

# CENTURIA

## REGOLAMENTO TORNEO

### UN GIORNO - 3 PARTITE

Versione 21/2/2017

#### Sistema alla “Svizzera”

Il torneo prevede la formula alla “svizzera”, ovvero i giocatori si affrontano a partire dai punteggi più alti in modo decrescente, applicando i sistemi indicati nel paragrafo *Risoluzione delle parità*. Gli accoppiamenti della prima partita sono sorteggiati casualmente. Solo per la prima partita l'organizzazione ha la facoltà di gestire il sorteggio per evitare partite fra giocatori della stessa città o località. Non è possibile in nessun caso applicare questa gestione nei turni successivi: il criterio per gli accoppiamenti delle partite seguenti DEVE seguire la classifica parziale, senza tenere conto della provenienza dei giocatori.

Le partite sono della durata di 2 ore ciascuna con la possibilità, a insindacabile giudizio dell'arbitro, di concedere minuti supplementari per concludere il turno in corso.

#### Eserciti a punti

Si utilizzano armate da 500 punti; non sono ammessi punti in esubero. Ciascun giocatore dovrà avere un Esercito. Per le limitazioni fatte riferimento al regolamento e alle liste aggiuntive scaricabili dal sito [www.torrianimassimo.it](http://www.torrianimassimo.it) o pubblicate nei supplementi, compresi gli Eserciti previsti per Scenari Storici qualora sia prevista la gestione a punti (es. Scenario di Ampsicora).

Per compilare gli Eserciti, deve essere utilizzata la scheda presente negli eserciti aggiuntivi e scaricabile dal forum [torrianiames.forumfree.it](http://torrianiames.forumfree.it) specificando il costo delle singole unità con le varianti.

#### Invio liste

L'organizzatore indicherà la data di consegna delle liste per la verifica che deve essere almeno 4 giorni prima del torneo. La data è tassativa e non prorogabile. Chi non consegnerà la lista entro la data indicata sarà penalizzato con un malus di -10 Punti Torneo per ogni giorno di ritardo.

#### Modelli e Unità

I modelli di ogni unità devono essere equipaggiati come previsto nella Lista dell'Esercito selezionato e devono essere distinguibili. Usate una lettera o un colore e riportatelo sulla Lista dell'Esercito (per esempio: unità A, B, oppure rossa, verde, ecc.). Sono ammessi altri metodi di facile comprensione che dovranno comunque essere specificati sulla lista.

#### Numero massimo di unità e schieramento

Il numero massimo di unità consentite per ogni Esercito verrà specificato dagli organizzatori ma, come indicato nel Regolamento, non deve **essere superato il limite di 15 unità** per Eserciti da 500 punti e massimo 20 unità per Eserciti da 700 punti.

#### Dadi e metro

Ogni giocatore deve portare almeno 20 dadi identici, un metro e i segnalini da utilizzare durante la partita. Chi ne fosse sprovvisto sarà penalizzato con un malus di -10 Punti Torneo. Per evitare contestazioni non sono ammessi dadi di diverso colore o tipo. Segnalini tridimensionali sono ammessi previa verifica e autorizzazione degli organizzatori.

#### Manuale

Ogni giocatore deve avere sul tavolo un regolamento originale consultabile. Chi ne fosse sprovvisto sarà penalizzato con un malus di -30 Punti Torneo.

## Elementi scenici

Ogni giocatore deve portare almeno 3 elementi scenici (per l'allestimento del tavolo da gioco) a scelta tra boschi, colline (senza lati intransitabili), campi coltivati, paludi, terreno accidentato (**dimensioni minime 15 cm, massime 30 cm - orizzontale, verticale, obliqua**), di cui UNO può essere di terreno intransicabile la cui dimensione non deve superare i 20 cm. L'elemento intransicabile può permettere la *linea di vista* (laghetto, acquitrino, ecc) o inibirla completamente (formazione rocciosa, bosco fitto). Chi ne fosse sprovvisto sarà penalizzato con un malus di -10 Punti Torneo. L'organizzazione può decidere di fornire autonomamente tutti gli scenari, nel qual caso il giocatore sarà esonerato da questa incombenza. A carico dell'organizzazione sono gli scenici obbligatori per i singoli scenari (strada, ponte, fiume ecc.). A carico del giocatore resta anche il proprio *campo*. Chi ne fosse sprovvisto sarà penalizzato con un malus di -10 Punti Torneo.

## Nuove Regole, FAQ, Precisazioni

Sono valide tutte le regole aggiuntive ufficiali pubblicate fino alla data di inizio torneo salvo precisato diversamente dagli organizzatori.

## Regole Opzionali

L'organizzazione ha la facoltà di adottare le regole opzionali **Allineare le unità alle cariche** e **Deadly Shot** specificandolo nel comunicato in cui promuove il torneo. L'organizzazione ha la facoltà di posizionare uno o due elementi scenici iniziali fissi negli scenari. I giocatori non dovranno tenere conto di questi elementi scenici quando lanceranno il dado per piazzare i normali scenari durante la fase di *Allestimento del tavolo da gioco*. Il posizionamento degli elementi scenici iniziali è sconsigliata nel caso membri dell'organizzazione partecipino al torneo.

## Regole Specifiche per i Tornei

Nei tornei saranno applicate le seguenti regole specifiche che vanno a sostituire quelle previste nel Manuale Base.

## Allestire il tavolo da gioco

In ogni quadrante può essere inserito un solo elemento scenico; per le dimensioni attenetevi a quanto riportato in cima alla pagina. In questo computo non sono conteggiati gli elementi obbligatori previsti dallo scenario.

## Esercito Pitto: allestimento del tavolo da gioco

Dopo aver allestito il tavolo da gioco, il giocatore Pitto può aggiungere un bosco. Restano valide le limitazioni (es. negli Scenari in cui è indicato non è consentito piazzare il bosco supplementare a meno di 10 cm dall'elemento indicato) ma è consentito piazzarlo in un quadrante in cui è già presente un altro elemento scenico.

## Colline

Un'unità dietro la cresta o parzialmente dietro una collina riceve +1 al VA se soggetta al tiro tranne in caso di tiro indiretto.

## Ponti e Guadi

Contrariamente a quanto scritto sul manuale, nessuna unità si *disordina* passando sopra un ponte o un guado.

## Scenari e Punti Torneo

Gli scenari previsti per il torneo sono quelli contenuti nel Regolamento base o contenuti nel supplemento *Scenari Torneo* pubblicato sul sito [www.torrianimassimo.it](http://www.torrianimassimo.it) oppure sul forum [torrianiames.forumfree.it](http://torrianiames.forumfree.it). I Punti Torneo saranno calcolati come previsto in ogni specifico scenario. Per gli scenari contenuti nel Regolamento base i punteggi saranno calcolati come previsto nel supplemento *Scenari Torneo*. L'assegnazione degli scenari avverrà in modo casuale, cercando di evitare, ove possibile, che un giocatore affronti più volte lo stesso scenario.

