

# Calendario DBA 2008

Data	Luogo	Organizzatore	Titolo	
13/01/08	Castegnato	Legio Felix - Brothers in Games	<i>Ceterum censeo Carthaginem esse delendam</i>	<b>Le Guerre Puniche</b>
17/02/08	La Spezia	Wa.Sp.	<i>SANTIAGO!</i>	La Reconquista 718 d.c. – 1340 d.c.
01/03/08	Roma	Legio Palatina	<i>gli Assiri</i>	
06/04/08	Agliana	GLA - Falchi del Mugello	<b>Tamerlano</b>	<b>Il signore della Paura</b>
20/04/08	Castelvetro	Soldier of Fortune	<i>Mongoli e Cinesi in guerra 500AD-1500AD</i>	
18/05/08	Bologna	Tridente	<b>I Popoli del Mare</b>	
08/06/08	Terni	ALT	<b>Alla conquista dell'Asia Minore (300-0 aC)</b>	
07/09/08	Lodi	McLaus	<b>I Comuni e l'Impero</b>	
28/09/08	Milano	Scudi di S.Germano	Il Tardo Ungheresi e i loro nemici	
12/10/08	Arezzo	Compagnia della chimera	<b>Le Guerre degli Achei</b>	
23/11/08	Crema	DBA-ITALIA	<b>DBA MASTER</b>	



# LEGIO FELIX

## Brothers in Games



1° prova del CAMPIONATO ITALIANO DBA 2008

Castegnato (BS) , 13/01/08

## Ceterum censeo Carthaginem esse delendam

### Le Guerre Puniche

Army List	Agg	Terreno	Lista
<b>I/7. Primi Libi. 3000-70 a.C.</b>			
c) 659-200 a.C.	0	Desertico.	1xLCh (Com), 11x2Ps.
<b>II/5. Tardo Opliti Greci. 450-235 a.C.</b>			
(g) Italioti:	2	Litoraneo.	1x4Sp (Com), 1x3Cv o 2LH, 2x2LH, 7x4Sp, 1x2Ps.
(h) Sicilioti:	2	Litoraneo.	1x4Sp (Com). 1 x3Cv, 7x4Sp, 3x2Ps.
<b>II/8. Campani, Apuli, Lucani o Bruzi. 420-203 a.C.</b>			
(a) Bruzi o Lucani:	1	Collinare.	1x3Cv (Com), 9x4Ax, 2x2Ps.
(b) Campani:	2	Fertile.	1x3Cv (Com), 1x3Cv, 4x4Sp, 4x4Ax, 2x2Ps.
(c) Apuli:	2	Fertile.	1x3Cv (Com), 2x3Cv, 7x4Ax, 2x2Ps.
<b>II/9. Siracusani. 410-210 a.C.</b>			
	3	Litoraneo.	1x3Cv o 4Sp (Com), 6x4Sp, 1x4Sp o 3Wb, 1x4Ax o 3Cv, 1x3/4Ax o Art, 1x2LH, 1x2Ps.
<b>II/11. Galli. 400-50 a.C.</b>			
	2	Fertile.	1x3/4Wb o LCh (Com), 2xLCh o 3Cv, 8x3Wb, 1x2Ps.
<b>II/32. Tardo Cartaginesi. 275-146 a.C.</b>			
	4	Litoraneo.	1x3Cv (Com), 1x2LH, 3x4Sp, 1x3/4Ax, 3x3Wb o 2Ps, 1xEl o 3Cv, 1xEl o 2LH, 1x2Ps.
<b>II/33. Romani di Polibio. 275-105 a.C.</b>			
	4	Fertile.	1x3Cv (Com), 1x3Cv, 6x4Bd, 2x4Sp, 2x2Ps.
<b>II/39. Ispani Antichi. 240-20 a.C.</b>			
(a) Iberici:	1	Fertile.	1x3Cv (Com), 1x2LH, 6x3Ax, 4x2Ps.
(b) Celtiberi:	1	Collinare.	1x3Cv (Com), 1x2LH, 6x3Wb, 4x2Ps.
(c) Lusitani:	1	Fertile.	1x3Cv (Com), 1x2LH, 3x3Ax, 6x2Ps, 1x3Wb o 4Bd o 2Ps.
<b>II/40. Numidi o primi Mauri. 215-25 a.C.</b>			
	2	Collinare.	1x3Cv o 2LH (Com), 4x2LH, 5x2Ps o 3Ax, 1x2Ps o El, 1x2LH o 3/4Ax o 4Bd.



# WA.SP.

2° PROVA CAMPIONATO ITALIANO DBA 2008

La Spezia 17/02/08



## SANTIAGO!

La Reconquista 718 d.c. – 1340 d.c.

Army List	Agg	Terreno	Lista
<b>III/33 Early Muslim North Africa and Sicily</b>			
	1	Littoral	1x3Cv (Com), 1x3Cv, 3x2LH, 3x2Ps, 3x2Ps o 3Ax o 4Sp, 1x2Ps o 4Sp.
<b>III/34 Andalusian</b>			
(a)	1	Arable	1x3Cv (Gen), 2x3Cv, 1x2LH, 8x2Ps.
(b)	1	Arable	1x3Cv (Gen), 1x3Cv, 2x2LH, 6x2Ps, 2x4Sp.
<b>III/35 Feudal Spanish</b>			
(a)	2	Arable	1x3Kn or 4Bd (Gen), 3x3Kn, 1x2LH, 2x4Sp, 5x2Ps.
(b)	2	Arable	1x3Kn or 4Bd (Gen), 3x3Kn, 1x3Cv, 1x2LH, 2x4Sp, 4x2Ps.
©	2	Arable	1x3Kn (Gen), 3x3Kn, 2x2LH, 1x3/4Cb, 2x4Sp, 1x3Ax or 2Ps, 2x2Ps.
<b>III/74 Fanatic Berber</b>			
	4	Arable	1x3Cv or 2LH (Gen), 3x2LH, 3x4Sp, 3x2Ps, 2x2LH or 3Cm or (1x3Kn + 1x3Cb).
<b>IV/38 Granadine</b>			
	0	Arable	1x3Kn or 3Cv (Gen), 4x2LH, 2x4Sp, 1x4Cb, 4x2Ps or 3Cb.
<b>IV/39 Navarrese</b>			
(a)	1	Hilly	1x3Kn (Gen), 6x3Ax, 1x3Cb, 1x3Sp, 3x2Ps.
(b)	1	Hilly	1x3Kn (Gen), 1x3Kn, 3x3Ax, 2x3Ax or 4Lb, 1x3Cb, 1x3Sp, 3x2Ps.



