



Waterloo for dummies *Easy Play Rules* *For Beginners*

Written by
Alessandro Guidi

Versione ottobre 2026

WATERLOO FOR DUMMIES

REGOLAMENTO

MATERIALI

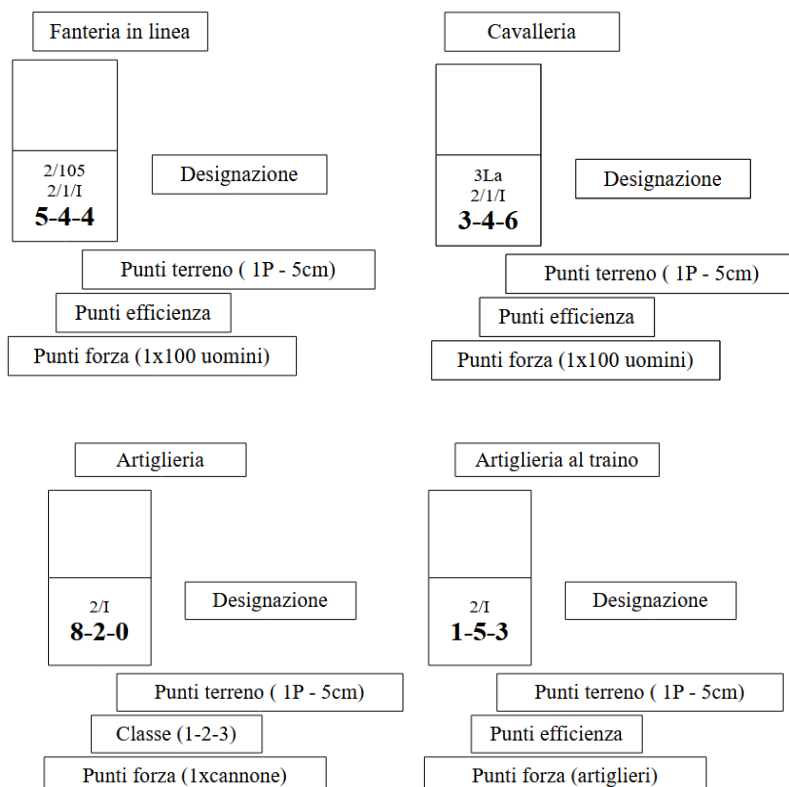
Miniature

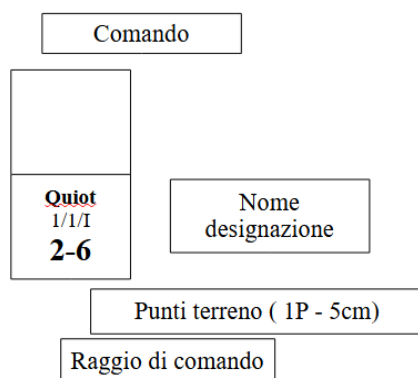
Lo scenario si gioca con miniature in 1/72 (20mm) nel seguente rapporto:

- Fanteria: una miniatura ogni 100 uomini sul campo
- Cavalleria: una miniatura ogni 100 cavalieri sul campo
- Artiglieria: un cannone rappresenta una batteria di 6 – 8 cannoni
- Comando superiore: un ufficiale e qualche ADC per ogni comando sul campo
- Comando di brigata: un ufficiale, un portabandiera e un tamburino per ogni comando sul campo
- Curiosi, sanitari, vivandiere, trasporti: non contano ai fini del gioco e saranno indicati come Unità Non Giocanti (UNG)

Segnalini

Ogni unità è accompagnata da un segnalino che indica la sua affiliazione e i suoi valori di gioco





- **Punti Forza:** rappresentano il numero di uomini attualmente presenti in un'unità. Un punto forza corrisponde a 100 uomini o al cannone di una batteria.
- **Punti efficacia:** rappresentano la qualità, l'addestramento, il morale di un'unità. Più il valore di efficienza è alto e più l'unità è combattiva: 1-2 Milizia, 3-4 Fanteria regolare, 5-6 Elite
- **Punti terreno:** rappresentano la quantità di spazio che un'unità può attraversare in un turno. In uno scenario 1/72 di 180 cm x 180 cm 1 punto terreno equivale a 5 centimetri usando altre scale l'equivalenza cambia.
- **Classe dell'artiglieria:** è equivalente al punteggio di efficacia ma è già suddiviso in tre classi
- **Raggio di comando:** rappresenta l'area in cui possono essere ricevuti gli ordini impartiti da un comandante espressa in punti terreno.