## Partite concesse, abbandonate, interrotte, avversario in ritardo, giocatori dispari, penalità, espulsioni

Il torneo deve essere vissuto come un piacevole momento d'incontro ma, al tempo stesso, non deve escludere la sana competitività. Nell'ottica del rispetto generale, gli organizzatori pertanto si riservano, a loro insindacabile giudizio, la facoltà di applicare punti penalità, o nei casi estremi di espellere il giocatore, qualora vengano riscontrati atteggiamenti non conformi o polemici e che danneggiano il corso del torneo. Per lo stesso motivo abbandonare un torneo prima della terza partita, concedere o "accelerare" la chiusura per motivi personali, arrivare in ritardo di oltre 20 minuti, deve essere evitato a tutti i costi. Ovviamente possono capitare situazioni impreviste e quindi è giusto informare i giocatori che, in una delle citate situazioni (abbandono, concessione, interruzione, mancata presenza, espulsione) il loro punteggio torneo sarà completamente annullato (0 punti); saranno tenuti in considerazione solo in caso di parità tra i giocatori. Se l'abbandono/espulsione dovesse avvenire prima degli accoppiamenti, o se il numero di giocatori è dispari, l'avversario di chi abbandona sarà (salvo nel primo accoppiamento nel caso di giocatori dispari) l'ultimo in classifica e in questo caso al giocatore senza avversario verrà assegnata una vittoria a tavolino di 150 punti. Se la concessione/abbandono/espulsione dovesse avvenire durante una partita in corso, il punteggio applicato sarà il medesimo (150 - 0). Può sembrare drastico ma serve a evitare situazioni ancora più spiacevoli. In quest'ottica sarà tollerato un solo abbandono/concessione/espulsione all'anno. Se un giocatore dovesse abbandonare/concedere/ o essere espulso per due volte durante l'anno sarà facoltà degli organizzatori rifiutare la sua iscrizione permanente. Lo scopo non è quello di scoraggiare la partecipazione ma quello di instaurare un sano rispetto nei confronti degli organizzatori e di chi magari ha fatto centinaia di chilometri per partecipare. Si invitano pertanto tutti i giocatori, nel rispetto degli altri partecipanti, a non concedere nulla che influenzi i Punti Torneo. L'organizzazione, in casi dubbi, potrà comunque intervenire arbitrariamente. Frasi del tipo "tanto oramai ho perso" non hanno senso in un torneo dove si presuppone che, oltre allo spirito agonistico, sia contemplata anche la voglia di divertirsi e stare insieme. Concedere, abbandonare, interrompere, rovina il torneo a TUTTI pertanto evitate e fate evitare atteggiamenti di questo tipo.

## Penalità, Espulsioni

**Polemiche inutili sui dadi (che culo, che sfiga, ecc.).** Un commento o due sono ammessi, una intera partita passata a proclamare la propria sfortuna o la fortuna dell'avversario rovina inevitabilmente la partita. Non tutti hanno la capacità di assorbire continue lamentele pertanto astenetevi. Un giocatore con un atteggiamento di questo genere, se segnalato all'arbitro, verrà prima ammonito e poi penalizzato con -50 punti torneo per ogni intervento arbitrale e, in casi estremi l'**espulsione dal torneo**. Non saranno tollerati insulti personali, minacce o aggressioni fisiche: atteggiamenti di questo genere genereranno l'**espulsione immediata a vita**. Nell'ottica di un clima sereno invitiamo tutti a limitarsi a esternare platealmente il proprio disappunto. Urla e schiamazzi non aiutano la concentrazione.

## Risoluzione parità

In caso di parità, al termine delle partite previste, si seguiranno i seguenti criteri:

- 1) Totale Punti Avversari (Totale Punti Torneo realizzati dagli avversari incontrati escludendo la partita giocata contro il giocatore in parità).
- 2) Differenza Punti Torneo fatti e subiti in tutte le partite disputate.

# SCENARIO 1: AVANGUARDIE

**Elementi scenici specifici:** nessuno.

## Preparazione

Preparate il campo di gioco. Dopo aver schierato tutti gli elementi lanciate 2d6 e aggiungete il VT dell'unità *Comando*: chi ottiene il risultato maggiore vince e può scegliere il lato di schieramento, in alternativa, può cedere all'avversario la scelta. Chi sceglie il lato di schieramento posiziona per primo la propria unità in *avanguardia* (vedi regole speciali) nella Terra di Nessuno fino a una distanza massima di 50 cm dal bordo del proprio lato del tavolo. L'avversario può, a sua volta, posizionare l'unità in *avanguardia* nella Terra di Nessuno a 50 cm dal bordo del proprio lato del tavolo ma oltre 40 cm dall'unità in *avanguardia* nemica. Dopo aver schierato le *avanguardie* si procede con il normale schieramento.

## Descrizione

*Le avanguardie hanno riferito la presenza del nemico. I due eserciti si fronteggiano. La battaglia ha inizio ma è fondamentale verificare se ci sono unità nemiche in riserva. Potrebbe essere un'imboscata!*

## Obiettivo principale

Portare la propria unità in *avanguardia* nella zona di schieramento avversaria.

**Dimensione Tavolo:** 120 x 180 cm

**Durata:** 10 turni

**Eserciti:** 500 punti (max 15 unità)

## Schieramento

Le unità devono essere schierate normalmente entro 30 cm dal proprio lato di schieramento salvo le *avanguardie* che sono posizionate fino a 50 cm nella Terra di Nessuno. Le unità con la caratteristica *infiltrata* devono comunque restare oltre 40 cm dalle unità avversarie, compresa quella in *avanguardia*.



## Regole Speciali

Prima della partita entrambi i giocatori selezionano un'unità che sarà mandata in *avanguardia* e la scrivono segretamente su un foglio di carta. Durante lo schieramento le unità in *avanguardia* saranno le prime ad essere posizionate in campo.

### Punti Vittoria al termine dei 10 turni

(Validi solo se non c'è stata la *Ritirata* di un Esercito o di entrambi; in questi casi vedi paragrafo sotto)

- 25 punti** se l'Esercito avversario raggiunge il *Punto di Rottura* ma il proprio non lo raggiunge.
- 10 punti** se entrambi gli Eserciti raggiungono il *Punto di Rottura*.
- 25 punti** per aver eliminato l'unità *Comando* dell'avversario e non aver perso la propria.
- 10 punti** per l'eliminazione reciproca dell'unità *Comando*.
- 100 punti** per avere la **propria** unità in *avanguardia* nella zona di schieramento dell'avversario e non averne una avversaria nella propria (**obiettivo principale**). Questo obiettivo è alternativo a quelli **secondari**.
- 50 punti** per avere un'unità nella zona di schieramento dell'avversario (ma non l'unità in *avanguardia*) e non averne una avversaria nella propria (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo a quello **principale**.
- 25 punti** per avere la propria unità in *avanguardia* nella zona di schieramento dell'avversario e avere un'unità nella propria ma non quella in *avanguardia* dell'avversario. Questo obiettivo è alternativo a quello **principale o secondario**.
- 15 punti** se entrambi gli eserciti hanno la propria unità in *avanguardia* nella zona di schieramento dell'avversario. Questo obiettivo è alternativo a quello **principale o secondario**.
- 10 punti** se entrambi gli eserciti hanno un'unità nella zona di schieramento dell'avversario (ma non l'unità in *avanguardia*). Questo obiettivo è alternativo a quello **principale o secondario**.
- 5 punti** per avere un'unità nella zona di schieramento dell'avversario (ma non l'unità in *avanguardia*) e avere l'unità in *avanguardia* dell'avversario nella propria. Questo obiettivo è alternativo a quello **principale o secondario**.

Per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il giocatore guadagna il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali. Il calcolo viene effettuato sommando tutte le unità e poi arrotondando (es.  $23 + 45 + 67 = 135$  ovvero 13 punti). In caso di *Ritirata* dell'Esercito considerare sempre 50 punti anche se il valore effettivo dell'Esercito è minore di 500 punti.

### Punti Vittoria in caso di *Ritirata*

In caso di *Ritirata* (l'Esercito avversario ha perso l'unità *Comando* e ha raggiunto il *Punto di Rottura*, oppure ha raggiunto il doppio *Punto di Rottura*) il vincitore, oltre ai 50 punti relativi all'eliminazione dell'Esercito ( $500:10 = 50$ ), i punti relativi all'eliminazione dell'unità *Comando* e quelli relativi alla *Rotta*, otterrà i 100 punti relativi all'**obiettivo principale** solo se effettivamente ha ancora l'unità d'*avanguardia* illesa in campo; in alternativa, se l'unità d'*avanguardia* è in campo ma ha subito *perdite* riceverà 75 punti; se l'unità d'*avanguardia* è stata *eliminata* riceverà 50 punti relativi all'**obiettivo secondario**.

Il perdente riceverà, per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali (vedi sopra). A questi aggiungerà i punti relativi all'aver portato l'avversario al *Punto di Rottura* o avergli eliminato l'unità *Comando*.

In caso di *Ritirata* reciproca (entrambi gli Eserciti hanno perso l'unità *Comando* e hanno raggiunto il *Punto di Rottura*, oppure hanno raggiunto il doppio *Punto di Rottura*) entrambi riceveranno 70 punti forfettari ai quali non si sommerà nessun punteggio relativo agli obiettivi o alle unità eliminate (nessuna unità è in campo quindi nessun Esercito ha raggiunto l'**obiettivo principale o secondario**).

