

CENTURIA II REGOLAMENTO TORNEO

UN GIORNO · TRE PARTITE · VERSIONE 2018.1.2

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 oppure 2,5 ore ciascuna con la possibilità, a insindacabile giudizio dell'arbitro, di concedere minuti supplementari per concludere le fasi salienti del turno in corso.

ESERCITI A PUNTI

Si utilizzano armate da 1000 punti; non sono ammessi punti in esubero. Ciascun giocatore dovrà avere un Esercito. Per le limitazioni fare riferimento al regolamento e alle liste aggiuntive scaricabili dal sito www.torrianimassimo.it o pubblicate nei supplementi, compresi gli Eserciti previsti per Scenari Storici qualora sia prevista la gestione a punti. Per compilare gli Eserciti, deve essere utilizzata la scheda presente negli eserciti aggiuntivi e scaricabile dal forum 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 7 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 -20 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. Nel caso lo stesso tipo di unità sia presente con un VT differente, sulla lista dovrà essere riportato il particolare che la rende distinguibile (scudo bianco, stendardo ecc.). Nel caso più unità siano simili (Galli, Britanni, ecc.) e siano presenti Nobili o unità con caratteristiche differenti, sulla lista dovrà essere riportato il particolare che le rende distinguibili (scudo bianco, stendardo ecc.).

NUMERO MASSIMO DI UNITÀ E SCHIERAMENTO

Il numero minimo e massimo di unità consentite per ogni Esercito verrà specificato dagli organizzatori ma, come indicato nel Regolamento, per Eserciti da 1000 punti si consiglia un minimo di 12 e un massimo di 15 unità. ATTENZIONE! il limite è relativo alle unità non alle basi, pertanto un esercito con 16 basi con due basi in *Gruppo Compatto (2)* rispetta il limite di 15 unità.

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 -20 Punti Torneo. Per evitare contestazioni non sono ammessi dadi di diverso colore o tipo. Segnalini tridimensionali sono ammessi previa verifica e autorizzazione degli organizzatori.



REGOLO

Ogni giocatore deve portare un regolo ufficiale di Centuria. Il ma è ammesso anche quello di Centuria. Regoli "casalinghi" non saranno ammessi onde evitare contestazioni. Chi ne fosse sprovvisto sarà penalizzato con un malus di -5 Punti Torneo.

MANUALE

Ogni giocatore deve avere sul tavolo un regolamento originale consultabile. Chi ne fosse sprovvisto sarà penalizzato con un malus di -100 Punti Torneo.

ELEMENTI SCENICI

Ogni giocatore deve portare almeno 3 elementi scenici e 2 muretti (per l'allestimento del tavolo da gioco). Potete scegliere tra boschi, colline (senza lati intransitabili), campi coltivati, paludi, terreno accidentato (per le dimensioni fare riferimento al Manuale Base), di cui UNO può essere di terreno intransitabile. L'elemento intransitabile può permettere la *linea di vista* (lago) o inibirla completamente (formazione rocciosa, bosco fitto). Chi ne fosse sprovvisto sarà penalizzato con un malus di -20 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 -20 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 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 *Preparazione 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.

UTILIZZO ELEMENTI SCENICI AGGIUNTIVI

Alcuni Eserciti hanno la possibilità di acquistare elementi scenici aggiuntivi; dopo aver allestito il tavolo da gioco, i giocatori che hanno acquistato questi elementi potranno aggiungerli a partire dal giocatore che ha schierato il primo elemento scenico. 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.

ELIMINAZIONE O SPOSTAMENTI DI ELEMENTI SCENICI

Alcuni Eserciti hanno la possibilità di spostare o eliminare elementi scenici; dopo aver aggiunto gli eventuali elementi scenici aggiuntivi, i giocatori scriveranno segretamente quale elemento vogliono spostare/eliminare poi mostreranno il foglietto al proprio avversario. L'eliminazione ha la priorità rispetto allo spostamento. Se entrambi i giocatori vogliono spostare il medesimo elemento scenico, questo sarà lasciato dove si trova. A partire dal giocatore che ha schierato il primo elemento scenico i giocatori potranno spostare l'elemento scenico indicato. Restano valide le limitazioni ma è consentito piazzarlo in un quadrante in cui è già presente un altro elemento scenico.

SCENARI E PUNTI TORNEO

Gli scenari previsti per il torneo sono quelli contenuti nel supplemento *Scenari Torneo* pubblicato sul sito www.torrianimassimo.it oppure sul forum torrianigames.forumfree.it. I Punti Torneo saranno calcolati come previsto in ogni specifico scenario.