# LEGIO PALATINA

3° prova del CAMPIONATO ITALIANO DBA 2008

Roma , 01/03/08

## gli ASSIRI

Army List	Agg	Terreno	Lista
<b>I/45. Neo-Assiri dell'Impero. 745-681 a.C.</b>			
	3	Fertile.	1xHCh (Com), 2xHCh, 1Lch//1x3Ax, 2x3Cv, 1x4Ax, 1x3Ax, 2x2Ps, 2x7Hd.
<b>I/6. Primi Beduini. 3000-312 a.C.</b>			
(c) 999- 312 a.C.	1	Desertico.	1x3Cm (Com), 2x3Cm, 1x2Cm, 4x3Ax, 4x2Ps.
<b>I/29. Filistei. 1166-600 a.C.</b>			
(b) 1099- 600BC:	3	Fertile.	1xLCh (Com), 1xLCh, 6x4Sp, 2x3Ax, 2x2Ps.
<b>I/34. Tardo Ebrei. 1000-587 a.C.</b>			
(c) 799-587 a.C.:	2	Collinare	1xHCh (Com), 1xHCh o 3Ax, 1x4Ax, 1x4Sp o 3Ax, 6x3Ax, 2x2Ps.
<b>I/35. Ciprioti e Fenici. 1000-332 a.C.</b>			
(b) 900-680 a.C.:	2	Litoraneo.	1xHCh (Com), 1xHCh, 1x3Cv, 6x4Ax, 3x2Ps.
<b>I/37. Manniti ed altri montanari del Tauro e dei Zagros. 950-610 a.C.</b>			
	2	Collinare	1xHCh (Com). 1x3Cv, 1x2LH, 5x3Ax, 4x2Ps o 3Bw.
<b>I/38. Egiziani della dinastia Libica. 946-712 a.C.</b>			
	3	Litoraneo.	1xLCh (Com), 2xLCh, 1x3Cv, 2x4Wb, 1x3Wb, 3x2Ps, 1x4Bd, 1xBw.
<b>I/39. Regno di Urartu. 880-585 a.C.</b>			
(b) 779-585 a.C.:	2	Collinare	1xHCh (Com). 2x3Cv, 1xLCh, 1x4Ax o 4Sp, 5x3Ax, 1x2Ps, 1x7Hd.
<b>I/40. Medi, Zirkirtu, Andia o Parsua. 835-550 a.C.</b>			
(a) 835-670 a.C.:	1	Fertile.	1xLCh o 3Cv (Com), 4x3Cv, 6x3Ax, 1x2Ps.
<b>I/41. Frigi. 800-676 a.C.</b>			
	1	Fertile.	1xLCh (Com), 1x3Cv, 8x3Ax, 2x2Ps.
<b>I/42. Neo-Elamiti. 800-639 a.C.</b>			
	1	Collinare	1xHCh o LCh//3Bw (Com), 2xLCh//3Bw (kallapani), 1x2LH, 7x3Bw, 1x2Ps.
<b>I/43. Cimerri, Sciti o primi Mu. 750-50 a.C.</b>			
(a) 750 a.C. - 301 a.C.:	0	Steppa	1x3Cv o 2LH (Com), 8x2LH, (2x2Ps + 1x7Hd o 3Ax) o 3x2LH.
<b>I/44. Neo-Babilonesi. 746-539 a.C.</b>			
(a) 746-605 a.C.:	2	Fertile.	1xHCh (Com), 1xHCh, 2x3Cv, 1x4Ax, 7x3Bw
<b>I/46. Egiziani della dinastia Cusita. 745-593 a.C.</b>			
(b) 727-593 a.C.:	4	Litoraneo.	1xHCh (Com), 1xHCh o LCh, 2x3Cv, 1x3Ax, 2x2Ps o 3Bw, 2x4Sp, 1x3Ax o 2Ps, 1x4Bd, 1x4Bw.
<b>I/50. Lidi. 687-546 a.C.</b>			
	4	Collinare	1xLCh o 3Kn (Com), 2x3Kn, 2x2LH, 4x4Sp o 4x3Ax, 3xPs.

### REGOLE SPECIALI

1 - Terreni ballerini: dopo che il difensore ha piazzato i terreni e prima che l'attaccante scelga il lato di entrata, l'attaccante stesso può rimpicciolire o ingrandire e/o spostare un terreno opzionale (NO gli obbligatori), esclusi eventuali BUA, Strada, Costa e Fiume; il tutto nel rispetto delle dimensioni max e min dei terreni (come da regolamento) e avendo almeno due quarti di gioco con un BGO.

2 - Hd: niente QK dal tiro, mentre per i movimenti e i combattimenti tutto come da regolamento.

3 - Lidi: è stata modificata l'opzione 4x4Sp o 3Ax in 4x4Sp o 4x3Ax, perchè, nonostante l'alta aggressività, l'esercito è molto competitivo, però, SOLO quando si scontrano due Lidi, la lista torna quella ufficiale .



