



# MINI COMMENTARIO DBA 2.2

(interpretazioni valide per le competizioni DBA Italia)

Attilio Andrezza (21 Gennaio 2007)

## Introduzione

La versione originale di questo documento era una riduzione della mia traduzione del Commentario al DBA 2.2 di Bob Beattie, dedicata a chi avesse già una conoscenza dei meccanismi di gioco ed avesse bisogno di una più veloce guida di riferimento. Furono quindi omesse tutte quelle parti verbose destinate ai principianti. Per essere usate quindi, queste interpretazioni richiedono di avere a disposizione il testo originale delle regole.

Il mini-commentario ha preso una strada indipendente con l'aggiunta di materiale proveniente dalle risposte a domande ricevute durante le gare del Campionato Italiano di DBA dal 2004 al 2006, e viene utilizzato come documento di riferimento per competizioni organizzate da DBA Italia.

Ogni sezione è identificata da un titolo che corrisponde alla sezione delle regole cui fa riferimento. I paragrafi sono numerati in modo che ci si possa riferire ad essi dando il numero della sezione ed il paragrafo.

### Modifiche nella versione del 21 gennaio 2007:

(nuove interpretazioni in grassetto, altre aggiunte sono semplicemente chiarimenti su regole già utilizzate)

- **1-3 scambio di basette del difensore, in caso di basette ruotate (tipicamente per WWg)**
- 6-3 aggiunta figura per ZOC sugli spigoli di una BUA o accampamento
- 7-7 ulteriori chiarimenti sul movimento in overlap di nemico non in mischia
- 7-10 estesa la spiegazione di cosa un War Wagon può e non può fare, traducendo la didascalia della figura.
- **10-3 aggiunta figura per tiro dagli spigoli di una BUA, WWg o Accampamento**
- 10-10 esplicitazione del fatto che una visibilità anche solo parziale permette il tiro
- 10-11 esplicitazione del fatto che chi subisce il tiro sul retro, ma non effettua recoil, non viene distrutto

Tali modifiche sono sottolineate nel testo.

## Abbreviazioni

BWD - una distanza uguale alla larghezza di una basetta (elemento) nel gioco. Queste sono o 40 mm nel gioco con miniature in scala 15 mm o 60 mm nel gioco con miniature in scala 25 mm.

ZOC - La regione ad una BWD o meno sul fronte di un elemento o intorno a un Accampamento o BUA che ha un effetto sul nemico che lo attraversa.

DIB - Distrutto al più.

## Indice

<b>1. SCHIERAMENTO</b>	<b>3</b>
<b>2. PUNTI INIZIATIVA</b>	<b>4</b>
<b>3. MOSSE TATTICHE</b>	<b>5</b>
<b>4. ATTRAVERSAMENTO DI UN FIUME</b>	<b>8</b>
<b>5. INTERPENETRAZIONE DI Basette Amiche</b>	<b>9</b>
<b>6. ATTRAVERSARE LA ZONA DI CONTROLLO DI UNA Basetta</b>	<b>10</b>
<b>7. MUOVERE IN CONTATTO CON IL NEMICO</b>	<b>14</b>
<b>8. DISIMPEGRASI DALLA MISCHIA</b>	<b>17</b>
<b>9. CAPACITÀ DI MOVIMENTO</b>	<b>18</b>
<b>9a MOSSA SU FIUME</b>	<b>18</b>
<b>9b ULTERIORI MOSSE TATTICHE NELLO STESSO TURNO</b>	<b>19</b>
<b>10. TIRO A DISTANZA</b>	<b>20</b>
<b>11. MISCHIA</b>	<b>24</b>
<b>12. RISOLUZIONE DI TIRI E MISCHIE</b>	<b>25</b>
<b>12a Supporto posteriore</b>	<b>25</b>
<b>12b Modificatori tattici</b>	<b>25</b>
<b>13. RISULTATI DI COMBATTIMENTO</b>	<b>27</b>
<b>13a Minore ma più della metà</b>	<b>27</b>
<b>13b Metà o meno della metà</b>	<b>28</b>
<b>13c Ritirata</b>	<b>28</b>
<b>13d Fuga</b>	<b>29</b>
<b>13e Inseguimento</b>	<b>30</b>
<b>14. CONDIZIONI DI VITTORIA</b>	<b>31</b>
<b>REGOLE SPECIALEI DBA-ITALIA</b>	<b>32</b>

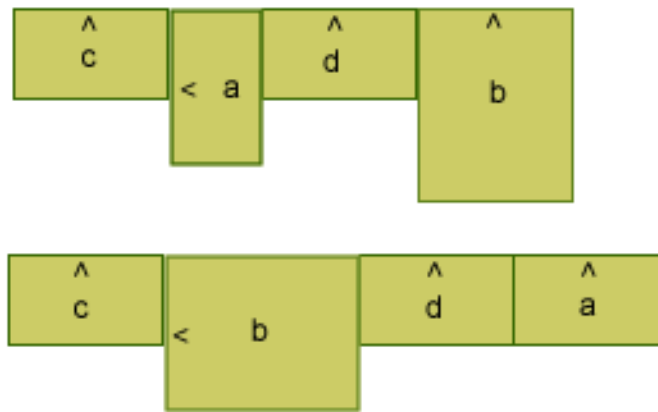
## Testo dei commenti

### 1. SCHIERAMENTO

1. Se il difensore ha una BUA sulla tavola, non ha un Accampamento. Se una delle due parti ha più di un War Wagon, allora non ha un Accampamento. Un Accampamento deve essere piazzato interamente in terreno agevole, con il suo lato posteriore sul lato del giocatore o su di una costa, se presente su quel lato. Può essere in qualunque posizione sul lato di ingresso del proprio giocatore.

2. Il difensore può disporre un elemento in una BUA (o campo), anche se la BUA non è nella zona di schieramento del difensore.

3. Dopo che l'invasore ha schierato tutte le sue truppe, il difensore può effettuare alcuni cambi al suo schieramento. Il difensore può scegliere due coppie di elementi e scambiare la posizione degli elementi di ogni coppia. Il lato frontale degli elementi scambiati deve corrispondere esattamente, ma se basette di diversa profondità vengono scambiate, quando necessario basette adiacenti vengono spostate per fare spazio o per riempire i buchi creati, mantenendo la posizione relativa delle basette. Normalmente questo richiede di arretrare o compattare i ranghi di una colonna, ma un caso limite come quello dello scambio del WWg (b) con la basetta (a) indicato in figura richiede di effettuare spostamenti laterali. Se non c'è spazio per spostare le basette, la sostituzione è illegale.



Uno scambio può essere effettuato tra un elemento nella BUA ed uno nella zona di schieramento. Uno scambio **non** può essere fatto con elementi non sul campo di battaglia che vengono usati per uno sbarco di eserciti con topografia litoranea nel primo turno. Uno scambio può essere fatto in sequenza, per esempio, scambio della coppia A e B e poi scambio di B con C.

4. **Sbarco:** se c'è una costa sul campo di battaglia, un giocatore che ha un esercito con topologia LITTORAL (sia che sia Difensore che Invasore) quando schiera può non disporre sul campo fino a 4 elementi tra quelli inizialmente disponibili. Nel loro primo turno di gioco, i giocatori devono far sbarcare le basette o non utilizzarle per tutta la partita. Non sono perse e non contano a sfavore del proprio esercito per determinare vincitore e perdente. Il giocatore semplicemente gioca con meno truppe.

5. Quando questi elementi sono portati sul tavolo di gioco nel primo turno devono essere disposti come un gruppo al costo di un PIP. Almeno due delle basette devono toccare la costa (chiaramente una sola se il giocatore sbarca con un solo elemento). Lo schieramento non è una mossa tattica e non presenta altre restrizioni sulla posizione degli elementi oltre a quella appena specificata: gli elementi che sbarcano possono essere liberamente schierati in contatto con il nemico o nella sua ZOC. Se alcuni degli elementi possono effettuare una seconda mossa in un turno, possono farlo pagando un secondo od ulteriore PIP.

## **2. PUNTI INIZIATIVA**

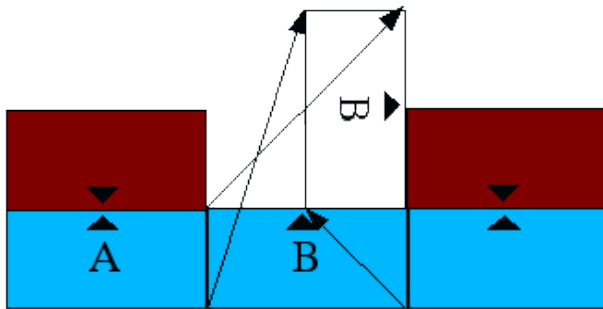
1. Nel primo turno di ogni giocatore, tutto richiede un PIP. Dal secondo turno in poi, alcune circostanze richiedono un PIP extra per una mossa di gruppo o di basetta singola. Le circostanze sono cumulative. Perciò, se un elefante fosse a 1200 passi da un generale in una BUA, allora questo elemento richiederebbe 4 PIP per muovere: quello di base, uno per essere un elefante, uno per essere a più di 1200 passi dal generale ed uno perché il generale è in una BUA. .
2. Il bisogno di extra PIP viene deciso quando la basetta viene mossa, così, se un generale fosse in una BUA e muovesse per primo uscendo dalla BUA, allora le basette non avrebbero bisogno di PIP extra per questa condizione.
3. Il movimento in uscita, ingresso o attraverso una BUA o Accampamento, che avvenga su strada o meno, costa un PIP extra eccetto che nel primo turno.
4. Tutte le basette, eccetto quella del Generale, devono pagare un PIP extra per mosse tattiche se il Generale è in uno dei terreni specificati al punto (c).

### 3. MOSSE TATTICHE

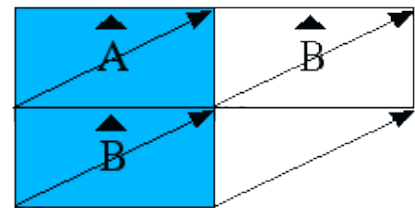
1. Una basetta sulla tavola è un oggetto rigido, ma quello reale è fatto di uomini che non muovono in maniera rigida. Questi possono muoversi all'interno del bordo di una basetta e prendere nuove posizioni per passare attorno ad un ostacolo.

*N.d.T.: Non esiste una descrizione dettagliata di "quanto" si possa deformare un elemento per aggirare un ostacolo. Una sorta di tradizione orale considera sicuramente permessi i due movimenti mostrati nella figura. Come generalizzazione di questi casi particolari, si propone di utilizzare la seguente regola empirica, ispirata da quella di HOTT:*

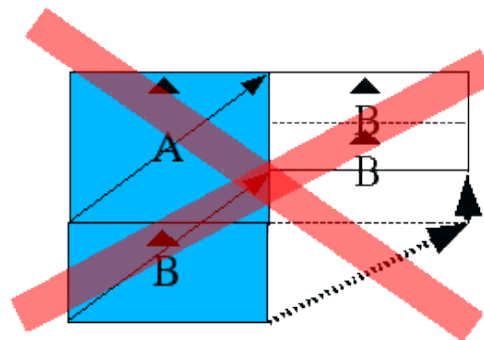
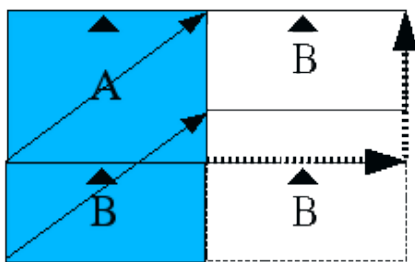
- si considerino le posizioni iniziale e finale dell'intera mossa;
- si suppone che le truppe all'interno della basetta abbiano sufficiente possibilità di deformarsi, e quindi si misura la distanza percorsa in linea retta dagli angoli della basetta se:
  - nessun angolo attraversa un ostacolo (es. caso in alto a sinistra),
  - al massimo un angolo passa sopra una basetta amica (es. caso in alto a destra);
- in tutti gli altri casi, bisogna effettuare **tutta la mossa** muovendo la basetta come se fosse rigida (non si può applicare alcuna delle facilitazioni di cui sopra neanche per parte della mossa) e si misura la distanza osservando fisicamente il percorso degli angoli.



Questa mossa è possibile, anche se B, come basetta rigida, dovrebbe attraversare altre basette, perché nessuno degli angoli incontra un ostacolo.



Questa mossa è possibile, anche se B, come basetta rigida, attraversa la basetta A, perché solo uno degli angoli deve attraversare l'elemento amico.



