

ASCARI

Indice

Introduzione

1 – Pezzi del gioco

- 1.1 Unità combattenti
- 1.2 Comandanti
- 1.3 Segnalini informativi
- 1.4 Come si inizia, disposizione delle unità

2 – Sequenza del Turno

3 – Movimento

- 3.1 Tipi di terreno
- 3.2 Esagoni occupati e Mischia
- 3.3 Fucileria e Movimento
- 3.4 Ammassamento
- 3.5 Colpi durante il movimento
- 3.6 Movimento dell'artiglieria
- 3.7 Carta degli effetti del terreno (TEC)

4 – Fuoco di Fucileria

- 4.1 Portata di tiro
- 4.2 Linea di Vista
- 4.3 Fuoco di fucileria di opportunità
- 4.4 Fase di Fucileria
- 4.5 Tabella del combattimento di Fucileria e risultato dei lanci di dado
- 4.6 Segnalino di Fucile
- 4.7 Fuoco di Opportunità dell'artiglieria
- 4.8 Fuoco di Artiglieria

5 – Mischia

- 5.1 Procedura
- 5.2 Risultati di Combattimento
- 5.3 Modificatori al lancio di dado
- 5.4 Ritirate

6 – Fase amministrativa

7 – Condizioni di Vittoria

SCENARI

- S1. Prima Agordat
- S2. Agordat
- S3. Coatit
- S4. Amba Alagi
- S5. Metemma

Bibliografia, Web e Crediti

Esempio di gioco



Introduction

Questa simulazione a livello di scala di Compagnia racconta un'epopea che si è svolta nella prima Colonia italiana, l'Eritrea: la storia dei fedeli soldati indigeni che combatterono per l'Italia e riproduce le quattro maggiori battaglie che li videro protagonisti: la Prima Agordat, Agordat, Coatit e Amba Alagi. Uno scenario aggiuntivo riproduce la battaglia di Metemma, svoltasi tra Abissini e Dervisci.

La scala del gioco si basa sulle compagnie di fanteria, le batterie di artiglieria e gli squadroni di cavalleria (montata o smontata) per l'Esercito Italiano, sui Rubs per i Dervisci e sui Battaglioni provinciali per gli Abissini.

I guerrieri Dervisci erano organizzati in Corpi, provenienti da una specifica Provincia, chiamati Rubs e guidati da Emiri.

L'Impero Etiope, conosciuto anche come Abissinia, aveva diversi eserciti, uno per ogni territorio e capo (Ras), non un singolo esercito Imperiale. Questi eserciti erano formati da volontari e differivano notevolmente nella loro consistenza numerica.

Scala di gioco. In questo gioco ogni punto di Mischia delle unità di fanteria e cavalleria rappresenta tra 125 e 180 uomini; la cavalleria Derviscia e Abissina ha un valore di 100 cavalli per punto di Mischia.

Ogni unità di artiglieria rappresenta 3-4 pezzi. Un esagono rappresenta 250 metri circa.

Ascari (Askari): termine di origine turca usato per identificare un soldato di origine Araba

Componenti del gioco. In ogni gioco trovate:
Due mappe stampate sui due lati da 59x41 cm
Un manuale con le regole, gli scenari e il contesto storico
216 5/8" pedine
Una Tabella per i giocatori
I giocatori hanno bisogno di un dado a sei facce.

1.0 I PEZZI DEL GIOCO

Ci sono tre tipi di pedine: unità combattenti, comandanti e segnalini informativi.

