

Credits

Pocket Battles Game Design

By Paolo Mori & Francesco Sirocchi

Graphic design and Illustration by Karim Chakroun

2009 © Z-Man Games Inc.

64 Prince Road, Mahopac, NY 10541

For any comments, questions
or suggestions, please contact

sales@zmangames.com

POCKET BATTLES

Panoramica di gioco

Pocket Battles è un rapido gioco di battaglie campali tra due eserciti. Prima di ogni partita i giocatori decidono quale esercito schierare, e le dimensioni dello scontro. Ogni giocatore compone quindi il proprio esercito con le Unità disponibili, fino a raggiungere le dimensioni concordate. Una volta che gli eserciti sono pronti, le Unità sono schierate nei tre settori del campo di battaglia.

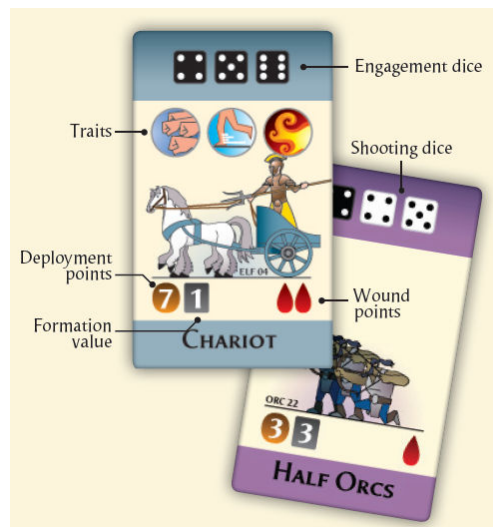
Durante lo scontro, i giocatori si alternano nell'impartire ordini alle Unità, muovendole ed ingaggiando o tirando sull'esercito nemico. Il vincitore è il primo giocatore a distruggere metà dello schieramento avversario.

Componenti

- 60 tessere Truppa
- 24 segnalini Ordine/Ferita a due facce
- 2 aiuti di gioco
- 6 dadi
- questo regolamento

Tessere Truppa

Ogni tessera rappresenta una **Truppa**, identificata da alcuni valori e caratteristiche (Dadi Ingaggio, Tratti, Dadi Tiro, Punti Schieramento, Punti Ferita, Valore di Formazione), come mostrate nell'immagine sottostante.



Segnalini Ordine/Ferita

Ogni giocatore durante la partita ha a disposizione un certo numero di segnalini a due facce, che saranno utilizzati per indicare sia gli ordini impartiti che le ferite ricevute dalle varie Truppe. Un lato del segnalino è utilizzato per gli **Ordini**, mentre l'altro è utilizzato per le **Ferite**. Questo significa che quando una o più Unità di un giocatore sono ferite, ci saranno meno Ordini a disposizione da impartire, per effettuare azioni.



Il Campo di battaglia

Il Campo di battaglia è diviso in 15 **Zone**, con una griglia immaginaria di 3 colonne, chiamate "**Settori**" (destra, centro, sinistra) e 5 righe, chiamate "**Posizioni**" (Retro giocatore A, Fronte giocatore A, Zona d'Ingaggio, Fronte giocatore B, Retro giocatore B), come nella figura sottostante

PLAYER A		
Right Rear	Center Rear	Left Rear
Right Front	Center Front	Left Front
Engagement Zone	Engagement Zone	Engagement Zone
Left Front	Center Front	Right Front
Left Rear	Center Rear	Right Rear
PLAYER B		

Il Settore sinistro di un giocatore è contrapposto al Settore destro dell'avversario, e viceversa. Notare che le Zone del Campo di Battaglia non rappresentano realmente la posizione esatta delle Unità, ma piuttosto "situazioni" in cui le Unità si trovano: un'Unità nel Retro è quindi protetta e non prende di norma parte alla battaglia; un'Unità nel Fronte è pronta per combattere (sia per gli ingaggi che per il tiro dalla distanza); un'Unità nella Zona di Ingaggio è attivamente coinvolta in un combattimento corpo a corpo con un'Unità dell'esercito nemico.

Preparazione del gioco

Costruzione degli eserciti

1. Prima della battaglia, i giocatori si accordano sull'esercito che ognuno intende usare, e prendono tutte le Truppe disponibili di quell'esercito
2. I giocatori si accordano quindi sulla dimensione della battaglia, ossia il massimo numero di **Punti Schieramento** che possono essere spesi da ciascun giocatore nella composizione dell'esercito. Questo numero dovrebbe essere un multiplo di 10. E' consigliabile un valore tra 50 e 100 punti schieramento.
3. Ogni giocatore riceve un numero di **Segnalini Ordine/Ferita** pari ad un decimo dei punti schieramento massimi su cui si era convenuto. Ad esempio, se i giocatori concordano su 50 punti schieramento, ogni giocatore riceve $50 / 10 = 5$ Segnalini Ordine/Ferita.
4. Ogni giocatore compone quindi il proprio esercito, scegliendo qualsiasi delle Truppe disponibili, in modo che la somma totale dei Punti Schieramento non ecceda la dimensione della battaglia su cui ci si era accordati
5. Ogni giocatori utilizza quindi le Truppe scelte per comporre le proprie **Unità**. Un'Unità è un gruppo di una o più Truppe adiacenti tra loro, con almeno 1 Punto Ferita, che riceve ordini come un tutt'uno sul Campo di battaglia. Il numero di Truppe in un'Unità non può eccedere il Valore di Formazione inferiore tra quelli delle Truppe presenti nell'Unità stessa.



