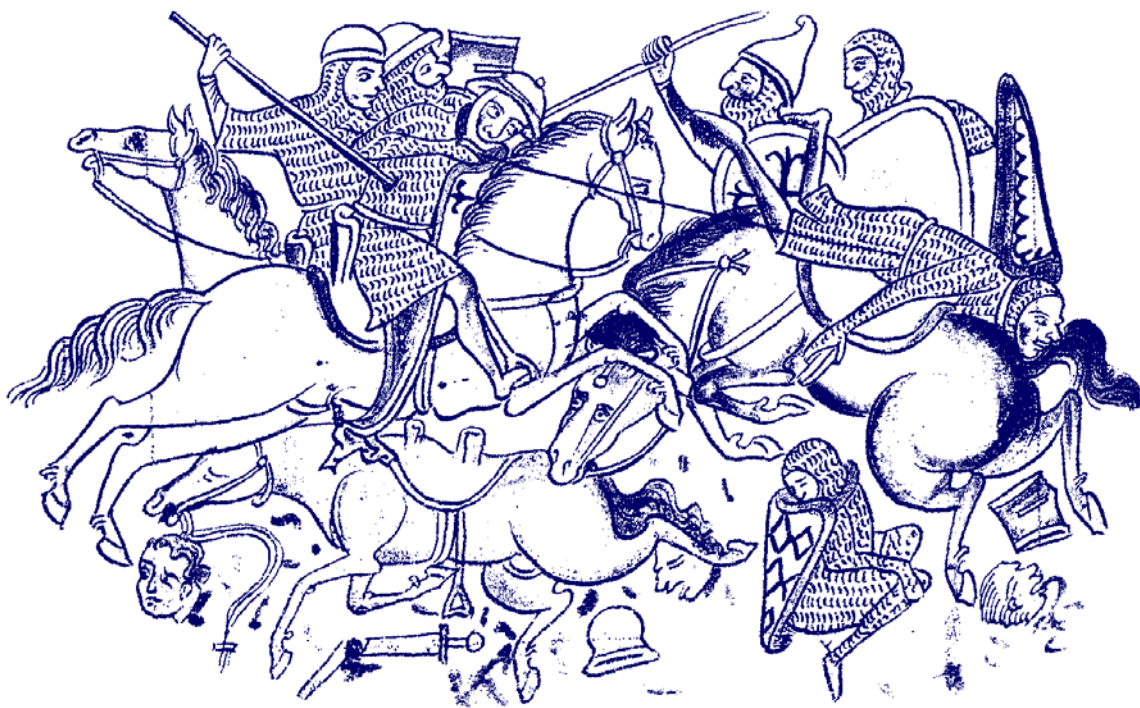


piccole guerre



**regolamento per wargame tridimensionale
periodi antico e medievale**



NECESSARIO PER IL GIOCO

Alcuni dadi a 6 facce, due eserciti composti di 12 "elementi", che rappresentano ciascuno una "unità" o una "formazione", ed uno dei quali include il Generale. Ogni "elemento" consiste di una base rettangolare di 4cm di fronte, profonda quanto basta ad accomodare soldatini e modelli (ca. 2 cm per la fanteria, 3 cm per la cavalleria). Gli elementi utilizzati in questo regolamento sono compatibili con le più diffuse regole per il periodo antico e medievale. Tutte le distanze sono misurate in "pollici" di 2,5 cm, con un metro o con un misurino relazionato appositamente.

IL CAMPO DI BATTAGLIA

Il campo di battaglia è un quadrato di 60 cm di lato, realizzato disponendo colline, boschi ed altri elementi scenografici su un panno o altra superficie piana. Uno dei giocatori prepara il terreno, indicando quali zone sono terreno difficile, l'altro sceglie da che parte schierarsi e muove per primo. Alcuni tipi di terreno (boschi, colline, ecc.) hanno effetto sul movimento e sul combattimento: ad esempio, stare più in alto avvantaggia in combattimento, muovere in un bosco rallenta alcuni tipi di truppe e ne rende altri meno efficaci o più vulnerabili in combattimento.

SEQUENZA DI GIOCO

Il gioco è suddiviso in turni, con i giocatori che si alternano. Ogni turno:

- (1) il giocatore in fase tira 2 dadi per determinare il numero massimo di elementi che potrà muovere;
- (2) muove gli elementi che possono farlo;
- (3) le cavallerie del giocatore non in fase che sono state contattate da truppe più lente possono tentare di "rompere il contatto" (vedi oltre);
- (4) combattimento simultaneo (mischie e tiri) tra gli elementi di entrambi i giocatori.