PARTITE CONCESSE, ABBANDONATE, INTERROTTE, AVVERSARIO IN RITARDO, 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 abbinamenti, si slitterà la classifica e l’avversario di chi abbandona sarà l’ultimo a cui verrà assegnata una vittoria a tavolino di 300 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 atteggiamenti di questo tipo.

INTERVENTI ARBITRALI

L’arbitro, nel suo lavoro di verifica sui tavoli, potrà, a suo insindacabile giudizio, rammentare ai giocatori regole

dimenticate o far applicare la versione corretta delle regole, qualora travisate o mal interpretate. Se richiesto, effettuerà, a nome e per conto di un giocatore che lo richiede, misurazioni e movimenti delle unità.

POLEMICHE INUTILI SUI DADI

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 -100 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 nell’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.

GIOCATORI DISPARI

Nel caso si iscriva un numero di giocatori dispari, il club che ha organizzato il torneo dovrà sacrificare uno dei propri giocatori. Se non trova un accordo con i soci su chi deve abbandonare, sarà automaticamente selezionato il giocatore del club organizzatore che per ultimo ha consegnato la lista dell’Esercito.



AVANGUARDIE

Elementi scenici specifici: nessuno.

Preparazione

Preparate il campo di gioco. Dopo aver schierato tutti gli elementi lanciate 2d6 e aggiungete il VT del *Comandante*: 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 (20") dal bordo del proprio lato del tavolo. L'avversario deve, a sua volta, posizionare l'unità in *avanguardia* fino a 50 cm (20") dal bordo del proprio lato del tavolo ma oltre 40 cm (16") dall'unità in *avanguardia* nemica. Non può essere mandata in *avanguardia* un'unità con la caratteristica *schermagliatore*. Dopo aver schierato le *avanguardie* si procede con il normale schieramento alternandosi come di consueto.

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 (48" x 72")

Durata: 10 turni

Eserciti: 1000 punti (min 12 - max 15 unità)

Schieramento

Le unità devono essere schierate normalmente entro 30 cm (12") dal proprio lato di schieramento salvo le *avanguardie* che sono posizionate fino a 50 cm (20"). Le unità con la caratteristica *infiltrata* devono comunque restare oltre 40 cm (16") dalle unità avversarie, compresa quella in *avanguardia*. Su entrambi i fianchi va lasciata libera una fascia di 10 cm (4").



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. Un'unità selezionata come *avanguardia* perde la caratteristica *infiltrata*, *in agguato*, o *marcia sul fianco*.

Punti Vittoria al termine dei 10 turni

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

- +50 punti** per aver eliminato il **Comandante** dell'avversario e non aver perso il proprio.
- +25 punti** per ogni Generale eliminato all'avversario.
Se l'Esercito avversario ha un solo Generale il giocatore guadagnerà +50 punti se lo elimina.
Se l'Esercito avversario non ha Generali, eliminando il *Comandante* guadagnerà in automatico +50 punti.
- +30 punti** per l'eliminazione reciproca del *Comandante*.
- +200 punti** per avere l'unità in *avanguardia* nella zona di schieramento dell'avversario e non averne una avversaria nella propria (Obiettivo Principale).
- +100 punti** per avere un'unità nella zona di schieramento dell'avversario (non l'unità in *avanguardia*) e non averne una avversaria nella propria (Obiettivo Secondario).
- +150 punti** per avere l'unità in *avanguardia* nella zona di schieramento dell'avversario e averne una avversaria nella propria (ma non l'*avanguardia*).
- +100 punti** se entrambi gli Eserciti hanno l'unità in *avanguardia* nella zona di schieramento avversaria.
- +75 punti** se entrambi gli Eserciti hanno un'unità nella zona di schieramento avversaria (ma non l'*avanguardia*).
- +50 punti** per avere un'unità nella zona di schieramento dell'avversario (ma non l'*avanguardia*) e avere l'unità in *avanguardia* dell'avversario nella propria.

Per ogni unità nemica eliminata il giocatore guadagna il valore in punti diviso 10 e arrotondato per eccesso all'unità inferiore senza decimali. Il calcolo viene effettuato sommando tutte le unità e poi arrotondando per eccesso (es. $33 + 45 + 67 = 145$ ovvero 15 punti). Le unità *allo stremo*, anche se non sono state eliminate, sommano al totale la metà del loro valore in punti arrotondando per eccesso. In caso di fuga dell'Esercito considerare sempre 100 punti anche se il valore effettivo dell'Esercito è minore di 1000 punti.