Ad esempio, non più di 3 Truppe possono far parte di un'Unità dove è presente una Truppa con Valore di Formazione 3. Le Truppe con Valore di Formazione 1 formano Unità a sé stanti sul Campo di battaglia. Questa è un'Unità consentita, perché non eccede il Valore di Formazione inferiore presente tra le Truppe (il 3 della Cavalleria Leggera)

6. Le Truppe di ogni singola Unità così formate vengono impilate, in modo che sia visibile all'avversario solamente la Truppa in cima alla pila.

Schieramento degli eserciti

1. Quattro tessere Truppe, tra quelle non utilizzate per gli eserciti, sono piazzate a faccia in giù da ogni giocatore per indicare i confini tra i Settori, sia per la Zona sul Fronte che per quella sul Retro.
2. Ogni giocatore tira un dado. Il giocatore che ha tirato il risultato più alto è il **Giocatore 1**, mentre l'altro è il **Giocatore 2**.
3. A partire dal Giocatore 1, i giocatori si alternano nel piazzare un'Unità alla volta sul proprio lato del campo di battaglia. Le Unità sono posizionate impilate, in modo che mostrino solo la Truppa in cima. Le Unità possono essere schierate in qualsiasi Settore, sia nella Zona di Fronte che in quella di Retro.
4. Non c'è limite al numero di Unità che possono stare in una Zona del campo di battaglia così come alcune zone possono essere lasciate vuote.
5. Quando un giocatore non ha più Unità da posizionare, l'altro giocatore continua a posizionare tutte le proprie Unità rimanenti. Quando entrambi i giocatori hanno terminato di posizionare Unità, queste vengono rivelate, mostrando tutte Truppe impilate e ponendole tra loro adiacenti.



Round di battaglia e Turni di gioco

- Ogni battaglia consiste in un certo numero di **Round**, fino a quando - al termine di un Round - uno dei due giocatori è dichiarato vincitore.
- In ogni Round, i giocatori si alternano nell'effettuare il proprio **Turno**.
- Il giocatore che sta effettuando il proprio turno è chiamato **Giocatore Attivo**
- Il Turno di Battaglia è composto da due momenti:
 1. *Una **Ridisposizione opzionale delle Unità** che non ha costo in segnalini Ordine*
 2. *Un'**Azione Obbligatoria**, in cui il Giocatore Attivo spende segnalini Ordine per effettuare un'azione con una delle proprie Unità.*

- Se un giocatore esaurisce i segnalini Ordine, l'altro giocatore continua ad effettuare il proprio turno, finché non esaurisce anch'egli i propri segnalini Ordine, dopodiché il Round termina.
- Al termine di un Round, ogni giocatore recupera i segnalini Ordine utilizzati, e i segnalini Ferita che erano stati usati su Unità che sono state distrutte nel corso del Round. Può anche decidere di eliminare alcune delle proprie Truppe ferite, per recuperare i segnalini Ferita presenti su di esse.
- Nel primo Round il Giocatore 1 effettua il proprio turno per primo. Nei Round successivi, il primo Turno si alterna tra i due giocatori: nel secondo Round sarà il Difensore ad effettuare il proprio turno per primo, nel terzo sarà di nuovo l'attaccante, e così via.

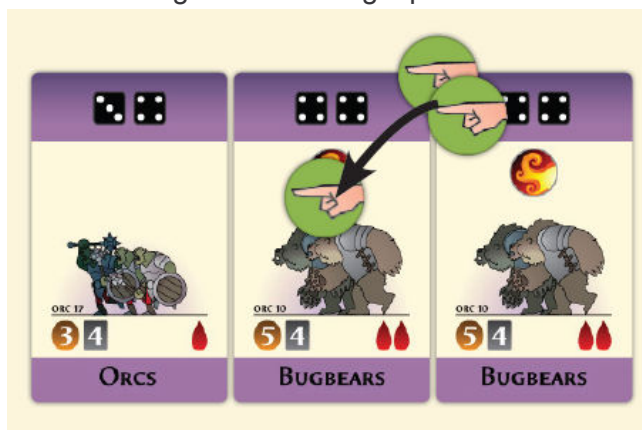
Ridisposizione delle Unità (opzionale)

All'inizio del proprio Turno, un giocatore ha la possibilità di muovere, senza utilizzare alcun segnalino Ordine, una delle proprie Unità da una delle 6 zone della sua metà del campo di battaglia ad un'altra Zona adiacente. Un'Unità può quindi muoversi dal Retro di un Settore al Retro di un Settore adiacente, o al Fronte dello stesso Settore. Un'Unità sul Fronte di un Settore può muoversi sul Fronte di un Settore adiacente, o al Retro dello stesso Settore.

