

Dark Ages

INDICE

INTRODUZIONE	2
CONTENUTO	2
PREPARAZIONE DEL GIOCO (SETUP)	3
TURNI E SEQUENZA DI GIOCO	3
GIOCARE UNA CARTA COME ATTIVAZIONE	4
MOVIMENTO	4
DISINGAGGIO	4
COMBATTIMENTO	5
IL COMBATTIMENTO: MODALITÀ ASSALTO	5
IL COMBATTIMENTO: MODALITÀ MISCHIA	6
DIFENDERSI DA PIÙ UNITÀ	6
COMBATTIMENTO CON LEADER COINVOLTI	7
EVASIONE	7
RITIRATA O ROTTA	7
RECUPERO	8
COMBATTIMENTO A DISTANZA	8
GIOCARE UNA CARTA COME ORDINE	8
FASE DI FINE TURNO	8
CARTE ORDINI	8
SCENARI	10
CONDIZIONI DI VITTORIA	10
TERRENO	24

Seconda Edizione V1.1 **modifiche evidenziate in giallo**

Design: Paolo Ciarlo, Carlo Amaddeo
Consulenza storica: Ronald Peschiani
Grafica: Paolo Ciarlo, Carlo Amaddeo
Sviluppo e realizzazione: Lighthouse Consulting by WBS

CODICE PER IL DOWNLOAD

Utilizzare questo codice per scaricare i contenuti aggiuntivi su www.gameshop.wbsgames.com

INTRODUZIONE

Dark Ages è un nuovo sistema di gioco che permette ai giocatori di simulare le più grandi battaglie medievali d'Europa. Ogni giocatore è al comando delle proprie truppe ed usa una serie di carte per emanare ordini direttamente a singole unità o ad un Leader, il quale a sua volta comanda più unità. Il nucleo dell'esercito di ogni fazione è costituito da unità con caratteristiche di base comuni, alle quali si aggiungono unità di élite dalle caratteristiche uniche ed esclusive di quella fazione.

CONTENUTO

Mappa di gioco



La mappa di gioco (che chiameremo “campo di battaglia”) riporta l'area nella quale ogni scontro è stata combattuto: ne troverete una per ogni battaglia inclusa nel gioco. Una griglia esagonale è stampata sul campo di battaglia come riferimento per il movimento ed il combattimento a distanza. Alcuni esagoni mostrano caratteristiche del terreno come fiumi, boschi, paludi, colline o pendii: i dettagli sulle caratteristiche del terreno verranno spiegati più avanti nelle regole.

Carte

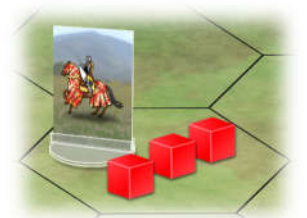
Il gioco contiene 49 carte, ciascuna con il nome dell'ordine, una breve descrizione degli effetti, un Valore di Attivazione ed una Stele della Fortuna. In alcuni casi sono state incluse delle icone per riconoscere velocemente il tipo o il morale d'unità alla quale quel determinato ordine può essere emanato. Le carte



possono essere giocate come Ordine OPPURE come Attivazione. Se giocate come Ordine, gli effetti descritti sulla carta hanno immediata applicazione per un'unità o un insieme di unità designate. Se giocate come Attivazione, il giocatore può muovere un numero di sue unità pari o inferiore al Valore di Attivazione stampato sulla carta. I giocatori possono usare una combinazione di carte, ma solo una di esse può essere giocata ai fini dell'Attivazione. Inoltre, le carte possono essere giocate come Ordini (ma non come Attivazioni) durante la fase del giocatore avversario.

Unità e cubetti

Nel gioco le formazioni che presero storicamente parte alle battaglie sono rappresentate da unità. L'unità è costituita da una pedina in cartoncino che riporta le caratteristiche della formazione che rappresenta, ovvero i valori di movimento,





attacco, difesa e morale e da un numero variabile di cubetti colorati (cubetti attivi). Il colore dei cubetti indica la fazione alla

quale appartiene quell'unità. Durante il gioco, a causa di combattimenti o eventi di vario genere, un'unità potrebbe dover subire danni e sostituire un cubetto attivo con un cubetto grigio (disorganizzato). Una pedina ed i cubetti ad essa abbinati muovono sempre assieme, formano un'entità unica. Di conseguenza occupano sempre lo stesso esagono. Per piazzare un'unità, staccare la relativa pedina dalla fustella, inserirla in una delle basette fornite e metterla nello stesso esagono assieme al numero di cubetti necessario. Tipo di unità, numero di cubetti ed esagono di posizionamento iniziale verranno specificati dallo scenario scelto.

NOTA: Il numero di basette fornito è inferiore al numero di pedine. Questo perché, qualsiasi scenario decidiate di giocare, userete solo una minima parte delle pedine disponibili nel gioco.

La pedina deve essere piazzata e mossa in modo tale da mostrare all'avversario sempre e solo la sagoma del soldato (eccetto che nel combattimento, quando i valori delle unità coinvolte dovranno essere svelati da entrambi i giocatori). L'altra faccia della pedina invece, il retro che riporta i valori dell'unità, dovrà essere rivolta verso il giocatore che la muove. I valori rappresentati sul retro di una pedina sono i seguenti:

Morale: valore che va da 1 a 3, dove 1 è il valore minimo e 3 il massimo. 

Punti movimento: indica il numero massimo di esagoni che l'unità può coprire col suo movimento. 

Icona: rappresenta il tipo d'unità.



Valore di Attacco: indica il risultato minimo da ottenere col dado per infliggere danni all'avversario quando si attacca.



Valore di Difesa: indica il risultato minimo da ottenere col dado per infliggere danni all'avversario quando si è in difesa.



I Leader

I Leader sono speciali unità a cavallo o appiedate che rappresentano un comandante con le sue guardie personali. A differenza delle unità normali, le unità di Leader non hanno cubetti (hanno un valore implicito di 1 cubetto solo), ma sono rappresentate solo dalla pedina. Solitamente i Leader sono associati ad un'altra unità (Leader assegnati) e partecipano al combattimento con 1 dado aggiuntivo a qualunque tiro, sia di attacco che di difesa. Inoltre, i Leader assegnati sono le ultime unità a subire danni durante un combattimento ed il loro valore di morale è quello da usare in un combattimento, anche quando inferiore rispetto all'unità alla quale sono associati. Quando i Leader sono isolati, invece, si comportano come una qualsiasi unità. Possono attaccare o difendere da soli tirando un dado, e appena subiscono un danno vanno in rotta. Un comandante isolato che subisce una disorganizzazione, riceve un cubetto grigio e va in rotta. Qualora dovesse essere recuperato da un comandante con morale superiore o grazie ad una carta, allora si deve rimuovere il cubetto grigio.