Imbasettamento

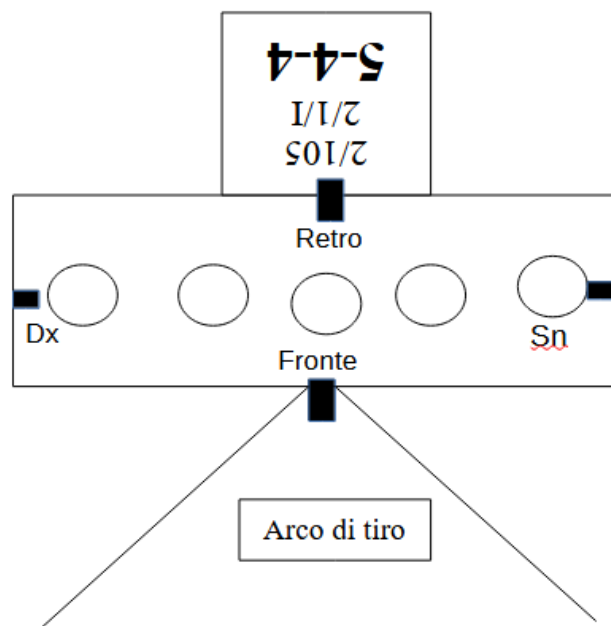
Le dimensioni delle basette sono irrilevanti purché siano coerenti tra loro. Tutte le basi hanno quattro lati Fronte, Retro, Sinistra e Destra al centro di ogni lato viene individuato un Punto di Mira (PM) che servirà da punto di riferimento per tutte le misurazioni richieste da gioco.

Le Fanterie e le Cavallerie di base sono considerate disposte in linea, una basetta per ogni battaglione di fanteria e per ogni reggimento di cavalleria.

L'artiglieria sarà rappresentata da un cannone con 4/5 serventi per ogni basetta quando è in posizione mentre quando è in movimento sarà girata e attaccata anteriormente a un traino con due cavalli se è una batteria a piedi o con quattro cavalli se è una batteria di cavalleria.

I comandi sono disposti a piacimento sulle basette.

Ad ogni basetta sarà allegato il segnalino col il nome dell'unità, la sua posizione nell'ordine di battaglia e i suoi valori di gioco



SEQUENZA DI GIOCO (in due semiturni)

SEMITURNO FRANCESE

- 2.1 Formazione
- 2.2 Artiglieria francese
- 2.3 Movimento francese
- 2.4 Tiro difensivo inglese
- 2.5 Fuoco francese
- 2.6 Carica e mischia francese
- 2.7 Morale

SEMITURNO INGLESE

- 2.8 Formazione
- 2.9 Artiglieria inglese
- 2.10 Movimento inglese
- 2.11 Tiro difensivo francese
- 2.12 Fuoco inglese
- 2.13 Carica e mischia inglese
- 2.14 Morale

FASE DEL COMANDO

Ogni unità, per compiere qualunque azione, deve essere “in comando”: deve cioè essere in grado di tracciare una linea retta da uno dei punti di mira ad un comandante che abbia sotto di lui l’unità in questione. La linea deve essere di misura uguale od inferiore al raggio di comando indicato sul segnalino del comandante, non deve attraversare unità nemiche o elementi scenici che blocchino la visuale.

I comandanti di più basso livello (raggio di comando 2PT = 10cm) comandano solo ed esclusivamente le unità a loro assegnate e devono essere nel raggio di comando del loro comandante di grado superiore (raggio di comando 4PT = 20 cm).