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

Punti Vittoria in caso di fuga di un Esercito

Nel caso uno dei due Eserciti fugga perché ha raggiunto il Punto di Rottura, il vincitore, oltre ai 100 punti relativi all'eliminazione dell'Esercito ($1000:10 = 100$), i punti relativi all'eliminazione del Comandante e dei Generali, otterrà i 200 punti relativi all'obiettivo principale solo se effettivamente ha ancora in campo l'unità d'*avanguardia*; se l'unità d'*avanguardia* è stata eliminata riceverà 100 punti relativi all'obiettivo secondario.

Il giocatore a cui è fuggito l'Esercito riceverà, per ogni unità nemica eliminata il valore in punti diviso 10 e arrotondato per eccesso (ricordatevi di sommare la metà dei punti anche delle unità *allo stremo*). A questi aggiungerà i punti relativi all'eventuale eliminazione del Comandante e dei Generali.

Punti Vittoria in caso di fuga di entrambi gli Eserciti

Se entrambi gli Eserciti hanno raggiunto il Punto di Rottura entrambi riceveranno 200 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).

SACCHEGGIO

Elementi scenici specifici: un *campo base* della dimensione minima di 15 (base) x 10 cm (6" x 4") fino a un massimo di 20 (base) x 15 cm (8" x 6").

Preparazione

Preparate il campo di gioco. Dopo aver schierato tutti gli elementi lanciate 2d6 e aggiungete il VT del *Comandante*: 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 (8") dal bordo del proprio lato del tavolo e a minimo 60 cm (24") 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 nel punto in cui viene schierato il *campo base*, il Difensore dovrà spostarli, il minimo possibile, in modo che siano distanti almeno 10 cm (4") dal perimetro del campo. Non è consentito sovrapporre il *campo base* a 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 (48" x 72")

Durata: 10 turni

Eserciti: 1000 punti (min 12 - max 15 unità)



Schieramento

Le unità del Difensore devono essere schierate entro 40 cm (16") dal proprio lato di schieramento. Le unità dell'Attaccante entro 20 cm (8") dal proprio lato di schieramento. Le unità con la caratteristica *infiltrata* devono comunque restare oltre 40 cm (16") dalle unità avversarie. Su entrambi i fianchi va lasciata libera una fascia di 10 cm (4").

Regole Speciali

Per le regole relative al *campo base* vedi il paragrafo relativo sul manuale.

Punti Vittoria al termine dei 10 turni

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

- +50 punti** per aver eliminato il *Comandante* dell'avversario e non aver perso il proprio.
- +25 punti** per ogni Generale eliminato all'avversario.
Se l'Esercito avversario ha un solo Generale il giocatore guadagnerà +50 punti se lo elimina.
Se l'Esercito avversario non ha Generali, eliminando il *Comandante* guadagnerà in automatico +50 punti.
- +30 punti** per l'eliminazione reciproca del *Comandante*.

Attaccante

- +200 punti** per avere eliminato il *campo base* avversario (obiettivo principale).
- +150 punti** per avere inflitto due perdite al *campo base* avversario ma non averlo eliminato (obiettivo secondario).
Questo obiettivo è alternativo a quello principale.
- +100 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

- +200 punti** per avere il proprio *campo base* ancora intatto (obiettivo principale).
- +100 punti** per avere subito una perdita al *campo base* ma non averlo perso (obiettivo secondario).
Questo obiettivo è alternativo a quello principale.
- +50 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 il giocatore guadagna il valore in punti diviso 10 e arrotondato per eccesso all'unità inferiore senza decimali. Il calcolo viene effettuato sommando tutte le unità e poi arrotondando per eccesso (es. $33 + 45 + 67 = 145$ ovvero 15 punti). Le unità *allo stremo*, anche se non sono state eliminate, sommano al totale la metà del loro valore in punti arrotondando per eccesso. In caso di fuga dell'Esercito considerare sempre 100 punti anche se il valore effettivo dell'Esercito è minore di 1000 punti.