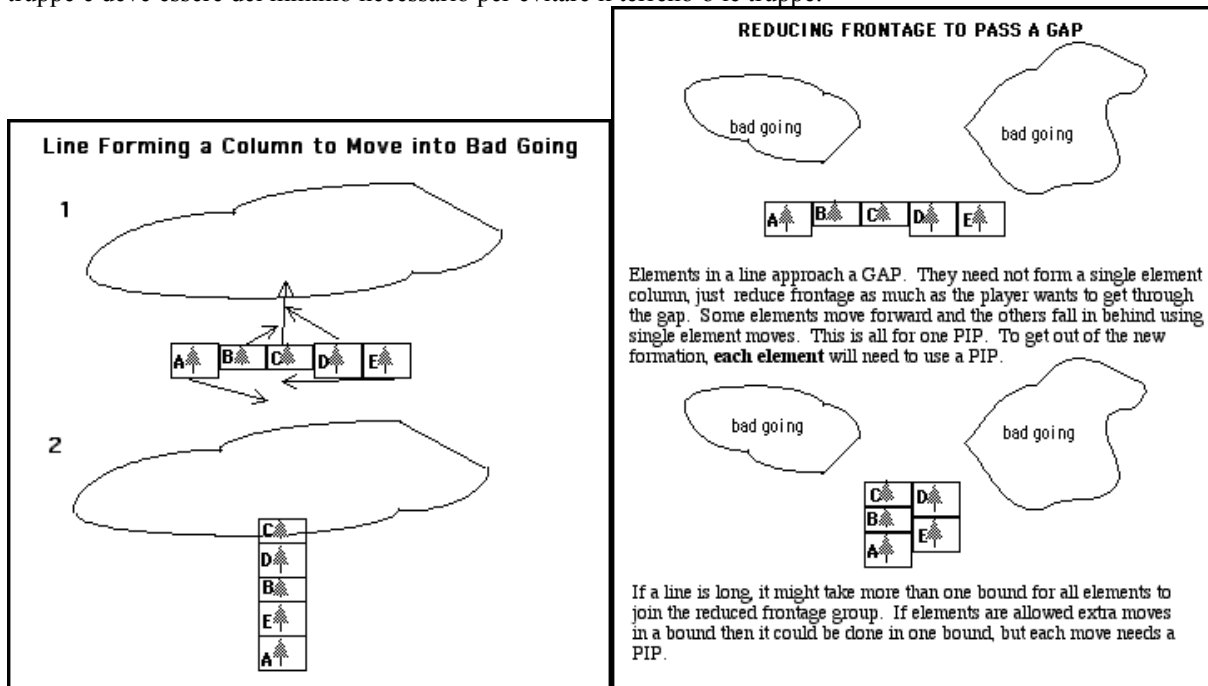
In questo esempio, invece, andando dalla posizione a quelle finale, due angoli di B attraversano la basetta A. In tal caso si deve misurare il movimento lungo un percorso possibile per un elemento rigido, suddividendo il movimento in passi intermedi (la posizione intermedia ed il percorso maggiore tra quelli effettuati dai quattro angoli sono indicati in linee tratteggiate). Siccome l'intera mossa deve essere possibile per un elemento rigido, la suddivisione del percorso nella figura a destra non è permessa.

2. Un gruppo può, in qualunque momento, passare da linea a colonna larga un elemento. Questo è particolarmente utile per entrare terreno difficile o attraversare uno spazio tra elementi di terreno o truppe.

Per formare una colonna, la testa della colonna avanza (eventualmente ruotando) e le altre basette del gruppo la seguono, effettuando mosse di basetta singola (cioè possono ruotare e traslare come vogliono, ma con il vincolo della relativa capacità di movimento). Se non hanno abbastanza capacità di movimento per finire dietro alla testa, devono comunque serrare i ranghi per mantenersi in gruppo.

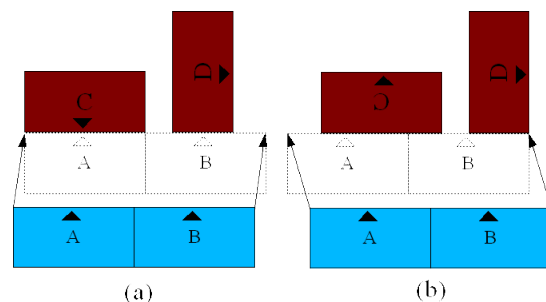
Una colonna può cambiare direzione per seguire una strada. Un gruppo in colonna lungo una strada rimane un gruppo fin tanto che rimane sulla strada e gli elementi si toccano anche solo parzialmente (*N.d.T.: il caso in cui la colonna ruota per seguire una curva della strada*). Se il fronte di tale colonna si ritira, spinge indietro tutti gli elementi che lo seguono.

3. Un gruppo può ridurre il suo fronte per evitare di passare in elementi di terreno o attraverso altre truppe. In tal caso la riduzione di fronte deve avvenire al momento in cui altrimenti si entrerebbe nel terreno o ci si scontrerebbe con le truppe e deve essere del minimo necessario per evitare il terreno o le truppe.



4. Durante una singola mossa tattica, un gruppo può ruotare e controrotare su entrambi gli angoli frontali.

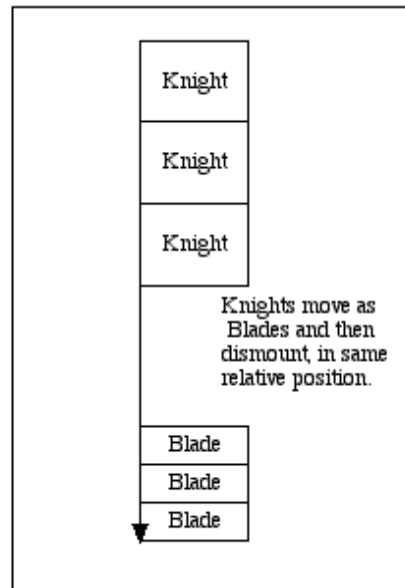
5. Se un gruppo si trova entro una BWD dal nemico, ha la possibilità di muoversi lateralmente per allinearsi al nemico. Tale movimento laterale può essere al massimo di mezza basetta. Se tale movimento laterale viene accompagnato da un avanzamento del gruppo, la distanza si misura lungo la diagonale percorsa. Non sono previsti bonus di capacità di movimento per questa mossa: se non si ha capacità di movimento sufficiente per adeguarsi, non si può effettuare la traslazione.



6. Basette in un gruppo possono indietreggiare o muoversi lateralmente come basette singole per un PIP ciascuna e terminare come gruppo alla fine. Comunque questa non è una mossa di gruppo. Quindi se un Ps isolato è contattato da basette che si muovono singolarmente e costituiscono un gruppo alla fine, lo Ps non si adegua al gruppo.

Il gruppo A+B può spostarsi lateralmente di al massimo mezza basetta per adeguarsi a un nemico entro 1 BWD dal proprio fronte. Nel caso (a) la ZOC di C lo obbliga a conformarsi in contatto legale con di A con C. Nel caso (b), siccome C non esercita ZOC, il gruppo può scegliere se entrare in contatto legale A+C come in (a) o B+D, come indicato in figura.

7. Una basetta singola o un gruppo può smontare e muovere per un PIP extra. Quindi il numero minimo di PIP è 2 eccetto che nel primo turno. Se una basetta che smonta fa parte di un gruppo, non è necessario che le altre basette smontino. Ulteriori PIPs saranno necessari per ognuna delle ragioni citate nella sezione dei PIP. Quindi Kn a più di 1200 passi dal generale avranno bisogno di 3 PIP per smontare. Smontare è una mossa tattica. Inizia con le truppe montate, si misura la distanza della fanteria corrispondente fino al punto dove si vuole arrivare, e si piazza la basetta di fanteria. Se si vuole muovere un gruppo in una colonna, si utilizza la stessa procedura, ma si posiziona il gruppo di fanteria nella stessa posizione relativa del gruppo di montati con il primo elemento di fanteria con il suo lato frontale alla distanza percorsa. *Si può smontare in una ZOC se si effettua un movimento con le truppe appiedate per allinearsi al nemico.*



#### 4. ATTRAVERSAMENTO DI UN FIUME (si veda anche MOSSA SU FIUME pag. 18)

1. Quando un elemento attraversa un fiume, può muoversi nella direzione indicata da un qualunque lato (fronte, fianco o retro). Una ritirata attraverso il fiume è un esempio di situazione in cui il retro indica la direzione di attraversamento. Una volta che un elemento è nel fiume, deve continuare ad attraversarlo nella stessa direzione, allo stesso angolo con cui è entrato. Si noti che nella sezione CAPACITÀ DI MOVIMENTO un elemento muove alla velocità ridotta fino a quando il suo lato FRONTALE esce dal fiume, non il lato che indica la direzione di attraversamento. Si intende l'intero lato frontale. Perciò un elemento che si muove all'indietro muove alla velocità dentro un fiume fino a quando è interamente uscito dal fiume; ma una basetta che si muove in avanti, muove alla velocità usuale quando il suo lato frontale esce dal fiume, anche se il resto è ancora nel fiume.

**Una volta che il lato frontale del primo elemento di una colonna è fuori dal fiume, l'intera colonna muove alla velocità relativa al terreno in cui si trova il fronte.**

2. Un fiume in secca ha poco effetto. Nessuno per combattimento o velocità. Richiede che una basetta lo attraversi allo stesso angolo con cui vi entra. Basette in un fiume in secca si muovono alla stessa velocità del terreno in cui si trova il fiume. Perciò se il fiume in secca attraversa terreno difficile, la basetta muove alla sua velocità in terreno difficile.

3. Risultati di combattimento che spingono un elemento nel fiume: basette che si ritirano (o inseguono) in un fiume devono controllare per vedere se possono attraversare il fiume. Le regole di attraversamento si applicano sia a mosse tattiche che a risultati di combattimento. Poiché le basette devono ora continuare ad attraversare il fiume, dopo aver iniziato, chi si ritira dovrà presumibilmente indietreggiare ed uscire dal fiume prima di poter attaccare di nuovo.

**Tutte le basette in fuga sono distrutte se si muovono in un fiume non in secca.**

4. Una basetta che attraversa un fiume, non deve necessariamente essere in grado di allinearsi esattamente al nemico, senza deviare, altrimenti un elemento nemico potrebbe bloccare una basetta che sta attraversando ponendosi di fianco o sul retro di essa.

**Si ricordi che un fiume non è né terreno agevole né terreno difficile per i risultati di combattimento.**

5. Una basetta difende un argine se interamente sulla terraferma e con il suo fronte oppure con entrambi gli angoli frontali che toccano la linea che separa il fiume dal terreno.

6. Le regole non discutono di movimenti laterali in un fiume. Per esempio se un elemento dà un overlap ad un elemento parzialmente nel fiume, potrebbe girarsi per attaccare il fianco del nemico e finire con il suo fronte nel fiume. Questo conduce a situazioni molto anomale e dovrebbe essere evitato. Quindi nei tornei non è permesso girare elementi in modo che questi finiscano parzialmente in un fiume.



## 6. ATTRAVERSARE LA ZONA DI CONTROLLO DI UNA BASETTA

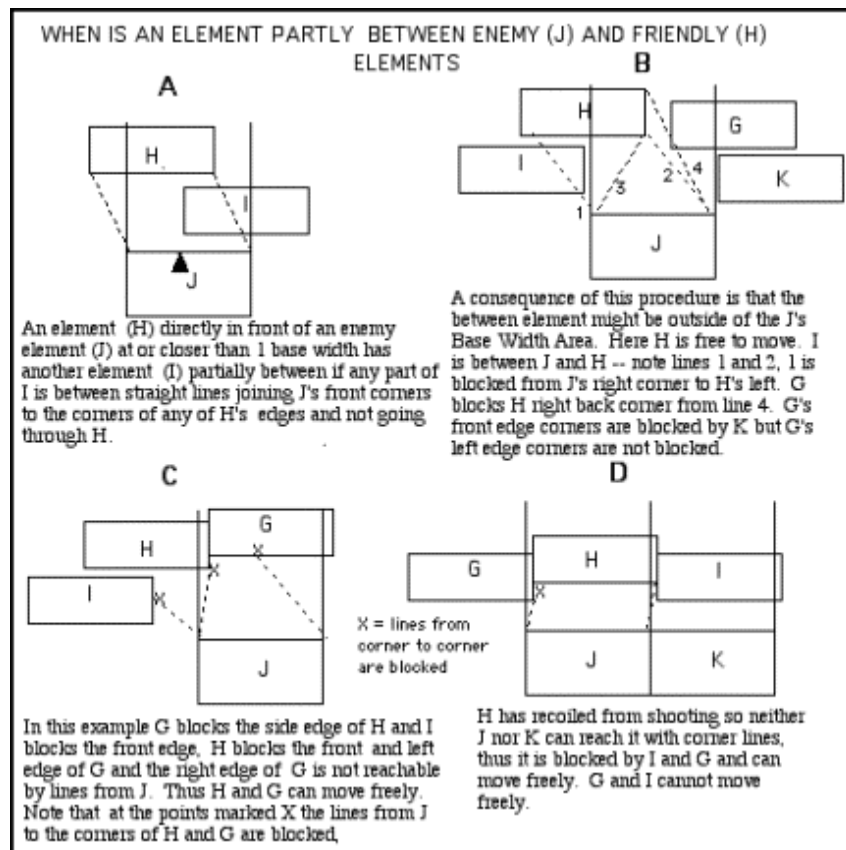
1. Il testo della regola è:

*Un elemento direttamente in fronte ad un elemento nemico o ad una BUA o Accampamento controllati dal nemico ad una distanza pari alla larghezza di una bassetta o meno con nessun altro elemento anche solo parzialmente tra i due, può muoversi solo per contattare o allinearsi di fronte ad un tale elemento o contattare tale BUA o Accampamento, oppure direttamente all'indietro oppure per un risultato di combattimento.*

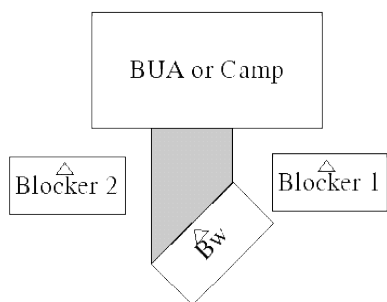
La ZOC di un elemento è un quadrato di lato pari alla larghezza di una bassetta. In scala 15 mm è un quadrato di 40mm di lato, ed in 25 mm è di 60 mm di lato. Per un accampamento o BUA ha pure la stessa profondità, ma la zona si estende da tutti i punti lungo il bordo della BUA o Accampamento.

