

!

ILIAD

REGOLAMENTO

La scatola contiene: 1 mappa, 1 dado, 28 pedine greche, 23 troiane, 2 calendari.

INTRODUZIONE

Durante le nozze di Peleo e Tetide, le tre dee Giunone, Minerva e Venere, essendo venute tra loro a contesa per un pomo d'oro destinato alla più bella, furono mandate da Giove sul monte (da Paride, perché le giudicasse.

Paride diede il pomo a Venere, che gli promise in dono la donna più bella del mondo. Così, con il suo aiuto, Paride rapì da Sparta Elena, la bellissima moglie di Menelao, re di quella città. L'offesa fatta a Menelao suscitò l'ira di tutti i principi greci, che decisero di far vela verso Troia con i loro eserciti, per vendicarsi. Ma dopo nove anni di battaglie, la rocca di Troia ancora resisteva. Ad aggravare la situazione dei Greci si aggiunse la contesa tra Achille e Agamennone, due tra i più importanti capi greci, a causa di una schiava, e il conseguente ritiro di Achille, sdegnato, dalla mischia. Da questo punto partono il poema di Omero e il nostro gioco.

LA MAPPA

La mappa rappresenta la piana di Troia come, in base alle ricerche archeologiche, doveva essere nel periodo miceneo. Su di essa si notano il mare, il campo greco con le navi in secca e il muro costruito per proteggerle, i fiumi Simoenta e Scamandro, zone collinari e montuose, la rocca di Troia. Sulla mappa è stampato un reticolo quadrato, necessario per impostare i movimenti (vedi paragrafo).

I PEZZI CON CUI SI GIOCA

Le pedine preincise rappresentano gli eroi che si batterono per la conquista e la difesa di Troia; quelle blu sono i Greci, quelle arancioni sono i Troiani. Sopra ognuna di esse sono stampati il nome dell'eroe, la città su cui regnava e un valore in punti dall'uno al nove. Alcuni portano al posto del valore la lettera "A": sono gli arcieri, con regole particolari per quanto riguarda il loro modo di combattere (come vedremo più avanti).

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Si stende la mappa su di un tavolo, il giocatore troiano si siede dietro la rocca, quello greco dietro il mare. Si dispongono quindi tutti i pezzi di entrambi gli eserciti sulla mappa nel modo seguente: **i Troiani sopra tutti i quadrati che ricoprono la rocca e nei quadrati adiacenti ad essa; i Greci sopra tutti i quadrati di terra e mare (comprendenti metà terra e metà mare) a destra dello Scamandro e sulla linea di quadrati di terra immediatamente davanti ad essi dato che, come da calendario, i Greci nella prima giornata non hanno ancora il muro. I pezzi non possono mai essere sovrapposti. Ricordate che Achille, una volta piazzato, non si muoverà più fino al quarto giorno, ed è quindi importante piazzarlo dove non sarà di impaccio agli altri pezzi. terminate queste operazioni inizia il gioco vero e proprio.**

COME SI GIOCA

La prima mossa spetta ai Greci, la seconda (risposta) ai Troiani.

La mossa del primo giocatore è divisa in tre tempi: 1) si cancella dal calendario l'ora del giorno

La boîte contient: 1 mappe, 1 de, 28 pions grecs, 23 pions troyens, 2 calendriers.

INTRODUCTION

Pendant les noces de Pélée et Thétis les trois déesses Junon, Minerve et Vénus, étant en lutte a cause d'une pomme d'or destinée a la plus belle, furent anvoyées par Jupiter chez Pàris, sur le Mont (da, afin qu'il les jugeât. Pàris donna la pomme a Vénus qui lui promit en cadeau la femme la plus belle du monde. Ce fut ainsi qu'avec Calde de la déesse Pàris enleva de Sparte Hélène, la merveilleuse femme de Ménélas, roi de cette ville. L'offense portée a Ménélas suscita la colère de tous les princes grecs qui décidèrent de se rendre a Troie avec leurs armées pour se venger. Mais après neuf ans de combat, la citadelle de Troie résistait encore. La situation des Grecs s'aggrave d'autant plus qu'Achille et Agamemnon, deux entre les chefs les plus importants, se disputaient a cause d'une esclave; et Achille, fâché, se retira de la bataille. De ce point le poème d'Homère et notre jeu commencent

LA MAPPE

La mappe représente la plaine de Troie telle qu'elle devait être pendant la période mycénienne, d'après les recherches archéologiques. Sur la mappe on observe la mer, le camp grec avec les navires a sec et le mur bâti pour les protéger, les fleuves Scamandre et Simois, des régions montagneuses et de colline, la citadelle de Troie. Un réseau carré, nécessaire pour établir le mouvement (voir paragraphe) est imprimé sur la mappe.

