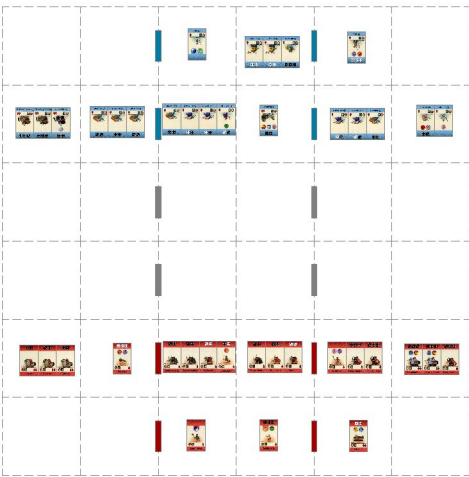


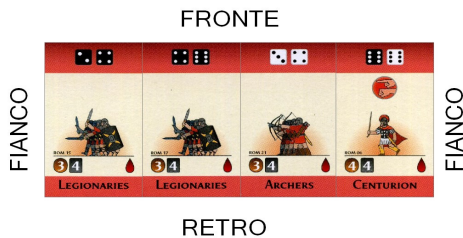
## POCKET BATTLE VARIANTE

Per rendere un po' più tattico il gioco ho pensato di modificare alcune regole pur mantenendo la semplicità e la portabilità del gioco. Le modifiche sono le seguenti:

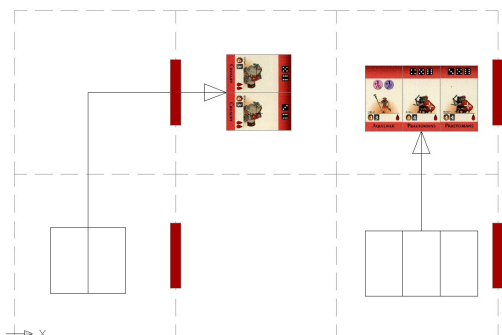
**CAMPO DI BATTAGLIA.** La griglia del campo di battaglia viene suddivisa in 6 file per 6 colonne con le carte di separazione dei settori disposte verticalmente. Da adesso in poi si ragionerà in termini di caselle e non di aree. Le unità si dispongono una per casella e nelle prime due file dei due schieramenti. Ogni unità deve occupare una casella e non può dividerla con nessun'altra.



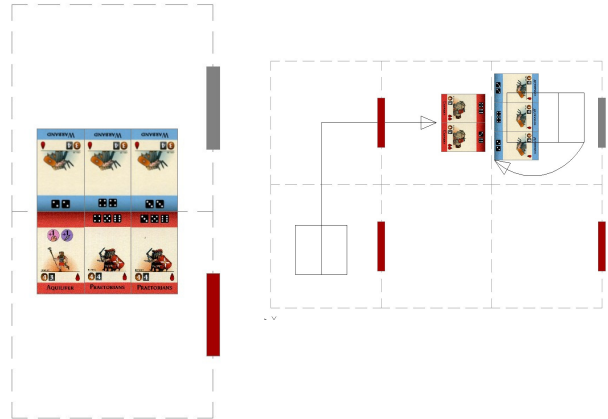
**UNITÀ.** Le unità, formate anche da più carte trucca, adesso hanno un fronte ed un retro. Il fronte è il lato corto con i dadi di attacco. Il retro è il lato corto con indicato il nome delle carte. I fianchi sono i lati lunghi delle carte.



