

E' mattina presto, e la nebbia abbraccia le foreste distanti. Le voci che circolano parlano di una rivolta a nord che si sta spingendo fin verso le vicinanze del Castello, ma questa è solo una voce perché il signore del feudo ha messo da parte molto grano ed ha assunto dei muratori e degli ingegneri. Vi siete appena svegliato che venite immediatamente chiamato sulla torre di osservazione. Malgrado la nebbia, udite un rumore di Cavalieri che avanzano. Essi arriveranno molto presto fino al fossato del Castello perciò urlate alle guardie di tenersi pronti. Trenta minuti dopo, viene dato l'allarme e gli ingressi al Castello vengono sbarrati. Entro la fine della giornata, il Castello si trova circondato da oltre 100.000 uomini, e la situazione si sta mettendo male. Mentre le torri d'assedio vengono spinte in avanti verso le mura, la speranza vi abbandona. Ciò non promette nulla di buono. La fortezza è sotto ... ASSEDIO !!!



per 2 giocatori dai 12 anni in su

Traduzione e adattamento a cura di Gylas (Tratto dalla Ver. 1.5 inglese)

Versione 1.1 – Maggio 2003



<http://www.gamesbusters.com>
e-mail: info@gamesbusters.com

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.

Tutti i diritti sul gioco "Siege" sono detenuti dal legittimo proprietario.

Obiettivo del Gioco

L'obiettivo del gioco è quello di sopravvivere all'assedio. In particolare, l'obiettivo dell'attaccante è quello di sconfiggere le difese del Castello e di prenderne il possesso, mentre l'obiettivo del difensore è quello di proteggere il Castello e distruggere le forze in attacco, incluso il Comandante nemico.

Materiale

Il gioco contiene due mazzi di carte – uno per l'attaccante (mazzo bianco da 44 carte + 21 carte Evento) e l'altro per il difensore (mazzo grigio da 47 carte + 18 carte Evento). Inoltre, il gioco richiede l'uso di due dadi, uno per l'attaccante e l'altro per il difensore.

Questo gioco richiede una specifica disposizione iniziale delle carte. La figura a destra indica questa disposizione.

Informazioni sulle Carte

Diamante: valore di attacco e di difesa delle Truppe (questi valori possono essere tra di loro diversi).

Scudo: valore in difesa delle Macchine da Guerra, che non può essere usato nei combattimenti corpo-a-corpo.

Istruzioni: spiegazione dei valori o delle abilità speciali della carta.

Schieramento delle Carte

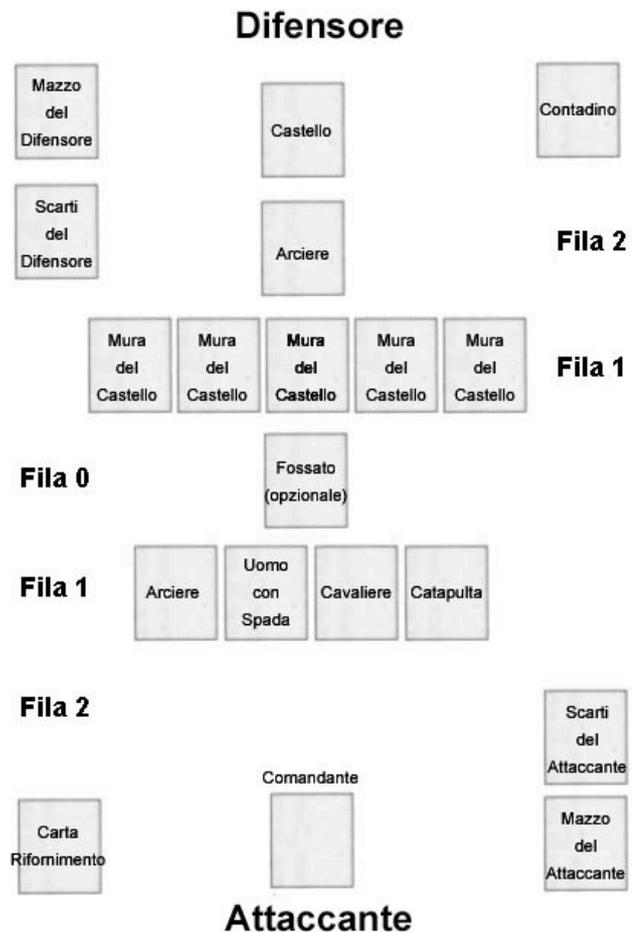
Le linee in cui le carte vengono piazzate durante la preparazione della partita, sono chiamate Fila. Queste Fila sono importanti per la determinazione delle azioni che si potranno fare.