TIPI DI TRUPPE

Esistono 5 tipi di "truppe base", comuni a gran parte degli eserciti dell'epoca antica e medievale: *Fanteria Pesante* (FtP - 4 soldatini); *Fanteria Media* (FtM - 3 soldatini); *Fanteria Leggera* (FtL - 2 soldatini); *Cavalleria Pesante* (CvP - 3 soldatini); *Cavalleria Leggera* (CvL - 2 soldatini):

- la *Fanteria Pesante* muove di 2 pollici in terreno facile e di 1 pollice in terreno difficile; il suo fattore di combattimento è **4** ed è svantaggiata se combatte in terreno difficile;
- la *Fanteria Media* muove di 3 pollici in terreno facile e di 2 pollici in terreno difficile; il suo fattore di combattimento è **3** in ogni tipo di terreno;
- la *Fanteria Leggera* muove sempre di 3 pollici; il suo fattore di combattimento è **2**;



- la *Cavalleria Pesante* muove di 4 pollici in terreno facile e di 2 pollici in terreno difficile; il suo fattore di combattimento è **3** ed è svantaggiata se combatte in terreno difficile;
- la *Cavalleria Leggera* muove di 5 pollici in terreno facile e di 2 pollici in terreno difficile; il suo fattore di combattimento è **2** ed è svantaggiata se combatte in terreno difficile.

MOVIMENTO

Un elemento può muovere in qualunque direzione, anche all'indietro o obliquamente, purchè non ecceda la distanza massima consentita allo specifico tipo di truppa nel terreno in cui si trova all'inizio e alla fine della mossa. Uno schieramento ordinato, come si vedrà più avanti, garantisce una maggiore efficacia in combattimento.

ZONE DI CONTROLLO

Nessun elemento può attraversare la zona di 2 pollici immediatamente davanti ad un elemento nemico _ a meno che non ci sia un altro elemento interposto _ se non per contattare l'elemento nemico o per ritirarsi direttamente verso le proprie spalle, o come risultato di combattimento.

zona di



INTERPENETRAZIONE

Nel corso del suo movimento, un elemento di *Cavalleria* può attraversare la *Fanteria Leggera* e questa può muovere attraverso qualunque tipo di truppe amiche, ma in ogni caso solo se gli elementi che si attraversano sono orientati esattamente nella stessa direzione o esattamente nella direzione opposta, se c'è spazio a sufficienza e se si ha la capacità di movimento per coprire l'intera distanza.

ROTTURA DEL CONTATTO

È possibile "rompere il contatto", muovendo direttamente all'indietro, solo se l'avversario è più lento e non si hanno elementi nemici in contatto sul fianco o alle spalle. La *Cavalleria* può tentare di farlo anche immediatamente dopo che l'avversario la ha contattata, tirando un dado ed ottenendo almeno **5**; aggiungere 1 per ogni pollice di differenza tra le capacità di movimento.

TIRO

Il tiro è una forma di combattimento a distanza (4 pollici) permesso solo ad alcuni tipi di truppe. È possibile tirare contro qualunque elemento nemico che si trova direttamente di fronte al tiratore o entro un arco di 45° da un lato o dall'altro a partire dagli spigoli frontali. Il tiro è bloccato da alberi, colline e altre ostruzioni o se altri elementi sono anche solo parzialmente interposti tra tiratore



e bersaglio. Elementi dei due giocatori in grado di tirare l'uno contro l'altro debbono farlo. Sino a due elementi aggiuntivi possono tirare contro lo stesso bersaglio e sono considerati in supporto del primo tiratore anziché essere trattati separatamente.

MISCHIA

Si ha una "mischia" quando due elementi sono in contatto frontale ed allineati. Se un elemento è contattato solo sul fianco o alle spalle, si volta al termine del combattimento e combatte con dei modificatori negativi.

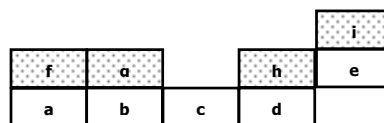
COMBATTIMENTO

Sia che il suo elemento si trovi in contatto con il nemico, sia che tiri, sia che sia soggetto al tiro avversario, ogni giocatore tira un dado per ciascuno degli elementi impegnati e somma al risultato ottenuto il relativo fattore di combattimento e tutti i modificatori tattici o di supporto applicabili.