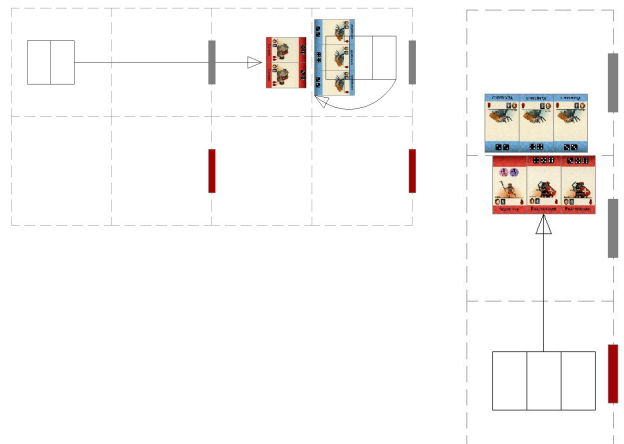
**MOVIMENTI UNITÀ.** Tutte le unità appiedate si muovono di una casella. Le unità composte solo da cavalleria o carri si muovono di due caselle. Nessun movimento può essere effettuato in diagonale. Il tratto "Lenta" limita sempre il movimento ad una casella. Anche nel ridispiegamento il movimento è limitato ad una casella. Le unità appiedate miste a cavalleria si muovono di una casella.



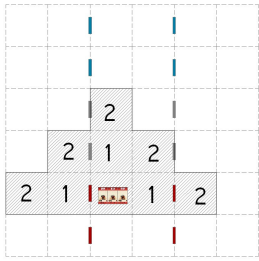
**COMBATTIMENTI TRA UNITÀ.** Due unità adiacenti possono entrare in ingaggio. Le unità sono in combattimento quando le carte sono a contatto; altrimenti non sono ingaggiate. Non è obbligatorio l'ingaggio anche se si occupa una casella adiacente. Le unità anche ingaggiate continuano ad occupare le rispettive caselle. Non si possono effettuare attacchi in diagonale tranne che a distanza. L'unità attaccata se non è già ingaggiata ruota il proprio fronte verso l'unità attaccante.



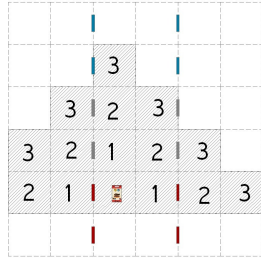
**CARICHE.** Le cariche si effettuano quando si esegue uno spostamento in avanti e un successivo ingaggio. L'intercettazione come manovra di reazione non è più possibile. L'azione di attacco a distanza invece sì. Il vantaggio della carica si ha solo quando il movimento è nella stessa direzione dell'attacco. La cavalleria ovviamente può caricare anche dopo il secondo movimento, ma mantenendo un'unica direzione di carica.



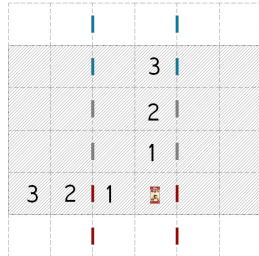
**ATTACCO A DISTANZA.** Il raggio di attacco si misura in caselle. La modalità di misurazione è la stessa usata per il movimento (non in diagonale). Tutte le unità abilitate all'attacco a distanza hanno un raggio di due caselle. Il tratto "Tiro dalle retrovie" aumenta il raggio di una casella. Il tratto "Ampio raggio" comporta un'area di attacco rettangolare misurata in base alla gittata massima.