**Un elemento profondo la larghezza di una bassetta o più che si ritira esattamente della larghezza di una bassetta è ancora nella ZOC.**

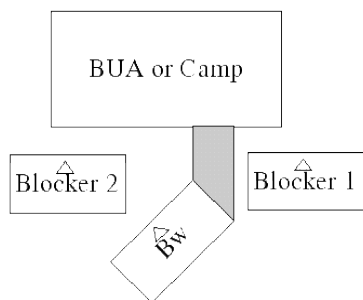
2. Un altro elemento potrebbe bloccare il nemico in modo tale che il giocatore attivo possa muoversi attraverso la ZOC senza alcuna restrizione. La regola è vaga nella sua esatta implementazione. In generale, un elemento direttamente di fronte ad un elemento nemico a una BWD o meno, ha un altro elemento parzialmente interposto se una qualunque parte del bloccatore si trova tra linee rette che congiungono gli angoli frontali del nemico agli angoli di uno qualunque dei lati dell'elemento che desidera muoversi. È libero di muoversi solo se gli angoli di tutti i lati sono bloccati o non raggiungibili.



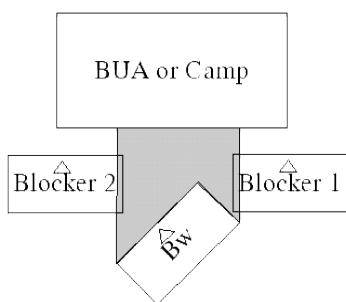
3. Nel caso di una BUA o accampamento, si usa una costruzione diversa, considerando segmenti perpendicolari al bordo degli stessi.



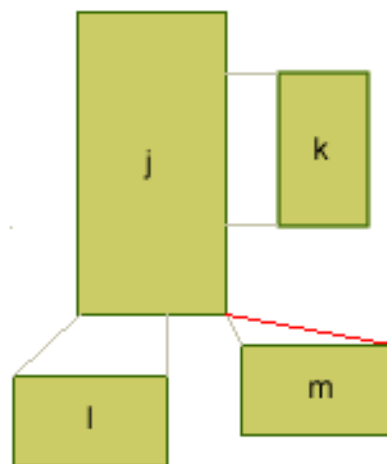
There is nothing between Bw's front and the BUA or camp, therefore it can shoot at the BUA, be shot at and its movement is restricted.



Blocker 2 is between Bw's front and the BUA, therefore it cannot shoot at the BUA, but there is nothing between its side edge and the BUA, so it can be shot at and its movement is restricted.



Blocker 2 is between Bw's front and the BUA and Blocker 1 is between its side edge and the BUA, so Bw cannot shoot at the BUA, cannot be shot at and its movement is not restricted.



*Qualora un angolo del lato nemico non sia direttamente in fronte ad un lato (vedi l ed m), si può tirare una linea dallo spigolo più vicino, idealizzandolo come se fosse un angolo arrotondato.*

4. Se non c'è nessun elemento tra l'elemento che si muove ed il nemico, allora la basetta si può muovere solo:

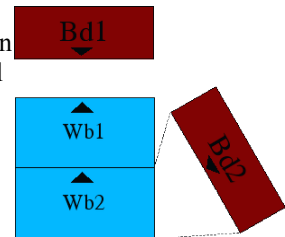
- per contattare un qualunque elemento di cui si trovi sul fronte
- per allinearsi rivolta verso un qualunque elemento di cui si trovi sul fronte
- per avvicinarsi al fronte di un elemento al quale si è già allineato.
- per contattare la BUA o Accampamento
- direttamente indietro senza cambiare direzione neanche dopo essere uscita dall'area profonda la larghezza di una basetta
- in seguito al risultato di un combattimento.

Il punto e) è l'unica possibilità che si ha per uscire dalla ZOC con una mossa volontaria: non si può mai uscire dalla ZOC muovendosi in qualunque altra direzione. Se il nemico si trovasse verso il proprio retro, bisogna prima allinearsi ad esso e solo dopo muoversi all'indietro.

5. Le opzioni di muoversi per contattare, allinearsi o all'indietro sono mutualmente esclusive. La basetta può fare solo una di queste per un PIP.

6. Una basetta nella BWD di più di un nemico, può muovere per contattare legalmente una qualunque delle basette nemiche, o solo allinearsi per fronteggiarne una. Questa può essere una qualsiasi, non necessariamente la più vicina. Nella BWD di una BUA o Accampamento, una basetta non può limitarsi a fronteggiarli, ma deve contattarli con il suo fronte.

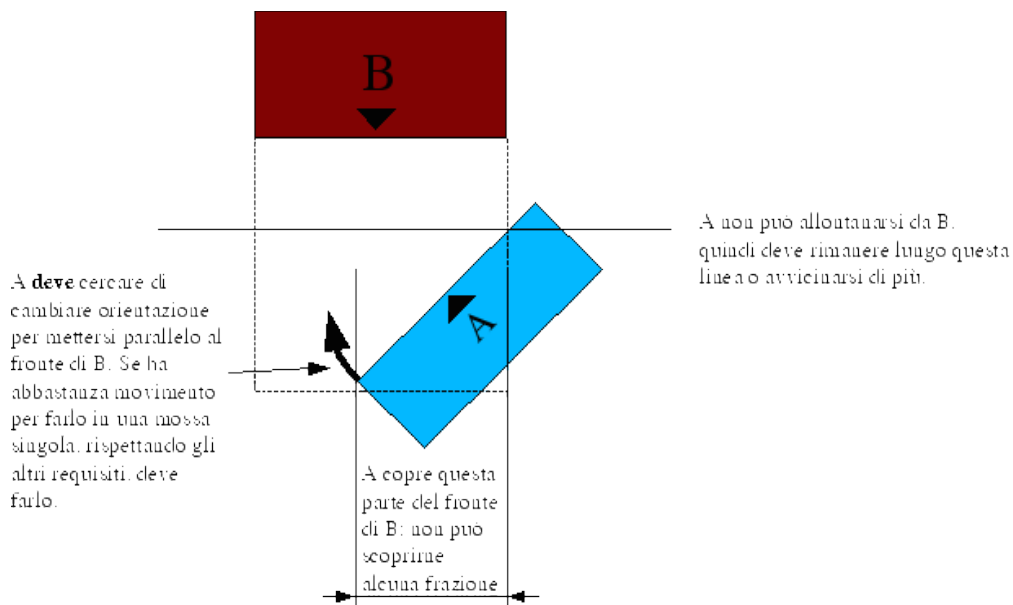
7. Un secondo rango, anche uno che fornisce supporto ad un elemento in fronte, come Picche o Warband, non segue necessariamente l'elemento frontale se nella ZOC di più di un elemento. Ogni basetta che vuole muoversi deve controllare la propria posizione rispetto al nemico e ne viene influenzata indipendentemente dalle altre. Per esempio, in figura la Wb davanti è nella ZOC di entrambe le basette nemiche, ma la Wb in seconda fila è solo nella ZOC della basetta sul fianco, visto che la prima fila la schermo dalla basetta in fronte. La prima fila quindi può attaccare entrambi i nemici, ma la seconda può solo attaccare il nemico sul suo fianco.



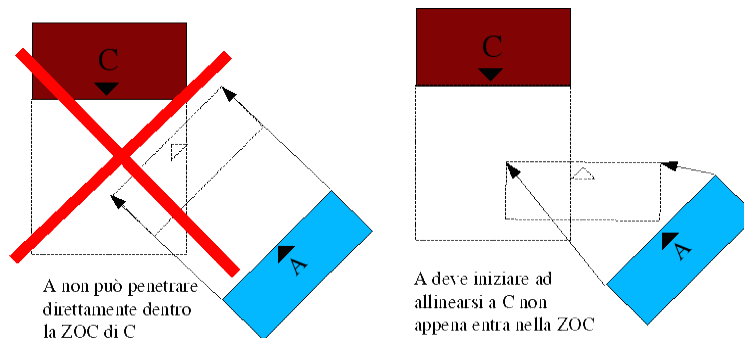
8. Una volta che un elemento si è mosso per allinearsi, con un'ulteriore mossa tattica può muoversi a contattare o direttamente all'indietro. Può anche semplicemente avvicinarsi.

In una mossa di avvicinamento o allineamento devono verificarsi tutte e tre le seguenti condizioni (vedi figura):

- si deve ruotare per fronteggiare il nemico;
- non ci si può allontanare dal nemico;
- non si deve diminuire la frazione di fronte del nemico che si copre.



Un elemento che si muove da fuori a dentro la BWD deve iniziare a seguire la regola non appena una sua parte entra nell'area:



9. È possibile abusare di questa regola, effettuando mosse che rispettano i criteri di cui sopra ma che non costituiscono delle vere e proprie mosse di allineamento o avvicinamento. Ad esempio se un giocatore avesse la possibilità di allinearsi parallelamente, ma non lo fa, diventa difficile credere che la sua sia una mossa di allineamento. Analogamente, non si può sostenere di volersi muovere verso un contatto se non si segue la strada più diretta. Non è

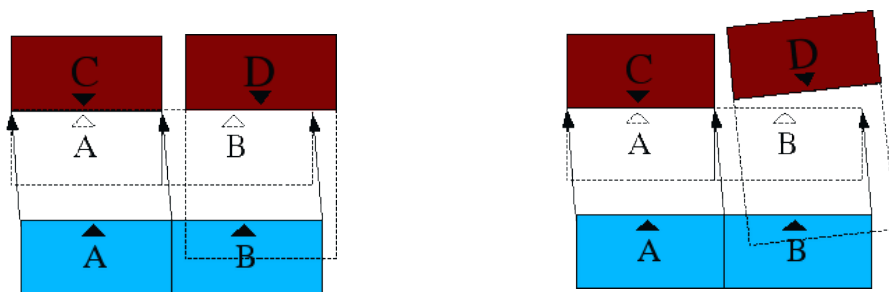
possibile stilare una casistica completa, perciò in caso di dubbi spetta ad un arbitro decidere la validità della mossa valutandola caso per caso in base alla posizione sulla tavola di gioco.

10. Quando un elemento si muove direttamente indietro, deve continuare a farlo senza cambiare direzione. Non c'è una distanza minima come in un disimpegno. Una basetta può attraversare un qualunque numero di ZOC muovendosi all'indietro!

11. Una basetta di montati all'interno di una BWD può smontare, ma deve anche seguire le regole per l'attraversamento del fronte e non può terminare la mossa in contatto.

12. Sembra esserci un conflitto tra la regola che permette ad un gruppo di spostarsi lateralmente per permettere ad un elemento del gruppo di allinearsi con un elemento del nemico e di contattarlo, anche se si termina in un contatto non legale con altri elementi nemici, e la regola che non permette nessun movimento dentro la BWD, eccetto che quanto detto sull'attraversamento del fronte. Se gli elementi del gruppo sono solo influenzati da elementi davanti, allora il gruppo può spostarsi lateralmente e muovere in contatto. Se membri del gruppo devono passare attraverso la BWD di elementi non direttamente davanti, questi specifici elementi devono soddisfare i requisiti della regola sull'attraversamento del fronte.