LES PIONS DU JEU

Les pions représentent les héros qui se battirent pour conquérir et défendre Troie; les pions bleus sont les Grecs, les pions oranges sont les Troyens. Le nom du héros, la ville où il régnait et une valeur en points d'un a neuf sont imprimés sur chaque pion. Au lieu de la valeur, certains pions ont lettre "A": ce sont les archers, soumis a des règles particulières pour ce qui concerne leur façon de combattre (comme on verra plus tard)

PREPARATION DU JEU

On étale la mappe sur la table; le joueur troyen s'assied derrière la citadelle, le joueur grec derrière la mer. Ensuite, on dispose sur la mappe tous les pions des deux armées, de cette façon: les Troyens sur tous les carrés de la citadelle et sur les carrés attenants a elle; les Grecs sur tous les carrés de terre et de mer (y compris les carrés moitié terre et moitié mer) a droite du fleuve Scamandre, et sur la ligne des carrés de terre immédiatement en face d'eux, les Grecs n'ayant pas encore le mur a la première journée, comme l'indique le calendrier. Les pions ne peuvent jamais être superposés. Il faut rappeler qu'une fois placé, Achille ne pourra plus se déplacer jusqu'à la quatrième journée; donc, il est important de le placer où il ne pourra pas gêner les autres pions. Ces opérations terminées, le véritable jeu commence.

COMMENT ON JOUE

Le premier coup revient aux Grecs, le second (réaction) revient aux Troyens. Le coup du premier joueur se compose de trois phases: 1) on biffe du calendrier l'heure du jour correspondant a

corrispondente a quella mossa; II) si muovono le pedine (come da paragrafo movimento) impostando gli eventuali scontri e duelli; III) si risolvono i tiri degli arcieri, i combattimenti e i duelli (vedi paragrafi combattimenti ed arcieri).

Quindi tocca all'altro giocatore ripetere, nella mossa di risposta, i tre tempi nella stessa successione. Durante la mossa di un giocatore, nessun pezzo dell'altro può essere spostato.

IL CALENDARIO

Esso indica la successione delle ore nei quattro giorni in cui si svolge il gioco, e ciò che in quelle ore avviene secondo il poema omerico. Osservandolo troviamo innanzitutto l'influenza degli dei. Essa fu determinante in alcuni momenti per la supremazia degli uni sugli altri. Nel gioco questa influenza è rappresentata, in alcune ore, da un vantaggio, concretizzato nel raddoppiare il valore delle pedine con valore 1, e ciò sia nella mossa che nella risposta effettuate in quell'ora. Altro elemento determinante è l'astensione di Achille dallo scontro, astensione causata dalla lite di Achille con Agamemnone all'inizio dell'Iliade. Pertanto Achille resterà nel quadrato in cui è posto all'inizio del gioco, fino alla prima mossa del quarto giorno, tranne nel caso che sia attaccato prima da qualcuno (fante o arciera), il che lo metterebbe automaticamente in gioco. Solo se tutti gli altri fossero eliminati mentre si astiene, egli non potrebbe più entrare in gioco e i Greci avrebbero perso. Nella notte tra il II e il III giorno, Ulisse e Diomede compiono un'incursione nel campo troiano, uccidendo i Traci. Così dal terzo giorno le pedine dei Traci non compaiono più, sia che fossero uscite illese dagli scontri dei giorni precedenti, sia che comunque fossero già state eliminate prima, evidentemente. Fino all'ora della costruzione del muro, i Greci non hanno difese fisse alle navi, anche se sulla mappa sono già indicate fin dall'inizio. Dalla sua costruzione in poi i Greci non partiranno più dalla riva del mare, ma dai quadrati contenuti dal muro, scelti dal giocatore greco. Nelle ore in cui è indicato un duello, tutte le mosse si fermano, si portano i due duellanti a contatto in un punto qualsiasi della mappa, se possibile tra le due schiere, indipendentemente dalla distanza che li separa, si svolge il duello, e dopo averlo terminato, si riportano le pedine superstiti al loro posto. La mossa successiva riprende regolarmente. È intuitivo che se alla dichiarazione del duello uno dei due fosse già morto o ferito, la mossa sarebbe da considerarsi semplicemente come libera.

