

ANDRZEJ KURKIN
**MEDIEVAL
 BATTLE**
 THE BOARD GAME

OBIETTIVO DEL GIOCO

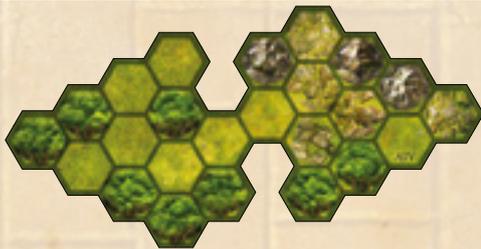
Medieval Battle è un gioco di battaglia per due giocatori che comandano eserciti di cavalieri. I giocatori cercano di sconfiggere il proprio avversario sia prendendo e mantenendo i punti strategici del campo di battaglia sia distruggendo la carovana dell'avversario. La chiave della vittoria è l'efficiente reclutamento di unità che risulteranno più adatte ad un determinato terreno, così come l'abile posizionamento e adeguate tattiche di movimenti sul campo di battaglia.

Il tabellone è composto da moduli a doppia faccia, che permetteranno di giocare molte volte con differenti modalità e condizioni di terreno.

Le meccaniche del gioco non sono soggette al fattore fortuna che significa che il risultato delle battaglie è determinato esclusivamente dalla capacità del giocatore di gestire il proprio esercito.

COMPONENTI DEL GIOCO

- 1. Manuale
- 2. Moduli del Tabellone



moduli lunghi
esterni contrassegnati con i simboli da AI fino ad AV (sul retro BI - BV)
- 5 pz



moduli interni
contrassegnati con i simboli I (II) e III (IV) - 2 pz



moduli supplementari
- 4 pz

3. Gettoni unità cavaliere

I gettoni unità cavaliere sono a doppia faccia. Il lato con due cavalieri indica un'unità completa mentre il lato con un cavaliere indica un'unità che ha subito una perdita in battaglia. I punti colorati sul bordo dei segnalini indicano il numero di punti movimento che una data unità può effettuare. La carovana ha solo 1 punto movimento.



Esercito Rosso



Esercito Giallo

4. Segnalini Tempo



5 pezzi per ogni
giocatore



5. Segnalini
bandiera
di controllo

6. Calcolatore dei risultati della battaglia (2 pz)



7. Carte Attacco Corpo a Corpo e a Distanza (2 gruppi, 9 pz ciascuno)



IL GIOCO

I. SCELTA DEL CAMPO DI BATTAGLIA

La mappa standard



3 moduli esterni
1 modulo interno
3 moduli supplementari

La mappa grande



5 moduli esterni
2 moduli interni
4 moduli supplementari

La mappa standard - Scegliere uno dei moduli interni e mettere poi 3 tessere moduli esterni attorno ad esso in modo che tutti abbiano lo stesso lato (A o B) scoperto. Negli spazi vuoti dei moduli esterni mettere i moduli piccoli supplementari con le bandiere rivolte verso l'interno della mappa.

La grande mappa - Sostituire uno dei moduli supplementari nella mappa standard con un altro modulo interno. Accanto a questo modulo mettere i due moduli esterni rimanenti. Negli spazi vuoti dei moduli esterni mettere i moduli piccoli supplementari con le bandiere rivolte verso l'interno della mappa.

Tipi di terreno sul tabellone:



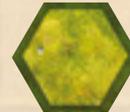
Le montagne - il livello più alto; non può essere occupato dalle unità di cavalleria o dalla carovana.



Colline rocciose - un terreno più basso delle montagne ma superiore ai boschi e alle pianure; sfavorevole alle unità di cavalleria coinvolte in un corpo a corpo, non può essere occupato dalla carovana.



Boschi e pianure - entrambi al livello più basso; i boschi sono sfavorevoli alle unità di cavalleria coinvolte in un corpo a corpo, ma favorevoli alle unità sotto attacco a distanza.