Per l'Attaccante:

- Fila 0: il Fossato. E' lo spazio che si trova tra le carte del difensore e quelle dell'attaccante.
- Fila 1: E' la Fila più vicina al difensore. All'inizio della partita, questa Fila contiene solo una Catapulta, un Arciere, un Cavaliere e un Uomo con Spada. In tale Fila, l'attaccante può avere solo 4 carte, a meno che non sia presente la carta "Field Marshal" (Maresciallo di Campo), il quale permette il piazzamento di una carta in più.
- Fila 2: E' la Fila di carte dietro alla Fila 1. Tutte le carte che entrano in gioco dovranno essere piazzate in questa Fila.
- Fila di Comando: all'inizio della partita, questa Fila contiene il Comandante e una "Supply Wagon". Durante il gioco, potranno essere aggiunte altre carte "Supply Wagon" oppure delle carte Modificatrici.

Per il Difensore:

- Fila 0: E' lo spazio che si trova tra le carte del difensore e quelle dell'attaccante. Se il difensore ha in mano una carta "Moat" (Fossato), può piazzarla in questa Fila.
- Fila 1: E' la Fila più vicina all'attaccante. All'inizio della partita, in questa Fila si trovano solo le cinque carte "Castle Walls" (Mura del Castello).



- Fila 2: E' la Fila di carta dietro alla Mura del Castello. Tutte le carte che entrano in gioco dovranno essere piazzate in questa Fila. All'inizio della partita, in questa Fila c'è solo una carta Arciere.
- Fila del Castello: questa Fila contiene il Castello e una carta "Peasant" (Contadino).

Preparazione della Partita

1. Lanciare i dadi oppure utilizzare un qualsiasi altro metodo per determinare chi sarà l'attaccante e chi il difensore.
2. Piazzare le carte come rappresentato nella figura di pagina 2.

L'attaccante dovrà sistemare le seguenti carte: "Commander" (1), "Supply Wagon" (1), Knight (1), Catapult (1), Swordman (1) e Archer (1).

Il difensore dovrà sistemare tre carte: "Castle Keep" (1), Peasant (1) e "Castle Walls" (5).

3. Ogni giocatore pesca 8 carte dal proprio mazzo.
4. Prima di iniziare la partita, giocate o scartate 3 carte. Durante il gioco non si potranno mai avere in mano più di 5 carte (meno è permesso).

Il **difensore**, durante la preparazione, potrà giocare solo carte "Castle Walls" e "Moat". Se il difensore dovesse pescare questo tipo di carte durante la partita, non potrà giocarle, e nel qual caso esse dovranno essere scartate.

L'**attaccante** inizia la partita sempre per primo.

Sequenza dei Turni

- 1) FASE DEGLI EVENTI: lanciate il dado per determinare da quale mazzo dovrete pescare una carta.
 Con un risultato da 1 a 3: pescate dal mazzo delle carte Evento.
 Con un risultato da 4 a 6: pescate dal mazzo delle carte normali.
- 2) FASE DI MANTENIMENTO DELLE TRUPPE: se necessario, dovrete nutrire le truppe. Se dovete giocare del cibo, questa azione varrà come carta giocata. Ciò può essere fatto dopo aver pescato dai vostri mazzi.
- 3) FASE DI GIOCO DELLA CARTA: giocate una carta, se volete (sempre che non abbiate giocato una carta Cibo nella Fase precedente). Se giocate una carta Truppa, questa dovrà essere piazzata nella Fila 2. Una carte Evento deve essere giocata immediatamente, e non conta come carta giocata.
- 4) FASE DI ATTACCO: potete attaccare l'avversario, usando Truppe o Macchinari. Ogni carta Truppa o Macchina da Guerra potrà fare un attacco per turno. Controllate sulle Tabelle di Riferimento il risultato necessario per colpire.
- 5) FASE DEL MOVIMENTO: al termine del vostro turno, potete cambiare la posizione delle vostre carte sul tavolo. Potete spostare le Truppe che avete giocato nello stesso turno, nella Fila 1. Questo è l'unico momento in cui potete spostare delle carte, a meno non venga indicato diversamente dalle carte.