1.1 Unità Combattenti.

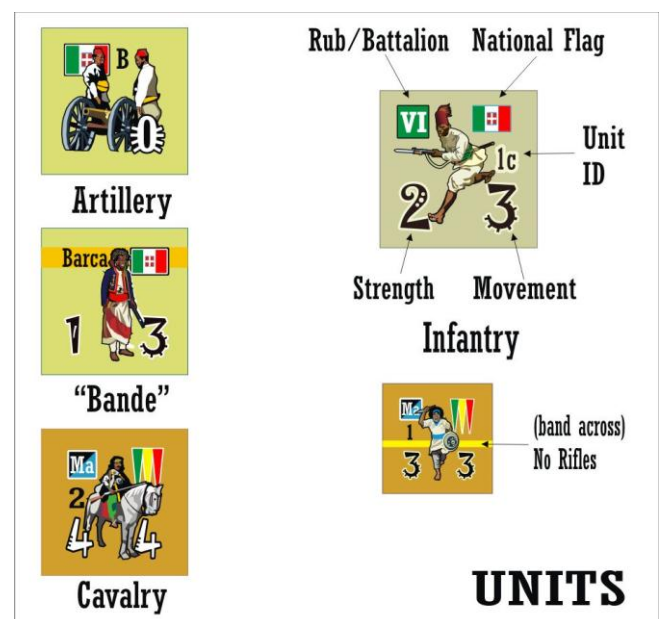
Le unità combattenti sono compagnie di fanteria, batterie di artiglieria e squadroni di cavalleria smontata per gli Italiani. Per gli africani (Etiopici e Dervisci) esse sono unità di cavalleria e fanteria, che si dividono in Fucilieri e Lancieri. Le unità dei Lancieri hanno una striscia orizzontale sulla pedina. Ogni unità di combattimento ha un valore di Mischia e di Punti di Movimento. Ogni pedina mostra anche l'unità superiore di appartenenza, il suo Battaglione o Rub.

Le unità portano un distintivo o sono codificate con colori in modo da essere identificate per Battaglione, Rub (battaglione derviscio) o tramite le iniziali del nome del Ras, a seconda delle regole di scenario.

La maggior parte delle unità è stampata su ambo i lati; il retro rappresenta lo stato ridotto dell'unità; per essere eliminata, l'unità deve ricevere due colpi. Le unità possono ricevere colpi doppi (vedi la Tabella di combattimento di Fucileria e la tabella di fuoco di artiglieria) e sono quindi eliminate immediatamente. Se l'unità viene colpita da un singolo colpo, riceve una perdita e deve essere girata sul lato ridotto; se è colpita quando è sul lato ridotto, l'unità è eliminata.

Il retro delle unità di artiglieria rappresenta la batteria montata pronta a muovere, a seconda delle battaglie.

Unità speciali possono essere presenti in alcuni scenari.



1.2 Comandanti.

C'è un solo livello di comandanti: Ufficiali (italiani), Emiri (Dervishi) o Ras (Etiopici).

In Ascari essi non hanno valori di Mischia.

Alcuni comandanti hanno la capacità di aggiungere un modificatore al tiro di dado, come indicato sulla loro pedina (F per Fuoco e C per Mischia), al valore della pedina che accompagnano.

I comandanti impilati con le unità di combattimento evitano alle stesse (se appartengono allo stesso battaglione, Rub o Ras) di ricevere alcuni segnalini informativi, tranne quelli relativi al Fuoco di opportunità e al Fuoco. Se impilati con una unità di artiglieria, gli Ufficiali permettono il fuoco di opportunità dell'artiglieria.

I comandanti non possono effettuare Fuoco di fucileria, fuoco di opportunità o Mischia, ma possono influenzarne i risultati con i loro modificatori o ricevere colpi se impilati con unità amiche.

I comandanti sono usualmente stampati sui due lati della pedina, il retro indica l'unità nel suo stato ridotto; per essere eliminate, devono ricevere due colpi.



1.3 Segnalini Informativi.

Sono i segnalini per il Movimento, Ritirata, Combattimento, Fuoco e Fuoco di Opportunità.

Le unità con cui sono impilati sono influenzate dal modificatore di lancio di dado indicato sul segnalino.

Il loro uso è spiegato nelle regole. Ogni unità può ricevere un solo esemplare per tipo di segnalino (non può quindi ricevere due segnalini Combattimento insieme). Altri segnalini, specifici per lo scenario giocato, sono descritti nelle regole dello scenario stesso.

1.4 Come si inizia. Piazzamento iniziale

Le unità possono essere posizionate nelle zone indicate nelle regole dello scenario; la bandiera posta nella casella TURN indica quale giocatore è Attivo e, quindi, Inattivo durante la sequenza del turno.