Nota: Non si può entrare o abbandonare una Zona di Ingaggio con una Ridisposizione. Alle Unità che hanno effettuato un'azione di ridisposizione non possono essere assegnati ordini in questo turno

Azioni obbligatorie

Il giocatore deve ora spendere uno o più segnalini Ordine per effettuare un'Azione con una delle proprie Unità (escludendo quella che ha eventualmente compiuto un movimento di Ridisposizione nel Turno in corso). Per impartire ordini ad un'Unità, il giocatore deve piazzare sull'Unità scelta un numero di segnalini Ordine pari al numero di segnalini Ordine già presenti sull'Unità, più uno.



Ad esempio, impartire ordini ad un'Unità su cui non sono presenti segnalini Ordine costa solamente 1 segnalino Ordine. Impartirgli nuovamente ordini durante il medesimo Round costerebbe $(1+1)=2$ ulteriori segnalini Ordine. Impartire ordini per una terza volta alla stessa Unità costerebbe 4 $(3+1)$ segnalini Ordine (e vi sarebbero di conseguenza 7 segnalini Ordine su quell'Unità).

Un'Unità può utilizzare i segnalini Ordine piazzati su di essa per effettuare una delle seguenti azioni (notare che non tutte le azioni sono consentite a tutte le Unità):

1. Movimento tattico
2. Carica
3. Proseguire un Ingaggio
4. Abbandonare un Ingaggio
5. Tirare
6. Utilizzare un Tratto speciale
7. Passare

1. Movimento tattico

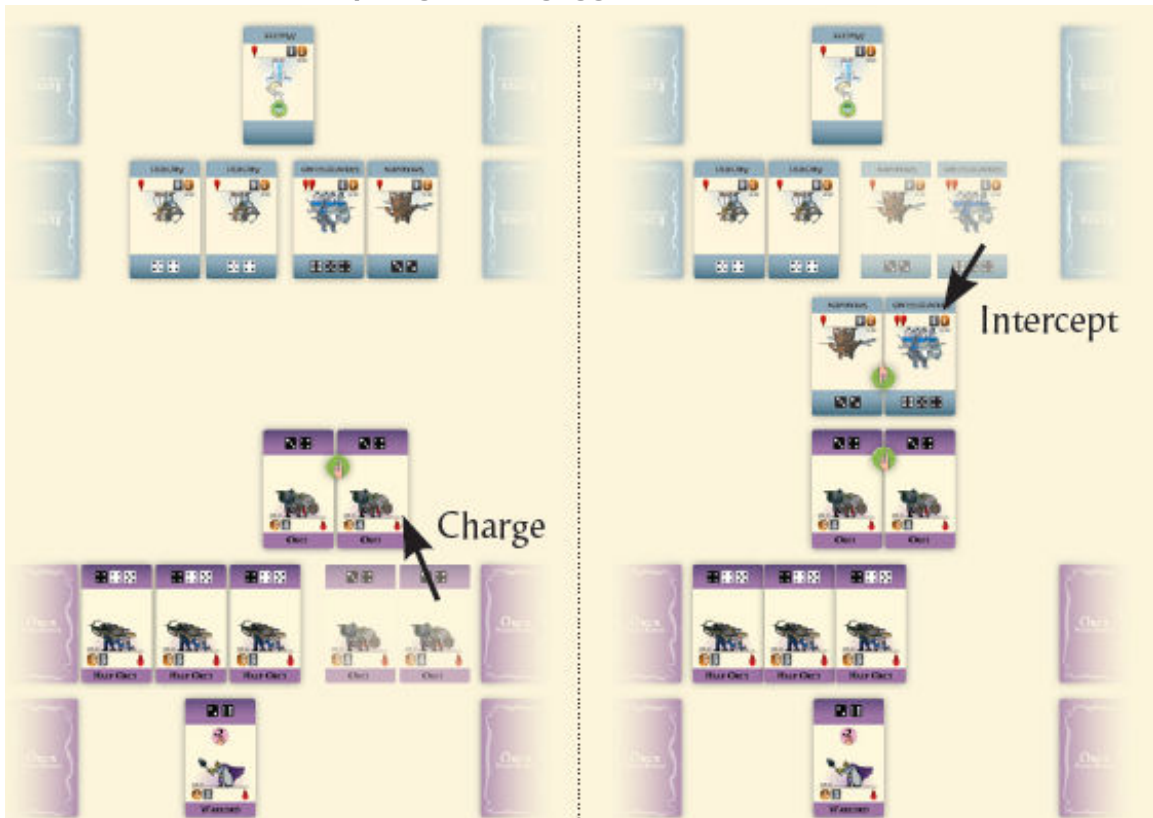
Un movimento tattico funziona esattamente come un movimento di ridisposizione. Viene effettuato per spostare un'Unità da una Zona ad una Zona adiacente. Non è possibile entrare o abbandonare una Zona di Ingaggio tramite un Movimento tattico.

