

FIELD COMMANDER ALEXANDER

Introduzione

Benvenuti in Field Commander Alexander, il secondo gioco della nostra serie Field Commander. Il nostro obiettivo nella creazione di questo gioco, è stato quello di rendere accessibile le carriere di alcuni grandi comandanti della storia, in un gioco veloce e facile da imparare. Abbiamo deciso per il solitario, poiché questa è la decisione corretta. I Comandanti hanno uno stato maggiore, dei consiglieri, ma alla fine prendono le decisioni difficili da soli influenzando le vite, modificando il corso delle Campagne, e decidendo le sorti di una Nazione.

In questo gioco prendere tutte le decisioni per comandare le vostre unità. Le regole del gioco, le tabelle, e i lanci dei dadi determineranno le azioni degli eserciti nemici.

Alessandro il Grande

Alessandro il Grande nacque il 20 Luglio del 356 AC in macedonia, una città-stato dell'antica Grecia. Morì il 10 Giugno del 323 AC nella città di Babilonia all'età di 33 anni.

Il padre di Alessandro, il Re Filippo II, fece in modo che il figlio ricevesse la migliore educazione possibile per prepararlo alla vita da adulto. Egli infatti trascorse la gioventù imparando sotto i migliori insegnanti, incluso Aristotele. La madre di Alessandro, Olimpia, era una maestra in scaltrezza e intrigo. Lei fece qualunque cosa necessaria, per garantire che Alessandro divenisse il prossimo sovrano della Macedonia. Ci sono alcune teorie che incolpano lei della prematura scomparsa di Re Filippo.

Per capire meglio il personaggio di Alessandro dovremmo dare uno sguardo sotto al suo cuscino. Si racconta che dormisse con la spada e una copia dell'Iliade (regalatagli da Aristotele in persona) sotto al cuscino. Alessandro ascese al trono all'età di 20 anni quando suo padre venne assassinato. Dal 336 AC fino alla sua morte nel 323 AC, 13 brevi anni dopo, Alessandro intraprese un viaggio di conquista la cui fama mondiale è ancora una leggenda dopo più di 2000 anni.

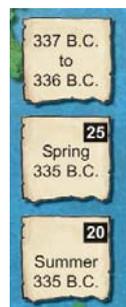
Componenti

4 Mappe Campagna
1 Foglio Punteggio
Questo regolamento
1 dado a 6 facce
1 Foglio Diario del Giocatore

(fotocopiatelo o scaricatelo dal sito www.dvg.com)

Vittoria

Per completare con successo una Campagna, dovete soddisfare le condizioni di vittoria scritte sulla mappa. Nell'angolo in alto a destra di alcune caselle Turno di Campagna di ogni mappa, è riportato il numero di Punti Vittoria (VP).



Quando terminate la campagna, totalizzate i VP mostrati nella casella turno corrente della campagna. Meno turni utilizzate per concludere la campagna, e più punti vittoria guadagnate.

Esempio:

Se completate la campagna Granicus quando il segnalino turno si trova sulla casella Estate 335 AC, guadagnate 20 punti vittoria.

Nota: la campagna Granicus è una campagna usata per un facile apprendimento delle regole di questo gioco e per prendere confidenza con i suoi componenti.

Se spostate il segnalino turno oltre l'ultima casella della Traccia dei Turni Campagna, la campagna termina con un fallimento, e voi non totalizzate nessun punto vittoria.

La Mappa

La mappa è divisa in più aree differenti. Muovere da una Area ad un'area adiacente, conta come il vostro movimento durante la fase Conquista.



Aree Cruciali

Le Aree Cruciali sono marcate con il simbolo della Fortezza o della Battaglia. Dovrete conquistare tutte le Aree Cruciali per poter vincere una Campagna.



Il simbolo Battaglia si trova nelle aree dove sono avvenute battaglie chiave della vita di Alessandro. Dovrete usare Battaglia per poter conquistare queste aree.



simboli Fortezza marcano i luoghi di grandi e importanti città nemiche che dovete conquistare. Potete usare Battaglia o Intimidazione per conquistare queste aree.



Diario Giocatore



Segnate le informazioni di campagna su questo Diario. E' un buon sistema per registrare la storia delle vostre partite e tenere traccia di quella attuale.

Il segnalino di Alessandro va posto nella sezione Campo di Battaglia di questo Diario.

Campagne

Granicus – dal 338 AC al 334 AC

Questa Campagna inizia quando il padre di Alessandro, Re Filippo II è ancora vivo, con l'epica battaglia di Coronea. La Campagna prosegue con Alessandro che a piedi raggiunge l'Asia a Ilium spazzando poi per le coste della Licia.

Issus – dal 333 AC al 332 AC

La seconda Campagna inizia nella Licia seguendo il viaggio di Alessandro verso nord attraverso Gordion, verso sud a Tarsos, e est alla battaglia di Issus. La Campagna termina a Sidone quando l'assedio di Tiro sta per iniziare.

Tiro – 332 AC

Questa Campagna rappresenta l'epico assedio e l'aggressione al vitale porto dell'isola di Tiro.

Gaugamela – dal 331 AC al 323 AC

La quarta campagna abbraccia la fine dell'Impero Persiano, il leggendario viaggio in India di Alessandro, e la sua lotta per il ritorno a casa.

Lancio del dado

Lanciate un singolo dado a sei facce ogni volta che vi è richiesto.

Simboli delle Nazioni



Durante lo svolgimento del gioco appariranno delle bandiere per identificare la nazionalità delle Unità degli Eserciti, le aree cruciali, e i segnalini che verranno piazzati. Da sinistra a destra sono: le Unità Macedoni di Alessandro, i Persiani, gli Indiani, e le Unità della Grecia del Sud.

Set-Up



Piazzate la mappa di campagna di fronte a voi.

Nella sezione Set-Up di ciascuna mappa, ci sono tutte le informazioni che servono per iniziare.

Scala

Ogni Campagna riporta la grandezza di scala delle Unità. Questo non ha effetto sul gioco.

