

RULES AND GUIDE



TRAVEL BATTLE

THE COMPLETE TABLETOP WARGAME IN A BOX

TROOP TYPES



Brigadiere
A capo di una brigata
Non può combattere
Muove di 2 quadrati



Cavalleria Pesante
Può rilanciare in combattimento
Muove di 2 quadrati



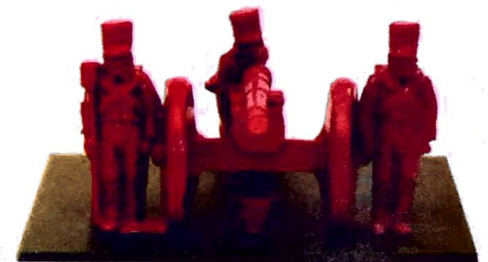
Cavalleria Leggera
Muove di 2 quadrati



Fanteria
Muove di 1 quadrato



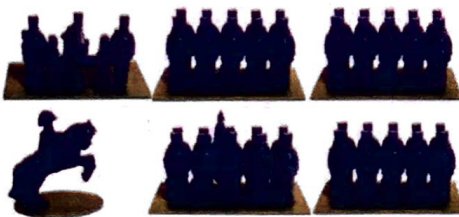
Fanteria Di Guardia
Può rilanciare in combattimento
Muove di 1 quadrato



Artiglieria
Muove di 1 quadrato o Spara

BRIGATE

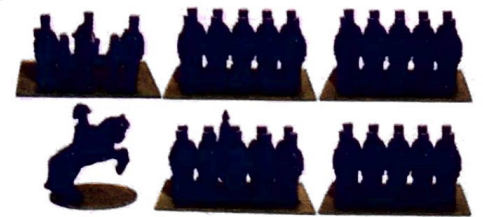
Ogni giocatore divide le proprie truppe in 3 Brigate a suo piacimento, ognuna guidata da un brigadiere. Ecco un esempio di armate divise in Brigate.



Brigata di Fanteria



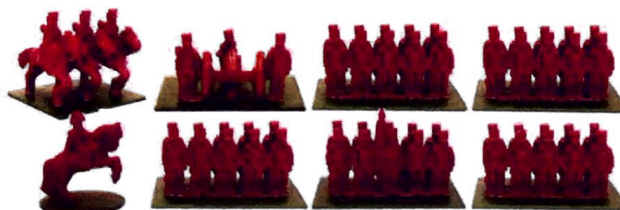
Brigata di Cavalleria



Brigata di Fanteria



Brigata di Cavalleria



Brigata di Fanteria con annessa Cavalleria



Brigata di Fanteria

ASSEMBLY

Check that you have the right bases for the right troop type if you are going to glue them.



List of units per side:

- 3 x Brigadiers*
- 2 x Guard Infantry
- 6 x Infantry
- 2 x Heavy Cavalry
- 2 x Light Cavalry
- 2 x Artillery

*There is one spare additional Brigadier per side.

You will need to glue the buildings together and onto the boards. Use a Polystyrene cement or Super glue on the plastic parts. Do not glue the tree tops as you will need to remove them to put Infantry units into the woods during play.



SEQUENZA DI GIOCO

- Ogni giocatore sceglie una tavola di gioco;
- Ogni giocatore lancia 1 dado per stabilire quale lato della sua tavola di gioco si troverà di fronte;
- Unire insieme le tavole di gioco;
- Ogni giocatore organizza le sue armate in 3 Brigate;
- Tirare 1 dado per stabilire chi piazzerà per primo una brigata nel proprio lato della tavola di gioco scelta ed alternarsi piazzando una brigata per volta;
- Tirare 1 dado per stabilire chi comincerà a giocare;
- Il giocatore 1 può muovere tutte le sue unità;
- Il giocatore 1 può sparare con l'artiglieria, se il bersaglio rientra nel suo raggio di gittata, poi tira i dadi per verificare il risultato dell'attacco sul bersaglio;
- Il giocatore 1 combatte se tocca un'unità nemica e verifica il risultato del suo attacco;
- Il giocatore 1 ruota di spalle qualsiasi unità respinta in un precedente turno di sparo/combattimento;
- Il giocatore 2 ripete le ultime 4 procedure.