Costo di entrata in un esagono in punti movimento:

- La pianura 1
- Le altre zone 2

II RECLUTAMENTO UNITÀ

I giocatori possono, prima di tutto, controllare da vicino il tabellone e poi costruire segretamente il proprio esercito scegliendo i gettoni unità che vogliono utilizzare durante la battaglia. Prima di scegliere i gettoni, mettere la scatola vuota sul tabellone, bloccandone il centro. Per rendere il proprio esercito efficiente, è necessario scegliere le unità che si gestiranno meglio sul determinato campo di battaglia. Le unità di cavalleria funzionano meglio in pianura, mentre gli arcieri potrebbero essere molto utili in alta montagna vicino a punti strategici. Ogni giocatore sceglie le proprie unità utilizzando 20 Punti Reclutamento (mappa standard) o 30 Punti Reclutamento (mappa grande).

La tabella seguente mostra il costo di reclutamento delle differenti unità:



3 PR - cavalleria pesante
2 PR - cavalleria leggera, arcieri a cavallo, fanteria pesante, arcieri con arco lungo
1 PR - fanteria leggera, picchieri, arcieri

Esempio:

*Il Giocatore Rosso sceglie per una mappa di gioco standard: 2 unità di cavalleria pesante - 6 PR
1 unità di cavalleria leggera, 1 unità di arcieri a cavallo, 2 unità di fanteria pesante, 1 unità di arcieri con arco lungo - 10 PR
1 unità di fanteria leggera, 1 unità di picchieri, 2 unità di arcieri - 4 PR
Totale reclutamento - 20 PR.*



La carovana è una parte dell'armata. Il costo di reclutamento è 0. Dovete prendere la carovana

Limitazione: nell'esercito, con la mappa standard, ci può essere al massimo un'unità di arcieri con l'arco lungo.

Le altre unità non vengono utilizzate.

III SCHIERAMENTO DELLE UNITÀ SUL CAMPO DI BATTAGLIA

Un efficace schieramento delle unità sul campo di battaglia prima che la battaglia inizi è molto più importante della scelta della giusta composizione dell'esercito. In questa fase i giocatori iniziano a competere per avere il controllo sul territorio, così che una buona preparazione all'inizio aumentano le possibilità di occupare esagoni strategici successivamente durante il gioco (gli esagoni strategici sono descritti nel capitolo "Fine della battaglia. Condizioni di Vittoria").

Le unità sono schierate sul campo di battaglia ad una distanza non inferiore a:

3 esagoni da quelli strategici contrassegnati con le bandiere

3 esagoni dalla carovana dell'avversario.

I giocatori schierano le proprie unità sul campo di battaglia a partire dalle rispettive carovane. La carovana può essere piazzata solo su una pianura e in seguito, durante la partita, può essere spostata solo intorno a questo territorio. Lo schieramento inizia dal giocatore che comanda l'armata Rossa.



Uno spazio occupato dal Giocatore Rosso

Si noti che a causa della mancanza della carovana Gialla sul campo di battaglia solo gli esagoni contrassegnati dalle bandiere limitano le scelte di posizionamento del giocatore Rosso.

Il giocatore Giallo deve tenere conto della posizione della carovana del giocatore Rosso. Dopo aver posizionato la carovana sul tabellone, i giocatori schierano a turno le unità (una alla volta) mantenendo una distanza di 3 esagoni dalla carovana dell'avversario e anche dagli esagoni contrassegnati con le bandiere.

Prima dell'inizio della battaglia, i giocatori possono schierare tutte le loro unità se trovano un posto adatto dove piazzarle, oppure possono schierare solo una parte di esse, introducendo le restanti durante il raggruppamento dell'esercito in seguito (vedere Raggruppamento).

Mentre si distribuiscono le unità sul tabellone è necessario ricordarsi di farlo in modo tale che ci siano 2 cavalieri nella parte superiore del gettone (unità completa) e il lato del gettone con il numero massimo di punti colorati (punti movimento) deve essere rivolto verso il giocatore che comanda quella unità. Tale schieramento di una unità sta ad indicare che i punti movimento non sono stati ancora utilizzati.

IV LA BATTAGLIA

Durante una battaglia i giocatori, in ordine di turno, fanno un movimento ricordandosi che il giocatore Giallo muove per primo.