Segnalini Unità



Troverete la lista delle unità nella sezione Set-Up della mappa. Piazzate i vostri segnalini Unità Macedoni sulla sezione Campo di Battaglia (CdB) del Diario del Giocatore. Piazzate i segnalini nemici nelle aree della mappa indicate. Piazzate i vostri segnalini Unità Macedoni avanzate, di fianco la plancia, saranno usati come rinforzi. Piazzate i segnalini delle unità Nemiche avanzate in un contenitore, verranno usati in seguito. Le unità Persiane, Indiane e della Grecia del Sud, vanno tenute separate.

Segnalini Alessandro

Ci sono diversi segnalini Alessandro nel gioco. Questi segnalini rappresentano la velocità, la forza, e la furbizia in battaglia di Alessandro. Durante la vita di Alessandro, le sue abilità migliorano. "A1" è il più debole e "A8" è il più forte. In ciascuna Campagna è indicato il segnalino con cui comincerete.

Glorificazione

Per far avanzare il segnalino di Alessandro al livello successivo, dovete completare una Profezia. Ogni Profezia completata vi farà guadagnare una Glorificazione, che aumenterà il livello del vostro segnalino Alessandro, facendolo passare dall'attuale livello al livello maggiore successivo.

Esempio:

Iniziate la campagna Issus a livello A3. Dopo aver completato la Profezia, aggiornate il segnalino Alessandro al livello A4.

Morte di Alessandro

Ogni volta che assegnate un danno ad Alessandro, riducete la sua Glorificazione di 2. Se assegnate un danno ad Alessandro di livello A1 o A2, egli viene ucciso e voi perdete la partita.

Esempio:

Dovete assorbire un danno. Assegnate un danno ad Alessandro di livello "A5", riducendolo fino ad "A3". Se egli subirà un'altro danno, sarà ridotto ad "A1". Se subirà un ulteriore danno, verrà ucciso e voi sarete sconfitti.

Segnalini Consigliere



Ciascuna campagna riporta il numero di Consigliere che avrete all'inizio del gioco. Scegliete il Consigliere con il quale intendete iniziare la campagna e piazzatelo nella relativa casella sulla mappa o sul Diario del Giocatore. Ogni Consigliere vi garantisce dei benefici nell'area in questione, dati dalla sua competenza. Piazzate i rimanenti Consigliere Macedoni di fianco alla mappa, pronti per essere acquistati in seguito attraverso la Gloria.

Segnalini Oro



Mettete i segnalini Oro a formare una pila. Ogni segnalino Oro riporta un numero, che ne indica il suo valore. Guagnerete e spenderete questo oro durante la partita.



I segnalini Oro in gioco all'inizio della campagna, sono indicati nella sezione Set-Up, accanto alla sezione Rifornimento (Resupply). Piazzate questi segnalini iniziali nella casella Tesoro

“Treasury” della mappa.

I segnalini Oro forniti, identificano il valore massimo di Oro che potete possedere in qualsiasi momento del gioco. Potete effettuare delle modifiche a seconda delle necessità. Se avete bisogno di piazzare Oro o di effettuare delle modifiche, e non ci sono più segnalini Oro, non potete prendere o piazzare Oro.

Segnalino Esercito di Alessandro



La posizione di Alessandro sulla mappa è indicata attraverso il segnalino Esercito di Alessandro. Spostate questo segnalino per mostrare la vostra attuale posizione sulla mappa.

Segnalino Profezia



Piazzate a faccia in giù, un segnalino Profezia nelle aree della mappa che contengono il simbolo Oracolo. Quando rivelato, ogni segnalino

Profezia indica una sfida eroica che deve essere completata per Glorificare Alessandro.

Segnalini Operazione Nemica



Il nemico tenterà di formare Eserciti per effettuare Operazioni. Mettete insieme gli 8 segnalini Operazione, mescolateli a faccia in giù e formate una pila nella sezione Operazioni Nemiche sulla mappa.

Ogni mappa indica il numero di unità nemiche iniziali presenti nella sezione Operazioni della mappa. Pescate il numero indicato di segnalini unità nemiche dal contenitore e piazzateli nella sezione Operazioni della mappa.

Esempio:

Nella campagna Granicus, il nemico inizia con 1 unità Persiana nella loro sezione Operazioni.

Segnalino Turno Campagna



Piazzate il segnalino Turno Campagna sulla casella “Start” della traccia dei Turni Campagna. Questo segnalino mostra il turno di gioco che state risolvendo.

Segnalini Piano di Battaglia



Disponete i Piani di Battaglia (PdB) Macedoni di fianco il Diario del Giocatore, saranno scelti in seguito durante le battaglie.



Piazzate tutti i segnalini PdB nemici in un contenitore opaco. Esistono più copie di alcuni PdB nemici.

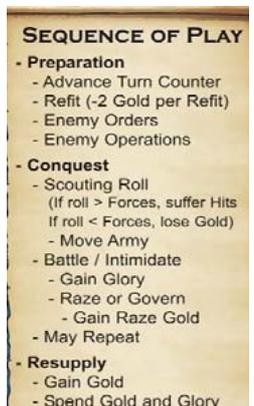
Opzioni Campagna

Potete giocare una campagna senza usare le Opzioni Speciali, oppure potete sceglierne solo alcune o tutte tra quelle indicate sulla mappa della campagna. Registrate ogni Opzione scelta sul Diario del Giocatore. Ogni opzione specifica un effetto e una modifica di VP. Se una Opzione vi dà un vantaggio, dovrete pagare i VP negativi indicati, al termine della campagna e se avete vinto. Se invece una Opzione dà un vantaggio al Nemico, voi guadagnerete i VP indicati alla fine della campagna se avrete vinto.

Assicuratevi di registrare il risultato della vostra campagna quando l'avrete completata. Questo vi permetterà di creare un interessante registro dei giochi passati, che potrete consultare nel futuro.

Giocare

La Sequenza di Gioco riportata su ogni mappa della campagna, elenca le fasi da eseguire in ogni turno. Le seguenti informazioni di gioco sono esposte nell'ordine della Sequenza di Gioco.



Durante ciascun turno, il gioco si svolge attraverso le seguenti fasi. Una volta che una qualsiasi fase è stata completata, non si può più tornare indietro, inoltre tutte le fasi devono essere eseguite nell'ordine indicato.