Sommate tutti i punteggi: il giocatore che totalizza il risultato maggiore è il vincitore.

## SCENARIO 2: SACCHEGGIO

**Elementi scenici specifici:** un *campo base* della dimensione minima di 15 x 10 cm (massimo 20 x 20 cm).

### Preparazione

Preparate il campo di gioco. Dopo aver schierato tutti gli elementi lanciate 2d6 e aggiungete il VT dell'*unità Comando*: chi ottiene il risultato maggiore vince e può scegliere il lato di schieramento, in alternativa, può cedere all'avversario la scelta. Chi sceglie il lato di schieramento, posiziona il proprio *campo base* (vedi regole speciali) a una distanza minima di 20 cm dal bordo del proprio lato del tavolo e a minimo 60 cm dai bordi laterali; d'ora in avanti, in termini di gioco, verrà definito *Difensore*, mentre l'avversario *Attaccante*. Dopo aver schierato il *campo base*, si procede con il normale schieramento a partire dall'avversario e alternandosi come di consueto. Se ci sono degli elementi scenici nell'area di schieramento del *campo base* il *Difensore* deve spostarli, il minimo possibile, in modo che siano distanti almeno 10 cm dal perimetro del campo. Non è consentito piazzare il *campo base* su un elemento scenico.

### Descrizione

*Il campo base del nemico è in vista. L'attacco è imminente! Riusciranno a difenderlo o sarà saccheggiato?*

**Obiettivo principale Attaccante:** saccheggiare il *campo base* avversario.

**Obiettivo principale Difensore:** impedire che l'avversario saccheggi il proprio *campo base*.

**Dimensione Tavolo:** 120 x 180 cm

**Durata:** 10 turni

**Eserciti:** 500 punti (max 15 unità)

### Schieramento

Le unità del *Difensore* devono essere schierate entro 40 cm dal proprio lato di schieramento. Le unità dell'*Attaccante* entro 30 cm dal proprio lato di schieramento. Le unità con la caratteristica *infiltrata* devono comunque restare oltre 40 cm dalle unità avversarie.



## Regole Speciali

Il *campo base* si considera abbia il fronte su tutti lati; non può muovere, non può *inseguire*, *travolgere* o *arretrare* (passa in automatico qualsiasi Test Disciplina e non si *disordina*). Non riceve Ordini e quindi non può mai ricevere il segnalino *Agito*. Inoltre l'avversario non può mai *Ritirare* i 6 naturali. Ha Valore Tattico 3, Valore Resistenza 3, Valore Mischia 1, Valore Armatura 1 e può imporre all'avversario un *Ritira* in ogni *corpo a corpo*. È completamente immune al Tiro (considerate tutti i tiri come NE). Il *campo base*, ai fini del movimento, viene considerato un'unità pertanto è possibile transitarci sopra per 1/4. Le unità in contatto con il *campo base* non sono considerate *ingaggiate*. Ai fini del tiro la *linea di vista* si interrompe dopo 5 cm. Anche quando il *campo base* ha subito 3 *perdite* resta in gioco e si trasforma in un terreno difficile. Un'unità il cui bordo posteriore tocca il proprio *campo base* passa automaticamente qualsiasi Test Disciplina (non *arretra* mai) ma può *disordinarsi*. Un Elefante il cui bordo posteriore contatti il proprio *campo base*, sebbene non arretri, può comunque *fuggire* attraversandolo. Se l'*Attaccante* riesce a eliminare il *campo base*, consegue l'*obiettivo principale*.

## Punti Vittoria al termine dei 10 turni

(Validi solo se non c'è stata la *Ritirata* di un Esercito o di entrambi; in questi casi vedi paragrafo sotto)

- 25 punti se l'Esercito avversario raggiunge il *Punto di Rottura* ma il proprio non lo raggiunge.
- 10 punti se entrambi gli Eserciti raggiungono il *Punto di Rottura*.
- 25 punti per aver eliminato l'unità *Comando* dell'avversario e non aver perso la propria.
- 10 punti per l'eliminazione reciproca dell'unità *Comando*.

## Attaccante

- 100 punti per avere eliminato il *campo base* avversario (**obiettivo principale**). Questo obiettivo è alternativo a quelli **secondari**.
- 75 punti per avere inflitto due *perdite* al *campo base* avversario ma non averlo eliminato (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo a quello **principale**.
- 50 punti per avere inflitto una *perdita* al *campo base* avversario ma non averlo eliminato (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo a quello **principale** o **secondario**.

## Difensore

- 100 punti per avere il proprio *campo base* ancora intatto (**obiettivo principale**). Questo obiettivo è alternativo a quelli **secondari**.
- 50 punti per avere subito una *perdita* al *campo base* ma non averlo perso (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo a quello **principale**.
- 25 punti per avere subito due *perdite* al *campo base* ma non averlo perso (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo a quello **principale** o **secondario**.

Per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il giocatore guadagna il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali. Il calcolo viene effettuato sommando tutte le unità e poi arrotondando (es.  $23 + 45 + 67 = 135$  ovvero 13 punti). In caso di *Ritirata* dell'Esercito considerare sempre 50 punti anche se il valore effettivo dell'Esercito è minore di 500 punti.

### Punti Vittoria in caso di *Ritirata*

In caso di *Ritirata* dell'*Attaccante* (l'Esercito avversario ha perso l'*unità Comando* e ha raggiunto il *Punto di Rottura*, oppure ha raggiunto il doppio *Punto di Rottura*) il *Difensore*, oltre ai 50 punti relativi all'eliminazione dell'Esercito ( $500:10 = 50$ ), i punti relativi all'eliminazione dell'*unità Comando* e quelli relativa alla *Rotta*, riceverà i 100 punti relativi all'**obiettivo principale** solo se il *campo* è ancora intatto; in alternativa, se ha subito una *perdita* ma è ancora in campo riceverà 50 punti; se ha subito due *perdite* ma è ancora in campo riceverà 25 punti; se il campo è stato eliminato il *Difensore* riceverà 0 punti (**obiettivo secondario**). L'*Attaccante* riceverà, per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali (vedi sopra). A questi aggiungerà i punti relativi all'aver portato l'avversario al *Punto di Rottura* o avergli eliminato l'*unità Comando*. Se ha eliminato il *campo base* avversario (**obiettivo principale**) riceverà 100 punti, se gli ha inflitto due *perdite* 75 punti (**obiettivo secondario**), se ne ha inflitta solo una 50 punti (**obiettivo secondario**).

In caso di *Ritirata* del *Difensore* (l'Esercito avversario ha perso l'*unità Comando* e ha raggiunto il *Punto di Rottura*, oppure ha raggiunto il doppio *Punto di Rottura*) l'*Attaccante*, oltre ai 50 punti relativi all'eliminazione dell'Esercito ( $500:10 = 50$ ), i punti relativi all'eliminazione dell'*unità Comando* e quelli relativa alla *Rotta*, riceverà in ogni caso i 100 punti relativi all'**obiettivo principale**.

Il *Difensore* riceverà, per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali (vedi sopra). A questi aggiungerà i punti relativi all'aver portato l'avversario al *Punto di Rottura* o avergli eliminato l'*unità Comando*.

In caso di *Ritirata* reciproca (entrambi gli Eserciti hanno perso l'*unità Comando* e hanno raggiunto il *Punto di Rottura*, oppure hanno raggiunto il doppio *Punto di Rottura*) applicate i seguenti risultati:

- il *Difensore* riceverà 95 punti forfettari ai quali non sommerà nessun altro punteggio relativo agli obiettivi o alle unità eliminate (obiettivo fallito, nessuno difende il campo che resta alla mercé dei predoni anche dopo la battaglia).
- l'*Attaccante* riceverà 70 punti forfettari ai quali sommerà: 100 punti se ha eliminato il campo avversario; 75 punti se gli ha inflitto due *perdite*; 50 punti se gli ha inflitto una *perdita* (**obiettivo principale/secondario** raggiunto ma con grosse perdite).