TRAVELBATTLE – IL REGOLAMENTO

Ogni giocatore sceglie una tavola di gioco, piazzatele assieme fianco a fianco.

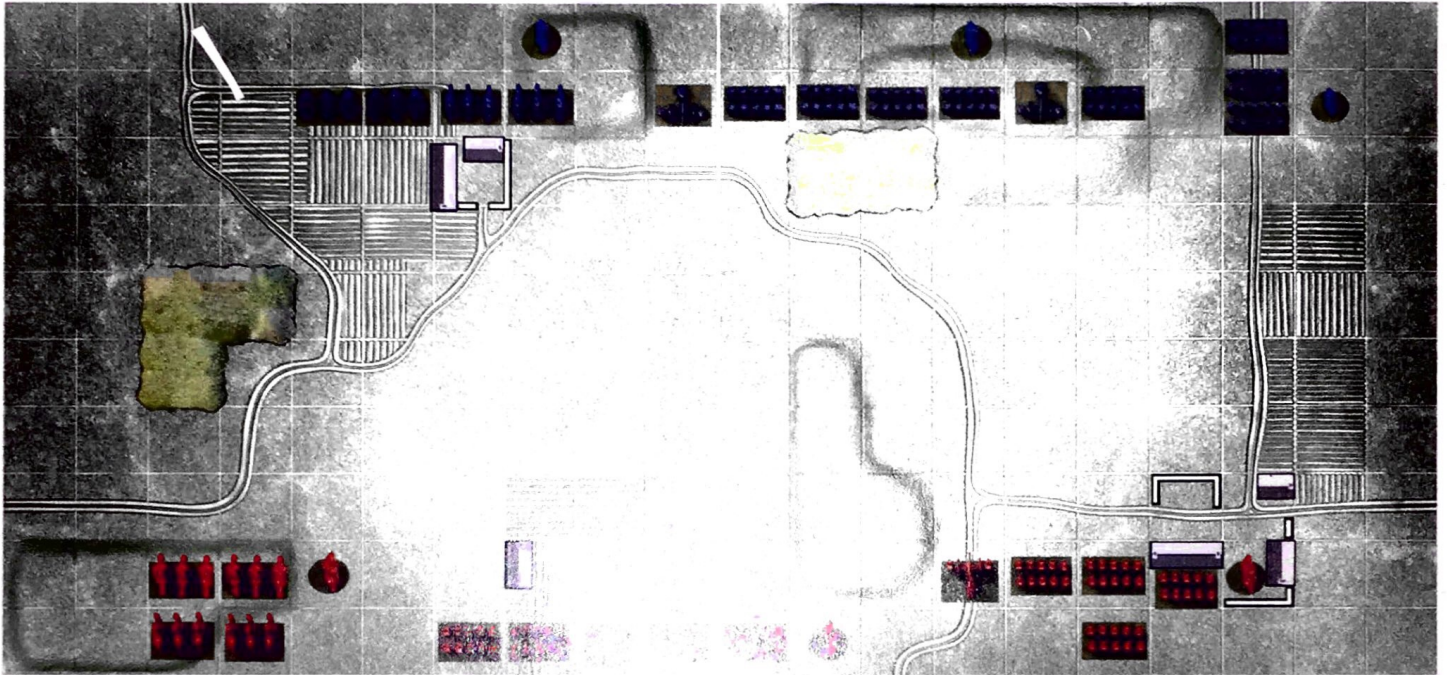
Tirare 1 dado per stabilire quale lato di ogni tavola verrà rivolto in fronte ad ogni giocatore, i numeri si trovano nella parte inferiore di ogni tavola. Se il giocatore tira 1 dado ottenendo un 5 o un 6, questa è la sua scelta.

Dividere le armate in 3 Brigate (vedi pagina precedente).

I giocatori piazzeranno le proprie Brigate, alternandosi, sul margine del lato della propria tavola di gioco.