MODIFICHE AL DADO DEL COMBATTIMENTO

Aggiungere o sottrarre dal risultato del dado a seconda delle situazioni che si applicano:

- +1 Fanteria pesante supportata da un elemento simile allineato alle sue spalle
- +2 fanteria all'interno di un campo o una fortificazione, sia in mischia sia quando sottoposta al tiro nemico;
- +1 l'elemento include il Generale, sia in mischia sia quando sottoposto al tiro nemico;
- +1 truppe in combattimento ravvicinato e più in alto del nemico o in difesa delle rive di un fiume;
- 1 per ciascun elemento nemico che minaccia uno dei propri fianchi, oppure in contatto frontale con un proprio fianco o con il proprio retro, ovvero per ciascun elemento nemico aggiuntivo che tira (*max -2*);
- 2 truppe in mischia in terreno difficile (*tranne FtM e FtL e salvo fanteria in mischia contro cavalleria*).



*"b" non minaccia "f";
 "c" minaccia "g" e "h"
 "h" ed "e" si minacciano*

RISULTATI DEL COMBATTIMENTO

Un elemento il cui risultato finale è inferiore a quello del suo avversario in mischia o che gli tira contro, è costretto a indietreggiare, fuggire oppure è distrutto, a seconda della situazione, del tipo di terreno in cui si trova e del tipo di avversario contro cui si è battuto. Gli elementi che tirano senza essere a loro volta soggetti al tiro non sono soggetti a risultati negativi. Elementi che forniscono supporto perché allineati dietro un elemento amico subiscono gli



stessi effetti di quest'ultimo. Elementi che hanno partecipato al combattimento perché in contatto frontale con il fianco o con il retro dell'elemento nemico indietreggiano se l'elemento amico in contatto frontale indietreggia, fugge o è distrutto.

Se il risultato finale è inferiore a quello dell'avversario, ma più della metà:

- FtP e FtM** Indietreggia di 1 pollice
- FtL** Distrutta da CvP in terreno facile; fugge di 4 pollici spalle al nemico negli altri casi.
- CvP e CvL** Indietreggia di 1 pollice se è in terreno facile; fugge di 6 pollici se è in terreno difficile.

Se il risultato finale è pari alla metà di quello dell'avversario o inferiore:

- CvP** Fugge da FtP o se in terreno difficile, altrimenti è distrutta.
- CvL** Distrutta da CvP o se in terreno difficile, altrimenti fugge.
- FtL** Distrutta da FtM e FtL , e da CvP e CvL in terreno facile; altrimenti fugge.
- Altri** Distrutti.

Un elemento che indietreggia o fugge fuori dal campo di battaglia è distrutto.

INDIETREGGIARE

Un elemento che indietreggia muove direttamente all'indietro e senza voltarsi; se incontra elementi amici orientati nella stessa direzione, li spinge all'indietro. Un elemento che indietreggia e che incontra e contatta un elemento nemico, terreno impraticabile, elementi amici che non possono essere interpenetrati o spinti all'indietro, è distrutto.

FUGGIRE

Un elemento che fugge prima indietreggia come descritto, poi si volta di 180° e completa il movimento nella nuova direzione. Può deviare solo del minimo necessario ad evitare elementi nemici od amici che non può interpenetrare, oppure terreno impraticabile o difficile. Si ferma dopo aver indietreggiato se non può muovere. Chi fugge non può evitare un fiume, che lo distrugge a meno che non abbia alcun effetto sul movimento.

VINCERE & PERDERE

Il primo giocatore che, alla fine di un qualunque turno, ha perso **1/3** degli elementi con cui ha iniziato la battaglia e che inoltre ha perso più elementi del suo avversario, ha perso la battaglia. Il campo occupato dal nemico nel corso della battaglia e ancora sotto controllo avversario o l'elemento che include il generale distrutto in combattimento contano come 2 elementi persi. Gli elementi distrutti perché indietreggiati o fuggiti fuori dal campo di battaglia contano come persi ma possono ricomparire in una campagna.



REGOLE PER LE CAMPAGNE

MAPPA Sulla mappa devono essere indicate le principali città (tra cui una "capitale") o province controllate dai vari giocatori e le strade o rotte marittime che le collegano.

RISORSE Province e città producono ricchezza: **3 talenti** la propria capitale, **2 talenti** le altre città della madrepatria, **1 talento** quelle conquistate. Le ricchezze possono essere accumulate ed utilizzate per acquistare rimpiazzi (non nuove truppe...) o per "rifornire" un'armata isolata in territorio nemico, oppure per compensare i servizi di un altro giocatore...

