

STRATEGIA & TATTICA



REGOLE DI WARGAME ANTICO

STRATEGIA & TATTICA

di Riccardo Affinati



Quello che state per leggere è un regolamento di wargame per il periodo antico, con il quale potrete simulare e giocare le battaglie antiche.

Questo volume è composto esclusivamente dalle regole, ma sono già disponibili le seguenti espansioni: ALESSANDRO MAGNO (Macedoni, Persiani, Indiani, Greci, Tolemaici, Antigoni, Seleucidi, ecc); MAGNA GRECIA (Cartaginesi, Siracusani, Galli, Etruschi, Greci, Epiroti, Romani Repubblicani); PENISULA ITALICA (Sanniti, Sabini, Romani Tulliani, Latini, Veneti, Carni, Celti, ecc.); ROMA (Romani Imperiali e tutti i loro nemici), LE GUERRE DI GIUSTIGNIANO (Goti, Vandali, Bizantini, Franchi, Visigoti, Ostrogoti, Longobardi), In ogni nuova espansione, ci sono centinaia di pagine a colori, tavole uniformologiche, articoli, scenari di gioco, mappe, storia militare, per ciascun esercito, insieme a consigli e guide, per facilitarvi la costruzione di un esercito in qualunque scala voi desideriate.

Le regole insieme a tutte le espansioni sono raccolte in un unico CD, al cui interno ci sono pagine in formato ACROBAT PDF oppure in formato HTM.

Ci prepariamo ad affrontare una nuova e lunghissima avventura che ci farà conoscere nuovi eserciti e battaglie sanguinose, simulate attraverso un regolamento di wargame, utilizzando soldatini in piombo o plastica.

Per chi non conosce il wargame storico, questa sarà una buona occasione per avvicinarsi ad un hobby, che possiede una fascino infinito e tanti appassionati.

Gli articoli presenti sul CD, sono stati assemblati per darvi notizie storiche, immagini a colori, centinaia di notizie ed informazioni, guide e consigli; e vengono utilizzati esclusivamente come accrescimento culturale e per un uso strettamente personale, senza fini commerciali.

REGOLE DI GIOCO



UNITA'. Ogni unità è composta da un certo numero di basette sulle quali sono incollati un numero variabile di soldatini. Una unità di FANTERIA è composta da una basetta di 8cm di fronte per 3cm oppure 4cm di profondità. Una unità di CAVALLERIA è composta da una basetta di 8cm di fronte per 6cm di profondità.

SOLDATINI. Per giocare le battaglie antiche si possono usare i soldatini in plastica in scala 1/72 oppure soldatini in piombo, nella scala a vostra disposizione: 6mm, 10mm, 15mm, 28mm.

IMBASETTAMENTO. Una basetta di FANTERIA o CAVALLERIA è composta da un numero a piacere di soldatini, purché rispettiate un minimo di verità storica.



Vi possono essere vari tipi di imbasettamento, quello più comune è sicuramente quello adottato da wargame simili al D.B.A., D.B.M., ARMATI, W.R.G.: in questo caso ciascuna unità sarà formata da quattro o due basette del tipo giusto.

Altra possibilità riguarda i soldatini in 28mm ed imbasettati singolarmente: in questo caso utilizzate un basettone di 8/10cm di fronte per 4/5cm di profondità, sul quale disporre (senza bisogno di incollarli i vostri soldatini (la fanteria su due file).

SCHIERAMENTO. Inizia a piazzare una propria unità il giocatore "A" (entro 30cm dal proprio lato di battaglia), per poi toccare al giocatore "B" e così via fino a che tutte le unità sono messe sul campo di battaglia.

TURNI DI GIOCO. Ogni turno di gioco è composta da una Fase del Giocatore "A" e poi da una Fase del Giocatore "B"; in ogni Fase di Gioco il giocatore in fase potrà attivare una sola propria unità, se ne deduce che nel prossimo turno il giocatore potrà continuare ad attivare la stessa unità oppure passare ad un'altra a sua scelta. Attivando un'unità, si potrà fargli fare una sola cosa tra queste a disposizione: MUOVERE oppure COMBATTERE.

COMBATTIMENTO. Se il giocatore deciderà di combattere con la propria unità, invece che muovere o altro, dovrà lanciare un numero di dadi pari al proprio valore di Attacco (AT), la presenza di eventuali Comandanti aggiunge due dadi al numero di dadi da lanciare. In genere, si colpisce con 5 e 6 oppure solo con 6. Alcune unità, ad esempio i *Legionari*, colpiscono con 4, 5 o 6 a Corta distanza e solo con 5 e 6 a Lunga distanza (controllate le varie possibilità sulla vostra Lista degli Eserciti). Una volta colpita l'unità, il bersaglio dovrà fare un Tiro salvezza per ogni colpo ricevuto (il risultato da ottenere è specificato nella Lista degli Eserciti).

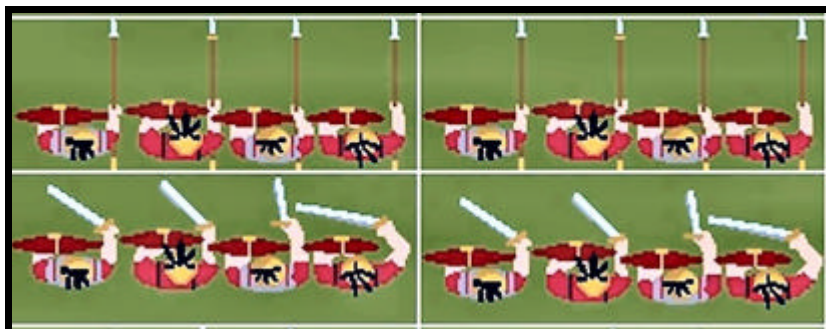
FORTIFICAZIONI. Negli Appostamenti Difensivi, come gli accampamenti o le mura di Siracusa: le unità possono essere colpite in ogni caso solo con 6 ed acquistano un Tiro Salvezza di 4+.

CONDIZIONI DI VITTORIA. Ogni basetta ha un costo in Punti Esercito, indicato nella Lista Eserciti, ogni volta che un giocatore perde una basetta, si dovrà registrare su un foglio i Punti Esercito perduti. Non appena un esercito abbia perso la metà o più dei suoi Punti Esercito, la battaglia è persa e la vittoria viene assegnata all'avversario.

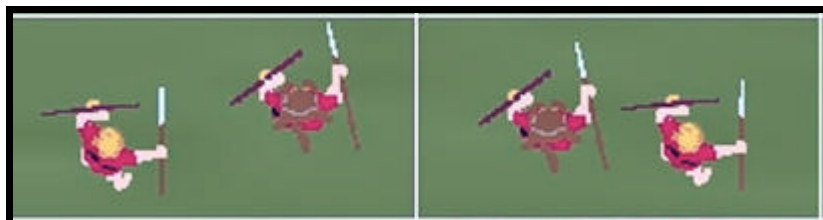
In diversi scenari, le Condizioni di Vittoria possono variare, in questo caso si rispetteranno quelle della battaglia storica simulata.

Unità in 6mm, 10mm, 15mm, 20mm

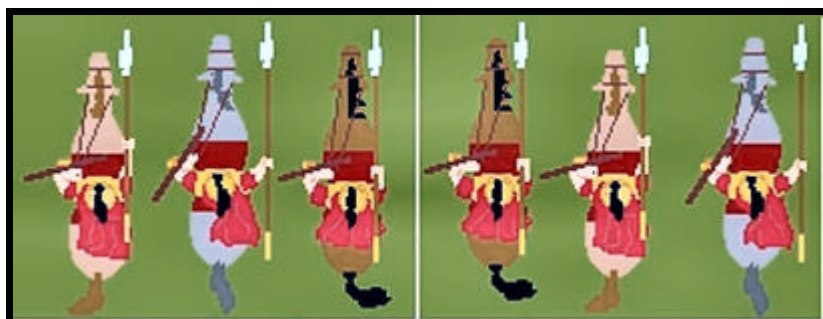
Ogni unità è composta da un certo numero di basette sulle quali sono incollati un numero variabile di soldatini. Una unità di FANTERIA è composta da 4 basette, una unità di CAVALLERIA, MACCHINE DA GUERRA, ELEFANTI e SCHERMAGLIATORI (Psiloi) è composta da 2 basette.



Unità di Fanteria con quattro basette



Unità di Schermagliatori (Psiloi) con due basette



Unità di Cavalleria con due basette



Unità di Macchine da Guerra oppure Elefanti con due basette

Unità in 25mm, 28mm, 30mm

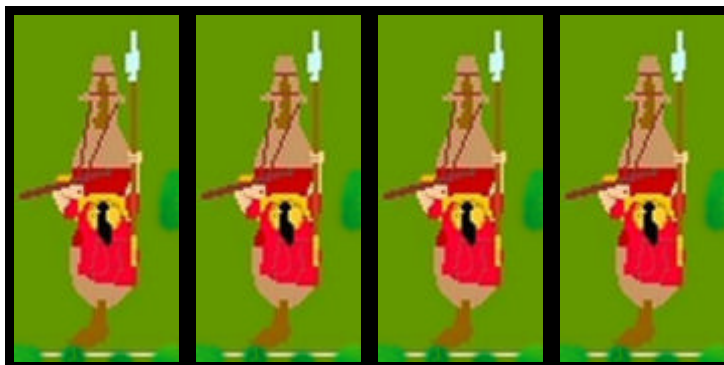
Ogni unità è composta da un certo numero di soldatini imbasettati individualmente. Una unità di FANTERIA è composta da 8 soldatini, una unità di CAVALLERIAe SCHERMAGLIATORI (Psiloi) è composta da 4 modelli, mentre ELEFANTI e MACCHINE DA GUERRA da una sola basetta.



Unità di Fanteria con otto soldatini su due file



Unità di Schermagliatori (Psiloi) con quattro soldatini



Unità di Cavalleria con quattro cavalieri



Unità di Macchine da Guerra o Elefanti con un solo modello

IMBASSETAMENTO DELLE MINIATURE SECONDO IL SISTEMA D.B.A.

Tutte le miniature devono essere raggruppate in elementi con più miniature o un singolo modello di elefante, carro o artiglieria, fissati su una sottile basetta rettangolare. Le dimensioni della basetta sono indifferenti assicurandosi che tutte le basi abbiano lo stesso fronte e che entrambi gli eserciti utilizzano le stesse convenzioni. Tuttavia, il sistema di basette del DBM, e di gran parte dei suoi competitori e predecessori, è utilizzato da tanti giocatori di wargame. Le dimensioni sono le seguenti :

Larghezza della basetta : 60mm se si utilizza miniature da 25mm, 40mm se si utilizza miniature di altre scale.