2. Carica

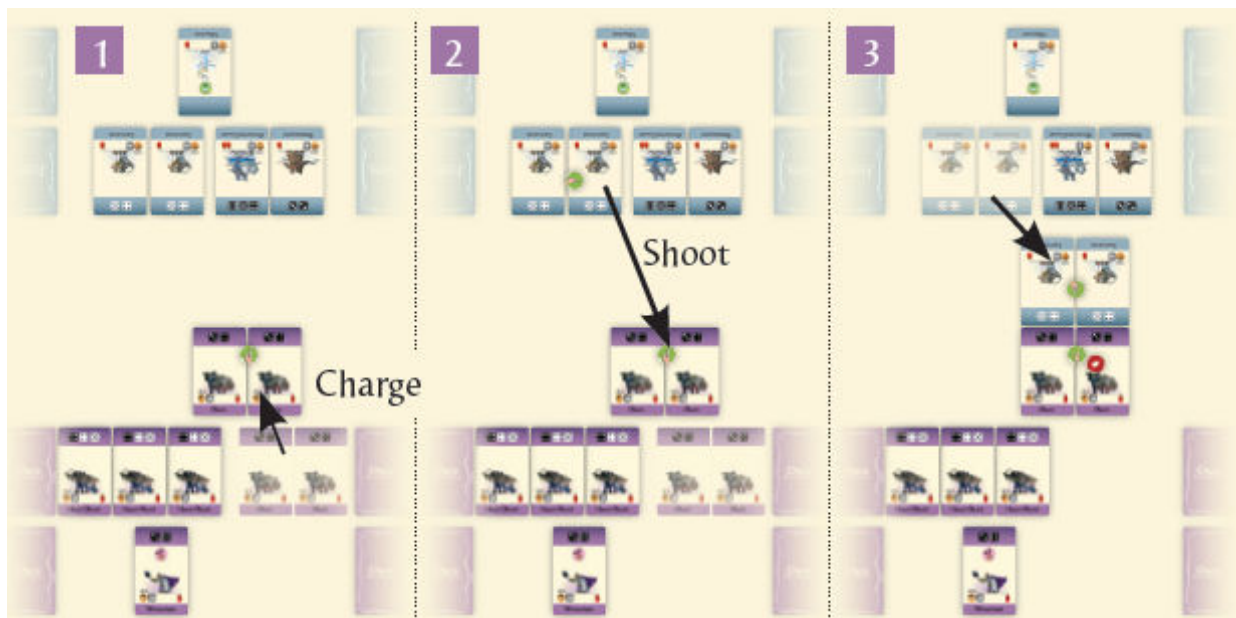
Se un'Unità nel Fronte di un Settore ha Dadi di Ingaggio (neri) su una o più delle Truppe che la compongono, questa può effettuare una Carica. Una Carica viene effettuata per entrare in ingaggio un'Unità avversaria sul Fronte o nella Zona di Ingaggio dello stesso Settore. Quando un'Unità effettua una Carica, viene semplicemente spostata dal Fronte di un Settore alla Zona di Ingaggio dello stesso Settore.

Quando un'Unità effettua una Carica, il giocatore avversario può reagire in uno di questi modi:

a. **Intercettare** l'Unità che effettua la Carica, impartendo Ordini ad una delle proprie Unità nel Fronte dello stesso Settore che presenti Dadi per l'Ingaggio (neri) su almeno una Truppa, per spostarla nella Zona di Ingaggio, a contatto con essa. Si procede dunque con un Ingaggio tra queste due Unità (*vedi paragrafo "Ingaggio"*).



b. **Tirare** contro l'Unità in Carica, impartendo ordini ad una delle proprie Unità nel Fronte dello stesso Settore che presenti Dadi per il tiro (bianchi) su almeno una Truppa, per tirare contro l'Unità in carica. Il tiro è risolto seguendo le normali regole (vedi al paragrafo "Tiro", di seguito). Se, dopo aver risolto il tiro, sono sopravvissute Truppe nell'Unità che sta caricando, il giocatore attivo può scegliere qualsiasi Unità Nemica nel Fronte o nella Zona di Ingaggio con cui entrare in contatto. Si procede dunque con un Ingaggio tra le due Unità (**vedi paragrafo "Ingaggio"**).