Raggio 2 caselle

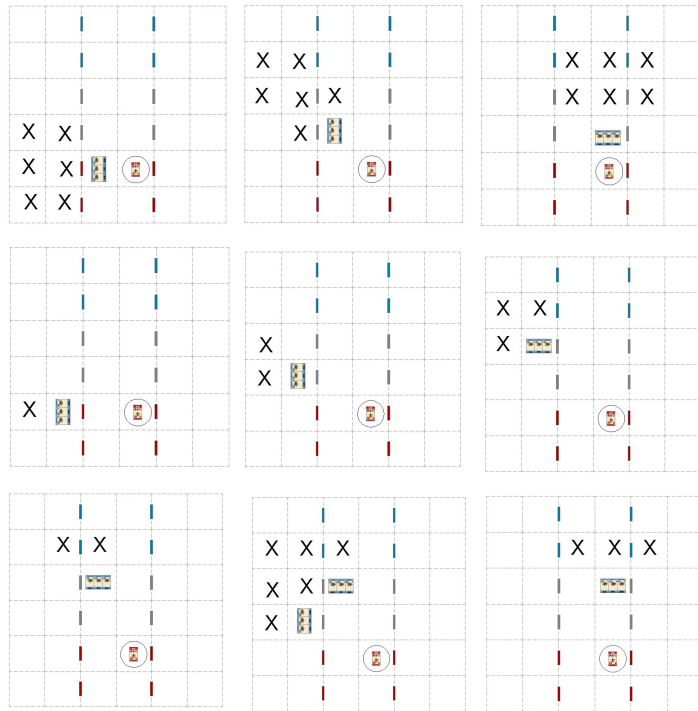


Raggio 3 caselle "tiro dalle retrovie"

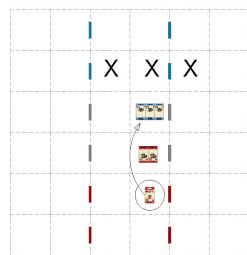


Raggio 3 caselle "Ampio raggio"

Le unità che attaccano a distanza devono avere la linea di vista sgombera. Una unità amica o nemica oscura la linea di vista. Negli esempi successivi le caselle con la X non sono in vista dell'unità cerchiata che effettua un attacco a distanza.



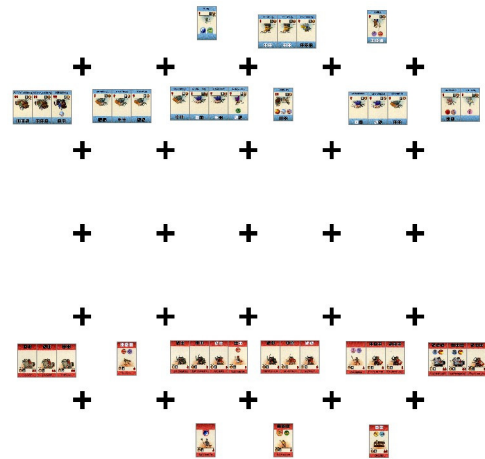
Le unità che possono effettuare un tiro indiretto (Arcieri, Onagro, Frombolieri, Giavellottisti, Eroe, Centurione) possono tirare anche con un'unità amica che ostacola la vista, ma solo se l'unità attaccata è in una casella nella colonna di fronte all'unità che tira.



**PUNTI DISPIEGAMENTO.** Le carte di cavalleria, o carri, che hanno la possibilità di muoversi di due caselle aumentano il valore di un punto. Mentre le carte di cavalleria unite a carte di fanteria (movimento di unità mista = una casella) mantengono il proprio valore. Per esempio le carte singole di carri valgono sempre un punto di dispiegamento in più.

**DIFESA ESTREMA (Opzionale).** Una unità ingaggiata, composta solo da truppe con capacità di colpire a distanza (Hero, Ballista) o completamente indifesa (Druid), se sopravvive all'attacco può contrattaccare con un dado. L'unità colpisce se ottiene il numero di valore di formazione della carta (per es. il Druido colpisce con 1). L'unità non può attaccare in corpo a corpo, ma può solo difendersi.

**SEPARATORI DI CASELLE (Opzionale).** Come separatori si consiglia di ritagliare delle striscie di cartoncino della larghezza di circa 0,5 cm. Poi tagliarle in listelli di 2,5 cm di lunghezza circa. Successivamente incollare due listelli tra loro per formare una croce. Realizzare 25 croci che verranno disposte agli angoli delle caselle virtuali. Volendo si può colorare un lato di nero per avere sempre il massimo contrasto a secondo del colore del tavolo di gioco. Il campo di gioco può essere esteso per battaglie più ampie aumentando il numero di colonne o righe, a secondo dello spazio a disposizione.



Buon divertimento.

Sir Pero