

Fornovo 1495 - Aggiornamento regole del 18 dicembre 2021

In questo mini wargame l'armata francese (ma con molti italiani) di re Carlo VIII, diretta in Francia, viene affrontata da forze mantovane, veneziane e milanesi presso il fiume Taro. Il mini wargame Fornovo è un inserto omaggio che trovate nella rivista "Storie di Guerre e Guerrieri" e ha lo scopo di fornire il quadro della battaglia e introdurre al wargame gli interessati. Un wargame portatile che basta ritagliare e piazzare sulla prima base disponibile

IL GIOCO

Si gioca in due: uno guida la Lega Santa (rossi), l'altro i francesi (azzurri).

TABELLONE

La mappa di pag. 80 è suddivisa in 28 aree. Ogni area può contenere al massimo 2 unità, di qualsiasi tipo, della stessa fazione (al massimo 4 unità totali). I leader e il carro salmerie francese non contano in questo limite.

PEDINE

Ogni unità rappresenta circa 1.000 uomini e presenta due numeri:

- in nero, il valore dell'unità in combattimento;
- in rosso, i punti guadagnati dal nemico per la sua eliminazione.

PREPARAZIONE

Ponete il segnalino "Turno" sulla casella "1" della traccia segnatura. Il giocatore che tiene la Lega dispone a piacere le sue truppe a nord del fiume Taro (parte alta della mappa), dopodiché il giocatore francese dispone le proprie a sud del fiume. **In questa fase non si possono disporre truppe sulle sei aree del fiume.**

Procuratevi un dado a sei facce (anche più se possibile) e alcuni segnalini "danno" (monetine o altro) per segnare i danni sopportati delle varie unità durante il gioco. A questo riguardo si consiglia l'utilizzo delle piccole croci bianche di plastica utilizzate dai mattonatori (si trovano nelle grandi catene di ferramenta).

COME SI VINCE

Il giocatore che realizza il maggior numero di punti dopo **7 turni** di gioco vince la partita. I punti vengono accumulati eliminando le unità avversarie (numeri rossi): cavalleria e salmerie valgono 2 punti, fanteria e artiglieria valgono 1 punto

La partita, però, termina immediatamente con la cattura di uno dei leader:

- vittoria istantanea francese: se Francesco Gonzaga viene catturato, il francese vince automaticamente. La cattura avviene quando un'unità francese si trova nella stessa area del Gonzaga, dove non sono presenti altre sue unità;
- vittoria istantanea della Lega: se Carlo VIII viene catturato, la Lega Santa vince immediatamente. La cattura avviene quando un'unità della Lega Santa si trova nella stessa area del re francese, dove non sono presenti altre sue unità.

SEQUENZA DI GIOCO

Inizia sempre la Lega Santa, poi la mano passa alla Francia, e così via.

Ogni turno è composto da un numero indefinito di round, in cui l'azione passa da un giocatore all'altro finché tutte le unità siano state attivate o entrambi i giocatori abbiano passato.

Ogni round del giocatore prevede tre fasi, da effettuarsi nell'ordine indicato:

1. Attivazione. Il giocatore di turno sceglie una sola area a sua scelta, in cui attiva una o due unità della propria fazione. Le unità attivate possono muovere in un'area adiacente. Un'area si considera adiacente quando ha un lato comune con un'altra area. Non sono consentiti i movimenti in diagonale che attraversano i vertici dell'area.

Le unità attivate possono muovere in un'area adiacente se non ci sono unità nemiche nell'area che occupano al momento dell'attivazione. In questo caso le unità attivate sono costrette a combattere.

Le unità attivate che entrano in aree in cui sono presenti unità nemiche, sono obbligate a combattere. Se l'area in cui si muove contiene un'unità amica, questa si unisce al combattimento e sarà considerata attivata.

Per indicare che le unità sono state attivate e non potranno più muovere nel turno è possibile anche rovesciarle di 90°.

Eccezioni (rammentate da scritte al piede delle pedine):

Fanteria della Lega: i molti mercenari che ne facevano parte rendevano tali unità inaffidabili.

Prima di attivare una sua unità di fanteria, il giocatore della Lega deve lanciare il dado: un risultato di "1", "2" o "3" non consente l'attivazione e quell'unità viene rovesciata o contrassegnata (non può essere attivata per l'intero turno);

Artiglieria francese: non può muovere, ma solo sparare (v. bombardamento).

2. Combattimento. Si verifica un combattimento quando, attivando le proprie unità, si è entrati in un'area occupata da unità nemiche, oppure quando le proprie unità attivate occupano già un'area con unità nemiche. Il valore complessivo di ciascuna delle due fazioni è pari alla somma del valore delle proprie unità in quell'area (numeri neri). Esempio: il francese attiva una cavalleria (3 p.) e una fanteria (2 p.) per attaccare una fanteria (1 p.) e una cavalleria (2 p.) della Lega in un'area attigua; dunque il francese lancerà 5 dadi contro i 3 della Lega.

Ogni risultato del dado di "5" o "6" provoca un danno che viene indicato ponendo un segnalino "danno" su una delle pedine avversarie (a scelta di chi lo subisce). Durante la partita ogni unità può sopportare un numero di danni inferiore al proprio valore di combattimento (numero nero); quando il numero dei danni è pari al valore di combattimento, la pedina viene eliminata. Non è previsto che le unità danneggiate si ritirino dopo il combattimento. I danni subiti sono permanenti.

Eccezione: bombardamento delle artiglierie francesi, che sono le uniche unità a poter sparare nelle aree adiacenti, oltre che nella propria area; in tal caso solo le unità di artiglieria sono attivate per sparare e tirano il dado. Le unità nemiche nell'area adiacente sotto bombardamento non lanciano alcun dado difesa.

L'area in cui si attiva l'artiglieria potrebbe contenere altre unità. Queste possono essere attivate all'istante e muovere in altre aree, ma non nell'area sottoposta a bombardamento

Modificatori al combattimento:

- le unità che entrano in un'area provenendo da una delle sei aree del fiume tirano un dado di meno in attacco;
- Carlo VIII e Francesco Gonzaga non possiedono un proprio valore di combattimento, ma consentono alle unità amiche nella loro stessa area di tirare 2 dadi aggiuntivi;
- le artiglierie francesi hanno un modificatore di -1 sul dado a causa delle cattive condizioni meteorologiche;
- le unità della Lega presenti nell'area del carro delle salmerie francesi devono tirare un dado cad. dopo i combattimenti: un risultato di "1", "2" o "3" elimina tale unità dal gioco (alle prese con il saccheggio, i fanti abbandonano la battaglia).

Fine del round e fine del turno

Una volta risolti i suoi movimenti e poi i combattimenti, il giocatore attivo conclude il proprio round. Rovescia le proprie unità attivate e passa la mano all'avversario, che può ora attivare un'area a sua scelta.

Le unità già attivate non possono essere riattivate per il resto del turno; possono, invece, essere attaccate dall'avversario.

Il turno finisce quando tutte le unità sono state attivate o quando i due giocatori hanno passato entrambi la mano. A quel punto tutte le unità tornano a faccia in su (oppure si rimuovono gli oggetti utilizzati per indicare le attivazioni), nuovamente attivabili.

I segnalino "Turno" viene avanzato di una casella e si gioca un nuovo turno

Chiarimenti

- Il carro delle salmerie francesi combatte come una normale unità, ma non si muove.
- Se i due leader si trovano nella stessa area senza unità, questi vengono ricollocati in aree dove si trovano unità amiche e non possono muovere in quel turno.