# Tamerlano: Il signore della Paura

Army List	Agg	Terreno	Lista
<b>IV/75. Timuridi</b>	**	Steppa.	1x3Cv (Com), 5x3Cv, 2x2LH, 1xEI o 4Bw, 1x3Bw, 1x2Ps, 1x3Sp o 3Ax.
IV/77. Black Sheep Turkoman			1x3Cv (Com), 5x3Cv, 2x2LH, 2x3Bw, 1x2Ps o 2LH, 1x7Hd.
IV/52. Later Nomadic Mongol			1x3Cv (Com), 4x3Cv o 2LH, 6x2LH, 1x7Hd o 2LH.
<b>IV/43c. Hungary</b>	2	Steppa.	1x3Kn (Com), 2x6Kn, 3x2LH, 1x4Cb, 1x4Sp o 4Bd o 5Wb, 2x2Ps o 3Bw, 2x2Ps o WWG.
IV/69. Albanian			1x2LH (Com), 4x2LH, 4x2Ps, 1x3Cb, 1x3Ax, 1x4Bd o 5Wb o 3/6Kn.
IV/65. Vallacchi o Moldavi			1x3Cv (Com), 3x2LH, 2x3Bw, 5x2Ps, 1x5Wb.
<b>IV/55b. Ottoman Sultanate</b>	3	Fertile.	1x3Cv (Com), 3x3Cv, 4x2LH, 1x4Bw, 2x2Ps, 1xArt.
IV/22. Serbian Empire			1x3Kn (Com), 3x3Kn, 2x3Kn o 2LH, 4x2Ps o 3Bw, 1x4Sp o 3Ax, 1x7Hd o 2Ps
IV/69. Albanian			1x2LH (Com), 4x2LH, 4x2Ps, 1x3Cb, 1x3Ax, 1x4Bd o 5Wb o 3/6Kn.
<b>IV/45. Mamluck Egypt</b>	2	Desertico.	1x3Cv (Com), 6x3Cv, 2x2LH, 1x2Ps, 1x2Ps o 3Wb o 3Ax, 1x7Hd o 2LH.
IV/26. Ciprioti della dinastia Lusignano			1x3Kn (Com), 1x3Kn, 1x3Cv o 3Kn o 2LH, 4x4Cb, 2x4Sp, 2x2Ps, 1x7Hd o 2LH
IV/42. Islamic Persian			1x3Cv (Com), 7x3Cv, 1x2LH, 2x3Bw, 1x7Hd.
<b>IV/18 Lithuania IV/18</b>	2	Foresta.	1x3Cv o 2LH (Com), 1x3Cv o 2LH, 6x2LH, 2x3Ax, 2x2Ps
IV/30. Teutonic Order			1x3Kn (Com), 3x3Kn, 1x3Cv, 2x2LH, 2x4Cb, 1x4Sp, (1x3Ax + 1x2Ps) o 2x7Hd.
IV/44b. Post Mongol Russian			1x3Cv (Com), 5x3Cv, 2x2LH, 1x4Sp, 1x3Bw, 1x2Ps, 1x3Cv o WWG.
<b>IV34. Bizantini di Trebisonda</b>	1	Litoraneo.	1x3Cv(Com), 1x3Cv, 2x2LH, 1x4Sp, 3x2Ps, 2x3Ax, 2x3Bw.
III/70c. Georgiani			1x3Cv (Com), 3x3Cv, 4x2LH, 2x4Sp, 2x2Ps o 3Bw
IV/75. Timuridi			1x3Cv (Com), 5x3Cv, 2x2LH, 1xEI o 4Bw, 1x3Bw, 1x2Ps, 1x3Sp o 3Ax.
<b>IV/47. Orda d'Oro e successori</b>	2	Steppa.	1x3Cv (Com), 3x3Cv, 6x2LH, 1x3Bw, 1x4Bw o 4Cb o 3Wb o 2LH.
IV/44b. Post Mongol Russian			1x3Cv (Com), 5x3Cv, 2x2LH, 1x4Sp, 1x3Bw, 1x2Ps, 1x3Cv o WWG.
IV/55b. Ottoman Sultanate			1x3Cv (Com), 3x3Cv, 4x2LH, 1x4Bw, 2x2Ps, 1xArt.
<b>IV/77. Turcomanni Montone Nero/Montone Bianco</b>	2	Steppa.	1x3Cv (Com), 5x3Cv, 2x2LH, 2x3Bw, 1x2Ps o 2LH, 1x7Hd
III/70c. Georgiani			1x3Cv (Com), 3x3Cv, 4x2LH, 2x4Sp, 2x2Ps o 3Bw
IV/34. Bizantini di Trebisonda			1x3Cv(Com), 1x3Cv, 2x2LH, 1x4Sp, 3x2Ps, 2x3Ax, 2x3Bw

### REGOLE SCENARIO

Il terreno di gioco è un rettangolo di 90x60 cm.

Durata partita 1h:30min

Hd: no QK sul tiro .

\*\* I timuridi hanno un valore uguale a quello del proprio avversario

### COMPOSIZIONE ESERCITO

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

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

Composizione di una armata alleata: elemento generale (Com) obbligatorio + scegliere altre 5 basette nel rispetto delle opzioni/quantità previste.

L'alleato si decide all'iscrizione e rimane quello x tutte le partite, si possono solo cambiare le opzioni (vedi) anche se si gioca contro una lista uguale

Per evitare errori di attribuzione di una basetta ad una o l'altra armata si suggerisce di provvedere ad identificarle in modo che sia agevole riconoscerle.

Come avviene in tutti i tornei del nostro circuito, ad ogni partita si può cambiare la composizione delle armylist rispettando le varianti permesse.

### MOVIMENTO

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.

Le basette dell'armata principale e dell'alleato si possono supportare a vicenda, ma non muovono come gruppo. Ogni contingente usa sempre i propri PIP.

### ALLEATO IN SBANDAMENTO

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

Le basette rimanenti non possono avanzare verso il lato di entrata dell'avversario, non contattano volontariamente il nemico neanche per fornire overlap o "macchinettamento".

