

Schiere

IL GIOCO DELLE BATTAGLIE



per 2 giocatori da 14 anni in su

REGOLE DEL GIOCO

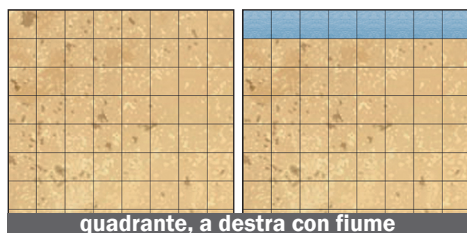
INTRODUZIONE

Schiere è un board game che propone un diverso modo di affrontare le battaglie dall'età del bronzo fino al medioevo. Nella scatola sono inseriti gli eserciti romano e cartaginese. Sarà possibile acquistare a parte i kit di altri eserciti, il cui elenco sarà pubblicato nel sito www.fabra.biz dove è possibile trovare esempi di gioco e FAQ. I giocatori devono formare il loro esercito in modo da trovare un equilibrio che permetta di attuare le loro strategie. Gli scontri sono regolati attraverso le carte della battaglia. L'impiego degli ordini tattici permette di dare maggiore incisività all'attacco e profondità alla difesa.

PREPARAZIONE

Prima di iniziare la partita i giocatori devono:

1. Decidere quanti punti mettere a disposizione per formare il proprio esercito
2. Decidere la composizione del campo di battaglia
3. Scegliere in segreto le unità del proprio esercito e il tipo di comandante
4. Decidere quanti ordini tattici distribuire in base alle dimensioni della battaglia
5. Sorteggiare il lato sul quale schierare l'esercito e porvi la fustella Accampamento
6. Rivelare il tipo di comandante e prelevare altri ordini tattici se richiesto dalla sua specializzazione; con i punti residui è possibile acquistarne altri e azioni di gioco.
7. Effettuare il sorteggio per determinare a chi tocca l'iniziativa del primo turno e schierare le unità sul campo di battaglia



quadrante, a destra con fiume

IL CAMPO DI BATTAGLIA

Il tavoliere può essere composto da più elementi (da 4 a 8) quadrati di pianura suddivisi in caselle quadrate (8 per lato), 4 elementi su un lato hanno disegnato un corso d'acqua che può essere utilizzato come tale se posto all'interno o come pianura se posto ai lati. Le prime quattro linee di caselle di ogni lato sono quelle dal quale entrano gli eserciti per schierarsi.

Prima della battaglia i giocatori decidono la configurazione del terreno dello scontro. Per questo hanno a disposizione: 12 fustelle esagonali che rappresentano alture e boschi da porre a cavallo di 4 caselle e 6 fustelle quadrate che rappresentano ponti e guadi da collocare sopra il fiume.

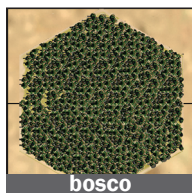
I corsi d'acqua possono essere fiumi intransitabili o torrenti guadabili in ogni punto; le fustelle che rappresentano i ponti e i guadi devono essere collocati solo su un fiume. Gli ostacoli possono essere di media difficoltà (alture e guadi), difficili (boschi e torrenti), intransitabili (fiumi), transitabili (ponti).

I giocatori devono stabilire da quale lato disporre gli eserciti pescando una carta della battaglia da uno dei due mazzetti a disposizione con le sole spade (panoplia del sorteggio), chi pesca quella con il maggior numero di spade decide il lato. I giocatori devono collocare entro la propria area d'ingresso la fustella Accampamento e le unità dell'esercito. Chi si è assicurato l'iniziativa decide chi deve cominciare a disporre le sue schiere e quante ne vanno collocate di volta in volta, da un minimo di 1 ad un massimo di 3.

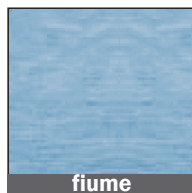
Nel corso della battaglia è possibile costruire un ponte di barche al costo di 2 azioni. E' possibile



altura



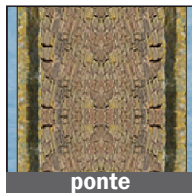
bosco



fiume



guado



ponte



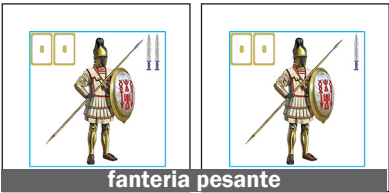
ponte di barche

anche distruggere un ponte fisso o di barche al costo di 1 azione e togliendo la fustella.

FASI DI UN TURNO

Un turno si compone delle seguenti fasi:

- 1. I giocatori effettuano il sorteggio dell’iniziativa
 - 2. Il giocatore che s’è l’è assicurata muove una schiera o sottoschiera o un’unità per ogni punto realizzato nel corso del sorteggio, se nel corso del movimento una o più schiere, sottoschiere o unità vengono a contatto con unità avversarie, devono fermarsi e combattere
 - 3. Esaurite le mosse del primo giocatore, il secondo muove le sue schiere o sottoschiere o unità in ragione di una per ogni punto realizzato nel corso del sorteggio.
- Esaurite le sue mosse il turno ha termine e si deve procedere ad un nuovo sorteggio.



fanteria pesante



fanteria leggera i

LE UNITÀ

Le pedine sono rappresentate da fustelle quadrate. Su ogni fustella è raffigurato un soldato a piedi o a cavallo che può essere armato in modo diverso a seconda della sua specializzazione.

In alto a sinistra sono rappresentati i valori di difesa dell’unità che possono essere rappresentati da:

- uno o due scudi di forma circolare per le unità leggere o rettangolari o allungata per quelle pesanti
- da uno o due scudi dorati con il suo simbolo per il comandante in capo
- da uno scudo argentato con il suo simbolo per il comandante d’ala.

In alto a destra sono evidenziati i valori d’attacco dell’unità che sono rappresentati da una o due spade a seconda del tipo di unità.

Ogni esercito ha un colore di fondo diverso.

Se l’unità è leggera è formata da 1 fustella, se è pesante da due, le unità di comando sono formate da una fustella. Le unità leggere hanno valore d’attacco 1 e di difesa 2, possono essere armate con arco e frecce o frombole o giavellotti e tirare a distanze diverse. Le unità pesanti appiedate o a cavallo hanno valore d’attacco 2 e di difesa 4. Il comandante in capo ha valore d’attacco 1 e difesa 2, quelli d’ala hanno valori d’attacco e di difesa 1.

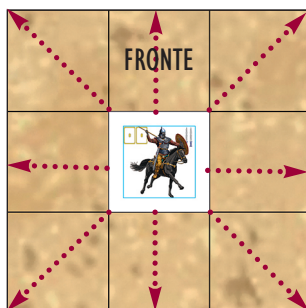
Un gruppo composto da 2 a 4 unità con lo stesso soldato raffigurato prende il nome di schiera. Le unità che compongono la schiera si muovono tutte insieme affiancate o una dietro l’altra ovvero in quadrato; è possibile dividere una schiera in due sottoschiere, così come è possibile distaccare una sola unità dalla schiera.