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

Punti Vittoria in caso di fuga dell'Esercito attaccante

Nel caso l'Esercito dell'Attaccante *fugga* perché ha raggiunto il Punto di Rottura, il Difensore, oltre ai 100 punti relativi all'eliminazione dell'Esercito ($1000:10 = 100$), i punti relativi all'eliminazione del *Comandante* e dei Generali, otterrà i +200 punti relativi all'obiettivo principale solo se effettivamente ha il *campo base* illeso; se il *campo base* ha subito una perdita riceverà +100 punti; se ne ha subite due riceverà +50 punti; se è stata eliminata non riceverà alcun punto addizionale. L'Attaccante riceverà, per ogni unità nemica eliminata il valore in punti diviso 10 e arrotondato per eccesso (ricordatevi di sommare la metà dei punti anche delle unità allo stremo). A questi aggiungerà i punti relativi all'eventuale eliminazione del *Comandante* e dei Generali e +200 punti se ha eliminato il *campo base*, +150 se gli ha inflitto due perdite, +100 se gli ha inflitto una perdita.

Punti Vittoria in caso di fuga dell'Esercito difensore

Nel caso l'Esercito del difensore *fugga* perché ha raggiunto il Punto di Rottura, l'Attaccante, oltre ai 100 punti relativi all'eliminazione dell'Esercito ($1000:10 = 100$), i punti relativi all'eliminazione del *Comandante* e dei Generali, otterrà i +200 punti relativi all'obiettivo principale. Il Difensore riceverà, per ogni unità nemica eliminata il valore in punti diviso 10 e arrotondato per eccesso (ricordatevi di sommare la metà dei punti anche delle unità allo stremo). A questi aggiungerà i punti relativi all'eventuale eliminazione del *Comandante* e dei Generali.

Punti Vittoria in caso di fuga di entrambi gli Eserciti

Se entrambi gli Eserciti hanno raggiunto il Punto di Rottura il Difensore riceverà 150 punti forfettari ai quali non sommerà nessun punteggio relativo agli obiettivi o alle unità eliminate. L'Attaccante riceverà 300 punti forfettari ai quali non sommerà nessun punteggio relativo agli obiettivi o alle unità eliminate (nessuna unità è in campo quindi il campo è stato distrutto).



IMBOSCATA

Elementi scenici specifici: una strada di 120 cm (48") (minimo) che collega il lato Sud al lato Nord e larga almeno 10 cm (4").

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 (4") dalla strada. Dopo aver schierato tutti gli elementi lanciate 2d6 e aggiungete il VT del Comandante: chi ottiene il risultato maggiore può decidere se essere l'Attaccante o il Difensore; l'avversario deciderà quale sarà il suo lato d'ingresso (nord o sud). Il Difensore posiziona il proprio *bagaglio* nel quadrato di schieramento Nord o Sud come indicato dall'Attaccante. Dopo aver schierato il *bagaglio*, si procede con il normale schieramento a partire dall'Attaccante e alternandosi come di consueto.

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 opposto (i viveri devono arrivare al fronte).

Dimensione Tavolo: 120 x 180 cm (48" x 72")

Durata: 10 turni

Eserciti: 1000 punti (min 12 - max 15 unità)

Schieramento

Le unità del Difensore possono essere schierate oltre 70 cm (28") dai bordi laterali e al massimo 30 cm (12") dal fondo tavolo (in pratica un rettangolo di 40 x 30 cm - 16 x 12"). Le unità dell'Attaccante possono essere schierate fino a 20 cm (8") dai lati Est, Ovest o Nord. Le unità con la caratteristica *infiltrata* devono comunque restare oltre 40 cm (16") dalle unità avversarie.



Regole Speciali

Il *bagaglio* viene rappresentato da una basetta 40 x 80 mm con un carro trascinato da un mulo. **Viene considerato un distacco a parte che agisce autonomamente e pertanto si considera sia sempre entro il proprio raggio di comando.** Ai fini del movimento è considerato *carro pesante* con la caratteristica *unità lenta*. L'unità del *bagaglio* può solo ricevere Ordini *Avanzare* e non può effettuare la *marcia forzata*. Se viene caricato, combatte ma non può *inseguire, travolgere o arretrare* (passa in automatico qualsiasi Test Disciplina). Se contattato sul fianco o sul retro non si disordina. Ha Valore Tattico 3, Valore Resistenza 3, Valore Mischia 1, Valore Armatura 2. Le unità in contatto con il *bagaglio* sono considerate ingaggiate e il *bagaglio*, in questo caso potrà dichiarare l'Ordine *Tenere la posizione*. Il *bagaglio* 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 opposto a quello di schieramento consegue l'obiettivo principale. Per uscire dal campo è sufficiente toccare il bordo opposto con la base del *bagaglio*. In questo scenario le unità in *marcia sul fianco* entrano dal lato Nord o Sud.