Azioni possibili durante la battaglia:

a) muovere un'unità sul tabellone, rispettando il limite dei punti movimento così come le limitazioni derivanti dalla posizione degli esagoni nella zona di controllo dell'avversario. Questo può concludersi opzionalmente con:

un attacco corpo a corpo con l'unità dell'avversario (ad es. una dichiarazione di voler entrare nell'esagono occupato dall'unità nemica);

un attacco a distanza;

la fusione di due unità dello stesso tipo che hanno subito una perdita in un combattimento in una sola unità completa;

b) attacco a distanza senza fare una mossa;

c) il ritiro di un'unità in una posizione "predeterminata" (è la possibilità dell'avversario di spostare un'unità durante un vostro attacco corpo a corpo);

d) raggruppamento (ripristinare i punti movimento)

e) passare (il giocatore non fa nessuna azione)

1. Punti Movimento

Le unità utilizzano i punti movimento a seconda del tipo di terreno in cui entrano.

Un'unità che effettua un'azione movimento può utilizzare tutti o parte dei punti movimento a seconda che si muove di 1 o più esagoni. L'unità che esegue un attacco corpo a corpo utilizza i punti movimento che corrispondono al terreno su cui è posizionata l'unità attaccata.

Succede anche quando, durante un corpo a corpo, l'unità sotto attacco difende la sua posizione. L'unità che difende la propria posizione non utilizza i suoi punti movimento.

Un'unità può muoversi attraverso un esagono su cui si trova ferma un'altra unità dello stesso giocatore. In questo caso entrambe le unità utilizzano 1 punto movimento aggiuntivo (Se l'unità non ha punti movimento rimanenti, questa azione non può essere eseguita).

Questa azione non può essere effettuata nella zona di controllo di qualsiasi altra unità dell'avversario.

L'attacco a distanza fa spendere un punto movimento.



Esempio:

Un'unità di cavalleria pesante si muove attraverso 2 esagoni di pianura utilizzando 1 punto movimento per entrare in ciascun esagono. Conclude il suo turno su un esagono collina rocciosa utilizzando gli ultimi 2 punti movimento per entrarvi.

Esempio:

Un'unità di arcieri con arco lungo entra in un esagono montagna utilizzando 2 dei 3 punti. Nello stesso turno, utilizzando l'ultimo punto movimento, l'unità può sparare all'unità dell'avversario che si trova nel suo raggio.

L'unità ritirata in una posizione "predeterminata" utilizza il numero di punti movimenti necessari a seconda del terreno da cui si vuole prelevarla.

Se l'unità ha soltanto 1 punto movimento e sotto ci sono boschi (rocce, montagne), non può ritirarsi!

Ogni volta che un'unità utilizza i suoi punti movimento il segnalino deve essere ruotato in modo tale che il lato corrispondente al numero di punti movimento rimasti sia rivolto verso il giocatore che comanda l'unità.

2. Zona di controllo

Per Zona di controllo si intendono gli esagoni nelle immediate vicinanze dell'unità che potrebbe occupare.



Un esagono montagna occupato dagli arcieri con arco lungo del giocatore Rosso è fuori dalla zona di controllo della cavalleria pesante dell'Esercito Giallo (le unità di cavalleria non possono muoversi sulle montagne).

La Zona di controllo può espandersi oltre il tabellone. I terreni fuori dal tabellone sono considerati come delle pianure.

Un'unità che entra in una zona controllata da un'unità dell'avversario può continuare a muoversi durante lo stesso turno a condizione che effettui un attacco corpo a corpo con questa unità (su una delle unità se sosta in una zona controllata da più unità nemiche). Un'unità che non sta attaccando deve fermarsi, anche se ha ancora punti movimento disponibili e c'è un esagono libero su cui spostarsi.

Un'unità di arcieri può muoversi in una zona controllata dalle unità dell'avversario ed effettuare poi un attacco a distanza piuttosto che un attacco corpo a corpo. Tuttavia, se si esegue un attacco a distanza, questa unità non può fare nessun ulteriore movimento, anche se ha ancora dei punti disponibili per farlo.

Se una unità comincia il proprio turno già in una zona controllata dall'avversario, si può muovere solo di 1 esagono per quel turno se si muove all'interno della zona controllata dall'unità dell'avversario ma non potrà ingaggiare nessun attacco corpo a corpo prima di muoversi.

Se l'unità abbandona la zona controllata dall'avversario dopo essersi mossa di 1 esagono, può spostarsi ulteriormente.



In questo esempio l'unità di cavalleria può effettuare un movimento disponibile a condizione che si sposti per prima. Se l'unità arciera con l'arco lungo avesse occupato prima l'esagono montagna, l'unità di fanteria pesante dell'esercito Giallo si sarebbe dovuta fermare sul primo esagono del suo percorso.