Quelle di fanteria leggera e quelle di cavalleria pesante e leggera possono muoversi in ordine sparso, vengono considerate come schiera solo se puntano tutte verso lo stesso obiettivo.

MOVIMENTO DELLE UNITÀ

Le unità hanno a loro disposizione un certo numero di punti movimento che varia a seconda se sono appiedate o montate. Quelle di fanteria si spostano in pianura al massimo di 6 caselle per turno, quelle di cavalleria di 12 caselle, gli elefanti di 9 caselle le baliste di 4 caselle al traino. Gli ostacoli hanno un’influenza diretta sul movimento con un costo in termini di caselle:

TIPO DI UNITA’	PIANURA	ALTURA	BOSCO	GUADO	TORRENTE	PONTE
Macchine da guerra		2	3	3	3	
Fanteria pesante		3	5	5	5	Può passare un’unità alla volta senza rallentamenti
Fanteria leggera		2	4	4	4	
Elefanti	nessuno	6	8	7	7	
Cavalleria pesante		6	9	9	9	
Cavalleria leggera e comandanti		4	8	8	8	



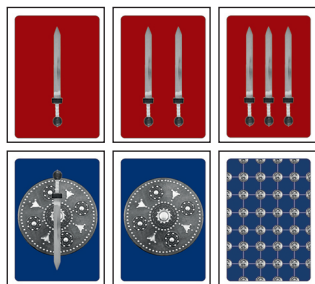
AREA D'INFLUENZA E FRONTE DELLE UNITÀ

Le unità hanno un'area d'influenza di una casella. Non è possibile toccarla o attraversarla senza impegnarla in combattimento. L'area d'influenza di un'unità leggera corrisponde a quella di tiro: se il giocatore che la muove decide di tirare, ci si deve fermare nel punto da lui indicato, ricevere il tiro e poi eventualmente proseguire la marcia.

Le unità in rotta che toccano o attraversano l'area d'influenza di unità nemiche si arrendono automaticamente

Le unità hanno un fronte dato dall'orientamento delle teste dei soldati: se sono disposte verso il nemico il fronte è rivolto verso di esso. La direzione verso cui sono rivolte le unità dev'essere

sempre evidenziato dall'orientamento delle teste delle figure.



CARTE DELLA BATTAGLIA

Si usano per regolare gli scontri fra unità e per i sorteggi. Ogni giocatore ne ha a disposizione 5 formate da una carta con una spada, una con due spade, una con tre spade, una con uno scudo, una con una spada e uno scudo che si definisce finta. Ogni spada rappresenta 1 punto d'offesa, lo scudo 1 punto di difesa, la finta devia tutti i punti d'attacco del colpo.

Il giocatore di turno, quando si creano i presupposti per attaccare un nemico, lo sfida: ogni giocatore posa una carta coperta davanti a sé e la rivela contemporaneamente all'altro, sommando i punti d'offesa o di difesa delle carte ai fattori delle unità: se il

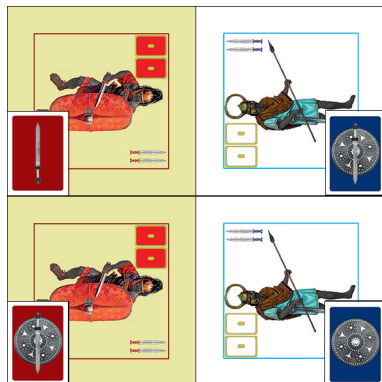
totale dei punti d'offesa supera quelli di difesa, si toglie un punto alla difesa dell'unità per ogni punto di differenza; se, invece, il totale dei punti di difesa è pari o superiore a quelli d'offesa, il colpo viene parato. Ogni carta rappresenta un colpo. Chi subisce 1 punto di danno deve girare la fustella in modo da mostrare l'immagine con un solo scudo, il suo fattore di difesa scende di un punto, quello d'attacco resta inalterato; se si subisce un secondo punto di danno, si deve eliminare la fustella o togliere la fustella superiore, difesa e attacco scendono di 1 punto.

Per i tiri da lontano si usano tre carte: la panoplia d'attacco nella quale le spade indicano i punti di offesa, mentre scudo e finta non hanno alcun valore e la panoplia di difesa nella quale lo scudo e la finta indicano i punti di difesa, mentre le spade non hanno alcun valore. Nel capitolo dedicato ai tiri da lontano sono precisate le caratteristiche delle panoplie e dei tiri. Nei tiri da lontano ai fini del duello si usano solo i punti delle carte: se una carta d'attacco supera quella di difesa il tiro centra il bersaglio. Per calcolare il danno procurato dal duello si devono sommare i punti delle carte ai fattori delle unità. Non si possono utilizzare gli ordini tattici né per effettuare il tiro, né quando lo si subisce.

ESEMPIO Un'unità di fanteria pesante romana attacca una cartagine di pari forza:

1.L'attaccante gioca 1 spada, mentre l'avversario gioca una finta che devia il colpo. Risultato: attaccante 2 punti d'attacco contro 4 di difesa, difensore 2 d'attacco contro 4 di difesa, nessun danno, l'iniziativa resta all'attaccante.

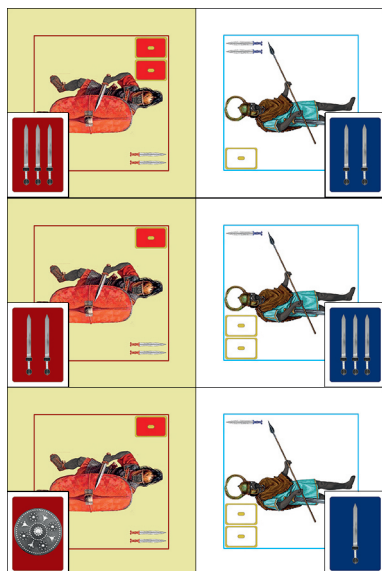
2.L'attaccante gioca una finta mentre il difensore gioca uno scudo, la finta dell'attaccante, in pratica, viene sprecata. Risultato: attaccante 2 punti d'attacco contro 5 di difesa, difensore 2 punti d'attacco contro 4 di difesa, nessun danno, l'iniziativa resta all'attaccante



3. L'attaccante gioca 3 spade contro 2 spade dell'avversario. Risultato: attaccante 5 punti d'attacco contro 4 di difesa, difensore 4 punti d'attacco contro 4 di difesa, il difensore subisce 1 danno e deve girare la prima fustella dell'unità in modo da mostrare un solo scudo, il suo valore di difesa scende a 3, mentre quello d'attacco resta inalterato