Punti Vittoria al termine dei 10 turni

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

- +50 punti** per aver eliminato il *Comandante* dell'avversario e non aver perso il proprio.
- +25 punti** per ogni Generale eliminato all'avversario.
Se l'Esercito avversario ha un solo Generale il giocatore guadagnerà +50 punti se lo elimina.
Se l'Esercito avversario non ha Generali, eliminando il *Comandante* guadagnerà in automatico +50 punti.
- +30 punti** per l'eliminazione reciproca del *Comandante*.

Attaccante

- +200 punti** per avere eliminato il *bagaglio* (obiettivo principale).
- +100 punti** per avere inflitto due perdite al *bagaglio* (obiettivo secondario).
Questo obiettivo è alternativo a quello principale e a quelli secondari.
- +50 punti** per avere inflitto una perdita al *bagaglio* (obiettivo secondario).
Questo obiettivo è alternativo a quello principale e a quelli secondari.
- + 50 punti** per aver impedito al *bagaglio* di uscire dal campo di gioco.
Questo obiettivo è alternativo a quello principale ma cumulativo con i secondari.

Difensore

- + 200 punti** per avere portato il *bagaglio* fuori dal campo di gioco ancora intatto (obiettivo principale).
- +150 punti** per avere subito una perdita al *bagaglio* ma averlo portato fuori dal campo di gioco (obiettivo secondario).
Questo obiettivo è alternativo a quello principale.
- +100 punti** per avere subito due perdite al *bagaglio* ma averlo portato fuori dal campo di gioco (obiettivo secondario).
Questo obiettivo è alternativo a quello principale o secondario.

Per ogni unità nemica eliminata il giocatore guadagna il valore in punti diviso 10 e arrotondato per eccesso all'unità inferiore senza decimali. Il calcolo viene effettuato sommando tutte le unità e poi arrotondando per eccesso (es. $33 + 45 + 67 = 145$ ovvero 15 punti). Le unità *allo stremo*, anche se non sono state eliminate, sommano al totale la metà del loro valore in punti arrotondando per eccesso. In caso di fuga dell'Esercito considerare sempre 100 punti anche se il valore effettivo dell'Esercito è minore di 1000 punti.

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

Punti Vittoria in caso di fuga dell'Esercito attaccante

Nel caso l'Esercito dell'Attaccante *fugga* perché ha raggiunto il Punto di Rottura, il Difensore, oltre ai 100 punti relativi all'eliminazione dell'Esercito ($1000:10 = 100$), i punti relativi all'eliminazione del *Comandante* e dei Generali, otterrà i +200 punti relativi all'obiettivo principale solo se effettivamente ha il *bagaglio* illeso; se il *bagaglio* ha subito una perdita riceverà +150 punti; se ne ha subite due riceverà +100 punti; se è stata eliminata non riceverà alcun punto addizionale. L'Attaccante riceverà, per ogni unità nemica eliminata il valore in punti diviso 10 e arrotondato per eccesso (ricordatevi di sommare la metà dei punti anche delle unità *allo stremo*). A questi aggiungerà i punti relativi all'eventuale eliminazione del *Comandante* e dei Generali e +200 punti se ha eliminato il *bagaglio*, +100 se gli ha inflitto due perdite, +50 se gli ha inflitto una perdita.

Punti Vittoria in caso di fuga dell'Esercito difensore

Nel caso l'Esercito del Difensore *fugga* perché ha raggiunto il Punto di Rottura, l'Attaccante, oltre ai 100 punti relativi all'eliminazione dell'Esercito ($1000:10 = 100$), i punti relativi all'eliminazione del *Comandante* e dei Generali, otterrà i +200 punti relativi all'obiettivo principale solo se il *bagaglio* non è riuscito a uscire dal campo. Se il *bagaglio* è uscito dal campo con una perdita riceverà +100 punti, se è uscito dal campo ma ne ha subite due +50 punti. Il Difensore riceverà, per ogni unità nemica eliminata il valore in punti diviso 10 e arrotondato per eccesso (ricordatevi di sommare la metà dei punti anche delle unità *allo stremo*). A questi aggiungerà i punti relativi all'eventuale eliminazione del *Comandante* e dei Generali e +200 punti se ha portato il *bagaglio* fuori dal campo illeso; se lo ha portato fuori dal campo con una perdita riceverà +150 punti, se il *bagaglio* è uscito dal campo ma ha subito due perdite riceverà 100 punti. Se il *bagaglio* non ha lasciato il campo non riceverà alcun punto.