Si può combattere in corpo a corpo solo se si è già in contatto, come avanzamento d'impeto di un'altro combattimento o se si viene attaccati. Si fornisce supporto sul retro e si tira.

Combattimenti o tiri avvengono con i valori standard. I PIP vengono ridotti nel seguente modo: 1/2/3=1PIP; 4/5/6=2PIP.

La distruzione di un contingente alleato può fornire al massimo 2 punti (EE; dei 4EE richiesti dalle condizioni di vittoria standard):

- 0pt. - 1 o 2 basette alleate eliminate (escluso punto c).
- 1pt. - distrutte da 3 a 5 basette, ma non il generale (sbandamento).
- 1pt. - generale alleato; oppure generale + 1 solo elemento (sbandamento).
- 2pt. - generale ed altri 2/3/4 elementi (fuga).
- 2pt. - tutti e 6 gli elementi alleati eliminati (armata alleata annientata).

### SEQUENZA DI SCHIERAMENTO

Vista la differenza di tattiche, dovute all'eterogeneità delle liste, si consiglia ai giocatori di essere un po' più "formali" del solito. Una volta stabiliti quale eserciti e quali alleati si hanno a disposizione:

a) scrivere su un foglietto, (senza mostrarlo, ovviamente) la composizione del proprio esercito prima del lancio dei dadi, (verranno forniti dei foglietti e matite; consiglio: portatene una non si sa mai).

b) mostrare le basette solo al momento dello schieramento sul terreno di gioco, dalle prova fatte si è visto che rende il tutto ancor più incerto.

A chi crea il terreno da troppo vantaggio sapere anche in via informale, vita la notevole tensione agonistica, sapere la composizione dell'esercito alleato.

1- Terreno: se le opzioni del terreno sono differenti, si lanciano i dadi e si usano le opzioni del giocatore che ottiene il punteggio più basso;

2 - Difensore o Invasore: secondo lancio, e come al solito il "difensore" (punteggio inferiore) posizionerà gli elementi del terreno;

3 - Lato di entrata: l'attaccante sceglie il lato lungo dal quale entrare, ma non quello con eventuale BUA, che risulta posseduta dal difensore; posizionamento campi come da regolamento.

4 - Disposizione truppe: Il difensore dispone l'armata principale, poi l'attaccante dispone tutto il suo esercito, infine il difensore l'armata alleata.

Nessun ulteriore cambio di posizione.

### NOTE FINALI

Il fiume e la strada possono essere BUA al massimo 60cm, quindi o uniscono i due lati lunghi o connettono un lato lungo con uno corto; la costa si posiziona sul lato corto.

Il posizionamento di un eventuale BUA deve avvenire in un rettangolo compreso tra i 1350p (33,75cm) dal "lato corto" (60cm) e i 900p (22,5cm) dal lato lungo (90cm) contiguo.

Per il resto tutto come da regolamento!



