

Dauntless Bayonets

V 0.1

**Regole per wargame coloniali
dal 1850 al 1911**



**Un regolamento del
“Old House Wargame Club”**

Scala del gioco, filosofia e materiali

Il Gioco si propone di rappresentare in modo semplice le battaglie coloniali della fine del diciannovesimo secolo; battaglie che vedevano spesso coinvolte piccole colonne (6-10 mila uomini) operanti lontano dalle proprie basi su terreni spesso sconosciuti.

Il regolamento è stato prevede è stato pensato per i soldatini in scala 1/72 (22mm) ma può essere anche adattato ai 15 o 28mm.

I soldatini vanno (preferibilmente) imbasettati su basette 2Cm X 2Cm (fanteria e serventi di artiglieria) e 2Cm X 4Cm (cavalleria).

Ogni soldatino rappresenta tra i 50 ed i 80 uomini.

I soldatini sono raggruppati in battaglioni (4-8 soldatini) poggiati su piattaforme rigide di 8Cm per 8Cm.

La scala del terreno è una scala lineare a gradini ovvero 20 Cm di campo rappresentano circa 200 m di terreno; 50Cm rappresentano circa 1Km; 100Cm 5Km; oltre i 100Cm ogni altro Cm rappresenta 50 metri. Questa particolare scala che può erroneamente apparire difficile da gestire (tutte le distanze sono in centimetri) consente con un campo di 180Cm per 120Cm di rappresentare un terreno di 9Km per 6Km.

Le regole sono estremamente semplici e scorrevoli per privilegiare l'aspetto manovra rispetto all'aspetto simulazione; un turno rappresenta circa un'ora di battaglia e una media battaglia di dieci turni si risolve in un paio di ore di gioco!

Le unità

Le unità possono essere Battaglioni di fanteria, battaglioni di cavalleria (cavalleggeri) o batterie di artiglieria.

Le unità sono contraddistinte dal numero di soldatini sulla piattaforma e dal valore disciplina (da indicare con un apposito segnalino sulla piattaforma stessa).

I battaglioni di cavalleria possono avere da uno a quattro soldatini a cavallo

I battaglioni di fanteria possono avere da uno a otto soldatini a piedi (*Opzionale: un battaglione è eliminato se rimane un solo soldatino*)

Le batterie di artiglieria possono avere da uno a tre soldatini (oltre il modello del cannone)

Il valore disciplina indica la capacità di un'unità di tenere una posizione o di effettuare un assalto sotto il fuoco. Questo valore può dipendere dalla qualità dell'addestramento o dall'esperienza dell'unità non che dalla qualità-quantità dei suoi ufficiali, dalle condizioni in cui si trova o dal tipo di situazioni che è stata addestrata ad affrontare.

Il valore disciplina di ogni unità deve essere indicato sulla piattaforma dell'unità prima della battaglia.

Tale valore deve essere compreso tra 3 e 10:

un metodo semplice per calcolarlo può essere:

Irregolari 3-4 (casuale)

Regolari 5-6 (casuale)

Elite 7-8 (casuale)

Cavalleria +1 / +2

Artiglieria -1

Veterani +1

Fanatici +2

Il Terreno e la visibilità

Il terreno si divide in terreno aperto (piano o collina) ed in terreno difficile (macchie, colline boschive, foreste, dune, centri abitati, giungla...)

E' importante che i terreni siano chiaramente delimitati.

Poiché il fuoco indica solo le azioni di fuoco a distanza (100-300metri) si può sparare solo contro unità allo scoperto o contro unità al sul margine di un terreno difficile (indicarlo tenendo la

piattaforma dell'unità leggermente fuori della zona terreno difficile). Ugualmente, per poter sparare da una zona di terreno difficile bisogna trovarsi sul suo margine.

Le colline interrompono la visibilità lungo le loro linnee di cresta (che devono essere opportunamente segnate; un'unità dietro (scostata) una linea di cresta non è visibile.

Il terreno difficile interrompe ugualmente la visibilità.

I Fiumi possono essere guadabili, non guadabili, difficili da guardare.

Il Turno

Il turno è composto da 6 fasi in cui agiscono entrambi i giocatori:

A Fase Riordino

B Fase Fuoco

C Fase Assalto

D Fase Movimenti tattici

E Fase Movimenti strategici

F Rimozione segnalini "Azione"

Fase A Riordino

-Tutte le unità con segnalini "Soppresso" lanciano tanti d6 quanti punti disciplina hanno; ogni risultato maggiore o uguale a 5 rimuove un segnalino "soppressione".

Fase B Fuoco

-La fase è contemporanea; i giocatori sparano alternatamente con un battaglione/batteria per uno. *(per velocizzare se entrambi i giocatori sono d'accordo si può anche fare che prima spara tutto uno poi tutto l'altro; siccome le perdite sono rimosse contemporaneamente, l'unica differenza sarà che chi spara per secondo sa già lo stato delle soppressioni in cui si trova e può regolarsi di conseguenza nella scelta se sparare o assaltare)*



-I battaglioni che sparano non portano compiere altre azioni nel turno.