COSTO DEI RIMPIAZZI Il costo dei rimpiazzi in talenti è pari al valore di combattimento, aumentato di 1 per le cavallerie.

MOVIMENTO Può avvenire esclusivamente lungo le strade o rotte indicate. Ogni armata o contingente ha a disposizione due punti movimento, ma deve fermarsi quando entra in un territorio neutrale o controllato da un altro giocatore, a meno che questi non conceda il passaggio. Il movimento marittimo, tranne in estate, è a rischio : tirare un dado, se il risultato è **1** si è incappati in una tempesta. Per determinare le perdite, tirare un dado: il risultato diviso 2 ed arrotondato per difetto indica il numero di elementi persi nel naufragio, che devono essere distribuiti equamente tra i vari tipi di truppe ed a caso tra quelle dello stesso tipo.

ANNO DI CAMPAGNA L'anno è diviso in due *stagioni* di campagna ed una *fase amministrativa*. All'inizio dell'anno i giocatori annotano segretamente la città di partenza della propria armata, che viene svelata quando l'armata muove od invia un contingente, quindi tirano i dadi per determinare chi muove per primo.

INVASIONI Nel proprio turno, ciascun giocatore che non ha già preso parte ad una battaglia nella stessa stagione può muovere la sua armata per invadere un territorio neutrale o nemico, eventualmente richiedendo l'assistenza dei propri alleati o vassalli prima di decidere. In caso di invasione, anche il giocatore attaccato può chiedere l'assistenza dei propri alleati o vassalli. Il difensore ha 2 opzioni : **a)** ingaggiare una **battaglia campale**, muovendo la propria armata nel territorio invaso ; **b)** affrontare un **assedio** o campagna prolungata, sia impegnando la propria armata sia ritirandola in un territorio adiacente. Notare che queste opzioni sono disponibili anche se il difensore ha già partecipato ad altre battaglie nella stessa stagione, con gli eventuali contingenti che si ricongiungono all'armata principale.

CONTINGENTI Sono composti da 4 elementi a scelta del giocatore che controlla l'armata di provenienza.



BATTAGLIE Se una battaglia si svolge in un territorio che già contiene un'armata assediata, quest'ultima può partecipare con un contingente. Alla fine della battaglia, lo sconfitto si ritira in territorio amico adiacente ed i contingenti si riuniscono alle proprie armate di origine. Se non è possibile, sono distrutti. Un invasore vincitore ottiene il controllo della provincia invasa.

ASSEDI Se non si combatte una battaglia campale, si immagina che l'invasore sia impegnato in una campagna prolungata o nell'assedio di una fortezza importante, entro cui si è ritirata una parte significativa dell'armata nemica. Tirare un dado: se il risultato modificato è **5** o **6**, l'armata del difensore, se presente, si ritira perdendo **1/2** dei propri elementi (equamente distribuiti...) e la provincia/città è conquistata, altrimenti l'assediate perde **1** elemento e continua l'assedio. Modificare il tiro del dado di **+1** per ogni turno di assedio ininterrotto e di **-1** se è presente l'armata del difensore. In un turno successivo, un'armata assediata può decidere di tentare una sortita e di impegnarsi in battaglia campale, oppure di inviare un contingente ad assistere un'armata di soccorso che attacca gli assediati: in quest'ultimo caso, se sconfitto, il contingente è totalmente eliminato.

VASSALLAGGIO E ALLEANZE In qualunque momento, tranne che nel corso di una battaglia campale, un giocatore può chiedere di diventare **vassallo** o **alleato** di un altro giocatore. I territori dei propri vassalli ed alleati sono considerati "amici". A parte altri patti tra i giocatori, che se scritti e controfirmati debbono essere rispettati, un **alleato** può rifiutarsi di fornire un contingente mentre un **vassallo** è obbligato a farlo almeno 1 volta l'anno. Non è permesso attaccare i propri **vassalli** o **alleati** né a questi attaccare il proprio **signore**; tuttavia, una relazione di vassallaggio o alleanza può essere "denunciata" all'inizio di ogni anno di campagna.

FASE AMMINISTRATIVA Dopo la fine della seconda stagione di campagna, ogni giocatore ritira la propria armata in una provincia o città amica (**quartieri d'inverno**). Se non può farlo, è costretto a pagare 1 talento per ogni elemento dell'esercito, per evitare che disertino e sia eliminato.

VINCERE LA CAMPAGNA Ogni scenario deve prevedere il numero di anni di campagna da giocare ed eventuali condizioni speciali di vittoria. In generale, chi ha il reddito più alto in talenti alla fine del gioco è il vincitore.