5° prova del CAMPIONATO ITALIANO DBA 2008

Castelvetro Piacentino (Cr) , 20/04/08

## Mongoli e Cinesi in guerra 500AD-1300AD

Army List	Agg	Terreno	Lista
<b>III/7. Giapponesi pre-Samurai. 500 d.C. - 900 d.C.</b>			
(a) 500 - 644 d.C.:	3	Fertile.	1x3Cv o 4Bw (Com), 2x3Cv, 6x3Bw, 1x3Bw o 2Ps, 2x3Ax.
(b) 645 - 900 d.C.:	3	Fertile.	1x3Cv o 1Bw (Com), 3x3Cv, 6x4Bw, 1x4Ax, 1Art.
<b>III/8. Centro-Asiatici delle Città Stato. 500 d.C. - 1000 d.C.</b>			
	0	Steppa.	[1x3Kn (Com) + 5x3Kn] o [1x3Cv (Com) + 5x3Cv], 1x2LH, 4x3Bw o 2Ps, 1x7Hd o 2Ps.
<b>III/15. Tibetani. 560 d.C. - 1065 d.C.</b>			
	3	Collinare..	1x4Kn (Com), 7x4Kn, 1x4Kn o 3/4Sp, 1x4Kn o 3Bw o 2Ps o 2LH, 2x2LH o 3Cv.
<b>III/16. Khazari. 568 d.C. - 1083 d.C.</b>			
	1	Steppa..	1xWWg (Com), 2x3Cv, 4x2LH, 2x7Hd, 2x2Ps, 1xArt o 2LH.
<b>III/20. Cinesi delle dinastie Sui e prima T'Ang. 581 d.C. - 755 d.C.</b>			
(a) Sui 581 - 623 d.C.:	3	Fertile.	1x3/4Kn (Com), 1x3/4Kn, 1x3Cv, 1x2LH, 2x4Sp o 8Bw, 2x4Bw o 2Ps, 4x7Hd.
(b) T'ang 618 - 755 d.C.:	3	Fertile.	1x3Cv(Com), 1x3/4Kn o 3Cv, 2x3Cv, 2x2LH, (1x4Cb+3x4Sp o 8Bw+2x4Bw o 2Ps) o (2x3Cv+4x2LH)
<b>III/23. Khmer e Cham. 605 d.C. - 1400 d.C.</b>			
	2	Tropicale.	1xEI (Com), 1xEI, 1x3Cv, 4x4Ax, 2x4Bw, 2x2Ps, 1xArt o 3Bd o 3Ax.
<b>III/39. Cinesi della tarda dinastia T'ang e delle Cinque Dinastie. 755 d.C. - 979 d.C.</b>			
	1	Fertile.	1x3Cv (Com), 1x3Cv, 1x4Cb, 2x3/4Bd, 3x4Sp, 3x4Bw o 2Ps, 1x3Wb o 2LH o 7Hd.
<b>III/44. Mongoli Tribali. 840 d.C. - 1218 d.C.</b>			
	2	Steppa.	1x3Cv (Com), 1x3Cv o 2LH, 10x2LH.
<b>III/47. Peceneghi. 850 d.C. - 1122 d.C.</b>			
	2	Steppa.	1x3Cv (Com), 9x2LH, 2x3Bw o WWg.
<b>III/54. Primi Samurai. 900 d.C. - 1300 d.C.</b>			
	1	Collinare.	1x3Cv o 4Bw (Com), 3x3Cv, 3x3Bw o 3Bd, 5x3Ax.
<b>III/55. Khitan-Liao. 907 d.C. - 1125 d.C.</b>			
	2	Steppa.	1x3Kn (Com), 1x3Kn, 3x3Cv, 3x2LH, (1x3/4Bd + 1x4Cb + 2x7Hd) o (1x3Kn + 1x3Cv + 2x2LH).
<b>III/56. Coreani del regno Koryo. 915 d.C. - 1392 d.C.</b>			
	1	Collinare.	1x3Cv (Com), 1x3Cv, 1x2LH, 4x4Sp, 4x3/4Bw, 1x3Cv o 3Sp o Art o 2Ps.
<b>III/61. Cinesi della dinastia Sung. 960 d.C. - 1279 d.C.</b>			
	3/0	Fertile.	1x3Cv (Com), 1x3Cv o Art, 1x3Bd o 2Ps, 4x3/4Cb, 2x4Bd, 2x4Bd o (1x3Bw + 1x7Hd), 1xArt
<b>III/66. Hsi-Hsia. 982 d.C. - 1227 d.C..</b>			
	2	Steppa.	1x4Kn (Com), 2x3Kn, 2x2LH, 3x4Bd, 3x3Bw o 2Ps, 1x2LH o 7Hd.
<b>IV/15. Qara-Qitai. 1124 d.C. - 1211 d.C.</b>			
	2	Steppa.	1x3Kn (Com), 2x3Kn, 3x3Cv, 4x2LH, 1x2LH o 7Hd, 1x2LH o 2Ps.
<b>IV/35. Mongoli dell'espansione. 1206 d.C. - 1266 d.C.</b>			
	4	Steppa.	1x3Cv (Com), 2x3Cv, 8x2LH, 1x2LH o Art.
<b>IV/40. Siamesi. 1238 d.C. -1518 d.C.</b>			
	3	Tropicale.	1xEI (Com), 1xEI, 1x3Cv, 1x4Ax, 6x3Wb o 6x3Ax, 2x2Ps o 3Bw.
<b>IV/46. Ilkhanidi. 1251 d.C. - 1355 d.C.</b>			
	3	Steppa.	1x3Cv (Com), 1x3Cv, 9x2LH, 1x3Ax o Art o 2LH o 3Kn.
<b>IV/47. Orda d'Oro e successori. 1251 d.C. - 1556 d.C.</b>			
	2	Steppa.	1x3Cv (Com), 3x3Cv, 6x2LH, 1x3Bw, 1x4Bw o 4Cb o 3Wb o 2LH.
<b>IV/52. Tardo Mongoli nomadi. 1266 d.C. - 1508 d.C.</b>			
	3	Steppa.	1x3Cv (Com), 4x3Cv o 2LH, 6x2LH, 1x7Hd o 2LH.
<b>IV/59. Samurai Post-Mongoli. 1300 d.C. - 1542 d.C.</b>			
(a) 1300 - 1464 d.C.:	0	Collinare.	1x3Cv o 4Bd (Com), 1x3Gv, 6x4Bd, 3x3Ax, 1x3Bw.
(b) 1465 - 1542 d.C.:	0	Collinare.	1x3Cv o 4Bd (Com), 1x3Cv, 5x4Bd, 1x3Sp, 4x5Wb o 4x7Hd o 4x3Sp.
<b>IV/67. Persiani della dinastia Jalayiride. 1336 d.C. - 1432 d.C.</b>			
	1	Steppa.	1x3Cv (Com), 2x3Cv, 8x2LH, 1x7Hd o 2LH.
<b>IV/73. Cinesi della dinastia Ming. 1356 d.C. - 1598 d.C.</b>			
	2	Fertile.	1x3Cv (Com), 1x3Cv, 2x2LH, 1x3Bd o 2Ps, 2x4Bd, 2x3Bw, 1x3Ax o 3Cv, 2xArt.



# il Tridente

6° prova del CAMPIONATO ITALIANO DBA 2008

Bologna , 18/05/08

## I Popoli del Mare

Army List	Agg	Terreno	Lista
I/4c. Hurriti	0	Collinare.	1xLCh (Com), 5x3Ax, 6x2Ps.
I/4d. Gasgani	0	Collinare.	1xLCh (Com), 5x3Wb, 6x2Ps.
I/7b. Libu	1	Desertico.	1xLCh (Com), 3x3Wb, 3x3Bw, 5x2Ps.
I/18. Minoici	2	Litoraneo.	1xLCh (Com), 3xLCh, 4x4Pk, 1x3Ax o 2Ps, 3x2Ps.
I/19. Mitanni	2	Fertile.	1xLCh (Com), 5xLCh, 2x3Ax, 3x2Ps, 1x7Hd.
I/20b. Siro-Cananei	2	Litoraneo.	1xLCh (Com), 3xLCh, 1x4Bw o 3Bd, 4x3Ax, 3x2Ps.
I/21a. Cassiti	2	Collinare.	1xLCh (Com), 3xLCh, 5x3Ax, 3x2Ps.
I/22b. Egiziani della XIX dinastia	3	Litoraneo.	1xLCh (Com), 3xLCh, 3x3/4Bd, 3x4Bw, 1x3Wb, 1x2Ps.
I/24a. Hittiti	3	Fertile.	1xLCh (Com), 3xLCh, 6x3Sp, 1x2Ps, 1x7Hd o 2Ps.
I/25a. Assiri	3	Fertile.	1xLCh (Com), 3xLCh, 2x3Bd, 4x3Ax, 2x2Ps.
I/27. Ebraici	1	Desertico.	1x3Ax (Com), 2x3Wb, 5x3Ax, 4x2Ps.
I/28. Popoli del Mare	4	Litoraneo.	1xLCh o 4Bd (Com), 2x4Bd, 6x3Bd, 3x3Ax o 2Ps.
I/29a. Peleset	4	Litoraneo.	1xLCh (Com), 1xLCh, 6x3Bd, 2x3Ax, 2x2Ps.
I/30a. Ahhiya	3	Litoraneo.	1xLCh//4Wb (Com), 1x3Cv, 4x3Bd, 4x3Ax, 2x2Ps.
I/33a. Tursha	0	Litoraneo.	1x LCh o 3Cv (Com), 11x3Wb.