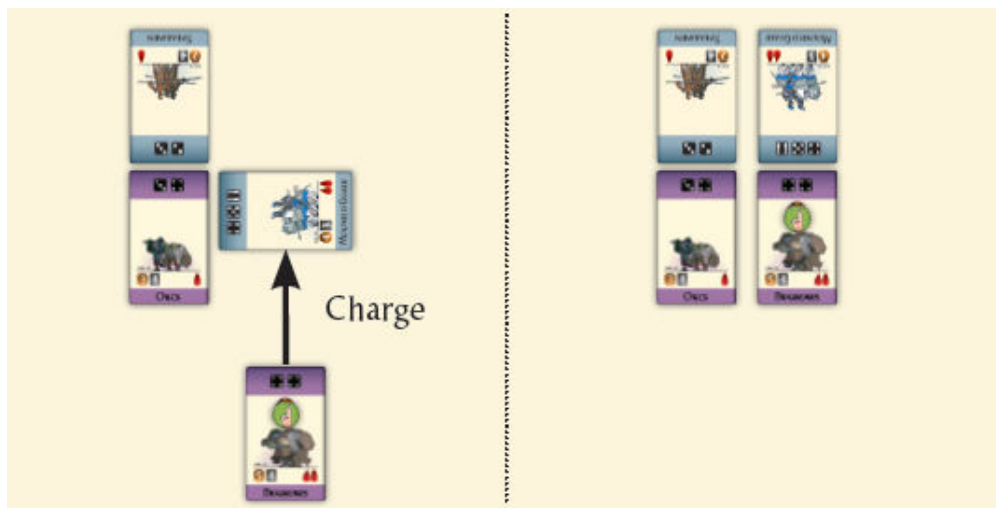
c. **Attendere**, non impartendo ordini a nessuna delle proprie Unità. Il giocatore attivo può dunque scegliere qualsiasi Unità Nemica nel Fronte o nella Zona di Ingaggio con cui entrare in contatto. Si procede dunque con un Ingaggio tra le due Unità (**vedi paragrafo "Ingaggio"**).

Nota: bene: se l'avversario decide di Intercettare o di Tirare contro l'Unità in carica, questo non è considerata come azione del turno dell'avversario. Dopo che il giocatore Attivo ha eseguito l'azione del proprio turno (la Carica), l'avversario diventa a sua volta giocatore attivo e effettuerà il suo turno normalmente (Ridisposizione e Azione).

Caricare Unità già coinvolte in un Ingaggio

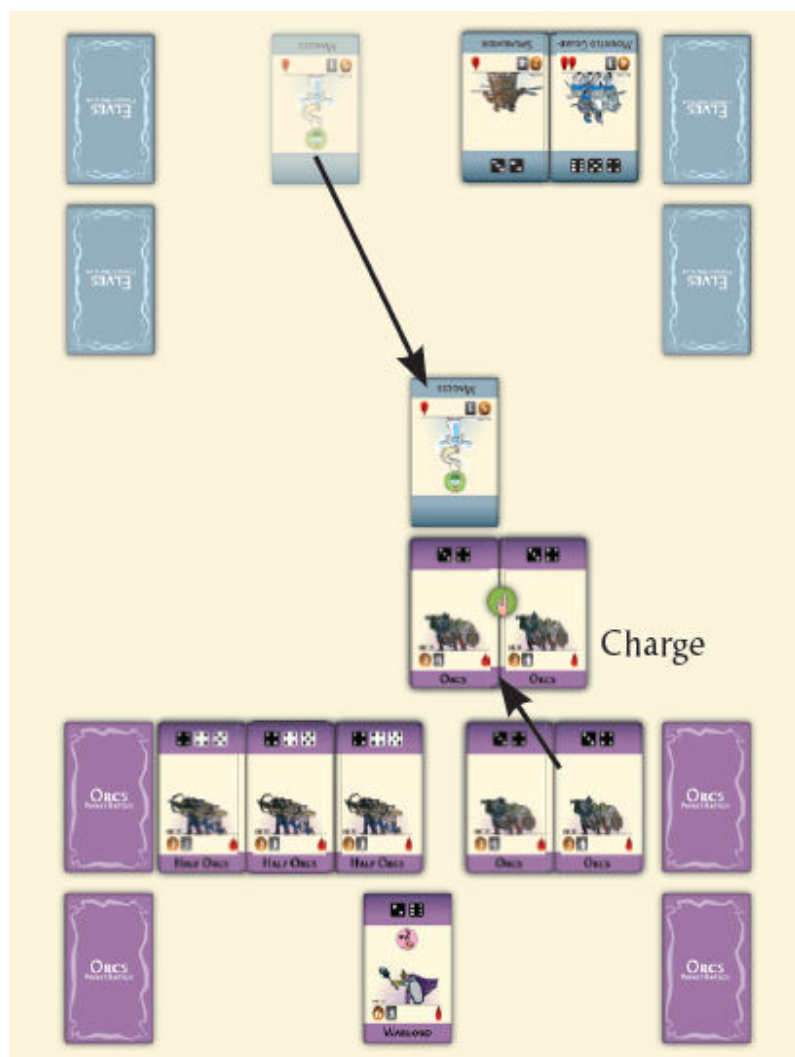
Un'Unità può caricare ed entrare in contatto con un'Unità già coinvolta in un Ingaggio, "prevalendo in numero". Puoi piazzare l'ulteriore Unità che carica a lato dell'Unità attaccata ma questo tipo di piazzamento non assume un significato particolare. Quando questo succede, risolvi l'ingaggio seguendo le regole normali. Colpisce solo un'Unità alla volta, e le Ferite sono assegnate solo ad un'Unità. Allo stesso modo il contrattacco (vedere di seguito) è effettuato da una singola Unità, quella che ha effettivamente attaccato.

