

	I V	RECOIL						
		EI	mont	Bd	Pk	Bw	Ps	fant
CE distrutto retro		CE	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ
Δ distrutto recoilante		CE	I	Δ	Δ	Δ	I	Δ
S spinge I interpenetra		CE	S	S	S	S	I	S
		CE	I	I	I	I	I	S
		CE	I	I	S	S	I	S
		CE	I	S	S	S	S	S
		CE	I	S	S	S	I	S

si recoila al massimo di una ZOC, si deve I o S come da tabella; S o I verso amico non parallelo è Δ; verso nemico è Δ e CE nei casi a lato; il fronte di una colonna su strada, anche se in contatto d'angolo, S indietro tutta la colonna; se non c'è spazio per il recoil è Δ; nel recoil si può I una bassetta di qualsiasi lunghezza; I non può oltrepassare più di una bassetta e quindi si S; se I e dietro non c'è spazio si S; se S e non c'è spazio a sufficienza è Δ e S il retro dello spazio consentito; se retro è S fuori dalla tavola è CE; Art e WWg verso BG è Δ; truppe in o verso BUA o campo è Δ; se, tranne PK, si ritira 1 bassetta con supporto su retro e non c'è spazio, sono entrambe D; se recoil con anche un fronte nemico sul fianco è Δ; S in massa automatica mai D.

INTERPENETRAZIONE si può I fino al max distanza permessa e muovendosi allineati parallelamente a fronte/retro bassetta amica	montati	interpenetra ->	psiloi
	psiloi	interpenetra ->	amici

+ 1 PIP (massimo +3 pip)	muoversi verso, fuori o attraverso una BUA (si utilizzano passi 0)	
	Art e WWg (mai in BG), EI e Hd truppe che smontano	
si somma +1 a mossa quando evento in una delle 3 sezioni a lato nel primo turno solo 1 pip a mossa	bassetta > 600 passi dal generale e aldilà cresta collina, BUA, campo	
	bassetta > 600 passi dal generale e aldilà/in bosco, oasi, dune	
	bassetta > 1200 passi dal generale	
	quando il generale è perduto	
	altre basette (non lui) quando generale in BUA, campo, bosco, oasi, palude	

MOSSE ULTERIORI SE I PEZZI NON SMONTANO

Ps solo nel primo turno | Bassetta o colonna su **strada**, che si fermano prima di contattare nemico

LH, che si ferma prima di entrare in **distanza ZOC** verso bassetta nemica

Sch e **Wb** solo per un'ulteriore seconda mossa se con quella entrano in contatto o forniscono overlap

MOSSE AUTOMATICHE contattati sul fianco ci si gira a *fine* fase movimenti, vale la direzione del primo che dà contatto, S attaccanti per fare spazio al contatto frontale, il 2° amico sul retro o contattato sul fianco lo segue ma il 3° è S; Ps in GG e LH appena contattati si adeguano subito a nemici in gruppo se loro non sono in gruppo.

MOVIMENTO se si tocca BG il movimento da calcolare è sempre quello del BG; se tra la posizione iniziale e quella finale, tirando delle linee rette tra tutti gli angoli, un solo angolo attraverso una bassetta amica, si misura la distanza percorsa in linea retta dall'angolo più lontano; ci si può appaiare sul fronte di una bassetta amica anche se non si hanno passi sufficienti, se si ha fronte al suo retro e questa non è più profonda; un contatto è legale se la bassetta lo è a fine mossa o se almeno un elemento con cui fa gruppo è in contatto legale.