3. Il ritiro di un'unità in una posizione "predeterminata"

Un'unità sotto attacco corpo a corpo (non attacco a distanza) può cedere il proprio esagono all'unità attaccante. Dopo la dichiarazione di attacco (l'intenzione di entrare in un esagono occupato dall'unità attaccata), il difensore può trasferire le sue unità in un esagono vicino disponibile che si trova al di fuori della zona di controllo di tutte le unità del giocatore attaccante.



La cavalleria attacca gli arcieri dall'arco lungo e gli esagoni dove gli arcieri dall'arco lungo potrebbero ritirarsi (utilizzando i punti movimento).



E' possibile ritirare un'unità fuori dal tabellone (fuggire dal campo di battaglia) e ritornare poi successivamente su di esso (vede Raggruppamento). Solo un'unità sotto attacco può muoversi fuori dal tabellone.

Dopo il ritiro di un avversario, l'attaccante può continuare a muoversi attaccando sia l'unità che si è appena ritirata che un'altra all'interno della zona di controllo.

Se un giocatore non vuole o non può ritirare una unità, c'è un corpo a corpo.

4. Il corpo a corpo

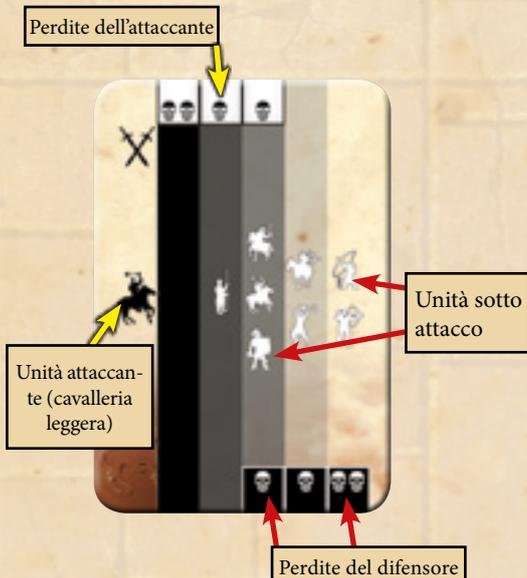
Il risultato del corpo a corpo dipende da:

- il potenziale di combattimento delle unità in battaglia e
- i fattori di vantaggio che si possono verificare durante un determinato conflitto.

Il potenziale di combattimento di ogni tipo di unità è indicato sulle carte corpo a corpo. E' definito il numero delle perdite delle unità attaccanti così come le perdite dei difensori a seconda del tipo di arma e armatura che sono a disposizione delle unità in battaglia.

Il potenziale di combattimento definisce una situazione in cui le unità complete sono in battaglia (2 cavalieri in una unità) e nessuna delle unità in battaglia ha un vantaggio derivante dal tipo di terreno dove è in corso il corpo a corpo.

Le perdite totali devono essere lette dalla carta. Nella parte superiore della colonna è possibile vedere le perdite dell'attaccante, mentre in basso le perdite del difensore.



Attacco della cavalleria leggera:

- Perderebbe in un corpo a corpo con i picchieri (1 cavaliere attaccante muore, nessun avversario muore)
- Avrebbe una battaglia equa con la cavalleria pesante dell'avversario, la cavalleria leggera o la fanteria pesante (perdite - 1 cavaliere da ciascuna parte).
- Sconfiggerebbe la fanteria leggera o gli arcieri a cavallo (muore 1 dei cavalieri del difensore, nessuna perdita per l'attaccante);
- Potrebbe mandare in rotta le unità degli arcieri a cavallo (muoiono tutti i cavalieri dell'unità dell'avversario, nessuna perdita da parte dell'attaccante).

Fattori di Vantaggio durante un corpo a corpo



a) superare il numero delle unità avversarie – nella composizione di una unità ci sono 2 cavalieri sul tassello dell'unità di tiro o dell'unità sotto attacco a distanza mentre c'è ne è solo 1 nell'altra unità;

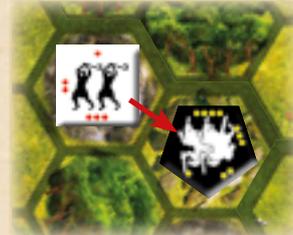


b) vantaggio dell'altezza - prima dello scontro una delle unità in battaglia si trova su un terreno più alto rispetto all'unità avversaria (non importa se l'unità che ha il vantaggio è uno o due livelli di terreno più alto)



c) il corpo a corpo si svolge su di un terreno sfavorevole all'unità di cavalleria (colline rocciose o boschi).