LA NOTTE TRA UN GIORNO E L'ALTRO:

dato che a quell'epoca i guerrieri non combattevano durante la notte ma si ritiravano nelle loro tende o case, dopo l'ultima ora di un giorno, tutti i pezzi si rimettono nelle posizioni di partenza, e da lì muovono nella mossa successiva. Per la magica abilità dei medici del tempo, grazie anche all'aiuto degli dei, durante ogni notte i giocatori possono recuperare parte dei caduti durante la precedente giornata, nella misura di due terzi dei punti persi, calcolati per eccesso, e a scelta, per quanto riguarda il tipo dei pezzi da recuperare, del giocatore che recupera. Esempio: se si sono perse pedine per il valore complessivo di 16 punti, se ne recupereranno i due terzi calcolati per eccesso, cioè 12.

SCOPO DEL GIOCO

Scopo dei Greci è quello di occupare Troia, portando al suo interno CONTEMPORANEAMENTE almeno 5 pedine qualsiasi, o di eliminare tutti i Troiani entro la fine di

ce coup; II) on déplace les pions (voir paragraphe mouvement) et on établit les éventuels accrochages et duels; III) on conclut les combats, les duels et les tirs des archers (voir paragraphes combat et archers). Ensuite, c'est le tour de l'autre joueur qui répète, lors du coup de réaction, les trois phases dans le même ordre. Lors du coup d'un joueur, les pions de l'autre ne peuvent pas être déplacés.

LE CALENDRIER

Il indique la suite des heures pendant les quatre jours de durée du jeu, et ce qui se passe pendant ces heures, d'après le poème homérique. Si on l'observe, on remarque l'influence des dieux avant tout. Certaines fois, cette influence fut décisive pour marquer la suprématie des uns sur les autres. Dans notre jeu, cette influence est représentée, pour certaines heures, par un avantage qui permet de doubler la valeur des pions ayant valeur 1, lors du coup comme lors du coup de réaction qui se passent à cette heure. Un autre élément décisif est l'abstention d'Achille de la bataille, abstention causée par la querelle entre Achille et Agamemnon au commencement de l'Iliade. Donc, Achille restera sur le carré où il est placé au commencement du jeu jusqu'au premier coup de la quatrième journée, à moins qu'il ne soit attaqué par quelqu'un (fantassin ou archer), fait qui lui ferait entrer en jeu automatiquement. Seulement si tous les autres pions étaient éliminés, durant son abstention, il ne pourrait plus entrer en jeu, et les Grecs perdraient. La nuit entre la deuxième et la troisième journée, Ulysse et Diomède font une incursion au camp troyen et tuent les Thraces. Donc, à partir de la troisième journée, les pions des Thraces disparaissent du jeu, qu'ils fussent sortis indemnes des batailles des jours précédents, comme qu'ils eussent été déjà éliminés, évidemment. Jusqu'à la construction du mur, les Grecs n'ont pas de fortifications fixes pour protéger leurs navires, même si elles sont déjà imprimées sur la carte. Après la construction du mur, les Grecs ne partiront plus du rivage de la mer, mais des carrés à l'intérieur du mur, choisis par le joueur grec. Pendant un duel, tous les autres mouvements s'arrêtent; les deux duellistes sont mis en contact dans un point quelconque de la carte, si possible entre les deux armées, quelle que soit la distance qui les sépare; le duel a lieu, et, quand il s'est terminé, les pions survivants sont ramenés à leur place. Le coup successif recommence régulièrement. C'est clair que, si à la déclaration du duel, l'un des deux duellistes était déjà mort ou blessé, il faudrait considérer le coup comme un coup libre simplement.