PREPARAZIONE DEL GIOCO (SETUP)

Scegliere una battaglia dalla sezione scenari di questo manuale delle regole.

Piazzare la corrispondente mappa del campo di battaglia al centro del tavolo facendo combaciare le due metà di mappa identificate dallo stesso numero.

Piazzare le unità del tipo e del colore appropriato sulla mappa come indicato nel setup dello scenario.

Mischiare per bene il mazzo delle carte Ordine, incluse le carte di Evento storico, dopo aver tolto eventuali carte specifiche indicate in alcuni scenari. Distribuire 3 carte ad entrambi i giocatori, che dovranno mantenere le proprie carte nascoste all'avversario. Posizionare il resto del mazzo faccia in giù, a fianco al campo di battaglia, in modo che sia a portata di mano di entrambi i giocatori. Le carte scartate formeranno una pila degli scarti. Sugeriamo di posizionare le carte Evento Storico scartate in modo che siano ben visibili all'interno della pila degli scarti (ad esempio ruotate di 90 gradi rispetto alle altre). Leggere le regole speciali (se presenti) e le condizioni di vittoria che si applicano per ogni specifica battaglia.

Il giocatore che inizia a giocare per primo è indicato nelle informazioni dello scenario come "Giocatore A".

Scopo del gioco è di soddisfare le condizioni di vittoria riportate nella sezione specifica dello scenario (vedi pag.10).

PAROLE CHIAVE NELLE REGOLE

Giocatore A: in ogni scenario viene specificato chi è il Giocatore A. Il Giocatore A è sempre il primo a giocare un round nel turno.

Giocatore B: in ogni scenario viene specificato chi è il Giocatore B. Il Giocatore B gioca il suo round sempre dopo il Giocatore A in un turno.

Giocatore Attivo: il giocatore che sta giocando in quel momento il suo round.

Giocatore NON Attivo: il giocatore che NON sta giocando in quel momento il suo round.

Attaccante: qualsiasi giocatore dei due che dichiara un attacco (usando il valore d'attacco della sua unità).

Difensore: qualsiasi giocatore si difenda contro un Attaccante (usando il valore di difesa della sua unità).

TURNI E SEQUENZA DI GIOCO

Ogni turno è formato da una serie di round. In ogni round, un giocatore fa il Giocatore Attivo, che attiva e muove le proprie unità e dichiara gli attacchi, mentre l'altro fa il Giocatore NON Attivo. Il Giocatore A gioca sempre per primo. Quando entrambi i giocatori hanno finito le carte, o quando entrambi hanno deciso di passare, inizia la Fase di Fine Turno. Se non sono state raggiunte le condizioni di vittoria, inizia un altro turno. Ogni round di un giocatore consiste in una Fase Movimento e in una Fase Combattimento.

FASE DI MOVIMENTO

- Una carta viene giocata come carta Attivazione (a meno che il giocatore non preferisca passare).
- Carte aggiuntive possono essere giocate come carte Ordini.
- Le unità idonee ad eseguire assalti possono farlo durante la Fase Movimento (guarda pag.5).
- Tutte le carte usate vengono messe nel mazzo degli scarti.

- Se un giocatore decide di passare, egli può comunque usare le sue carte come carte Ordini in difesa durante il round successivo del suo avversario.

FASE DI COMBATTIMENTO

- Risolvere tutti i combattimenti di Mischia ed i combattimenti a distanza fra unità.

Al posto di fare tutte queste azioni un giocatore può *passare* saltando la sua fase del turno in modo da conservare le carte per i round successivi. Un giocatore che passa non può muovere nessuna delle sue unità nel round in cui ha passato, né può condurre attacchi (neanche con unità che non hanno mosso ma che si trovano adiacenti ad unità nemiche all'inizio della Fase di Combattimento). Un giocatore può passare quante volte desidera. **Se entrambi i giocatori passano, finisce il turno ed inizia la Fase Finale del turno** (vedi pag.8).

Notare che è **necessario completare ogni movimento prima di risolvere qualsiasi combattimento** fra due o più unità, e che ogni singolo combattimento deve essere risolto completamente prima che un altro combattimento abbia inizio (fa eccezione l'Assalto, vedi pag.5).

Struttura dettagliata di un turno:

TURNO	Giocatore A, Round 1	
	Fase Movimento	
	Fase Combattimento	
	Giocatore B, Round 1	
	Fase Movimento	
	Fase Combattimento	
	Giocatore A, Round 2	
	Fase Movimento	
	Fase Combattimento	
	Giocatore B, Round 2	
	Fase Movimento	
	Fase Combattimento	
	Giocatore A, Round 3	
	Fase Movimento	
	Fase Combattimento	
	Giocatore B, Round 3	
	Fase Movimento	
	Fase Combattimento	
Fase di Fine Turno		

GIOCARE UNA CARTA COME ATTIVAZIONE

All'inizio del proprio round, un giocatore può giocare una carta della sua mano come Attivazione. La dispone davanti a sé in modo che sia visibile al suo avversario e dichiara la sua intenzione di usarla per l'Attivazione. Il sigillo rosso sulla carta in basso a sinistra riporta il Valore di Attivazione, che indica il numero massimo di unità che potrà muovere in quella Fase Movimento. Se viene attivata un'unità Leader, il giocatore può muovere il Leader e qualsiasi unità nello stesso esagono del Leader e negli esagoni a lui adiacenti. In alternativa, il Leader può essere attivato per recuperare le unità disorganizzate (vedi pag.8).



Non può essere attivata la stessa unità per più di una volta per round.

La carta appena giocata come Attivazione va messa nel mazzo degli scarti a faccia in su.

MOVIMENTO

Le unità sono mosse nell'ordine che il giocatore Attivo preferisce, ma è necessario completare il movimento di un'unità prima di iniziare quello di un'altra.