I comandanti di grado superiore (raggio di comando 4PT = 20 cm) sono in grado di prendere decisioni autonome e pertanto non dipendono da nessuno ma possono però comandare solo ed esclusivamente le forze a loro assegnate

Fanno eccezione a questa regola:

- **Napoleone e Ney: possono dare ordini direttamente a qualsiasi unità**
- **Wellington: può dare ordini direttamente a qualsiasi unità**
- **Uxbridge: può dare ordini direttamente a qualsiasi unità di cavalleria**

REGOLA DEL FUORIGIOCO: se un giocatore usa una unità che **non** è in comando, il giocatore avversario può invocare il fuorigioco, ovvero un controllo con il metro della posizione dell’unità. Se effettivamente l’unità non è in comando (è in “fuorigioco”) si presume che i soldati si siano reso conto della mancanza del comandante e pertanto si sbandino.

- 1) Se l’unità ha mosso, viene eliminata e tolta dal tavolo
- 2) Se l’unità ha fatto fuoco, tutti i tiri fatti fino al fuorigioco restano validi, poi l’unità viene rimossa
- 3) Se l’unità è entrata in mischia, tutti i risultati ottenuti fino al fuorigioco restano validi, poi l’unità viene rimossa

FASE DELLA FORMAZIONE

4.1 In questa fase il giocatore può far cambiare formazione a quante unità vuole, purché

- siano in comando
- non siano in mischia

Le formazioni volontarie

Formazioni di fanteria

- 1) **Linea:** la formazione standard
- 2) **Quadrato:** formazione statica ma adatta a respingere la cavalleria
- 3) **Skirmish:** fanteria in ordine sparso, difficile da colpire

Ci sono due formazioni di artiglieria:

- 1) In Posizione (cannoni pronti a sparare ma di fatto immobili sul posto)
- 2) Al Traino (i cannoni sono legati a traini di cavalli, possono essere spostati ma non possono sparare).

L'artiglieria può cambiare formazione all'inizio del turno di movimento: o piazza i cannoni nel punto dove era arrivata al turno prima o li aggancia al traino e muove del numero di PT indicato.

Le formazioni involontarie

Ci sono due formazioni involontarie che rappresentano una caduta del morale dell'unità:

- 1) Disordinata
- 2) In Rotta.

Queste due formazioni possono essere cambiate solo nella fase di riordino e sono il risultato di una mischia, di un tiro di morale o degli effetti del terreno.

Cambiare formazione

All'inizio della sua fase di movimento una unità può cambiare tipo di formazione a piacimento e senza penalità purché sia in comando. Può cambiare formazione una sola volta per turno. Non può farlo se è in mischia.

Dato che il movimento delle unità avviene in linea retta, in questa fase il giocatore può cambiare liberamente il loro orientamento oltre che la loro formazione.

Riordino

Una unità che si trova nel raggio di azione del suo comandante o di un superiore passa automaticamente da In Rotta a Disordinata o da Disordinata a In Ordine.

Formazioni di fanteria: modificatori da applicare

Tutti i valori indicati nel segnalino attaccato all'unità sono considerati per una Unità di Fanteria standard

Fanteria in formazione Skirmish: all'inizio della fase di movimento, un'unità può distaccare piccoli numeri di soldati (dell'ordine di una compagnia) per combattere in ordine sparso.

Alcune unità possono distaccare più compagnie, quante indicate dal numero dopo SK, le altre unità, se hanno più di 5 Punti Forza, solo una (1). Se distacca una o più compagnie skirmish, per quel turno l'unità non può fare altri cambi di formazione e ridurrà il suo valore di forza di tanti punti quante compagnie ha distaccato.

Ogni compagnia sarà rappresentata da un soldatino singolo che avrà nel segnalino l'indicazione dell'unità dalla quale proviene.

Appena distaccata la compagnia skirmish può muovere subito nella fase di movimento e combattere nella fase di fuoco, così come l'unità di provenienza.

