <i>cannoni agganciati ai traini</i> può avanzare in <b>qualsunque</b> direzione a movimento pieno.</li> <li>2. Con i cannoni <i>spinti/trainati a mano</i> può avanzare sino ad un massimo <b>di 3 cm per mossa.</b></li> <li>3. Si <b>perde sempre 1/3</b> della mossa di movimento per agganciare o sganciare i traini.</li> <li>4. <i>L'Artiglieria a Piedi non può sganciare i cannoni</i> entro <b>44 cm</b> da un'unità <b>nemica attiva e visibile.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se vengono sganciati a meno di 44 cm, l'arbitro riporta indietro i cannoni a 44 cm, <b>considerandoli agganciati.</b></li> <li>- Se le unità nemiche sono posizionate dentro edifici / sono in mischia /non sono visibili dagli artiglieri /sono in ritirata / sono in rotta, la distanza dei 44 cm per sganciare i cannoni <b>può non</b> essere rispettata.</li> </ul> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Con i <i>cannoni agganciati ai traini</i> può avanzare in <b>qualsunque</b> direzione a movimento pieno.</li> <li>2. Con i cannoni <i>spinti/trainati a mano</i> può avanzare sino ad un massimo <b>di 3 cm per mossa.</b></li> <li>3. Si <b>perde sempre 1/3</b> della mossa di movimento per agganciare o sganciare i traini.</li> <li>4. I cannoni <i>dell'Artiglieria a Cavallo non hanno alcuna limitazione di distanza</i> dalle unità nemiche per essere sganciati.</li> </ol>
<b>Rotazione</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Si può ruotare a Sx o Dx e poi avanzare <b>senza</b> dimezzare il movimento (fatte salve le limitazioni dovute al terreno).</li> <li>2. Si può tornare indietro fino al massimo movimento anche ruotando a Dx o Sx <b>senza</b> dimezzare il movimento (fatte salve le limitazioni dovute al terreno).</li> </ol>	



	Artiglieria a piedi	Artiglieria a Cavallo
<b>Passo su strada</b>	<b>Raddoppia sempre</b> il passo normale <b>quando</b> marciano su strada	<b>Raddoppia sempre</b> il passo normale <b>quando</b> marciano su strada
<b>Passo Doppio</b>	<p>1. Poiché <b>non</b> marciava incolonnata o <i>In Formazione</i>, <b>non necessita</b> di essere in particolari formazioni per effettuare il Passo Doppio.</p> <p>2. Effettua il <i>Passo Doppio</i> <b>in tutte</b> le direzioni e non necessita di muovere in linea retta.</p> <p>3. <b>Si può</b> agganciare/sganciare i traini all'inizio, durante, alla fine del movimento, <b>perdendo</b> frazioni di mossa.</p> <p>4. Il passo doppio può essere eseguito <b>sino a quando</b> non si sganciano i cannoni. Dopo di ciò, anche se si riagganciano i cannoni <b>non si può più</b> eseguire il passo doppio <b>per il resto</b> della partita.</p> <p>5. Se si entra a meno di 30 cm da un'unità avversaria l'arbitro riporta indietro i cannoni a 30 cm ed i cannoni sono considerati agganciati.</p> <p>6. Se si sganciano i traini a meno di 44 cm, l'arbitro riporta indietro i cannoni a 44 cm <b>considerandoli agganciati. Ciò non si applica</b> se le unità nemiche sono posizionate dentro edifici /sono in mischia / non sono visibili dagli artiglieri / sono in ritirata / sono in rotta.</p>	<p>1. Poiché <b>non</b> marciava incolonnata o <i>In Formazione</i>, <b>non necessita</b> di essere in particolari formazioni per effettuare il Passo Doppio.</p> <p>2. Effettua il <i>Passo Doppio</i> <b>in tutte</b> le direzioni e non necessita di muovere in linea retta.</p> <p>3. <b>Si può</b> agganciare/sganciare i traini all'inizio, durante, alla fine del movimento, <b>perdendo</b> frazioni di mossa.</p> <p>4. Il passo doppio può essere eseguito <b>sino a quando</b> non si sganciano i cannoni. Dopo di ciò, anche se si riagganciano i cannoni <b>non si può più</b> eseguire il passo doppio <b>per il resto</b> della partita.</p> <p>5. Se si entra a meno di 30 cm da un'unità avversaria l'arbitro riporta indietro i cannoni a 30 cm ed i cannoni sono considerati agganciati.</p>
<b>Aree attraverso le quali l'artiglieria</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– attraverso una collina dura</li> <li>– attraverso un bosco fitto</li> <li>– attraverso campi arati</li> <li>– attraverso campi di granoturco</li> </ul>	