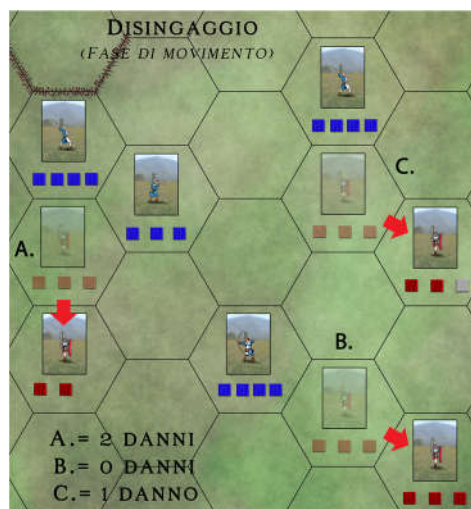
- Un'unità può muovere solo una volta per Fase Movimento, ma può essere mossa più volte in un turno.
- Un'unità può solo occupare o attraversare un esagono alla volta. I cubetti e la pedina che formano un'unità sono inseparabili: devono sempre stare assieme e muovere assieme.
- Due unità non possono occupare lo stesso esagono anche se amiche (fanno eccezione i Leader assegnati, vedi di seguito). Un'unità non può attraversare o muovere in un esagono occupato da un'unità amica o nemica o da un Leader nemico. L'unica eccezione è il caso in cui un'unità muove attraverso un'unità amica durante un movimento di evasione (vedi pag.7).
- Un Leader singolo amico è l'unica unità che può condividere un esagono con un'altra unità, nel qual caso è considerato assegnato a quell'unità.
- Il terreno potrebbe modificare la capacità di movimento di un'unità, o inibirlo totalmente (vedi pag.24).

La capacità movimento di ogni tipo d'unità è riportata qui sotto.

Tipo di unità	Punti Movimento
Tutte le unità di fanteria (leggera, pesante e unità appiedate con armi dal lancio)	1
Cavalleria Leggera	3
Cavalleria Pesante	2
Leader a piedi	2
Leader a cavallo	3

DISINGAGGIO

In generale, quando due o più unità nemiche sono adiacenti, si dicono ingaggiate e non possono essere più mosse. Tuttavia, durante la fase movimento, se un'unità ingaggiata vuole sganciarsi e allontanarsi, può farlo subendo un numero di danni uguale al numero di unità avversarie adiacenti nel momento in cui disingaggia. Un'unità ingaggiata può comunque muoversi rimanendo



adiacente all'unità con cui è ingaggiata senza subire disorganizzazioni. Con l'esclusione dei balestrieri (Crossbows), le altre unità da lancio (Archers e Longbows) e qualsiasi tipo di unità in rotta non determinano ingaggio

COMBATTIMENTO

Il combattimento può avvenire durante la Fase Movimento (Modalità Assalto), ma la maggior parte dei combattimenti avviene durante la Fase Combattimento (Fase di Mischia). I principi generali del combattimento si applicano sia in Modalità Assalto che in Modalità di Mischia.

- I combattimenti vengono dichiarati e risolti un'unità alla volta, nell'ordine preferito dal giocatore Attivo. È necessario dichiarare e risolvere completamente il combattimento di un'unità prima di passare a quello successivo.
- Un'unità può attaccare solo una volta per round ma può difendersi ogni volta che viene attaccata.
- Un'unità che attacca o che si difende non può dividersi per attaccare più unità nemiche o difendersi da esse.
- Un'unità tira un dado per ogni cubetto non grigio da cui è correntemente formata, sia quando attacca che quando si difende. I cubetti grigi rappresentano 1 punto di disorganizzazione, e non danno diritto a tirare alcun dado. Un'unità fa un danno ad un'unità avversaria per ogni tiro di dado uguale a o maggiore del valore di attacco o di difesa dell'unità stessa (a seconda del caso). Un giocatore tira comunque almeno un dado in combattimento, indipendentemente dal numero di modificatori negativi accumulati. Alle volte un'unità non riesce a tirare i dadi affatto (vedi paragrafo "Difendersi da più unità" pag.6).
- Per ogni danno subito, un'unità deve eliminare un cubetto grigio, se presente, oppure, se non è presente alcun cubetto grigio, sostituire uno dei cubetti attivi con uno grigio. Se si fanno nello stesso combattimento 2 danni (o multipli di due), eliminare direttamente un cubetto attivo (o multipli di esso). Per semplicità, immaginate ogni cubetto attivo come se fosse formato da due cubetti grigi!
- Se in un'unità che subisce perdite è presente un cubetto grigio (disorganizzato), questo dovrà subire il primo danno.
- I Leader assegnati subiscono danni solo quando tutti i cubetti dell'unità con la quale condividono l'esagono vengono eliminati.
- Anche se i cubetti grigi non partecipano ai combattimenti, ne subiscono ogni conseguenza.

Il combattimento: modalità Assalto

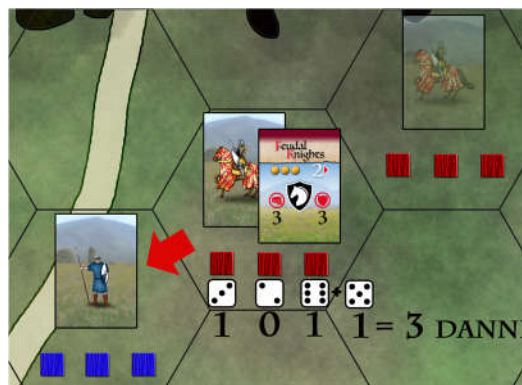
Quando un'unità che non era adiacente ad un'unità nemica all'inizio della sua Fase Movimento finisce il suo movimento adiacente ad una nemica, può ingaggiare immediatamente un combattimento con quest'ultima dichiarando un assalto. In un **Assalto** l'unità che dichiara l'Assalto tirerà *sempre* i dadi per prima, indipendentemente dal Morale (vedi pag.3), applicando immediatamente all'avversario eventuali danni. In un assalto, l'unità che attacca tira un dado aggiuntivo rispetto a quelli che tirerebbe normalmente. L'unità che si difende dall'Assalto invece non avrà questo bonus, tirerà il suo numero di dadi

consueto, ma solo dopo aver subito eventuali danni dall'assalto dell'unità attaccante. In un Assalto infatti il combattimento non è mai contemporaneo. Un'unità che dichiara un assalto non potrà essere impiegata per attaccare durante il successivo combattimento in mischia.