*Questo chiarimento vuole equiparare le due seguenti posizioni: la prima è chiaramente permessa dalle regole, la seconda, dovrebbe esserlo secondo logica, ma non è definita espressamente.*



*In generale, B può evitare di allinearsi a D se lo spazio tra D e C è minore delle larghezza di una basetta e D è completamente dietro la linea che prolunga il fronte di C. In tutti gli altri casi (ad esempio se D è sul fianco), la restrizione dovuta alla ZOC di D non può essere ignorata.*

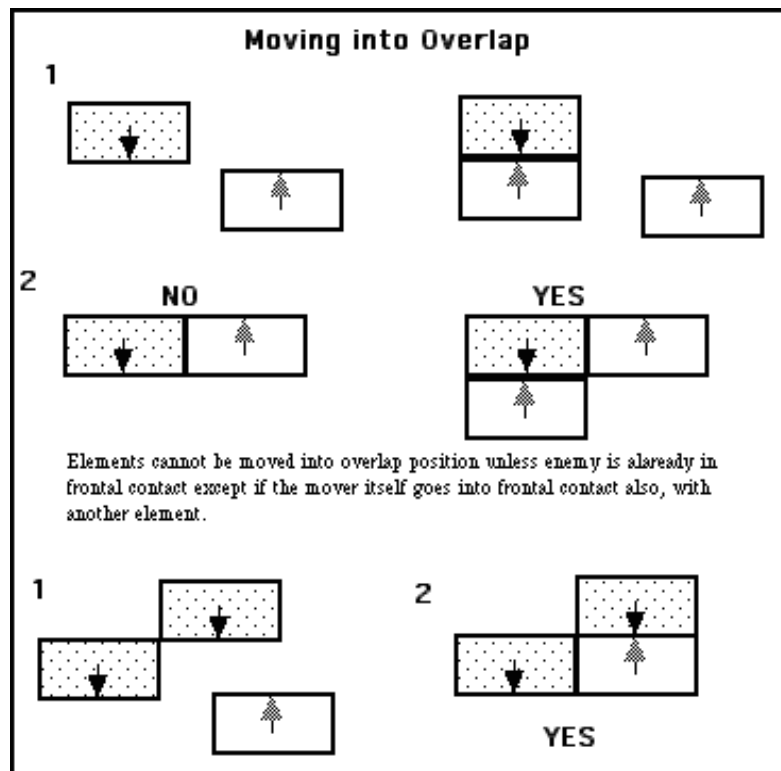
## 7. MUOVERE IN CONTATTO COL NEMICO

1. War Wagons e Artiglieria non possono muoversi per contattare il nemico, nemmeno per fornire un overlap di angolo contro angolo. Se un elemento nemico ha già contattato Artiglieria o War Wagons, allora queste unità possono continuare a muoversi mantenendo il contatto.

2. Un contatto legale per una basetta singola o per almeno una basetta di un gruppo, è di 7 tipi. Le basette del giocatore attivo si muovono in queste posizioni nella fase di movimento.

- Contatto di tutto il lato frontale con tutto il lato frontale del nemico (contatto frontale)
- Contatto di tutto il lato frontale con tutto il lato posteriore del nemico (contatto sul retro)
- Contatto parziale o completo del lato frontale con il fianco della basetta nemica, e con contatto tra gli angoli frontali (contatto sul fianco). Un War-wagon verrà contattato prima sulla metà anteriore del lato, poiché gli angoli frontali dei due elementi devono sempre toccarsi.
- Contatto di angolo frontale con il corrispondente angolo frontale del nemico (angolo frontale destro con angolo frontale destro o frontale sinistro con frontale sinistro: overlap d'angolo)
- Contatto tra un proprio fianco ed un fianco del nemico, lo stesso o quello opposto (overlap laterale)
- Contatto parziale se la basetta fa parte di un gruppo in cui uno dei membri è in uno dei contatti legali (contatto senza mischia, si veda il punto 4 sotto)
- Muovere un gruppo in qualunque contatto con un Ps in terreno agevole o con un LH, se questi non sono a loro volta parte di un gruppo si adeguano immediatamente, come nel punto a).

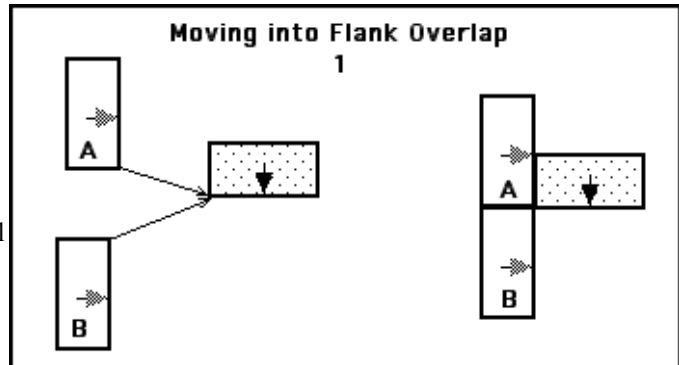
3. Nei casi d) ed e) sopra citati, la mossa in posizione di overlap può essere fatta solo se il nemico che subisce l'overlap è già in un contatto frontale di mischia. Un giocatore non può muovere una basetta in posizione di overlap e solo più tardi (o mai) portarne un'altra in combattimento frontale.



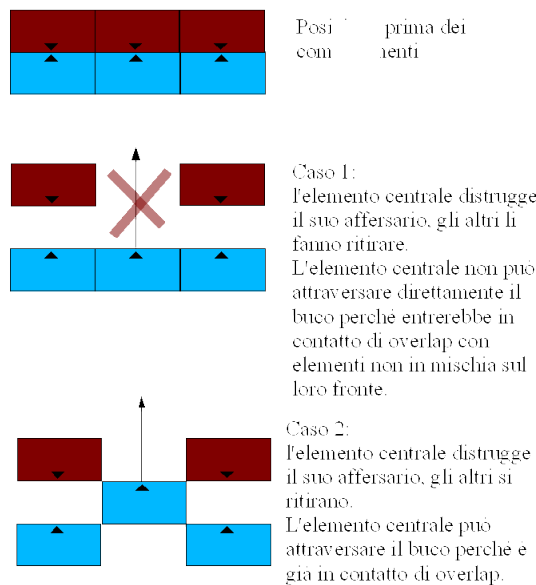
4. Nel caso di un gruppo che contatta diversi elementi nemici, è sufficiente che un solo elemento del gruppo termini in contatto legale. In tale mossa, è permesso utilizzare lo spostamento laterale di un gruppo di mezza basetta (vedi esempio 3-5 )

5. Un contatto deve essere legale **nel momento in cui avviene**, quindi una basetta non può muoversi in contatto reciproco di fianco con fianco o angolo con angolo con un nemico che non sia già in contatto frontale anche se questi lo sarebbe alla fine dei movimenti.

6. Un caso interessante è quello mostrato in figura. Questa mossa è possibile solo se effettuata nell'ordine corretto: B non può muoversi in contatto di angolo con il nemico e poi A seguirlo in contatto legale. E' necessario che A per primo entri in contatto legale. Dopo B può affiancarsi. Il contatto di B non sarebbe legale, ma siccome al momento del contatto B fa parte di un gruppo ed almeno un elemento del gruppo è in contatto legale, la mossa è permessa.

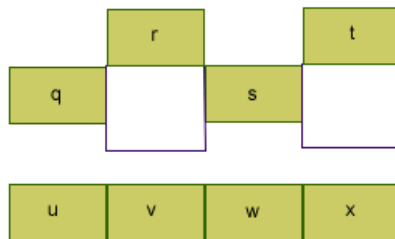


7. Come detto precedentemente una basetta non può iniziare volontariamente un contatto di overlap se il suo avversario non è in mischia. Se però una basetta finisce per trovarsi in contatto di overlap, può muoversi mantenendo tale contatto, come nell'esempio qui sotto.



Analogamente nel caso qui sotto:

- x può andare in combattimento con t in ogni caso
- ma x non può avanzare verso t, senza contattarlo, entrando in contatto laterale con s, a meno che prima w non entri in mischia con s.

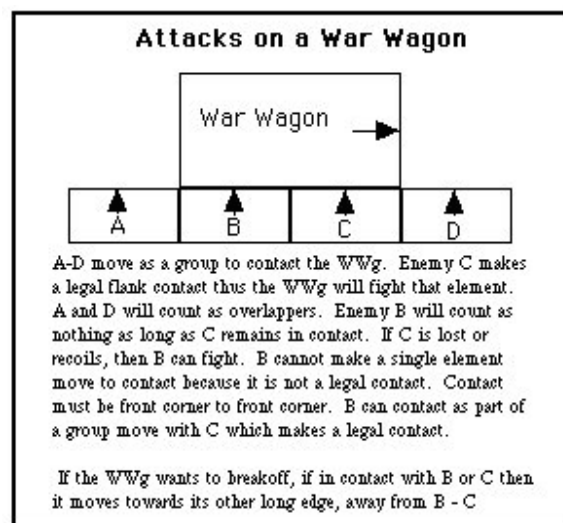


8. L'attacco ad una BUA o ad un Accampamento avviene con il contatto di una qualunque parte del fronte dell'attaccante, non necessariamente l'intero fronte. Contatti con i fianchi o il lato posteriore non sono permessi.

9. War Wagon sono esentati dal girarsi per fronteggiare un contatto legale. Invece, il WWg "conta" il primo lato contattato come fronte per il combattimento in mischia. Il primo contatto deve essere un contatto legale, ad esempio con il fronte dell'attaccante sul fianco del WWg ed entrambi gli angoli frontali che lo toccano. Dopo che il primo contatto legale è stato fatto, allora quel lato conta (agisce) come il fronte e gli altri elementi possono contattare gli angoli per fornire overlap legali. Un elemento può persino contattare con i suoi angoli frontali l'angolo posteriore del WWg, poiché il fianco ora conta come fronte.

10. Il fatto che il primo lato contattato in mischia diventi lato frontale, ha molte implicazione nel caso di contatto su di un lato lungo. La seguente figura illustra molte peculiarità del contatto di WWg:

- A-D possono effettuare una mossa di gruppo per contattare il War Wagon.
- In tal caso, C ha effettuato un contatto legale e combatte contro il WWg
- A e D contano come overlap, B non partecipa al combattimento, non essendo né in contatto legale, né in posizione di overlap.
- Se C viene distrutto o fa recoil dal WWg, allora B viene a trovarsi in contatto legale e può continuare il combattimento nei turni successivi.
- B da solo non potrebbe contattare il WWg con una mossa singola, perché il contatto non sarebbe legale: può farlo solo come mossa di gruppo oppure dopo che C ha già contattato legalmente il WWg.
- Se il WWg deve vuole disimpegnarsi dal combattimento, si deve muovere nella direzione perpendicolare al lato lungo, allontanandosi direttamente da B e C.



**N.B.:**

- **La possibilità per un WarWagon di usare un qualunque lato come fronte, vale solo in mischia.**
- **La possibilità per un WarWagon di tirare a 360 vale solo per il tiro.**
- **Per i movimenti (inclusa la formazione di gruppi) e la ZOC, un WarWagon, come tutte le altre basette, ha un solo lato frontale, di larghezza uguale a quello delle altre basette e solitamente indicato dalla posizione del traino.**

## **8. DISIMPEGNARSI DALLA MISCHIA**

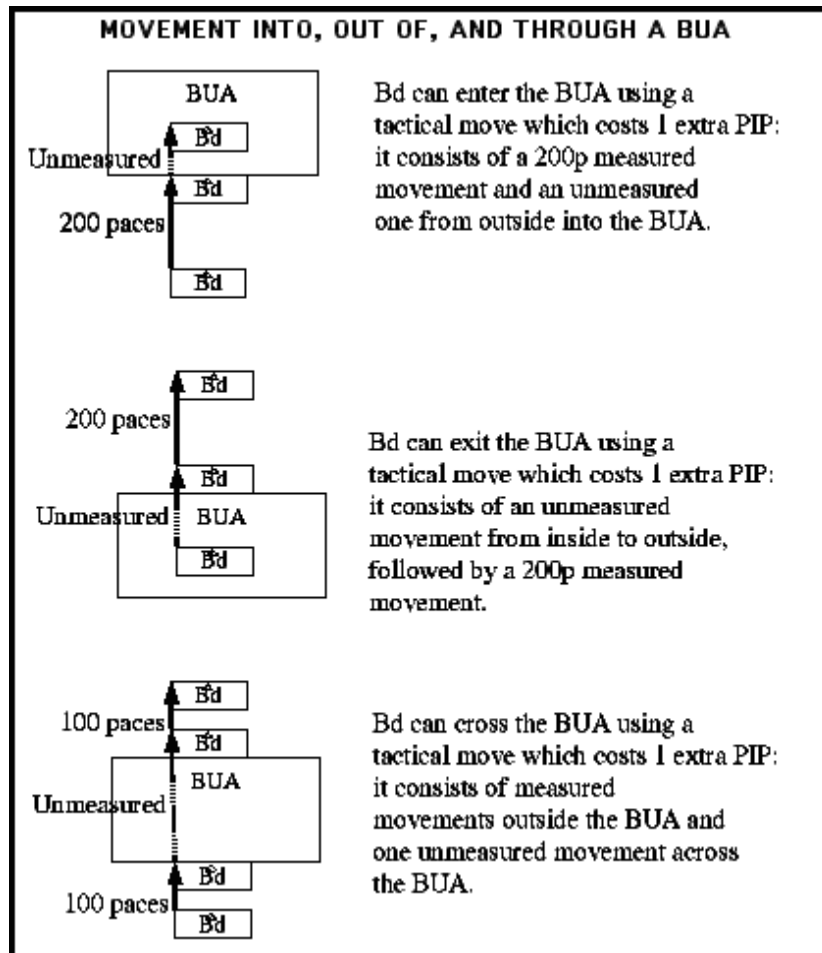
1. Truppe che si disimpegnano devono muoversi all'indietro in linea retta, non possono cambiare direzione durante la mossa per evitare amici che non possono interpenetrare e devono muoversi di almeno 200 passi. Non c'è una restrizione sulla capacità di movimento di chi si disimpegna, può anche essere un elemento più lento di quello da cui ci si disimpegna.