Tirare 1 dado per stabilire chi inizierà a piazzare la prima brigata; dopodiché, alternandosi, si continua a piazzare le brigate in una qualsiasi delle prime 2 file di quadrati del tavolo di gioco dal lato di ogni giocatore.

Tirare 1 dado per stabilire chi muoverà per primo tutte le sue armate. Chi otterrà il punteggio più alto sarà il primo a giocare.



Un esempio di piazzamento di 3 Brigate per ogni lato. Il giocatore Blu ha scelto di piazzare una piccola Brigata di Fanteria sulla strada a destra per muovere più velocemente ed ha posto 2 unità di Fanteria di Guardia di fronte, per avere una maggior potenza di attacco.

MOVIMENTO

Fanteria/Artiglieria muove 1 quadrato

Cavalleria/Brigadieri muovono 2 quadrati

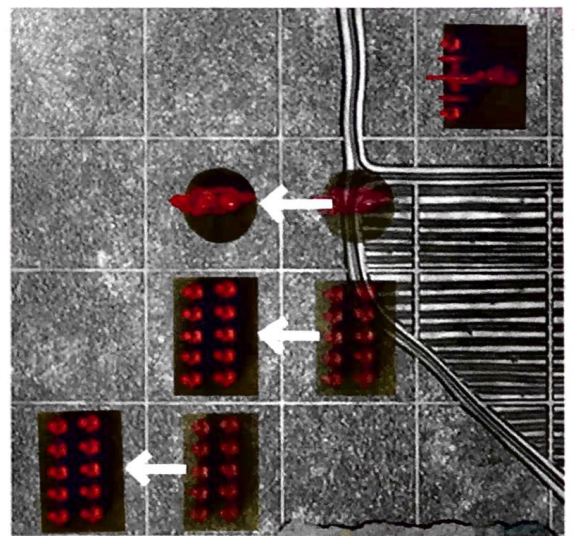
Le strade aggiungono 1 quadrato di movimento se l'unità comincia e finisce il suo movimento su una strada.

Le unità possono muovere diagonalmente così come in avanti, indietro o di lato.

Tutti i pezzi di una Brigata devono essere adiacenti tra loro, anche se di un angolo di quadrato, per poter muovere, i Brigadieri contano.

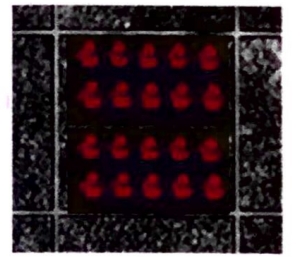
Le unità che adiacenti tra loro non finiscono col toccare il brigadiere non possono muoversi, ma possono combattere se attaccati e l'artiglieria può sparare.

Soltanto la fanteria può muoversi attraverso i boschi, una unità per quadrato.



Un Brigadiere muove 2 Unità di Fanteria avanti, ma lascia indietro stazionario il suo pezzo di artiglieria in modo da poter sparare con esso. Per muovere nuovamente il pezzo di artiglieria, parte della sua Brigata deve trovarsi in un quadrato adiacente ad esso.

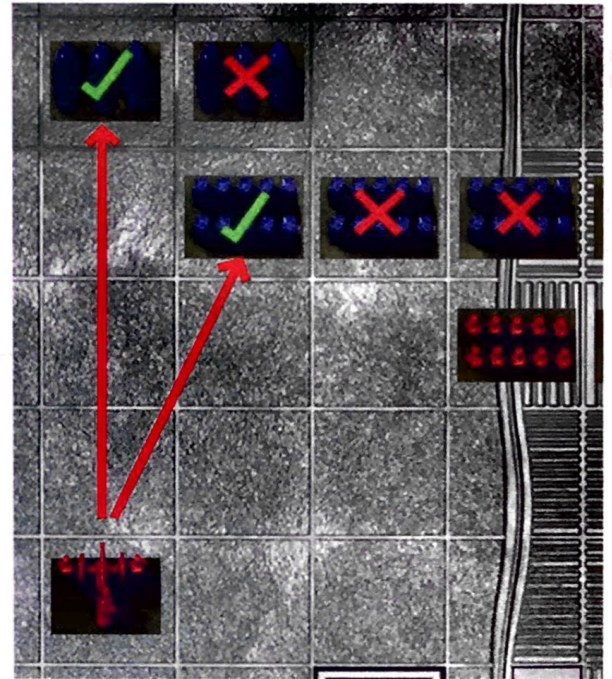
Solo 1 unità può stare in 1 quadrato fatta eccezione per la Fanteria in terreno aperto (non in quadrati di edifici o boschi) che può raddoppiare. Questo significa che le 2 unità di fanteria possono muovere e combattere insieme ma sono anche un bersaglio più facile per l'artiglieria in quanto queste unità subiranno gli stessi effetti con un tiro di dado dell'artiglieria (vedi sotto).