Punti Vittoria in caso di fuga di entrambi gli Eserciti

Se entrambi gli Eserciti hanno raggiunto il Punto di Rottura il Difensore riceverà 350 punti forfettari se ha portato fuori dal campo di gioco il *bagaglio* intatto, 300 punti forfettari se ha portato fuori dal campo di gioco il *bagaglio* con una perdita, 250 punti forfettari se ha portato fuori dal campo di gioco il *bagaglio* con due perdite, se non ha portato fuori dal campo il *bagaglio* riceverà 150 punti forfettari; a questi punti non sommerà nessun punteggio relativo agli obiettivi o alle unità eliminate. L'Attaccante riceverà 350 punti forfettari se il *bagaglio* non è uscito, 150 punti forfettari se il *bagaglio* è uscito; a questi punti non sommerà nessun punteggio relativo agli obiettivi o alle unità eliminate.



PONTE

Elementi scenici specifici: un fiume lungo 120 cm/48" (minimo) che collega il lato Sud al lato Nord, largo almeno 10 cm (4"), e con un ponte che lo attraversa posizionato esattamente nel mezzo (60 cm/24").

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 (4") dalla strada, dal fiume o dal ponte. Dopo aver schierato tutti gli elementi lanciate 2d6 e aggiungete il VT del *Comandante*: 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 il normale schieramento a partire dall'avversario e alternandosi come di consueto.

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 (48" x 72")

Durata: 10 turni

Eserciti: 1000 punti (min 12 - max 15 unità)

Schieramento

Le unità devono essere schierate normalmente entro 30 cm (12") dal proprio lato di schieramento. Le unità con la caratteristica *infiltrata* devono comunque restare oltre 40 cm (16") dalle unità avversarie. Su entrambi i fianchi va lasciata libera una fascia di 10 cm (4").



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. Per le regole relative al ponte vedi il paragrafo relativo sul manuale.

Punti Vittoria al termine dei 10 turni

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

- +50 punti** per aver eliminato il *Comandante* dell'avversario e non aver perso il proprio.
- +25 punti** per ogni Generale eliminato all'avversario.
Se l'Esercito avversario ha un solo Generale il giocatore guadagnerà +50 punti se lo elimina.
Se l'Esercito avversario non ha Generali, eliminando il *Comandante* guadagnerà in automatico +50 punti.
- +30 punti** per l'eliminazione reciproca del *Comandante*.
- +200 punti** se un giocatore presidia entrambi i lati del ponte e non ci sono unità avversarie sopra, adiacenti al ponte o agli approdi (obiettivo principale).
- +100 punti** se un giocatore presidia uno dei lati del ponte e non ci sono unità avversarie sopra, adiacenti al ponte o agli approdi (obiettivo secondario). Questo obiettivo è alternativo a quello principale.
- +50 punti** se entrambi i giocatori presidiano uno dei lati del ponte (obiettivo secondario).
Questo obiettivo è alternativo a quello principale.

Per ogni unità nemica eliminata il giocatore guadagna il valore in punti diviso 10 e arrotondato per eccesso all'unità inferiore senza decimali. Il calcolo viene effettuato sommando tutte le unità e poi arrotondando per eccesso (es. $33 + 45 + 67 = 145$ ovvero 15 punti). Le unità *allo stremo*, anche se non sono state eliminate, sommano al totale la metà del loro valore in punti arrotondando per eccesso. In caso di fuga dell'Esercito considerare sempre 100 punti anche se il valore effettivo dell'Esercito è minore di 1000 punti.

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

Punti Vittoria in caso di fuga di un Esercito

Nel caso uno dei due Eserciti fugga perché ha raggiunto il Punto di Rottura, il vincitore, oltre ai 100 punti relativi all'eliminazione dell'Esercito ($1000:10 = 100$), i punti relativi all'eliminazione del *Comandante* e dei Generali, otterrà i 200 punti relativi all'obiettivo principale. Il giocatore a cui è fuggito l'Esercito riceverà, per ogni unità nemica eliminata il valore in punti diviso 10 e arrotondato per eccesso (ricordatevi di sommare la metà dei punti anche delle unità *allo stremo*). A questi aggiungerà i punti relativi all'eventuale eliminazione del *Comandante* e dei Generali.

Punti Vittoria in caso di fuga di entrambi gli Eserciti

Se entrambi gli Eserciti hanno raggiunto il Punto di Rottura entrambi riceveranno 200 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).