Tipo di truppe :	Codice		Profondità basetta		Profondità basetta o modelli per basetta:
	Codice Miniature DBA:	Codice DBM:	per miniature da 25 mm:	per miniature di altre scale:	
ELEFANTI [<i>Elephants</i>]	EI	EI (S, O, I, X)	80mm	40mm	1 modello
CAV. ULTRAPESANTE [<i>Knights</i>]	3Kn	Kn (S, O, F)	40mm	30mm	3
	4Kn	Kn (X)	40mm	30mm	4
	6Kn	Kn (I) DB	80mm	60mm	6
	Hch	Kn (S, O)	80mm	40mm	1 modello
CAVAL. PESANTE [<i>Cavalry</i>]	3Cv	Cv (S, O, I)	40mm	30mm	3
	6Cv	Cv (S, O, I) DB	80mm	60mm	6
	LCh	Cv (S, O, I)	80mm	40mm	1 modello
CAVAL. LEGGERA [<i>Light Horse</i>]	2LH	LH (S, O, F, I)	40mm	30mm	2
	2Cm	LH (I)	40mm	30mm	2
CARRI FALCATI [<i>Scythed Char.</i>]	SCh	Exp	80mm	40mm	1 modello
CAMMELLI [<i>Camelry</i>]	3Cm	Cm (S, O, I)	40mm	30mm	3
FANTERIA PESANTE [<i>Spear</i>]	4Sp	Sp (S, O, I)	20mm	15mm	4
	3Sp	Ax (X)	30mm	20mm	3
FALANGE [<i>Pikes</i>]	4Pk	Pk (S, O, I, X)	20mm	15mm	4
LEGIONARI [<i>Blades</i>]	4Bd	Bd (S, O, I)	20mm	15mm	4
	3Bd	Bd (F, X)	30mm	20mm	3
	6Bd	Bd (X) DB	60mm	40mm	6
AUSILIARI [<i>Auxilia</i>]	4Ax	Reg Ax (S, O, I)	30mm	20mm	4
	3Ax	Irr Ax (S, O, I)	30mm	20mm	3
ARCIERI [<i>Bows</i>]	4Bw, Lb, Cb	Reg Bw (S, O, I)	30mm	20mm	4
	3Bw, Lb, Cb	Irr Bw (S, O, I)	30mm	20mm	3
	8Bw, Lb, Cb	Bw (X) DB	60mm	40mm	8
SCHERMAGLIATORI [<i>Psiloj</i>]	2Ps	Ps (S, O, I, X)	30mm	20mm	2
FANT. CELTICA [<i>Warband</i>]	4Wb	Wb (S, O)	20mm	15mm	4
	3Wb	Wb (F)	30mm	20mm	3
	5Wb	Hd (S, F)	40mm	30mm	5-6
ORDE [<i>Horde</i>]	7Hd	Hd (O)	40mm	30mm	7-8
MACCHINE DA					
GUERRA [<i>Artillery</i>]	Art	Art (S, O, F, I)	80mm	40mm	1 modello
CARRI DA GUERRA [<i>War Wag.</i>]	WWg	WWg (S, O, I)	120mm	80mm	1 modello
	Lit	WWg (I)	120mm	80mm	5-6
GUARNIGIONE					
[<i>Camp Followers</i>]	Fw		30mm	20mm	2-4

Quando esiste più di una possibilità di imbassetamento, è perché i tipi di truppe del DBA rappresentano più di un tipo o grado del DBM o perché la doppia basetta (DB) del DBM diventa obbligatoriamente un singolo elemento nel DBA. Il DBA non prevede basette doppie.

Se il vostro esercito è formato di miniature 10mm o 6mm, usare il doppio o più figure o modelli di quelli sopra indicati. Imbassetare blocchi di 6mm o 2mm è più complicato perché sono prodotti con diverse dimensioni di fronte. Devono essere tagliati e combinati per ottenere un aspetto realistico, con irregolari e schermagliatori spesso in gruppi sparsi. Utilizzare blocchi di formazioni aperte per cavalleggeri o psiloj, chiuse per la maggior parte dei bardati, cavalieri, auxilia, arcieri o bande, e serrate per bardati, lancieri, picchieri e la maggior parte delle lame. L'elemento con il Comandante deve essere riconoscibile per le miniature, stendardi o un segno bianco convenzionale, e deve essere del tipo specificato nell'elenco degli eserciti.

Movimento dell'Unità

In ogni Fase di Gioco il giocatore in fase potrà attivare una sola propria unità, se ne deduce che nel prossimo turno il giocatore potrà continuare ad attivare la stessa unità oppure passare ad un'altra a sua scelta. Attivando un'unità, si potrà fargli fare una sola cosa tra queste a disposizione: MUOVERE oppure COMBATTERE.

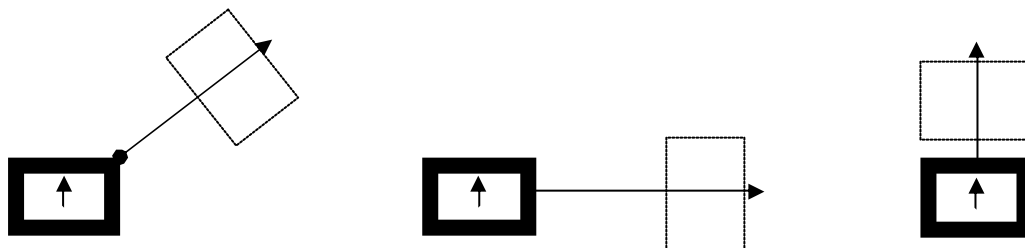
Si può muovere l'unità che si è deciso di attivare, una sola unità a scelta, poi toccherà all'avversario attivare una sua unità a scelta. E' comunque, necessario, che un giocatore termini il suo movimento prima che l'avversario ne inizi un altro.

Ogni unità si muove una sola volta per turno. Nessun giocatore è costretto a muovere oppure ad attivarsi.

Ogni Unità muove secondo le indicazioni date nella sua Lista degli Eserciti, cioè di un numero di centimetri adeguato, in genere 10cm per la fanteria ed di 20cm per la cavalleria.

Il fronte dell'elemento che muove sarà dato dalla direzione del movimento fatto. Per muovere un elemento basterà misurare la distanza da una qualunque parte della sua basetta, conficcare uno spillo sul campo e poi mettere adiacente allo spillo l'elemento che si vuole muovere con il nuovo fronte nella direzione del suo movimento. L'elemento va posto adiacente allo spillo e a metà del suo lato di fronte.

Esempio di movimento:



Non si possono muovere unità amiche attraverso altre unità nemiche o amiche (tranne Schermagliatori).

Le unità sono composte da un numero variabile di basi su cui sopra sono incollati dei soldatini.

Le unità sono considerate un insieme e quindi si muoveranno sempre come se fossero una sola cosa.

Il movimento delle unità è particolarmente libero, purché le unità non superino mai la distanza a loro disposizione; è quindi possibile cambiare fronte, muoversi lateralmente o indietreggiare, senza mai superare le distanze a loro concesse ed espresse in centimetri.

N.B. Ciascuna unità prende sempre il fronte della direzione verso cui si è effettuato il movimento.



Unità di Opliti in 15mm

Colline, Boschi, Torrenti, Terreni Rotti

Tutte le unità che entrano in un tipo di terreno rotto, come paludi, boschi, vigne, colline, pietraie, oppure che attraversano ostacoli lineari, come torrenti, siepi o creste: dimezzano il movimento (tranne Fanteria da Schermaglia ed Ausiliari). Boschi e Paludi sono vietate alle truppe montate.

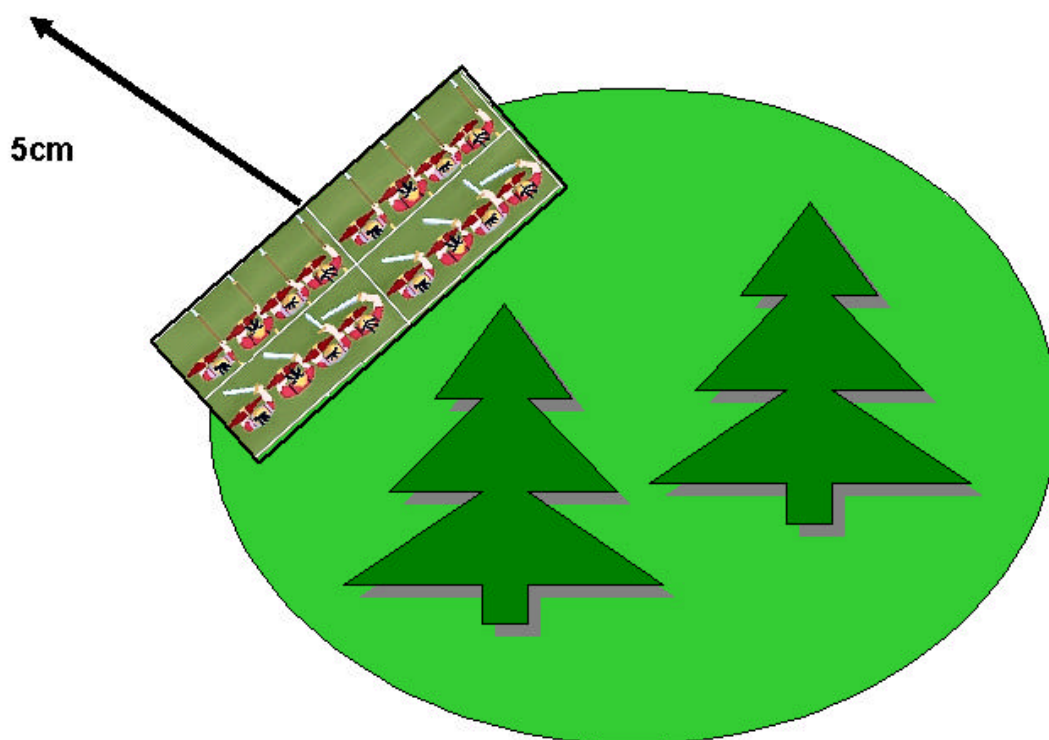
Non ha importanza se una unità ci passa attraverso per un solo centimetro, comunque dimezza per quel turno la sua velocità e se nel turno dopo è ancora invischiato in quel tipo di terreno, continuerà a muoversi a metà velocità.