Il risultato del corpo a corpo viene determinato utilizzando il calcolatore di combattimento. Posizionare nel centro della plancia calcolatore una carta corpo a corpo appropriata per l'unità attaccante. La carta deve essere messa in modo tale che le colonne con i differenti numeri di teschi (che indicano il numero delle perdite) si trovino vicino ai simboli simili sulla plancia calcolatore. Successivamente è necessario verificare se ci sono dei fattori di vantaggio da entrambe le parti durante il corpo a corpo. Se ci sono, trattare ciascun fattore separatamente e spostare la carta scontro sulla colonna di destra (se c'è un vantaggio per l'attaccante) o di sinistra (se c'è un vantaggio per il difensore). Dopo aver considerato tutti i fattori di vantaggio leggere il risultato del corpo a corpo che è indicato con il numero di teschi **sulla plancia calcolatore (non sulla carta!)** sopra e sotto la colonna della carta dove si trova l'icona dell'unità attaccata.



Esempio:

La fanteria leggera sta attaccando dalle montagne una fanteria pesante che è sulle colline rocciose. Entrambe le unità sono complete - consistono in 2 cavalieri.

Il potenziale di combattimento della fanteria leggera in battaglia contro la fanteria pesante è sfavorevole. In condizioni normali la fanteria subirebbe la perdita di 1 cavaliere e non infliggerebbe nessuna perdita.

Prendere in considerazione i vantaggi dalla parte della fanteria cambia la situazione. Un attacco da una posizione più elevata fa muovere la carta corpo a corpo di 1 colonna verso destra sulla plancia calcolatore così come il fatto che il corpo a corpo si svolge su un terreno difficile per la cavalleria (colline rocciose). Grazie ai 2 fattori di vantaggio per la fanteria la carta si sposta di due colonne, il corpo a corpo termina con la vittoria della fanteria - la fanteria non subisce alcuna perdita ma infligge perdite alla cavalleria attaccata (un cavaliere viene ucciso, il gettone della cavalleria pesante deve essere capovolto).

Considerare che l'unità cavalleria non è stata utilizzata per affrontare il corpo a corpo. I suoi punti movimento potevano essere usati per ritirare l'unità in una posizione "predeterminata", lasciando l'esagono delle colline rocciose alla fanteria attaccante.

Se le unità subiscono una perdita parziale rimangono ferme sulle loro posizioni dopo il corpo a corpo.

Se, a causa del risultato del corpo a corpo, l'unità attaccata è completamente sconfitta, l'unità attaccante (se è sopravvissuta alla battaglia) prende la posizione del difensore (esagono) sul campo di battaglia. Anche se l'unità attaccante ha vinto, essa deve terminare i propri movimenti. Il turno del giocatore termina con un corpo a corpo.

5. Attacco a distanza

Carte attacco a distanza. Notare che le unità di arcieri possono prendere parte a un corpo a corpo e il risultato è determinato sulla base delle carte corpo a corpo. Non confondere queste carte. L'unità che attacca non subisce nessuna perdita durante un attacco a distanza.



Carte attacco a distanza



Carte corpo a corpo

L'attacco a distanza può essere utilizzato dalle seguenti unità:

- arcieri con l'arco lungo, potere di sparo significativo, campo di tiro - 2 esagoni;
- Arcieri con arco corto e arcieri a cavallo, potere di tiro normale, campo di tiro - 1 esagono (esagono adiacente)



Il campo di tiro degli arcieri con arco lungo può essere limitato da un ostacolo del terreno che rende il campo visivo ristretto (gli arcieri non possono vedere il proprio avversario se si nasconde dietro le montagne o sui boschi se non sono su un terreno più elevato).

Come in un corpo a corpo, il risultato dell'attacco dipende da:
 a) il potenziale di combattimento dell'unità;
 b) i fattori di vantaggio che si possono ottenere durante il tiro.