BOTTINO DI GUERRA

Elementi scenici specifici: entrambi i giocatori devono disporre di un *campo base* della dimensione minima di 15 (base) x 10 cm (6" x 4") fino a un massimo di 20 (base) x 15 cm (8" x 6").

Preparazione

Preparate il campo di gioco. Dopo aver schierato tutti gli elementi lanciate 2d6 e aggiungete il VT del *Comandante*: 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 (8") dal bordo del proprio lato del tavolo e a minimo 60 cm (24") dai bordi laterali; Ora l'avversario farà lo stesso nella propria zona di schieramento. Dopo aver schierato i *campi base*, si procede con il normale schieramento a partire da chi ha posizionato per primo il campo e alternandosi come di consueto. Se ci sono degli elementi scenici nel punto in cui viene schierato il campo base, il giocatore dovrà spostarli, il minimo possibile, in modo che siano distanti almeno 10 cm (4") dal perimetro del campo. Non è consentito sovrapporre il *campo base* a un elemento scenico.

Descrizione

Nel campo base avversario sono custodite le paghe dei soldati... Riuscirà il vostro Esercito a impadronirsene?

Obiettivo principale

Saccheggiare il campo base avversario.

Dimensione Tavolo: 120 x 180 cm (48" x 72")

Durata: 10 turni

Eserciti: 1000 punti (min 12 - max 15 unità)



Schieramento

Le unità possono essere schierate fino a 35 cm (14") dal proprio lato di schieramento. Le unità con la caratteristica *infiltrata* devono comunque restare oltre 40 cm (16") dalle unità avversarie. Su entrambi i fianchi va lasciata libera una fascia di 10 cm (4").

Regole Speciali

Per le regole relative al campo base vedi il paragrafo relativo sul manuale.

Punti Vittoria al termine dei 10 turni

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

- +50 punti** per aver eliminato il *Comandante* dell'avversario e non aver perso il proprio.
- +25 punti** per ogni Generale eliminato all'avversario.
Se l'Esercito avversario ha un solo Generale il giocatore guadagnerà +50 punti se lo elimina.
Se l'Esercito avversario non ha Generali, eliminando il *Comandante* guadagnerà in automatico +50 punti.
- +30 punti** per l'eliminazione reciproca del *Comandante*.
- +200 punti** per avere eliminato il *campo base* dell'avversario e non aver subito nessuna perdita al proprio (obiettivo principale).
- +175 punti** per avere eliminato il *campo base* dell'avversario e aver subito una perdita al proprio (obiettivo secondario).
- +150 punti** per avere eliminato il *campo base* dell'avversario e aver subito due perdite al proprio (obiettivo secondario).
- +100 punti** se entrambi gli Eserciti hanno eliminato il *campo base* dell'avversario.
- +50 punti** per aver inflitto due perdite al *campo base* dell'avversario.
- +25 punti** per aver inflitto una perdita al *campo base* dell'avversario.

Per ogni unità nemica eliminata il giocatore guadagna il valore in punti diviso 10 e arrotondato per eccesso all'unità inferiore senza decimali. Il calcolo viene effettuato sommando tutte le unità e poi arrotondando per eccesso (es. $33 + 45 + 67 = 145$ ovvero 15 punti). Le unità *allo stremo*, anche se non sono state eliminate, sommano al totale la metà del loro valore in punti arrotondando per eccesso. In caso di fuga dell'Esercito considerare sempre 100 punti anche se il valore effettivo dell'Esercito è minore di 1000 punti.

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

Punti Vittoria in caso di fuga di un Esercito

Nel caso uno dei due Eserciti fugga perché ha raggiunto il Punto di Rottura, il vincitore, oltre ai 100 punti relativi all'eliminazione dell'Esercito ($1000:10 = 100$), i punti relativi all'eliminazione del *Comandante* e dei Generali, otterrà i +200 punti relativi all'obiettivo principale solo se effettivamente non ha subito perdite al suo *campo base*; se il suo campo ha subito una perdita riceverà +150 punti, se ne ha subite due riceverà +100, se il suo *campo base* è stato eliminato riceverà +75 punti. Il giocatore a cui è fuggito l'Esercito riceverà, per ogni unità nemica eliminata il valore in punti diviso 10 e arrotondato per eccesso (ricordatevi di sommare la metà dei punti anche delle unità allo stremo). A questi aggiungerà i punti relativi all'eventuale eliminazione del *Comandante* e dei Generali e +75 se ha eliminato il *campo base* dell'avversario, +50 se ha inflitto due perdite al *campo base* dell'avversario o +25 se gli ha inflitto una sola perdita. Se non ha inflitto perdite riceverà 0 punti aggiuntivi.

