

Le guerre puniche (DBA a 18)

Lista	Terreno	A	Composizione	A
II/08a. Italici	Collinare	1	1x3Cv (Com.), 9x4Aux, 2x2Ps	II/8a, II/32
II/08b. Italici	Fertile	1	1x3Cv (Com), 1x3Cv, 4x4Sp, 4x4Ax, 2x2Ps.	II/8b, II/32
II/09. Siracusani	Litoraneo	2	1x3Cv o 4Sp (Com.), 6x4Sp, 1x4Sp o 3Wb, 1x4Aux o 3Cv, 1x3/4Aux o Art, 1x2Lh, 1x2Ps	II/32, II/40
II/11. Galli	Fertile	3	1x3/4Wb o LCh (Com.), 2xLCh o 3Cv, 8x3Wb, 1x2Ps	II/11, II/39a
II/32. Cartaginesi	Litoraneo	3	1x3Cv (Com.), 1x2Lh, 3x4Sp, 1x3/4Aux, 3x3Wb o 2Ps, 1xEI o3Cv, 1xEI o 2Lh, 1x2Ps	II/39a, II/40
II/33. Romani	Fertile	1	1x3Cv (Com.), 1x3Cv, 6x4Bd, 2c4Sp, 2x2Ps	II/39a, II/40
II/39a. Iberici	Fertile	0	1x3Cv (Com.), 1x2Lh, 6x3Aux, 4x2Ps	II/32, II/33
II/40. Numidi	Collinare	1	1x3Cv o 2Lh (Com.), 4x2Lh, 5x2Ps o 3Aux, 1x2Ps o EI, 1x2Lh o3/4 Aux o 4Bd	II/32, II/33

Gli alleati sono stati volutamente scelti solo all'interno delle liste principali e limitati a due per semplificare.

Composizione esercito

Si gioca con un esercito di 18 basette, 12 dell'armata principale + 6 dell'armata alleata.

L'armata alleata va scelta all'iscrizione e rimane la stessa per tutto il torneo

Ogni armata ha un suo generale con i consueti raggio di comando e bonus/malus.

L'armata alleata è composta da 6 basette scelte tra quelle della lista alleata, con il generale indicato e rispettando quantità e opzioni disponibili.

Regole alleanze: non più dei pezzi consentiti dalla lista, generale come sub-generale obbligatorio, non si "alleano" gli elefanti

Le basette dell'armata principale e dell'alleato si possono supportare a vicenda, ma non fanno MAI gruppo.

Per evitare errori di attribuzione di una basetta ad una o l'altra armata si dovrà provvedere a rendere agevole riconoscerle.

Es: basette con un colore diverso, segnalini di carta..

Ogni generale usa un dado di diverso colore per i pip. L'alleato avrà il valore dei pip dimezzato per eccesso: 1/2=1pip; 3/4=2pip; 5/6=3pip.

Sbandamento

L'alleato va in sbandamento quando le sue perdite ammontano ad 1/3 dell'armata (2 basette sulle 6 disponibili) o viene distrutto il suo generale.

Le basette rimanenti non possono avanzare verso il lato di entrata dell'avversario e non contattano volontariamente il nemico.

Corpo a corpo solo se si è già in contatto, se si entra in contatto a causa di impeto come risultato di altro combattimento o se si viene attaccati.

Si fornisce supporto e si può tirare.

Combattimenti o tiri avvengono con i valori standard.

I pip vengono ridotti nel seguente modo: 1/2/3=1pip; 4/5/6=2pip.

Regole scenario

Si usano le aggressività indicate per decidere il ruolo di difensore/attaccante.

Il terreno di gioco è un rettangolo di 90x60 cm. Il difensore dispone i terreni poi l'attaccante sceglie il lato lungo da quale entrare.

Il difensore dispone l'armata principale, poi l'attaccante le sue due armate, infine il difensore la sua armata alleata.

Non ci sono scambi di pezzi nello schieramento. Non si usa il campo.

Solo le basette della lista principale, se litoraneo, possono sbarcare. Gli alleati mai.

Le partite durano 1 ora e 30 minuti.

Terreni

Si posizionano 1 terreno obbligatorio e 2 di quelli opzionali nelle proporzioni indicate.

Italici, Iberici, Galli e Numidi posizionano un ulteriore terreno opzionale e contro le altre liste assumono sempre il ruolo di difensore.

Se lo scontro è tra una di queste 4 liste, si usa il valore di aggressività come specificato.

La costa può essere solo inserita sul lato corto.

Il fiume, lungo al massimo 60cm, unisce perpendicolarmente i due lati lunghi o può passare tra due lati contigui.

Vittoria

Le condizioni di vittoria sono quelle consuete:

Perde la partita chi alla fine di uno dei turni ha perso 4 o più elementi dell'avversario, o il generale dell'armata principale e più elementi dell'avversario.

L'alleato in sbandamento conta come un elemento perso. Le successive quattro basette perse dall'alleato contano come un ulteriore elemento perso.

Quindi tutto l'esercito alleato distrutto conta come 2 (due) basette perse.