

# REGOLE AVANZATE PER BATTLE CRY

## REGOLE GENERALI

### 1 Ridotte capacità offensive per le unità che hanno perso pezzi.

- Le unità di Fanteria e Cavalleria tirano sempre il numero massimo di dadi che possono (dipendenti dalla distanza, dal terreno, dalla presenza o meno di un Generale) però non possono infliggere all'unità nemica più colpi/ritirate del numero di pezzi che compongono l'unità che attacca.
- Le unità di Artiglieria possono infliggere 2 colpi/ritirate per pezzo che compone l'unità che spara.
- Se si ottengono con i dadi sia colpi che ritirate, si conteggiano prima i colpi poi le ritirate.  
*Esempio #1. Una unità di Fanteria con 2 soli pezzi ha a disposizione 3 dadi: li lancia e ottiene 2 colpi e 1 ritirata. L'unità obiettivo quindi perde 2 pezzi ma non tiene conto della ritirata.*  
*Esempio #2. Una unità di Fanteria con 2 soli pezzi ha a disposizione 3 dadi: li lancia e ottiene 1 colpo e 2 ritirate. L'unità obiettivo quindi perde 1 pezzo e deve ritirarsi di 1 esagono.*

### 2 Tiro di dado con Sciabole incrociate.

- Il simbolo di Sciabole Incrociate conta come colpo valido per Fanteria e Cavalleria che Carica, solo per bersagli a 1 esagono di distanza mentre per l'Artiglieria a distanza 1 e 2 (vedere sotto per dettagli delle singole unità).

### 3 Trincee e steccati.

- Movimento: non ci sono restrizioni al movimento (tranne quelle già presenti nel terreno).
- Combattimento: quando si attacca un'unità in trincee o dietro steccati il numero di dadi viene ridotto di 1. Eventuali altre limitazioni di terreno (ad esempio bosco) vanno sommate, ad esclusione di Edifici/Città. Le unità in trincee o dietro steccati possono inoltre ignorare il primo esito di ritirata per ogni attacco subito.
- Linea di tiro: trincee e steccati non bloccano la linea di tiro.

### 4 Edifici e città.

- Movimento: un'unità che entra in un esagono con edifici o città deve fermarsi e termina il suo movimento per quel turno.
- Combattimento: un'unità non può combattere nel turno in cui entra in un esagono con edifici/città. Quando si attacca un'unità in edifici o città il numero di dadi viene ridotto di 2. Eventuali altre limitazioni (ad esempio trincee) non vanno sommate. Le unità in edifici/città possono inoltre ignorare il primo esito di ritirata per ogni attacco subito.
- Linea di tiro: edifici/città bloccano la linea di tiro.

### 5 Carta Comando "Mancanza di Rifornimenti".

- Si può applicare solo su una unità amica o nemica isolata, ovvero che non abbia unità amiche adiacenti (sarebbe infatti inverosimile il contrario). Inoltre l'unità che deve ritirarsi torna verso il suo lato per 5 esagoni (a meno che non sia già vicino al suo lato) ignorando le limitazioni di terreno, come per le ritirate.

### 6 Condizioni di vittoria.

- Il primo esercito che elimina 6 bandiere vince, a meno che lo scenario abbia regole diverse. Il gioco però non può durare oltre l'esaurimento per la seconda volta del mazzo delle carte Comando. Quando il mazzo di carte Comando è esaurito per la seconda volta e i 2 giocatori non hanno più carte giocabili il gioco finisce: in questo caso vince chi ha eliminato più bandiere nemiche.

### 7 Ritirata

- Un'unità che si trova su un esagono sul proprio bordo del campo di battaglia, se per 1 attacco subisce 1 sola "bandiera" può non uscire dal campo ma perde 1 pezzo. Se le "bandiere" sono 2 o più è costretta a ritirarsi fuori del campo e quindi è eliminata.

## REGOLE PER UNITA'

### 1 Fanteria.

- Movimento: può muovere di 1 esagono e combattere.
- Raggio d'azione: 3 esagoni. Tira 3 dadi se il bersaglio è a distanza 1, 2 se a distanza 2, 1 se a distanza 3. Solo con bersaglio a distanza 1 si conta sul dado anche il simbolo di Sciabole Incrociate come colpo valido.
- Avanzamento dopo combattimento: un'unità di Fanteria se ha eliminato o fatto ritirare l'unità nemica può avanzare nell'esagono lasciato libero.
- Un'unità di Fanteria se ha un'unità nemica adiacente, e se riceve un ordine, non può muovere e/o attaccare un'altra unità, ma è obbligata ad attaccare l'unità adiacente.