Se una unità che di solito muove di 10cm, in un turno si muove di 5cm e giunge al limite di un bosco o qualunque terreno rotto, non potrà muovere dentro il bosco, perché ha già mosso di metà velocità e non gli rimangono altri centimetri.

Se una unità è in un bosco e vuole muovere fuori, deve comunque muovere a metà velocità, anche se è sul bordo del bosco stesso e tutto il terreno fuori è pianura.

Lo stesso discorso vale se una unità vuole attraversare un torrente, in ogni caso il suo movimento sarà dimezzato.

Tutte queste limitazioni non riguardano la Fanteria Schermagliatori ed Ausiliari, che muovono sempre della loro normale velocità.



Questa unità di fanteria pesante, che in genere muove di 10cm, potrà muovere di 5cm se attivata.

Nei combattimenti in Bosco, unità di Fanteria Schermagliatori ed Ausiliari, possiedono un bonus di +1 al loro Tiro Salvezza.

Nei combattimenti, tutte le unità in Accampamento, dietro Ostacolo Difensivo o in Città possiedono un bonus di +1 al loro Tiro Salvezza.

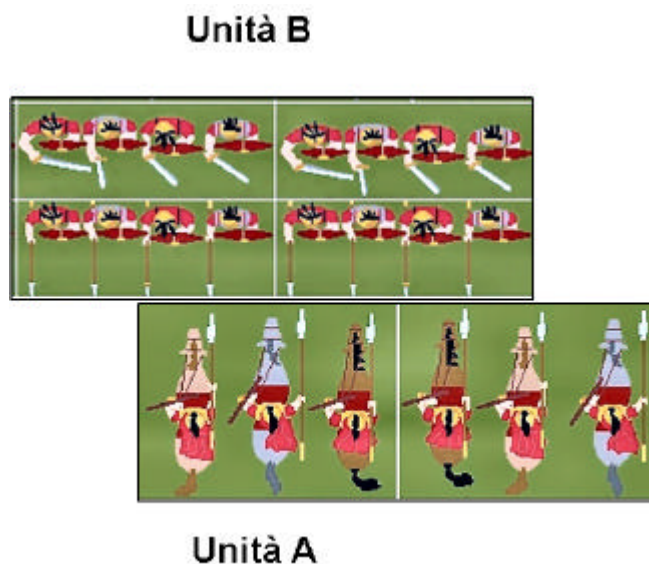
Nei combattimenti, le unità in Collina possiedono un bonus di +1 al loro Tiro Salvezza, purchè siano più in alto del nemico.

Nei combattimenti, le unità che difendono una sponda di un Torrente possiedono un bonus di +1 al loro Tiro Salvezza.

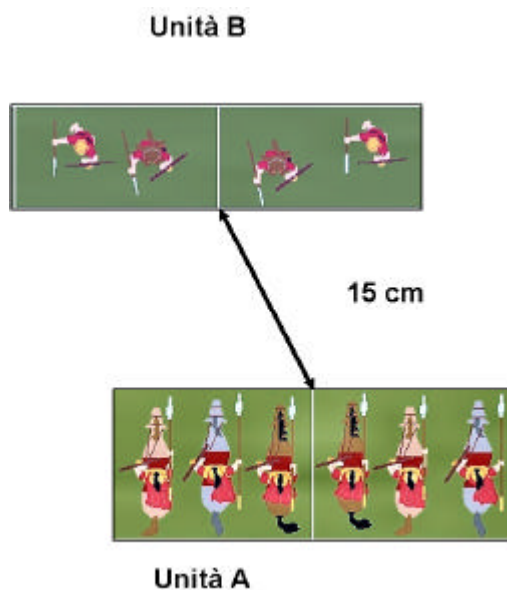
Nei combattimenti, le unità in Terreno Rotto possiedono un malus di -1 al loro Tiro Salvezza (tranne Fanteria Schermagliatori e Ausiliari).

Combattimento

Se il giocatore deciderà di combattere con la propria unità, invece che muovere o altro, dovrà lanciare un numero di dadi pari al proprio valore di Attacco (AT), la presenza di un Comandante aggiunge due dadi al numero di dadi da lanciare. Ogni unità lancia un numero di dadi differenti e colpisce in base alla sua tipologia, quanti dadi lanciare ed il risultato da ottenere è segnalato sulla propria Lista Esercito. Alcune unità, ad esempio gli *Opliti*, lanciano quattro dadi e colpiscono con 5 o 6 (controllate le varie possibilità sulla vostra Lista degli Eserciti). Una volta colpita l'unità, il bersaglio dovrà fare un Tiro Salvezza per ogni colpo ricevuto (il risultato da ottenere è specificato nella Lista degli Eserciti).



Tocca al giocatore che guida l'unità A (Cavalleria da battaglia), e decide di attivarla facendola combattere contro l'unità B (Opliti). Lancia quattro dadi ed ottiene: 2, 3, 4 e 6. Nella Mischia la Cavalleria da battaglia colpisce con 5 o 6; quindi l'unità B dovrà fare due Tiri Salvezza. Il giocatore che guida gli Opliti, lancia due dadi ed ottiene 2 e 5. Una basetta è eliminata, mentre un'altra è salva.



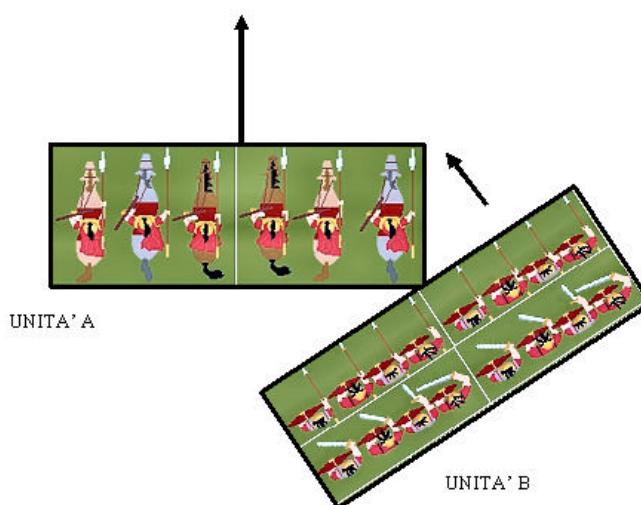
Il giocatore che controlla l'unità "B" (Schermagliatori dotati di giavellotti) decide di attivarli facendogli tirare contro l'unità nemica "A". L'unità "B" lancerà due dadi. Ottiene 2 e 6. Colpisce una volta, e quindi l'unità "A" dovrà fare un Tiro Salvezza. Lancerà un dado ottenendo: 4. L'unità "A" prende quindi una perdita, che sarà segnalata mettendogli accanto una pedina di colore bianco.

Combattimento sul fianco

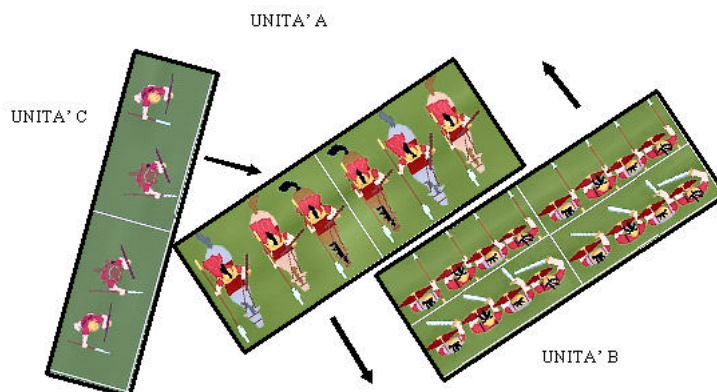
Una unità combatte esclusivamente nel suo fronte (tranne Cavalleria Leggera, che possiede un fronte di 360° gradi), quindi se una unità è presa di spalle o sul fianco, non potrà combattere, ma nel prossimo suo turno, avrà la possibilità di attivarsi e di cambiare fronte, opponendosi quindi all'unità che l'attacca sul fianco o sul retro. Una unità presa sul fianco o alle spalle non può muoversi se non per far fronte alla minaccia nemica, a meno che non sia più veloce dell'unità che l'ha presa sul fianco, in questo caso può muoversi.



E' vero, che una unità può cambiare il suo fronte, anche se è presa sul fianco oppure alle spalle, ma se sono due i nemici ad attaccarla su entrambi i lati, sarà difficile scegliere, cosa convenga fare, in genere in questo caso, si fa fronte al nemico più forte e si danno i fianchi o le spalle all'unità nemica più debole.



Questo ad esempio è un caso intricato, dove l'unità A viene attaccata dall'unità B; l'unità A decide quindi di voltarsi verso l'unità nemica B; ma al turno dopo viene raggiunta alle spalle dall'unità nemica C. In questo caso, la scelta più giusta è quella di rimanere a combattere contro l'unità nemica A, perché l'unità nemica C, che la sta prendendo alle spalle è Fanteria Schermagliatori e si spera che faccia pochi danni.



Perdite e Livelli di Morale

Ogni volta che una Unità subisce un colpo e fallisce il suo Tiro Salvezza, perde un Livello di Morale, e quando il proprio Livello Morale è azzerato; l'Unità viene tolta dal gioco.

- Fanteria Oplitica, Veterana, Celtica, Pesante, Banda Sacra, Triarii, Hastati, Principes, Fanteria con arco, Falange: possiedono un Livello Morale pari a 4.
- Cavalleria da Battaglia, Pesante ed Ultrapesante, Elefanti, Carri, Fanteria Ausiliaria: possiedono un Livello Morale pari a 3.
- Fanteria Schermagliatori, Macchina da Guerra, Carri Falcati, Cavalleria Leggera; Comandante: possiedono un Livello Morale pari a 2.

Ogni volta che una unità perde un Livello Morale, si metterà accanto all'unità che ha subito la perdita una pedina (counter, segnalino, ecc.) di un colore particolare oppure con sopra scritto 1, 2 o 3.

Non si tolgono basette, basterà mettere accanto all'unità una pedina del colore giusto (Bianca: 1 perdita di Morale; Nera: 2 perdite di Morale; Bianca e Nera: tre perdite di morale).