Note: un round completo (dopo che entrambe i giocatori hanno eseguito le loro fasi), è un giorno completo.

Le Carte

Troops (Truppe): le Truppe comprendono sia le "Siege Tower", "Catapults" e "Ballista" che gli uomini. Le truppe non umane, sono nella categoria Macchine da Guerra. Ogni Truppa in posizione d'attacco, a distanza sufficiente per un corpo-a-corpo, può fare un attacco per turno. I "Supply Wagon" e i "Peasant" sono anch'essi delle Truppe ma non possono mai entrare in combattimento.

"Supply Wagon" e "Peasant": queste carte rappresentano il supporto di cibo del difensore e dell'attaccante. Durante la partita, i giocatori dovranno dare il cibo alle loro Truppe.

Una carta "Supply Wagon" o "Peasant" rappresenta del cibo sufficiente per ½ giornata. Un giocatore, per sopperire a questa differenza, ogni altro giorno dovrà scartare una carta di provviste (Supply) dalla sua mano.

Se un giocatore non può soddisfare la richiesta di cibo, dovrà eliminare una Truppa in gioco.

Se in gioco non c'è nessuna carta "Supply Wagon" o "Peasant", allora quel giocatore dovrà sfamare un giorno completo.

Se in gioco ci sono due "Supply Wagon" o "Peasant", allora per quel giorno non sarà necessario sfamare. In uno stesso momento non sono permesse più di due carte "Supply Wagon" o "Peasant" in gioco sul tavolo.

Una carta "Supply Wagon" o "Peasant" dovrà essere piazzato nella posizione che identifica il cibo della giornata. Questo permetterà al giocatore di riempire la propria dotazione di cibo.

Mazzo dell'Attaccante:

Commander (Comandante): Valore di difesa 0. Questa non è una carta Truppa. L'attaccante deve difendere il suo Comandante. Se non ci sono più carte per difendere il Comandante, questo potrà essere attaccato e ucciso solo dalle Truppe e non dalle Macchine da Guerra, terminando così la partita a favore del difensore.

Battering Ram (Ariete): se il suo attacco ha successo, distrugge una sezione delle Mura del Castello. Per colpire, questa Macchina dovrà per prima cosa essere spostata nella Fila 0 dell'attaccante, senza però che ci sia la carta "Moat", oppure questa è stata riempita. Può essere distrutta da "Oil" (Olio Bollente), "Lead" (Piombo Fuso), "Pitch" (Catrame Infuocato) o dagli attacchi di mischia. Le Catapulte possono distruggerle solo quando sono nella Fila 0. Come indicato sulla carta, una "Battering Ram" ha successo in attacco solo con un risultato di 4, 5 o 6. Se il risultato è inconcludente, la "Battering Ram" rimane vicino alle Mura del Castello, fino a che non verrà distrutta. Se la "Battering Ram" si trova adiacente alle Mura del Castello, il difensore non potrà fare una Sortita fino a che essa non verrà distrutta.

Siege Tower (Torre d'Assedio): la Torre d'Assedio deve essere spostata nella Fila 0. Una volta raggiunta la posizione, i soldati che non sono a cavallo possono utilizzarla per entrare nel Castello. Se è presente un "Moat" (Fossato), questo ritarderà di un giorno il passaggio dei soldati, i quali dovranno restare sulla Torre. Se la Torre d'Assedio viene distrutta, i soldati al suo interno muoiono. Una Torre d'Assedio non offre nessuna protezione alle Truppe che la occupano. Esse avranno sempre 0 nei combattimenti da lontano. Gli Arcieri possono entrare nella Torre d'Assedio per accrescere la loro potenza, proprio come fanno gli Arcieri sulle Mura del Castello. Quando tutte le Mura del Castello sono state distrutte, ma il Fossato è ancora al suo posto, la Torre d'Assedio può essere usata per riempire il Fossato e permettere così un facile passaggio nel Castello.

Field Marshal (Maresciallo di Campo): aumenta a cinque il numero massimo di carte che possono trovarsi nella Fila 1.

Assassin (Assassino): distrugge una carta Modificatrice dell'avversario presente sul tavolo.

Traitor (Traditore): permette di prendere una carta Truppa in gioco dall'avversario oppure un Grano dal mazzo degli scarti.