### Regole speciali per il torneo:

- 1) Le lista I/18 è stata leggermente modificate sostituendo il generale HCh con uno LCh e non consentendo l'utilizzo dell'opzione 3xHCh .
- 2) Rispetto alle liste originali sono stati posti nomi e scelte di terreni maggiormente corrispondenti alle vicende storiche. Le aggressività sono state ponderate per equilibrare gli eserciti.
- 2) Le Hd non subiscono quick kill da tiro, si muovono con 1 pip.
- 3) Dopo che il difensore ha piazzato i terreni, l'attaccante prima di scegliere il lato di entrata può rimpicciolire e/o ingrandire e/o cambiare forma e/o spostare solo un terreno, tranne costa, fiume, BUA e strada, rispettando come da regolamento le norme di posizionamento dei terreni.



7° prova del CAMPIONATO ITALIANO DBA 2008

Terni , 08/06/08

## Alla conquista dell'Asia Minore (300-0 aC)

Army List	Agg	Terreno	Lista
<b>II/14. Cappadoci della dinastia Ariarate</b>			
	0	Collinare.	1x3Cv (Com), 2x3Cv, 2x2LH, 5x3Ax, 2x2Ps.
<b>II/34. Pergamensi della dinastia Attalide.</b>			
	1	Fertile.	1x3Kn (Com), 1x2LH, 1x3Cv, 6x4Ax o 6x2Ps, 2x2Ps, 1x4Wb o 4Ax.
<b>II/48. Pontici di Mitridate.</b>			
	3	Fertile.	1x3Cv (Com), 1x3Kn o 3Cv o 2LH, 1x2LH, (1xSCH + 4x4Pk) o (5x4Bd), 1x4Ax, 2x3Ax o 2Ps, 1x2Ps.
<b>II/17. Lisimaco.</b>			
	2	Fertile.	1x3Kn (Com), 1x2LH, 4x4Pk, 4x3Ax, 1x2Ps, 1x4Sp.
<b>II/19. Persiani della dinastia Seleucide</b>			
(a) 320-280 a.C.:	2	Fertile.	(a) 320-280 a.C.: 1x3Kn (Com), 1x3Kn, 1x2LH, 4x4Pk, 1xSCH o 3/4Ax, 2xEl, 2x2Ps.
(b) 279-205 a.C.:	2	Fertile.	(b) 279-205 a.C.: 1x3Kn (Com), 1x3Kn, 4x4Pk, 1xSCH o 3/4Ax, 1xEl, 1x4Ax, 1x2Ps o 4Wb, 2x2Ps.
(c) 204-167 a.C.:	2	Fertile.	(c) 204-167 a.C.: 1x3/4Kn (Com), 1x4Kn, 4x4Pk, 1xSCH, 1xEl, 1x3Cm o 3Cv, 1x2Ps o 4Ax, 2x2Ps.
(d) 166- 83 a.C.:	2	Fertile.	(d) 166- 83 a.C.: 1x4Kn (Com), 1x4Kn, 1x2LH o 3Cv, 1x4Bd, 4x4Pk, 1x4Ax o El, 1x2Ps o 4Ax, 2x2Ps.
<b>II/28. Primi Armeni e Gordiani.</b>			
(a) Dinastia Tigranide 83-69 a.C.:	2	Collinare.	1x4Kn (Com), 1x4Kn, 2x2LH, 1x4Bd, 2x4Pk, 3x3Ax, 2x2Ps.
(b) Altri Armeni 300 a.C. - 244 d.C.:			1x4Kn (Com), 1x4Kn, 4x2LH, 4x3Ax, 2x2Ps.
<b>II/30. Galati.</b>			
(a) 280-273 a.C.:	2	Fertile.	(a) 280-273 a.C.: 1xLCh o 4Wb (Com), 1xLCh, 1x3Cv, 8x4Wb, 1xSCH o LCh o 3Cv.
(b) 272- 48 a.C.:	2	Fertile.	(b) 272- 48 a.C.: 1xLCh o 3Cv o 4Wb (Com), 2x3Cv, 8x4Wb, 1x2Ps.
(c) 47- 25 a.C.:	2	Fertile.	(c) 47- 25 a.C.: 1x3Cv (Com), 2x3Cv, 2x4Bd, 6x4Wb, 1x2Ps.
<b>II/33. Romani di Polibio</b>			
	3	Fertile.	1x3Cv (Com), 1x3Cv, 6x4Bd, 2x4Sp, 2x2Ps.
<b>II/44. Commageni</b>			
	2	Collinare.	1x4Kn o 4Pk (Com), 1x4Kn o 4Pk, 2x2LH, 2x4Pk, 4x3Bw, 1x3Bw o 4Ax o 2Ps, 1x2Ps.
<b>II/49. Romani delle riforme di Mario</b>			
	3	Fertile.	1x3Cv o 4Bd (Com), 1x3Cv o 2LH, 8x4Bd, 1x3/4Ax o 2Ps, 1x2Ps.
<b>II/56. Romani dell'Impero</b>			
	3	Fertile.	1x3Cv o 4Bd (Com), 1x3Cv, 1x3Cv o 2LH o 4Bw o 2Ps, 4x4Bd, 4x4Ax, 1xArt.
<b>II/35. Tardo Macedoni</b>			
	1	Fertile.	1x3Cv (Com), 1x2LH, 6x4Pk, 2x4Ax, 1x3Ax o 4Wb o 2Ps, 1x2Ps.
<b>II/24. Primi Sarmati Rossolani</b>			
	2	Steppa.	1x3Kn (Com), 7x3Cv, 3x3Kn o 3Cv o 2Ps, 1x2LH o 3Cv.
<b>II/25. Bosforani</b>			
	3	Fertile.	1x3Kn (Com), 3x3Kn, 4x4Ax, 1x2Ps, 1x2Ps o Art, 2x2Ps o 3Bw.
<b>II/26. Sarmati Siraci, Iazygi, tardo Rossolani</b>			
	4	Steppa.	1x3Kn (Com), 8x3Kn, 1x2LH o 3Kn, 2x2Ps o 3Kn.
<b>II/37. Parti</b>			
	3	Fertile.	Fertile. Ag: 3. 1x4Kn (Com), 1x4Kn, 2x4Kn o 2LH o 2Ps, 1x4Kn o 2LH o 3Ax, 7x2LH.