1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

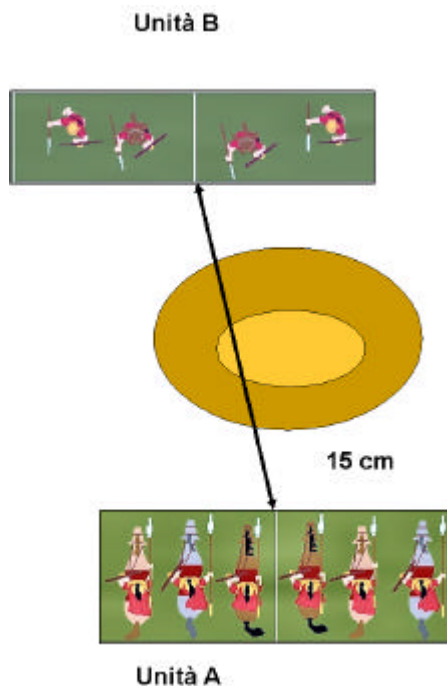
Fotocopiare, incollare su un cartoncino e ritagliare.

Punti Esercito

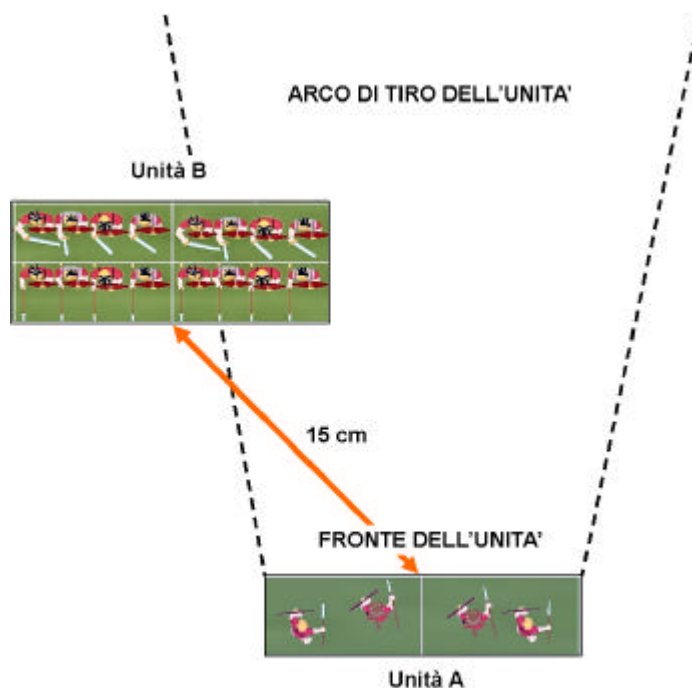
Se non giocate scenari storici, con le unità stabilite già per ogni giocatore, allora potrete formare i vostri eserciti utilizzando un semplice sistema di Punti Esercito. Consultando la Lista Esercito, vi accorgete che ciascun tipo di truppa, oltre al numero di dadi da lanciare quando attaccate, al suo raggio di attacco e distanza di movimento espressa in centimetri, registra anche il suo costo in Punti Esercito ed il numero massimo di unità che potrete acquistare di quel tipo. E' bene che i giocatori si mettano d'accordo sul numero di Punti Esercito a disposizione di ciascun giocatore. Non esiste un numero minimo o massimo, per aiutarvi vi diciamo che 30 Punti Esercito a disposizione per ogni giocatore, simuleranno una piccola battaglia, mentre 60 Punti Esercito rappresenteranno una battaglia grande. Se state giocando una partita fra amici, potete anche decidere di assegnarvi gratuitamente un Comandante Normale, Equilibrato o Geniale, cioè non compreso nei 30 o nei 60 Punti Esercito, stabiliti in precedenza.

Linea di Vista

Perché una propria unità combatti contro una unità nemica, ci deve essere tra le due unità, una linea sgombra da ostacoli naturali oppure da unità amiche o nemiche. La Linea di Vista viene controllata dal centro dell'unità che tira al centro dell'unità bersaglio. *Nell'esempio qui sotto, l'unità A non può tirare contro l'unità B, perché dal centro a centro delle due unità, la Linea di Vista è interrotta da un ostacolo naturale (Collina). I Terreni Rotti e Fiumi non influiscono la Linea di Vista, mentre Boschi, Colline e Edifici, la bloccano.*



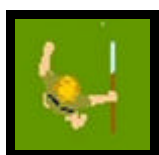
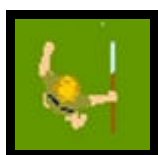
Per tirare, un'unità deve avere il bersaglio all'interno del proprio arco di fronte (anche se solo parzialmente). La distanza di tiro viene misurata dal centro dell'unità che tira ad un qualunque punto dell'unità bersaglio. Ricordatevi che la Cavalleria Leggera possiede un fronte di 360° gradi e quindi tira in ogni direzione.



In questo caso, l'unità A può tirare contro l'unità B, perché il bersaglio è dentro all'arco di tiro, anche se solo in parte.

Fanteria Schermagliatori

Le unità di Fanteria Schermagliatori sono truppe particolari, non sono molto potenti ma si muovono veloci ed in maniera elastica, rispetto a tutte le altre unità combattenti. Tutte le unità non possono intepenetrare unità nemiche, cioè passare durante il proprio movimento, attraverso unità avversarie; inoltre tutte le unità non possono interpenetrare neanche unità amiche, tranne gli Schermagliatori, che invece possono essere attraversate oppure attraversare unità amiche. Questa capacità della Fanteria Schermagliatori, vi potrà risultare utile in diverse occasioni, sia sia in difesa sia in attacco. Altra particolarità delle truppe di Fanteria Schermagliatori è la loro possibilità di allargare la loro formazione base, rendendo il loro fronte più largo oppure più stretto, passando da una formazione regolare ad una formazione irregolare. Tale azione una unità di Fanteria Schermagliatori la ottiene attivandosi, e restando ferma sul posto, ma allargando o restringendo il proprio fronte. Una delle basette che formano l'unità di Fanteria Schermagliatori resta ferma, mentre l'altra (soldatini in 15mm, 6mm, oppure le altre (soldatini in 28mm imbasettati individualmente) si pongono ad un massimo di 10cm l'una dall'altra.



Unità di Schermagliatori (soldatini in 28mm) in formazione di Schermaglia



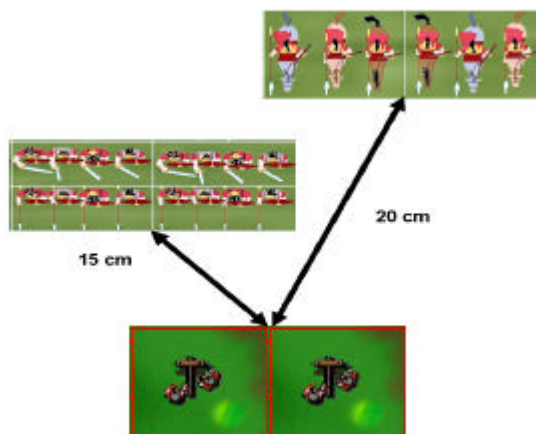
Unità di Schermagliatori (soldatini in 15mm) con due basette in formazione di Schermaglia

Combattimento di una unità contro bersagli differenti

Ad una unità, qualunque essa sia, è sempe permesso combattere contro bersagli nemici differenti, sia adiacenti che a distanza di tiro. Facciamo un esempio pratico, se ad esempio una unità di Macchina da Guerra, nel proprio arco di tiro ha due unità nemiche, potendo lanciare in attacco quattro dadi, può lanciarne due contro la più vicina ed altri due contro l'altra.

Altro esempio, una unità di Fanteria Oplita che è adiacente a due unità nemiche, ed avendo in attacco la possibilità di lanciare quattro dadi, può decidere di fare tre attacchi contro una ed un solo attacco contro l'altra oppure di farne due contro una e due contro l'altra oppure tutte e quattro contro solo una.

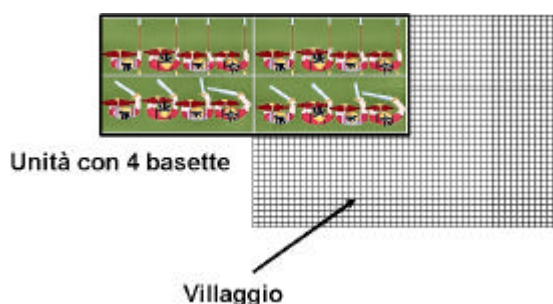
Insomma tocca al giocatore decidere come suddividere i propri dadi in attacco, contro i bersagli nemici che gli convengono senza porsi restrizioni di nessun tipo.



Villaggi, accampamenti ed ostacoli difensivi

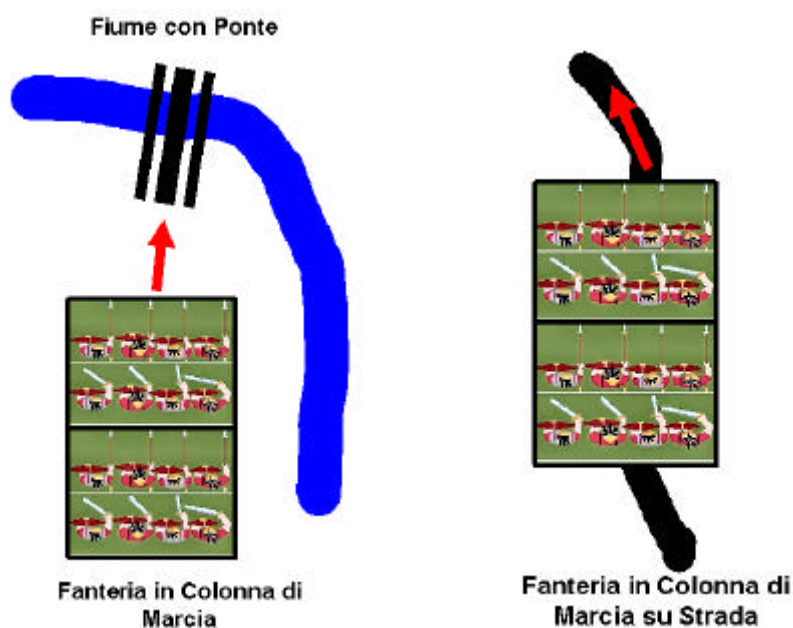
L'unità adiacente ad un accampamento, ostacolo difensivo o villaggio può entrare dentro e disporsi al suo interno, invece di muovere o combattere. L'unità all'interno di un accampamento, villaggio oppure dietro un ostacolo difensivo o all'interno di un bosco, vigneto o terreno rotto, acquisisce un bonus di +1 al suo Tiro Salvezza, se colpito.

