

Come organizzare un torneo con il regolamento Corpo d'Armata.

La domenica è il giorno ideale, si fanno 2 partite di **massimo 3 ore l'una e fino a 12 mosse**, la 1^a con inizio alle ore 10 fino alle 13 circa. Poi 1 ora di pausa ed alle 14,30 si inizia la 2^a partita con fine alle 17,30 circa. Alla fine di ogni battaglia, si calcolano i punteggi ottenuti e si decreta il vincitore tra chi ha fatto più punti, tra obiettivo, perdite in più, e scarto punti figure. Chi fa il punteggio più alto complessivo con i punti ottenuti nelle due partite, è il vincitore del Torneo.

Il tavolo di gioco è di 180x120 cm. e contiene 4 elementi (scelti in base alla orografia storica), ogni giocatore mette 2 elementi a sua scelta tra quelli permessi, alternativamente. Il lato tavolo dove uno si schiera viene poi sorteggiato con un d6, chi fa il punto più alto sceglie il lato di schieramento. Ogni elemento regolamentare messo sul tavolo, dove non specificato diversamente, è lungo 30 cm. e largo 20 cm. La forma è tondeggiante per colline, boschi, terreni rotti e palude. Quadrata o rettangolare per il campo arato ed il vigneto. La fattoria è lunga al massimo 20 cm. e larga al massimo 15 cm. Ogni giocatore deve portare 2 eserciti, tra loro avversari storici, in 15 mm. o 25 mm. (da concordare in anticipo prima del Torneo). Quindi portando un esercito Francese, il secondo è: Inglese, Russo, Austriaco o Prussiano. Si sorteggia poi con un d6, chi fa il punto più alto decide con quale esercito vuole giocare.

Elementi del terreno da mettere n. 4: 1 obbligatori (in neretto della lista) e 3 facoltativi, più la strada orizzontale di 180 cm. (che attraversa la metà dell'obiettivo), più l'elemento, (tra quelli obbligatori), per l'obiettivo. La zona geografica si stabilisce in base agli eserciti portati dai giocatori ed alla situazione storica che ha più avuto battaglie, ad es. se porto Inglese e Francesi, si sono battuti principalmente in Spagna-Portogallo o Belgio, quindi si sorteggia con un d6 (pari o dispari), dove si combatte, se in Spagna o Belgio e poi si mettono gli elementi corrispondenti alla zona geografica sorteggiata. Qui sotto leggi le zone geografiche a cui corrispondono i determinati terreni: - 1) Spagna, Portogallo e Italia: **Collina Dura**; Vigneto; Terreno rotto; Campo arato. - 2) Francia-Belgio o centro Europa: **Fattoria**; Collina dolce; Bosco aperto; Campo arato. - 3) Russia o Polonia: **Bosco chiuso**; Palude; Campo arato; Collina dolce.

Gli elementi sono messi a 30 cm. dal bordo tavolo ed a minimo 30 cm. dal lato corto e poi inclinati secondo le regole, dopo di che, si fa lo schieramento, che parte sempre da bordo tavolo. Onde evitare discussioni tra giocatori si mettono dei segnalini che rappresentano le unità, all'inizio del gioco, poi finito di schierare, si scoprono e si mettono le unità corrispondenti, schierate in colonna di marcia, frontalmente all'avversario. Infine si sorteggia e si mette l'obiettivo, che è un rettangolo di 40x30 cm. I giocatori tirano un d6, chi fa il punto più alto, sorteggia dove si posiziona l'obiettivo, (che va messo alla metà esatta, del lato corto di 120 cm.) con 5 e 6 si posiziona al centro del tavolo, (a 70 cm. dal lato corto), con 1 e 2 a sinistra, (lasciando 20 cm. di distanza dal lato corto), con 3 e 4 a destra, (lasciando 20 cm. di distanza dal lato corto). Al centro dell'obiettivo passa una strada, che attraversa orizzontalmente tutto il campo di battaglia, poi viene sorteggiato con un tiro di d6, (chi fa il punto più alto decide), quale elemento (tra quelli obbligatori), va posizionato nella metà dell'obiettivo: pari da una parte della sua metà, dispari dall'altra.

La 1^a mossa (e le successive, fino alla 12^a), inizia con un tiro di d6, chi fa il punto più alto decide se muovere per primo o far muovere all'avversario, dopo di che, a chi tocca, tira un d6 il cui punteggio definisce quante unità può muovere in quella mossa (iniziativa), ogni Brigata, artiglieria, granatieri e F.leggera, costa 1 punto. Se le 3 ore scadono e non si sono fatte 12 mosse, si termina la partita con la mossa in corso. Se alla 12^a mossa, si sviluppa una mischia che dura un'altra mossa, o si perde il controllo, si eseguono. Quando si fanno i tiri di artiglieria e moschetteria, chi ha mosso per secondo, tira un dado d6, che stabilisce il fumo e la visibilità, in questo modo: 1-2 Fumo per tutti; 3 fumo per i Francesi; 4 fumo per gli Alleati; 5-6 niente fumo. Se esce da 1 a 4 tutte le perdite (da fuoco), si dimezzano, arrotondate per eccesso, cioè 2,5 perdite diventano 1,5.

Chi occupa l'obiettivo con il 25% di truppe in più dell'avversario ottiene 2 punti in classifica. Chi fa almeno il 25% di perdite (rispetto a quelle subite), in più sull'avversario, ottiene 2 punti in classifica. Se nessuno degli avversari, raggiunge queste condizioni si aggiudica 1 punto per ogni situazione. Le perdite inflitte, sono conteggiate ed aggiunte ai punti eventualmente guadagnati. Es. faccio 456 punti di perdite inflitte all'avversario fa 0,46 punti (dopo il 5 c'è l'arrotondamento). Che aggiungo ai punti fatti 4 (perdite 25% e occupazione del 25% in più di truppe sull'obiettivo), + 0,46, (la somma dei punti figura persi dall'avversario), totale 4,46 punti ottenuti in quella partita.