2.0 SEQUENZA DEL TURNO

Sequenza di gioco

1. Gira la pedina TURNO nella casella TURN per indicare il giocatore Attivo (mostrato dalla bandiera).
2. Fase di Movimento del giocatore Attivo, risoluzione immediata della Mischia e possibile Fuoco di Opportunità del giocatore Inattivo (Fucileria e Artiglieria).
3. Fase di Fuoco del giocatore Attivo (Fucileria e Artiglieria).
4. Fase Amministrativa; rimuovere tutti i segnalini di Fuoco di Opportunità e di Fuoco, quindi rimuovere i segnalini Movimento, Ritirata e Combattimento dalle sole unità del giocatore Attivo.
5. Ripetere la sequenza, tornando al punto 1, fino al raggiungimento delle condizioni di Vittoria o secondo le regole specifiche dello scenario. Alcuni scenari sono a turni; la pedina TURNO avanza lungo il percorso dopo che ogni giocatore è stato ATTIVO.

Vedere anche le regole dei singoli scenari.

3.0 MOVIMENTO

Il giocatore attivo muove le proprie pedine una alla volta, esagono per esagono. Una unità non può superare in nessuna azione la propria capacità di movimento.

3.1 Tipi di terreno

Il costo in punti movimento (MP) dipende dal tipo di terreno; confrontare la Carta degli Effetti del Terreno (TEC) e i terreni specifici di ogni scenario. Una unità che si muove deve avere ancora punti movimento sufficienti per poter entrare nel terreno presente nell'esagono; se non ne ha abbastanza, non può entrarvi, salvo le unità con una capacità di movimento di 1, che possono muoversi sempre di 1 esagono ignorando i relativi costi.

3.2 2 Esagoni occupati e Mischia

Se una unità entra in un esagono già occupato da una unità avversaria, si ha una Mischia, che è immediatamente risolta (vedere la regola 5.0); il movimento è interrotto dalla Mischia.

I comandanti che sono soli nell'esagono, sono immediatamente eliminati e non bloccano il movimento; in questo caso il movimento non è interrotto dalla Mischia e l'unità può continuare il movimento.

3.3 Fuoco e Movimento

Una unità che si muove può essere attaccata in qualsiasi esagono attraversato posto entro la portata di tiro di unità avversarie (vedere Fuoco di Fucileria di Opportunità 4.3)

Durante il movimento di una unità, il giocatore Inattivo deve comunicare al giocatore Attivo di interrompere il movimento, in modo da effettuare il fuoco di opportunità. Tale fuoco deve essere risolto prima che l'unità entri in un altro esagono. Il giocatore che effettua il fuoco di opportunità non può attendere di vedere dove terminerà il movimento dell'unità prima di annunciare la sua intenzione. Non è possibile effettuare fuoco di opportunità su unità che sono in Mischia o che sono appena entrate in Mischia. Se l'unità in movimento viene colpita, deve fermarsi immediatamente e ricevere un segnalino MOVED.

3.31 Il segnalino MOVED. Questo segnalino indica che una unità di combattimento che può effettuare fuoco ha completato il suo movimento utilizzando tutti i suoi punti movimento. Tale segnalino dà una penalità sul tiro di dado. Il segnalino verrà rimosso durante la successiva Fase Amministrativa. Ufficiali impilati con le rispettive unità fanno in modo di evitare di ricevere tale segnalino (per qualsiasi unità per gli Italiani, per i rispettivi rub e battaglioni per i Dervisci e gli Abissini).



3.4 Ammassamento

Il limite di ammassamento è di una unità di combattimento per esagono. Tale limite non può essere superato alla fine della propria fase di movimento (o durante la Mischia).

I comandanti e i segnalini informativi non contano ai fini dell'ammassamento. Le unità in movimento o in ritirata possono entrare liberamente in esagoni già occupati da unità amiche, ma non vi possono fermarsi.

3.5 Colpi durante il movimento

Se una unità in movimento è oggetto di fuoco di opportunità mentre si muove in un esagono occupato da una unità amica ed è colpita, dovrà ritirarsi nell'esagono precedente del suo percorso e terminerà il suo movimento.