Ciascun scenario specifica, quante unità possono essere dislocate all'interno di un villaggio, o accampamento. I villaggi e accampamenti devono essere rappresentati da dei cartoncini rettangolari o quadrati, di dimensioni variabili, all'interno del cartoncino per effetto estetico potrà essere posto uno o più modellini di case, templi, palizzate, nella scala che riteniate più opportuna. Quando l'edificio viene occupato da una unità si toglie il modello, ma rimane il cartoncino che delimita in maniera precisa l'ampiezza dell'area urbana. Una unità che è con una parte nell'edificio e con una parte fuori, viene considerata fuori dal villaggio, accampamento, ecc.



Strade, fiumi, torrenti e ponti

Un'unità che inizi il proprio movimento su strada ed in Colonna di Marcia, può sfruttare un bonus di 5cm (sia fanteria, macchine da guerra o cavalleria). La formazione di Colonna di Marcia è rappresentata schierando le basette che formano un'unità, una dietro l'altra. I fiumi sono transitabili solo su ponti ed in colonna di marcia, i torrenti possono essere attraversati dimezzando il proprio movimento, senza necessità di mettersi in colonna di marcia. Nella formazione di Colonna di Marcia, l'unità combatte solo con la basetta di testa ed eventualmente con 1 Comandante aggregato.



Domande Frequenti

D. Se io lancio quattro dadi, con una mia unità di Fanteria contro un'unità nemica, e la colpisco tre volte, quanti Tiri Salvezza dovrà fare l'unità colpita ?

R. Una unità colpita, dovrà lanciare un numero di dadi pari ai colpi ricevuti, per verificare i suoi Tiri Salvezza.

Ad esempio, una unità di Fanteria (Tiro Salvezza 6) colpita due volte, dovrà lanciare due dadi ed ottenere due sei, se vuole salvarsi, altrimenti ogni colpo non salvato gli fa abbassare di un Livello il suo Morale.

D. Se una unità di Fanteria, composta da quattro basette viene colpita, quale basetta devo togliere per prima ?

R. Non si tolgono basette, basterà mettere accanto all'unità una pedina del colore giusto (Bianca: 1 perdita di Morale; Nera: 2 perdite di Morale; Bianca e Nera: tre perdite di morale).

D. Ho notato che alcune unità possiedono un Raggio di Tiro di 15cm oppure di 10cm, significa che possiedono le armi da tiro ?

R. Il raggio di tiro per le unità equivale piuttosto ad un raggio di azione, dovuto ad un bonus di carica oppure ad una tattica particolare, piuttosto che ad un effettivo utilizzo delle armi da tiro. In questa campagna militare, le cariche di cavalleria leggera contro unità di fanteria, erano poco frequenti e quasi sempre inefficaci; mentre il lancio del pilum da parte dei soldati romani diventava assai proficuo. La cavalleria leggera e la fanteria leggera lanciava il giavellotti da distanza e poi tentava di sganciarsi. Le unità di cavalleria potevano essere usate come esploratori a largo raggio, per inseguire un nemico in fuga oppure come un colpo di mano contro unità disordinate o non preparate.

D. Se muovo una unità posso anche lanciare i dadi per il combattimento ?

R. No, l'unità attivata o muove o tira.

D. Come faccio ad attaccare con tutte le unità, se sono costretto a muoverle una alla volta, alternando per giunta l'attivazione di una mia unità ad una del nemico?

R. Devi cercare di pensare alla lunga, cioè nella testa devi avere un piano di massima, ma pronto a modificarlo in base ai movimenti del nemico. Possiedi una grossa libertà di movimento, ma non sei in grado di muovere tutto il tuo esercito contemporaneamente, avrai quindi unità che per quasi tutta la battaglia avranno un ruolo secondario, mentre altre unità saranno costrette all'impegno massimo, inoltre sarai costretto a farti un grado di priorità, cioè a muovere prima determinate unità e poi eventualmente le altre che ritieni meno utili ai tuoi piani.

D. Quali sono le scale di gioco ?

R. La scala di gioco temporale è pari a circa 30 minuti per un numero di attivazioni pari al totale delle proprie unità che compongono il tuo esercito; ad esempio se possiedi 12 unità, significa che dopo 12 attivazioni o tuoi turni di gioco, saranno passati circa 30 minuti reali. La scala di gioco varia da circa 500 uomini per ogni basetta nelle battaglie più piccole fino a mille uomini nelle battaglie più grandi, mentre una basetta.

D. Scusa se ritorno alla questione della attivazione, ma ho capito bene nel leggere che non posso muovere le mie unità tutte insieme ?

R. Sì, hai interpretato bene, hai una sola attivazione per turno, e puoi decidere se l'unità attivata deve muovere oppure combattere. In realtà, questo è vero se stiamo giocando con un Comandante Normale, perché se invece abbiamo acquistato per il nostro esercito un Comandante Geniale, allora avremo tre unità da attivare oppure con un Comandante Equilibrato saranno due le unità attivate in ogni turno. E' evidente che dovrai fare delle scelte. Alcuni regolamenti di wargame molto conosciuti, utilizzano il lancio del dado, il cui risultato ti darà il numero di unità da muovere; altri ancora fanno muovere le unità attraverso una sorta di catena di comando oppure fissando un massimo di unità da attivare in ogni turno. Nessuno dei sistemi oggi usato nel mondo del wargame possiede un grado di storicità più elevato di altri, il nostro sistema di attivazione è semplice e divertente, possiede un grado di giocabilità notevole, e dopo tanti test e confronti con altri regolamenti (giocando lo stesso scenario con regole di wargame differenti), ci siamo accorti che da un punto di vista storico, le cose non cambiavano e semmai i risultati con questo sistema di regole erano estremamente realistici. Non pensiamo di aver creato le migliori regole del mondo, però siamo convinti di esserci divertiti nel giocare le battaglie storiche, e ci auguriamo che anche voi possiate trovare le soddisfazioni e le emozioni del wargame. Un esercito celtico, in genere possiede un Comandante Normale e qualche unità in più, mentre un esercito romano avrà un Comandante Geniale e qualche unità in meno; questo dovrebbe dare storicità ed equilibrio di gioco.

D. Quando combatto con una mia unità contro una unità nemica, devo tirare un numero di dadi specificato nella Lista Esercito per ogni unità, differente per ogni tipo di truppa, ma volevo sapere se tirano anche le unità che sono in secondo rango?

R. Se una unità è composta da quattro basette in 15mm, viene sempre considerata un tuttuno, e quindi è una unità, perché viene considerata nel suo complesso. Nessuna unità può tirare attraverso unità amiche o nemiche e quindi è vietato il tiro alle unità in secondo rango.

D. Come fa una unità a passare da Colonna di Marcia a formazione da battaglia e viceversa ?

R. L'unità attivata, resterà ferma sul posto e cambierà formazione, senza poter fare altro, né muovere e né combattere. Ricordatevi che una unità in Colonna di Marcia attaccata dal nemico diminuisce di -1 il suo Tiro Salvezza e non può combattere finché non si rimette in formazione da battaglia, mentre l'attaccante aumenta di +1 i suoi risultati dei dadi lanciati per colpire.

D. Il costo delle truppe espresso in Punti Esercito, vale per una basetta oppure per tutta l'unità ?

R. Il costo in Punti Esercito, vale per l'intera unità.

D. Quante unità posso muovere prima di passare la mano al mio avversario ?

R. Dipende dal tipo di generale che hai acquistato con i tuoi Punti Esercito a disposizione, come spiegato nella Lista Esercito di ciascuna popolazione. Ad esempio con un Generale Normale potrai attivare (muovere o combattere) solo una tua unità, mentre con un Generale Equilibrato potrai attivare due tue unità ed infine con un Generale Geniale, le unità attivate sono tre.

D. Quando attivo una unità, devo intendere una sola singola unità oppure un gruppo di unità adiacenti tra loro ?

R. Devi intendere una sola singola unità, però nelle Grandi Battaglie ci sono delle regole avanzate ed opzionali, che ti permetteranno di avere la possibilità di muovere una unità oppure un gruppo di unità adiacenti tra loro e con lo stesso fronte, ma per il momento non ti complicare le idee ed applica solo le regole base, avrai tempo per fare tutti i cambiamenti che riterrai necessari, attraverso le regole opzionali.

D. Quanti Generali posso acquistare per il mio esercito ?

R. Potrai acquistare un solo Generale per il tuo esercito, però anche qui vale il discorso della domanda precedente, perché nelle regole opzionali dedicate alle Grandi Battaglie, potrai avere la possibilità di avere un Comandante in Capo ed una serie da uno a tre Sub-Generali.

D. Se attivo il mio Generale Equilibrato (due Punti Attivazione), posso muoverlo ed aggregarlo con una mia unità e puoi usando la seconda attivazione, muovere la mia unità con il Generale aggregato ?

R. Sì, con un solo Punto Attivazione il tuo Generale può muovere fino a 25cm ed aggregarsi automaticamente con una tua unità, e quindi con un secondo Punto Attivazione a tua disposizione, puoi muovere o combattere con una seconda unità a tua scelta, anche eventualmente con l'unità a cui si è aggregato il Generale.

D. Che succede quando un Generale non aggregato, perde tutte le sue unità, ma lui rimane vivo ?

R. Questo può avvenire solo nelle regole avanzate, dedicate alle grandi battaglie. In questo caso, si sbanda e lascia il gioco senza però dare all'avversario punti vittoria.

D. Che succede quando un Generale muore, ma l'esercito non ha ancora raggiunto il 50% delle perdite ?

R. Quando un Generale muore, l'avversario conquista il valore in Punti Esercito pari alla capacità di comando che aveva, dopodiché il Comandante eliminato viene sostituito immediatamente da un Generale Normale, che deve essere posizionato adiacente ad una propria unità.

D. Se tiro con Cavalleria Leggera da dove misuro la distanza di tiro ?

R. Una unità è composta da quattro lati, se a tirare è la Cavalleria Leggera, il suo raggio di tiro viene misurato dal centro di uno dei quattro lati a scelta, fino ad un punto qualsiasi dell'unità bersaglio.

D. Se tiro con una qualunque unità, che non sia Cavalleria Leggera, da dove misuro la distanza di tiro ?

R. In questo caso, la distanza di tiro viene presa dal centro dell'unità (lato frontale) fino ad un punto qualsiasi dell'unità bersaglio.