Se un'Unità carica e così facendo entra in contatto con un'Unità che ha prevalso in numero su un'Unità amica, vengono creati due ingaggi, ciascuno coinvolge un'Unità di ciascun giocatore, come nella figura seguente:



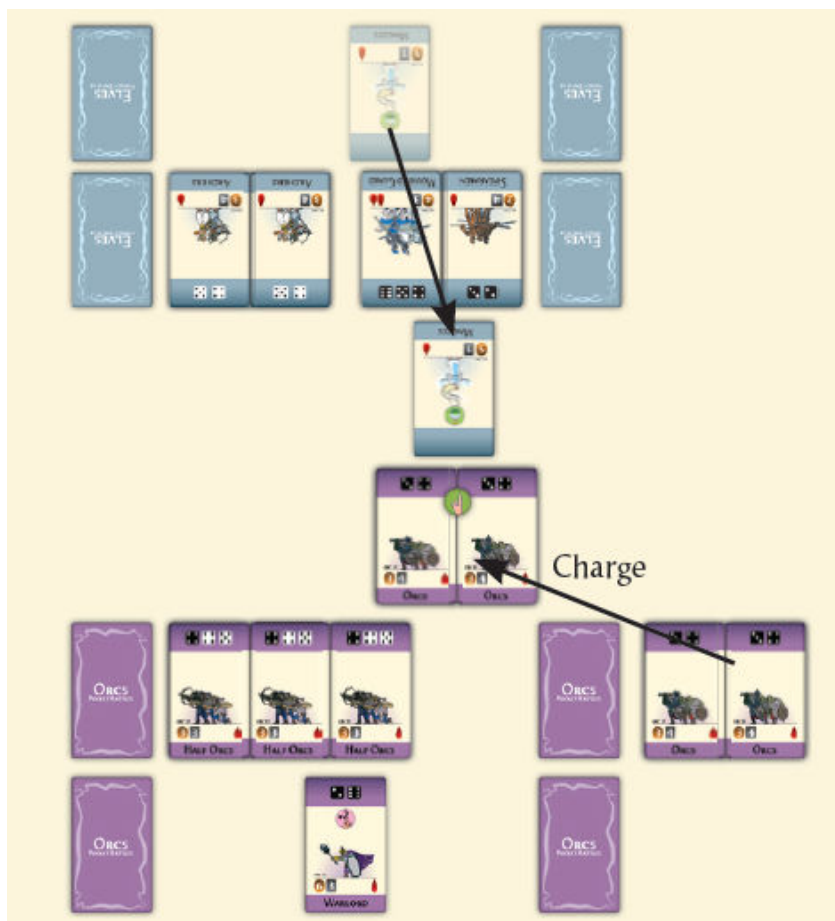
Caricare un'Unità che si trova nel Retro

Se non ci sono Unità nemiche nel Fronte o nella Zona di Ingaggio di un Settore, un'Unità può caricare un'Unità nel Retro di un Settore. All'avversario in questo caso non è consentito con nessuna delle sue Unità di intercettare o tirare all'Unità che carica.



Caricare un'Unità in un Settore adiacente

Se non ci sono Unità presenti in nessuna Zona di quel Settore, un'Unità può caricare **qualsiasi** Unità presente nella Zona di Ingaggio, Fronte o Retro di un Settore adiacente. All'avversario non è consentito di effettuare carica o tirare contro l'Unità che sta effettuando la carica. Quando viene risolto l'Ingaggio, l'Unità sopravvissuta viene messa nel Fronte del Settore dove l'ingaggio è avvenuto. (vedere di seguito "Ingaggio")



INGAGGIO

L'effetto di una carica - a meno che un Tiro non abbia completamente distrutto l'Unità che caricava - è la creazione di un ingaggio tra due Unità che sono ora in contatto l'una con l'altra. Un ingaggio viene risolto nel modo seguente:

1. Il Giocatore Attivo tira 1 dado per la sua Unità più un dado se l'Unità sta effettuando una carica in questo turno.
2. Quindi confronta i dadi che ha tirato con i Dadi Ingaggio rappresentati sulle Truppe che costituiscono la sua Unità (dadi neri stampati sulla tessera). Per ogni volta che coincide il dado lanciato con quello rappresentato sulla tessera un colpo viene calcolato.

Esempio: un'Unità che mostra Dadi Ingaggio 3,3,4,4,5 lancia un dado ed ottiene un 4. Questo determina 2 colpi andati a segno (1 dado x 2 Dadi Ingaggio);

Esempio: la stessa Unità di prima (Dadi Ingaggio 3,3,4,4,5) tira due dadi (grazie da una Carica) ed ottiene 5 e 4. Questo determina 1+2=3 colpi.

3. L'avversario immediatamente assegna Ferite alla sua Unità. Una ferita per ciascun colpo subito (vedere "Ferite e Perdite")

4. Ora l'avversario può **contrattaccare** con le Truppe della sua Unità che sono sopravvissute, se ce ne sono. Il contrattacco funziona esattamente come la procedura di Ingaggio (viene lanciato un dado che viene confrontato con i Dadi Ingaggio dell'Unità che contrattacca, vengono assegnate le ferite e rimosse le perdite, ecc.) con la differenza che non c'è bisogno di assegnare ordini a questa Unità, quindi nessun ordine viene speso.

