

## SACRO ROMANO IMPERO E ALCUNI SUOI NEMICI

- III/62b Early Polish. 1201-1335 AD**  
Forest. Ag. 2 1x3Kn (Gen), 2x3Kn, 1x2Lh, 3x4Sp, 1x4Bd, 3x3Bw, 1x2Ps
- III/67b Early Hungarian 1103-1245 AD**  
Steppe. Ag. 2 1x3Kn (Gen), 1x3Kn, 1x3Cv, 3x2Lh, 3x4Sp, 2x3Ax or 3Bw, 1x2Ps
- III/72b Communal Italian 1200-1320 AD**  
Arable Ag. 2 1x3Kn (Gen), 1xWWg, 1x3Kn, 1x3/6Kn or 2Lh, 2x4Sp, 2x4Sp or 4Ax, 2x4/8Cb or 2Ps, 2x7Hd
- III/76 Papal Italian 1049-1320 AD**  
Arable Ag. 3 1x3Kn or 4Sp (Gen), 2x3Kn, 3x4Sp, 2x4Cb, 3x2Ps, 1x7Hd
- IV/4a Feudal French 1072-1150 AD**  
Arable Ag. 1 1x3Kn (Gen), 4x3Kn, 4x4Sp, 2x2Ps, 1x7Hd
- IV/4b Feudal French 1151-1330 AD**  
Arable Ag. 1 1x3Kn (Gen), 3x3Kn, 1x3Kn or 3Cv, 1x4Cb, 3x3/4Sp, 2x2Ps, 1x7Hd
- IV/13a Medieval German 1106-1235 AD**  
Arable Ag. 1 1x3Kn (Gen), 4x3Kn or 4Bd, 1x4Cb, 2x4Sp, 2x3Ax or 4Sp or 4Pk, 2x2Ps
- IV/13b Medieval German 1236-1450 AD**  
Arable Ag. 1 1x3Kn (Gen), 1x3Kn, 2x6Kn, 1x4Cb, 1x4Bd, 2x4Sp, 2x3Ax or 4Sp or 4Pk, 2x2Ps
- IV/43a Later Hungarian 1245-1395 AD**  
Steppe Ag. 2 1x3Kn (Gen), 1x3Kn, 7x2Lh, 1x4Sp, 2x2Ps or 3Bw
- IV/54a Medieval Scandinavian - Danish 1350-1390 AD**  
Littoral Ag. 3 1x3Kn (Gen), 1x3Kn, 2x3Bd, 1x4Cb, 4x4Sp, 2x2Ps, 1xArt
- IV/54b Medieval Scandinavian - Union 1391-1523 AD**  
Littoral Ag. 3 1x3Kn (Gen), 1x3Kn, 1x6Kn, (1x3Bd + 1x3Cb) or (2x4Pk), 2x3Bd, 1x4Cb, 2x4Sp, 1x2Ps, 1xArt
- IV/57a Low Countries 1297-1329 AD**  
Arable Ag. 0 1x3Kn or 4Pk (Gen), 1x3Kn or 4Pk, 1x4Cb, 6x4Pk, 1x3Bd or 4Pk, 1x3Bd, 1x2Ps
- IV/57b Low Countries 1330-1410 AD**  
Arable Ag. 0 1x3Kn or 4Pk (Gen), 1x3Kn or 4Pk, 1x4Cb, 5x4Pk, 1x3Bd, 1x5Wb, 1x2Ps, 1xArt
- IV/61 Italian Condotta 1320-1495 AD**  
Littoral if Venice or Genoa, Arable if not Ag. 1 1x3Kn (Gen), 4x3Kn, 1x2Lh, 2x8Cb or 2Ps, 2x4Sp or 4Pk, 1x4Cb or 4Ax or 3Bd or 2Lh, 1x2Ps or Art
- IV/64a Medieval French 1330-1345 AD**  
Arable Ag. 1 1x3Kn (Gen), 5x3Kn, 3x3Bw or 4Cb, 2x3Sp, 1x3Sp or 7Hd
- IV/66 Later Polish 1335-1510 AD**  
Forest Ag. 1 1x3Kn (Gen), 3x3Kn, 4x3Cv, 1x2Lh, 1x3Bd or 2Lh, 1x8Cb, 1xWWg or 8Cb

### Regole speciali :

Alla lista IV/13a (evidenziata in rosso) è stata tolta la possibilità di smontare e al suo posto c'è la possibilità di scegliere una combinazione tra Kn e Bd così da bilanciare le varie liste.

Le orde (Hd) non subiscono il QK al tiro

### “Terreni Alternati”:

- 1) il difensore piazza il terreno obbligatorio come meglio crede
- 2) il difensore piazza un altro terreno
- 3) l'attaccante piazza un terreno
- 4) il difensore piazza un altro terreno
- 5) l'attaccante piazza l'ultimo terreno

In qualsiasi momento, ad eccezione del passo 1 entrambi possono scegliere di non piazzare nulla, questo fino ad un massimo (totale) di due volte.

Valgono esattamente tutte le regole DBA e quindi 1/2 terreni obbligatori 2/3 facoltativi, almeno due quadrati, con terreno difficile etc....