Le compagnie skirmish possono essere riassorbite, ma solo dall'unità da cui provengono e solo all'inizio della fase di movimento entrando in contatto con l'unità a cui appartengono. Per ogni compagnia riassorbita l'unità aumenterà il suo valore di forza di un punto.

Fanteria in quadrato: aggiungere dietro l'unità il segnalino "Quadrato".

Questa formazione è possibile solo in terreno aperto. Una unità in quadrato non ha fronte, retro, sin, dx ma quattro fronti uguali, **non muove e spara con due (2) dadi meno ma aggiunge tre (3) punti al dado nella fase di mischia contro cavalleria**

FASE DEL MOVIMENTO

Il giocatore può muovere quante unità vuole fino al massimo dei PT indicati sul segnalino.

In ogni semiturno si eseguono prima **tutti i movimenti**, poi si può passare a risolvere il fuoco. Tutti i movimenti avvengono in linea retta, tenendo conto di un angolo di 90 gradi a partire dal punto di mira frontale. In alternativa l'unità può compiere un movimento di soli metà PT e poi girare fino a 90 gradi facendo perno sull'angolo interno

Nello scenario ci sono fondamentalmente solo tre tipi di terreno:

- ▶ Terreno aperto,
- ▶ Soft Cover (boschi) (siepi, fossati, barricate)
- ▶ Hard Cover (Edifici) (muretti bassi)

Esistono tratti lineari di terreno particolare sia in Soft Cover (siepi, fossati, barricate) che in Hard Cover (muretti bassi) e tratti impassabili (fiumi, muri alti, gradienti di salita elevati)

Prima di giocare si deve ottenere un accordo condiviso sull'attribuzione degli elementi scenici ad una di queste categorie, attribuzione che poi sarà fissa.

Modificatori del movimento

- ▶ Il movimento in terreno aperto non ha restrizioni. L'unità può muovere di quanti Punti Terreno vuole (PT), fino al massimo indicato sul segnalino
- ▶ Il movimento in terreno Soft o Hard costa il doppio (2 PT)
- ▶ Attraversare un ostacolo lineare costa un altro PT.
- ▶ I fiumi possono essere attraversati solo sui ponti
- ▶ Comandanti e fanteria in formazione skirmish sono esenti da penalità
- ▶ Se una parte del terreno blocca la linea di vista di una unità questa non può sparare.
- ▶ Se un'unità si difende in mischia in soft cover aggiunge uno (1) al tiro del dado, se è in hard cover due (2)

Cavalleria

La cavalleria muove normalmente come la fanteria ma può combattere solo in carica

FASE DEL FUOCO

Ogni Unità spara in modo indipendente ed il risultato si applica subito. L'unità può sparare solo su un'unica unità nemica, che deve indicare chiaramente.

L'unità che spara deve essere in comando, deve essere entro la portata del fuoco e avere una linea di vista libera. Non è ammesso sparare attraverso altre unità, amiche o nemiche.

L'artiglieria spara prima della fase di movimento, tutte le altre unità dopo.

Per ricordare che un'unità ha sparato si mette del cotone bianco davanti che sarà poi tolto alla fine del semiturno avversario.

Artiglieria Per l'artiglieria la classe è indicata sul segnalino e si può sparare fino ad un massimo di 40 cm.

Dopo aver risolto il fuoco si mette del cotone bianco davanti alla batteria per ricordarsi che ha sparato in questo turno. Il cotone sarà tolto alla fine del semiturno avversario.

Una batteria di artiglieria tira 1D6 per ogni cannone (max 3, +1 se è elite e -1 se è milizia) ed elimina un Punto Forza per ogni dado che fa 6.

Se è colpita perde un cannone per ogni Punto Forza eliminato (sparando quindi con sempre meno cannoni) e deve fare il tiro di morale nella fase apposita: se fallisce va in Rotta e viene eliminata dal tavolo.