2. Si noti che alcune truppe del giocatore non attivo inseguiranno dopo il disimpegno, ma solo della loro profondità (Knight, Horde, Scythed Chariots e Warband) o di una BWD se la profondità è maggiore di una BWD. Si noti anche che un secondo rango di Warband non insegue il disimpegno, a meno che non abbia fornito supporto nella mischia precedente.

## 9. CAPACITÀ DI MOVIMENTO

1. Muoversi da una posizione di overlap ad un contatto sul fianco senza misurare la mossa è possibile solo se la basetta che si muove esercita un overlap su un nemico che in quel momento si trova in mischia sul suo fronte. In tal caso la rotazione da overlap a contatto sul fianco è di solito l'unica mossa tattica che una basetta può compiere in un turno. Non può muoversi in una posizione di overlap e poi ruotare sul fianco in una mossa tattica. Tuttavia una basetta che può effettuare una seconda mossa può usare una mossa per andare in posizione di overlap ed una seconda per contattare il fianco.

2. Qualunque sia la dimensione della BUA, ogni movimento dal suo interno al bordo esterno non è misurato. La posizione di strade, mura e porte è ininfluyente. Una guarnigione può uscire ovunque da una BUA. Tutte le mosse, dentro, fuori o attraverso una BUA hanno bisogno di un PIP extra. Una BUA occupata da truppe amiche può essere attraversata solo su strada.



3. Se una strada attraversa terreno difficile, allora l'elemento sulla strada muove alla velocità su strada. Se però è ingaggiato in combattimento, combatte come se in terreno difficile.

### 9a MOSSA SU FIUME (si veda anche ATTRAVERSAMENTO DI UN FIUME pag. 8)

1. Un fiume non è né terreno agevole né terreno difficile, è un fiume. Un'eccezione è il movimento in un fiume in secca, questo è alla velocità del terreno sotto il fiume. Si noti che il fatto che il FRONTE di una basetta sia in un fiume determina che velocità viene usata. Se anche solo parte del fronte è nel fiume, il movimento va fatto alla velocità nel fiume. Se il fronte è fuori dal fiume, ci si muove nel terreno in cui si trova il fronte. Se il fronte del primo elemento di una colonna è fuori dal fiume, allora **tutta** la colonna si muove al passo del primo elemento, che si muove al passo del terreno in cui si trova.

2. Si ricordi che fiume, BUA e Accampamento non sono terreno difficile, per cui Artiglieria e War Wagon possono

attraversarli. Se questi elementi si ritirano in terreno difficile sono distrutti perché il terreno difficile non è attraversabile per loro. Non possono essere schierati in terreno difficile. Possono però effettuare una ritirata in un fiume,

## **9b ULTERIORI MOSSE TATTICHE NELLO STESSO TURNO**

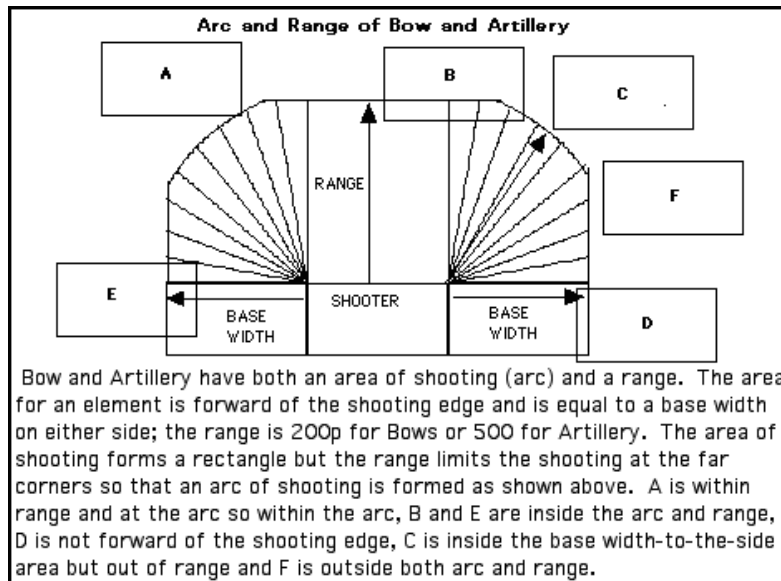
1. Queste mosse richiedono PIPs. In alcuni casi si possono fare tante mosse quanti PIPs. Ps hanno questa possibilità solo nel primo turno, ma possono fare mosse su strada multiple, come ogni tipo di truppa, in qualunque turno. Warband e Scythed Chariots possono effettuare solo due mosse e devono finire in mischia o dare supporto ad una mischia (supporto posteriore, overlap, contatto sul fianco o sul retro). Anch'essi possono fare mosse su strada multiple basta che non contattino il nemico (ma possono andare a fornire supporto posteriore). Una basetta può fare una prima mossa per unirsi ad un gruppo e poi muoversi con quel gruppo, che potrebbe non essersi ancora mosso.

2. Per i Light Horse, la prima mossa del turno può iniziare entro la larghezza di una basetta dal nemico, ma non le mosse successive. Perciò possono iniziare il turno vicino al nemico, allontanarsi ed effettuare una seconda mosse fuori dalla larghezza della base.

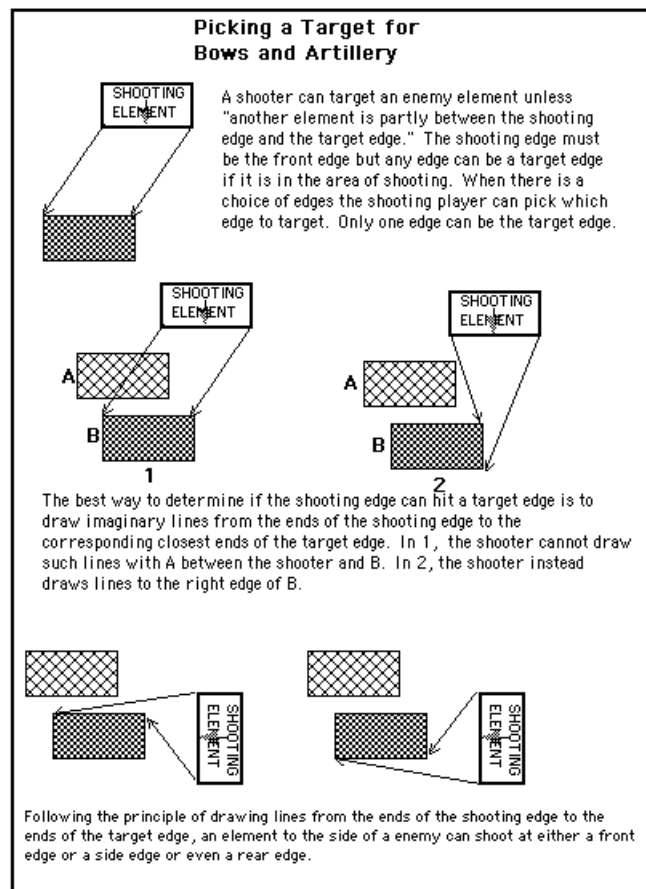
3. Per avere il bonus della mossa su strada, il primo elemento della colonna deve iniziare sulla strada, gli altri possono arrivare sulla strada durante la mossa.

## 10 TIRO A DISTANZA

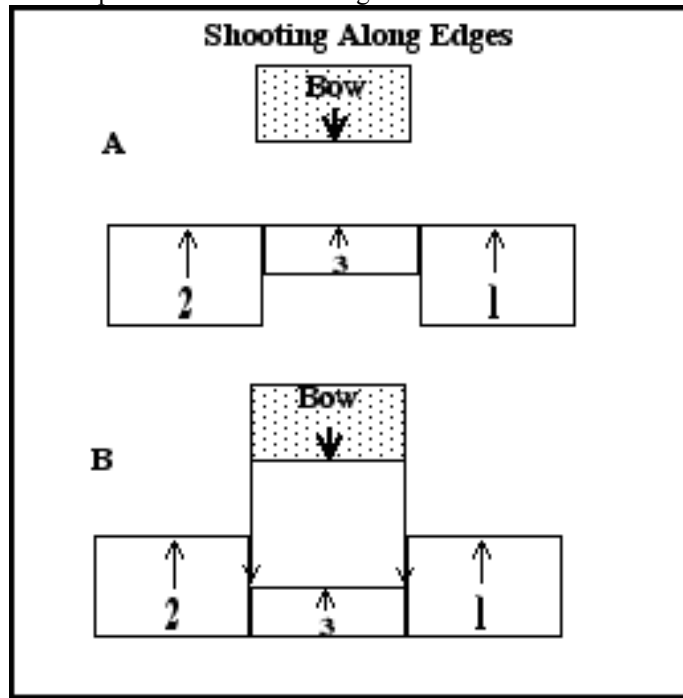
1. Un tiratore può scegliere un bersaglio tra tutte le basette che sono almeno parzialmente in un'area delimitata dalla gittata del tiratore e da un rettangolo che ha come base il fronte del tiratore più una larghezza di basetta da entrambi i lati del tiratore e delimitato dalla gittata del tiratore. Sebbene letteralmente le regole indichino che i lati estremi di questo rettangolo sono compresi, la tradizione opta per escluderli.



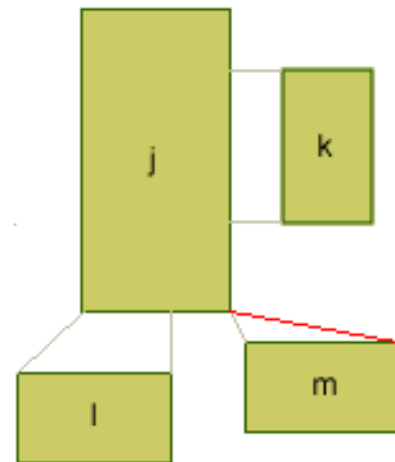
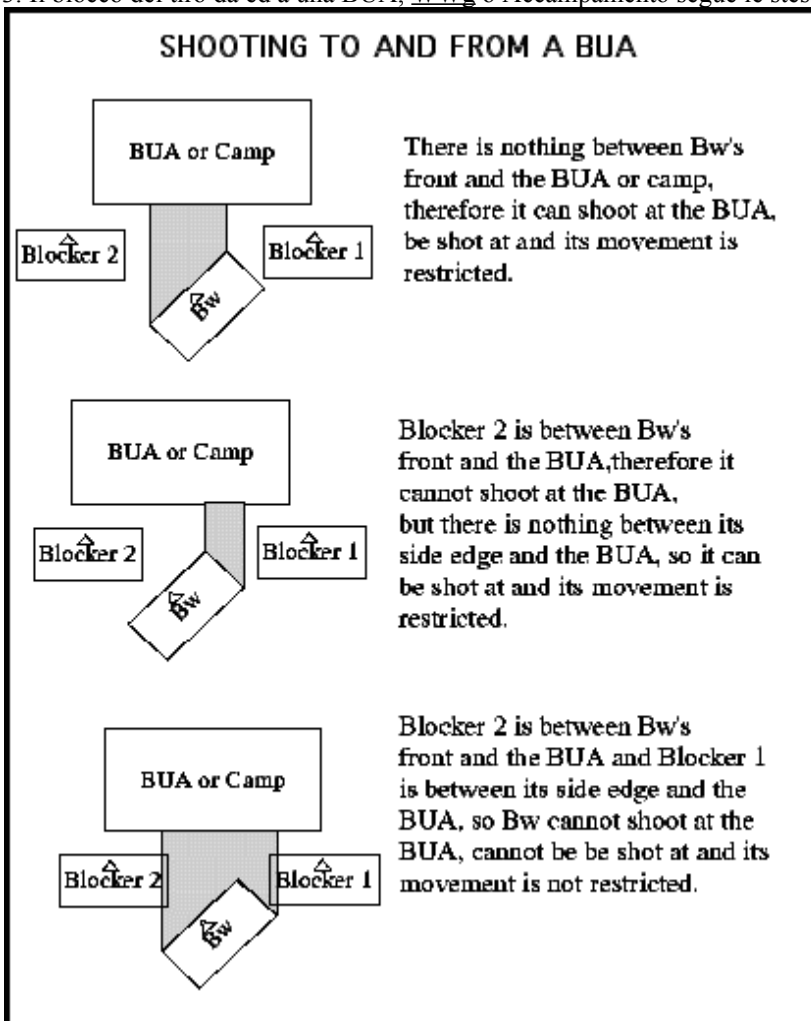
2. Per determinare se il fronte del tiratore può colpire un lato si disegnano linee immaginarie dagli estremi del fronte del tiratore agli estremi del lato cui si mira. Se il tiratore sceglie di tirare al retro del bersaglio e la procedura può essere eseguita senza altri elementi tra i due lati, allora il tiro è sul lato posteriore. Il seguente diagramma spiega come funziona il tiro.



