

BATTLE GAME

per 2-4 giocatori

Elementi del gioco

1. Forze in campo

Per una partita occorrono:

- alcuni dadi da 6 facce.
- alcuni oggetti rappresentanti colline, boschi, castelli etc.
- 6 pedine *Fanterie* per ciascun giocatore.
- 4 pedine *Arcieri* (o *Fucilieri*) per ciascun giocatore.
- 2 pedine *Artiglierie* (o *Mago*) per ciascun giocatore.
- 2 pedine *Cavallerie* per ciascun giocatore.
- 1 pedina *Re* per ciascun giocatore.
- 1 metro ed un campione di "misura unitaria".

2. Preparazione

Si dispongono gli eserciti dei giocatori agli angoli del tavolo, dopodiché di comune accordo si sistemano boschi, castelli e colline (a piacimento).

3. Condizioni di vittoria

I giocatori stabiliscono un obiettivo comune da conquistare, ad esempio un castello, una torre, un talismano o un "mostro" da uccidere. Il primo giocatore che raggiunge l'obiettivo vince la partita. La scelta dell'obiettivo è fondamentale per la buona riuscita del gioco, in particolare si consiglia di creare una situazione di gioco tale per cui sia necessario perdere qualche turno durante la presa dell'obiettivo.

Esempio: una buona scelta è la conquista di un castello su una collina. Per entrare all'interno del castello sarebbe quindi necessario spendere un turno per arrampicarsi sulla collina, un turno per muoversi sotto le mura, ed un terzo turno per sfondare la porta. In questo modo il giocatore potrà entrare nel castello solo al 4° turno di assedio.

Tabella pedine in gioco

LIV.	PEDINA	MUOVE	SPARA	FORZA	NOTE
1	Fanteria <i>Soldati</i>	1	0	3	
2	Cavalleria <i>Folletti</i>	30 cm	0	2	
3	Fucilieri <i>Arcieri</i>	1	30 cm	1	
4	Artiglieria <i>Mago</i>	1	50 cm	2	
6	Re <i>Lord</i>	1	0	3	Può guarire le pedine ferite nel turno precedente

Sistema di gioco

1. Muovere

Il giocatore di turno può muovere tutte le proprie pedine come specificato dalla tabella, dove "1" indica la lunghezza del campione di riferimento. Se alcune pedine arrivano a contatto con delle truppe avversarie il giocatore di turno può attaccare (vedi sotto).

La prima pedina a muoversi deve sempre essere il Re: se il Re arriva a contatto con una qualsiasi pedina colpita durante il turno precedente (dell'avversario), questa pedina viene curata e riprende immediatamente ad agire normalmente.

1. Ostacoli

Alcuni scenari di gioco possono prevedere ostacoli di vario tipo: colline, fiumi, castelli etc. Qualsiasi sia l'ostacolo, servono 3 turni di gioco per superarlo:

1°: la pedina giunge a contatto con l'ostacolo muovendo normalmente.

2°: la pedina *affronta* l'ostacolo (*arrampica, sfonda, guada* ecc.) restando ferma.

3°: la pedina muove normalmente oltre (sopra o attraverso) l'ostacolo.

2. Sparare

Durante la fase di movimento alcune pedine possono sparare. Il giocatore di turno deve indicare la pedina che spara e dichiarare il bersaglio, il quale deve trovarsi entro la gittata di tiro (vedi tabella). Dopodiché si tirano 2 dadi: se entrambi i dadi hanno un risultato MAGGIORE della forza della pedina, la pedina è colpita e viene rovesciata sul tavolo. Ciascuna pedina può sparare una sola volta per turno; pedine che sparano non possono combattere.

Esempio: 2 Fucilieri sparano ad una Artiglieria (che quindi dista meno di 30 cm).

Il giocatore di turno tira 2 dadi per il primo Fuciliere ottenendo "2" e "6" come risultato: poiché "2" non è maggiore della forza dell'Artiglieria (pari proprio a 2) il primo colpo non va a segno. Il giocatore riprova con il 2° Fuciliere tirando un'altra volta i dadi ed ottenendo "3" e "4", entrambi maggiori di "2". L'Artiglieria è colpita e viene collocata orizzontalmente sul tavolo.

3. Combattimento

Il giocatore di turno può attaccare una pedina avversaria con una o più delle proprie pedine. Il combattimento si risolve semplicemente confrontando la forza totale degli attaccanti con quella del difensore, se questa è maggiore il difensore è colpito a morte. Se la forza è uguale entrambe le pedine rimangono "impegnate" e non possono né muovere né sparare. Questa situazione si conclude risolvendo il combattimento (aggiungendo ad esempio altre forze nello scontro) o se entrambi i giocatori concordano nel "disimpegnarsi".

Esempio: 2 Cavallerie si avvicinano ad un gruppo costituito da 2 Artiglierie ed 1 Fanteria per attaccare una delle 2 Artiglierie, la quale viene automaticamente uccisa (le due Cavallerie hanno forza totale pari a 4, che è maggiore di 2).

Nel turno successivo il gruppo attaccato risulta quindi composto da 1 Artiglieria ed 1 Fanteria: il giocatore che ha subito l'attacco potrebbe usare la Fanteria per attaccare una Cavalleria ed eliminarla (3 è maggiore di 2), mentre con l'Artiglieria potrebbe impegnare la Cavalleria, la quale rimane così bloccata. L'Artiglieria impegnata non potrà sparare ma la Cavalleria è ormai spacciata ...