D. E quando si misura da centro dell'unità che tira al centro dell'unità bersaglio ?

R. Si misura da centro unità a centro unità, solo per controllare la Linea di Vista, cioè per chiarire se ci sono ostacoli naturali (Boschi, colline, edifici, ecc.) oppure unità amiche o nemiche, che impediscono del tutto il tiro.

D. Posso tirare con una mia unità in collina contro un bersaglio in pianura attraverso una mia unità, che è ai piedi della collina ?

R. I pericoli per la tua unità di essere comunque colpita, sarebbero troppo alti e quindi è vietato, in ogni caso ci sono le regole sulla Linea di Vista da applicare, anche se risulti più in alto del bersaglio.



REGOLE AVANZATE PER LE GRANDI BATTAGLIE

Alcuni wargamer, amano avere il tavolo di gioco colmo di soldatini, vedere una o più legioni schierate in massa contrapposte ad un'orda immane di feroci ed impavidi galli, rende soddisfatti diversi giocatori, proprio per loro abbiamo studiato una serie di regole semplici e che ben si combinano con le nostre regole base, appositamente per battaglie molto numerose.

COMANDANTI. Nelle regole base, abbiamo l'obbligo di avere un solo Generale, mentre nelle regole avanzate possiamo avere un Generale in Capo ed altri Sub-Generali (per un massimo di tre Sub-Generali + 1 Generale in Capo).

UNITA'. Nelle regole basi, un Generale può attivare, cioè muovere o far combattere un numero di unità pari alle sue capacità comando. Nelle regole avanzate, dedicate alle grandi battaglie, in teoria potete muovere tutte le unità, purchè superino un Test di Comando, secondo queste regole.

1. Tutte le unità si attivano se ottengono un risultato di "9" o meno, lanciando 2D6.
2. Tutte le unità che sono entro 30cm da un Sub-Generale sottraggono -1 al risultato del dado.
3. Tutte le unità che sono entro 30cm da un Generale in Capo sottraggono -2 al risultato del dado.
4. Tutte le unità che tentano il Test di Comando per prime, aggiungono al dado +1.
5. Tutte le unità che tentano il Test di Comando per seconde, aggiungono al dado +2.
6. Tutte le unità che tentano il Test di Comando per terze, aggiungono al dado +3.
7. Tutte le unità che tentano il Test di Comando per quarte, aggiungono al dado +4.
8. Tutte le unità che tentano il Test di Comando per quinte, aggiungono al dado +5, e così via.
9. Tutte le unità sottraggono +1 al risultato del dado per ogni Livello Morale perso.

N.B. Se una unità fallisce il proprio Test di Comando, non si potranno più fare tentativi di attivazione per quel turno. Tutti i modificatori positivi e negativi, sono cumulabili tra di loro (Esempio: un'unità entro il Raggio di Comando di un Sub-Generale e di un Generale in Capo, avrà un modificatore di -3 al proprio lancio di dado).

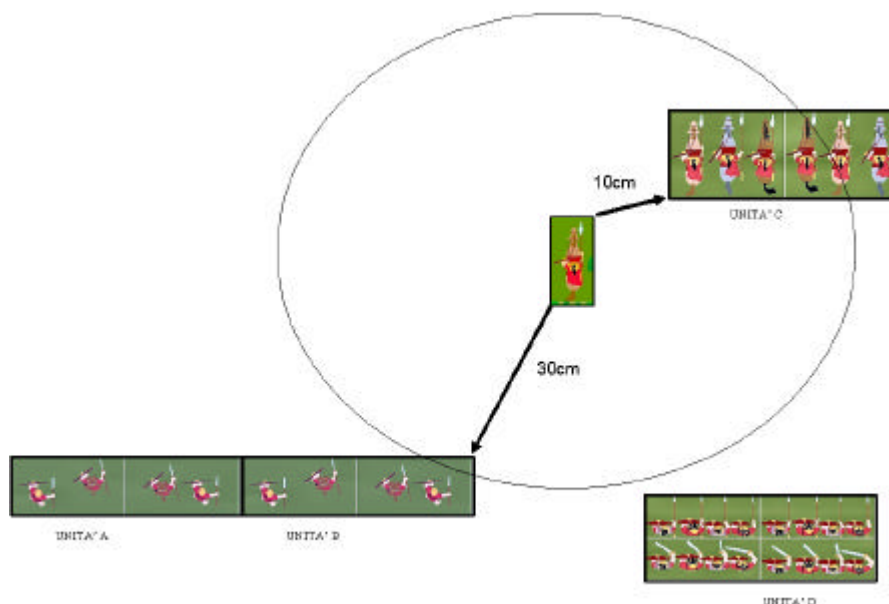
Un'unità che supera il proprio Test di Comando, potrà essere attivata, cioè muovere oppure combattere, e dovrà farlo immediatamente, poi si passerà a scelta del giocatore ad effettuare il Test di Comando per un'altra unità, che su perato il Test, dovrà muovere o combattere, e così via con le altre unità, fino a quando tutte le proprie unità non siano state attivate oppure fino a quando un Test Comando è fallito, in entrambi i casi, il turno di gioco passa all'avversario.

COMBATTIMENTO E MOVIMENTO. Nelle regole base con un punto attivazione, si può far combattere o muovere una sola unità. Nelle regole avanzate, è la stessa cosa, ed una volta attivate le unità, possono muovere o combattere, non tutte e due le cose contemporaneamente.

MOVIMENTO. Nelle regole basi, per muovere un elemento basterà misurare la distanza da una qualunque parte della sua basetta, conficcare uno spillo sul campo e poi mettere adiacente allo spillo l'elemento che si vuole muovere con il nuovo fronte nella direzione del suo movimento. Nelle regole avanzate, tutto accade nella stessa maniera, come quando si muove una singola unità.

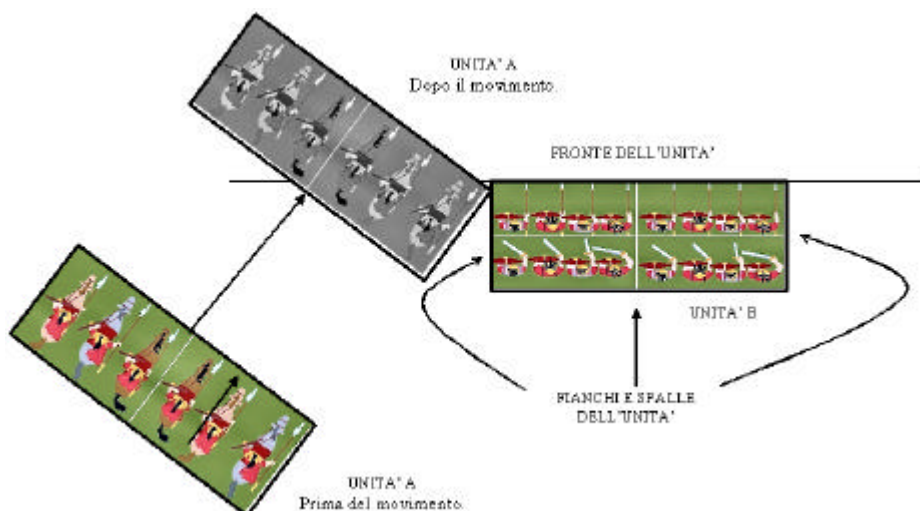
LISTA DEGLI ESERCITI. Nelle regole base, la Lista degli Eserciti viene studiata per eserciti da 30 a 60 Punti Esercito. Nelle regole avanzate dedicate alle grandi battaglie dell'antichità, aumentando il numero delle unità a disposizione, si dovrà moltiplicare per due oppure per tre il numero di unità scritte sulla lista. In pratica, dove è scritto "max 4 unità" diventerà "max 8" unità oppure "max 12 unità" e così via. La Lista degli Eserciti completa la trovate nel CD Room S&T.

RAGGIO COMANDO. Nelle regole base, il Comandante non possiede un raggio comando e quindi possiede un controllo su tutto il campo di battaglia. Nelle regole avanzate, il Comandante in Capo ed i Sub-Generali possiedono un raggio comando di 30cm. Questo significa, che un Comandante e gli eventuali Sub-Generali, potranno concedere il loro bonus di -2 Generale in Capo e -1 Sub-Generale, solo alle le unità che sono entro il loro Raggio Comando. Il Raggio Comando si misura da una qualunque parte della base del Comandante fino ad una parte qualunque dell'Unità.



Le unità A, B e C sono nel raggio di comando del proprio Comandante (tutte e tre possono essere attivate), mentre l'unità non potrà essere attivata (per attivarla bisognerà avvicinare il proprio Comandante).

ATTACCO SUL FIANCO OPPURE ALLE SPALLE. Nelle regole base non ci sono modifiche se una unità combatte contro unità prese alle spalle o di fianco. Nelle regole avanzate, se una unità oppure un gruppo di unità adiacenti tra loro e con lo stesso fronte, combattono contro unità nemiche prese di fianco o alle spalle: le unità che attaccano applicano un +1 al tiro del proprio dado. In pratica, se una unità che lancia tre dadi e colpisce con 5 o 6; sta combattendo una unità nemica presa di fianco o alle spalle, lancerà sempre tre dadi, ma colpirà con 4, 5 o 6. Si prende di fianco o alle spalle una unità nemica, solo se già si parte dietro al fronte dell'unità che si vuol prendere di fianco o alle spalle. Nell'esempio sotto, l'unità A rispetta tutte le regole: parte da dietro la linea del Fronte dell'Unità, che si vuol prendere di fianco e finisce il movimento toccando un fianco nemico. Il bonus della presa sul fianco, vale anche per le unità che tirano a distanza. L'unità presa di spalle possiede un malus di -1 sul proprio Tiro Salvezza.



Guerrieri dell'Antichità

Per creare nuovi eserciti storici oppure convertire la lista degli eserciti di altri regolamenti, vi potrà risultare utile questa lista di guerrieri e tipologie di truppe antiche, dall'antichità fino al medioevo.

CAVALLERIA DA BATTAGLIA O PESANTE. Muove di 20cm oppure lancia tre dadi e colpisce con 5 o 6 se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 5 o 6. Possiede tre Livelli Morali. Costa 5 punti.

CAVALLERIA LEGGERA. Muove di 25cm oppure lancia due dadi e colpisce con 6 fino a 15cm. Possiede un Tiro Salvezza di 6. Possiede due Livelli Morali. Costa 3 punti.