Il risultato dell'attacco a distanza è determinato utilizzando il calcolatore di combattimento e una carta tiro appropriata per una determinata unità di tiro e, in modo simile al risultato del corpo a corpo, considerando i fattori di vantaggio:



a) superando il numero delle unità dell'avversario – ci sono 2 cavalieri sul tassello dell'unità di tiro o dell'unità sotto attacco a distanza mentre c'è ne è solo 1 nell'altra unità;

Esempio: Qualsiasi unità completa, composta da 2 cavalieri, e che si trova più in alto degli arcieri che sparano o si nascondono nelle foreste quando gli arcieri sono sullo stesso livello non subiscono nessuna perdita.



b) Vantaggio dell'altezza – l'unità di tiro o l'unità sotto tiro sono su un'altezza maggiore rispetto all'avversario (non importa se l'unità che ha il vantaggio è di uno o due livelli più elevati);



c) Le unità sotto attacco a distanza si nascondono nel bosco – fattore favorevole al difensore anche se si tratta di un'unità cavalleria; il terreno in cui l'unità attaccante si trova non ha importanza in questo caso.

L'attacco a distanza determina la fine del turno di un giocatore

6. Unire le unità

Due unità dello stesso tipo che hanno subito una perdita in un combattimento possono unirsi in una unità completa. Per fare questo una di queste unità si muove sul tabellone secondo le regole generali del movimento ed entra nell'esagono su cui si trova l'altra unità. Uno dei due gettoni viene rimosso dal tabellone, mentre l'altro viene capovolto in modo che ci sia il simbolo con due cavalieri sul lato scoperto. La nuova unità creata in questo modo ha a disposizione tanti punti movimento pari al valore minore delle unità prima di fondersi.

7. Raggruppamento

Dopo aver giocato il gettone tempo il giocatore può raggruppare le proprie forze. Tutte le unità della sua armata recupereranno tutti i punti movimento fino al loro massimo valore. I gettoni di tutte le unità devono essere ruotati in modo tale che i lati con il numero massimo di punti colorati siano rivolti verso il giocatore che comanda l'unità. Il Raggruppamento fa sì anche che il gettone carovana sia capovolto sul lato "Carovana fortificata".

Durante il raggruppamento tutte le unità che hanno abbandonato il campo di battaglia hanno la possibilità di ritornarvi. Il momento del ritorno dipende dalla distanza della carovana nel momento esatto di uscita dal campo di battaglia. Questa distanza viene misurata in numero di moduli esterni compresi fra il modulo dove si trova la carovana e il modulo in cui l'unità che ritorna era collocata nel momento dell'abbandono.

Durante ogni raggruppamento le unità fuori dal tabellone si muovono di 1 modulo verso il modulo in cui si trova la carovana del giocatore. Se l'unità si trova sul modulo adiacente a quello della carovana, durante la successiva fase di raggruppamento questa può essere riposizionata sul tabellone su uno degli esagoni direttamente adiacenti alla carovana.

Esempio: la fanteria leggera dell'Armata Rossa sta attaccando l'arciere con l'arco lungo dell'Armata Gialla, che, secondo la scelta del giocatore Giallo, stanno abbandonando il campo di battaglia (posizione a).

Durante la successiva fase di raggruppamento l'unità arciera con l'arco lungo si sta muovendo verso il modulo del tabellone insieme alla carovana, ma rimanendo comunque fuori dal tabellone (posizione b).

Il prossimo raggruppamento permette al giocatore Giallo di rimettere l'arciere con l'arco sul tabellone, nelle immediate vicinanze della carovana (posizione c).



Il raggruppamento permette anche il posizionamento sul tabellone, nelle immediate vicinanze della carovana, di tutte le unità che non sono state distrutte sul tabellone prima della battaglia. La distanza dall'esagono con la bandiera non ha importanza in questo caso.

La carovana



Carovana Fortificata



Carovana in movimento o sotto attacco

All'inizio della partita il gettone della carovana deve essere posizionato sul campo di battaglia con l'icona carovana fortificata rivolta verso l'alto.

La carovana fortificata ha 1 punto movimento, il che significa che può muoversi solo sulla pianura. La carovana in movimento o sotto attacco non può muoversi ulteriormente.

Il giocatore può fare un movimento con la carovana fortificata come con qualsiasi altra unità, dopo di che il gettone viene capovolto sull'altro lato.