# McLaus

8° prova del CAMPIONATO ITALIANO DBA 2008

Lodivecchio , 07/09/2008

## I Comuni e l' Impero

Army List	Agg	Terreno	Lista
<b>III/26. Croati 627-1180 d.C.</b>			
(b) Croati:	1	Litoraneo.	1x3Cv (Com), 2x3Cv, 8x3Ax, 1x2Ps.
<b>III/33. Primi Mussulmani del Nord Africa e Sicilia. 696-1160 d.C.</b>			
	1	Litoraneo.	1x3Cv (Com), 1x3Cv, 3x2LH, 3x2Ps, 3x2Ps o 3Ax o 4Sp, 1x2Ps o 4Sp.
<b>III/67. Primi Ungheresi. 997-1245 d.C.</b>			
(b) 1103-1245 d.C.:	2	Steppa.	1x3Kn (Com), 1x3Kn, 1x3Cv, 3x2LH, 3x4Sp, 2x3Ax o 3Bw, 1x2Ps.
<b>III/72. Italiani dei Comuni. 1029-1320 d.C.</b>			
(a) 1029-1199 d.C.:	2	Fertile.	1x3Kn (Com), 1xWWg, 1x3Kn, 5x4Sp, 2x4Cb o 2Ps, 2x7Hd.
<b>III/76. Italiani Pontifici. 1049-1320 d.C.</b>			
	2	Fertile.	1x3Kn o 4Sp (Com), 2x3Kn, 3x4Sp, 2x4Cb, 3x2Ps, 1x7Hd.
<b>IV/4. Francesi feudali. 1072-1330 d.C.</b>			
(b) 1151-1330 d.C.:	2	Fertile.	1x3Kn (Com), 3x3Kn, 1x3Kn o 3Cv, 1x4Cb, 3x3/4Sp, 2x2Ps, 1x7Hd.
<b>IV/5. Siciliani. 1072-1442 d.C.</b>			
(a) 1072-1194 d.C.:	0	Litoraneo.	1x3Kn (Com), 3x3Kn, 6x2Ps, 1x3Ax o 4Sp, 1x4Cb o 2LH.
<b>IV/13. Tedeschi medioevali. 1106-1519 d.C.</b>			
(a) 1106-1235 d.C.:	3	Fertile.	1x3Kn (Com), 4x3Kn, 1x4Cb, 2x4Sp, 2x3Ax o 4Sp o 4Pk, 2x2Ps.

### Regole speciali

Hd non subiscono quick kill al tiro .

Hd valgono 3 contro montati.

Kn tedeschi non smontano.