Durante il turno di gioco, potrete muovere le vostre Unità, iniziare battaglie, ricevere Oro, guadagnare Gloria, completare Profezie ed acquistare Rinforzi. Dovrete anche eseguire tutte le azioni degli eserciti nemici.

Preparazione

Avanzare il Segnalino Turno



Spostate il segnalino Turno Campagna di una casella lungo la traccia relativa. Se il segnalino supera l'ultima casella della traccia, voi perdetevi la campagna ottenendo 0 VP.

Riequipaggiare



Se qualsiasi vostra unità è girata sul proprio lato ridotto, potete spendere 2 Oro per ciascuno di essi per voltarli sul lato a piena forza.

Esempio:

Avete 3 vostre unità girate sul lato ridotto. Potete spendere 2 segnalini Oro ciascuno, per voltarli sul lato a piena forza.

Ordini Nemici

| ENEMY ORDERS | |
|---|-------------------------|
| Roll once for each unconquered enemy Stronghold | |
| d6 | Enemy Action |
| 3- | 1 Wall |
| 4-5 | -2 Gold or Suffer 1 Hit |
| 6-7 | 1 Garrison |
| 8 | 1 Glory (Battle) |
| 9 | 2 Gold (Intimidate) |
| 10+ | Do Nothing |

+ Range from Stronghold to Alessandro

ARISTANDER May add 1 to die roll

Enemy Orders

Su ciascuna mappa è riportata la tabella Ordini Nemici. Queste tabelle determinano l'azione di ciascuna Fortezza nemica non ancora conquistata (nessuna battaglia). Lanciate un dado per ogni Fortezza non conquistata, sommate la distanza della Fortezza dall'Esercito di Alessandro, ed eseguite gli ordini prima di risolvere la successiva Fortezza.

Esempio:

L'Esercito di Alessandro si trova in Macedonia e voi state lanciando per la Fortezza di Sardis. Lanciate un 3 e sommate 4, per la distanza da Alessandro, ottenendo un totale 7. La Fortezza di Sardis ottiene una unità Presidio. Poi lanciate per le Fortezze di Halicarnassus e successivamente per Lycia.

1 Muro – Piazzate un segnalino Muro nell'area della Fortezza.

-2 Oro o Subire un Danno – Diminuite il vostro Oro di 2 o fate subire 1 Danno ad una vostra Unità a scelta.

1 Presidio – Pescate una Unità nemica dal contenitore e piazzatela nell'area della Fortezza.

1 Gloria (Battaglia) – Piazzate 1 Gloria nell'area. Se conquisterete quest'area in battaglia, reclamare il segnalino Gloria e piazzatelo nella sezione Gloria del Diario del Giocatore.

2 Oro (Intimidazione) – Piazzate 2 segnalini Oro nell'area. Se conquisterete l'area attraverso l'Intimidazione, potrete prendere questi segnalini Oro e piazzarli nel vostro Tesoro.

Operazioni Nemiche



Durante ogni campagna, il nemico è sempre al lavoro per costruire il proprio esercito. Pescate un segnalino Operazione nemica durante questa fase. Se si tratta del segnalino "Go!", il nemico farà partire una Operazione che renderà la vita di Alessandro molto difficile.

Intrigo

Alcuni segnalini Operazione nemica hanno riportato Oro o Gloria tra parentesi. Quando pescherete questo tipo di segnalino, potrete pagare immediatamente questo costo per annullare gli effetti del segnalino. Questo rappresenta la reputazione e l'influenza di Alessandro, che ostacola i piani del nemico.

Esempio:

Pescate il segnalino "1 Force". Anziché pescare 1 segnalino Unità nemica dal relativo contenitore e aggiungerlo alle Unità Operative, potete pagare 2 segnalini Oro per non farlo.

Unità Nemiche



Se pescate un segnalino "1 Force", pescate una Unità dal contenitore dei rinforzi nemici e aggiungetela alle Unità Operative del nemico. Aggiungete 2 Unità se pescate il segnalino "2 Forces", e 3 Unità se pescate il segnalino "3 Forces".

Riduzione Oro



Se pescate il segnalino "-5 Gold", perdetevi 5 segnalini Oro nel momento in cui pescherete il segnalino "Go!". Se non avete Oro a sufficienza, subite 1 Danno per ogni segnalino Oro che non possedete.

1 Wall



Se pescate il segnalino "1 Wall", dovete piazzare un segnalino Muro nella sezione Operativa della mappa.

Go!



Quando pescate il segnalino "Go!", le Unità nemiche presenti nella sezione Operativa, entrano in gioco nell'area della mappa indicata. Alcune Operazioni della campagna riportano una tabella dei risultati del dado. Lanciate un dado per ogni Unità per determinare dove verrà piazzata sulla mappa. Se una Unità deve essere piazzata su di un'area che avete già conquistato, allora non piazzatela in quell'area e rimettetela nell'apposito contenitore.

Dopo il segnalino Go!

Dopo aver pescato il segnalino "Go!" e aver piazzato le relative Unità sulla mappa, il nemico si prepara alla sua prossima Operazione.

Girate tutti i segnalini Operazione a faccia in giù, mescolateli tra loro e impilateli. Poi pescate il numero di segnalini Unità indicati nella sezione Set-Up per le Operazioni e piazzate queste Unità nella sezione Operazione.



Esempio di Operazione:

E' il 3° turno della campagna Granicus durante la fase Operativa del nemico.

Il nemico inizia il gioco con 1 Unità Operativa, la Fanteria.

Il segnalino "1 Force" viene pescato nel primo turno e voi scegliete di pagare 2 segnalini Oro per annullarlo.

Un ulteriore segnalino "1 Force" viene pescato nel secondo turno, quindi una Unità, la Cavalleria Pesante, è stata pescata e aggiunta alla sezione Operativa. Il segnalino "Go!" viene pescato. Le istruzioni riportate sulla mappa dicono di piazzare tutti le Unità Operative a Halicarnassus. Se avete conquistato Halicarnassus prima di pescare il segnalino "Go!", l'Operazione sarebbe stata cancellata.