3.6 Movimento dell'artiglieria

Le unità di artiglieria hanno due lati; un lato in batteria, pronto a fare fuoco e un lato pronto a muoversi.

3.61 Cambiare formazione. L'unità può cambiare formazione girando lato e pagando un punto movimento; se l'unità si gira sul lato pronto al fuoco, riceve anche un segnalino Moved, prima di poter sparare. Se l'unità si gira sul lato pronto a muoversi, potrà muovere di un solo punto movimento.

3.7 Carta degli Effetti del Terreno (TEC)

Fare riferimento alla TEC ed agli specifici terreni degli scenari per verificare il costo in punti di movimento dei diversi terreni.

4.0 FUOCO DI FUCILERIA

Il fuoco di fucileria ed il fuoco di fucileria di opportunità possono essere effettuati dalle unità di fucilieri solamente, non dalle unità di Lancieri, che hanno una striscia sulla pedina, nè dalle unità di cavalleria montata, che possono solo effettuare Mischia.

4.1 Portata di tiro

Le unità devono essere entro la portata di tiro dei loro obiettivi per poter effettuare il fuoco. Contare gli esagoni tra le unità; il numero di tali esagoni deve essere uguale o inferiore a 4, che è la portata di tiro di tutte le unità di fucilieri.

I fucili Vetterli impiegati dagli Italiani avevano una buona resa fino ai 1000 metri; i fucili Remington usati dai Dervishi avevano la canna segata ed erano meno efficaci. I fucilieri etiopici sparavano generalmente a corto raggio.

Contate l'esagono occupato dall'obiettivo ma non quello dell'unità che spara.

4.2 Linea di Vista

Ci deve essere una linea di vista (LOS) sgombra da ostacoli tra le unità sparanti e gli obiettivi. La linea di vista è bloccata se passa:

- attraverso un esagono che contiene altre unità di combattimento; la LOS non è bloccata da altre unità di combattimento se lo sparante è in un esagono ad elevazione superiore rispetto a quello che contiene l'obiettivo;
- Attraverso esagoni di terreno che blocca la LOS, come palmeti, zeribe, forti, pendii e cime di colline; verificare la TEC e le regole specifiche di ogni scenario;
- Lungo il lato di esagono tra due esagoni che entrambi contengono terreno che blocca la LOS;
- Attraverso esagoni ad elevazione superiore rispetto le unità obiettivo;

Un Linea di vista può entrare in un esagono con terreno che la blocca, ma non può passarci attraverso.

4.3 Fuoco di Opportunità

Le unità del giocatore inattivo che non hanno ancora fatto fuoco possono effettuare fuoco di fucileria di opportunità per attaccare unità in movimento entro 4 esagoni. Ogni unità che può effettuare fuoco di fucileria può effettuare un solo fuoco di opportunità per turno, ricevendo in tal modo il segnalino Opportunity Fire per prenderne



nota. **4.31 Procedura.** Il giocatore inattivo designa l'unità sparante durante il movimento dell'unità obiettivo avversaria. Risolve l'attacco usando la procedura del fuoco di fucileria, pone un segnalino Opportunity Fire sull'unità sparante dopo che ha effettuato il tiro, per indicare che non può effettuare per questo turno il fuoco di opportunità.

4.32 Obiettivi. Una unità che si muove può essere attaccata in qualsiasi esagono del suo percorso. Durante il movimento, il giocatore inattivo deve segnalare di interrompere il movimento in modo da effettuare il fuoco di opportunità. Il fuoco deve essere risolto prima che l'unità entri in un altro esagono. Il giocatore che effettua il fuoco di opportunità non può attendere di vedere dove terminerà il movimento dell'unità prima di annunciare la sua intenzione.

4.33 Esagoni di mischia. Non è possibile effettuare fuoco di opportunità su unità che sono in Mischia o che sono appena entrate in Mischia.

4.34 Modificatori al tiro di dado. I modificatori sono:

SUPPORTO: modificatore +1 se almeno un'altra unità italiana è adiacente all'unità che effettua il tiro (Le Bande non sono considerate Italiane a tutti gli effetti).