Sommate tutti i punteggi: il giocatore che totalizza il risultato maggiore è il vincitore.





## SCENARIO 3: IMBOSCATA

**Elementi scenici specifici:** una strada di 120 cm (minimo) che collega il lato Sud al lato Nord e larga almeno 10 cm.

### Preparazione

Posizionate la strada al centro del tavolo. Preparate il campo di gioco normalmente ad eccezione del fatto che non è ammesso schierare elementi scenici entro 10 cm dalla strada. Dopo aver schierato tutti gli elementi lanciate 2d6 e aggiungete il VT dell'unità *Comando*: chi ottiene il risultato maggiore vince e può scegliere se fare il *Difensore* o l'*Attaccante*. Il *Difensore* sceglie il lato di schieramento, posiziona il proprio *bagaglio* nel quadrato di schieramento a Sud (vedi regole speciali); d'ora in avanti, in termini di gioco, l'avversario diventerà *Attaccante*. Dopo aver schierato il *bagaglio*, si procede con lo schieramento alternato rispettando quanto stabilito nelle regole speciali.

### Descrizione

*Una colonna sta portando i rifornimenti al fronte. L'Esercito avversario ha preparato un'imboscata. Riusciranno a passare?*

**Obiettivo principale Attaccante:** eliminare il *bagaglio* avversario.

**Obiettivo principale Difensore:** portare il *bagaglio* fuori dal lato Nord (in altre parole rifornire il fronte).

**Dimensione Tavolo:** 120 x 180 cm

**Durata:** 10 turni

**Eserciti:** 500 punti (max 15 unità)

### Schieramento

Le unità del *Difensore* possono essere schierate oltre 70 cm dai bordi laterali e al massimo 30 cm dal lato Sud (in pratica un rettangolo di 40 x 30 cm). Le unità dell'*Attaccante* possono essere schierate fino a 20 cm dai lati Est o Ovest. Le unità con la caratteristica *infiltrata* devono comunque restare oltre 40 cm dalle unità avversarie.



## Regole Speciali

Il *bagaglio* viene rappresentato da una basetta 40 x 80 con un carro trascinato da un mulo. Il movimento è lo stesso della fanteria media. L'unità del *bagaglio* può solo ricevere Ordini *Muovere Cautamente* o *Correre*. Se *caricato*, combatte non può *inseguire*, *travolgere* o *arretrare* (passa in automatico qualsiasi Test Disciplina). Ha Valore Tattico 3, Valore Resistenza 3, Valore Mischia 1, Valore Armatura 2. È completamente immune al Tiro (considerate tutti i tiri come NE). Se l'*Attaccante* riesce a eliminare il *bagaglio* consegue l'*obiettivo principale*. Se il *Difensore* porta il *bagaglio* fuori dal lato Nord consegue l'*obiettivo principale*. Per uscire dal campo è sufficiente toccare il bordo Nord con la *base* del *bagaglio*.

## Punti Vittoria al termine dei 10 turni

(Validi solo se non c'è stata la *Ritirata* di un Esercito o di entrambi; in questi casi vedi paragrafo sotto)

**25 punti** se l'Esercito avversario raggiunge il *Punto di Rottura* ma il proprio non lo raggiunge.

**10 punti** se entrambi gli Eserciti raggiungono il *Punto di Rottura*.

**25 punti** per aver eliminato l'*unità Comando* dell'avversario e non aver perso la propria.

**10 punti** per l'eliminazione reciproca dell'*unità Comando*.

## Attaccante

**100 punti** per avere eliminato il *bagaglio* (**obiettivo principale**). Questo obiettivo è alternativo a quelli **secondari**.

**75 punti** per avere inflitto due *perdite* al *bagaglio* ma avergli impedito di uscire dal lato Nord (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo a quello **principale**.

**50 punti** per avere inflitto una *perdita* al *bagaglio* ma avergli impedito di uscire dal lato Nord (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo a quello **principale** o **secondario**.

**25 punti** per avergli impedito di uscire dal lato Nord (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo a quello **principale** o **secondario**.

## Difensore

**100 punti** per avere portato il *bagaglio* fuori dal lato Nord ancora intatto (**obiettivo principale**). Questo obiettivo è alternativo a quelli **secondari**.

**75 punti** per avere subito una *perdita* al *bagaglio* ma averlo portato fuori dal lato Nord (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo a quello **principale**.

**50 punti** per avere subito due *perdite* al *bagaglio* ma averlo portato fuori dal lato Nord (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo a quello **principale** o **secondario**.

Per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il giocatore guadagna il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali. Il calcolo viene effettuato sommando tutte le unità e poi arrotondando (es.  $23 + 45 + 67 = 135$  ovvero 13 punti). In caso di *Ritirata* dell'Esercito considerare sempre 50 punti anche se il valore effettivo dell'Esercito è minore di 500 punti.

## Punti Vittoria in caso di *Ritirata*

In caso di *Ritirata* dell'*Attaccante* (l'Esercito avversario ha perso l'*unità Comando* e ha raggiunto il *Punto di Rottura*, oppure ha raggiunto il doppio *Punto di Rottura*) il *Difensore*, oltre ai 50 punti relativi all'eliminazione dell'Esercito ( $500:10 = 50$ ), i punti relativi all'eliminazione dell'*unità Comando* e quelli relativa alla *Rotta*, riceverà i 100 punti relativi all'**obiettivo principale** solo se il *bagaglio* è ancora intatto; in alternativa, se ha subito una *perdita* riceverà 50 punti; se ne ha subite due riceverà 25 punti; se il *bagaglio* è stato eliminato, il *Difensore* riceverà 0 punti (**obiettivo secondario**).

L'*Attaccante* riceverà, per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali (vedi sopra). A questi aggiungerà i punti relativi all'aver portato l'avversario al *Punto di Rottura* o avergli eliminato l'*unità Comando*. Se ha eliminato il *bagaglio* (**obiettivo principale**) riceverà 100 punti, se gli ha inflitto due *perdite* 75 punti (**obiettivo secondario**), se ne ha inflitta solo una 50 punti (**obiettivo secondario**).

In caso di *Ritirata* del *Difensore* (l'Esercito avversario ha perso l'*unità Comando* e ha raggiunto il *Punto di Rottura*, oppure ha raggiunto il doppio *Punto di Rottura*) l'*Attaccante*, oltre ai 50 punti relativi all'eliminazione dell'Esercito ( $500:10 = 50$ ), i punti relativi all'eliminazione dell'*unità Comando* e quelli relativa alla *Rotta*, riceverà i 100 punti relativi all'**obiettivo principale** se il *bagaglio* è ancora in campo. Se il *bagaglio* è uscito dal lato Nord, l'*Attaccante* riceverà 0 punti.

Il *Difensore* riceverà, per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali (vedi sopra). A questi aggiungerà i punti relativi all'aver portato l'avversario al *Punto di Rottura* o avergli eliminato l'*unità Comando*.

Se il *bagaglio* è uscito dal lato Nord, il *Difensore* riceverà 100 punti (**obiettivo secondario**).

In caso di *Ritirata* reciproca (entrambi gli Eserciti hanno perso l'*unità Comando* e hanno raggiunto il *Punto di Rottura*, oppure hanno raggiunto il doppio *Punto di Rottura*) applicate i seguenti risultati:

- il *Difensore* riceverà 70 punti forfettari ai quali sommerà 100 punti se il *bagaglio* è uscito illeso dal lato Nord, 75 punti se ha subito una *perdita* ma è uscito dal lato Nord, 50 punti se ha subito due *perdite* ma è uscito dal lato Nord (**obiettivo principale** raggiunto ma con grosse perdite). Se non è uscito 0 punti.
- l'*Attaccante* riceverà 70 punti forfettari ai quali sommerà: 100 punti se ha eliminato il *bagaglio* avversario; 75 punti se il *bagaglio* è ancora in campo ma gli ha inflitto due *perdite*; 50 punti se il *bagaglio* è ancora in campo ma gli ha inflitto una *perdita*, **25 punti se il *bagaglio* è ancora in campo (obiettivo principale/secondario raggiunto ma con grosse perdite)**.