Le Unità nemiche che sono state piazzate sulla mappa grazie alle Operazioni, agiscono normalmente.

Esempio:

Nell'esempio precedente Unità Operative si uniscono alle Unità presenti a Halicarnassus creando un esercito più grande.

Conquista

Lancio di Esplorazione

Se volete muovere il vostro Esercito, decidete in quale Area adiacente intendente spostarvi, poi lanciate un dado per determinare il livello di resistenza e il foraggio disponibile. Dopo aver visto il risultato del dado, potete pagare il costo e muovere, o interrompere il movimento in questo turno.

Resistenza - (Lancio > Unità = Danni subiti)

Se il risultato del lancio del dado è maggiore del numero delle Unità nel vostro Esercito, allora incontrerete soldati nemici e resistenza nell'Area. Se deciderete di entrare nell'Area, dovete subire un danno per ogni punto di differenza tra il risultato ottenuto e il numero delle vostre unità.

Esempio:

Il vostro esercito è composto da Alessandro, 1 Falange, e 1 Arciere. Lanciate il dado per l'Esplorazione ottenendo un 5, che è maggiore di 2 rispetto al numero delle vostre unità in campo. Per muovere, dovete subire 2 danni oppure non muovere.

Foraggio - (Lancio < Unità = Costo in Oro)

Se il vostro lancio del dado è minore del numero di Unità presenti nel vostro Esercito, allora non trovate rifornimenti a sufficienza per mantenere le truppe in quell'Area. Se decidete di entrare nell'Area, dovete spendere 1 segnalino Oro per ogni punto di differenza tra il risultato del dado e il numero delle vostre unità.

Esempio:

Il vostro esercito è composto da Alessandro, 1 Falange, e 2 Arcieri. Lanciate il dado per l'Esplorazione ottenendo un 1, che è minore di 3 rispetto al numero delle vostre unità in campo. Per spostarvi nell'Area, dovete pagare 3 segnalini Oro o non muovere.

Vuoto

Se il risultato del lancio di dado è uguale al numero di Unità del vostro Esercito, potete entrare nell'Area in questione senza problemi.

Sciogliere

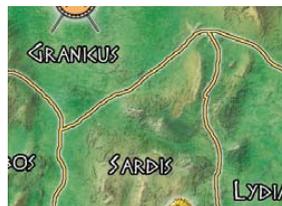
Potete sciogliere una o più unità in qualsiasi momento, anche dopo aver lanciato il dado. Rimuovete il segnalino dell'Unità che avete sciolto dal Diario del Giocatore e rimettetelo nella pila dei rinforzi Macedoni, sarà usato in seguito.

Esempio:

Il vostro Esercito è composto da Alessandro e altre 6 Unità quando state lanciando per l'Esplorazione. Ottenete un 1. Anziché pagare 5 segnalini Oro, decidete di sciogliere 3 vostre Unità. Dal momento che ora avete solamente 3 Unità, dovete pagare soltanto 2 segnalini Oro per potervi muovere.

Muovere l'Esercito

Dopo aver risolto il lancio di esplorazione e pagato il costo in Danni o Oro, spostate l'Esercito di Alessandro nella nuova Area.



Esempio:

Alessandro con il suo Esercito può spostarsi da Granicus a Sardis perché le due aree sono adiacenti.

Profezie



Quando per la prima volta vi spostate in un'area in cui è presente un Oracolo, potete accettare o rifiutare

la Profezia. Se accettate, girate il segnalino per scoprire di cosa si tratta. Se la evitate, scartate il segnalino. Dovete decidere di accettare o rifiutare la Profezia prima di girare il segnalino.

Esempio:

L'Esercito di Alessandro inizia in Macedonia, dove è posizionato un segnalino Profezia. Non potete accettare o rifiutare la Profezia fino a quando non sarete usciti dalla Macedonia per poi rientrarci in seguito.

Accettare la Profezia

I segnalini Profezia hanno una citazione parziale e un numero. Fate combaciare la citazione parziale con le citazioni complete riportate in questa sezione del regolamento, per determinare cosa dovete compiere per soddisfare la Profezia. Il numero invece indica quanti turni avete a disposizione per completare la Profezia. Piazzate il segnalino Profezia sulla traccia dei Turni, di tante caselle in avanti rispetto al turno corrente, pari ai turni che avete a disposizione per completarla. Se non sono rimasti abbastanza turni sulla Traccia, piazzate il segnalino Profezia nell'ultima casella della Traccia dei Turni.

Completare una Profezia

Se soddisfatte le condizioni della Profezia prima che il segnalino Turno superi il segnalino Profezia sulla Traccia dei turni, avete completato la profezia e il vostro segnalino Alessandro guadagna 1 Glorificazione.

Esempio:



Avete il segnalino "A1" di Alessandro. Riuscite a completare una Profezia entro il limite di tempo, e quindi sostituite il segnalino Alessandro "A1" con il segnalino Alessandro "A2".

Fallire una Profezia

Se non riuscite a soddisfare le condizioni della Profezia, prima che il segnalino Turno superi il segnalino Profezia sulla Traccia dei turni, voi fallirete il completamento della Profezia. Scartate il segnalino Profezia. Quando questo accade, è possibile perdere un livello di Glorificazione, oppure rimuovere uno dei vostri Consiglieri per il resto della campagna. Se non potete fare nessuna delle due cose, perdetevi la campagna.

Le Profezie

Di seguito sono riportate le Profezie, e cosa deve essere fatto per completarle.

"A wall of wood alone shall be uncaptured"
Durante i prossimi 4 turni, Conquistate un'Area Cruciale e razziatela.

"Care for these things falls on me"
In qualsiasi momento dei prossimi 4 turni, dovete avere 2 o più Aree Cruciali Conquistate in mappa.

"Let go of me, you're unbeatable"
Durante i prossimi 4 turni, Conquistate un'Area Cruciale e Governatela.

"Make your own nature, not the advice of others, your guide in life"
Durante i prossimi 2 turni, non potete utilizzare le abilità dei Consiglieri a partire dalla fase "Avanzare il segnalino Turno" fino alla fine di ognuno di quei turni.