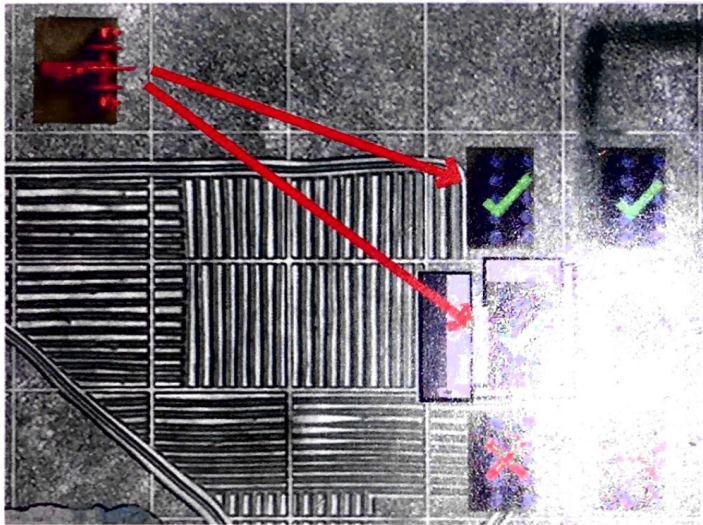
ARTIGLIERIA

L'Artiglieria può muovere o sparare, quando spara la sua gittata è di 6 quadrati (anche in diagonale). Lanciare un dado, è necessario ottenere un 6 per colpire un bersaglio a 6 quadrati di distanza, uno a 5 può essere colpito col risultato di 5 o 6 e così via.

Quando a contatto con un quadrato con unità nemiche, l'artiglieria entra in attacco ravvicinato e lancia il dado per risolvere il combattimento come se fosse una unità di fanteria in combattimento.



Sopra, le due unità con le spunte verdi sono possibili obiettivi per l'artiglieria. Un lancio di 4 o più è necessario per colpire la Cavalleria ed uno da 3 per la Fanteria. Le due unità Blu di Fanteria segnate con le croci rosse non possono essere colpite dall'artiglieria, in quanto impegnate in combattimento con la Fanteria Rossa.



Sopra, le 3 unità di Fanteria Blu con le spunte verdi, sono unità che possono essere colpite dall'Artiglieria, inclusa quella che sta dietro sulla collina, in quanto si trova su una posizione rialzata. La fanteria Blu con le croci rosse invece non può essere colpita, in quanto non viene vista dall'Artiglieria.

L'Artiglieria deve essere in condizione di vedere la metà o più del suo obiettivo senza colline o edifici o altre unità di mezzo che coprano la linea di vista.

L'Artiglieria accanto ad un'unità in combattimento conta come coinvolta nel combattimento e pertanto non potrà sparare.

L'Artiglieria può sparare in alto e quindi colpire un bersaglio che si trovi in posizione rialzata rispetto a quello che normalmente occuperebbe la linea di vista.

L'Artiglieria non può sparare contro un'unità impegnata in combattimento o idonea ad essere selezionata per il combattimento.

Aggiungere 1 punto al tiro del dado (non alla gittata) per colpire un'unità di Fanteria che ha assunto formazione a quadrato o a due unità di Fanteria nello stesso quadrato.