FANTERIA OPLITA OPPURE PESANTE. Muove di 10cm oppure lancia quattro dadi e colpisce con 5 o 6 se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 4, 5 o 6. Possiede quattro Livelli Morali. Costa 5 punti.

FANTERIA VETERANA, LEGIONARIA, BANDA SACRA OPPURE OPLITA MERCENARIA. Muove di 10cm oppure lancia sei dadi e colpisce con 5 o 6 se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 4, 5 o 6. Possiede quattro Livelli Morali. Costa 7 punti.

FANTERIA AUSILIARIA IBERICA. Muove di 10cm oppure lancia quattro dadi e colpisce con 6 se il nemico è entro 10cm. Possiede un Tiro Salvezza di 6. Possiede tre Livelli Morali. Costa 3 punti.

FANTERIA AUSILIARIA . Muove di 15cm oppure lancia tre dadi e colpisce con 6 se il nemico è entro 15cm. Possiede un Tiro Salvezza di 6. Possiede tre Livelli Morali. Costa 3 punti.

FANTERIA SCHERMAGLIATORI. Muove di 15cm oppure lancia due dadi e colpisce con 6 se il nemico è entro 15cm. Non possiede un Tiro Salvezza. Possiede due Livelli Morali. Costa 2 punti.

FANTERIA SCHERMAGLIATORI VELITI. Muove di 15cm oppure lancia tre dadi e colpisce con 6 se il nemico è entro 15cm. Possiede un Tiro Salvezza di 6. Possiede due Livelli Morali. Costa 3 punti.

FANTERIA CELTICA. Muove di 15cm oppure lancia sei dadi e colpisce con 6 se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 6. Possiede tre Livelli Morali. Costa 3 punti.

ELEFANTE. Muove di 10cm oppure combatte con 5 o 6 se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 5 o 6. Ciascuna unità lancia due dadi contro Fanteria Schermagliatori e Ausiliaria; lancia sei dadi contro altra Fanteria e otto dadi contro Cavalleria. Possiede tre Livelli Morali. Costa 7 punti.

MACCHINA DA GUERRA. Muove di 5cm oppure combatte con 5 o 6 fino a 30cm. Possiede un Tiro Salvezza di 6. Ciascuna unità lancia 4 dadi. Possiede due Livelli Morali. Costa 5 punti.

CARRO LEGGERO. Muove di 15cm oppure lancia quattro dadi e colpisce con 6 fino a 15cm. Possiede un Tiro Salvezza di 5 o 6. Possiede tre Livelli Morali. Costa 4 punti.

CAVALLERIA ULTRAPESANTE O CATAFRATTI. Muove di 15cm oppure lancia quattro dadi e colpisce con 5 o 6 se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 4, 5 o 6. Possiede tre Livelli Morali. Costa 7 punti.

FANTERIA FALANGE. Muove di 5cm oppure lancia sei dadi e colpisce con 5 o 6 se il nemico è entro 5cm. Possiede un Tiro Salvezza di 4, 5 o 6. Possiede quattro Livelli Morali. Costa 7 punti.

FANTERIA CON ARCO Muove di 10cm oppure lancia quattro dadi e colpisce con 5 o 6 fino a 10cm e solo con 6 fino a 20cm. Possiede un Tiro Salvezza di 5 o 6. Possiede 4 Livelli Morale. Costa 5 punti.

CARRO PESANTE. Muove di 10cm oppure lancia cinque dadi e colpisce con 5 o 6 fino a 5cm. Possiede un Tiro Salvezza di 5 o 6. Possiede 3 Livelli Morale. Costa 5 punti.

CARRO FALCATO. Muove di 15cm oppure lancia sei dadi e colpisce con 6 fino a 5cm. Possiede un Tiro Salvezza di 6. Possiede due Livelli Morali. Costa 4 punti.

CAMMELLO. Muove di 10cm oppure combatte con 5 o 6 se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 5 o 6. Ciascuna unità lancia tre dadi contro Fanteria, Macchina da Guerra o Elefanti; lancia sei dadi contro Cavalleria. Possiede tre Livelli Morali. Costa 4 punti.

LEVA CONTADINA. Muove di 10cm oppure lancia tre dadi e colpisce con 6 se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 6. Possiede quattro Livelli Morali. Costa 3 punti.

CARRO DA GUERRA (War Wagon). Muove di 5cm oppure lancia quattro dadi e colpisce con 6 se il nemico è entro 5cm. Possiede un Tiro Salvezza di 4, 5 o 6. Possiede quattro Livelli Morali. Costa 5 punti.

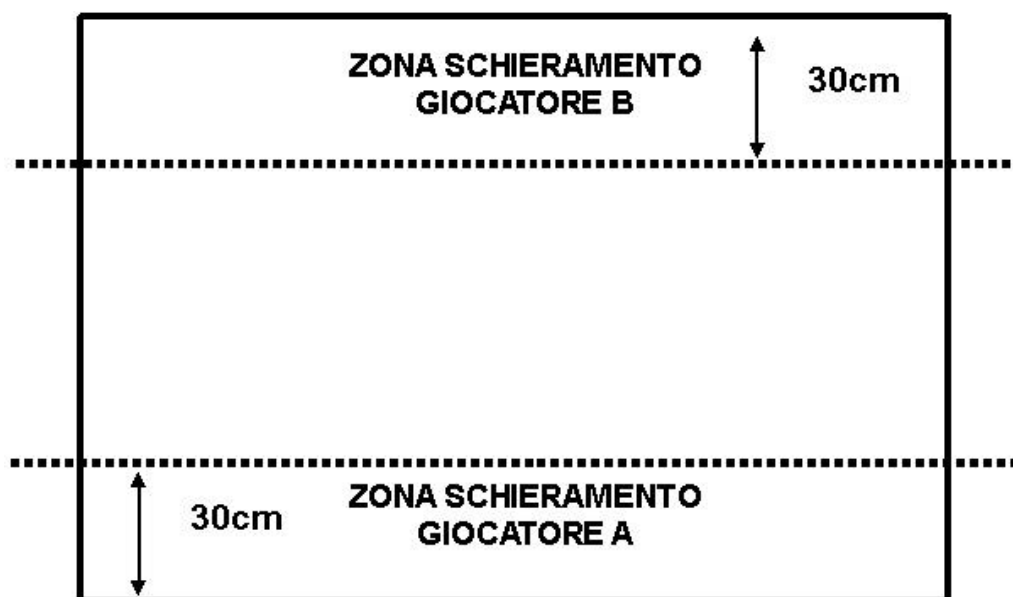
COORTE LEGIONARIA. Muove di 10cm oppure lancia quattro dadi e colpisce con 4, 5 o 6 se il nemico è entro 5cm. Possiede un Tiro Salvezza di 4, 5 o 6. Possiede quattro Livelli Morali. Costa 10 punti.

CAVALLERIA LEGGERA ORIENTALE. Muove di 25cm oppure lancia tre dadi e colpisce con 5+ fino a 15cm. Possiede un Tiro Salvezza di 6. Possiede due Livelli Morali. Costa 4 punti (max 11 unità).

FOTOCOPIARE**SCHEDA ESERCITO** _____

Numero Unità	Nome dell'Unità	Movimento	Attacco	Colpisce con:	Tiro Salvezza	Morale	Costo in Punti
	Totale Unità					Totale Punti Esercito	
NOTE							

SCENARIO LIBERO



Se volete fare una partita ispirata ad una battaglia storica, potrete applicare le seguenti regole. Decidete i Punti Esercito con i quali acquistare le vostre unità, scegliete il vostro esercito, preparate il campo di battaglia.

CAMPO DI BATTAGLIA

- Ogni giocatore avrà a disposizione la scelta tra quattro tipi di terreno: Colline, Boschi, Terreno Rotto, Torrente.
- Ciascun giocatore potrà sistemare sul campo di battaglia un massimo di tre elementi di terreno, scegliendo tra Colline, Boschi, Terreno Rotto e Torrente.
- Inizierà prima il Giocatore A e poi toccherà al Giocatore B, alternandosi tra di loro, finché tutti e sei gli elementi di terreno saranno messi sul campo di battaglia.
- Il giocatore non è obbligato a mettere un elemento di terreno e può rinunciare al suo elemento scelto, in questo caso gli elementi messi potranno essere di meno oppure non esserci per niente, se entrambi i giocatori rinunciano a tale opzione.
- Un elemento di Terreno Rotto, Collina o Bosco, non può superare i 20cm di lato, ma gli elementi di terreno possono essere messi uno accanto all'altro.
- Un elemento di Torrente scelto da un giocatore, non potrà più essere scelto, ci potrà essere un solo Torrente sul campo di Battaglia.
- Un elemento di Torrente potrà essere largo massimo 8cm e lungo 100cm., con l'obbligo di partire da un lato di tavolo per concludersi sul lato opposto o su un lato adiacente, tenendo un corso ondulato, ma senza esagerare nel suo corso, evitando anse o curve troppo strette.
- Una volta che tutti gli elementi saranno posizionati, i giocatori lanceranno un dado, se il risultato è pari sarà il giocatore A, a decidere quale sarà la sua Zona di Schieramento; se il risultato è dispari sarà il giocatore B a scegliere la sua zona di schieramento, in ogni caso l'avversario di turno schiererà di fronte al giocatore sorteggiato.

Sul campo di battaglia ci potranno essere sei boschi, sei colline, sei terreni rotti, oppure una serie di tipi di combinazioni tra questi tipi di terreno, ma sempre un solo torrente.

Sono vietati campi di battaglia studiati appositamente per favorire un solo giocatore, con soluzioni particolarmente fantasiose; un conto che il giocatore sia favorito per fortuna o per una attenta tattica di gioco, differente è se il giocatore tenta di sistemarsi le cose in maniera da creare un Vallo di Adriano !

GLI ESERCITI IN CAMPO

Ogni giocatore avrà a disposizione 30 Punti Esercito per le battaglie piccolo oppure 60 Punti Esercito per battaglie più grandi, nulla vieta di mettersi d'accordo per 100 punti o per punteggi differenti.

SCHIERAMENTO

I giocatori posizioneranno a turno, una unità per volta nella loro zona di schieramento. Inizierà il Giocatore A e poi toccherà al giocatore B, così via alternando si tra di loro, fino a quando non saranno posizionate tutte le unità.

NOTE SUL TERRENO

Il tavolo da gioco potrà misurare da 120cm/160cm per 60cm/100cm oppure una misura che voi riterrete la più consona alle vostre esigenze.