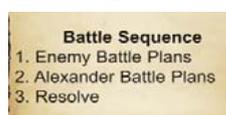
"Pray to the Winds. They will prove to be mighty allies of Greece"
In qualsiasi momento dei prossimi 2 turni, pagate 5 segnalini Oro dal vostro Tesoro per completare questa Profezia.

"The serpent in craftiness coming behind thee"
Durante i prossimi 2 turni, scartate uno dei vostri Consiglieri. Il Consigliere non può essere riacquistato durante la campagna.

"The strength of bulls or lions cannot stop the foe"
Durante i prossimi 2 turni, costruite 1 nuova Città.

"With silver spears you may conquer the world"
Dovete essere in possesso di 15 o più segnalini Oro nel vostro Tesoro, in qualsiasi momento dei prossimi 3 turni.

Battaglia



Le fasi usate per risolvere una battaglia, sono elencate nella sezione Sequenza di Gioco di ogni mappa.

Forza Superiore

Diverse regole e segnalini fanno riferimento alla "Forza Superiore" (Force Advantage). Per calcolare il vostro valore di Forza Superiore, sottraete il numero di Unità nemiche dal numero delle vostre Unità.

Esempio:

Avete 5 Unità: Fanteria, Arcieri, Peltasta, Cavalleria Leggera, e Alessandro. Il nemico ha 3 Unità: Fanteria, Arcieri e un Muro. Voi avete un valore di Forza Superiore pari a 2.

Segnalini Unità



I segnalini Unità hanno diversi numeri. Il numero in basso è il valore di Battaglia. Alcune Unità hanno un numero più piccolo riportato accanto al valore di Battaglia, questo è la capacità di combattimento superiore. Il numero riportato in alto a destra è la velocità.



Esempio:
Questo Arciere Persiano ha una velocità di 5 e un valore di Battaglia di 2.



Alcune Unità hanno il proprio nome riportato sul segnalino. Questo è usato al semplice scopo identificativo, e non ha alcun effetto sul gioco.



I segnalini Unità hanno il lato anteriore piena potenza e il posteriore a potenza ridotta. Sul lato a potenza ridotta i numeri sono riportati in rosso. Quando una Unità subisce un danno, girate il segnalino sul lato a potenza ridotta. Se una Unità a potenza ridotta subisce un'altro danno, viene distrutta e rimossa dal Campo di Battaglia.



Alcuni segnalini Unità non hanno numeri riportati sul lato a potenza ridotta. Queste Unità vengono immediatamente distrutte quando subiscono un danno.

Valore di Battaglia

Una Unità deve ottenere un risultato, sul lancio del dado, uguale o inferiore al proprio Valore di Battaglia per poter infliggere un danno ad una Unità nemica. Se l'Unità ha un valore di Capacità di Combattimento Superiore (il numero più piccolo riportato accanto al valore di Battaglia) e il lancio del dado ha come risultato un valore uguale o minore di questo valore, l'attacco infliggerà 2 danni.

Esempio:



Questa Unità di Biga infligge 2 danni con un risultato di 1, e 1 danno con un risultato di 2 o 3.

Velocità

Questo numero indica quanto velocemente l'Unità agisce in ogni turno di battaglia. Le Unità agiscono in ordine di velocità, da quella maggiore a quella minore. Tutte le Unità con lo stesso valore di Velocità agiscono simultaneamente.



Esempio:

I vostri Arcieri (Velocità 5) e gli Arcieri Persiani (Velocità 5) lanceranno i loro attacchi simultaneamente per primi. Poi le Bighe nemiche (Velocità 3), lanceranno il proprio attacco. Infine la vostra Falange (Velocità 1) eseguirà il suo attacco.

Tipi di Unità

Ci sono diversi tipi di Unità nel gioco. Il costo di acquisto di ogni Unità è pari al proprio valore di Battaglia.

Truppe di Terra

Le Truppe di Terra sono la formazione di combattimento standard usata nel gioco.



Arcieri (AR) – Hanno un valore di Velocità alto, ma possono infliggere 1 solo danno.



Elefanti (EL) – Possono essere una Unità molto potente sul campo di battaglia, e infliggono 1 o 2 danni. Anche se sono guidati da umani, non vengono considerati come la Cavalleria.



Fanteria (IN) – Le Unità standard dell'esercito.



Peltaste (PE) – Hanno un alto valore di Velocità, ma possono infliggere solo 1 danno.



Falange (PH) – Se una Falange infligge 1 danno, lanciate un'altro attacco considerando il valore di Battaglia decrementato di 1. Ripetete gli attacchi fino a quando non infliggerete alcun danno.

Esempio:

Una Falange ha un valore di Battaglia pari a 4. Nel suo primo lancio di attacco ottiene un 3, infliggendo così 1 danno. Dal momento che ha inflitto 1 danno, lanciate un'altro attacco, ma il valore di Battaglia ora è pari a 3. Lanciate il dado per il nuovo attacco e ottenete 1, un'altro danno inflitto. Tornate nuovamente all'attacco con un valore di Battaglia pari a 2, lanciate ed ottenete un 3. Siccome non avete inflitto alcun danno, il vostro attacco termina. La Falange ha inflitto 2 danni.

Cavalleria

Quando una Unità di Cavalleria attacca, essa non può attaccare nel successivo turno di battaglia.

Esempio:

Una Biga attacca nel primo turno di una battaglia. Essa non può attaccare nel secondo turno, ma può attaccare nuovamente nel terzo turno, ect.



Bighe (CH) – Hanno un moderato valore di Velocità, e possono infliggere 1 o 2 danni.



Cavalleria Pesante (HC) – Una formazione di soldati a cavallo pesantemente armati e corazzati. Essi possono infliggere 1 o 2 danni.



Cavalleria Leggera (LC) – Come la Cavalleria Pesante, ma più veloce ed equipaggiata con armature e armi leggere. Può infliggere 1 o 2 danni.

Comandanti



Alessandro A(x) – Iniziate con il segnalino Alessandro indicato dalla campagna. Piazzate il segnalino nella sezione Campo di Battaglia sul Diario del Giocatore insieme alle altre Unità. Quando guadagnerete Gloria dalle Profezie, sostituite questo segnalino con la versione di livello superiore. Anche se Alessandro è raffigurato a cavallo, non viene considerato come la Cavalleria.