5. Se, alla fine di un Ingaggio, entrambe le Unità hanno Truppe superstiti, restano in contatto tra loro nella Zona di Ingaggio. Se una delle due Unità è distrutta completamente, l'altra Unità viene mossa nel Fronte del Settore dove è avvenuto l'ingaggio.

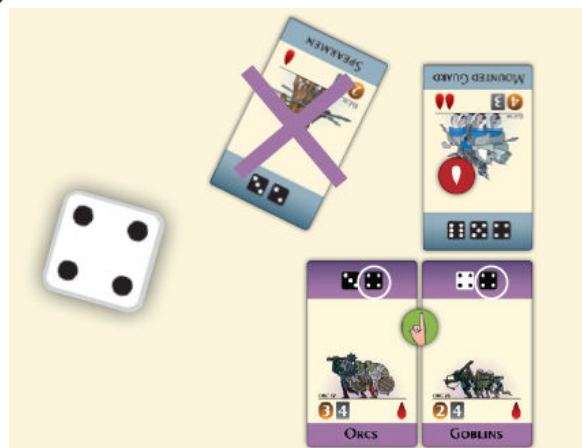
Ferite e Perdite

Per ogni colpo subito, ogni giocatore può eliminare una delle sue Truppe, o piazzare una Ferita su una Truppa con più di 1 punto ferita. Se decide di eliminare una Truppa questo assorbe un numero di colpi pari al numero di punti ferita rimanenti, ma non viene piazzato nessun segnalino Ferita su di essa. La Truppa sarà rimossa e ciascun segnalino ferita eventualmente presente su di essa sarà messo da parte e non sarà possibile usarlo prima dell'inizio del successivo round di battaglia.

Esempio: ad un'Unità con 2 Mounted Guard (2 punti ferita ciascuna) e 1 Spearmen (1 punto ferita) viene inflitto 1 colpo. Il giocatore può scegliere di eliminare lo Spearmen, di eliminare 1 Mounted Guard (sprecando così 1 punto ferita della Truppa ma risparmiando così 1 segnalino ferita che potrà così essere utilizzato in questo turno) oppure di piazzare 1 segnalino ferita sulla Mounted Guard.

Esempio: la stessa Unità ha 1 Mounted Guard con 1 segnalino ferita su di essa. Più tardi nella battaglia riceve 1 ferita. Il giocatore può eliminare la Mounted Guard ferita (così da non usare nessun nuovo segnalino ferita), può ferire l'altra Mounted Guard (usando un segnalino ferita), o eliminare lo Spearmen.

Esempio: il giocatore che guida gli Orchi tira 1 dado per la sua Unità ed ottiene un 4, infliggendo così 2 colpi. Il giocatore degli Elfi può eliminare la Mounted Guard, assorbendo entrambi i colpi e così salvando 1 segnalino. Ad ogni modo decide di mantenere in vita la Mounted Guard così elimina lo Spearmen e piazza un segnalino Ferita sulla Mounted Guard (vedere la figura seguente)



Se possibile i segnalini Ferita devono esser presi dalla riserva di segnalini del giocatore che non sono stati utilizzati nel corrente round di battaglia. Se tutti i segnalini sono già stati usati come Ordini o Ferite, il giocatore può invece utilizzare segnalini che sono stati già usati come Ordini su una delle sue Unità. Se non ci sono segnalini ordini disponibili (tutti i segnalini sono stati usati come ferite) non può essere piazzato nessun segnalino ferita ed invece la Truppa colpita deve essere eliminata.

Le Truppe eliminate sono consegnate all'altro giocatore così che possa tenere i conto delle Truppe avversarie eliminate.

3. Proseguire un Ingaggio

Se due o più Unità avversarie sono già in contatto nella Zona di Ingaggio all'inizio del turno, il giocatore può assegnare ordini ad una delle sue Unità per proseguire un ingaggio. Questo funziona esattamente come un ingaggio che segue una carica (con l'eccezione che l'Unità non tira il dado addizionale per la carica) con l'Unità a cui è stato assegnato l'ordine che attacca per prima e l'altra Unità (se sopravvissuta) che contrattacca senza spendere ordini (dopo aver eventualmente subito ferite e rimosso le perdite).

4. Abbandonare un Ingaggio

Se due o più Unità avversarie sono in contatto tra loro in una Zona di Ingaggio all'inizio di un turno, il giocatore di turno può assegnare ordini ad una delle sue Unità coinvolte affinché lasci la Zona di Ingaggio per tornare sul Fronte dello stesso Settore. Se decide di farlo, l'avversario ha l'opportunità di ostacolare l'Unità che si sta disingaggiando, con tutte le sue Unità coinvolte nell'ingaggio, senza spendere alcun segnalino ordine. Dopo che ogni eventuale ferita è stata inflitta l'Unità che si stava disingaggiando può tornare sul Fronte di quel Settore, e così fanno anche le altre Unità che erano in contatto con essa.