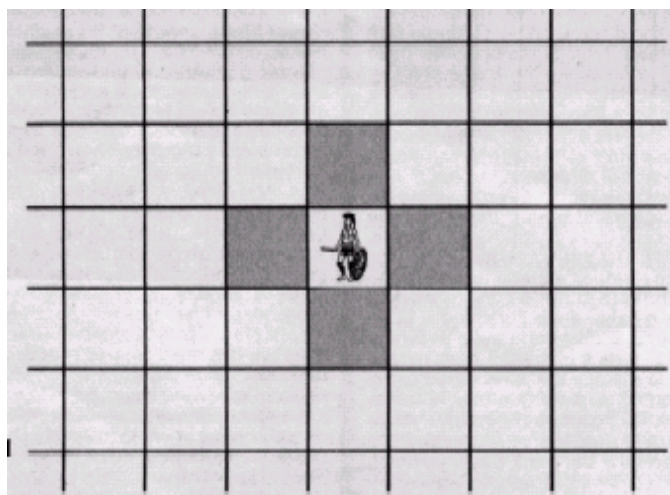
LA NUIT ENTRE DEUX JOURS:

puisque à l'époque les guerriers ne combattaient pas pendant la nuit, mais ils se retiraient sous leurs tentes ou chez eux, après la dernière heure du jour, tous les pions réoccuperont leur position de départ, d'où ils repartiront au coup successif. Grâce à l'habileté magique des médecins de l'époque, et grâce à l'aide des dieux, pendant la nuit les joueurs peuvent sauver une partie des soldats morts le jour précédent, partie correspondant aux deux tiers des points perdus, calculés par excès, et au choix du joueur pour ce qui concerne le type des pions à sauver. Exemple: si on a perdu des pions atteignant la valeur globale de 16 points, on en sauvera les deux tiers, calculés par excès, c'est-à-dire 12.

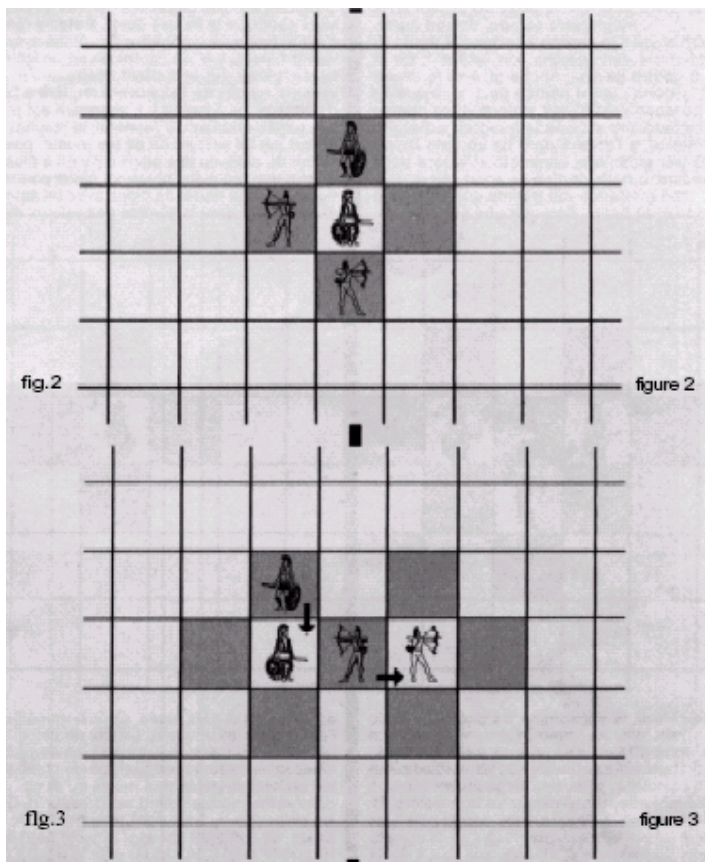
LE BUT DU JEU

Le but des Grecs est occuper Troie, en y portant 5 pions quelconques SIMULTANEMENT, ou éliminer tous les Troyens avant la fin d'une

