

DE LA GUERRE

Tirailleurs 2.0

Versione del 21 febbraio 2019

1.0 Obiettivo del regolamento

Scopo di questo set di regole è ricreare le dinamiche di uno scontro fra due opposte fazioni, ognuna delle quali di massimo 30 soldati/vivandiere che combattono in ordine aperto.

2.0 I protagonisti del gioco

Ogni gioco prevede i seguenti elementi:

- (2.1) Il comandante di una fazione: ha come primo compito quello di formare delle pattuglie e impartire loro degli ordini, che possono essere scritti oppure orali. Non può prendere parte agli scontri.
- (2.2) Le pattuglie: sono formate da 2 o 3 soldati, ma solo due soldati potranno sparare: l'eventuale terzo soldato fornirà un piccolo bonus (vedi 4.5). La composizione delle pattuglie può essere cambiata durante la battaglia, purché siano sempre di 2 o 3 soldati. Le pattuglie da 3 soldati non possono essere più 2 per ogni fazione. All'inizio del gioco ogni pattuglia deve avere un proprio ordine che deve cercare di eseguire.
- (2.3) Soldati: ogni soldato ha nella propria giberna un numero di colpi determinato dallo scenario. Finite le munizioni, dovrà chiedere al personale civile di recuperarle dal Quartier Generale o disimpegnarsi dal fronte per andarle a recuperare di persona.
- (2.4) Vivandiere e personale civile: possono prendere parte al gioco, svolgendo diverse funzioni, ognuna delle quali influisce nello svolgimento del gioco. Nel corso del gioco il comandante può cambiare il ruolo affidato a vivandiere e personale civile, sulla base delle necessità. Vivandiere e personale civile possono:
 - (2.4.1) unirsi ad un pattuglia di 2 soldati, conferendo un bonus alla pattuglia (vedi 4.5).
 - (2.4.2) portare ordini e/o munizioni e/o informazioni alle pattuglie, conferendo dunque un bonus de facto nel controllo delle unità da parte del comandante (vedi 6.0).
 - (2.4.3) rimanere presso il Quartier Generale col ruolo di rappresentare il personale sanitario, conferendo dunque un bonus per "recuperare" le pattuglie andate in rotta.

3.0 Obiettivi della battaglia

Esistono i seguenti obiettivi da conquistare:

Tipo di obiettivo	Descrizione	Punteggio
Comando fazione francese Comando fazione austriaca	Rappresenta il Quartier Generale dove troviamo: a) il comandante con la bandiera della fazione; b) le riserve di munizioni; c) il punto di medicazione; A meno di particolari specifiche di scenario, da qui qui partono tutte le pattuglie.	pt. 25
Obiettivo primario	Deve essere scelto in un punto grossomodo a metà del punto di partenza delle due parti. Ci possono essere anche due obiettivi primari. Viene rappresentato da una bandierina di colore rosso.	pt. 10
Obiettivo secondario	Sono due per ogni obiettivo primario. Viene rappresentato da una bandierina di colore verde.	pt. 5
Unità nemica messa in rotta		pt. 2

Ogni partita ha una durata decisa preliminarmente sulla base dello spazio disponibile e delle pattuglie interessate (si usi un dannato cellulare fra i due comandanti per stabilire il momento d'inizio e fine).

4.0 Risoluzione degli ingaggi

(4.1) I corpo a corpo sono vietati. Tutti gli ingaggi si risolvono grazie al fuoco di fucileria. L'ingaggio deve avvenire ad una distanza di sicurezza minima di 20/25 metri ed entro i 50 metri.

(4.2) Le pattuglie non si possono in nessun caso unire e/o mescolare, in modo da essere facilmente distinguibili in caso di ingaggio. Fra le diverse pattuglie della stessa parte deve esserci dello spazio, in modo che siano riconoscibili. Questo vale anche negli spostamenti: se si va nella stessa direzione, una pattuglia precederà l'altra di almeno 20 metri.

(4.3) Le pattuglie, una volta ingaggiate, devono mostrare chiaramente il numero di soldati da cui sono formate: non è possibile proteggersi dietro un angolo morto e uscire solo per sparare, lasciando gli altri componenti non visti, perché in tal modo il nemico non può sapere contro chi sta combattendo.