Effetti dell'Artiglieria

Lanciare 1 dado e penalizzare con un -1 il tiro se l'obiettivo si trova in un quadrato di bosco o di edifici. Con il risultato di 1,2 o 3 l'unità bersagliata continua incurante del tiro;

Con 4 l'unità bersagliata non potrà muovere al turno successivo, girare di spalle l'unità;

Con 5 l'unità bersagliata indietreggia verso il bordo della tavola di gioco e rilancia con un dado per radunarsi, se fallisce verrà rimossa.

Con 6 l'unità viene rimossa.

COMBATTIMENTO

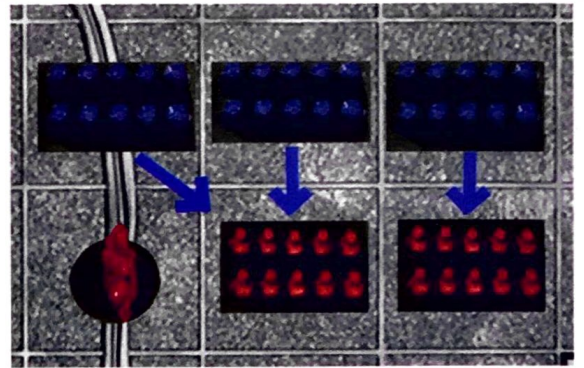
Ogni unità (ad eccezione del brigadiere che non può combattere) adiacente ad un'altra unità nemica lancia 1 dado, lo stesso farà l'unità nemica attaccata. L'attaccante sceglie quale unità sarà mandata all'attacco e chi attaccherà se c'è più di una scelta. Un'unità può essere ingaggiata in combattimento anche se in contatto solo con gli angoli di 2 quadrati adiacenti.

Il risultato dei dadi di chi attacca e di chi subisce vengono comparati; se il risultato è un pareggio, il combattimento continuerà al prossimo turno.

Se la differenza è di 1, il giocatore che ha perso muove la sua unità indietro di 1 quadrato girandola di spalle, questo spingerà indietro anche eventuali altre unità si trovassero dietro l'unità che deve indietreggiare ed anche queste verranno girate di spalle. Al turno successivo, l'unità che si è ritirata ed eventualmente quella che è stata spinta indietro, potranno soltanto girarsi nuovamente in fronte al nemico, ma non potranno muoversi ne combattere.

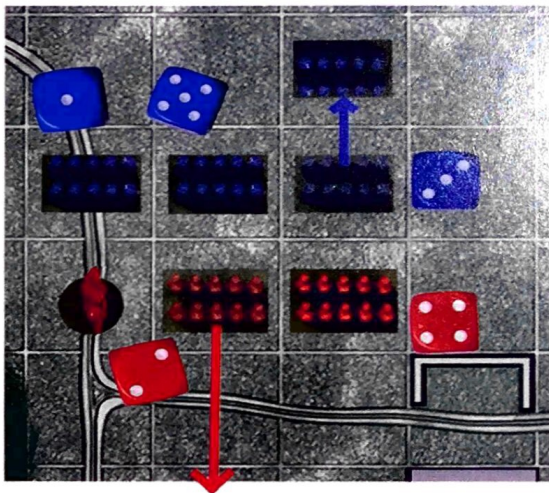
Se la differenza è di 2, il perdente muove indietro l'unità che ha subito l'attacco verso il bordo della tavola di gioco vicino al suo Brigadiere e rilancia con un dado di adunata per tentare di salvarla, se non ci riesce, l'unità viene rimossa.

Se la differenza è di 3 o più, il perdente rimuove immediatamente l'unità.



In questo esempio il giocatore Blu attacca e lancia un dado per ogni sua unità che vuol far attaccare. Quindi due dadi verranno lanciati contro l'unità Rossa di sinistra ed uno contro l'unità Rossa di destra. Il giocatore Rosso lancerà un solo dado di risposta per ogni attacco.

La differenza tra i risultati opposti dei dadi verrà comparata ed il perdente metterà in atto gli effetti subiti alle sue unità.



Il giocatore Blu tira un dado per ciascuna delle due unità che fa attaccare a sinistra contro l'unità del giocatore Rosso ottenendo il risultato di 1 e 5. Il giocatore Rosso ottiene un 2. La differenza è 3, quindi il giocatore Rosso rimuove la sua unità.