9° prova del CAMPIONATO ITALIANO DBA 2008

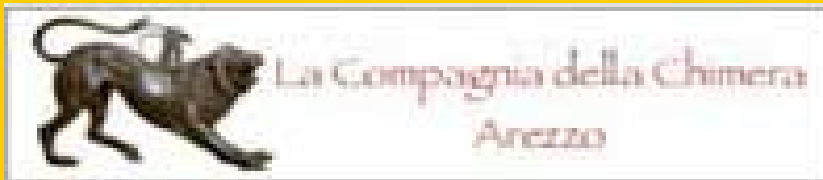
Milano , 28/09/2008

# I Tardo Ungheresi e i loro nemici

Army List	Agg	Terreno	Lista
<b>III/62. Primi Polacchi. 960 d.C. - 1335 d.C.</b>			
(b) 1201 - 1335 d.C.:	2	Forest	1x3Kn (Com), 2x3Kn, 1x2LH, 3x4Sp, 1x4Bd, 3x3Bw, 1x2Ps.
<b>IV/13. Tedeschi medioevali. 1106 d.C. - 1519 d.C.</b>			
(b) 1236 - 1450 d.C.:	1	Arable	1x3Kn (Com), 1x3Kn, 2x6Kn, 1x4Cb, 1x4Bd, 2\4Sp, 2x3Ax o 4Sp o 4Pk, 2x2Ps.
(c) 1450 - 1478 d.C.:	1	Arable	1x6Kn (Com), 2x6Kn, 1x3Cv, 2x4Pk, 2x3/4Sp, 1x4Cb o 2Ps, 2xWWg o 4Cb, 1xArt.
(d) 1479 - 1519 d.C.:	1	Arable	1x4Pk o 3Kn (Com), 1x3Kn, 2x6Kn, 1x3Cv, 3x4Pk, 1x2Ps, 2xWWg, 1xArt.
<b>IV/22. Serbi dell'Impero. 1180 d.C. - 1459 d.C.</b>			
	1	Hilly	1x3Kn (Com), 3x3Kn, 2x3Kn o 2LH, 4x2Ps o 3Bw, 1x4Sp o 3Ax, 1x7Hd o 2Ps.
<b>IV/25. Tardi Bulgari. 1186 d.C. - 1395 d.C.</b>			
	2	Arable	1x3Kn (Com), 3x3Kn, 6x2LH, 1x4Sp o 2LH, 1x2Ps o 2LH.
<b>IV/43. Tardo Ungheresi. 1245 d.C. -1526 d.C.</b>			
(a) 1245 - 1395 d.C.:	2	Steppe	1x3Kn (Com), 1x3Kn, 7x2LH, 1x4Sp, 2x2Ps o 3Bw.
(b) 1396 d.C.:	2	Steppe	1x3Kn (Com), 2x3Kn, 1x6Kn, 4x2LH, 1x4Cb, 1x4Sp, 2x2Ps o 3Bw.
(c) 1397 - 1526 d.C.:	2	Steppe	1x3Kn (Com), 2x6Kn, 3x2LH, 1x4Cb, 1x4Sp o 4Bd o 5Wb, 2x2Ps o 3Bw, 2x2Ps o WWg.
<b>IV/55. Osmani. 1281 d.C. - 1512 d.C.</b>			
(b) 1362 - 1512 d.C.:	4	Arable	1x3Cv (Com), 3x3Cv, 4x2LH, 1x4Bw, 2x2Ps, 1xArt.
<b>IV/61. Condotte Italiane. 1320 d.C. - 1495 d.C.</b>			
Veneziani o Genovesi:	1	Littoral	1x3Kn (Com), 4x3Kn, 1x2LH, 2x8Cb o 2Ps, 2x4Sp o 4Pk, 1x4Cb o 4Ax o 3Bd o 2LH, 1x2Ps o Art
Altri:	1	Arable	1x3Kn (Com), 4x3Kn, 1x2LH, 2x8Cb o 2Ps, 2x4Sp o 4Pk, 1x4Cb o 4Ax o 3Bd o 2LH, 1x2Ps o Art
<b>IV/65. Vallacchi o Moldavi. 1330 d.C. - 1504 d.C.</b>			
	1	Forest	1x3Cv (Com), 3x2LH, 2x3Bw, 5x2Ps, 1x5Wb.
<b>IV/66. Tardo Polacchi. 1335 d.C. - 1510 d.C.</b>			
	1	Forest	1x3Kn (Com), 3x3Kn, 4x3Cv, 1x2LH, 1x3Bd o 2LH, 1x8Cb, 1xWWg o 8Cb.
<b>IV/80. Hussiti. 1419 d.C. - 1434 d.C. e 1464 d.C. - 1471 d.C.</b>			
	1	Arable	1x3Kn o 4Bd (Com), 1x2LH, 5xWWg, 4x4Bd, 1xArt.

**La sequenza di schieramento si svolge come sotto indicato**

- Scelta delle varianti previste dalla army list
- Tiro per l'iniziativa comprendente il fattore aggressività
- Individuazione dell'attaccante
- L'attaccante può, se lo desidera, posizionare sul tavolo vuoto (o vietare il posizionamento di) un elemento di dimensioni regolamentari previsti fra quelli opzionali del difensore stesso (esclusa BUA anche se opzionale).
- Il difensore posiziona 1/2 elementi di terreno obbligatori (come da regolamento e gli opzionali (rimanenti dopo la possibile scelta dell'attaccante)
- L'attaccante può, se lo desidera e se non è già intervenuto nella creazione del terreno (posizionando o impedendo) spostare di una basetta (4 cm) un qualsiasi elemento di terreno presente sul campo di gioco
- Sono fatte salve le regole di compresenza di elementi di terreno, distanze relative e assolute dai bordi del campo



La Compagnia della Chimera  
Arezzo

10° prova del CAMPIONATO ITALIANO DBA 2008

Arezzo , 12/10/08

## Le Guerre degli Achei

Army List	Agg	Terreno	Lista
<b>I/4. Montanari dei Zagros e dell'Anatolia. 3000 a.C. - 950 a.C.</b>			
(c) Hurriti, Cassiti, Nairi 1780-950 a.C.:	1	Collinare	1xLch ( Com) , 5x3Ax , 6x2Ps
(d) Casgans 1650-950 a.C.:	2	Collinare	1xLch ( Com) , 5x3Wb , 6x2Ps
<b>I/14. Primi Barbari del Nord. 2000 a.C. - 315 a.C.</b>			
(d) Europei 1400-701 a.C.:	2	Fertile	1xLch o 4Bd ( Com) , 2x4Bd , 1x3Cv o 3Sp , 6x3Sp , 1x2Ps o 3Cv , 1x2Ps
<b>I/20. Siro-Cananei o Ugaritici. 1595 a.C. - 1100 a.C.</b>			
(b) Altri :	2	Fertile	1xLch ( Com) , 3xLch , 1x4Bw o 3Bd , 4x3Ax , 3x2Ps
<b>I/24. Hittiti dell'Impero. 1350 a.C. - 1180 a.C.</b>			
(a) 1380-1275 a.C.:	2	Fertile	1xLch ( Com) , 3xLch , 6x3Sp , 2x2Ps
<b>I/26. Tardo Micenei e Troiani. 1250 a.C. - 1190 a.C.</b>			
(a) Achei:	3	Litoraneo	1xLch//4Bd ( Com) , 3x Lch//4Bd ,4x4Sp , 2x4Sp o 4Wb o 4PK , 2x2Ps
(b) Troiani:	2	Litoraneo	1xLch//4Bd ( Com) , 3x Lch//4Bd ,4x4Sp , 1x3 Ax , 1x4Sp o 3Bd , 2x2Ps
<b>I/28. Popoli del Mare. 1208 a.C. - 1176 a.C.</b>			
	4	Litoraneo	1xLch o 4Bd ( Com) , 2x4Bd , 6x3Bd , 3x3Ax o 2Ps