Comandanti (LE) – Attaccano come le Unità normali. Anche se un Comandante è raffigurato a cavallo, esso non è considerato come una Unità di Cavalleria. Non piazzate i segnalini Comandante nel contenitore delle Unità nemiche. Fate riferimento alla sezione regole Comandanti Nemici per le regole aggiuntive.

Macchine di Assedio e Muri



Macchine di Assedio (SE) – Riceve un +2 al proprio valore di Battaglia quando attacca un Muro nemico. Prima di lanciare il dado, dichiarate se attaccate un Muro o un'altra Unità. Le Macchine di Assedio possono infliggere 1 solo danno.



Muri – I Muri non attaccano. Essi impongono una penalità di -2, quando sono a piena potenza e -1 a potenza ridotta, al valore di Battaglia (compresa la Capacità di Combattimento Superiore) di tutte le Unità che li attaccano, ad eccezione delle Macchine di Assedio e le Navi di Assedio. Non aggiungete i segnalini Muro al contenitore delle Unità nemiche, tenetele separate poiché saranno usate quando indicato dal gioco.

Esempio:

Una Fortezza nemica ha 2 Muri. Tutte le vostre Unità, eccetto le Macchine di Assedio, hanno i propri valori di Battaglia (compresa la Capacità di Combattimento Superiore) ridotti di 4. Le vostre Macchine di Assedio infliggono 1 danno ad un Muro. Ora le vostre Unità hanno i propri valori di Battaglia ridotti di 3. Successivamente infliggete altri 2 danni ai Muri e grazie a questo ora i valori di Battaglia saranno ridotti solamente di 1.

Terminare i Segnalini Unità

Se il nemico deve pescare una Unità e non può farlo perché nell'apposito contenitore non ci sono, dovete immediatamente subire 2 danni per ogni Unità che non è stata pescata.

Le Unità di Alessandro sono limitate dal numero di segnalini fornito.

Piani di Battaglia (PdB)

Piani di Battaglia Nemici



Come specificato sul Diario del Giocatore, il nemico prende un PdB per ogni Unità coinvolta nella battaglia.

Se avete acquisito i servizi del Consigliere Parmenion, il nemico riceve 3 PdB in meno.

Una volta stabilito il numero di PdB che il nemico deve avere, pescateli a caso dall'apposito contenitore e piazzateli a faccia in su nella sezione Campo di Battaglia del Diario del Giocatore. Potete guardare liberamente i PdB nemici prima di scegliere i vostri.

I PdB nemici possono esistere in più copie, se pescate più copie dello stesso PdB nemico, usate entrambe le copie in battaglia. Se il numero dei PdB nemici è ridotto a zero o meno, il nemico non riceve alcun PdB.

Piani di Battaglia di Alessandro



Ora, selezionate i vostri PdB. Scegliete liberamente un numero di PdB pari al valore di Battaglia di Alessandro (non la sua Capacità di Combattimento Superiore). Potete anche pagare 1 segnalino Oro per prendere PdB aggiuntivi. Per ogni segnalino Oro speso riceverete 1 PdB.



Potete comprare l'uso di alcuni PdB più volte nella stessa battaglia. Questo riportato sul segnalino stesso.

Spiegazioni dei Piani di Battaglia

Alcuni PdB sono disponibili solamente per Alessandro o per i suoi nemici, e sono i seguenti.



Arcieri (nemico) – Durante il primo turno, tutti gli Arcieri nemici guadagnano +3 sui propri valori di Battaglia.



Cavalleria (nemico) – Durante il primo turno, tutta la Cavalleria nemica guadagna +1 sia al proprio valore di Battaglia, sia alla Capacità di Combattimento Superiore anche se quest'ultima è pari a zero.



Carica (Alessandro) – Scartate questo segnalino invece di far perdere la possibilità di attacco ad una vostra Unità di Cavalleria. Potete acquistare questo piano al massimo 6 volte per Battaglia.

Esempio: La vostra Cavalleria attacca. Nel suo successivo turno usate il PdB "Carica" per attaccare comunque. Nel seguente turno però la Cavalleria perde la possibilità di attacco.



Confusione (nemico) – Scartate questo segnalino prima che qualsiasi altro PdB abbia effetto. Scartate un PdB di Alessandro a caso.



Schierare (nemico) – Scartate questo segnalino prima dell'inizio del primo turno di battaglia. Pescate una Unità nemica a caso dal relativo contenitore e aggiungetelo alla battaglia.



Circondare (Alessandro) – Scartate questo segnalino in qualsiasi momento della battaglia. Infliggete danni pari al vostro valore di Forza Superiore. Non potete usare questo PdB fino a quando è presente almeno un Muro nella battaglia. Quando tutti i Muri sono stati distrutti, potete usare questo PdB.

Esempio: Avete 5 Unità in battaglia e il nemico ne ha solo 2. Il vostro valore di Forza Superiore è pari a 3. Se usate il PdB "Circondare", infliggete 3 danni alle Unità nemiche.



Destino (Alessandro) – Ricevete 1 PdB "Destino" per ogni Tempio che avete sulla mappa. Ogni PdB "Destino" vi consente di rilanciare uno dei vostri dadi usati per la Battaglia (non per i lanci nemici). Potete usare più di un segnalino Destino per rilanciare i dadi. Non è consentito comprare questo PdB. Potete ottenere questo PdB solo attraverso l'acquisto di Templi.



Fianco (Alessandro) – Se una Unità di Fanteria o Cavalleria infligge uno o più danni con un attacco, scartate questo segnalino per infliggere 1 danno addizionale. Potete acquistare questo PdB fino a 6 volte per battaglia, ma lo potete usare solo una volta per attacco.



Fianco (nemico) – Se una Unità di Fanteria o Cavalleria nemica infligge uno o più danni con un attacco, scartate questo segnalino per infliggere 1 danno addizionale. Può essere usato soltanto una volta per attacco.