TERRENO: applicare I modificatori intrinseci del terreno ove si trova l'unità obiettivo e l'unità che effettua il tiro;

COMANDANTE: se un comandante è impilato con l'unità sparante ed ha un modificatore F (Fuoco) stampato sul Lato visibile della pedina.

DIMENSIONE: se l'unità che effettua il fuoco ha un valore di Mischia uguale a 0, applicare un modificatore -1.

PENALTA' AL FUOCO DI OPPORTUNITA': modificatore -1 ad ogni unità che spara.

4.4 Fase del Fuoco di Fucileria



Le unità del giocatore attivo che non hanno ancora sparato durante il turno corrente possono effettuare un tiro contro unità avversarie entro il raggio di portata di 4 esagoni e verso cui hanno una linea di vista libera. Ogni unità che può fare fuoco può effettuare un solo colpo per turno e riceverà un segnalino FIRE anche se impilata con un comandante.

4.41 Modificatori al tiro di dado. Essi sono:

SUPPORTO: modificatore +1 se almeno un'altra unità italiana è adiacente all'unità che effettua il tiro (Le Bande non sono considerate Italiane a tutti gli effetti).

TERRENO: applicare I modificatori intrinseci del terreno ove si trova l'unità obiettivo e l'unità che effettua il tiro;

COMANDANTE: se un comandante è impilato con l'unità sparante ed ha un modificatore F (Fuoco) stampato sul Lato visibile della pedina.

DIMENSIONE: se l'unità che effettua il fuoco ha un valore di Mischia uguale a 0, applicare un modificatore -1.

MOVED: modificatore -1 se l'unità sparante ha questo segnalino;

COMBAT: modificatore -1 se l'unità sparante ha questo segnalino;

Nota: Unità di fucilieri che hanno il segnalino RE-TREAT non possono effettuare nessun tipo di fuoco di fucileria.

4.5 Tabella di combattimento di Fucileria e risultato dei lanci del dado

Le unità sparanti verificano la distanza, la linea di vista e verificano la giusta colonna sulla Tabella di combattimento di Fucileria, tirano il dado, aggiungono i modificatori al lancio del dado per determinare il risultato.

Fire Combat Table		
DRM (d6) for Opportunity Fire, Movement, Combat: -1		
DRM (d6) for Support Fire (Italians only): +1		
Rolls to hit		
Range	Italians	Dervishes, Ethiopians & Bands
1	3 - 4 - 5 - 6	4 - 5 - 6
2	4 - 5 - 6	5 - 6
3	5 - 6	6
4	5 - 6	6
Note: in Black Double Hit result; other Single hit result. Apply hit(s) and step loss(es) to the target unit.		
Leaders: if the target has a Leader stacked and receives one/more hits, roll a d6; with a result of 5 or more the Leader receives an hit.		

I risultati **in neretto** sono colpi doppi; gli altri sono colpi singoli. Applicare i colpi e le relative perdite alle unità obiettivo. Se unità in movimento ricevono un colpo devono fermarsi immediatamente, applicare la perdita e ricevono il segnalino MOVED. Se l'obiettivo è una unità di artiglieria, viene eliminata immediatamente. Se l'unità obiettivo ha un comandante impilato insieme e riceve uno o più colpi, bisogna tirare un dado; con risultato di 5 o più il comandante riceve anch'egli un colpo e la relativa perdita.

Se l'obiettivo è solamente un comandante, applicare direttamente il risultato.

4.6 Pedine Fucile



I lancieri e la cavalleria etiopica possono effettuare il fuoco di fucileria (anche di Opportunità) se hanno il segnalino di Fucile.

Questo segnalino rappresenta la particolare capacità di queste unità di utilizzare I fucili abbandonati sul campo di battaglia da amici e nemici. I segnalini vengono posti in mappa nell'esagono in cui viene eliminata una unità di fucilieri. Se una unità etiopica di lancieri o cavalleria entra nell'esagono contenete tale segnalino, l'unità dovrà fermarsi, ricevere il segnalino, che sarà quindi ad essa impilato. L'unità riceverà anche un segnalino MOVED per quel turno. Le unità che hanno il segnalino di Fucile possono effettuare tutti i tipi di fuoco di fucileria, ricevendo i relativi segnalini. Se l'unità venisse eliminata, il segnalino di Fucile rimarrà nell'esagono ove è avvenuta l'eliminazione.