## 2 Cavalleria.

- Movimento: può muovere fino a 3 esagoni ed attaccare.
- Raggio d'azione: 1 esagono. Tira 3 dadi per l'unità nemica in un esagono adiacente. Se un'unità di Cavalleria ha mosso 1 o più esagoni per attaccare si considera che abbia effettuato una Carica ed in questo caso si conta anche il simbolo sul dado di Sciabole Incrociate come colpo valido. Non si può effettuare la carica se l'unità di cavalleria che attacca o l'unità nemica si trovano su un esagono di Bosco, Edifici/Città, Fiume (senza ponte).
- Avanzamento dopo combattimento: Se ha eliminato o fatto ritirare l'unità nemica può avanzare nell'esagono lasciato libero. Se un Generale è aggregato ad una unità di Cavalleria, la Cavalleria può Inseguire una unità nemica in ritirata, ovvero se l'attacco della Cavalleria con Generale aggregato causa la ritirata di un'unità nemica, la Cavalleria può avanzare nell'esagono rimasto vuoto e attaccare ancora la medesima unità. Nel caso l'unità nemica si ritiri ancora, la Cavalleria non può però avanzare ancora ed effettuare un ulteriore attacco.
- Un'unità di Cavalleria se ha un'unità nemica adiacente, e se riceve un ordine, può muovere e/o attaccare un'altra unità, cioè non è obbligata ad attaccare l'unità adiacente.

## 3 Artiglieria.

- Movimento: può muovere di 1 esagono o combattere. Se è un'unità speciale di Artiglieria a Cavallo, può muovere di 2 esagoni senza combattere o muovere di 1 esagono e combattere.
- Un'unità di Artiglieria non può mai volontariamente muovere su un esagono adiacente ad una unità nemica, ma può farlo solo in caso di ritirata.
- Raggio d'azione: 5 esagoni. Tira 5 dadi se il bersaglio è a distanza 1, 4 se a distanza 2, 3 se a distanza 3, 2 se a distanza 4, 1 se a distanza 5. Solo con bersaglio a distanza 1 o 2 si conta anche il simbolo sul dado di Sciabole Incrociate come colpo valido.
- Un'unità di Artiglieria posizionata su una collina, se spara in pianura allunga di un esagono il suo raggio d'azione, perciò può tirare 1 dado contro un'unità nemica a 6 esagoni di distanza. Inoltre la sua linea di tiro non è bloccata da unità amiche o Generali eventualmente poste in un esagono adiacente (la linea di tiro può però essere bloccata da caratteristiche del terreno).
- Un'unità di Artiglieria non può avere ridotto a meno di 1 il numero di dadi da tirare, dalle limitazioni del terreno. In altre parole l'Artiglieria può sempre tirare almeno 1 dado contro ogni obiettivo che sia nel suo raggio d'azione e con linea di tiro libera.
- Un'unità di Artiglieria se ha un'unità nemica adiacente, e se riceve un ordine, non può muovere o attaccare un'altra unità, ma è obbligata ad attaccare l'unità adiacente.

### 3 bis Artiglieria a cavallo (compare solo in alcuni scenari).

- Segue le stesse regole dell'Artiglieria normale. Tranne per:
- Movimento: può muovere 2 esagoni senza combattere oppure 1 e combattere.
- Raggio d'Azione: 4 esagoni. Tira 4 dadi se il bersaglio è a distanza 1, 3 a distanza 2, 2 a distanza 3, 1 a distanza 4. Solo con bersaglio a distanza 1 o 2 si conta anche il simbolo sul dado di Sciabole Incrociate come colpo valido.

## 4 Generali.

- Movimento: può muovere fino a 3 esagoni. Inoltre può muovere liberamente attraverso unità amiche senza avere l'obbligo di fermarsi sulle unità stesse.
- Nel caso di un attacco ad un Generale (non aggregato ad alcuna unità) è necessario tirare un simbolo di Sciabole Incrociate per eliminarlo.
- Se una qualsiasi unità con un Generale aggregato, subisce un numero di colpi superiore al numero di pezzi che la compongono, viene eliminato anche il Generale.
- Unità con aggregato un Generale possono ignorare la prima bandiera di ritirata. Inoltre, se una unità si ritira su un esagono con un Generale (non aggregato) può fermarsi e ignorare ogni altro risultato di ritirata subito in quel turno.
- Le unità di Fanteria e Cavalleria con un Generale aggregato tirano un dado aggiuntivo quando attaccano una unità nemica adiacente. Nota: l'unità attaccante non può comunque infliggere più colpi/ritirate dei pezzi che compongono l'unità stessa (escludendo il Generale ovviamente), ottiene solo una chance maggiore di colpire.
- Se un Generale è aggregato ad una unità di Cavalleria, la Cavalleria può inseguire una unità nemica in ritirata. Ovvero se l'attacco della Cavalleria causa la ritirata di un'unità nemica, la Cavalleria può avanzare nell'esagono rimasto vuoto e attaccare ancora la medesima unità. Nel caso l'unità nemica si ritiri ancora, la Cavalleria non può però avanzare ancora ed effettuare un ulteriore attacco.

Fonti: autori vari americani.