Il gettone carovana deve essere girato sul lato opposto anche quando è stato attaccato. Ogni singolo attacco contro la carovana è un successo. La carovana viene distrutta se è stata attaccata durante un movimento o è già sotto attacco, ad es. quando il gettone carovana è stato rivolto con il lato "in movimento o sotto attacco" in su.

La carovana non ha potenziale di combattimento, ma ha una zona di controllo. Questo perché non può attaccare le truppe nemiche ma può ostacolare loro la ritirata o addirittura renderla impossibile.

La stessa carovana non può abbandonare il capo di battaglia o ritirarsi in una posizione "predeterminata".

V. FINE DELLA BATTAGLIA. CONDIZIONI DI VITTORIA

Durante la battaglia i giocatori sono in competizione per il controllo di punti strategici collocati sulla mappa e contrassegnati da bandierine. Gli esagoni centrali (doppia bandiera) hanno un valore di **2 punti vittoria**, mentre gli esagoni vicino al bordo del tabellone hanno un valore di **1 PV**.

Un punto strategico viene conquistato da un giocatore quando dopo il turno una unità del suo esercito è collocata sull'esagono contrassegnato con una bandiera. L'unità durante lo stesso turno può effettuare ancora un attacco a distanza o prendere parte ad un corpo a corpo, ma se viene uccisa durante il combattimento, non può ottenere il controllo del punto strategico.

Se un'unità si muove attraverso un punto strategico ma durante lo stesso turno si continua a muovere e lascia l'esagono contrassegnato con una bandiera, allora il punto strategico non è stato preso.



2 SP



1 SP

Altrettanto o forse ancora più importante che prendere i punti strategici è difendere la propria carovana poiché distruggendo quella dell'avversario si ottengono **3 punti vittoria**.

Il gioco termina quando:

- uno dei giocatori vince ottenendo 5 punti vittoria sulla mappa standard o 6 sulla mappa grande (ad es. distruggendo la carovana dell'avversario e controllando l'esagono centrale con la doppia bandiera nella mappa standard),
- entrambi i giocatori hanno usato tutti i loro segnalini e le loro unità non hanno più punti movimento.
- entrambi i giocatori hanno passato uno dopo l'altro durante i propri turni.

Nei casi b) e c) il vincitore è il giocatore che al momento della fine della partita ha raccolto più Punti Vittoria. Se il numero di punti vittoria fra i giocatori è uguale, il vincitore è il giocatore che ha più unità sul tabellone. Il valore di tutte le unità è uguale al loro costo di reclutamento, senza tenere conto se l'unità ha subito delle perdite o no.

VI. REGOLE OPZIONALI

Dividere l'unità Le unità cavalleria possono essere divise durante il turno del giocatore che le comanda, prima o dopo aver fatto un movimento (una unità non può fare una parte del movimento come cavalleria e una parte come fanteria). I segnalini della cavalleria pesante, cavalleria leggera e arcieri a cavallo devono essere sostituiti di conseguenza con i segnalini fanteria pesante, fanteria leggera e arcieri con arco lungo.

Il numero dei movimenti di un'unità divisa è uguale a:
0 - se l'unità cavalleria aveva 0 o 1 punto movimento
1 - se l'unità cavalleria aveva 2 o 3 punti movimenti
2 - se l'unità cavalleria aveva 4 o 5 punti movimenti

Autore: Andrzej Kurek

Grafica, DTP: Radosław Jaszczuk

Traduzione: olafteam.ita@gmail.com

Megatester: Wojciech Jarek

Tester: "Mishire", Radosław Jaszczuk, Grzegorz Rachwał, Stefan Misztela, Michał Ringwelski, Krzysztof Jankowiak, "Qbi", Barbara Nowak, Artur Kmera, Grzegorz Dębski, Tomasz Rachwał, Michał Drożdżiok, Jan Leski, Sławomir Kakietek, Michał Lipko, Patryk Graczyk, Piotr Herla i "Naplet".

Altri: R.W.: „You must take a wagon”.

Edizione 1

Tychy 2014

Prodotto in Polonia

Distribuzione: Alchemicus.pl

Business 24 Sp. z o.o.,

Al. Piłsudskiego 40 lok. 131, 43-100 Tychy

info@alchemicus.pl

Tel.: 502-516-766

© Andrzej Kurek