Carte Evento Specifiche per l'Attaccante:

Horn of Joshua (Corno di Joshua): distrugge immediatamente una sezione delle Mura del Castello. Rimuovete quella sezione dal gioco.

Mazzo del Difensore:

Castle (Castello): valore in difesa di 0. Il difensore deve proteggere il suo Castello. Se non è rimasta nessuna sezione di muro per proteggere il Castello, il Maschio del Castello potrà essere attaccato e catturato solo dalle Truppe e non dalle Macchine da Guerra, terminando in questo la partita a favore dell'attaccante.

Castle Walls (Mura del Castello): queste carte rappresentano un muro continuo. L'attaccante non può entrare nel Castello fino a che non avrà rimosso l'interno muro, ma comunque non potrà mai farlo con una Torre d'Assedio. Anche una sola sezione di muro è sufficiente a dare agli Arcieri un +1 in attacco.

Moat (Fossato): riduce di un giorno l'attacco di una Torre d'Assedio. Tiene a bada le Truppe fino a che non verrà chiuso. Questa carta può essere giocata solo all'inizio della partita. Se venisse pescata durante il corso del gioco, non potrà essere usata e dovrà essere scartata.

Stonemason (Costruttore): sottraete 1 dal dado dell'attaccante quando attaccherà le mura.

Assassin (Assassino): distrugge una carta Modificatrice presente sul tavolo.

Traitor (Traditore): permette di prendere una carta Truppa in gioco dall'avversario oppure un Grano dal mazzo degli scarti.

Oil, Pitch e Lead (Olio Bollente, Catrame Infuocato e Piombo Fuso): queste carte vengono utilizzate contro le unità che si trovano SOLO nella Fila 0, ed hanno un effetto istantaneo. Non ci sono difese contro di esse e possono essere utilizzate in qualsiasi momento, anche interrompendo il movimento dell'avversario (*es.: un giocatore sposta la sua "Battering Ram" nella Fila 0 e il difensore gioca immediatamente una "Flaming Pitch", distruggendo la Macchina da Guerra prima che questa possa attaccare*).

Carte Evento Specifiche dell'Attaccante:

Spear of Destiny (Mano del Destino): aggiunge +1 all'attacco corrente oppure converte un Peasant in Arciere o in Uomo con Spada.

Il Mazzo delle Carte Evento

(Sia l'attaccante che il difensore hanno queste carte)

Plague (Piaga): uccide metà delle vostre forze, arrotondando per eccesso. Nel calcolo non sono considerate le carte Modificatrici, le carte in mano, il Comandante e il Castello. Sono invece considerate nel calcolo le Macchine da Guerra, i "Supply Wagon" e i "Peasant".

Low Morale (Morale a Terra): non considerate i modificatori per un giorno oppure, se nessuna carta Modificatrice è in gioco, avete -1 su tutti i dadi per la giornata attuale.

Bad Weather (Cattivo Tempo): ritardate l'attacco per un giorno (solo per il giocatore che ha pescato questa carta).

Famine (Carestia): distrugge una carta “Peasant” o “Supply” presente sul tavolo.

Papal Injunction (Intimazione del Papa): non potete attaccare per una giornata intera.

Floods (Inondazione): in questo turno non sono possibili attacchi e movimenti. Scartate una carta Truppa sul tavolo oppure una carta “Supply” dalla vostra mano.

Reinforcement Troops – Knight, Bowman, Swordsman (Rinforzi – Cavalieri, Arcieri, Uomini con Spada): una volta in gioco, sono considerate Truppe normali. Per determinare il momento della loro entrata in gioco, consultate la tabella presente sulle carte stesse. Quando usate, queste carte non costituiscono la carta giocabile in un turno.

Combattimento a Distanza

Se sono in gioco degli Arcieri, delle Ballista o delle Catapulte, esse possono attaccare a distanza le truppe nemiche o il Muro del Castello.

Lanciate i dadi, aggiungete o sottraete gli eventuali modificatori e, utilizzando la carta Riepilogativa degli Attacchi, incrociate la colonna della Fila appropriata con il tipo di unità obiettivo.

Se il valore ottenuto con il dado è uguale o maggiore di quello trovato sulla Tabella, allora la carta obiettivo è eliminata.