<p>una giornata. Scopo Troiano è di eliminare tutti i Greci, o di bruciarne 5 navi o più, sovrapponendovi CONTEMPORANEAMENTE 5 pedine.</p> <p>In caso di parità alla fine della quarta giornata, la vittoria spetterebbe comunque ai Troiani, in quanto sono i Greci gli invasori che devono vincere per forza, per raggiungere il loro scopo. Al gioco possono partecipare anche più di due giocatori, dividendo gli eserciti e agendo ognuno separatamente dai propri alleati.</p> <p>MOVIMENTO</p> <p>Fattore di movimento dei vari pezzi: ogni pezzo ha a disposizione un certo numero di quadrati da percorrere in ogni mossa. Questo numero è di sei quadrati per i pezzi con valore 1, e di dieci quadrati per i pezzi con valore superiore a 1.</p> <p>REGOLE GENERALI:</p> <p>in qualsiasi mossa potete spostare tutti i pezzi che sono in gioco (a differenza degli scacchi in cui se ne muove uno solo). Potete muovere qualsiasi pezzo, in qualsiasi direzione, anche a zig-zag, purché non più del loro fattore movimento (numero di quadrati percorribili in ogni mossa). Non siete obbligati a muovere ogni pezzo; potete anche non muoverne nessuno. Non si possono muovere pezzi sopra o attraverso pezzi nemici o amici, né sovrapporli. I fattori di movimento non sono trasferibili da una unità all'altra, né possono essere accumulati da una mossa all'altra.</p> <p>IL DADO SERVE SOLO A RISOLVERE I COMBATTIMENTI; NON HA ALCUNA INFLUENZA SUL MOVIMENTO.</p> <p>RÈGOLE PARTICOLARI:</p> <p>Influenza del terreno sui movimenti: mare - non è mai transitabile, salvo che sui quadrati di terra e mare; fiumi - la pedina, per attraversarli, deve fermarsi sui quadrati su cui scorre il fiume, anche se il suo movimento potrebbe essere più lungo e riprende la mossa successiva oltre il fiume stesso, con movimento normale; monti - il movimento su di essi prevede l'uso di due punti di movimento per ogni quadrato di monte (se all'ultimo quadrato resta un solo punto, non si può avanzare in esso); muri e fortificazioni - rallentano il movimento come i fiumi, ma in più il difensore con valore uno all'interno del muro lo raddoppia (e così pure l'attaccante che riesce a penetrare in esso).</p> <p>COMBATTIMENTO REGOLE GENERALI:</p> <p>indipendentemente dalla posizione strategica, chi attacca un altro pezzo, anche se da posizione difensiva, si dice attaccante; chi subisce l'attacco difensore. Per attaccare un pezzo si porta un proprio pezzo in un quadrato controllato dal nemico (i quadrati adiacenti ogni pezzo in senso perpendicolare e mai di spigolo), (fig. 1). I quadrati controllati non sono transitabili</p>	<p>journée. Le but des Troyens est éliminer tous les Grecs, ou brûler au moins 5 de leurs navires en y superposant 5 pions SIMULTANEMENT.</p> <p>En cas de résultat nul de la partie a la fin de la quatrième journée, la victoire serait troyenne tout de même, car les Grecs, qui sont les envahisseurs, doivent vaincre a tout prix s'ils veulent atteindre leur but. Plus de deux joueurs peuvent participer au jeu; en ce cas on partagerait les armées qui agiraient indépendamment de leurs alliés.</p> <p>MOUVEMENT</p> <p>Facteur de mouvement des différents pions: chaque pion peut parcourir un certain nombre de carrés chaque coup. Ce nombre est 6 carrés pour les pions ayant valeur 1, et 10 carrés pour les pions ayant une valeur supérieure a 1.</p> <p>REGLES GENERALES:</p> <p>a tout coup le joueur peut déplacer tous les pions en jeu (contrairement aux échecs où on n'en peut déplacer qu'un a la fois). On peut déplacer n'importe quel pion, en toute direction même en zigzag, pourvu qu'ils ne dépassent pas leur facteur de mouvement (nombre de carrés pouvant être parcourus chaque coup). Il n'est pas obligatoire de déplacer tous les pions; si on veut on n'en peut déplacer aucun. Les pions ne peuvent ni être déplacés sur ou a travers d'autres pions amis ou ennemis, ni être superposés. Les facteurs de mouvement ne sont pas transférables d'un pion a l'autre, ni peuvent être additionnés d'un coup a l'autre. LE DADO NE SERT QUE POUR CONCLURE LES COMBATS; IL N'A AUCUNE INFLUENCE SUR LE MOUVEMENT.</p> <p>REGLES PARTICULIERES:</p> <p>Influence du terrain sur le mouvement: la mer n'est jamais praticable, sauf que sur les carrés de terre et de mer; fleuves - pour les traverser, le pion doit s'arrêter sur les carrés où le fleuve coule, même si son mouvement pourrait être plus long; le coup successif il pari de l'autre côté du fleuve, avec mouvement normal; monts - deux points de mouvement sont demandés pour chaque carré de mont (si un seul point reste au dernier carré, il n'est pas possible de le parcourir); murs et fortifications- ils entravent le mouvement comme les fleuves, mais en plus le défenseur ayant valeur 1 la doublé a l'intérieur du mur (tel que l'attaquant qui parvient a y entrer).</p> <p>COMBAT REGLES GENERALES:</p> <p>Indépendamment de la position stratégique occupée, le pion qui attaque un autre, même d'une position de défense, est l'attaquant; le pion qui subit l'attaque est le défenseur. Pour attaquer un pion le joueur déplace un de ses pions sur un carré contrôlé par l'ennemi(les carrés attenants a chaque pion, en direction perpendiculaire seulement), (figure 1) Les carrés contrôlés ne</p>
---	--