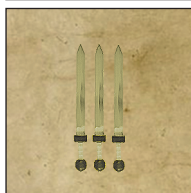
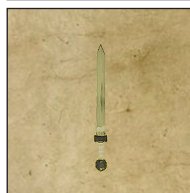
4. L'attaccante gioca 2 spade, il difensore 3 spade. Risultato: attaccante 4 punti d'attacco contro 3 di difesa, difensore 5 punti d'attacco contro 4 di difesa, entrambi subiscono un danno, l'attaccante deve girare la fustella superiore mostrando un solo scudo, la sua difesa scende di 1 punto, mentre il difensore deve eliminare la prima fustella, il suo fattore d'attacco scende a 1 e la difesa a 2

5. In pratica lo scontro ha termine perché all'attaccante resta lo scudo, mentre al difensore 1 spada insufficiente a procurare danni all'avversario (2 punti d'attacco contro 4 di difesa), mentre l'attacco del giocatore che ha l'iniziativa non è sufficiente a superare la difesa dell'avversario (2 punti contro 2)



ORDINI TATTICI

Gli ordini tattici hanno impressi gli stessi simboli delle carte della battaglia: da 1 a 3 spade, 1 scudo, 1 finta. I giocatori, decisa la composizione del loro esercito, devono prelevare dal sacchetto in dotazione un numero predeterminato di fustelle "Ordine tattico" deciso dagli stessi giocatori prima della battaglia; si consiglia 1 ordine ogni 6/7 punti di valore delle unità. Il comandante astuto riceve 2 fustelle extra prima dell'inizio dello scontro. Prima di cominciare la battaglia se ne possono acquisire altri in



ragione di un ordine per ogni punto prelevandoli da quelli rimasti dopo la selezione delle unità. Gli ordini vanno lasciati coperti fuori del tavoliere a disposizione del comandante in capo; si può decidere di assegnarne qualcuno ai comandanti d'ala per una successiva attribuzione alle unità ai loro ordini, in questo caso si devono creare dei mucchietti separati da collocare ai lati del tavoliere corrispondenti a quelli dei comandanti d'ala. Gli ordini devono essere inviati alle unità o ai comandanti d'ala al proprio turno, ma non costano un'azione. Quando un ordine viene assegnato ad un'unità dev'essere posto coperto sotto di essa ed essere rivelato solo quando viene utilizzato per implementare i punti d'offesa e di difesa delle singole unità (non delle schiere).

Gli ordini possono essere assegnati fin dall'inizio ad alcune unità o nel corso della battaglia, ma a condizione che queste si trovino entro la catena di comando. Non è possibile inviare ordini ad unità impegnate in uno scontro. Se l'unità viene eliminata l'ordine si perde, se viene catturata viene acquisito dal nemico. Se un comandante d'ala viene eliminato gli ordini in suo possesso si perdono, se viene catturato sono acquisiti dal nemico.

La finta può essere utilizzata dal comandante astuto durante il turno dell'avversario per intercettare un ordine tattico inviato da quello avversario ad una sua unità, quello con 1 spada dal

comandante intraprendente per rubare l'iniziativa di un'azione durante il turno dell'avversario, lo scudo dal comandante solido per fermare un'unità in rotta.

L'ordine va utilizzato per tutta la durata di un duello, poi dev'essere alienato, tranne che l'unità non possa effettuare un altro attacco dopo aver vinto il primo duello. Non si possono utilizzare per effettuare tiri da lontano né per difendersi da essi.

Quelli in possesso del comandante in capo possono essere usati anche per il sorteggio dell'iniziativa, in questo caso le spade aumentano i punti realizzati, lo scudo sottrae 1 punto al totale dell'avversario, la finta elimina tutti i punti dell'ordine utilizzato dall'avversario. Anche in questo caso, dopo il suo utilizzo, l'ordine va alienato.

INIZIATIVA

All'inizio di ogni turno si deve stabilire chi muoverà per primo le sue schiere o sottoschiere o unità tramite un sorteggio che si effettua prelevando da una panoplia del sorteggio una carta della battaglia e confrontando il risultato ottenuto, ogni spada dà 1 punto. Prima del sorteggio i giocatori possono giocare un ordine tattico che deve essere mostrato solo dopo che le carte della battaglia vengono scoperte: i punti delle spade vanno sommati a quelli della carta; uno scudo sottrae 1 punto al risultato dell'avversario, la finta elimina il punteggio dell'ordine giocato dall'avversario. Il comandante intraprendente aggiunge altri 2 punti al risultato. Chi realizza il punteggio più elevato inizia a muovere le sue unità.

In caso di parità i giocatori devono effettuare un'azione a testa, se c'è un comandante intraprendente s'inizia da lui, in caso contrario o se ce ne sono due, i giocatori mischiano nuovamente la panoplia del sorteggio e pescano una carta a testa, chi prende la più alta inizia. Il punteggio di queste carte non va sommato a quello totale per determinare il numero di azioni da effettuare.

AZIONI

Per azione s'intende il movimento di una schiera, di una sottoschiera o di un'unità ovvero il lancio dei tiratori in ragione di una per ogni punto realizzato durante il sorteggio dell'iniziativa. Ogni schiera può effettuare una sola azione per turno, tranne che non sia guidata da un comandante d'ala risoluto. L'azione è divisa in tre mosse che possono essere di movimento o d'attacco. Se, a seguito di un movimento, una schiera o un'unità ingaggia un avversario, cioè tocca la sua area d'influenza, lo scontro, l'eventuale arretramento (entro i punti di movimento ancora a disposizione), l'inseguimento (entro i punti a disposizione) sono mosse all'interno di un'azione, ma tra movimento e attacco non si possono superare tre mosse: l'unità può: 1) muoversi, 2) attaccare, 3) tornare a muoversi ovvero 1) muoversi, 2) attaccare, 3) condurre un altro attacco se ha procurato un danno all'avversario contro lo stesso nemico o un altro che si trovi entro una casella da essa. Se l'unità che ha condotto l'attacco non riesce a infliggere un danno all'unità nemica, questa ruba la mossa e può decidere se proseguirlo contro la prima (non contro altre unità) o arretrare. I tiratori e la balista, se non si muovono, hanno a loro disposizione fino a tre tiri per turno (proprio o dell'avversario), ma non più di uno per azione.

Inviare o intercettare un ordine non costituiscono azioni. La costruzione di un ponte di barche costa 2 azioni; la distruzione di un ponte costa un'azione. Se un comandante si aggrega ad un'altra unità, impegna un'azione.

Non costano un'azione: l'aggiustamento di posizione di una o più unità per far passare truppe amiche purché questo non porti l'unità che si sposta in posizione d'attacco, il riposizionamento in avanti di una casella di una schiera al posto di un'altra schiera che si è mossa, sempre che questo movimento non la porti ad attaccare un nemico.

Quando il primo giocatore ha terminato le sue azioni, l'avversario può muovere le sue schiere, sempre in ragione di un'azione per ogni punto realizzato.

Quando anche il secondo giocatore ha esaurito le sue azioni il turno ha termine.