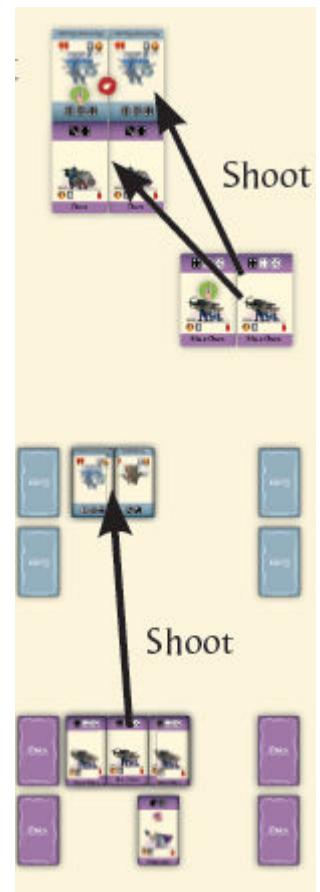
5. Tirare

Se un'Unità che si trova nel Fronte di un Settore ha Dadi Tiro (bianchi) rappresentati in una delle sue Truppe, questo significa che può tirare (ovvero ha possibilità di lancio dalla distanza):

1. *Il giocatore Attivo dichiara come bersaglio una qualsiasi Unità presente sul Fronte o nella Zona di Ingaggio (vedere in basso) dello stesso Settore dell'Unità che tira;*
2. *Tira un dado e confronta il valore con i Dadi Tiro rappresentati nelle Truppe di questa Unità. Per ogni corrispondenza tra i Dadi Tiro e il risultato del dado tirato, viene segnato un colpo andato a segno (vedere paragrafo Ingaggio per chiarimenti).*
3. *L'avversario assegna immediatamente Ferite alla sua Unità, una ferita per ogni colpo andato a segno, e rimuove ogni perdita (vedere il paragrafo "ferite e perdite" per chiarimenti)*

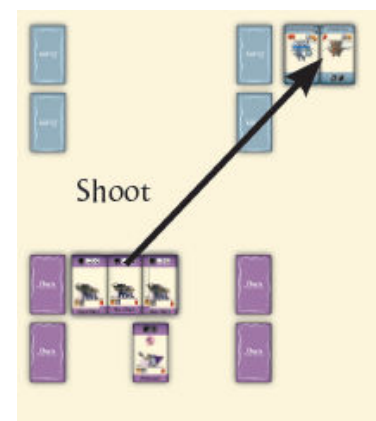
Tirare ad un Ingaggio

Un'Unità può tirare ad un'Unità nemica coinvolta in un Ingaggio. In questo caso i colpi sono divisi (arrotondamento verso l'alto) su tutte le Unità coinvolte nell'Ingaggio, comprese le proprie Unità.



Tirare ad un'Unità nemica nel Retro di un Settore

Un'Unità può sparare ad un'Unità nemica che si trova nel Retro di un Settore solo se non ci sono Unità nemiche nel Fronte o nella Zona di Ingaggio di quel Settore



Tirare ad Unità nemiche di un differente Settore

Un'Unità può tirare contro unità nemiche di un differente Settore solo se non ci sono Unità nemiche nel Fronte, nel Retro o nella Zona di Ingaggio del Settore da cui l'Unità sta per tirare.

Se non ci sono Unità nemiche nel Fronte o nella Zona di Ingaggio di quel Settore l'Unità può tirare contro Unità presenti nel Retro, come da regole già descritte in precedenza

6. Usare un Tratto Speciale

I Trattati sono abilità speciali di particolari Truppe che permettono loro di influenzare le regole normali del gioco. Alcuni di questi - elencati come "Tratti Speciali" - richiedono un ordine per essere applicati.

Qualsiasi tratto presente su una Truppa estende i suoi effetti all'intera Unità di cui la Truppa fa parte.

Questa azione specifica (usare un tratto speciale) non può essere utilizzata dal Giocatore 1 nel primo turno di una battaglia.



7. Passare

Se un giocatore non vuole effettuare un'azione durante il suo turno può decidere di passare. Il giocatore deve mettere da parte un segnalino ordine sul tavolo che è considerato usato, come se fosse stato usato da un'Unità. Quindi il turno di gioco passa all'avversario.

Fine della Battaglia e Vincitore

La battaglia finisce quando uno dei due giocatori si arrende, o alla fine di un round di battaglia in cui uno dei due giocatori ha distrutto metà o più dell'esercito nemico (contando i Punti Schieramento delle Truppe eliminate). Quel giocatore è considerato il vincitore.

Se entrambi i giocatori hanno distrutto metà o più dell'esercito nemico, il vincitore è colui che ha distrutto il totale maggiore delle Truppe nemiche (sempre contando i Punti Schieramento delle Truppe eliminate).

In caso di pareggio è considerato vincitore il giocatore 2 (quindi quello che ha iniziato per secondo la partita)