<p>se non per attaccare quel pezzo, fermandosi dove per primo si verifica il controllo.</p> <p>È invece ammesso passare per quadrati controllati, se quel pezzo è già attaccato da un altro nemico in un altro punto. Non si può porre un pezzo adiacente un nemico senza attaccarlo (salvo che il nemico sia dietro un muro, che elimina le zone di controllo attraversate dal muro stesso). Si può attaccare con più pezzi un nemico, sommando in questo caso i loro valori (fig. 2) ma perdendoli tutti se il nemico vincesse poi il combattimento. Si può attaccare un nemico</p>	<p>peuvent être parcourus que pour attaquer ce pion, en s'arrêtant où commence le contrôle.</p> <p>Au contraire, il est permis de passer a travers des carrés contrôlés, si ce pion est déjà attaqué par un ennemi, d'un autre point. On ne peut pas placer en une position attenante a un ennemi sans l'attaquer (a moins que l'ennemi ne soit derrière un mur, qui élimine les zones de contrôle traversées par le mur même). Un ennemi peut être attaqué par plusieurs pions: en ce cas on additionnera leurs valeurs (figure 2), mais on les perdra tous en cas d'échec de l'attaque. On peut même attaquer un ennemi de carrés contrôlés par un autre, pourvu que ce dernier soit déjà engagé en d'autres combats (figure 3).</p>
---	--



da quadrati controllati anche da un secondo, purché questo secondo nemico sia già contemporaneamente impegnato da altri (fig. 3).

REGOLE PARTICOLARI:

ci sono due tipi di combattimento, **duello e scontro in campo aperto**.

Duello: vale per eroi superiori al valore 1. È l'unico modo di combattere tra essi, ed è sempre singolo (1 contro 1). Si attacca nel modo già visto, ponendo il proprio eroe in quadrati controllati da un eroe nemico. Può essere volontario, nell'ambito delle mosse libere, o imposto dal foglio calendario. Per stabilirne l'esito, data la pluralità di azioni in un duello dell'epoca - tiro della lancia, di pietre e scontro con le spade - si lancerà nella stessa mossa il dado tre volte alternativamente. Il risultato sarà dato dalla differenza tra i lanci singoli più il valore delle singole pedine, secondo la seguente tabella:

I lancio	differenza	1 -2	nulla di fatto
		3 -4	ferito
		5 -6	morto
II lancio	differenza	1-2-3	nulla di fatto
		4-5-6	ferito