AZIONI RISERVATE

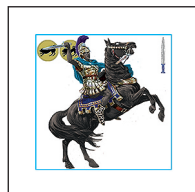
E' possibile riservare qualche azione da giocare in seguito cumulandole con quelle di un turno. Le unità leggere possono effettuarle durante lo spostamento di un'unità dell'avversario per effettuare un tiro, anticipandole da quelle che dovranno essere giocate al proprio turno o sottraen-

dole dal proprio monte azioni riservate, ma non possono anticipare più di un'azione per volta durante il turno dell'avversario.

Il comandante intraprendente consente di rubare l'iniziativa di un'azione al giocatore avversario (una per turno) utilizzando un bonus 1 spada senza che questo impegni una delle sue azioni.

Non è necessario dichiarare all'inizio del turno quante azioni saranno riservate.

I giocatori dovranno tenere nota delle azioni riservate cancellando quelle eseguite.



COMANDANTE IN CAPO

E' rappresentato da una fustella che da un lato ha impressa l'immagine del comandante e in alto a sinistra uno scudo dorato con il simbolo di un animale e dall'altro un solo scudo che rappresenta il suo fattore di difesa, mentre a destra, da entrambi i lati, una spada che rappresenta il suo fattore d'attacco. In assenza d'ostacoli, può spostarsi fino a 12 caselle per ogni turno. Può essere aggregato ad un'altra unità (che può abbandonare in qualunque momento), implementando vicendevolmente i valori d'attacco di 1 punto e di

difesa di 2 punti, ma deve spostarsi alla velocità di quest'ultima.

Le unità a lui sottoposte devono essere raggiungibili sempre da un suo messaggero (che non è rappresentato da una fustella, ma è solo simbolico) per ricevere disposizioni e ordini tattici. Questo raggio d'azione si chiama portata dell'ordine e corrisponde ai punti di movimento del comandante. Se l'unità è al di fuori della sua portata diventa disordinata, è costretta a fermarsi, non può utilizzare ordini tattici e perde 1 punto in attacco e 1 in difesa, può solo andare in rotta. Per farla tornare entro la sua portata il comandante in capo deve spostarsi fino a includerla. Unica eccezione a questa regola è costituita dalle unità di cavalleria che possono spostarsi al di là della portata del comandante a condizione che abbiano ancora sufficienti punti di movimento per riportarsi al suo interno.

Il comandante in capo può avere diverse caratteristiche che ne connotano l'azione:

- **Disciplina** (comandante solido, simbolo toro) - Le unità che si trovano direttamente entro la sua portata aggiungono 1 punto alla difesa; arresta le unità in rotta che si trovano entro la sua portata utilizzando un bonus scudo

- **Tattica** (comandante astuto, simbolo serpente) - Ha due ordini tattici in più; utilizzando un bonus finta può rubare un ordine tattico per turno fra quelli non ancora distribuiti ai comandanti d'ala o alle unità o, durante il turno dell'avversario, quando il comandante in capo lo trasmette a quello d'ala o a un'unità ai suoi ordini ovvero da quello d'ala ad un'unità a lui sottoposta

- **Iniziativa** (comandante intraprendente, simbolo leone) - aggiunge 2 punti al sorteggio dell'iniziativa; utilizzando un bonus 1 spada può rubare l'iniziativa di un'azione all'avversario nel corso del turno di quest'ultimo riducendo così quelle che lui ha a sua disposizione, ma deve attendere che l'altro giocatore effettui almeno un'azione

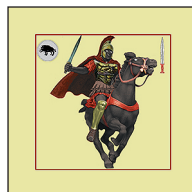
Il comandante in capo può trasmettere fino a 3 ordini tattici per turno, però, se l'ordine è indirizzato ad una unità sottoposta ad un comandante d'ala, non può farlo direttamente, ma deve prima passare da quest'ultimo perdendo così un turno.

Il comandante implementa i suoi valori di difesa e quelli di un'unità di 1 punto affiancandola, cioè ponendosi accanto ad uno dei suoi lati o toccando uno degli angoli della sua casella se è affiancato a più unità rafforza la difesa di ognuna di esse di 1 punto, ma non implementa ulteriormente i suoi punti difesa. Le unità che si trovano direttamente entro la portata di un comandante solido ricevono 1 punto in più in difesa, quelle affiancate a lui ne aggiungono un altro.

COMANDANTE D'ALA

Guida un'ala dell'esercito. E' rappresentato da una fustella con la sua immagine e a sinistra uno scudo argentato con il simbolo di un animale che ne identifica le qualità e rappresenta il fattore di difesa e a destra una spada che rappresenta il suo fattore d'attacco. Su ogni lato ci sono due tipi di comandante d'ala con diverse caratteristiche.

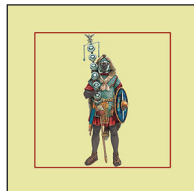
Si muove di 12 caselle per turno e raddoppia la portata degli ordini del comandante in capo, formando con lui una catena di comando. Il comandante



d'ala dà un particolare impulso ad una schiera in un turno:

- Risoluto (simbolo lupo) - una schiera di fanteria può muoversi due volte anche consecutivamente nel corso della stessa azione
- Impetuoso (simbolo cinghiale) - una schiera di cavalleria aggiunge un attacco in più
- Energico (simbolo aquila) - una schiera di tiratori appiedati può tirare quattro volte in un turno e due volte consecutivamente in una singola azione.

Se ne è in possesso, può trasmettere un ordine tattico fra quelli a lui assegnati dal comandante in capo prima dell'inizio della battaglia; se lo riceve durante la battaglia, può trasmetterlo ad un'unità dopo un turno. Può essere aggregato ad un'altra unità, implementando reciprocamente i valori d'attacco e di difesa di 1 punto. Se affianca un'unità ne aumenta i valori di difesa di 1 punto. Se viene eliminato, gli ordini si perdono, se viene catturato, vengono sottratti dal nemico.



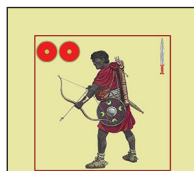
VESSILLIFERO

Porta le insegne dell'esercito. Ce ne sono tre, uno per ogni comandante. e dev'essere sempre posto vicino a lui. Non ha fattori di difesa e d'attacco. Il vessillo può essere catturato accostandogli un'unità, in questo caso la fustella dev'essere girata in modo da mostrare l'immagine del solo vessillo, inviata al comandante più vicino e da questi al proprio accampamento. Può venire ripresa da unità del proprio esercito, sempre con le stesse modalità, se raggiunge l'accampamento nemico. La cattura di un vessillo permette di guadagnare altri 5 punti partita al termine della battaglia.

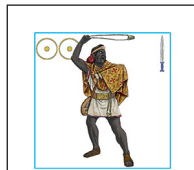
FANTERIA PESANTE

Le unità di questo tipo combattono corpo a corpo con lancia o spada. In genere sarebbe preferibile muovere queste unità all'interno di una schiera; una o più unità possono essere distaccate per motivi tattici, ma perdono 1 punto in difesa se attaccate da più unità nemiche contemporaneamente.