Procedura dettagliata per condurre un Assalto:

1. Il Giocatore Attivo muove una sua unità adiacente a quella del Giocatore NON Attivo e dichiara un assalto.
2. Se ci sono le condizioni, l'unità che si difende può evadere (guarda pag.7)
3. Entrambi i giocatori possono giocare una o più carte come carte Ordini per supportare il loro combattimento. Le carte Ordine possono essere giocate successivamente, ovvero in risposta a quelle dell'avversario. Non è necessario giocare simultaneamente. Alcune carte possono essere giocate prima o dopo il lancio dei dadi, altre solo prima. La sezione che descrive ogni singola carta specificherà quando questa può essere giocata come Ordine. Giocare carte come Ordini è sempre opzionale.
4. Il Giocatore Attivo tira un numero di dadi pari a quello dei cubetti attivi (se c'è un cubetto grigio non si conta!) che compongono l'unità +1 dado aggiuntivo, quindi applica gli eventuali danni al difensore, facendo riferimento al suo valore di Attacco.
5. Il Giocatore NON Attivo tira un numero di dadi pari al numero dei cubetti attualmente attivi della sua unità (una volta subite le eventuali perdite) e poi applica gli eventuali danni all'attaccante, facendo riferimento al suo valore di difesa.
6. Effettuare le eventuali ritirate (vedi pagina 7).
7. Se l'esagono occupato dal difensore è libero (a causa di evasione, rotta o eliminazione del difensore che l'occupava), l'unità che assaltato può fare un altro assalto contro qualsiasi altra unità nemica a patto che:
 - gli siano rimasti abbastanza punti movimento per muovere ulteriormente
 - Il primo esagono in cui muove sia l'esagono liberato dal difensore nell'assalto precedente

ESEMPIO 1. Un'unità di cavalieri feudali (Feudal Knights) da 3 cubetti muove adiacente un'unità di lancieri (Spearmen) da 3 cubetti e dichiara un Assalto. I cavalieri feudali possono tirare 3 dadi (uno per ognuno dei tre cubetti) +1 dado aggiuntivo (grazie al bonus dell'Assalto) per un totale di 4 dadi. Il loro valore di Attacco è 3. Fanno 3-2-6-5, totalizzando 3 danni contro il nemico.



L'unità di lancieri viene disorganizzata, un cubetto attivo viene eliminato (2 danni) ed un altro cubetto attivo viene eliminato, ma sostituito da un cubetto grigio (1 danno). Non c'è ritirata, perché l'unità ha ancora cubetti attivi (1). Ora l'unità di lancieri potrà rispondere tirando 1 dado (il cubetto grigio non può tirare dadi).



Il combattimento: modalità Mischia

Unità che non abbiano fatto un Assalto nella fase di Movimento immediatamente precedente devono ingaggiare in combattimento con modalità Mischia se si trovano adiacenti ad unità nemiche all'inizio della Fase Combattimento, anche se non sono state attivate giocando una carta come attivazione. Il giocatore Attivo dichiara e risolve gli attacchi uno alla volta: non deve dichiarare tutti gli attacchi prima di risolverli.

Il giocatore che dichiara la mischia è l'attaccante e l'avversario è il difensore. L'attaccante farà riferimento al valore di attacco della sua unità, mentre il difensore userà il valore di difesa. L'unità con il valore di morale più alto tirerà per prima e infliggerà danni per prima all'avversario. In caso di parità attaccante e difensore tirano i dadi ed applicano i risultati simultaneamente.

Unità con armi da lancio (Archers, Longbows e Crossbows) possono solo difendersi se vengono ingaggiate in una Mischia, mentre in un Assalto possono o difendersi o evadere. Queste unità non hanno valore di attacco, possono solo tirare sul loro bersaglio.

Procedura dettagliata per condurre una Mischia:

1. L'attaccante dichiara una mischia indicando l'unità che attacca e il suo bersaglio.
2. Entrambi i giocatori possono giocare una o più carte come carte Ordini per supportare il loro combattimento. Le carte Ordine possono essere giocate successivamente, ovvero in risposta a quelle dell'avversario. Non è necessario giocarle simultaneamente. Alcune carte possono essere giocate prima o dopo il lancio dei dadi, altre solo prima. La sezione che descrive ogni singola carta specificherà quando questa può essere giocata come Ordine. Giocare carte come Ordini è sempre opzionale.
3. L'unità con il valore morale più alto tirerà i dadi per prima, indipendentemente che sia l'attaccante o il difensore. In caso di parità tireranno i dadi contemporaneamente. L'unità che ha tirato i dadi per prima applica gli eventuali danni inflitti all'avversario prima che questo possa tirare.
4. L'unità con il morale più basso può ora tirare un numero di dadi pari agli attuali cubetti nella sua unità e applicare gli eventuali danni all'avversario.

5. Effettuare le eventuali ritirate (vedi pag.7).

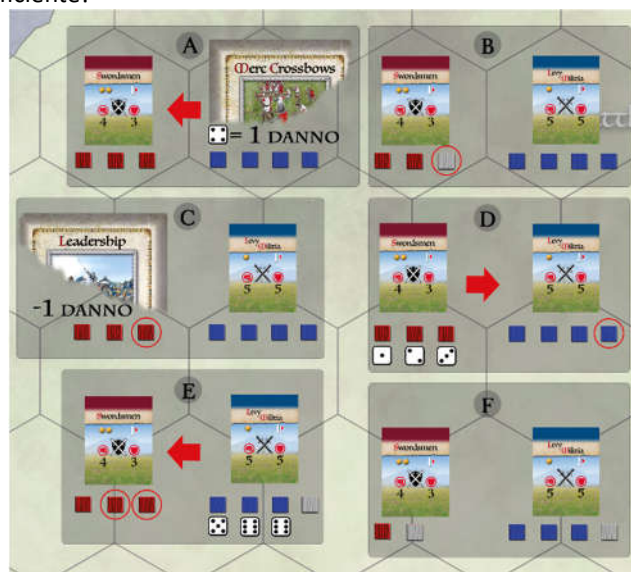
ESEMPIO 2. Il giocatore scozzese dichiara di attaccare in mischia un'unità da 3 cubetti di fanti con spada (Swordsmen) inglesi. Li attacca con la sua unità da 4 cubetti di soldati di milizia (Levy Militia). Essendo una mischia, non è necessario che la milizia sia stata mossa durante la fase in corso. La sua è però una scelta rischiosa, in quanto i fanti con spada hanno un morale superiore (2 contro 1 della milizia) e tirano per primi i loro dadi di difesa (3); inoltre, applicheranno per primi i danni eventualmente arrecati agli scozzesi.

Per cercare di bilanciare il combattimento, lo scozzese gioca una carta ordini. (A) La carta che gioca lo scozzese è Merc. Crossbows (balestrieri mercenari), che gli dà la possibilità di tirare immediatamente un dado con un valore di attacco di 3 prima del combattimento vero e proprio, ovvero PRIMA che l'avversario possa tirare i suoi dadi, anche se ha superiorità morale o è in modalità Assalto. Il giocatore scozzese tira il dado ottenendo un 4, che è sufficiente a fare un danno ai fanti inglesi.