4.7 Fuoco di Opportunità dell'Artiglieria

Le unità di artiglieria possono effettuare il fuoco di opportunità solo se impilate con un ufficiale. Possono essere impilate con qualsiasi ufficiale in quan-

to le unità di artiglieria non sono inquadrare in nessun battaglione. Risolvere l'attacco utilizzando la procedura di fuoco di artiglieria, il modificatore al tiro del dado relativo al fuoco di opportunità di artiglieria verrà applicato e l'unità riceverà un segnalino Opportunity Fire. Una unità di artiglieria che ha effettuato il fuoco di opportunità potrà poi sparare durante il successivo turno di fuoco di artiglieria.

4.8 Fuoco dell'Artiglieria

Le unità di artiglieria del giocatore attivo che non hanno ancora sparato possono sparare ad unità nemiche nel raggio di 8 esagoni, con linea di vista libera. Ogni unità può effettuare un solo tiro per turno e una volta sparato riceverà un segnalino FIRE.

4.61 Procedura. Il giocatore attivo designa le unità sparanti durante la fase di Fuoco e risolve l'attacco seguendo la procedura di fuoco di artiglieria: verificare la distanza e la linea di vista, tirare un dado, applicare eventuali modificatori di tiro di dado e verificare sulla Tabella del fuoco di artiglieria i risultati.

Artillery Combat Table		
DRM (d6) for Movement: -1		DRM (d6) for Opportunity Fire - 2
Rolls to hit		
Range	Rolls to hit	Effect
1	2 - 3 - 4 - 5 - 6	Double Hit
2	3 - 4 - 5 - 6	Double Hit
3 - 4	3 - 4 - 5 - 6	Single Hit
5 - 6	4 - 5 - 6	Single Hit
7 - 8	5 - 6	Single Hit
Note: in Black Double Hit result, in White Single Hit result. Apply Hit(s) and Step Loss(es) to the target unit.		
Leaders: if the target unit has a Leader stacked and receives one/more Hit(s), roll a d6; with a result of 5 or more the Leader receives an hit.		

4.62 Modificatori al tiro di artiglieria:

MOVED: modificatore -1 se l'unità sparante ha questo segnalino;

TERRENO: applicare I modificatori intrinseci del terreno ove si trova l'unità obiettivo e l'unità che effettua il tiro;

COMANDANTE: se un comandante è impilato con l'unità sparante ed ha un modificatore F (Fuoco) stampato sul Lato visibile della pedina.

OPPORTUNITY FIRE PENALTY: modificatore -2 ad ogni unità che spara.

I modificatori sono cumulativi.

4.63 Risultati del fuoco di artiglieria

I risultati in neretto sono colpi doppi; gli altri sono colpi singoli. Applicare i colpi e le relative perdite alle unità obiettivo. Se unità in movimento ricevono un colpo devono fermarsi immediatamente, applica-

re la perdita e ricevono il segnalino MOVED. Se l'obiettivo è una unità di artiglieria, viene eliminata immediatamente. Se l'unità obiettivo ha un comandante impilato insieme e riceve uno o più colpi, bisogna tirare un dado; con risultato di 5 o più il comandante riceve anch'egli un colpo e la relativa perdita.

Se l'obiettivo è solamente un comandante, applicare direttamente il risultato.

5.0 MISCHIA

Quando una unità in movimento entra in un esagono occupato da una unità avversaria, si ha una Mischia, che viene risolta immediatamente.

5.1 Procedura

Ogni giocatore calcola il Valore Totale di Mischia (MCV) delle rispettive unità sommando:

- 1 – il valore di Mischia dell'unità
- 2- i modificatori al lancio di dado (cumulativo)
- 3- il risultato del lancio di un dado.

5.11 Comandanti: Ufficiali (Italiani) o Emiri (Dervisci)/Ras (Etiopici), se soli nell'esagono in cui si svolge la Mischia, sono immediatamente eliminati e in questo caso il movimento dell'unità attiva non viene interrotto.