Il tiro non viene bloccato se le linee passano esattamente lungo i lati di un elemento.



3. Il blocco del tiro da ed a una BUA, WWg o Accampamento segue le stesse regole della ZOC:



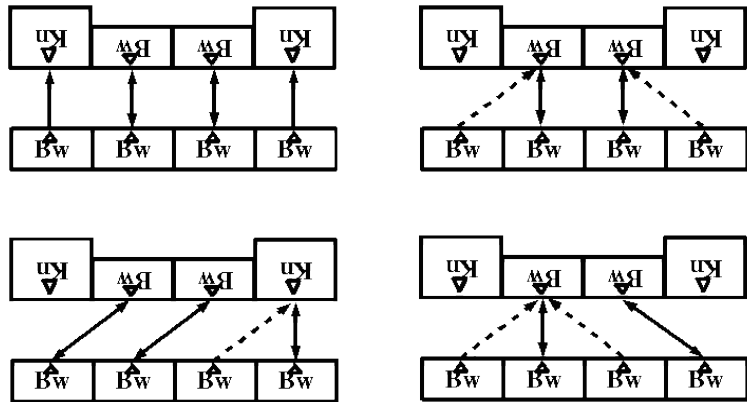
*Qualora un angolo del lato nemico non sia direttamente in fronte ad un lato (vedi l ed m), si può tirare una linea dallo spigolo più vicino, idealizzandolo come se fosse un angolo arrotondato.*

4. In un turno, una basetta può subire il tiro solo una volta. Quanto si tira ad una basetta, si possono avere fino a tre tiratori alla volta. Il PIÙ VICINO è il tiratore principale: si applicano i suoi fattori ed i suoi risultati di combattimento.

5. Quanto il giocatore attivo sceglie un tiratore, il proprietario del tiratore sceglie il bersaglio e gli altri tiratori di supporto.

6. Le basette possono tirare ad un qualunque bersaglio entro la gittata e zona di tiro. L'unica eccezione è che un giocatore deve scegliere, tra tutti i bersagli possibili, un elemento che è un tiratore e che può rispondere al tiro. Nel turno del nemico, questo include la sua Artiglieria, poiché può tirare. Nel proprio turno, è **necessario** scegliere l'Artiglieria, perché può tirare se subisce il tiro.

Se ci sono diversi tiratori in gioco, bisogna effettuare il maggior numero possibile di scambi di tiro. I tiratori che avanzano possono fornire supporto nello scambio di tiri o tirare ad un altro elemento, a seconda delle preferenze del giocatore che li comanda. Spesso ci sono diverse possibilità di soddisfare questi requisiti.



Example of fulfilling the requirement of shooting elements able to shoot back. Continuous lines are main shooters, dashed ones the supports.

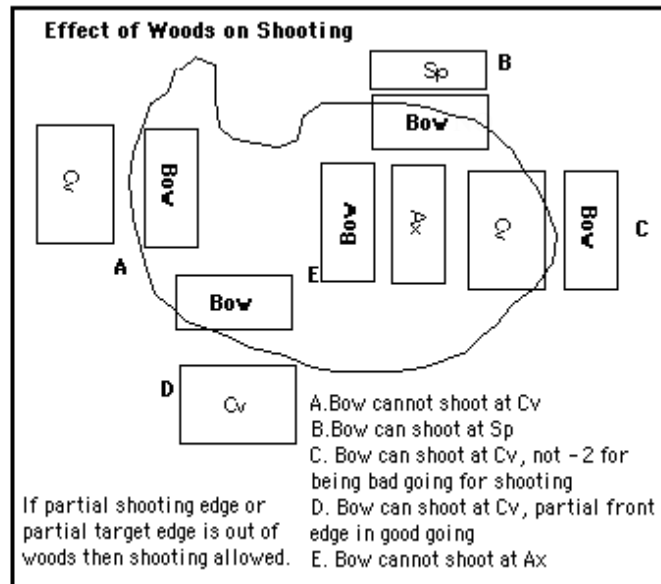
7. Se l'Artiglieria effettua una mossa tattica, allora non può tirare nel suo turno e né rispondere al tiro nel turno del nemico immediatamente successivo.

8. Si noti che fino a 3 basette possono tirare ad una BUA o Accampamento (solo una alla volta invece può entrare in mischia).

9. Un elemento che ha preso una BUA ma non ha ancora tirato un 5 o un 6 (quindi sta ancora "saccheggiando" la BUA) non può tirare o subire il tiro.

10. Nella sezione di terreni c'è una regola che dice che elementi completamente all'interno di un Bosco o di un'Oasi non possono tirare né subire il tiro:

- Non c'è nessuna penalizzazione per bersagli o tiratori se parzialmente oltre il terreno, ma solo completamente oltre o all'interno dello stesso: se anche un solo punto del fronte del tiratore riesce a vedere un solo punto del lato del bersaglio, senza ostacoli sovrapposti, il terreno è come se fosse invisibile.
- **La penalizzazione per combattimento in terreno difficile non si applica al tiro.**

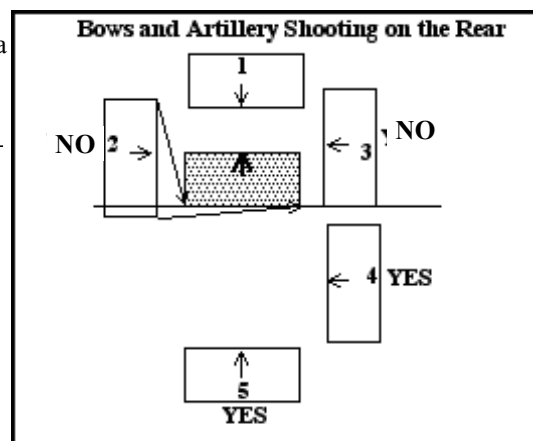


11. Nella sezione sulle ritirate, c'è una regola per cui un elemento che subisce il tiro **interamente** sul retro viene distrutto se costretto a ritirarsi.

Non basta che perda il tiro, deve avere la ritirata o la fuga come risultato di combattimento (quindi, ad esempio, WWg non vengono distrutti da tiro sul retro).

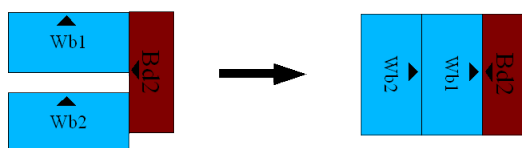
Per determinare se è possibile il tiro sul retro si esegua la normale procedura di tiro usando il retro come bersaglio scelto dal tiratore. Inoltre si richiede che l'intero fronte del tiratore sia oltre la linea che prolunga il retro della bassetta bersaglio.

Se c'è più di un tiratore, **tutti** devono soddisfare i requisiti precedenti perché il tiro sia interamente sul retro: se c'è un tiratore frontale ed uno posteriore, il bersaglio non viene distrutto. Si noti che tutti gli elementi devono tirare se hanno un bersaglio, quindi un giocatore non può rinunciare a tirare con una bassetta frontale per permettere un tiro interamente sul retro se questa non ha altri bersagli possibili.



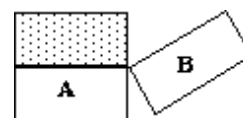
## 11. MISCHIA

1. Solo mischie che esistono all'inizio della fase di mischia sono decise. Se, come risultato di una mischia, si viene a creare una nuova situazione di mischia, questa viene decisa il turno successivo.
2. Una basetta si trovi in un contatto di fronte contro lato, o di fronte contro retro, ma che non sia in contatto di angolo con angolo, non fornisce un fattore tattico -1 ma impedisce la ritirata.
3. Se non c'è un contatto di mischia frontale ed una basetta è contattata sul fianco o sul retro (con un contatto legale), la basetta attaccata si gira per fronteggiare la prima basetta che la ha contattata, ma sono dopo che tutti i movimenti sono stati effettuati.
4. Nel caso che un elemento contatti sul fianco due elementi nemici, quello contattato legalmente si volta a fronteggiarlo, il secondo si posiziona dietro al primo.



5. Se una basetta attacca sul fianco una basetta che non ha spazio per girarsi, la basetta attaccante si muove indietro per lasciare spazio.

6. Si noti che una basetta necessita solo di toccare un angolo per fornire un overlap, non deve essere in contatto di laterale con la basetta che aiuta. Nella figura, B conta come un overlap. Overlaps sono solo tra angoli frontali: non ci sono overlap con l'angolo frontale destro in contatto con l'angolo posteriore destro.



7. Il fatto che una basetta dia overlap dipende solo dal suo stato corrente e non da come ci è arrivata. Anche una basetta che si è appena ritirata o disimpegnata dal combattimento può fornire overlap.
8. Si ricordi che Artiglieria e War Wagon non possono contattare il nemico, e questo include contatto di angolo con angolo, quindi non possono muoversi per fornire un overlap. Possono finire un overlap solo come risultato di un movimento del nemico che li contatti.
9. Non si può avere nello stesso tempo un overlap ed un attacco sul fianco sullo stesso lato. Se entrambi sono presenti, si può contare il fattore tattico -1 una volta soltanto.
10. Si può attaccare una BUA nemica con tre diverse basette, ma queste non si aiutano come overlap o attacchi sul fianco. Ogni basetta combatte per conto proprio. Un secondo rango di supporto aiuta contro una BUA, ma solo l'elemento frontale entra in caso di vittoria.
11. Diversamente da una BUA, un Accampamento può essere attaccato solo da una basetta per turno.
12. BUA o Accampamento non permettono alla basetta che le occupa di fornire overlap per combattimenti al loro esterno.

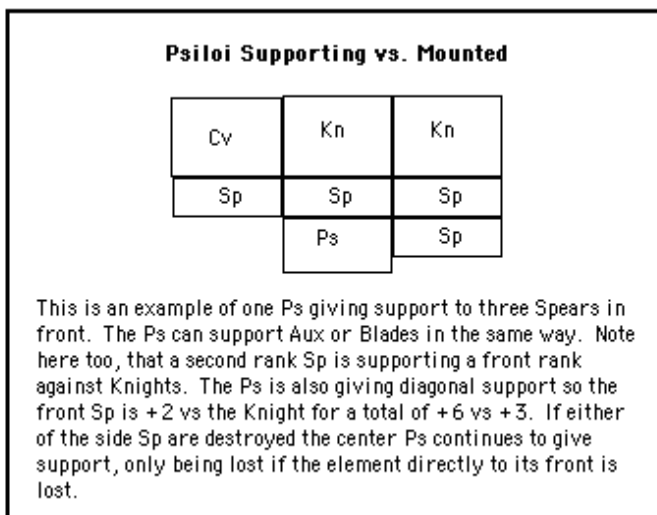
## 12. RISOLUZIONE DI TIRI E MISCHIE

### 12a Supporto posteriore:

1. Nel caso di supporto di un doppio rango di Sp, Wb o Pk, **né l'elemento frontale, né quello posteriore possono essere in terreno difficile, i loro avversari possono esservi**. Un secondo rango fornisce supporto contro gli avversari appropriati anche se si trovano in un Accampamento o una BUA.

2. Il secondo fattore di supporto posteriore permette a Spears, Blades e Auxilia di combattere meglio contro truppe montate e Warband. **Questo supporto può essere fornito in terreno difficile**. Un solo elemento di Psiloi dà un +1 ad una basetta direttamente di fronte o ad una dello stesso tipo su entrambi i lati, quindi aiuta tre basette. Gli elementi aiutati lateralmente devono essere dello stesso tipo (*non contano le figure sulla basetta, ad esempio 3Bd e 4Bd sono considerate dello stesso tipo*) di quello davanti agli Ps. Gli Psiloi non sono distrutti se lo sono le basette a lato, solo se la basetta di fronte lo è.