Combattimento Corpo-a-Corpo

Un combattimento corpo-a-corpo nasce da una di queste situazioni: quando le forze in attacco raggiungono le Mura del Castello e nessun Muro è presente, oppure quando il difensore decide di fare una sortita fuori dal Castello ed attaccare il nemico. In questi casi verrà utilizzato il valore stampato sulle carte.

Piazzate la carta in attacco vicino a quella obiettivo e comparatene i due valori. Quella con il numero più grande vince (rimuovete l'altra carta).

Due carte con valori uguali si annullano a vicenda (es. Arciere contro Arciere).

I danni non vengono conservati da un turno all'altro. Qualunque danno inflitto in un turno sparirà nel turno seguente.

Movimenti Speciali

Truppe unite: potete unire assieme le vostre truppe per incrementare i lanci e il valore in battaglia, sia nel combattimento corpo-a-corpo che nel combattimento a distanza. Nel combattimento a distanza, il valore viene incrementato in accordo al valore iniziale. Se due truppe sono unite, allora raddoppiate il valore base. Se tre truppe sono unite, allora triplicate il valore base. Le Macchine da Guerra non possono mai unirsi.

Comunque, 3 è il limite di raggruppamento delle unità.

<i>Esempio:</i>	2 Arcieri nella Fila 1	=	5 – 6
	2 Arcieri sulle Mura del Castello	=	3 – 6
	3 Arcieri sulle Mura del Castello	=	1 – 6 (uccidono automaticamente)
	3 Cavalieri	=	valore di attacco pari a 9

Le Truppe unite in un combattimento corpo-a-corpo hanno un valore di battaglia pari alla somma dei valori delle singole unità.

Il difensore si baserà ancora sulla regola di unità-contro-unità (*esempio: 2 Uomini con Spada attaccano un Cavaliere. Il Cavaliere ha un valore di 3 e gli Uomini di Spada hanno un valore di 2 per unità. Il Cavaliere è ucciso, ma la stessa sorte tocca anche ad un Uomo di Spada*).

Si possono unire solo le carte con lo stesso tipo di Truppa (cioè Arcieri con Arcieri, ecc.).

Azione di Supporto

Una Truppa sotto attacco in un corpo-a-corpo può essere difesa da una sola Truppa adiacente.

Truppe o Macchinari	Attaccante / 1 ^a Linea	Attaccante / 2 ^a Linea	Difensore
Arcieri	6	N/A	5 o 6
Ballista	5 o 6	6	4, 5 o 6 (1 ^a Linea) 5 o 6 (2 ^a Linea)
Catapulta	4, 5 o 6	5 o 6	4, 5 o 6 (1 ^a Linea) 5 o 6 (2 ^a Linea)
Ariete	4, 5 o 6	N/A	N/A

Nota: questi numeri sono basati sulla posizione delle carte. Per determinare il risultato che bisogna ottenere per avere successo nell'attacco, contate le Linee dell'avversario. Inoltre, gli Arcieri dell'attaccante avranno successo solo se l'attaccante ottiene 6 con il dado, perché le Mura del Castello bloccano la vista degli Arcieri.

Note, Suggerimenti e Strategie

- Un giocatore può avere in mano meno di cinque carte, ma non più di cinque.
- Una carta Evento colpisce solo il giocatore che l'ha pescata, e resta attiva fino al suo prossimo turno.
- L'attaccante dovrebbe piazzare le sue carte Truppa e Macchine d'Assedio nella Fila 1, in modo che le Truppe difendano le Macchine da Guerra. Altrimenti il difensore potrebbe facilmente distruggere una Macchina da Guerra indifesa.
- Quando il difensore viene attaccato, l'attaccante potrà scegliere di difendere le Truppe o le Macchine con altre Truppe. L'attaccante non può difendere le sue Truppe con le Macchine da Guerra.
- Quando l'avversario sta attaccando il difensore, quest'ultimo potrà difendere con solo una Truppa adiacente. Perciò, il piazzamento delle Truppe e delle Macchine da Guerra nella Fila 1 è molto importante.
- Se un giocatore scarta una carta, come la "Moat", questa sarà considerata la carta giocabile nel turno. Quando sfama le Truppe, una carta "Supply" vale come uno scarto.
- Una Macchina da Guerra non può mai uccidere il Comandante o distruggere il Maschio del Castello. Entrambi questi due obiettivi dovranno essere sconfitti da Truppe umane.