Sommate tutti i punteggi: il giocatore che totalizza il risultato maggiore è il vincitore.



## SCENARIO 4: IL PONTE

**Elementi scenici specifici:** un fiume lungo 120 cm (minimo) che collega il lato Sud al lato Nord, largo almeno 8 cm, e con un ponte che lo attraversa posizionato esattamente nel mezzo (60 cm).

### Preparazione

Posizionate il fiume con il ponte al centro del tavolo. Preparate il campo di gioco normalmente ad eccezione del fatto che non è ammesso schierare elementi scenici entro 10 cm dalla strada, dal fiume o dal ponte. Dopo aver schierato tutti gli elementi lanciate 2d6 e aggiungete il VT dell'unità *Comando*: chi ottiene il risultato maggiore vince e può scegliere il lato di schieramento, in alternativa, può cedere all'avversario la scelta. Chi sceglie il lato di schieramento posiziona per primo la propria unità poi si procede con lo schieramento alternato come stabilito nel capitolo *Allestire il tavolo d gioco*.

### Descrizione

*Il ponte permette di mantenere attive le vie di rifornimento dell'Esercito. È di vitale importanza presidiarlo eliminando ogni sacca di resistenza.*

### Obiettivo principale

Presidiare entrambi i lati del ponte.

**Dimensione Tavolo:** 120 x 180 cm

**Durata:** 10 turni

**Eserciti:** 500 punti (max 15 unità)

### Schieramento

Le unità devono essere schierate normalmente entro 30 cm dal proprio lato di schieramento. Le unità con la caratteristica *infiltrata* devono comunque restare oltre 40 cm dalle unità avversarie.



## Regole Speciali

Per controllare il ponte, si devono presidiare entrambi i lati e non ci devono essere unità avversarie sopra il ponte o adiacenti all'unità che presidia.

Per presidiare il ponte è sufficiente essere adiacenti a uno dei suoi approdi o essere posizionati sopra il ponte. Un'unità può presidiare solo un lato del ponte. In questo scenario, transitare sul ponte non *disordina* nessuna unità.

### Punti Vittoria al termine dei 10 turni

(Validi solo se non c'è stata la *Ritirata* di un Esercito o di entrambi; in questi casi vedi paragrafo sotto)

**25 punti** se l'Esercito avversario raggiunge il *Punto di Rottura* ma il proprio non lo raggiunge.

**10 punti** se entrambi gli Eserciti raggiungono il *Punto di Rottura*.

**25 punti** per aver eliminato l'*unità Comando* dell'avversario e non aver perso la propria.

**10 punti** per l'eliminazione reciproca dell'*unità Comando*.

**100 punti** se un giocatore presidia entrambi i lati del ponte e non ci sono unità avversarie sopra o adiacenti il ponte o gli approdi (**obiettivo principale**). Questo obiettivo è alternativo a quelli **secondari**.

**75 punti** se un giocatore presidia uno dei lati del ponte e non ci sono unità avversarie sopra o adiacenti il ponte o gli approdi (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo a quello **principale**.

**25 punti** se entrambi i giocatori presidiano uno dei lati del ponte (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo a quello **principale** o **secondario**.

Per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il giocatore guadagna il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali. Il calcolo viene effettuato sommando tutte le unità e poi arrotondando (es.  $23 + 45 + 67 = 135$  ovvero 13 punti). In caso di *Ritirata* dell'Esercito considerare sempre 50 punti anche se il valore effettivo dell'Esercito è minore di 500 punti.

### Punti Vittoria in caso di *Ritirata*

In caso di *Ritirata* dell'avversario (l'Esercito avversario ha perso l'*unità Comando* e ha raggiunto il *Punto di Rottura*, oppure ha raggiunto il doppio *Punto di Rottura*), il vincitore, oltre ai 50 punti relativi all'eliminazione dell'Esercito ( $500:10 = 50$ ), i punti relativi all'eliminazione dell'*unità Comando* e quelli relativa alla *Rotta*, riceverà i 100 punti relativi all'**obiettivo principale** solo se ha in campo almeno due unità; se ne ha in campo solo una, sommerà 75 punti (in assenza dell'Esercito avversario è facile presidiare i lati del ponte).

Il perdente riceverà, per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali (vedi sopra). A questi aggiungerà i punti relativi all'aver portato l'avversario al *Punto di Rottura* o avergli eliminato l'*unità Comando*.

In caso di *Ritirata* reciproca (entrambi gli Eserciti hanno perso l'*unità Comando* e hanno raggiunto il *Punto di Rottura*, oppure hanno raggiunto il doppio *Punto di Rottura*) entrambi riceveranno 70 punti forfettari ai quali non si sommerà nessun punteggio relativo agli obiettivi o alle unità eliminate (nessuna unità è in campo quindi nessun Esercito ha raggiunto l'**obiettivo principale** o **secondario**).

Sommate tutti i punteggi: il giocatore che totalizza il risultato maggiore è il vincitore.

## SCENARIO 5: BOTTINO DI GUERRA

**Elementi scenici specifici:** entrambi i giocatori devono posizionare il proprio *campo base* della dimensione minima di 15 x 10 cm (massimo 20 x 20 cm).

### Preparazione

Preparate il campo di gioco. Dopo aver schierato tutti gli elementi lanciate 2d6 e aggiungete il VT dell'*unità Comando*: chi ottiene il risultato maggiore vince e può scegliere il lato di schieramento, in alternativa, può cedere all'avversario la scelta. Chi sceglie il lato di schieramento, posiziona il proprio *campo base* (vedi Regole Speciali) a una distanza minima di 20 cm dal bordo del proprio lato del tavolo e a un minimo 60 cm dai bordi laterali; l'avversario fa lo stesso. Procedete quindi con il normale schieramento. Se ci sono degli elementi scenici nell'area di schieramento del *campo base* il giocatore che lo controlla deve spostarli, il minimo possibile, in modo che siano distanti almeno 10 cm dal perimetro del campo. Non è possibile sovrapporre il *campo base* ad un elemento scenico.

### Descrizione

*Nel campo base avversario è custodito un tesoro... Riuscirà il vostro Esercito a impadronirsene?*

**Obiettivo principale:** saccheggiare il *campo base* avversario.

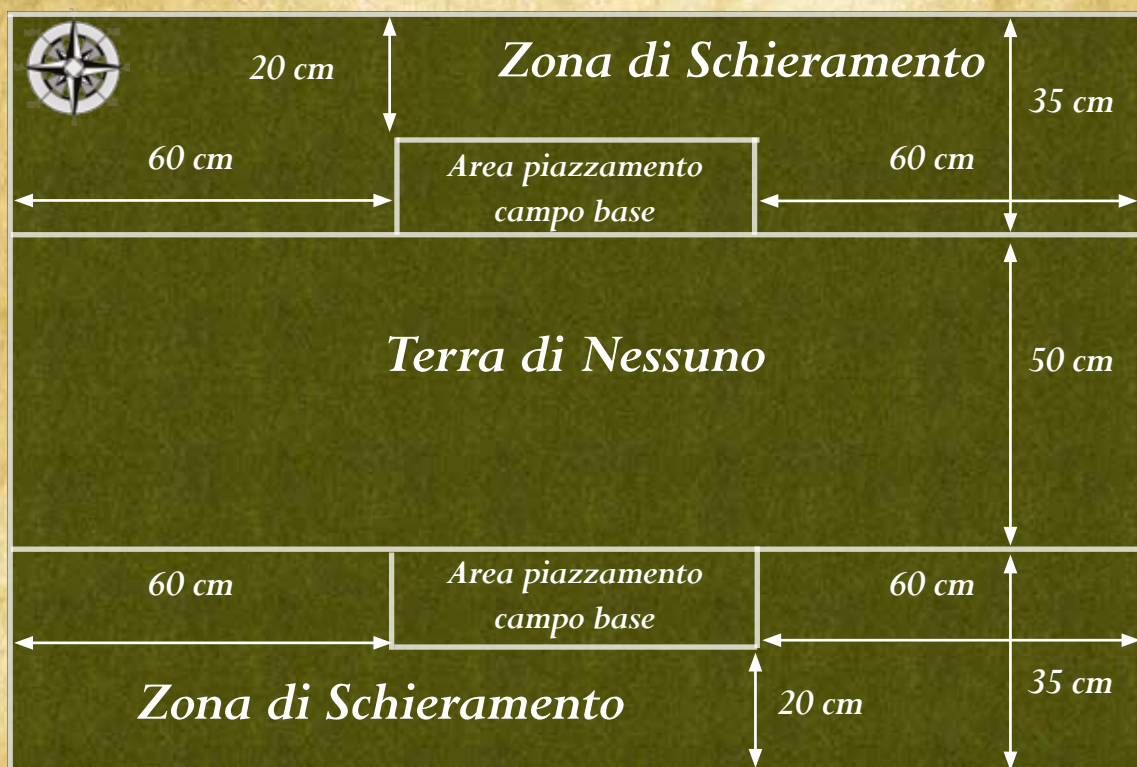
**Dimensione Tavolo:** 120 x 180 cm

**Durata:** 10 turni

**Eserciti:** 500 punti (max 15 unità)

### Schieramento

Le unità possono essere schierate fino a 35 cm dal proprio lato di schieramento. Le unità con la caratteristica *infiltrata* devono comunque restare oltre 40 cm dalle unità avversarie.