(B) Il giocatore inglese, a questo punto, dovrebbe sostituire uno dei cubetti della sua unità con un cubetto grigio (per indicare la disorganizzazione), (C) decide però di giocare la carta "Leadership" per recuperare immediatamente il danno subito. In questo modo, i suoi cubetti rimarranno intatti e non occorrerà più effettuare la sostituzione del cubetto attivo con quello grigio.

(D) Avendo un valore di morale superiore, l'inglese ora tira per primo (valore di difesa: 3). Ottiene 1-2-3 e infligge 1 danno allo scozzese, che disorganizza uno dei suoi cubetti, sostituendolo con un cubetto grigio.

(E) Gli scozzesi rispondono quindi solo con 3 tiri di dado (il quarto cubetto essendo grigio, cioè disorganizzato, non partecipa al combattimento): 5-6-6. (F) I fanti con spada inglesi devono così subire 3 danni, ovvero eliminare un cubetto (2 danni), e sostituirne un secondo con un cubetto grigio (1 danno). L'unità inglese ha subito ingenti perdite, ma è ancora efficiente!

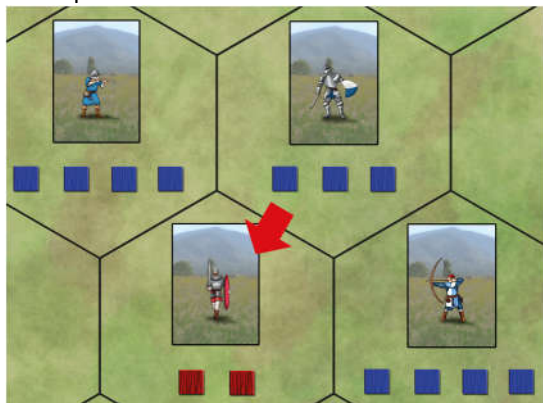


Difendersi da più unità

Quando un'unità si difende da un attacco, ma ha altre unità nemiche adiacenti, si difende tirando tanti dadi in meno quante sono le unità nemiche (senza contare quella che la sta

attaccando) ad essa adiacenti. Se le unità nemiche adiacenti sono unità con armi da lancio, non vengono contate (eccezione: i Crossbow). L'unità può sempre comunque tirare almeno un dado, anche se la somma di tutti i modificatori negativi (inclusi quelli eventuali dovuti al terreno o a carte ordini) è uguale o inferiore a zero. Se al difensore resta un solo cubetto, ma è attaccato da più unità, potrà difendersi da un solo lato dell'esagono, posizionando il cubetto rimasto sul lato prescelto. Questa è un'eccezione rispetto alla regola generale.

ESEMPIO 3. Un'unità fiamminga di Swordsmen da 2 cubetti si difende dall'attacco di un'unità da 3 cubetti di uomini d'arme (Men-at-arms) francesi. Potrebbe usare tutti i suoi cubetti attivi e tirare 2 dadi se non fosse per le unità nemiche adiacenti. Una di esse, essendo un'unità dotata di armi da lancio (Arcieri), non ha effetto sul combattimento, ma l'altra sì (i Crossbows, in questo caso, sono un'eccezione fra le unità con armi da lancio). Quindi l'unità di Swordsmen che si difende perde 1 tiro di dado a causa della presenza dei Crossbows adiacenti.



Combattimento con Leader coinvolti

Quando un Leader è assegnato ad un'unità, questi contribuisce con un dado aggiuntivo a qualunque combattimento, sia in attacco che in difesa e l'intera unità assume il valore di morale del Leader.

Qualora questa sia coinvolta in combattimento, per ogni 6 tirato dall'avversario (sia che faccia danno o meno) ritirare il dado: se il risultato è nuovamente un 6, quel Leader è stato ucciso in combattimento e l'unità che lo rappresenta viene eliminata immediatamente dal gioco. Ogni unità amica associata o adiacente ad un Leader che muore o va in rotta subisce immediatamente un numero di danni pari al valore di morale del Leader.

Se un'unità Leader isolata è coinvolta in un combattimento, la procedura rimane quella normalmente impiegata per qualsiasi altra unità.

In generale, quando un Leader va in rotta non può riorganizzare alcuna unità, compreso se stesso. Solo un Leader con valore morale più alto di quello in rotta, può tentare la riorganizzazione di quest'ultimo

Evasione

Alcune unità possono scegliere di evadere automaticamente se ingaggiate in **Assalto** e se non sono già adiacenti ad unità nemiche (vedi regola "Disingaggio"). In questo gioco base, gli arcieri (Archers e longbow), i balestrieri (Crossbow), le unità di cavalleria, sia leggera che pesante, ed i Leader isolati possono evadere **se ingaggiati in assalto** da unità di fanteria nemiche. Quando questi tipi di unità sono attaccati da fanterie nemiche adiacenti, possono muovere fino al massimo della loro capacità

movimento in modo da allontanarsi dagli attaccanti. Un'unità che evade subisce sempre un danno automaticamente. Fanno eccezione i Leader, i quali evadono senza subire danno. Se l'unico movimento possibile è bloccato da un'unità amica, l'evasione è ancora possibile: l'unità che evade potrà muovere fino al primo esagono libero disponibile dietro quell'unità amica, anche se per fare ciò dovesse superare la sua capacità movimento. Sia l'unità amica che ostacola l'evasione che l'unità che evade subiranno un danno ciascuna. Nota che l'evasione non è possibile se 2 o più unità amiche in fila impediscono il movimento (vedi l'esempio in basso). Se l'unità evade e l'unità in assalto ha ancora punti movimento, allora questa può avanzare, a patto che il primo esagono in cui entra sia quello abbandonato dall'unità che evade. Un'unità non può evadere più di una volta per round e non può evadere attraverso unità nemiche, pena l'eliminazione.

ESEMPIO 4. Un'unità da 4 cubetti di arcieri normanni (Archers) viene ingaggiata in modalità Assalto da un'unità da 3 fanti con ascia anglo-sassoni (Axemen). L'unità normanna decide di evadere, subendo così un danno in automatico. Come si vede nell'esempio, l'unica via di evasione è quella che passa attraverso un'unità di lancieri (Spearmen) normanni. Sia l'unità di Spearmen normanni che l'unità di arcieri normanna che evade subiscono quindi un danno a testa. In totale gli arcieri avranno subito 2 danni: 1 automatico per evadere ed 1 perché passano attraverso unità amica. Se ai fanti con ascia anglo-sassoni fossero rimasti punti movimenti a sufficienza, potrebbero continuare a muovere ed assaltare unità nemiche vicine, inclusa quella che è appena evasa (non potrebbe evadere una seconda volta nello stesso round).