<b>non può transitare</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– attraverso terreni fangosi</li> <li>– attraverso fossi</li> <li>– attraverso fiumi</li> <li>– attraverso torrenti</li> <li>– attraverso ruscelli</li> <li>– attraverso paludi</li> <li>– attraverso muri e muretti (a meno che non vi sia un varco idoneo)</li> <li>– attraverso staccionate (a meno che non vi sia un varco idoneo)</li> <li>– attraverso siepi</li> <li>– attraverso frutteti</li> <li>– attraverso vigneti</li> <li>– attraverso uliveti</li> <li>– attraverso filari d'alberi</li> <li>– attraverso terreni sassosi/sterpaglie/dislivelli</li> <li>– Ridotte e Trincee</li> </ul>
<b>Aree attraverso le quali l'artiglieria non può sganciare i traini</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– sul pendio di una collina</li> <li>– su di una collina dura</li> <li>– sul pendio di una collina</li> <li>– dentro un bosco</li> <li>– dentro campi arati</li> <li>– dentro frutteti</li> <li>– sui terreni in cui non può transitare</li> </ul>

**VI-8 - capitolo in elaborazione –**

**VI-9**

**ZONA OPERATIVA INDIVIDUALE – ZOC**

<b>E' un'area virtuale situata davanti al Fronte delle Unità e che interdice il passaggio alle Unità nemiche</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>Unità di Cavalleria</b> che avanzano verso il <b>fronte</b> di <i>Cavalleria, Fanteria e Artiglieria</i>, devono fermarsi a <b>10 cm</b>.</li> <li>– Unità di <i>Fanteria</i> (compreso Battaglione-Masse) che avanzano verso <i>Fanteria, Cavalleria e Artiglieria</i> devono fermarsi a <b>5 cm</b>.</li> <li>– Ai giocatori è <b>permesso</b> misurare la distanza che intercorre con la basetta dell'unità</li> </ul>	<p>Le unità che sono <b>al limite</b> della ZOC di un'unità nemica:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>possono</b> cambiare la Formazione;</li> <li>– <b>possono</b> muoversi liberamente dritto all'indietro, in obliquo all'indietro, lateralmente a destra o a sinistra.</li> </ul>

avversaria, al fine di verificare se si sta entrando nella ZOC.	
<p>La ZOC <b>decade</b> (non sussiste):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>durante</b> la fase di carica;</li> <li>2. <b>se</b> l'unità nemica verso cui si avanza <b>non è visibile</b> (vedi Esempio a lato);</li> <li>3. se si avanza <b>verso i fianchi o le spalle</b> dell'unità nemica.</li> </ol>	<p style="text-align: center;"><b>ESEMPIO</b></p> <p>Considerazioni relative alla ZOC delle <b>unità non visibili</b></p> <p>Le truppe che stanno salendo su di una collina e si trovano di fronte ad unità nemiche, fino ad allora non visibili, <b>non sono obbligate</b> a fermarsi a 5 cm da loro, se queste ultime sono più vicine.</p> <p>Quanto sopra vale anche per le Unità che si trovano nei <b>boschi o in altri ripari</b>.</p>