## Regole Speciali

Il *campo base* si considera abbia il fronte su tutti lati; non può muovere, non può *inseguire*, *travolgere* o *arretrare* (passa in automatico qualsiasi Test Disciplina). Non riceve Ordini e quindi non può mai ricevere il segnalino *Agito*. Inoltre l'avversario non può mai *Ritirare* i 6 naturali. Ha Valore Tattico 3, Valore Resistenza 3, Valore Mischia 1, Valore Armatura 1 e può imporre all'avversario un *Ritira* in ogni *corpo a corpo*. È completamente immune al Tiro (considerate tutti i tiri come NE). Il *campo base*, ai fini del movimento, viene considerato un'unità pertanto è possibile transitarci sopra per 1/4. Le unità in contatto con il *campo base* non sono considerate *ingaggiate*. Ai fini del tiro la *linea di vista* si interrompe dopo 5 cm. Anche quando il *campo base* ha subito 3 *perdite* resta in gioco e si trasforma in un terreno difficile. Un'unità il cui bordo posteriore tocca il proprio *campo base* passa automaticamente qualsiasi Test Disciplina (non *arretra* mai). Un Elefante il cui bordo posteriore contatti il proprio *campo base*, sebbene non arretri, può comunque *fuggire* attraversandolo e *disordinandolo*. Se un giocatore riesce a eliminare il *campo base* avversario, consegue l'*obiettivo principale*.

## Punti Vittoria al termine dei 10 turni

(Validi solo se non c'è stata la *Ritirata* di un Esercito o di entrambi; in questi casi vedi paragrafo sotto)

- 25 punti se l'Esercito avversario raggiunge il *Punto di Rottura* ma il proprio non lo raggiunge.
- 10 punti se entrambi gli Eserciti raggiungono il *Punto di Rottura*.
- 25 punti per aver eliminato l'unità *Comando* dell'avversario e non aver perso la propria.
- 10 punti per l'eliminazione reciproca dell'unità *Comando*.
- 100 punti per avere eliminato il *campo base* avversario e non avere subito *perdite* al proprio (**obiettivo principale**). Questo obiettivo è alternativo a quelli **secondari**.
- 75 punti per aver eliminato il *campo base* avversario e avere subito una *perdita* al proprio (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo a quello **principale**.
- 50 punti per aver eliminato il *campo base* avversario e avere subito due *perdite* al proprio (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo a quello **principale** e **secondario**.
- 25 punti per aver inflitto due ferite al *campo base* avversario e non averne subite (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo a quello **principale** e **secondario**.
- 10 punti per aver inflitto una ferita al *campo base* avversario e non averne subite (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo a quello **principale** e **secondario**.
- 5 punti se entrambi i *campi base* sono stati eliminati o si sono inflitti reciprocamente ferite (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo a quello **principale** e **secondario**.

Per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il giocatore guadagna il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali. Il calcolo viene effettuato sommando tutte le unità e poi arrotondando (es.  $23 + 45 + 67 = 135$  ovvero 13 punti). In caso di *Ritirata* dell'Esercito considerare sempre 50 punti anche se il valore effettivo dell'Esercito è minore di 500 punti.

## Punti Vittoria in caso di *Ritirata*

In caso di *Ritirata* dell'*Attaccante* (l'Esercito ha perso l'unità *Comando* e ha raggiunto il *Punto di Rottura*, oppure ha raggiunto il doppio *Punto di Rottura*) il vincitore, oltre ai 50 punti relativi all'eliminazione dell'Esercito ( $500:10 = 50$ ), i punti relativi all'eliminazione dell'unità *Comando* e quelli relativi alla *Rotta*, sommerà i 100 punti relativi all'**obiettivo principale** solo se il proprio *campo base* è ancora intatto; in alternativa, se il proprio *campo base* è ancora in gioco ma ha subito una *perdita* riceverà 50 punti; se il proprio *campo base* è ancora in campo ma ha subito due *perdite* riceverà 25 punti; se il proprio *campo base* è stato eliminato, riceverà 0 punti (**obiettivo secondario**).

Il perdente riceverà, per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali (vedi sopra). A questi aggiungerà i punti relativi all'aver portato l'avversario al *Punto di Rottura* o avergli eliminato l'unità *Comando*.

In caso di *Ritirata* reciproca (entrambi gli Eserciti hanno perso l'unità *Comando* e hanno raggiunto il *Punto di Rottura*, oppure hanno raggiunto il doppio *Punto di Rottura*) entrambi riceveranno 70 punti forfettari, ai quali non si sommerà nessun punteggio relativo agli obiettivi o alle unità eliminate.

Sommate tutti i punteggi: il giocatore che totalizza il risultato maggiore è il vincitore.

## SCENARIO 6: BATTAGLIA CAMPALE

**Elementi scenici specifici:** nessuno.

### Preparazione

Preparate il campo di gioco. Dopo aver schierato tutti gli elementi lanciate 2d6 e aggiungete il VT dell'unità *Comando*: chi ottiene il risultato maggiore vince e può scegliere il lato di schieramento, in alternativa, può cedere all'avversario la scelta. Chi sceglie il lato di schieramento posiziona per primo una propria unità e poi si procede con il normale schieramento.

### Descrizione

*I due Eserciti si fronteggiano chi riuscirà a prevalere?*

### Obiettivo principale

Eliminare l'Esercito avversario.

**Dimensione Tavolo:** 120 x 180 cm

**Durata:** 10 turni

**Eserciti:** 500 punti (max 15 unità)

### Schieramento

Le unità devono essere schierate normalmente entro 30 cm dal proprio lato di schieramento. Le unità con la caratteristica *infiltrata* devono comunque restare oltre 40 cm dalle unità avversarie.





## Regole Speciali

Nessuna.

### Punti Vittoria al termine dei 10 turni

(Validi solo se non c'è stata la *Ritirata* di un Esercito o di entrambi; in questi casi vedi paragrafo sotto)

**75 punti** se l'Esercito avversario raggiunge il *Punto di Rottura* ma il proprio non lo raggiunge.

**35 punti** se entrambi gli Eserciti raggiungono il *Punto di Rottura*.

**75 punti** per aver eliminato l'*unità Comando* dell'avversario e non aver perso la propria.

**35 punti** per l'eliminazione reciproca dell'*unità Comando*.

Per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il giocatore guadagna il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali. Il calcolo viene effettuato sommando tutte le unità e poi arrotondando (es.  $23 + 45 + 67 = 135$  ovvero 13 punti). In caso di *Ritirata* dell'Esercito considerare sempre 50 punti anche se il valore effettivo dell'Esercito è minore di 500 punti.

### Punti Vittoria in caso di *Ritirata*

In caso di *Ritirata* (l'Esercito avversario ha perso l'*unità Comando* e ha raggiunto il *Punto di Rottura*, oppure ha raggiunto il doppio *Punto di Rottura*) il vincitore, oltre ai 50 punti relativi all'eliminazione dell'Esercito ( $500:10 = 50$ ), sommerà i punti come indicato nella tabella.