Punti Vittoria in caso di fuga di entrambi gli Eserciti

Se entrambi gli Eserciti hanno raggiunto il Punto di Rottura entrambi riceveranno 200 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).

RIFORNIMENTI

Elementi scenici specifici: una strada di 180 cm (72") che collega il lato Est al lato Ovest e larga almeno 10 cm (4").

Preparazione

Posizionate la strada al centro del tavolo. Posizionate una cassa a 45 cm (18") dal bordo destro, una a 45 cm (18") dal bordo sinistro e una al centro a 60 cm (24") 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 (4") dalla strada. Dopo aver schierato tutti gli elementi lanciate 2d6 e aggiungete il VT del *Comandante*: 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 sua unità nella propria zona di schieramento; il suo avversario posiziona sua volta un'unità. Si procede con il normale schieramento alternandosi come di consueto.

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 (48" x 72")

Durata: 10 turni

Eserciti: 1000 punti (min 12 - max 15 unità)

Schieramento

Le unità devono essere schierate normalmente entro 30 cm (12") dal proprio lato di schieramento. Le unità con la caratteristica *infiltrata* devono comunque restare oltre 40 cm (16") dalle unità avversarie. Su entrambi i fianchi va lasciata libera una fascia di 10 cm (4").



Regole Speciali

Le casse vengono posizionate su una basetta quadrata da 25 mm e rappresentano il rifornimento alimentare (grano, pane, vino, ecc.). Un'unità, per raccogliere una cassa, deve utilizzare un Ordine *Avanzare* o *Cambiare i fronte e Avanzare* (o *Ritirarsi*) e sacrificare -5 cm (2") di movimento; qualsiasi altro Ordine non consente all'unità di recuperare la cassa. Un'unità che, durante il movimento contatta la cassa sacrifica i -5 cm (-2") 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 fuga di un Esercito o di entrambi; in questi casi vedi paragrafo sotto)

- +50 punti** per aver eliminato il *Comandante* dell'avversario e non aver perso il proprio.
- +25 punti** per ogni Generale eliminato all'avversario.
Se l'Esercito avversario ha un solo Generale il giocatore guadagnerà +50 punti se lo elimina.
Se l'Esercito avversario non ha Generali, eliminando il *Comandante* guadagnerà in automatico +50 punti.
- +30 punti** per l'eliminazione reciproca del *Comandante*.
- +200 punti** per il possesso di tutte e tre le casse posizionate nella propria zona di schieramento (obiettivo principale).
- +100 punti** per il possesso di due casse posizionate nella propria zona di schieramento (obiettivo secondario).
Questo obiettivo è alternativo a quello principale.
- +50 punti** per il possesso di una cassa posizionata nella propria zona di schieramento (obiettivo secondario).
Questo obiettivo è alternativo a quello principale.
- +25 punti** per il possesso di OGNI cassa NON posizionata nella propria zona di schieramento (obiettivo secondario).
Questo obiettivo è alternativo a quello principale.

Per ogni unità nemica eliminata il giocatore guadagna il valore in punti diviso 10 e arrotondato per eccesso all'unità inferiore senza decimali. Il calcolo viene effettuato sommando tutte le unità e poi arrotondando per eccesso (es. $33 + 45 + 67 = 145$ ovvero 15 punti). Le unità *allo stremo*, anche se non sono state eliminate, sommano al totale la metà del loro valore in punti arrotondando per eccesso. In caso di fuga dell'Esercito considerare sempre 100 punti anche se il valore effettivo dell'Esercito è minore di 1000 punti.

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

Punti Vittoria in caso di fuga di un Esercito

Nel caso uno dei due Eserciti fugga perché ha raggiunto il Punto di Rottura, il vincitore, oltre ai 100 punti relativi all'eliminazione dell'Esercito ($1000:10 = 100$), i punti relativi all'eliminazione del *Comandante* e dei Generali, otterrà +200 punti relativi all'obiettivo principale. Il giocatore a cui è fuggito l'Esercito riceverà, per ogni unità nemica eliminata il valore in punti diviso 10 e arrotondato per eccesso (ricordatevi di sommare la metà dei punti anche delle unità allo stremo). A questi aggiungerà i punti relativi all'eventuale eliminazione del *Comandante* e dei Generali.

Punti Vittoria in caso di fuga di entrambi gli Eserciti

Se entrambi gli Eserciti hanno raggiunto il Punto di Rottura entrambi riceveranno 200 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).