5.12 Artiglieria: le unità di artiglieria effettuano una normale Mischia.

5.2 Risultati del combattimento

Comparete i Valori Totali di Mischia delle due parti e applicate I risultati:

1 – Stesso valore: l'unità del giocatore attivo si ritira nel suo esagono di partenza;

2 - MCV maggiore di 1 o 2: l'unità con il MCV inferiore si ritira di un esagono;

3 - MCV maggiore di 3 fino al doppio dell'avversario: l'unità con il MCV inferiore si ritira di un esagono e riceve un colpo e la relativa perdita.

4 – Differenza tra gli MCV maggiore del doppio: l'unità con il MCV inferiore è eliminate.

5.21 Segnalini: Ogni unità, che può effettuare fuoco di fucileria, impegnata in Mischia riceve il segnalino COMBAT; in caso di ritirata, ogni unità riceverà invece il segnalino RETREAT (vedi 5.4).

Ricordarsi che le unità impilate con comandanti non riceveranno tali segnalini.



5.3 Modificatori al tiro di dado

ALTEZZA: modificatore +1 per l'unità posta nell'esagono ad elevazione superiore nel caso in cui l'unità attiva entra in Mischia da un esagono con elevazione inferiore.

RETREAT: modificatore -1 per l'unità con tale segnalino, come indicato sullo stesso;

TERRAIN: il modificatore del terreno dell'esagono dove si svolge la Mischia.

COMANDANTE: se un comandante è impilato con l'unità combattente ed ha un modificatore C (Mischia) stampato sul Lato visibile della pedina.

BAYONET CHARGE!: modificatore +1 valido per le sole unità Italiane nello scenario Amba Alagi.

I modificatori sono cumulativi.

5.4 Ritirata

Se una unità deve ritirarsi di un esagono, l'unità del giocatore attivo si ritirerà nell'ultimo esagono attraversato; l'unità del giocatore inattivo si ritirerà in un esagono scelto dal giocatore attivo.

Se non fosse possibile ritirarsi, a causa di terreno intransitabile o per la presenza di unità avversarie, l'unità sarà eliminata; ma se vi fosse anche una sola unità amica adiacente, l'unità potrà ritirarsi per un massimo di due esagoni attraverso tale esagono, per raggiungere un esagono libero, altrimenti viene eliminata. Se vi fossero più unità amiche adiacenti, sarà il giocatore attivo a decidere la direzione della ritirata. L'unità del giocatore inattivo non può ritirarsi attraverso l'esagono da cui l'unità del giocatore attivo è entrata nell'esagono dove si è svolta la mischia.

Le unità di artiglieria non possono ritirarsi; nel caso dovessero, vengono eliminate.

5.41 Segnalino Retreat: Le unità che si ritirano ricevono il segnalino RETREAT e perciò non potranno effettuare nessun tipo di fuoco e saranno penalizzati dal modificatore stampato sul segnalino per la Mischia. Se una unità che ha già un segnalino RETREAT deve ritirarsi ancora a seguito di un risultato di Mischia, si ritirerà e riceverà anche un colpo e relativa perdita, mantenendo il segnalino. Dovesse però dover ritirarsi ancora una volta, verrà eliminata.



5.42 Avanzata: Dopo una mischia vittoriosa, l'unità del giocatore attivo, che ha ancora punti movimento da utilizzare, può continuare a muovere, rimanendo soggetto ad eventuale fuoco di opportunità o mischia.

6.0 FASE AMMINISTRATIVA:

Durante questa fase tutti I segnalini di Fuoco e di Fuoco di Opportunità vengono ritirati (per entrambi I giocatori), dopodichè rimuovere I segnalini Movimento, Ritirata e Combattimento dalle sole unità del giocatore Attivo. I segnalini delle unità del giocatore inattivo rimangono in gioco (tranne per quelli di Fuoco e fuoco di opportunità).

7.0 CONDIZIONI DI VITTORIA

Verificare le regole dello Scenario per le specifiche condizioni di vittoria.