Se spara contro Soft o Hard cover perde un dado, se spara contro un'unità che la carica frontalmente aggiunge un dado. Il valore in mischia fa riferimento ai serventi e non ai cannoni ed ha un valore nominale di 5.

FARE FUOCO

La fanteria spara ad un massimo di 10 cm e tira 1D6 per ogni Punto di forza

Se è Elite tira un dado in più, se milizia uno in meno, se spara contro soft o hard cover un dado in meno, se è disordinata tira un dado in meno.

Ogni dado che fa 6 elimina 1 Punto Forza (100 uomini) avversario

Non potendo staccare le miniature dalla base si appone un segnalino che indica i Punti Forza attuali.

Se una unità subisce perdite diventa a rischio di diventare disordinata e deve fare il tiro di morale. Quando i Punti Forza di una unità arrivano a zero, l'unità è fisicamente rimossa dal tavolo.

Restrizioni al fuoco

- Le seguenti unità non possono sparare

- ▶ Comandanti
- ▶ Unità in rotta
- ▶ Artiglieria al traino
- ▶ Serventi dei cannoni
- ▶ Unità Non Giocanti (UNG)

L'unità che spara non può suddividere il tiro su più bersagli.

FASE DELLA MISCHIA

La mischia

Se alla fine della fase di movimento due unità nemiche sono in contatto si ha una mischia (un attacco alla baionetta o alla sciabola).

E' possibile sommare la forza di più unità, mettendo le basette in contatto per tutta la loro lunghezza, purché siano della stessa formazione superiore (due battaglioni dello stesso reggimento) fino a un massimo di 12 punti forza. Unità di formazioni diverse devono compiere attacchi separati.

E' inoltre possibile associare un comandante mettendo la basetta in contatto con la faccia posteriore dell'unità, per avere il bonus relativo.

Risoluzione della mischia.

L'attaccante tira 1D6 e somma i suoi Punti Forza Attuali, il difensore tira 1D10 e somma i suoi Punti Forza attuali

Chi ottiene il punteggio più alto vince: il perdente va in rotta, arretra di 15 cm e perde 1 Punto Forza per ogni due punti di differenza nel tiro dei dadi.

- ▶ Se chi attacca è una unità di cavalleria leggera +3 al tiro del dado, se pesante +4
- ▶ Se chi si difende contro la cavalleria è in quadrato +3 al tiro del dado
- ▶ Se c'è il comandante +1 al tiro del dado
- ▶ Se chi si difende è in Soft Cover +1 al tiro del dado
- ▶ Se chi si difende è in Hard Cover + 2 al tiro del dado
- ▶ Se Disordinato – 1 al tiro del dado

FASE DEL MORALE

(da effettuare durante tutto il corso del gioco)

Il morale

Il Morale non è una fase a sé ma è un evento che succede durante tutto il corso del gioco. Il valore di morale di una unità è dato dai suoi punti Forza attuali. Si tira 1D6 e se il risultato supera il valore dei Punti Forza attuali, l'unità se è In Ordine diventa Disordinata, se Disordinata diventa In Rotta, se in Rotta viene eliminata.

L'unità che va In Disordine arretra di 15 cm

L'unità che va In Rotta arretra di 15 cm e volge le spalle al nemico

Il test si applica quando

- ▶ Quando una unità ha subito perdite durante la fase di fuoco
- ▶ Quando una altra unità vicina si ritira perché in rotta
- ▶ Quando una altra unità vicina è eliminata durante la fase di fuoco

Il test si fa subito e i risultati si applicano immediatamente

Modificatori al tiro di dado per il morale (1 D6)

- ▶ - 2 se l'unità è in Hard Cover
- ▶ - 1 se l'unità è in Soft cover
- ▶ - 1 se c'è un comandante associato
- ▶ + 1 se già disordinata o in rotta

Comandanti

Dato che la perdita del comandante era un evento raro, se un comandante viene colpito da un 6, si effettua un tiro salvezza con un altro D6.

5- 6 Comandante morto

1- 4 salvo