3. Una Spear con uno Psiloi dietro al suo vicino, di essere ulteriormente aiutata da una Spear (vedi sopra) se combatte contro Knight (montati) o Spears in una BUA. Si veda sotto per un diagramma della regola.



### 12b Modificatori tattici

1. La maggior parte di questi fattori sono cumulativi. Quindi, per esempio, un generale su collina ha un +2 in mischia.

2. I fattori +3 o +2 per basette in BUA ed Accampamento viene applicato solo se l'elemento subisce il tiro, quindi basette in BUA o Accampamento non hanno questo modificatore se tirano a basette che non possono rispondere. Invece, se una basetta sta scambiando dei tiri, sta contemporaneamente tirando e subendo il tiro. In questo caso i modificatori si applicano. Quindi Bow dentro una BUA che tirano a Bow all'esterno ottengono un totale di +5 ed i Bow all'esterno un +2. Gli stessi Bow che tirano a Blade all'esterno, combattono solo un +2.

3. Per avere il +3, la fanteria deve essere classificata come "guarnigione", non basta semplicemente occupare la BUA. Se una basetta di fanteria cattura una BUA, si considera che occupa semplicemente la BUA, fino a quando tira un 5-6 ai PIP. Diventare guarnigione non costa 5 o 6 PIP, bisogna solo aspettare fino a quando non esce 5 o 6. Elementi che vincono una mischia contro una BUA e la occupano, non possono tirare o subire il tiro fino a quando ottengono il 5 o 6.

4. Fanterie hanno un +2 per la difesa dell'Accampamento, ma solo del PROPRIO accampamento, non se hanno catturato il campo avversario.

5. Tutte le colline si innalzano verso una linea di cresta e danno un vantaggio in mischia se **PARTE** del fronte di una basetta è più in alto di **TUTTO** quello del suo avversario (tutta la basetta). Non c'è nessun vantaggio per il tiro da posizione più elevata.

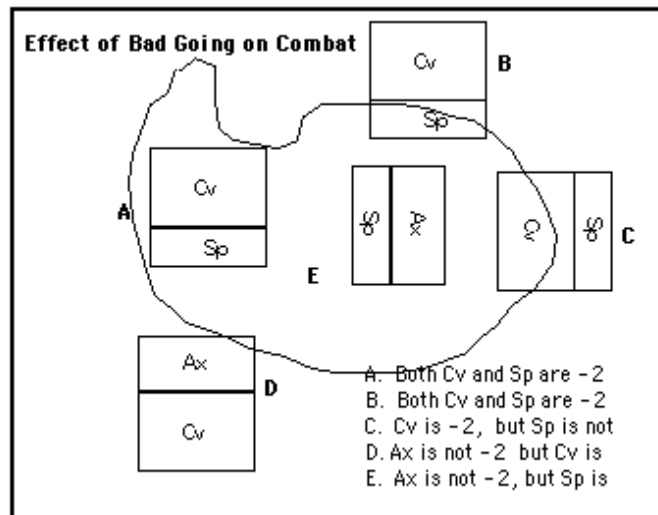
6. Una basetta difende l'argine di un fiume se sulla terraferma e con il suo fronte o entrambi gli angoli frontali che toccano l'argine.

7. Ci si ricordi che non si possono avere entrambi i bonus per un overlap ed un attacco sul fianco sullo stesso lato. Per ottenere il bonus per l'attacco sul fianco, gli elementi devono essere in contatto di angolo frontale con angolo frontale.

8. I primi tre tipi menzionati (Bw, Ps, Ax e Wb) non subiscono il -2 per mischia in terreno difficile. Tutti gli altri tipi lo fanno, eccetto che Cammelli non contano Dune ed Oasis come terreno difficile.

9. Anche montati fuori da terreno difficile ma in mischia con basette in terreno difficile subiscono il -2. Cammelli non subiscono il -2 se si trovano in mischia in Dune o Oasi o se il loro avversario si trova in uno di questi tipi di terreno. Gli avversari avranno il -2 quando affrontano i Cammelli.

10. Una basetta che è parzialmente in terreno difficile conta come interamente in terreno difficile per movimenti e mischie. Montati che non sono in terreno difficile, ma che combattono elementi in tale terreno non subiscono il risultato di combattimento in terreno difficile (*N.d.T. anche se subiscono il modificatore tattico -2*)

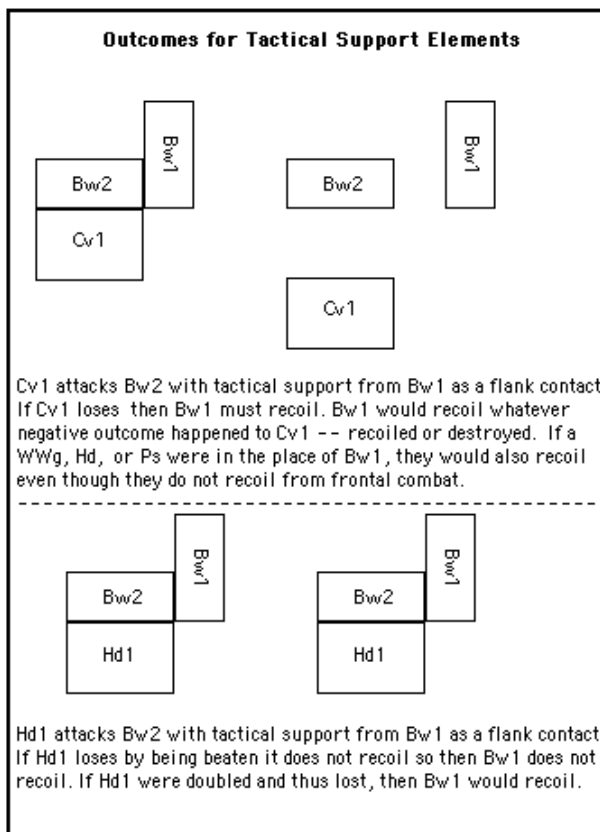


11. Elefanti non subiscono il -2 come altri montati quando attaccano una BUA (buoni per attaccare Blades in una BUA)

### 13. RISULTATI DI COMBATTIMENTO

1. Una seconda linea di Warband o Spear che abbia dato supporto in mischia è persa se la bassetta frontale è persa. Una seconda linea di Picche non è persa se la prima fila è persa. Se la bassetta direttamente davanti a Psiloi di supporto è persa, gli Psiloi sono persi, ma non sono persi se è perso uno degli elementi laterali. Si ricordi anche che se la seconda linea di Spear o Warband non dà supporto, non è distrutta. Se una Warband viene distrutta in mischia con un Bow, la seconda fila di Wb non è persa. Se la prima fila cerca di ritirarsi, ma non può perché la seconda fila di supporto non può essere spinta indietro abbastanza, allora la prima linea è persa, ed anche quella di supporto, tranne le Picche.

2. L'ultima frase nella sezione dei RISULTATI DI COMBATTIMENTO significa che se si ha una mischia ed alcune basette in contatto sul fianco o sul retro del nemico, ed il proprio risultato è ritirata, fuga o distruzione, gli elementi sul fianco e sul retro si ritirano. Non vengono distrutti, né vanno in fuga per adeguarsi al risultato dell'elemento sul fronte. Le basette sul fianco e sul retro sono distrutte se non possono ritirarsi, come indicato nella regola delle ritirate. Se la bassetta in contatto frontale "perde", ma non si ritira (come un War Wagon), anche gli elementi di supporto non si ritirano.



#### 13a Minore ma più della metà

1. **Elefanti:** se uno qualunque dei tipi elencati supera un elefante, anche di solo 1 punto, l'Elefante è distrutto, ma non da Artiglieria in mischia.

2. **Scythed Chariot:** sono distrutti da Artiglieria in caso di parità o se battuti semplicemente, ma se raddoppiati in mischia, si ritirano solamente.

3. **Knight:** se un Knight attacca un Bow sul fronte e perde, viene distrutto. Se un Knight attacca un Bow sul fianco o sul retro ed il Bow si gira, se il Knight perde, si ritira solamente.

4. **Picche e Spears:** Wb distruggono Spear e Picche in terreno agevole, difficile ed anche in un fiume, ma non se le Wb stanno difendendo difende una BUA o un accampamento. Gli altri tipi elencati uccidono Picche e Spears solo quando Picche e Spears sono in terreno agevole.

5. Si noti che gli elementi in una BUA a volte hanno risultati differenti rispetto a quando loro o i loro nemici sono in campo aperto.

6. **Psiloi:** cammelli considerano Oasi e Dune come terreno agevole, quindi distruggono Ps se li sconfiggono in questi terreni. Non importa in quale terreno i Cm si trovano. Questo risultato non si applica ai 2Cm perché questi sono equiparato a Light Horse, ma solo a *Camelry*, cioè 3Cm.

7. **Orde:** Tutte le basette in una BUA sono distrutti se devono ritirarsi. Le Orde non si ritirano, quindi hanno la regola aggiuntiva di venire distrutte se sconfitte in una BUA. In campo aperto, se sono battute dalle truppe non elencate, le Orde semplicemente rimangono dove sono, come se avessero pareggiato.

8. **War Wagon:** sono distrutti dal tiro di Artiglieria e mischia con Elefanti, altrimenti rimangono in posizione. Un War Wagon battuto in una BUA o accampamento viene distrutto.

9. **Seguito e Abitanti:** se il Seguito si arrende viene rimosso dal gioco. Se gli Abitanti sono battuti dal tiro di Artiglieria, si arrendono e costituiscono un regime fantoccio favorevole al vincitore. Se sia il seguito che gli Abitanti sono sconfitti in mischia, non raddoppiati, sono distrutti. Se sconfitti al tiro non c'è alcun effetto, per cui non si possono eliminare dall'Accampamento o dalla BUA eccetto che con Artiglieria, a meno di raddoppiarli.

### 13b Metà o meno della metà:

1. Se gli Psiloi sono raddoppiati in Dune o Oasi, i Cammelli li distruggeranno perché il combattimento avviene in terreno agevole per i Cammelli.
2. Ogni basetta, inclusi Scythed Chariots, che attacca Artiglieria in mischia, si ritira se raddoppiata.

### 13c Ritirata

1. Se ci si ritira in un fiume, poi bisogna continuare a muoversi all'indietro fino a quando il fronte non sia uscito dall'acqua.

Se una basetta si ritira di una distanza pari alla larghezza di una basetta o meno, rimane nella ZOC del vincitore, perché la regola nella sezione ATTRAVERSAMENTO DEL FRONTE usa il termine "a o a meno di" una BWD.

2. Ogni basetta amica dietro ad un Elefante sarà distrutta, anche altri Elefanti, War Wagon e Picche, fino alla profondità della base dell'Elefante. **Elementi nemici non vengono distrutti** a meno che si trovino nelle posizioni descritte di seguito. Se un Elefante si ritira contro un elefante amico, entrambi sono distrutti.
3. Ogni basetta diversa da un Elefante può o interpenetrare una basetta posteriore, come spiegato dalle regole sulle interpenetrazioni, o spingerla indietro. Se la basetta dietro è un Elefante, allora la basetta che si ritira è persa, perché questi non possono essere spinti indietro. Se è un War Wagon, montati e Ps possono interpenetrarlo, ma altri sono distrutti.

Una basetta può attraversare solo una basetta sul suo retro, non importa quanto profonda. Ad esempio, Psiloi possono attraversare una basetta di War Wagon anche se la profondità del WWg è maggiore della profondità degli Psiloi. Se ci sono due o più basette dietro quella che si ritira, allora non può attraversarle.

Se Psiloi e Montati non hanno spazio per interpenetrare un WWg, sono distrutti perché non lo possono spingere.

#### POSSIBILITÀ DI RITIRATA PER DIVERSI TIPI DI TRUPPE

In alto ci sono gli elementi che tentano di ritirarsi. A lato quelli in cui ci si ritira. Nelle celle c'è quello che succede a chi si ritira, per esempio, Bows passano attraverso Blades e sono distrutti se incontrano Elefanti.

Elemento in ritirata	Elephant	Other Mtd	Blade	Pikes	Bows	Psiloi	All Others
Elemento incontrato							
Elephant	distrutto*	distrutto	distrutto	distrutto	distrutto	interpenetra	distrutto
Pikes	distrugge	spinge	spinge	spinge	spinge	interpenetra	spinge
WWg	distrugge	interpenetra	distrutto	distrutto	distrutto	interpenetra	distrutto
Blades	distrugge	interpenetra	interpenetra	interpenetra	interpenetra	interpenetra	spinge
Spears	distrugge	interpenetra	interpenetra	spinge	spinge	interpenetra	spinge
Psiloi	distrugge	interpenetra	spinge	spinge	spinge	spinge	spinge
Others	distrugge	interpenetra	spinge	spinge	spinge	interpenetra	spinge

\* Sia la basetta che si ritira che quella contro cui ci si ritira sono distrutti.