Il perdente riceverà, per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali (vedi sopra). A questi aggiungerà i punti relativi all'aver portato l'avversario al *Punto di Rottura* o avergli eliminato l'*unità Comando*.

In caso di *Ritirata* reciproca (entrambi gli Eserciti hanno perso l'*unità Comando* e hanno raggiunto il *Punto di Rottura*, oppure hanno raggiunto il doppio *Punto di Rottura*) entrambi otterranno 120 punti forfettari, ai quali non si sommerà nessun punteggio relativo agli obiettivi.

Sommate tutti i punteggi: il giocatore che totalizza il risultato maggiore è il vincitore.



# SCENARIO 7: RIFORNIMENTI

**Elementi scenici specifici:** una strada di 180 cm che collega il lato Est al lato Ovest e larga almeno 10 cm.

## Preparazione

Posizionate la strada al centro del tavolo. Posizionate una cassa a 45 cm dal bordo destro, una a 45 cm dal bordo sinistro e una al centro a 60 cm dal lato Nord e Sud. Preparate il campo di gioco normalmente ad eccezione del fatto che non è ammesso schierare elementi scenici a meno di 10 cm dalle casse e dalla strada. Dopo aver schierato tutti gli elementi lanciate 2d6 e aggiungete il VT dell'unità *Comando*: chi ottiene il risultato maggiore vince e può scegliere il lato di schieramento, in alternativa, può cedere all'avversario la scelta. Chi sceglie il lato di schieramento posiziona per primo la propria unità. Dopo aver schierato l'unità, si procede con lo schieramento alternato fino ad esaurire le unità disponibili.

## Descrizione

*Gli alleati hanno raccolto i cibo e viveri ma alla vista dell'esercito avversario sono fuggiti abbandonando le casse dei viveri. Occorre recuperarle per garantire la sopravvivenza dell'Esercito.*

## Obiettivo principale

Recuperare i rifornimenti.

**Dimensione Tavolo:** 120 x 180 cm

**Durata:** 10 turni

**Eserciti:** 500 punti (max 15 unità)

## Schieramento

Le unità devono essere schierate normalmente entro 30 cm dal proprio lato di schieramento. Le unità con la caratteristica *infiltrata* devono comunque restare oltre 40 cm dalle unità avversarie.



## Regole Speciali

Le *casse* vengono posizionate su una basetta quadrata da 2,5 cm e rappresentano il rifornimento alimentare (grano, pane, vino, ecc.). Un'unità, per raccogliere una *cassa*, deve utilizzare un Ordine *Muovere Cautamente*; qualsiasi altro Ordine non consente all'unità di recuperare la *cassa*. Un'unità che, durante il movimento cauto, contatta la *cassa* la raccoglie (il giocatore la toglie dal campo e la posiziona sulla basetta dell'unità per ricordare che è in suo possesso). Se l'unità che trasporta la *cassa* viene eliminata, la *cassa* viene posizionata nuovamente in campo al centro della posizione esatta che occupava l'unità eliminata. Trasportare una *cassa* non limita il movimento e non incide sugli eventuali combattimenti in *corpo a corpo* o nel *tiro*.

## Punti Vittoria al termine dei 10 turni

(Validi solo se non c'è stata la *Ritirata* di un Esercito o di entrambi; in questi casi vedi paragrafo sotto)

- 25 punti** se l'Esercito avversario raggiunge il *Punto di Rottura* ma il proprio non lo raggiunge.
- 10 punti** se entrambi gli Eserciti raggiungono il *Punto di Rottura*.
- 25 punti** per aver eliminato l'*unità Comando* dell'avversario e non aver perso la propria.
- 10 punti** per l'eliminazione reciproca dell'*unità Comando*.
- 15 punti** per ogni *cassa* di cui si è in possesso (**obiettivo principale**).
- 10 punti** per essere in possesso di un numero di *casse* maggiore dell'avversario (**obiettivo principale**). Questo obiettivo è aggiuntivo agli altri obiettivi **principali**.
- 15 punti** per ogni *cassa* nella propria zona di schieramento alla fine dello scenario (**obiettivo principale**). Questo obiettivo è aggiuntivo agli altri obiettivi **principali**.

Per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il giocatore guadagna il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali. Il calcolo viene effettuato sommando tutte le unità e poi arrotondando (es.  $23 + 45 + 67 = 135$  ovvero 13 punti). In caso di *Ritirata* dell'Esercito considerare sempre 50 punti anche se il valore effettivo dell'Esercito è minore di 500 punti.

## Punti Vittoria in caso di *Ritirata*

In caso di *Ritirata* (l'Esercito avversario ha perso l'*unità Comando* e ha raggiunto il *Punto di Rottura*, oppure ha raggiunto il doppio *Punto di Rottura*) il vincitore, oltre ai 50 punti relativi all'eliminazione dell'Esercito ( $500:10 = 50$ ), i punti relativi all'eliminazione dell'*unità Comando* e quelli relativa alla *Rotta*, riceverà i 100 punti relativi all'**obiettivo principale**.

Il perdente riceverà, per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali (vedi sopra). A questi aggiungerà i punti relativi all'aver portato l'avversario al *Punto di Rottura* o avergli eliminato l'*unità Comando*.

In caso di *Ritirata* reciproca (entrambi gli Eserciti hanno perso l'*unità Comando* e hanno raggiunto il *Punto di Rottura*, oppure hanno raggiunto il doppio *Punto di Rottura*) entrambi otterranno 70 punti forfettari, ai quali non si sommerà nessun punteggio relativo agli obiettivi.

Sommate tutti i punteggi: il giocatore che totalizza il risultato maggiore è il vincitore.

## SCENARIO 8: IL TEMPIO

**Elementi scenici specifici:** un *tempio*, o un luogo sacro (es. un circolo di pietre, una statua, ecc.) di minimo 15 x 10 cm (massimo 20 x 30 cm) con una strada che porta dal lato Sud fino al *tempio*.

### Preparazione

Posizionate al centro del tavolo il *tempio*. Preparate il campo di gioco normalmente ad eccezione del fatto che non è ammesso schierare elementi scenici entro 10 cm dalla strada o dal tempio. Dopo aver schierato tutti gli elementi lanciate 2d6 e aggiungete il VT dell'*unità Comando*: chi ottiene il risultato maggiore vince e può scegliere se essere il *Difensore* o l'*Attaccante*, in alternativa, può cedere all'avversario la scelta. Chi assume il ruolo del *Difensore*, posiziona la propria *unità Comando* a contatto con un lato del *tempio*. Dopo aver schierato l'*unità Comando*, si procede con il normale *Schieramento* a partire dall'*Attaccante*.

### Descrizione

*Il generale ha voluto consultare la sua divinità in un tempio vicino al campo di battaglia ma è stato sorpreso da un contingente nemico che lo ha circondato.*