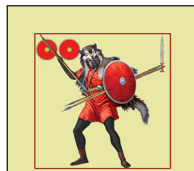
Ad ogni turno possono muoversi fino a 6 caselle in pianura. Sono rappresentate da due fustelle; quando sono integre queste unità hanno un fattore d'attacco di 2 punti e di difesa di 4 punti.



arciere



fromboliere



velite

FANTERIA LEGGERA

Queste unità possono muoversi in ordine sparso, ma vengono considerate come un'unica schiera purché puntino verso un obiettivo comune. Possono combattere in scontri ravvicinati, ma quando caricano o controcaricano unità di fanteria pesante sono penalizzate dalla differenza dei reciproci fattori d'attacco e di difesa. La loro specialità è il tiro a distanza. Sono di tre tipi:

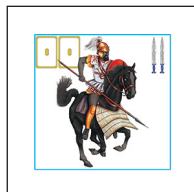
- arcieri, possono tirare frecce da una distanza minima di 2 ad una massima di 8 caselle

- frombolieri, possono lanciare proiettili da una distanza minima di 2 ad una massima di 6 caselle

- lanciatori, possono scagliare giavellotti da una distanza minima di 2 caselle a una massima di 4 caselle, se si trovano alle spalle di altre unità, per effettuare il tiro possono mettersi davanti a loro, effettuare il tiro e tornare dietro senza che questo movimento costi un'azione; i veliti romani sono le sole unità che possono attaccare gli elefanti, tirando contro di loro i giavellotti.

Tutti i tiratori, se non si muovono, possono effettuare fino a 3 tiri per turno, ma in azioni diverse, per ogni spostamento perdono una possibilità di tiro. Per tirare si usa la panoplia d'attacco, mentre chi riceve il tiro deve utilizzare quella di difesa (i meccanismi di tiro sono descritti nel capitolo I tiri da lontano). Se più tiratori di entrambi i fronti si affrontano a distanza, chi viene attaccato può optare per una panoplia identica a quella dell'avversario. L'attacco è più efficace se si concentra il tiro di due o più unità contro lo stesso bersaglio.

I fanti leggeri, anticipando un'azione, possono tirare durante il turno dell'avversario, facendo momentaneamente fermare l'unità in avvicinamento alla distanza desiderata. Non si può effettuare il tiro se si trovano unità amiche lungo il percorso verso l'obiettivo del tiro, tranne che i tiratori non si trovino su un'altura. Possono muoversi fino a 6 caselle di distanza in pianura per ogni turno. Sono rappresentate da 1 fustella; quando sono integre negli scontri ravvicinati hanno un fattore d'attacco di 1 punto e di difesa di 2 punti.



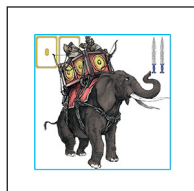
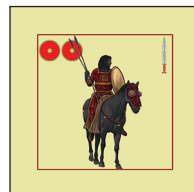
CAVALLERIA PESANTE

Le sue unità possono muoversi in ordine sparso, ma vengono considerate come appartenenti ad un'unica schiera a condizione che puntino verso lo stesso obiettivo. La loro specialità è la carica dal momento che non possono subire una carica o una controcarica dalle truppe appiedate e sono molto più forti di quelle di cavalleria leggera anche se da queste caricate. Possono spostarsi fino a 12 caselle di distanza per turno in pianura. Sono rappresentate da due fustelle; quando sono integre le unità hanno un fattore d'attacco di

2 punti e di difesa di 4 punti.

CAVALLERIA LEGGERA

Le sue unità si comportano come i lanciatori di giavellotti di fanteria leggera. Sono utilissime per punzecchiare le unità pesanti nemiche con tiri da lontano mettendosi a distanza di sicurezza subito dopo grazie alla loro velocità. Possono caricare come quelle di cavalleria pesante e non possono subire la carica e la controcarica delle truppe appiedate. Possono muoversi fino a 12 caselle per turno in pianura. Sono rappresentate da una fustella; quando sono integre le unità hanno fattori d'attacco di 1 punto e di difesa di 2 punti.



ELEFANTI

Sono micidiali unità pesanti per vari motivi: non possono essere caricati, quando caricano non possono subire una controcarica, finché riescono a eliminare o a fare arretrare unità continuano a combattere senza rispettare il limite di due attacchi per turno delle altre unità, le unità appiedate caricate perdono 1 punto d'attacco e 2 di difesa, i cavalli entro due caselle si spaventano e indietreggiano fino a portarsi a distanza di sicurezza (cioè al di fuori della loro portata) restando disordinati per il resto del turno con fattori di

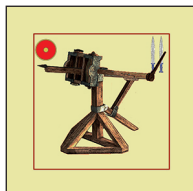
difesa e attacco ridotti di 1 punto. Le sole unità che possono attaccarli sono i veliti e le baliste con tiri da lontano. Gli elefanti caricano solo in pianura e non attaccano unità su alture o dentro i boschi. Si può cercare di evitare la carica di un'unità di elefanti e farla tornare indietro attraverso due sistemi: facendo concentrare i tiri dei veliti e ridurre il fattore di difesa ad un solo punto o cercando di spaventarla con forti rumori per farla tornare indietro.

Per attuare questa tattica si devono utilizzare tre ordini tattici, una qualsiasi carta di spade, una finta e uno scudo, azione che offre una possibilità di evitare la carica tramite un sorteggio che dev'essere effettuato con le carte della panoplia completa seguendo questa procedura: quando il giocatore cartaginese annuncia la carica, quello romano deve giocare i tre ordini tattici al costo di un'azione; quando l'unità di elefanti è arrivata a metà percorso (se le caselle sono dispari, metà più una), il giocatore attaccato la fa momentaneamente fermare e gira la prima carta della panoplia, se esce una carta di spade, l'elefante continua la carica aggiungendo ai punti movimento rimasti quelli della carta, se esce lo scudo l'elefante torna indietro sommando tutti i punti di spade a quelli di movimento rimasti, se esce la finta il giocatore romano sposta le unità sulla traiettoria degli elefanti in modo da lasciare un corridoio di due caselle al costo di un'azione che l'unità percorre dei punti movimento più quelli delle carte di spade rimaste senza creare danni e fermandosi dopo aver esaurito tutti i punti; se non è uscito dal campo di battaglia, il giocatore romano può catturarlo facendolo circondare da tre unità.

Se l'elefante torna indietro spaventato e senza controllo attacca le unità del suo esercito che incontra procedendo in linea retta, in questo caso il giocatore romano conduce l'attacco guidando

l'unità di elefanti, quando i punti di movimento si esauriscono, l'unità si ferma e si cerca di rimetterla in ordine utilizzando un ordine tattico scudo e dopo un turno l'unità può essere inviata nuovamente all'attacco; se non si hanno sufficienti ordini tattici, l'unità si considera persa e viene eliminata dalla battaglia.