TIRO

tiro **bloccato** da **cresta, bosco, oasi**, ma non se sporge almeno un angolo frontale del tiratore con terreno che diventa trasparente; nessuno può essere frapposto, gli angoli frontali devono avere linee ininterrotte e non coincidenti (con una linea entro 200 o 500 passi) verso gli angoli di un lato del nemico, che può sporgere sul fianco meno della distanza di 1 bassetta; nel tiro da BUA, WWg, campo, si considerano le linee, perpendicolari al bordo o da un angolo, che li congiungono con gli angoli di un lato del nemico; è obbligatorio tirare, con fattore del più vicino, e almeno un colpo a tutti tiranti nemici se ci si possono scambiare tiri; chi in BUA è in fase saccheggio non tira né subisce il tiro, come chi è in CC o dà overlap; per rispondere al tiro bisogna vedere con il fronte l'avversario; l'Art risponde al tiro se nel proprio turno non si è mossa con pip, altrimenti tira solo nel proprio turno, mentre Bw e WWg tirano ad ogni turno; se si scambiano tiri da BUA o campo si somma il fattore presidio; in un turno si può subire il tiro solo 1 volta; una volta che si è tirato non si può rispondere ad un altro tiro ma si subisce; tiro sul retro distrugge se il tiratore non è in BUA e se il nemico si ritira e tutti i tiratori tirano sul retro con entrambi gli angoli frontali dei tiratori che superano il retro del bersaglio.

GRUPPO è tale se angoli e lati si toccano; non va all'indietro; va di lato 1/2 bassetta solo per allinearsi al nemico e come distanza percorsa si calcola quella diagonale; ruota con perno in un angolo; non è coeso in BG; evita restrizioni ZOC se altra zoccante è dietro linea fronte prima zoccante. **OVERLAP** si fornisce se si contatta fianco nemico anche se si è in CC, ma non se si contatta l'angolo frontale del nemico e si è in CC; se nel break off si contatta legalmente una bassetta nemica si può fornire overlap. **MACCHINETTARE** quando si fornisce overlap d'angolo si può contattare il fianco di un nemico in mischia anche se non bastano i passi o con 2° mossa Wb/Sch; mai nel fiume; se si perde si ritira anche la macchinettante tranne se supportava chi non ha recoilato (WWg o Hd); **SUPPORTO** Ps fornisce supporto anche se lui in BG e il supporto è alla bassetta a cui si è sul retro e diagonalmente a quelle in contatto laterale con questa e i propri angoli frontali, che si somma ad eventuale supporto che ricevono da bassetta dello stesso tipo sul loro retro, ma solo a basette di stesso tipo di quella su cui è sul retro anche se hanno numero figure differenti. **COLONNA** coesa in BG; non va all'indietro; si muove come se su strada; si può formare una **colonna** da un gruppo al costo di 1 pip e nel limite capacità movimento bassette a formare gruppo dietro la sua testa, ma non da **colonna** a gruppo.

BUA	abitanti arresi tiro Art	passano a nemico, che può presidiare subito.	ZOC	Si zocca quando si sarebbe in grado di tirare ad una bassetta in area ZOC anche parzialmente. Lo zoccato in 2+ ZOC sceglie quale considerare. Entrati in ZOC, nel modo più diretto possibile, non ci si può muovere in altra direzione. Una volta entrati ci si deve fermare o allineare parallelamente verso il fronte nemico, in modo che non diminuisca la parte di fronte del nemico occupata all'inizio e non aumenti la distanza reciproca. In ZOC si deve tendere all'allineamento e facendo questo si può avvicinare o contattare, o arretrare direttamente nella direzione del retro. In ZOC di BUA o Campo non ci si allinea soltanto ma si muove per contattare o almeno ci si avvicina se non bastano i passi. Arretrando nel break off si possono attraversare altre ZOC, sempre nella direzione del retro. Se zoccato sul retro ci si deve rivolgere al fronte nemico prima di compiere altri movimenti.
	presidio D tiro	BUA difesa da abitanti (Ctz).		
	presidio D CC	nemico occupa BUA e saccheggia, senza bonus fino a quando ottiene risultato 5 o 6 dal tiro pip (non li spende), poi può presidiarla o abbandonarla.		
	presidio D se recoil			