(4.4) Una volta che una pattuglia viene ingaggiata deve rimanere sul posto e terminare l'ingaggio: non può fuggire, né fare caracollo con altre pattuglie.

(4.5) Vince la pattuglia che per prima spara due salve per ogni soldato sparante della pattuglia avversaria + un ulteriore colpo; un eventuale civile aggregato, permette alla pattuglia di subire un ulteriore colpo; un eventuale soldato aggregato, permette alla pattuglia di poter subire due ulteriori colpi. Non è possibile avere pattuglie di 3 soldati + 1 civile. Ne consegue la seguente tabella:

	Pattuglia da 2 soldati	Pattuglia da 2 +1 civile	Pattuglia da 3 soldati
Pattuglia da 2 soldati	5 / 5	5 / 6	5 / 7
Pattuglia da 2 + 1 civile	6 / 5	6 / 6	6 / 7
Pattuglia da 3 soldati	7 / 5	7 / 6	7 / 7

(4.6) La pattuglia perdente dovrà arretrare di circa 50 metri e sarà immediatamente operativa: dovrà tentare di eseguire l'ultimo ordine assegnatole. Se questo non è possibile può rimanere sul posto in attesa di ordini oppure tornare al Quartier Generale. Ad esempio, se l'ordine era "difendi il ponte" ed il ponte è stato perso, la pattuglia non potrà decidere di contrattaccare.

(4.7) Una pattuglia che subisce due sconfitte consecutive va in rotta: questo significa che dovrà raggiungere il punto di medicazione prima di poter tornare in gioco.

(4.8) La pattuglia vincente occupa la posizione precedentemente occupata dalla pattuglia nemica e continua ad eseguire l'ordine assegnatole. Esempio: una pattuglia ha ordine di conquistare un ponte e, sulla via, si imbatte in una pattuglia nemica e la sconfigge: potrà dunque continuare ad avanzare verso il ponte e combattere per prenderne possesso. Nel caso abbia concluso l'ordine, dovrà rimanere ferma in attesa di ordini. In ogni caso, prima di muovere, dovrà aspettare almeno 3 minuti.

(4.9) Si possono concentrare due pattuglie contro una, ma comunque il combattimento avviene sempre pattuglia contro pattuglia. In altri termini, la parte che schiera due pattuglie combatterà prima con una pattuglia e poi, in caso di sconfitta, manderà avanti la seconda. Se abbiamo due pattuglie contro due pattuglie, vi saranno due diversi ingaggi, sempre 1 pattuglia contro 1 pattuglia.

(5.0) Il caricamento del fucile deve avvenire seguendo le fasi di caricamento spiegate dal regolamento del rispettivo esercito; in altre parole occorre usare la bacchetta! La pattuglia che viene beccata a non caricare correttamente, viene esclusa dal gioco.

5.0 Punto di medicazione

Collocato presso il Quartier Generale, viene attivato solo se vi è presente una vivandiera o un civile. Qui vi arrivano tutte le pattuglie andate in rotta: qui arrivate, la vivandiera dovrà mettere attorno al braccio di ogni componente la pattuglia una benda, che idealmente rappresenta l'avvenuta medicazione e che serve anche ai fini del gioco per poter assegnare i punti-rotta.

Prima di tornare in gioco, la pattuglia dovrà ricevere nuovi ordini dal Comandante di fazione.

Una pattuglia può essere rifornita di munizioni mentre si trova nel Punto di Medicazione (non a caso è stato messo presso il Quartier Generale).

6.0 Staffette

Le staffette (e per queste intendiamo portaordini, portamunizioni, porta-informazioni alle pattuglie) iniziano il gioco presso il Quartier Generale, a disposizione del Comandante di fazione.

Le staffette non possono prendere parte ai combattimenti e, per amore di semplicità, non possono venire catturate o uccise: una volta assolto il compito, tornano presso il Quartiere Generale a disposizione del comandante.

7.0 Regole particolari di scenario

Sulla base dello scenario, prima di iniziare, è possibile abbassare o alzare di un punto il numero massimo di colpi che può subire una pattuglia sulla base della seguente tabella

- +1 pattuglia composta da veterani
- pattuglia che occupa una particolare posizione favorevole
- 1 pattuglia composta da reclute
- pattuglia che occupa una particolare posizione sfavorevole