Se l'unità di fanti con spada (Swordsmen) anglo-sassone fosse stata adiacente agli arcieri normanni, quest'ultimi non avrebbero potuto eseguire l'evasione.



Ritirata o Rotta

Appena in un'unità rimane solo il cubetto grigio (ovvero tutte i cubi Attivi di quell'unità sono stati eliminati), l'unità va in **Rotta** e deve immediatamente ritirarsi. Quando un'unità viene messa in rotta, muove della sua massima capacità movimento, dando priorità all'allontanamento dall'unità che ha causato la rotta e poi alla direzione verso il proprio lato di ingresso. Il lato di ingresso di una fazione è indicato in ogni scenario. Un'unità in rotta non determina ingaggio. Le unità in rotta non possono né essere attivate, né muovere (possono però ritirarsi), né attaccare, se attaccate non possono difendersi.

Se la rotta viene causata da una Mischia, l'**avversario** che ha mandato in rotta l'unità **può** decidere di **inseguirla** muovendo gratuitamente di 1 esagono.

Il movimento di ritirata di un'unità in rotta può essere parzialmente o totalmente inibito dal terreno o da altre unità. In entrambi i casi, vanno rispettate le normali regole del movimento e pagato l'eventuale costo in termini di punti movimento e/o di danni di quel terreno. Unità in rotta costrette a ritirarsi attraverso terreno impassabile o unità nemiche vanno eliminate. Se la rotta è impedita da un'unità amica, anch'essa subirà un danno; se più unità amiche bloccano la rotta, il giocatore che le possiede determina a quale di queste unità deve assegnare il danno. Un Leader che è assegnato ad una unità che si ritira in rotta deve essere associato gratuitamente ad un'altra unità amica adiacente che non si stia ritirando. Se non è disponibile alcuna unità che risponda a queste specifiche, il Leader rimane isolato nell'esagono.

A causa di più combattimenti, un'unità può ritirarsi più volte durante lo stesso turno, fino ad uscire dal campo di battaglia: in questo caso si considera eliminata. Se due unità ingaggiate in combattimento fossero entrambe costrette a ritirarsi, si ritirerà solo quella con morale più basso o, in caso di parità, quella che nel combattimento specifico stava difendendo. Naturalmente entrambe finiranno in rotta durante la fase di Fine turno. Le unità in rotta devono anche ritirarsi di 1 esagono durante ogni Fase di Fine turno (vedi pag.8).

Recupero

Un giocatore può spendere un punto attivazione di una carta **o** per muovere un Leader e tutte le unità ad esso adiacenti e/o ad esso assegnate **o** per tentare di recuperare delle unità disorganizzate (cioè che abbiano anche un cubetto grigio) o in rotta (che abbiano solo un cubetto grigio). Per farlo è necessario attivare il Leader spendendo un punto attivazione di una carta giocata come attivazione. Il giocatore pesca una carta dal mazzo e le mostra immediatamente: per ogni segno di spunta verde sulla Stele della Fortuna, il giocatore riorganizza 1 cubetto grigio di un'unità a sua scelta adiacente a quel Leader o nel suo stesso esagono, semplicemente sostituendo il cubetto grigio con un cubetto del colore della sua fazione **preso tra quelli eliminati durante il gioco**. Al contrario, una croce rossa sulla Stele della Fortuna indica il fallimento del recupero. Un giocatore fa un numero di tentativi di recupero (cioè estrae dal mazzo un numero di carte) pari al valore del morale del Leader. Nel caso si tenti di riorganizzare un'unità in rotta con esito positivo, il cubetto grigio dell'unità in rotta viene sostituito da 2 cubetti attivi (presi tra quelli eliminati). Dichiarare quale unità si tenta di recuperare prima di pescare la carta. Le carte utilizzate nel tentativo di recupero vanno scartate a faccia in su nella pila degli scarti. Le carte Evento Storico eventualmente estratte in questa procedura innescano il relativo evento **e, allo stesso tempo, vengono utilizzate per il recupero delle unità**.

Combattimento a Distanza

Solo unità dotate di armi da lancio (Archers, Longbows e Crossbows) possono ingaggiare un'unità nemica (detta "bersaglio") che non sia adiacente. Nel Combattimento a Distanza, l'unità "bersaglio" deve essere nel raggio d'azione dell'unità con armi da lancio indicato sulla pedina dell'unità stessa. Qualsiasi unità nel raggio d'azione che si frapponga tra gli arcieri e il bersaglio non costituisce un ostacolo al lancio. Fanno eccezione i balestrieri (Crossbows), che tirano solo se non hanno unità amiche o nemiche che si frappongono al bersaglio. Nel caso in cui un

bosco si frapponga tra il lanciatore e il bersaglio, tirare una linea immaginaria dal centro dell'esagono del lanciatore a quello del bersaglio. Se la linea attraversa anche una piccola parte o un lato dell'esagono di bosco, allora la linea di tiro è interrotta, e l'unità non può tirare.

Con l'esclusione dei Crossbows, le unità con armi da lancio non possono fare fuoco contro un nemico adiacente, ma possono solo difendersi da esso.

Le unità con armi da lancio possono lanciare durante la fase di Mischia (non hanno bisogno di essere attivate), solo se non hanno mosso nella fase di Movimento precedente. Nel caso dei Crossbows, questi lanciano a fasi di mischia alterne: una la usano per sparare, mentre in quella successiva ricaricano (sempre se non hanno mosso).

A parte queste regole, un Combattimento a Distanza segue le normali regole del combattimento, con la sola differenza che il difensore non può rispondere al fuoco, quindi non lancerà alcun dado. Le unità con armi da lancio, tranne i Crossbows, non tolgono tiri di dado se adiacenti a unità nemiche che si stanno difendendo in combattimento (vedi "Difendersi da più unità" pag.6).

GIOCARE UNA CARTA COME ORDINE

Una carta può essere giocata come Ordine per supportare un movimento o un combattimento, a condizione di aver giocato una carta come attivazione e di non aver passato. Si possono comunque giocare carte Ordine per difendersi, anche nel caso in cui il giocatore che lo fa abbia passato nel suo round precedente. In generale, un giocatore può decidere di giocare una carta ordine in ogni momento ritenga opportuno, semplicemente dichiarandolo e mostrando la carta all'avversario. Nel combattimento, tuttavia, certe carte possono essere usate solo prima di risolvere lo stesso, o, a scelta del giocatore, sia prima che immediatamente dopo. Vedi di seguito la descrizione dettagliata di ciascuna carta e del suo utilizzo. Non ci sono limiti al numero di carte che possono essere giocate come ordine, se non il numero di carte in mano al giocatore. Nota che le carte di Evento Storico (*Historical Event*) possono essere giocate solo come ordini.