recoil amico rosso che uccide anche nemico blu	BUA	terreni lineari			coll. gentili	coll. ripide	BG	BG	BG	BG	BG	BG
		strada	costa	fiume			no x	no x	terreno rotto	palude	bosco	
							Cm	Cm				
FERTILE	arabile		x	x	x	x						x
FORESTA	forest			x	x							x
COLLINARE	hilly	x	x	x								x
STEPPA	steppe	x		x						x		
DESERTICO	dry	x				x	x	x				
TROPICALE	tropical	x	x	x					x	x		
LITORANEO	littoral	x		x		x	x				x	x
1-2 obbligatori, 2-3 opzionali; 3/4 tavolo almeno 1 terreno, 2/4 tavolo deve avere o fiume, o costa, o BG. non + di 2 volte stesso terreno opzionale; non + di 1 volta tali tipi di terreno: BUA, fiume, costa, oasi.												
ovali irregolari iscritti in rettangoli: tot max 36 somma 2 lati; min 4x4, max 18x18 o 24x12 (1 lato doppio dell'altro), ampio min 4. palude e terreno rotto possono avere un lato di 4 e l'altro di 32. BUA max 22,5x13,5. tra terreni non lineari spazio 1 bassetta (non dal bordo). al lato con la BUA non può essere assegnato il 4-5-6; o BUA o campo; + di 1 WWg no campo.												
strada si combatte considerando terreno sottostante; se vi è una BUA deve toccarla o attraversarla ed è transitabile se in BUA ci sono truppe amiche; può curvare solo per evitare terreno; va da un lato all'altro; larga massimo 4cm.												
fiume non più lungo di 1,5 percorso da lato a lato, non entro 600 passi dai bordi del tavolo; si difende la sponda se il bordo è toccato dagli angoli frontali; allinearsi al nemico che difende la sponda opposta; si esce dal fiume quando esce il fronte anche se è una colonna; se vi si recoila, nei turni successivi si continua a farlo finché non esce il fronte; se secco il gruppo è coeso e passi normali, altrimenti ci si muove a 100 passi; ci si muove con direzione di entrata.												
costa è intransitabile; 200-600 passi dal bordo ma metà non più di 400 passi; può seguirgli terreno aperto per 200 passi; un esercito litoraneo può schiere (anche toccando nemici) sulla costa nel proprio primo turno 1-4 basette (sempre min 2 a contatto con essa) per 1 pip, e se difensore non le può scambiare con le altre già schierate; si schiera normalmente se costa è su fianco, entro 600 passi oltre linea costa se questa è proprio bordo ingresso.												
campo max 16 somma 2 lati; deve essere in GG sul lato proprio anche se con costa; se vi è un presidio non ci sono o scompaiono CpF; se ricuppato cambia il punteggio; attaccato da max 1 nemico a turno.												
BUA entro 900 passi 2 lati contigui; bonus difesa se toccata da fiume, nessun bonus se su collina; ci sono i Ctz anche se vi è un presidio all'inizio del gioco; qualsiasi bassetta la può occupare ma solo la fanteria può essere presidio; se ricuppata cambia il punteggio; attaccata da max 3 nemici a turno.												
campo + BUA presidi tirano a 360°; loro e presidi non forniscono overlap; nemico attacca singolarmente senza overlap ma può avere supporto da retro e aiuto nel tiro; se sconfitti, il vincitore (senza supporto) vi entra automaticamente.												
collina dà vantaggio se parte del fronte è più alto di tutto il fronte del nemico, e quindi non se fronte è sulla cresta.												
oasi, dune i Cm li considerano GG, gli altri BG. terreni lineari non sono né GG né BG. DBA 2.2 v.2010												
Si esce dal contatto di almeno 200 passi indietro e impetuoso segue (con supp. posteriore sempre coeso se questo ha combattuto quella bassetta), ma si è impediti a muoversi se si ha fronte nemico su retro o fianco.											BREAK OFF	
SMONTARE Ci si può muovere della distanza della fanteria (rendendo coerente gruppo o colonna) e poi si smonta, ma mai contattando nemico. Smontando in ZOC ci si può solo allineare al nemico, ma non lo si può contattare subito. Non si possono eseguire mosse ulteriori.												
Perde la partita il primo giocatore che alla fine di uno dei turni ha perso 4 o più elementi, o il generale e più elementi dell'avversario. Allo scadere di 1 ora e 1/4 si gioca fino alla conclusione del turno del difensore.												
testa primo elemento che attraversa nella partita												
ATTRAVERSAMENTO FIUME												
1-2			secco			agitato = ogni bassetta che attraversa testa il corso; se 1-2 si ferma, spende cmq i suoi pip movimento, in quel turno il fiume è intransitabile, ossia D recoilanti.						
v 3-4-5			corso lento									
v 6			corso agitato			v = sponda difesa con vantaggio difensore +1						