-Ogni unità dotata di fucili può sparare a 20Cm, i cannoni sparano a 100Cm

-Fuoco di fucili: Si lanciano tanti d6 (dadi fuoco) quanti sono i soldatini di un battaglione fino ad un massimo di cinque ogni risultato maggiore od uguale a 5 elimina un soldatino se il battaglione bersaglio è allo scoperto; mentre se il battaglione è al coperto occorre un risultato di 6. I dadi fuoco possono anche essere divisi su più bersagli.

-Fuoco di cannoni: Una batteria di artiglieria può sparare un solo colpo per turno. Se il colpo va a segno elimina un soldatino del battaglione bersaglio; il colpo va a segno con un risultato di 3 o più su d6 se il bersaglio è a breve gittata (fino a 50cm) (a prescindere che sia al coperto o allo scoperto); con un risultato 5 o più se il bersaglio è a lunga gittata (oltre 50 cm).

-Tutte le unità che Sparano prendono un cartellino "Azione" e infliggono automaticamente all'unità bersaglio un segnalino "Soppresso"

-I soldatini eliminati vanno rimossi alla fine della fase in modo che, nel caso il loro battaglione spari, possano fare fuoco anche loro (al fine di garantire la contemporaneità del fuoco).

Fase C Assalti



-Tutti i battaglioni che si trovano entro i 20Cm da una unità nemica possono assaltarla.

-I battaglioni che assaltano o che sono assaltati non potranno compiere ulteriori azioni nel turno

-Anche questa fase è contemporanea: entrambi i giocatori assaltano alternatamente con un battaglione alla volta.

- Risoluzione di un assalto:
- Sia l'attaccante che il difensore lanciano tanti d6 (dadi assalto) quanti sono i soldatini del battaglione/batteria; ogni risultato 6 infligge una perdita al nemico (che va rimossa solo alla fine dell'assalto).
 - L'assalto viene vinto dal giocatore che ottiene il migliore valore di attacco: $d6 + \text{valore disciplina} - \text{segnalini "soppresso"}$ – Perdite subite nell'assalto; solo il difensore aggiunge un punto se si trova in posizione vantaggiosa (più in alto allo scoperto o dietro-adiacente un fiume).
 - Il vincitore mantiene-occupa la posizione assaltata e riceve un segnalino "soppresso".
 - Lo sconfitto si ritira di 20 Cm perde un soldatino extra e riceve 3 segnalini "soppresso".
 - (Opzionale) Dopo un assalto vinto un battaglione lancia un d6 e con un risultato di 5 o 6 ottiene un modificatore permanente di +1 al valore disciplina; mentre dopo un assalto perso il battaglione con un risultato 5 o 6 subisce un modificatore permanente -1.*
 - Il vincitore può decidere di inseguire lo sconfitto muovendo dei 20cm che lo separano dal fuggitivo ed effettuando un ulteriore assalto.
 - (Opzionale) Sotto un certo valore di disciplina si può prevedere che tale inseguimento debba avvenire per forza.*

-Se un'unità in ritirata da un assalto tocca un'unità nemica deve assaltarla.

-Tutte le unità che hanno effettuato o subito un assalto prendono un segnalino "azione"

Fase D Movimenti Tattici



-Tutti i battaglioni/batterie possono muovere liberamente di 20Cm per la fanteria ed i cannoni, 30 Cm per la cavalleria, su qualunque tipo di terreno sia che si trovino entro che oltre 20Cm dal nemico.

-Unica eccezione in caso di fiume difficile da guadaare si richiede un'intera fase per essere passato da bordo a bordo.

-Anche questa fase è contemporanea: entrambi i giocatori muovono alternatamente con un battaglione/batteria alla volta.

-I battaglioni/Batterie che effettuano movimenti tattici, nella fase successiva non possono effettuare movimenti strategici, quindi prendono un segnalino "Azione"

-I questa fase è anche possibile:

a) fondere due battaglioni che si trovano entro 20cm l'uno dall'altro (conta azione per entrambi); il nuovo battaglione avrà il valore disciplina del battaglione meno disciplinato (ridotto di uno se i due battaglioni appartengono a tipi di unità differenti) e manterrà il numero di segnalini "soppresso" del battaglione originario che ne ha di più. Se si fonde un battaglione di fanteria con uno di cavalleria, il battaglione risultante non sarà più utilizzabile come cavalleria.

b) dividere un battaglione in due; entrambi i due nuovi battaglioni manterranno il numero di soppressioni del battaglione originale, ma solo uno dei due (quello con il comandante) manterrà inalterato il valore disciplina, l'altro lo avrà ridotto di uno.

c) inviare fino a due soldatini di rinforzo da un battaglione ad un altro; i due battaglioni devono essere entro 20cm, il battaglione che invia i ricalzi non deve avere nessun segnalino "soppresso", il battaglione che riceve i ricalzi vede il suo valore disciplina ridotto a quello del battaglione che ha inviato i ricalzi (se inferiore). Se un battaglione di cavalleria riceve ricalzi di fanteria non può essere più usato come cavalleria.