FASE DI FINE TURNO

Quando entrambi i giocatori passano, o non sono rimaste più carte da giocare in mano ai giocatori, il turno è finito e si passa alla fase di Fine Turno.

Eseguire i seguenti passaggi:

- Ogni unità in Rotta deve eseguire un movimento di ritirata aggiuntivo di 1 esagono.
- Reintegrare la mano di carte di entrambi i giocatori fino a un massimo di 3 carte in mano. Se le carte nel mazzo di pesca finiscono, solitamente si attivano delle condizioni di vittoria che vanno verificate per ogni specifico scenario (vedi da pag.10).

CARTE ORDINI

1-3 **Double Time** (Corsa)

Quando si gioca/chi la gioca: Fase Movimento/il giocatore Attivo.

Ordina ad un'unità di avanzare di corsa e raddoppiare la sua capacità di movimento. Per esempio la fanteria può muovere fino a 2 esagoni e la cavalleria leggera fino a 6 esagoni.

4-6 **Last Stand** (Difesa ad oltranza)

Quando si gioca/chi la gioca: in difesa da Assalto o Mischia/il giocatore NON Attivo.

Ogni singolo uomo dell'unità selezionata si difenderà fino all'ultimo, senza tregua. Un'unità si difende tirando un dado aggiuntivo. Se contiene un cubetto grigio, anch'esso tira un dado. A fine combattimento il cubetto grigio viene però eliminato.

7-9 **Shield Wall** (Muro di scudi)

Quando si gioca/chi la gioca: in difesa da Assalto o Mischia/il giocatore NON Attivo.

Ordina ad un'unità di fanteria di formare un muro di scudi. Tutti gli uomini di quell'unità staranno spalla a spalla, reggendo i loro scudi in modo tale che si sovrappongano per fornirsi protezione a vicenda. In questo modo 1 danno fatto da un attacco avversario viene assorbito dal muro di scudi stesso. In alto a destra, la carta suggerisce una speciale disposizione dei cubetti per l'unità che utilizza questa formazione: un suggerimento per consentire al giocatore di ricordare più facilmente che quell'unità adotta la formazione muro di scudi. A meno che non sia specificato altrimenti in un particolare scenario, gli effetti della carta muro di scudi (Shield Wall) sono validi solo per il singolo combattimento in cui è stata utilizzata la carta. I modificatori della carta Shield Wall si sommano agli eventuali modificatori terreno.

10-12 **Schiltron** (Formazione a Schiltron):

Quando si gioca/chi la gioca: in difesa da Assalto o Mischia/il giocatore NON Attivo.

Ordina ad un'unità di fanteria pesante di formare uno Schiltron, una sorta di variante medievale della falange macedone. A differenza del muro di scudi, lo Schiltron è una formazione circolare in cui gli scudi sono accoppiati a lance o altre armi da taglio, aumentandone la capacità difensiva e abbinandola alla forma circolare adatta a fronteggiare minacce da ogni lato. Per questa ragione 1 danno viene assorbito dallo Schiltron e non c'è alcuna riduzione di dadi dovuta all'adiacenza di unità nemiche (vedi "Difendersi da più unità" a pag. 6) Lo Schiltron non ha effetto sugli attacchi da armi da lancio. A meno che non sia altrimenti specificato in un particolare scenario, l'effetto della carta Schiltron è valido solo per il combattimento nel quale la carta è stata giocata e può essere utilizzato solo in difesa. I modificatori della carta Schiltron si sommano agli eventuali modificatori terreno.

13-14 **Mercenary Crossbows** (Balestrieri mercenari)

Quando si gioca/chi la gioca: in difesa o attacco/sia giocatore Attivo che NON-Attivo.

Ogni tanto bande di balestrieri mercenari si univano alle unità di fanteria. Questa carta consente a questi balestrieri di attaccare con un singolo tiro di dado con un valore d'attacco di 3, prima che abbia luogo qualunque combattimento che coinvolge l'unità selezionata. Questa carta ha effetto solo per il combattimento nel quale viene utilizzata, ed il tiro a cui dà diritto ha priorità su qualsiasi altro tiro, indipendentemente dal valore del morale o dalla modalità di attacco.

15-16 **Vanguard** (Avanguardia)

Quando si gioca/chi la gioca: Fase Movimento/ il giocatore Attivo.

Un'unità d'avanguardia inviata per ispezionare il campo di battaglia torna con informazioni preziose. Muovere 1 unità senza applicare alcuna modifica o limitazione imposta dal terreno; il terreno impassabile rimane comunque impassabile. Per esempio, le unità di cavalleria non perderanno 1 punto di

movimento se muovono attraverso un torrente, e potranno lanciare un Assalto da questo tipo di esagono.

17-19 **Combined Forces** (Forze combinate)

Quando si gioca/chi la gioca: Fase Combattimento/ il giocatore Attivo.

Con quest'ordine più unità di una stessa fazione adiacenti ad un'unità nemica si combinano in un'unica forza di attacco. Tali unità mettono assieme tutti i loro lanci di dado. Il difensore si difende solo da una delle unità che lo attaccano. Ad esempio due unità amiche, una di Feudal Knights da 3 cubetti e l'altra di Levy Militia da 4 cubetti adiacenti alla stessa unità nemica, tireranno 7 dadi in un singolo attacco (3 con valore attacco di 3 e 4 con valore attacco di 5). Le forze combinate tirano sempre per prime indipendentemente dal morale.

20-23 **Leadership** (Comando)

Quando si gioca/chi la gioca: in qualsiasi momento/sia giocatore Attivo che NON attivo.

L'esempio di uno dei Leader galvanizza gli uomini. Scegliere un'unità a piacimento disorganizzata o in rotta. Nel primo caso, sostituire automaticamente il cubetto grigio con uno attivo fra quelli eliminati, nel secondo sostituire automaticamente il cubetto grigio con 2 cubetti attivi presi fra quelli eliminati, l'unità non sarà più in rotta.

24-27 **Knights, attack!** (Cavalieri, all'attacco!)

Quando si gioca/chi la gioca: in Assalto o Mischia/il giocatore Attivo.