Sentinella (nemico) – Non ha alcun effetto se il nemico non ha un Comandante presente. Scartate questo PdB per assorbire 1 danno inflitto da Alessandro diretto contro il Comandante nemico.



Fanteria (nemico) – Durante il primo turno, tutte le Unità di Fanteria nemica guadagnano +2 sul proprio valore di Battaglia.



Comandare (Alessandro) – Per l'intera battaglia, il segnalino Alessandro guadagna +1 sia sul proprio valore di Battaglia, sia sulla Capacità di Combattimento Superiore anche se quest'ultima è pari a zero.



Saccheggio (nemico) – Scartate questo segnalino e lanciate un dado. Se il risultato è pari a 1 o 2, scartate 2 segnalini Oro dalla vostra sezione Tesoro della mappa. Se ottenete un risultato da 3 a 6, scartate 1 segnalino Oro. Se non avete Oro questo PdB non ha effetto.



Serrate i ranghi (Alessandro) – Scartate questo PdB per assorbire un danno. Potete scegliere quale danno annullare durante la battaglia.



Serrate i ranghi (nemico) – Scartate questo segnalino per assorbire 1 danno. Assegnate il danno a questo segnalino prima di assegnare i danni alle Unità.

Esempio:

Lanciate per l'attacco delle vostre Unità e infliggete 4 danni. Il nemico ha 2 PdB "Serrate i Ranghi". Scartate i 2 PdB "Serrate i Ranghi" e assorbite 2 dei 4 danni, poi assegnate i 2 danni rimasti normalmente.



Raggruppare (Alessandro) – Giocate questo PdB quando una vostra Unità (non Alessandro) viene distrutta. Dopo la battaglia, fate ritornare l'Unità, a piena forza, sul campo di battaglia.

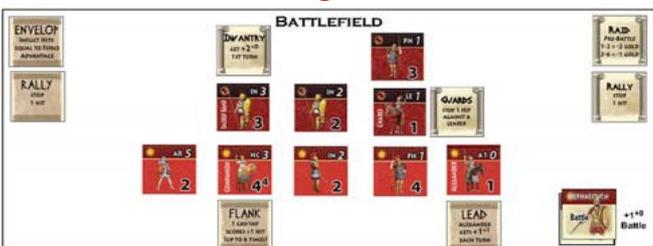
Esempio:

Durante la battaglia una delle vostre Unità di Fanteria viene distrutta. Giocate questo PdB quando rimuovete il segnalino Fanteria distrutto dal campo di battaglia. Alla fine della battaglia, la Fanteria si riunirà alle vostre Unità sopravvissute sul campo di battaglia a piena forza.



Sacrificio (Alessandro) – Scartate questo PdB prima di lanciare il dado per l'attacco di una vostra Unità. Considerate come se il lancio dell'attacco sia pari a 1, poi distruggete la vostra Unità.

Risoluzione Battaglia



Formate una riga allineando le vostre Unità, e fate lo stesso con le Unità nemiche formando così una seconda riga. Mettete le Unità così allineate, in ordine di velocità da sinistra a destra partendo dalle più veloci fino alle più lente.

Pescate i PdB nemici, esaminateli, e poi scegliete i vostri PdB.

Risolvete tutti i Piani di pre-Battaglia in questo momento prima di risolvere qualsiasi Piano di non-pre-Battaglia.

Risolvete gli attacchi di tutte le Unità con la stessa Velocità simultaneamente. Non importa quale Unità lanci per prima, tutte le Unità con la stessa Velocità avranno la possibilità di agire.

Ogni danno inflitto deve essere assegnato. Un danno assegnato ad una Unità a piena forza fa girare il suo segnalino sul lato a forza ridotta, o distrugge una Unità a forza ridotta rimuovendola dal campo di battaglia.

Siete liberi si assegnare i danni alle Unità nemiche come preferite, con l'eccezione dei Comandanti nemici. Vedi le regole più avanti.

Quando assegnate i danni alle vostre Unità, fatelo come preferite.

Continuate ad eseguire i turni di battaglia fino a quando tutte le Unità di una parte o dell'altra non siano distrutte.

Nota: Quando una Unità, o Comandante, viene Distrutta, questo significa che è rimosso dal campo di battaglia, non che sia necessariamente uccisa. Questo perché Darius III può essere distrutto a Issus, ed essere comunque presente a Gaugamela.

Comandanti Nemici



Se il nemico non ha tra le sue fila un Comandante presente nella battaglia, ignorate questa sezione delle regole. Userete i Comandanti solamente quando sulla sezione Set-Up della mappa viene specificato il loro uso in battaglia.

Le vostre Unità che non siano Alessandro non possono infliggere danni ai Comandanti nemici. Solamente Alessandro può infliggere danni ai Comandanti nemici.

Ogni volta che è il turno di attacco di Alessandro, decidete se egli attaccherà le Unità nemiche, o il Comandante nemico. Se Alessandro attacca simultaneamente ad un'altra Unità, dovete prendere questa decisione prima di qualsiasi attacco simultaneo.

Una volta che Alessandro attacca il Comandante nemico, entrambi devono combattersi sempre l'un l'altro fino a quando la battaglia ha termine. Solo i danni inflitti da Alessandro possono colpire il Comandante nemico (e i PdB "Serrate i Ranghi" e "Sentinella"), e solo il Comandante nemico può infliggere danni ad Alessandro (e a i vostri PdB "Serrate i Ranghi" e Glorificazione).

Fino a quando non scegliete di attaccare i Comandanti nemici con Alessandro, gli attacchi di quest'ultimo infliggono danni alle Unità nemiche, e gli attacchi del Comandante nemico infliggono danni alle vostre Unità, Alessandro compreso.

Se tutte le Unità nemiche non Comandante sono



distrutte, il Comandante nemico lascia il campo di battaglia immediatamente. Non considerate questa uscita come se il Comandante nemico fosse stato ucciso, infatti non guadagnate Gloria, ma guadagnerete segnalini Oro.

Se Alessandro uccide il Comandante nemico, distruggete anche tutte le Unità nemiche rimaste.