REGLES PARTICULIERES:

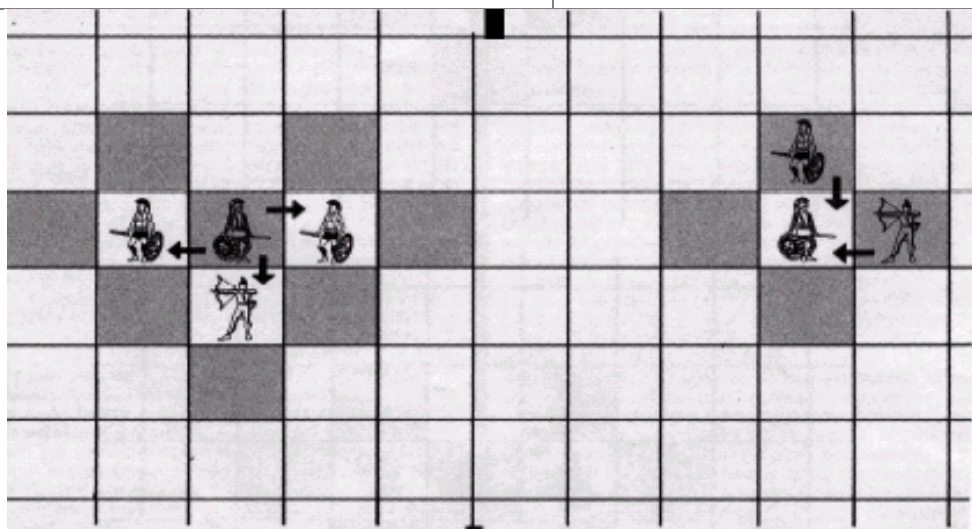
il y a deux types de combats: le **duel** et **bataille rangée**. **Duel:** seulement pour les héros dont la valeur est supérieure a 1. C'est la seule façon de combattre pour les héros; c'est toujours individuel (1 contre 1). On attaque en plaçant un héros sur des carrés contrôlés par un héros ennemi. L'attaque peut être volontaire, pendant les coups libres, ou imposée par le calendrier. Pour avoir le résultat de l'attaque, étant donnée la complexité d'un duel a cette époque - tir de la lance, de pierres et duel a l'épée - le joueur jettera le dé trois fois pendant le même coup, alternativement.

Le résultat sera donne par la différence entre les jets du de, plus la valeur des pions, selon le tableau suivant.

I jet	différence	1 -2	résultat nul
		3 -4	blesé
		5 -6	mort
II jet	différence	1-2-3	résultat nul
		4-5-6	blesé
III jet	différence	1 - 2	résultat nul
		3 - 4	blesé
		5 - 6	mort