Ordina un attacco in forze di un'unità di cavalleria leggera o pesante. L'impeto garantisce a tutte le unità di cavalieri il tiro di 2 dadi aggiuntivi e consente di ignorare 1 danno inflitto dall'avversario quando tira per difendersi.

28-29 **Infantry, attack!** (Fanteria, all'attacco!)

Quando si gioca/chi la gioca: in Assalto o Mischia/il giocatore Attivo.

Simile alla carta precedente, ma utilizzata per le unità di fanteria. Che ottengono 1 dado aggiuntivo in attacco.

30-32 **Darken sky** (Oscurare il cielo)

Quando si gioca/chi la gioca: Fase Combattimento/ il giocatore Attivo.

Comanda alle armi da lancio di coordinare i loro tiri per fornire il massimo della loro potenza offensiva. Ottengono 1 dado aggiuntivo al tiro per il combattimento a distanza.

33-35 **Ignite arrows** (Incendiare le frecce)

Quando si gioca/chi la gioca: Fase Combattimento/ il giocatore Attivo.

Ordina a tutti gli arcieri di accendere le loro frecce. Gli arcieri guadagnano 2 dadi addizionali nel combattimento a distanza.

36-37 **Pillage** (Sciacallaggio)

Quando si gioca/chi la gioca: Fase Combattimento/sia giocatore Attivo che NON attivo.

Non importa se un'unità sia composta da poveri contadini o agiati cavalieri, chiunque può essere attratto dal facile sciacallaggio sul campo di battaglia. Un'unità nemica adiacente, a scelta del giocatore che gioca la carta, riceve 1 danno.

38-40 **No retreat** (Nessuna ritirata):

Quando si gioca/chi la gioca: in difesa da Assalto o Mischia: il giocatore NON Attivo OPPURE Fase Fine Turno: sia giocatore Attivo che NON attivo.

I cuori coraggiosi sono solidi come la pietra e nessuno si ritirerà quando il suo comandante darà quest'ordine. Scegliere un'unità che deve ritirarsi. Potrà ignorare la ritirata e sostituire un cubetto grigio con un cubetto attivo preso fra quelli eliminati. Se un'unità è già in rotta, questa carta permette di non farla

ritirare ulteriormente durante la fase di fine turno, recuperandola.

41-43 **Fake retreat** (Ritirata finta)

Quando si gioca/chi la gioca: in difesa da Assalto o Mischia /il giocatore NON Attivo.

Simula una ritirata, spingendo il nemico a inseguire un'unità nemica in una trappola ben congegnata, dove sarà vittima di un'imboscata da parte delle truppe avversarie. Giocare la carta e attivare una propria unità che dovrà indietreggiare di un esagono. L'unità nemica ad essa adiacente **dovrà** inseguirla: al termine del suo movimento, questa verrà attaccata da tutte le tue unità ad essa adiacenti come nella carta "Combined forces". L'unica differenza è che l'unità che ha subito l'imboscata non potrà tirare il dado per difendersi.

44-46 **Wedge formation** (Formazione a cuneo)

Quando si gioca/chi la gioca: in Assalto o Mischia/il giocatore Attivo.

Chiamata e realizzata in modi diversi, il cuneo è una formazione d'attacco studiata per bucare una difesa ostinata come il muro di scudi o lo Schiltron. Giocare questa carta per annullare qualsiasi effetto sia della carta Shield Wall che di quella Schiltron.

47-49 **Historical Event** (Evento storico)

Quando si gioca/chi la gioca: in qualsiasi momento/il giocatore Attivo.

Ogni scenario include un evento storico che viene attivato **giocando** una o più carte di questo tipo. Tenere semplicemente nella propria mano di carte una carta evento storico non innesca l'evento, fino a quando essa non effettivamente giocata. Le informazioni sul singolo scenario descrivono l'evento e sanciscono se si ripete più volte o meno. Le Carte Evento pescate per tentare di recuperare unità in rotta o disorganizzate innescano l'evento stesso, OLTRE ad essere usate per il tentativo di recupero di un'unità. Giocare la carta Evento Storico equivale effettivamente a passare.

SCENARI

Ogni scenario include una breve descrizione storica, le condizioni di vittoria specifiche, e il posizionamento delle varie unità sulla mappa. Se non viene interrotta in anticipo da una condizione di vittoria, la partita dura fino al termine del mazzo di pesca: quando ciò avviene, rimescolare tutte le carte restanti insieme agli scarti (esclusi gli eventi storici) e dare una mano completa ad entrambi i giocatori. Alla fine del turno, se nessuno avrà vinto, la partita avrà termine ed il Giocatore B (difensore) vincerà automaticamente.

In alcuni scenari, l'ultima carta evento storico giocata innesca la reazione seguente, a seconda di chi l'ha giocata:

- Giocatore B: Se la carta è stata giocata dal Giocatore B, bisogna immediatamente rimescolare il mazzo di pesca: giocare un ultimo turno, come se il mazzo fosse terminato. La partita sarà più corta in questo modo, dando un vantaggio al Giocatore B.
- Giocatore A: Se la carta è stata giocata dal Giocatore A, bisognerà reintegrare nel mazzo da pesca tutte le carte scartate, partendo dall'ultima scartata fino all'ultimo evento storico giocato e poi mischiare. Scartare tutti gli eventi storici presenti nel nuovo mazzo. La partita durerà più a lungo in questo modo, avvantaggiando il Giocatore A.

È fondamentale per i giocatori comprendere questo meccanismo, perché la tempistica con la quale decideranno di giocare le loro carte evento storico potrebbe determinare il vincitore.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Ogni scenario determina quale fazione è giocata dal Giocatore A e quale dal Giocatore B.

Non appena si verifica una delle seguenti condizioni, il gioco termina immediatamente:

- tutti i Leader di una fazione sono eliminati (vittoria della fazione nemica);
- Il Giocatore A riesce ad eliminare un numero di cubetti nemici uguale o maggiore rispetto al limite indicato nello scenario (vittoria dell'Attaccante);
- Il Giocatore B riesce ad eliminare un numero di cubetti nemici uguale o maggiore rispetto al limite indicato nello scenario (vittoria del Difensore). In caso di parità nel calcolo dei cubetti, si calcola la somma dei morali delle unità eliminate. Chi ha perso in totale più punti morale ha perso.
- il mazzo di pesca termina o viene rimescolato (vittoria del Difensore).

Gli eventi storici, giocati da una o l'altra fazione possono anticipare o allungare il tempo a disposizione per il conseguimento delle condizioni di vittoria (vedi sopra).