Gli elefanti possono muoversi fino a 9 caselle di distanza per turno in pianura. Sono rappresentati da due fustelle; quando sono integri hanno fattore d'attacco di 4 punti (2 punti per ogni fustella) e di difesa di 4 punti. Le unità di elefanti possono essere utilizzate come una schiera o come singole unità separate.



MACCHINE DA GUERRA (BALISTE)

Le baliste possono tirare grossi dardi a distanza, da 2 a 8 caselle con un fattore d'attacco di 2 punti, ma non devono esserci unità amiche nella traiettoria di tiro verso l'obiettivo, tranne che le baliste non siano collocate su un'altura. Sono macchine in dotazione all'esercito romano, ma se dovessero essere catturate da unità cartaginesi (semplicemente accostandosi ad esse) passerebbero in dotazione a queste ultime, il giocatore deve girare la fustella in modo da mostrare i colori dell'esercito punico. Possono tirare contro gli ele-

fanti. A distanza ravvicinata sono pressoché inermi dal momento che non hanno valori d'attacco e 1 solo punto di difesa. Si spostano al traino fino a 4 caselle di distanza per turno in pianura.

PONTE DI BARCHE

Al proprio turno è possibile costruire un ponte di barche al costo di 2 punti, ma a condizione che non ci siano pericoli di attacchi da parte di unità nemiche. Per realizzarlo s'impegnano 2 azioni. Il ponte viene evidenziato dalla fustella di fiume con un ponte di barche che va collocata nel punto stabilito dal giocatore ed è transitabile a partire dal turno successivo. I ponti, sia provvisori che fissi, possono essere distrutti al costo di un'azione, in questo caso le fustelle vanno eliminate. Come per il ponte fisso, quello di barche consente il passaggio di un'unità alla volta senza rallentamenti.

COSTO DELLE UNITÀ

I giocatori prima della battaglia devono accordarsi sulle dimensioni dello scontro e decidere il totale dei punti a loro disposizione.

Le unità hanno un costo in punti da scalare dal totale che corrisponde al loro valore d'attacco: quelle leggere 1 punto, quelle pesanti 2 punti, gli elefanti 4 punti, le baliste 2.

I comandanti e i vessilliferi non hanno un valore in punti.

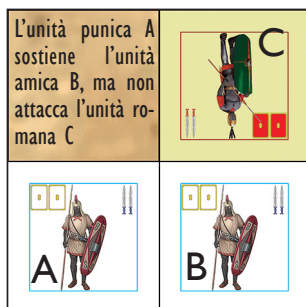
Ogni ordine tattico extra rispetto a quelli assegnati costa 1 punto. Al costo di 2 punti per ognuna è possibile acquistare un'azione nel corso della battaglia che non può essere utilizzata durante il sorteggio dell'iniziativa, ma può essere aggiunta a quelle assegnate nel corso del proprio turno.

COME SI COMBATTE

Quando, a seguito di un movimento, una schiera, una sottoschiera, un'unità tocca l'area d'influenza di un nemico lo ingaggia o, nel caso debba subire un tiro da lontano viene ingaggiato e si devono avviare le procedure per il duello con le carte della battaglia che possono essere quelle della fanteria completa per i duelli corpo a corpo o ridotta per i tiri da lontano.

IL CORPO A CORPO

Quando l'unità tocca l'area d'influenza di un'unità nemica il giocatore deve dichiarare la carica e avanzare le unità della sua schiera o comunque quella/e interessata/e fino a toccare il lato della/e fustella/e dell'avversario con il proprio lato frontale, a condizione che si abbiano ancora punti di movimento a disposizione; se, invece, è lo spigolo a toccare quello avversario e a condizione che non sia a sua volta contrapposta ad un'altro nemico, l'unità offre un 1 punto in più all'attacco dell'unità amica, ma non partecipa attivamente allo scontro. Se a caricare è una schiera o una sottoschiera, si devono spostare tutte le unità che la compongono prima di iniziare i vari duelli fra le unità. La schiera o l'unità caricata può dichiarare una controcarica, avanzando



di una casella, se, invece resta ferma, riceve la carica perdendo 1 punto in attacco. Dopo la carica, se lo scontro prosegue, avviene con i normali fattori d'attacco da entrambi i lati, senza penalizzazioni per chi subisce l'attacco.

Unità leggere possono caricare o controcaricare unità pesanti dello stesso tipo, ma le unità appiedate non possono caricare o controcaricare quelle montate, nessuna unità può caricare o controcaricare gli elefanti, ma è possibile circondare un'unità di elefanti ferma e catturarla.

Unità isolate attaccate da più unità contemporaneamente combattono con una penalizzazione di 1 punto in difesa; unità al di fuori della portata del proprio comandante, se attaccate combattono

con una penalizzazione di 1 punto a entrambi i valori.

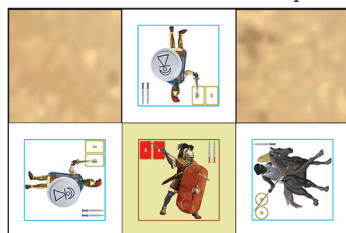
Unità di fanteria pesante attaccate lateralmente o alle spalle non possono girarsi subito, subiscono l'attacco e combattono senza punti d'attacco e con quelli di difesa dimezzati. Le unità di fanteria leggera e di cavalleria, grazie alla loro mobilità hanno la possibilità di girarsi per fronteggiare il nemico, non possono controcaricare perdendo 1 punto in attacco, ma mantengono inalterato il loro potenziale difensivo.

Sarebbe indispensabile proteggere i fianchi delle unità di fanteria pesante con ostacoli o con unità di altro tipo.

Unità affiancate dal loro comandante aumentano il fattore di difesa di 1 punto.

Due unità alleate che attaccano da due lati un avversario sommano i fattori d'attacco, l'azione viene risolta con un solo duello: l'unità attaccata può rispondere solo a quella che ha di fronte mantenendo inalterato il suo valore d'attacco, ma con il valore di difesa dimezzato, quelle che attaccano non aggiungono un ulteriore punto in attacco, come nel caso delle unità affiancate, perché entrambe impegnate nello scontro.

Se a seguito di un attacco condotto con successo l'unità nemica è costretta ad arretrare o a fuggire, quella che ha vinto lo scontro può avanzare ed eventualmente proseguire nello scontro attaccando un'altra unità o può decidere di inseguire l'unità in fuga purché abbia ancora punti di movimento ancora a sua disposizione.



Tre unità che circondano su tre lati un'unità nemica la costringono alla resa, se si tratta dell'unità del comandante in capo, o quella che lo aggrega, si vince la battaglia.