A destra invece, il giocatore Blu ottiene un 3 ed il Rosso un 4. Con la differenza di 1 la Fanteria Blu è costretta ad indietreggiare di 1 quadrato volgendosi di spalle. Se ci fosse stata un'altra unità dietro di essa, anche questa sarebbe stata costretta ad indietreggiare ed a girarsi di spalle. L'unità o le unità costrette a ritirarsi e quindi ad indietreggiare, non potranno muovere al loro prossimo turno, potranno soltanto girarsi nuovamente di fronte.

Puoi rilanciare un dado (tenendo il secondo risultato) quando combatti con una Fanteria di Guardia o con la Cavalleria Pesante. Se entrambi i giocatori possono rilanciare, quello che si difende sceglie se rilanciare per primo.

Unità di fanteria in aree edificate lanciano un dado addizionale quando si difendono.

Se la Cavalleria attacca solo la Fanteria che non è in Formazione a Quadrato tira un dado addizionale.

Se la Fanteria in Formazione a Quadrato attacca solo la Cavalleria, lancia un dado addizionale.

Se la Fanteria che non è in Formazione a Quadrato attacca solo una Fanteria che è in Formazione a Quadrato, lancia un dado addizionale.

Se un'unità nemica prova a muovere in un quadrato che contiene un Brigadiere avversario, il Brigadiere non può combattere e si sposterà di 1 o 2 quadrati.

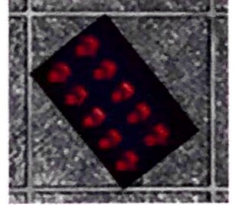
RADUNARSI

Se un'unità è costretta a ritirarsi dal bordo della tavola di gioco a causa degli effetti dell'Artiglieria o del risultato di un combattimento, c'è una possibilità di fermarla evitando che lasci la battaglia.

Tirare un dado, un 4, 5 o 6 fermerà la ritirata (un 3, 4, 5 o 6 per la Fanteria di Guardia o un 5 o 6 per l'Artiglieria). Queste unità potranno essere girate nuovamente fronte al nemico al turno successivo e dovranno aspettare fino a quando il loro Brigadiere avrà la possibilità di raggiungerle e riportarle avanti.

FORMAZIONE A QUADRATO

Questa Formazione era la miglior difesa della Fanteria contro gli attacchi della Cavalleria. La Fanteria può assumere questa formazione solo se non muove se non per la rotazione della stessa in posizione diagonale rispetto al quadrato che la ospita. E' necessario un ulteriore turno per riportare la Fanteria in Formazione Normale. La Formazione a Quadrato non può essere applicata all'interno di un bosco o di un edificio o se un'altra unità di fanteria si trova nello stesso quadrato.



VITTORIA

Il giocatore che elimina due delle Brigate avversarie è il Vincitore.

PAINTING YOUR ARMIES

The idea of TravelBattle is that it can be played straight from the box as all the parts are appropriately coloured. However, should you wish to enhance your troops by painting them here are a few tips. These particular figures have been painted in fairly generic uniform colours loosely based on British and French Napoleonic troop types.



1. The bare plastic, no need to undercoat.

2. Horses, trousers, hats and muskets are painted in block colours. Water based acrylic paints are best.



3. A ink wash of black or a mix of sepia and dark blue is thinly brushed over the figure to shade it and accentuate the clothing folds.

4. The flesh, white belts and metallic parts are then painted with a fine brush. To add more detail you could paint regimental colours on their cuffs and collars!

FAQ

D. Tutte le unità devono avere lo stesso fronte (verso il bordo del nemico) durante il gioco, ad eccezione delle unità che sono state girate in combattimento o come risultato del fuoco?

R. Sì

D. Poiché non vi è alcun fronte, tutte le unità (compresa l'artiglieria) possono combattere o sparare in qualsiasi direzione, anche se le unità sono rivolte lontano dal difensore?