CONDIZIONI DI VITTORIA

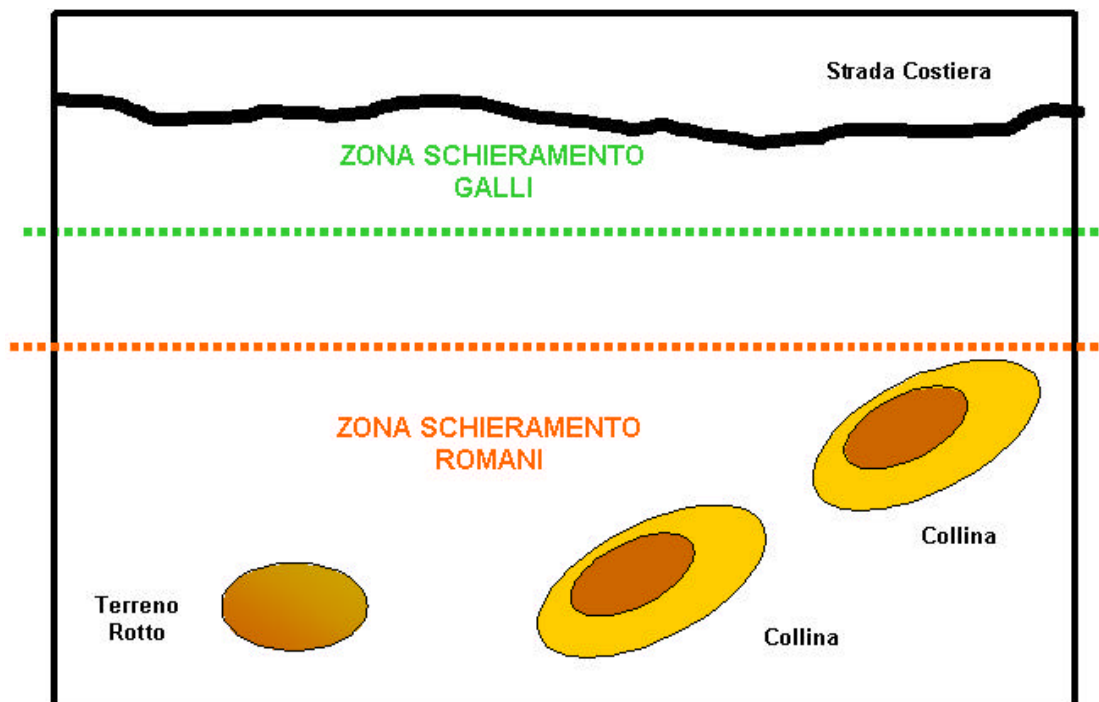
Non appena un esercito abbia perso la metà o più dei suoi Punti Esercito, la battaglia è persa e la vittoria viene assegnata all'avversario, ogni altro risultato è un pareggio (in caso di Campagna Militare, il pareggio premia il difensore e quindi la zona resta di proprietà del giocatore a cui apparteneva prima della fase movimento).

Ricordatevi che nel CD Room STRATEGIA troverete tutti gli scenari di battaglie storiche e tutte le liste degli eserciti, che vi occorrono per simulare le strategie militari dell'epoca, oltre 800 pagine a colori in formato Acrobat PDF, una vera bibbia del wargame, comprese guide uniformologiche e guide.



Esempi di elementi di terreno

TALAMONE, 225 a.C.



Mentre Roma combatteva la guerra contro la pirateria portata dalle tribù illiriche nell'Adriatico, un forte esercito gallico era penetrato in Etruria sulla scia dei numerosi tentativi di espansione celtica verso il centro della penisola. Nella loro marcia i Galli vennero affrontati a Talamone da due eserciti condotti da L. Emilio Papo e C. Attilio Regolo. Presi in mezzo furono costretti a dividersi per affrontare separatamente i Romani: Taurisci e Boi contro le legioni di Attilio, mentre Gesati e Insubri contro quelle di Emilio. I Galli vennero completamente sbaragliati (oltre 10.000 prigionieri e circa 40.000 uccisi).

Nella battaglia di **Talamone** (frazione del comune di Orbetello, da cui dista 23 km; è posta a 32 m. all'estremità merid. dei Monti dell'Uccellina, centro portuale dell'antica Etruria, fu teatro di una grande vittoria dei Romani sui Galli nel **225 a.C.**) i Galli con circa 50.000 fanti e 20.000 montati (cavalleria e carri), si scontrarono con i Romani con circa 42.000 Legionari, ed inoltre 30.000 alleati e 4.500 cavalieri.

Il problema tattico per i romani era risolvere la disparità di numero fra le due opposte cavallerie, la cosa riuscì poiché i galli furono costretti ad aprirsi una via di uscita e quindi ad attaccare, i legionari sfruttarono la loro mobilità per affiancare e supportare la loro cavalleria in inferiorità numerica.

Nella battaglia caddero lo stesso Regolo e i due comandanti barbari Concolitano e Aneroste.

GLI ESERCITI IN CAMPO

ROMANI POLIBIANI

1 X COMANDANTE EQUILIBRATO (REGOLO) che permette di attivare DUE UNITA' per turno invece di una sola.

1 X FANTERIA TRIARI. Muove di 10cm oppure lancia sei dadi e colpisce con 5 o 6 se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 4, 5 o 6.

3 X FANTERIA PRINCIPES E HASTATI. Muove di 15cm oppure lancia quattro dadi e colpisce con 5 o 6 se il nemico è entro 10cm. Possiede un Tiro Salvezza di 4, 5 o 6.

2 X FANTERIA SCHERMAGLIATORI VELITI. Muove di 15cm oppure lancia tre dadi e colpisce con 6 se il nemico è entro 15cm. Possiede un Tiro Salvezza di 6.

4 X FANTERIA AUSILIARIA ALLEATA. Muove di 10cm oppure lancia quattro dadi e colpisce con 6 se il nemico è entro 10cm. Possiede un Tiro Salvezza di 6. Possiede tre Livelli Morali.

2 X FANTERIA SCHERMAGLIATORI ALLEATI. Muove di 15cm oppure lancia due dadi e colpisce con 6 se il nemico è entro 15cm. Non possiede un Tiro Salvezza. Possiede due Livelli Morali.

1 X CAVALLERIA PESANTE ALLEATA. Muove di 20cm oppure lancia tre dadi e colpisce con 5 o 6 se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 5 o 6.

GALLI:

1 X COMANDANTE EQUILIBRATO che permette di attivare DUE UNITA' per turno.

3 x CAVALLERIA PESANTE GALLICA. Muove di 20cm oppure lancia tre dadi e colpisce con 5 o 6 se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 5 o 6. Possiede tre Livelli Morali. Costa 5 punti.

2 x CARRO LEGGERO GALLICO. Muove di 15cm oppure lancia quattro dadi e colpisce con 6 fino a 15cm. Possiede un Tiro Salvezza di 5 o 6. Possiede due Livelli Morali. Costa 4 punti.

3 x FANTERIA SCHERMAGLIATORI. Muove di 15cm oppure lancia due dadi e colpisce con 6 se il nemico è entro 15cm. Non possiede un Tiro Salvezza. Possiede due Livelli Morali. Costa 2 punti.

6 x FANTERIA CELTICA. Muove di 15cm oppure lancia sei dadi e colpisce con 6 se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 6. Possiede quattro Livelli Morali. Costa 3 punti.

SCHIERAMENTO

I giocatori posizioneranno a turno, una unità per volta nella loro zona di schieramento.

NOTE SUL TERRENO

Il tavolo da gioco potrà misurare da 120cm/160cm per 60cm/100cm. Il Terreno Rotto e le Colline dimezzano il movimento (tranne agli Schermagliatori ed alla Fanteria Ausiliaria). La strada costiera non produce effetti. L'unità a difesa più in alto del nemico e sopra una collina, acquisisce un bonus di +1 al suo Tiro Salvezza, se colpita.

CONDIZIONI DI VITTORIA. Non appena un esercito abbia perso la metà o più dei suoi Punti Esercito, la battaglia è persa e la vittoria viene assegnata all'avversario, ogni altro risultato è una vittoria dei Galli e dei loro Alleati.



SOMMARIO	
Filosofia di gioco	2
Regole di Gioco	3
Unità in 6mm, 10mm, 15mm, 20mm	4
Unità in 25mm, 28mm, 30mm	5
Imbasettamento delle Miniature secondo il sistema D.B.A.	6
Movimento dell'Unità	7
Colline, Boschi, Torrenti, Terreni Rotti	8
Combattimento	9
Combattimento sul fianco	10
Perdite e Livelli di Morale	11
Linea di Vista	12
Fanteria Schermagliatori	13
Combattimento di una unità contro bersagli differenti	13
Villaggi, accampamenti ed ostacoli difensivi	14
Strade, fiumi, torrenti e ponti	14
Domande Frequenti	15
REGOLE AVANZATE PER LE GRANDI BATTAGLIE DELL'ANTICHITA'	17
Guerrieri dell'Antichità	19
Scheda Esercito	20
Scenario Libero	21
Talamone, 225 a.C.	22

Ricordatevi che presso il negozio STRATEGIA & TATTICA, Via Cavour, 250 – Roma, TEL. 064824684, è distribuito un CD Rom dal titolo: **STRATEGIA** al cui interno troverete le regole aggiornate, i volumi ALESSANDRO MAGNO, PENISULA ITALICA, MAGNA GRECIA, ROMA ED I SUOI NEMICI, SAMURAI, LE GUERRE DI GIUSTIGNIANO; tutti consultabili in formato ACROBAT PDF, una vera enciclopedia sul mondo antico e sulla storia militare antica.

Nel CD Rom in pratica ci sono le liste degli eserciti storici, scenari di gioco, guide uniformologiche, manuali di pittura, storia militare, galleria immagini, oltre 800 pagine di informazioni, con immagini a colori.

STRATEGIA & TATTICA, Via Cavour, 250 – Roma, TEL. 064824684, email: strategia@mclink.it





STRATEGIA & TATTICA

tutti gli eserciti dell'antichità spiegati nei dettagli, con 40 pagine di regole per il wargame e con allegato un CD Room, con oltre 600 pagine a colori in formato ACROBAT PDF, dove troverete tattiche di guerra, battaglie storiche, campagne militari, strategie, armi, storia militare, tavole uniformologiche, lista degli eserciti, articoli e manuali su come costruire gli eserciti e gli elementi scenici.