Unità in posizione vantaggiosa (sopra un'altura, dentro un bosco contro un nemico che si trova al di fuori di essi) aggiungono 1 punto alla difesa; se si trovano in posizione svantaggiosa (dentro un guado, dentro un torrente contro un nemico che si trova al di fuori di essi) perdono 1 punto di difesa e d'attacco e l'avversario ne acquista uno di difesa.

I TIRI DA LONTANO

Il tiro può essere effettuato a corta (2 caselle), media (3/4 caselle), lunga (5/6 caselle), lunghissima distanza (7/8) caselle in pianura, sopra un'altura e in alcuni casi da dentro un bosco o al di là di un fiume. Non si può tirare verso unità nascoste in un bosco; se un'unità amica si frappone fra i tiratori e il bersaglio, quest'ultima deve trovarsi ad almeno 3 caselle di distanza da esso.



Invece, non si può tirare mai se nella traiettoria di tiro c'è un'altra o un bosco, anche se i tiratori si trovano su un'altra.

Gli effetti del tiro possono essere più o meno efficaci e dipendono dal tipo di arma, dalla distanza, dalla presenza di ostacoli. A seconda della difficoltà del tiro e del tipo di arma si utilizza una panoplia ridotta d'attacco composta da tre carte che possono essere: **Panoplia A3+** (3 spade, 2 spade, finta); **Panoplia A3** (3 spade, 1 spada, 1 finta); **Panoplia A2** (2 spade, 1 spada, finta); **Panoplia A2-** (2 spade, scudo, finta) - **Panoplia A1** (1 spada, scudo, finta). Unità della stessa schiera a distanza diversa dall'obiettivo se intendono cumulare i punti del fattore d'attacco, devono utilizzare la panoplia di quella più lontana.

Chi riceve il tiro risponde con la Panoplia di difesa che può essere: **Panoplia D** (finta, scudo, 1 spada) o **Panoplia D-** (finta, 1 spada, 2 spade), le spade non hanno alcun valore d'attacco. Quelle di fanteria pesante e leggera e di cavalleria leggera lo ricevono con la **Panoplia D**, quelle di cavalleria pesante con la **Panoplia D-**, gli elefanti possono essere colpiti solo dai veliti e dalle baliste e lo ricevono con la **Panoplia D**.

Le unità che tirano e quelle che ricevono non possono utilizzare ordini tattici per implementare i punti di danno o quelli di difesa.

TIPO DI PANOPLIA IN BASE ALLA DISTANZA DELL'OBIETTIVO

UNITA' DI TIRATORI	CORTA (2caselle)	MEDIA (3/4 caselle)	LUNGA (5/6 caselle)	LUNGHISSIMA (7/8 cas)
Lanciatori di giavellotti	A3	A2	NO	NO
Frombolieri	A3+	A2	A2-	NO
Arcieri	A3	A2	A2-	A1
Cavallegeri leggeri	A3	A1	NO	NO
Baliste	A3+	A2	A2-	A1

TIPO DI PANOPLIA IN BASE ALLA POSIZIONE OCCUPATA DALL'UNITA'

UNITA' DI TIRATORI	DENTRO UN BOSCO				AL DI LA' DEL FIUME			
	2 caselle	3/4 cas.	5/6 cas.	7/8 cas.	2 caselle	3/4 cas.	5/6 cas.	7/8 cas.
Lanciatori di giavellotti	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
Frombolieri	NO	NO	NO	NO	NO	A2	A1	NO
Arcieri	A2	A2-	A1	NO	NO	A2	A1	NO
Cavallegeri leggeri	NO	NO	NO	NO	NO	NO		NO
Baliste	A2	A2-	A1	NO	NO	A2	A2-	A1

ARRETRAMENTO E ROTTA

Un giocatore può decidere di fare arretrare un'unità a seguito di uno scontro che ha avuto un esito negativo, portandosi in posizione di sicurezza, ma a condizione che abbia ancora punti di movimento a disposizione.

Un'unità rimasta con un solo punto di difesa contro un avversario che ha almeno 2 punti d'attacco può andare in rotta a seguito della richiesta del suo avversario, in questo caso chi rappresenta l'unità in difficoltà deve pescare una carta della battaglia da una panoplia di difesa: se pesca lo scudo l'unità continua il combattimento, se pesca la finta arretra di tutti i punti movimento ancora a disposizione e deve fermarsi per un turno per riorganizzarsi, se, invece, li ha esauriti, deve arrendersi, se pesca la spada deve andare in rotta. L'unità che va in rotta fugge direttamente al di fuori del campo di battaglia e non può essere fermata, tranne che non si trovi entro la catena di comando di un comandante in capo solido che può arrestarne la fuga e riportarla al fronte utilizzando una carta con lo scudo. Se nel corso della fuga è costretta a toccare o ad attraversare l'area d'influenza di un'unità nemica, si arrende automaticamente; se arretrando attraversa una schiera amica, la disordina costringendo tutte le unità che la compongono ad ar-

retrarre di 2 caselle o fino al bordo del proprio lato d'ingresso e, se attaccate, a combattere tutte con 1 punto in meno in attacco e in difesa per il resto del turno. Se, invece, l'unità in fuga non è leggera, può attraversare le linee amiche senza disordinarle. Le unità che a seguito di un fuga sono uscite dal campo di battaglia, vengono perse come se fossero state eliminate.



accampamenti romano e punico

ACCAMPAMENTO

All'inizio della partita i giocatori devono collocare la fustella Accampamento entro l'area d'ingresso del proprio lato. Se viene conquistato e distrutto, l'avversario guadagna 10 punti. Per conquistarlo si devono sbaragliare le unità poste a sua difesa e si deve collocare una propria unità sopra la fustella dell'accampamento girando la fustella dal lato che mostra l'accampamento distrutto.

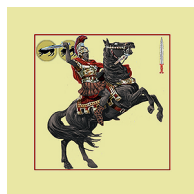
ELIMINAZIONE DI UN COMANDANTE

Un comandante viene eliminato attaccandolo con una delle proprie unità e azzerando il suo valore di difesa. Se è aggregato ad un'unità, si devono prima eliminare le altre fustelle e poi superare la difesa del comandante. Un comandante non può abbandonare l'unità a cui è aggregato se è sotto attacco. Se l'unità del comandante viene circondata da tre lati è costretta automaticamente alla resa. Se il comandante in capo viene eliminato, la partita viene perduta, se viene eliminato un comandante d'ala, le unità a lui in precedenza sottoposte devono essere guidate dal comandante in capo che deve cercare di riportare sotto il suo controllo quelle al di fuori della catena di comando; gli ordini tattici in possesso del comandante d'ala vengono persi se viene ucciso o sottratti dal giocatore nemico se viene catturato.