**Obiettivo principale Attaccante:** profanare il *tempio*.

**Obiettivo principale Difensore:** impedire che l'avversario profani il *tempio*.

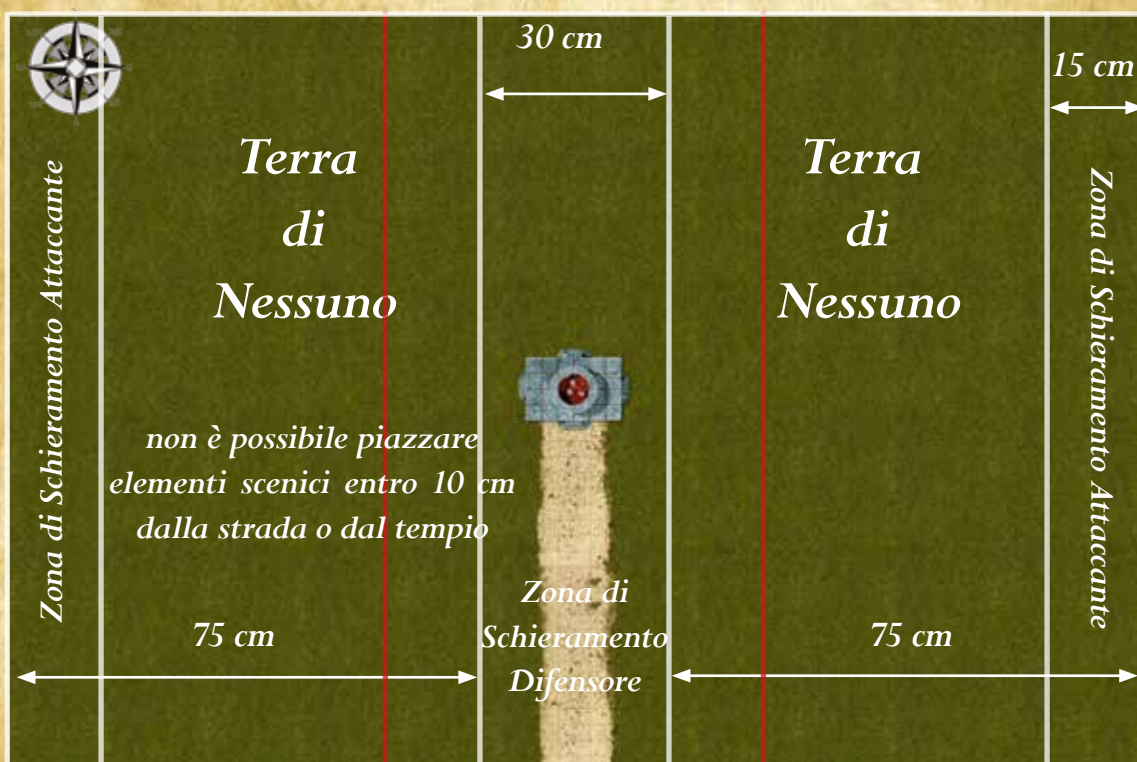
**Dimensione Tavolo:** 120 x 180 cm

**Durata:** 10 turni

**Eserciti:** 500 punti (max 15 unità)

### Schieramento

Le unità del *Difensore* devono essere schierate in una fascia centrale di 30 cm distante almeno 75 cm dai lati Est e Ovest. Le unità dell'*Attaccante* devono essere schierate entro 15 cm dal bordo Est o Ovest. Le unità con la caratteristica *infiltrata* devono comunque restare oltre 40 cm dalle unità avversarie.



## Regole Speciali

Il *tempio* si considera abbia il fronte su tutti lati; non può muovere, non può *inseguire*, *travolgere* o *arretrare* (passa in automatico qualsiasi Test Disciplina). Non riceve Ordini e quindi non può mai ricevere il segnalino *Agito*. Inoltre l'avversario non può mai *Ritirare* i 6 naturali. Ha Valore Tattico 3, Valore Resistenza 3, Valore Mischia 1, Valore Armatura 2 e può imporre all'avversario un *Ritira* in ogni *corpo a corpo*. È completamente immune al Tiro (considerate tutti i tiri come NE). Il *tempio*, ai fine del movimento, viene considerato un ostacolo impassabile. Le unità in contatto con il *tempio* non sono considerate *ingaggiate*. Ai fini del tiro la *linea di vista* si interrompe dopo 5cm. Un'unità di *difensori* (compresi gli Elefanti) il cui bordo posteriore tocchi il *tempio* passa automaticamente qualsiasi Test Disciplina (non arretra mai). Se l'*Attaccante* riesce a infliggere al *tempio* 3 *perdite* lo profana e consegue l'*obiettivo principale*. Anche quando il *tempio* ha subito 3 *perdite* ed è stato profanato resta in gioco e rimane un terreno impassabile.

## Punti Vittoria al termine dei 10 turni

(Validi solo se non c'è stata la *Ritirata* di un Esercito o di entrambi; in questi casi vedi paragrafo sotto)

- 25 punti** se l'Esercito avversario raggiunge il *Punto di Rottura* ma il proprio non lo raggiunge.
- 10 punti** se entrambi gli Eserciti raggiungono il *Punto di Rottura*.
- 25 punti** per aver eliminato l'*unità Comando* dell'avversario e non aver perso la propria.
- 10 punti** per l'eliminazione reciproca dell'*unità Comando*.

## Attaccante

- 100 punti** per avere profanato il *tempio* infliggendogli 3 *perdite* (**obiettivo principale**). Questo obiettivo è alternativo a quelli **secondari**.
- 75 punti** per avere inflitto due *perdite* al *tempio* avversario ma non averlo profanato (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo a quello **principale**.
- 50 punti** per avere inflitto una *perdita* al *tempio* avversario ma non averlo profanato (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo a quello **principale** o **secondario**.

## Difensore

- 100 punti** per avere il proprio *tempio* ancora intatto (**obiettivo principale**). Questo obiettivo è alternativo a quelli **secondari**.
- 50 punti** per avere subito una *perdita* al *tempio* (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo a quello **principale**.
- 25 punti** per avere subito due *perdite* al *tempio* (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo a quello **principale** o **secondario**.

Per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il giocatore guadagna il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali. Il calcolo viene effettuato sommando tutte le unità e poi arrotondando (es.  $23 + 45 + 67 = 135$  ovvero 13 punti). In caso di *Ritirata* dell'Esercito considerare sempre 50 punti anche se il valore effettivo dell'Esercito è minore di 500 punti.

### Punti Vittoria in caso di *Ritirata*

In caso di *Ritirata* dell'*Attaccante* (l'Esercito avversario ha perso l'*unità Comando* e ha raggiunto il *Punto di Rottura*, oppure ha raggiunto il doppio *Punto di Rottura*) il *Difensore*, oltre ai 50 punti relativi all'eliminazione dell'Esercito ( $500:10 = 50$ ), i punti relativi all'eliminazione dell'*unità Comando* e quelli relativa alla *Rotta*, sommerà i 100 punti relativi all'**obiettivo principale** solo se il *tempio* è ancora intatto; in alternativa, se il *tempio* ha subito una *perdita* ma è ancora in campo, sommerà 50 punti; se il *tempio* ha subito due *perdite* sommerà 25 punti; se è stato eliminato il *Difensore* riceverà 0 punti (**obiettivo secondario**).

L'*Attaccante* riceverà, per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali (vedi sopra). A questi aggiungerà i punti relativi all'aver portato l'avversario al *Punto di Rottura* o avergli eliminato l'*unità Comando*. Se ha eliminato il *tempio* (**obiettivo principale**) riceverà 100 punti, se gli ha inflitto due *perdite* 75 punti (**obiettivo secondario**), se ne ha inflitta solo una 50 punti (**obiettivo secondario**).

In caso di *Ritirata* del *Difensore* (l'Esercito avversario ha perso l'*unità Comando* e ha raggiunto il *Punto di Rottura*, oppure ha raggiunto il doppio *Punto di Rottura*) l'*Attaccante*, oltre ai 50 punti relativi all'eliminazione dell'Esercito ( $500:10 = 50$ ), i punti relativi all'eliminazione dell'*unità Comando* e quelli relativa alla *Rotta*, riceverà i 100 punti relativi all'**obiettivo principale**.

Il *Difensore* riceverà, per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali (vedi sopra). A questi aggiungerà i punti relativi all'aver portato l'avversario al *Punto di Rottura* o avergli eliminato l'*unità Comando*.

In caso di *Ritirata* reciproca (entrambi gli Eserciti hanno perso l'*unità Comando* e hanno raggiunto il *Punto di Rottura*, oppure hanno raggiunto il doppio *Punto di Rottura*) applicate i seguenti risultati:

- il *Difensore* riceverà 70 punti forfettari ai quali non sommerà nessun altro punteggio relativo agli obiettivi o alle unità eliminate (obiettivo fallito, nessuno difende il *tempio* che resta alla mercé dei predoni anche dopo la battaglia).
- l'*Attaccante* riceverà 70 punti forfettari ai quali sommerà 100 punti se ha eliminato il *tempio* avversario; 75 se gli ha inflitto due *perdite*; 50 se gli ha inflitto una *perdita* (**obiettivo principale** o **secondario** raggiunto ma con grosse perdite).

Sommate tutti i punteggi: il giocatore che totalizza il risultato maggiore è il vincitore.