Si un héros est blessé a partir du premier ou du

<p>III lancio differenza</p> <table style="margin-left: 20px;"> <tr><td>1 - 2</td><td>nulla di fatto</td></tr> <tr><td>3 - 4</td><td>ferito</td></tr> <tr><td>5 - 6</td><td>morto</td></tr> </table> <p>Se fin dal primo o secondo lancio un eroe è ferito, continuerà fino alla fine ma con i lanci del dado dimezzati. Esempio: Menelao (4) contro Antimaco (3). Risultato del primo lancio: Men. 3 Ant. 5, totale Men. 4-1-3=7 Ant. 3-1-5-8 differenza 1 * nulla di fatto. Risultato del secondo lancio: Men. 6 Ani. 2, totale Men. 4+6-10 ant. 3+2-5 differenza 5 — Ant. è ferito. Risultato del terzo lancio: Men. 5 Ant. 3, totale Men. 4+5-9 Ant. 3-1-1,5(il 3 del dado è dimezzato perché era stato precedentemente ferito) = 4,5. Essendo la differenza superiore a 4, Antimaco è ucciso. Risolto il duello i morti sono tolti dal gioco, i feriti portati immediatamente dietro le proprie linee di partenza, da cui non si muoveranno più fino alla prima mossa della mattina successiva. Se il ferito fosse attaccato, nel suo campo, si difenderebbe senza muoversi e con i valori del dado dimezzati. Ricordate quindi che è importante piazzare bene i feriti nel proprio campo, dopo i duelli.</p> <p>Combattimento in campo aperto: è il modo di combattere delle pedine con valore 1, tra di loro o contro gli eroi. Anche gli eroi lo usano se si battono contro pedine da 1, e in questo caso possono valersi dell'aiuto di altre pedine da 1. L'attaccante si pone in quadrati adiacenti il nemico, e l'esito è dato da un solo lancio del dado per giocatore, sommato al valore della pedina, o delle pedine se sono più di una, cioè mettendo più pedine contro una, o attaccando più pedine con una sola (fig. 4).</p>	1 - 2	nulla di fatto	3 - 4	ferito	5 - 6	morto	<p>deuxième jet du de, il continuerà jusqu'à la fin, mais la valeur des jets du de sera réduite de moitié. Exemple: Ménélas (4) contre Amphimaque (3) Résultat du premier jet: Men. 3, Amph. 5; total Men. 4-1-3 — 7, Amph. 3-1-5 — 8; différence — 1 = résultat nul. Résultat du deuxième jet; Men. 6, Amph. 2; total Men 4-1-6 = 10, Amph. 3+2 = 5; différence — 5 — Amph. est blessé. Résultat du troisième jet: Men. 5, Amph. 3; total Men. 4-1-5 - 9, Amph. 3-1-1,5 (le résultat du dé, 3, est réduit de moitié parce que Amphimaque avait été précédemment blessé = 4,5 La différence étant supérieure a 4, Amphimaque est tue. Après le duel, les morts sont éliminés du jeu, les blessés sont immédiatement conduits derrière leurs lignes, où ils resteront jusqu'au premier coup du matin successif. Si un blessé attaqué dans son camp, il se défend sans se déplacer et les valeurs du de sont réduites de moitié. Les joueurs doivent donc rappeler qu'il est important de bien placer les blessés a l'intérieur de leurs camps, a la fin des duels. Bataille rangée: c'est la façon de combattre des pions ayant valeur 1, entre eux ou contre les héros. Même le héros l'utilise s'ils se battent contre des pions < valeur 1; en ce cas, ils peuvent recourir a l'aide d'autres pions a valeur 1. L'attaquant est placé des carrés attenants a l'ennemi; le résultat sera donne par un seul jet du de par joueur, plus la valeur du pion, ou des pions s'il y en a plus d'un c'est-a-dire, on place plusieurs pions contre un, ou on attaqué plusieurs pions avec un seul (figure 4). Le joueur dont la somme des valeurs des pions</p>
1 - 2	nulla di fatto						
3 - 4	ferito						
5 - 6	morto						



<p>Il giocatore, la cui somma tra pedine e dado è superiore, elimina immediatamente il nemico o i nemici. Non sono previsti feriti in questo tipo di combattimento. C'è poi un terzo tipo di combattimento, esclusivo degli arcieri (se non combattono normalmente con valore 1). Si pongono le pedine degli arcieri entro tre quadrati in linea retta dall'obiettivo che si sceglie, che può essere chiunque, e si tira il dado.</p> <p>Se questo segna 6 l'obiettivo è ucciso, se segna 5, l'obiettivo è ferito, se segna meno di 5 il lancio è fallito. Questo vale anche contro obiettivi dietro un muro o dietro altre pedine. Il lancio delle frecce avviene</p>	<p>et du de est la plus haute, élimine immédiatement l'ennemi ou les ennemis. Le cas de pions blessés n'est pas prévu, en ce type de combat. Il y a en outre un troisième type de combat, pour les archers seulement (a moins qu'ils ne combattent normalement avec valeur 1). On placé les pions des archers dans trois carrés, en ligne droite, de l'objectif choisi - l'objectif peut être n'importe quel pion - et on jette le de. S'il donne 6 l'objectif est tue; s'il donne 5 l'objectif est blessé; s'il donne moins de 5 le jet n'a pas de conséquences. Cela vaut même contre des objectifs se trouvant derrière d'autres pions, ou derrière un mur. Le tir des flèches se</p>
---	---

sempre prima degli altri combattimenti.

passé toujours avant les autres combats.