DURATA DELLA PARTITA E VITTORIA

I giocatori possono accordarsi prima della partita sulla durata che deve avere la battaglia che può essere espressa in tempo (ad esempio un'ora) o in numero di turni (ad esempio 12). Al termine prefissato si devono contare i punti di difesa residui di tutte le unità ancora in campo; vince l'esercito che ne ha di più, i comandanti valgono tutti 2 punti se sono ancora in campo e integri. Il giocatore che conquista l'accampamento avversario si aggiudica 10 punti; se si cattura o elimina un comandante d'ala si guadagnano 8 punti (anche se il loro valore se restano in campo è di 2 punti), per ogni vessillo catturato si guadagnano 5 punti. I punti di difesa delle unità andate in rotta non vanno conteggiati. La battaglia ha automaticamente termine se uno dei due comandanti viene eliminato o catturato.

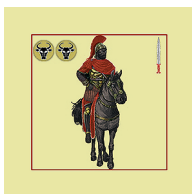
UNITA'



UNITA'



UNITA'



CARATTERISTICHE

Roma

Comandante in capo

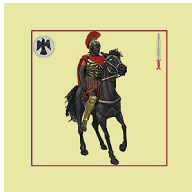
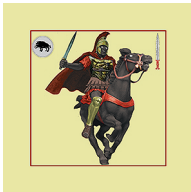
Att. 1 - Dif. 2 - Mov. 12 caselle

3 unità - 3 fustelle

Intraprend.: azioni +2/ruba 1 azione a turno

Astuto: ordini +2/sottrae 1 ordine a turno

Solido: difesa unità entro 12 caselle +1



Roma

Comandante d'ala

Att 1 - Dif 1 - Mov 12 caselle

3 unità - 3 fustelle

Risoluti: fanteria un movimento in più

Impetuosi: cavalleria un attacco in più

Energici: tiratori un tiro in più

UNITA'

UNITA'

UNITA'

CARATTERISTICHE



Roma
Vessillifero
Att 0 - Dif. 0
Movimento: lo stesso del comandante
cui è assegnato che deve seguire sempre
3 unità - 3 fustelle



Roma
Fanteria pesante
Legionari
Att 2 - Dif 4 - Mov 6 caselle
3 schiere: 12 unità - 24 fustelle
Valore 2 punti



Roma
Fanteria pesante
Ausiliari
Att 2 - Dif 4 - Mov 6 caselle
3 schiere: 12 unità - 24 fustelle
Valore 2 punti



Roma
Fanteria leggera
Veliti
Att 1 - Dif 2 - Mov 6 caselle
Tiro 2/4 caselle
2 schiere: 8 unità - 8 fustelle
Valore 1 punto



Roma
Fanteria leggera
Arcieri
Att 1 - Dif 2 - Mov 6 caselle
Tiro 2/8 caselle
2 schiere: 8 unità - 8 fustelle
Valore 1 punto

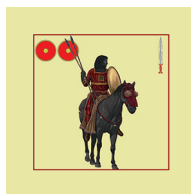


Roma
Fanteria leggera
frombolieri mercenari
Att 1 - Dif 2 - Mov 6 caselle
Tiro 2/6 caselle
2 schiere: 8 unità - 8 fustelle
Valore 1 punto

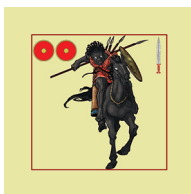


Roma
Cavalleria pesante
Att 2 - Dif 4 - Mov 12 caselle
2 schiere: 8 unità - 16 fustelle
Valore 2 punti

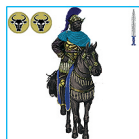
UNITA'



UNITA'



UNITA'



CARATTERISTICHE

Roma
Cavalleria leggera mercenaria
Numidi
Att 1 - Dif 2 - Mov 12 caselle
Tiro 2/4 caselle
2 schiere: 8 unità - 8 fustelle
Valore 1 punto

Cartagine
Comandante in capo
Att. 1 - Dif. 2 - Mov. 12 caselle
3 unità - 3 fustelle
Intraprend.: azioni +2/ruba 1 azione a turno
Astuto: ordini +2/sottrae 1 ordine a turno
Solido: difesa unità entro 12 caselle +1

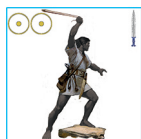
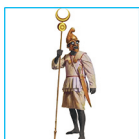
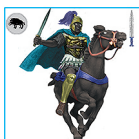
Cartagine
Comandante d'ala
Att 1 - Dif 1 - Mov 12 caselle
3 unità - 3 fustelle
Risoluto: fanteria un movimento in più
Impetuoso: cavalleria un attacco in più
Energico: tiratori un tiro in più

Cartagine
Vessillifero
Att 0 - Dif. 0
Movimento: lo stesso del comandante
cui è assegnato che deve seguire sempre
3 unità - 3 fustelle

Cartagine
Fanteria pesante
Punici/celtiberi/galli
Att 2 - Dif 4 - Mov 6 caselle
3 schiere: 12 unità - 24 fustelle
Valore 2 punti

Cartagine
Fanteria pesante
Greci/liguri
Att 2 - Dif 4 - Mov 6 caselle
2 schiere: 8 unità - 16 fustelle
Valore 2 punti

Cartagine
Fanteria leggera
frombolieri
Att 1 - Dif 2 - Mov 6 caselle
Tiro 2/6 caselle
2 schiere: 8 unità - 8 fustelle
Valore 1 punto

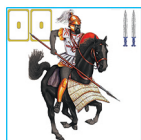


UNITA'**UNITA'****UNITA'****CARATTERISTICHE**

Cartagine
 Fanteria leggera
 Arcieri libici/numidi
 Att 1 - Dif 2 - Mov 6 caselle
 Tiro 2/8 caselle
 2 schiere: 8 unità - 8 fustelle
 Valore 1 punto



Cartagine
 Fanteria leggera
 Lanciatori libici/caetrati
 Att 1 - Dif 2 - Mov 6 caselle
 Tiro 2/4 caselle
 2 schiere: 8 unità - 8 fustelle
 Valore 1 punto



Cartagine
 Cavalleria pesante
 Punici/Galli
 Att 2 - Dif 4 - Mov 12 caselle
 2 schiere: 8 unità - 16 fustelle
 Valore 2 punti



Cartagine
 Cavalleria leggera
 Numidi
 Att 1 - Dif 2 - Mov 12 caselle
 Tiro 2 cas: att. 2 - 3 cas: att. 1
 2 schiere: 8 unità - 8 fustelle
 Valore 1 punto



Roma
 Macchine da guerra
 Baliste
 Att 0 - Dif 1 - Mov 4 caselle
 Tiro 2/8 caselle
 4 unità - 4 fustelle
 Valore 3 punti



Cartagine
 Unità pesanti
 Elefanti da guerra
 Att. 4 - Dif. 4 - Mov. 10 caselle
 1 schiera: 4 unità - 8 fustelle
 Valore 4 punti



Cartagine
 Macchine da guerra
 Baliste catturate ai romani
 Att 0 - Dif 1 - Mov 4 caselle
 Tiro 2/8 caselle
 4 unità - 4 fustelle
 Valore 3 punti