R. Sì

D. È obbligatorio impegnarsi in battaglia con tutte le unità nemiche con le quali si è a contatto?

R. Sì

D. Se 4 unità (2 per quadrato) stanno perdendo un combattimento contro 1 unità (esempio lancio di dadi: 1,2,2,3 vs 6) quante unità vengono rimosse o respinte?

R. Solo un'unità viene distrutta, ma l'altra nella stessa casella viene respinta.

D. Può una Fanteria in Formazione a Quadrato attaccare con dadi aggiuntivi (come se fosse in difesa)?

R. Se solo la cavalleria è impegnata contro una Formazione a Quadrato, la Fanteria ottiene sempre 2 tiri e quello di cavalleria 1. La Fanteria a Quadrato non può muoversi per attaccare. La Fanteria a Quadrato ha un solo tiro di dadi se viene attaccata da una forza combinata di fanteria e cavalleria.

D. Quindi la manovra di "girarsi" serve solo per ricordare quali unità non possono muoversi nel turno successivo?

R. Sì

D. Il proprietario sceglie quali delle sue unità partecipanti vengono respinte o distrutte?

R. Sì

D. Se un'unità torna indietro adiacente a un'unità nemica (che non ha combattuto), questa unità può essere attaccata di nuovo nella fase corrente?

R. No, le unità possono combattere o essere attaccate solo una volta per turno.

D. La fanteria in Formazione a Quadrato può iniziare un combattimento a sua volta (oltre a combattere se viene attaccata)?

R. La Fanteria in formazione a Quadrato può iniziare un combattimento solo se il nemico è ancora adiacente sin dal turno precedente.

D. Se le unità possono tirare dadi extra, i punteggi dei dadi vengono sommati o è il miglior risultato di entrambi i dadi.

R. No, nei casi in cui scegli di rilanciare, il secondo lancio è quello che conta e il risultato dei dadi non si somma mai.

D. Se due o tre unità vengono tutte in contatto con un'unità, vengono lanciati più dadi. Supponiamo che il giocatore Blu, con tre unità, stia attaccando un'unità Rossa. Il Rosso lancia un 6 ed il Blu 2,4 e 5. Puoi chiarire cosa succede? Sembra che il Blu dovrebbe prendere il miglior tiro, il 5, e l'unità si ritira di uno spazio ...

R. Sì, hai ragione nel ritenere che un'unità Blu si ritira di uno spazio e trascorre il turno successivo senza muoversi. Se si trova in un quadrato con un'altra unità, anche quell'unità si ritira.

D. Se un'unità è circondata e ottiene un risultato di ritirata ma non può perché trova un nemico in quel quadrato ... cosa succede?

R. Sì, se si è circondati e la ritirata è impossibile, l'unità si disperde, viene sterminata e si rimuove dal gioco.

D. Quando raddoppi le unità di fanteria in un quadrato (due unità in un quadrato) usi due dadi in combattimento?

R. Sì, entrambe le unità di fanteria in un solo quadrato tirano un dado ciascuna e scegli il risultato migliore.

D. Quando un'unità arriva a tirare due dadi come la fanteria lineare che attacca la fanteria a quadrato, i dadi vengono sommati? La cavalleria pesante che attacca la fanteria non a quadrato ottiene due dadi, vengono sommati e come funziona il tiro di ritorno?

R. Nessuno dei tiri di dado viene sommato. Se un'unità (Guardie e Cavalleria pesante) può ripetere il tiro, puoi tirare un altro dado se non sei soddisfatto del risultato originale, tuttavia, sarai vincolato al secondo risultato.

REGOLE AGGIUNTIVE

Artiglieria a Cavallo

Questo era originariamente nel gioco come una scelta per i giocatori, ma è stato eliminato per mantenere le regole più snelle.

Uno o entrambi i pezzi di artiglieria possono essere designati da un giocatore di artiglieria a cavallo e aggiunti a una brigata di cavalleria.

L'artiglieria a cavallo ora può muovere 2 caselle e sparare alla fine della mossa.

La gittata dell'Artiglieria a Cavallo è di 4 caselle (usa un dado escludendo i risultati di 5 e 6).

Si applicano tutte le altre normali regole di artiglieria.