Fase E Movimento Strategico



-Può essere effettuato solo da battaglioni che si trovano oltre 20Cm dal nemico.

-Consente di muoversi di distanze molto superiori a quelle del movimento tattico ma impone forti restrizioni

-Il movimento strategico può essere effettuato per un singolo battaglione o per gruppi di più battaglioni adiacenti (colonne)

-Può essere: movimento strategico su strada-pista fuori strada

-Movimento Strategico fuoristrada: il giocatore indica la direzione di marcia dopo di che segue la seguente procedura:

1. muove i primi 30cm su qualunque tipo di terreno

2.lancia un d6:

1 si ferma

2 se si trova su terreno difficile si ferma se no prosegue dritto

3 se si trova su terreno difficile si ferma se no prosegue dritto

4 prosegue con un errore di 45 a dx o a sx

5 prosegue dritto

6 prosegue correggendo eventuali errori

3. Con un risultato prosegue muove di ulteriori 10cm se fanteria 20 se cavalleria e si rilancia il dado fino a che non esce un “si ferma” o fino al terzo lancio di dado.

-Guadare i fiumi difficili da guardare comporta la perdita di 15cm sul movimento

-L’unità deve fermarsi se entra nel raggio di 20cm da un’unità nemica sul bordo di tale margine.

-Movimento Strategico su strada: il giocatore indica la direzione di marcia dopo di che segue la seguente procedura:

1. muove 20cm +2d6 X 5cm (se cavalleria 3 d6 X 5cm)

2. ad ogni bivio però lancia un d6 e con un risultato di 5 o 6 sbaglia direzione

3. l’unità deve fermarsi a 20 cm dal nemico

4. l’unità può fermarsi se entra in un centro abitato o re raggiunge il bordo del campo.

Gli Scenari

Quando si prepara uno scenario si deve prevedere un obiettivo ed un numero di turni per raggiungerlo ad esempio “controllare almeno due su tre zone strategiche entro il 10° turno”

Lo scenario può prevedere alcune caratteristiche particolari delle unità:

-unità impetuose: se hanno un nemico entro i 10Cm lo devono assaltare per forza e devono inseguire sempre i nemici fuggitivi dopo un assalto

-unità con superiorità nel fuoco: hanno un dado fuoco massimo in più(6)

-unità con superiorità negli assalti: hanno un dado assalto massimo in più(6)

-unità che conoscono il terreno: immuni agli errori di navigazione

Regole aggiuntive

-Combattimenti notturni: lo scenario può prevedere una serie di turni notturni (4 o 5) in questi turni vi sono solo due fasi: fase riordini e fase assalti. Nella fase assalti però si può attaccare una unità nemica una sola volta (con una sola unità) ed in caso di vittoria non la si può inseguire.

-Fortini: un fortino può contenere un’unità di fanteria, è immune dal fuoco dei fucili, conferisce +4 al fattore combattimento dell’unità asserragliata in caso di assalti ma se l’unità perde l’assalto è automaticamente eliminata.

Tabella Riassuntiva

Il Turno

A Fase Riordino

B Fase Fuoco (“Azione”)

C Fase Assalto (“Azione”)

D Fase Movimenti tattici (“Azione”)

E Fase Movimenti strategici (“Azione”)

F Rimozione segnalini “Azione”

Riordino

Fattore disciplina X d6: ogni 5 o 6 rimuove una soppressione

Fuoco

Fucili(gittata 20)

N° soldatini X d6 (max5) colpiscono con il 6 bersagli al coperto
5,6 bersagli allo scoperto

Cannoni (gittata 100)

Lanciano un d6 e colpisce con il 5,6 bersagli oltre 50cm
3,4,5,6 bersagli entro 50cm

Assalti

N° soldatini X d6 (max5) colpiscono con il 5,6

Valore di combattimento = disciplina-soppressioni-perdite+1(in caso di posizione favorevole)

Il vincitore: 1 prende una soppressione
2 occupa la posizione assaltata
3 testa l'aumento permanente della disciplina (5,6 su d6)

Lo sconfitto: 1 prende 3 soppressioni
2 si ritira di 20cm
3 soffre una perdita aggiuntiva
4 testa la diminuzione permanente della disciplina

Movimenti Tattici

Anche entro 20 cm dal nemico

Fanteria-Artiglieria fino a 20 cm

Cavalleria fino a 30 cm

Movimenti Strategici

Su strada 20cm +2d6X5cm per unità di fanteria- artiglieria o colonne miste

20cm +3d6X5cm per unità o colonne di cavalleria

Errore topografico 5,6 d6 ad ogni bivio

Fuori strada 30cm +3 lanci di dado

Lancio: 1 si ferma
2 se si trova su terreno difficile si ferma se no prosegue dritto
3 se si trova su terreno difficile si ferma se no prosegue dritto
4 prosegue con un errore di 45 a dx o a sx
5 prosegue dritto
6 prosegue correggendo eventuali errori