4. Se non può interpenetrarle, la basetta che si ritira costringe le basette amiche sul suo retro, ad arretrare insieme a lei. Se le basette sul retro non hanno spazio sufficiente per permettere a chi si ritira di completare la ritirata, arretrano per

quanto possibile e poi si fermano. La basetta che si ritira viene distrutta, **non le basette sul retro**. Se la basetta posteriore dava supporto alla basetta davanti e la basetta davanti non riesce a completare la ritirata, allora la basetta posteriore viene distrutta, non come risultato del venire spinta, ma perché forniva supporto a quelle davanti.

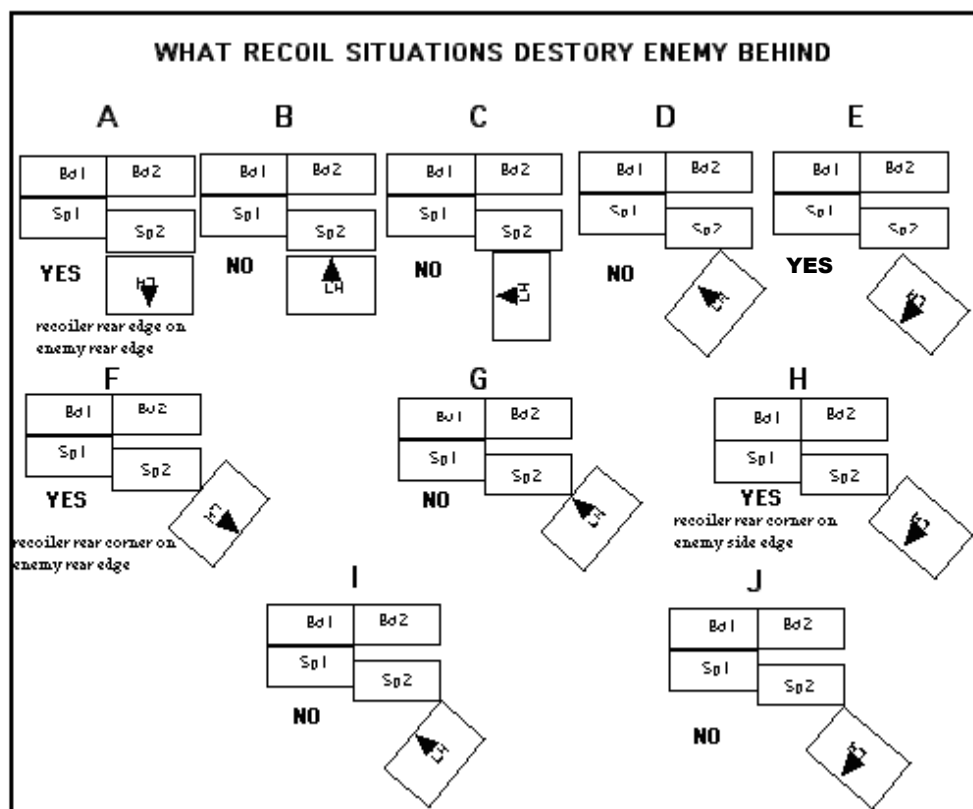
5. La frase che inizia con "Una basetta che si ritira" elenca una serie di casi in cui la basetta che si ritira viene distrutta. Molti sono evidenti. Altri richiedono un po' di spiegazioni:

- Per la regola sul "tiro interamente sul lato posteriore" si veda la discussione nella sezione sui tiri 10-9.
- Se una basetta che si ritira incontra una costa o si ritira fuori dalla tavola, è distrutta. Se incontra un fiume la cui natura è sconosciuta, il giocatore tira un dado per determinarne la natura. Se il fiume è di tipo 6, il giocatore deve tirare più di un 2 per attraversarlo. In caso contrario la basetta è distrutta.
- Essere costretti ad una ritirata contro una BUA o Accampamento distrugge la basetta.
- Di solito se una basetta si ritira in un amico che non è orientato nella stessa direzione, chi si ritira viene distrutto. Su una strada, comunque se ci si trova in una colonna che sta seguendo una curva, l'elemento che si ritira spingerà indietro gli altri elementi lungo la strada, sempre che questo non sia vietato da altre regole.

6. Se una basetta che si ritira incontra nemici è distrutta. Incontrare il nemico significa che questo occupa lo spazio necessario alla ritirata: semplicemente sfiorare il nemico o terminare la ritirata esattamente in contatto con il nemico, non risulta nella distruzione della basetta. Una basetta che si ritira potrebbe anche distruggere il nemico: questo avviene se il nemico:

- viene contattato sul retro dal retro della basetta che si ritira,
- oppure viene contattato sul retro o sul fianco dall'angolo posteriore della basetta che si ritira,
- oppure viene contattato sull'angolo posteriore dal retro della basetta che si ritira.

Si veda il diagramma seguente per vari esempi. La Spear si ritira in varie posizioni del Light Horse nemico.



### 13d Fuga

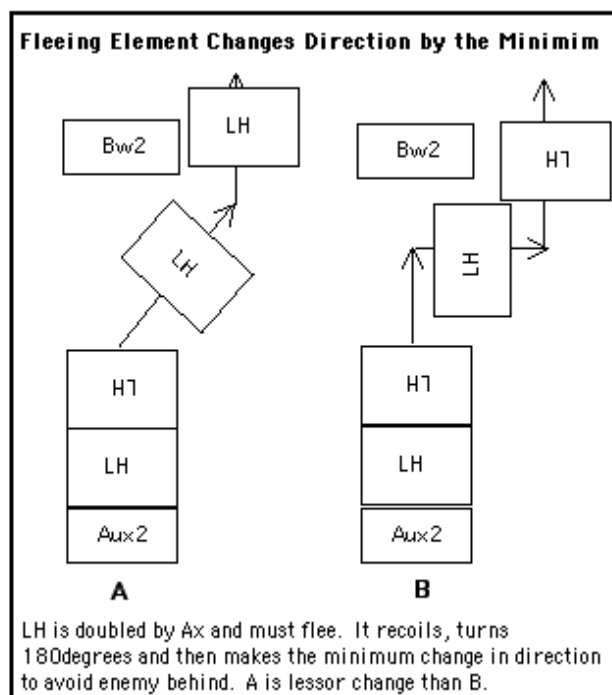
1. Ogni fuga inizia con una ritirata. Tutte le regole per la ritirata si applicano. Se una basetta non può ritirarsi, allora è distrutta.

2. La distanza percorsa è la ritirata della profondità della basetta ( la rotazione di 180 gradi è fatta sul posto) più la mossa tattica completa PER IL TERRENO IN CUI LA BASETTA SI TROVA. Perciò il fronte della basetta termina

alla distanza massima percorribile con una mossa più la profondità di una basetta. Quindi non può ritornare alla sua posizione originale con una mossa.

3. Il modo di cambiare direzione del minimo necessario è quello di vedere dove sono gli ostacoli per cui un cambiamento di direzione sarebbe necessario e cambiare l'orientamento del fronte per superare quell'ostacolo. *In DBM è permesso ad una basetta in fuga che incontri il bordo del tavolo di ruotare fino a 90 gradi per avvicinarsi al suo lato di ingresso. Questa possibilità non esiste nel regolamento del DBA.*

Per passare attraverso amici durante una fuga, l'elemento in fuga deve essere orientato esattamente nella stessa direzione. La regola non permette ad un elemento di "girarsi per passare attraverso amici;" la regola permette solo di girarsi per "evitare amici." Per esempio, se uno Ps stesse fuggendo ed incontrasse amici ad un angolo, potrebbe girarsi per evitarli, ma non per passarci attraverso.



4. Se una basetta in fuga è bloccata da terreni o altre truppe e non può più muovere, si ferma, non viene distrutta.

5. Una basetta in fuga che raggiunge un fiume ne viene distrutta, a meno che il fiume sia in secca..

### 13e Inseguimento

1. I tipi di truppe nominati sono quelli che sono impetuosi e seguono un nemico che abbandona il combattimento. La distanza di inseguimento è uguale alla profondità della basetta che insegue, quindi un nemico più profondo risulterà non più in combattimento ma un nemico, la cui profondità è minore o uguale a quella dell'inseguitore, rimarrà in contatto.

2. Ritirate, fughe e spinte possono portare una basetta fuori dalla tavola e causare la perdita della basetta. Un inseguitore invece non uscirà dalla tavola, né entrerà in terreno difficile o impenetrabile, salvo paludi e terreno rotto, né verrà distrutto dal contatto con altre basette, BUA o Campi. Basette non inseguono se si trovano in un Accampamento o BUA, sia che siano guarnigione che semplici occupanti.

3. Se una seconda fila di Wb non è profonda come la prima e deve unirsi alla mossa di inseguimento, rimarrà in contatto con la prima linea perché entrambe si muovono della profondità della prima linea.

4. Qualunque basetta che vince una mischia contro una basetta in una BUA o Accampamento insegue all'interno dello stesso. Se due o tre basette sono in mischia con una BUA, il combattimento finisce quando una vince ed occupa la BUA.

#### 14. CONDIZIONI DI VITTORIA

1. È possibile riconquistare un Accampamento o BUA, a patto di rioccuparlo fisicamente: *"Un Accampamento o Area Fortificata che sia attualmente, o è stata, occupata dal nemico, e che non sia stata occupata nuovamente dal giocatore che ne deteneva in origine il controllo, o che non si sia ribellata, è sotto il controllo del nemico."*

2. Se una qualunque parte di una basetta termina il turno fuori dal bordo della tavola, è persa. Una basetta spinta fuori dalla tavola è persa. Il mondo fuori dalla tavola non è considerato terreno impenetrabile, quindi non conta come tale per influenzare i movimenti. È possibile muovere una basetta volontariamente fuori dalla tavola, ma conta come persa. Elementi non schierati sulla tavola per uno sbarco nel primo turno che non vengono fatti sbarcare, non contano come persi.

## REGOLE SPECIALI DA USARSI NEI TORNEI DBA-ITALIA

**Scelta degli eserciti** -- Il numero di figure su di una basetta può variare dalla lista, come avere basette di Auxilia con 3 figure quando la lista dice 4Ax. Le basette devono essere almeno tanto profonde quanto richiesto nella sezione sull'imbasettamento, ma possono essere maggiori per includere tutte le figure. Se le basette sono su basi non-standard, ritirata ed inseguimento saranno il più vicino possibile alle dimensioni standard.

**Quando deve venire decisa la composizione di un esercito:** La composizione degli eserciti deve essere decisa prima del tiro di aggressività e mostrata dopo lo schieramento. Le opzioni scelte possono variare da un turno all'altro di un torneo. *Questa è una deroga a quanto espresso a pag del regolamento. Tornei all'estero potrebbero richiedere di usare un'unica composizione per tutto il torneo.*

**Seguito:** Non è necessario avere una basetta di Seguito: è sufficiente che un giocatore dichiari che il proprio campo contiene un Seguito.

**Colline:** per conferire un aspetto più realistico alle colline, non si richiede che la cresta di una collina sia una linea retta né che questa si estenda al bordo della collina, l'importante è che sia chiaramente indicata. Per la regola di visibilità bisogna comunque estenderla idealmente fino al bordo della collina. In ogni caso dubbio vale l'interpretazione più favorevole al giocatore che non ha posizionato la collina.

### **Punteggio:**

- vittoria 12 punti - elementi persi dal vincitore;
- pareggio 4 punti - elementi persi + elementi distrutti;
- sconfitta 0 punti + elementi persi dal vincitore.

Perde la partita il primo giocatore che alla fine di uno dei turni ha perso 4 o più elementi (tra questi non si contano i carri falcati), o il generale e più elementi dell'avversario. Nel caso che siano stati eliminati da entrambi 4 elementi, si continua nei tempi stabiliti finché uno dei due giocatori avrà distrutto più elementi dell'avversario. Il campo e la BUA contano come 2 elementi, ogni altra basetta vale 1 elemento eccetto SCh che vale 0 elementi. Se la BUA o il campo vengono rioccupati e tolti al nemico nella partita in corso, non si considerano più come elementi persi. **Ai soli fini del punteggio finale della partita, ma non per le condizioni di vittoria, il generale vale 2 elementi.** In ogni caso a fine partita lo sconfitto non può avere più di 4 punti e il vincitore meno di 8. Al termine della partita i giocatori compilano adeguatamente e chiaramente il foglietto dei risultati e lo consegnano agli organizzatori. Sono tenuti a controllare prontamente che i punti segnalati in classifica, letti ad alta voce dagli organizzatori tra le varie partite, corrispondano a quelli effettivamente conquistati.