Ritirarsi dalla Battaglia

Potete scegliere di ritirarvi all'inizio di qualsiasi turno di battaglia. Questo termina la battaglia in corso. Scartate tutti i PdB non utilizzati.

Alessandro si ritira automaticamente dalla battaglia. Lanciate un dado per ciascuna delle vostre altre Unità. Se il risultato ottenuto è uguale o minore al valore di Battaglia di Alessandro, l'Unità si ritira con voi. Se il risultato ottenuto è maggiore del valore di Battaglia di Alessandro, l'Unità viene distrutta.

Esempio:

Decidete di ritirarvi e il vostro Esercito è composto da: Alessandro (con un valore di Battaglia pari a 2), 1 Cavalleria Pesante, 1 Fanteria, e 2 Arcieri. Alessandro si ritira, e quindi lanciate 4 dadi. Ottenete un risultato di 3 per la Cavalleria Pesante (che viene distrutta), 2 per la Fanteria (che si ritira), 1 per gli Arcieri (che si ritirano), e 5 per gli altri Arcieri (che vengono distrutti).

Il ritiro dell'Esercito di Alessandro, lo fa ritornare nell'Area da cui si era mosso per entrare nell'Area della battaglia. Le Unità nemiche distrutte rimangono tali. Pescate PdB normalmente quando rientrerete nell'Area.

Unità di Alessandro Distrutte

Rimuovete le vostre Unità distrutte dal Campo di Battaglia. Esse potranno essere riacquistate durante la vostra fase di Rifornimento.

Unità Nemiche Distrutte

Spostate ogni Unità nemica distrutta nella sezione Rifornimento della mappa. Riceverete segnalini Oro addizionali per queste Unità durante la vostra prossima fase di Rifornimento.

Dopo-Battaglia

Dopo la Battaglia rimettete i vostri PdB nella vostra pila, i PdB nemici nell'apposito contenitore.

Intimidazione

Quando muovete l'Esercito di Alessandro in una Fortezza nemica (non nell'Area di Battaglia), potete tentare una Intimidazione per costringere il nemico ad arrendersi. La tabella Intimidazione si trova sul Diario del Giocatore, e mostra i risultati del dado che dovete ottenere e i modificatori usati.

Se fallirete in questo tentativo, dovete cominciare una battaglia. Se ottenete un risultato "On-Going", potete scegliere di cominciare la battaglia, o terminare la vostra fase di Conquista. Potrete tentare una Intimidazione nel prossimo turno. Se invece riuscite nel tentativo di Intimidazione, avrete Conquistato la Fortezza.

Spostate tutte le Unità nemiche nella casella Distrutte della sezione Rifornimento.

Dopo aver visto il risultato del lancio di Intimidazione, potete scegliere se spendere punti Gloria per modificare il risultato del lancio. Per ogni punto Gloria speso, aggiungete 1 al risultato del dado.

Guadagnare Gloria

| | |
|---|--|
| Unspent Gloria | GLORY Gloria Accomplishment Battle, Stronghold, Leader |
|  |  Gain +1 Gloria from Battles, Strongholds, Leaders |
| Cost | Purchase |
| 3 | Insight Draw |
| 6 | Advisor |
| 7 | Insight Selection |

Guadagnate 2 punti Gloria ogni volta che vincete una Battaglia, Conquistate una Fortezza (sia con Battaglia o Intimidazione), o eliminate un Comandante nemico. Prendete i segnalini Gloria e piazzateli nella sezione Gloria non Spesa del Diario del

Giocatore. Se avete il Consigliere Callisthenes, guadagnate +1 di Gloria per ogni risultato ottenuto. Potete spendere Gloria per acquisire Intuizioni, Intimidare Fortezze, e ottenere i servizi dei Consiglieri.

Governare o Razziare



Ogni volta che Conquistate un'Area Cruciale, decidete se Governarla o Razziarla. Marchate l'Area con il segnalino appropriato.

Governare l'Area vi farà avere Oro durante la fase di Rifornimento di ogni turno di campagna. Razziare l'Area invece vi farà avere un grande quantitativo d'Oro ma solo in un'unica occasione, ossia nel momento in cui decidete di Razziare. Se effettuate una Razzia, piazzate immediatamente l'Oro guadagnato nel vostro Tesoro, non avete bisogno di aspettare la fase di Guadagno Oro.

Ripetere la Fase di Conquista

Ora potete ripetere tutte le fasi della fase Conquista. Potete ripetere questa fase quante volte volete. Generalmente il fattore che limita questa fase è il lancio per l'Esplorazione. Ad un certo punto non avrete la possibilità di muovervi grazie alla mancanza di Oro o di Unità. La fase di Conquista termina nel momento in cui decidete di non muovere,

Esempio:

Lanciate per l'Esplorazione, ma il costo in Oro o in Danni è troppo alto. Quindi decidete di non muovere, questo termina la vostra fase di Conquista.

Rifornimento

Guadagnare Oro

| | |
|---|---|
| TREASURY | Destroyed Enemy Forces |
|  |  |
| RESUPPLY | |
| Gold Gained: | |
| 5 per Pivotal Area Governed | |
| 1 per enemy Force Destroyed (since last Resupply step) | |
| 12 per Pivotal Area Razed (since last Resupply step) | |
| Pay | Purchase (Select 1) |
| 3 | Temple |
| 5 | City |
| X | Macedon Force (X = Battle value) |
| |  May select more than 1 |

Determinate l'ammontare di Oro che ricevete. Ogni mappa della campagna ha delle differenti condizioni. Se soddisfatte le condizioni, guadagnate l'Oro indicato.

Una volta stabilita e presa la quantità di Oro indicata, piazzate i segnalini Oro nel vostro Tesoro e rimettete le Unità nemiche distrutte nell'apposito contenitore.

Spendere Oro e Gloria

Nella sezione Rifornimento di ciascuna mappa, sono riportati i costi dei vari acquisti possibili. Durante un turno potete acquistare soltanto: una Città, o un Tempio, o una o più Unità, a meno che avete acquistato il Consigliere Antipatro. Il numero di segnalini Città o Tempio forniti sono il limite delle Città o dei Templi che potete avere sulla mappa.

Unità – Quando acquistate Unità, il costo di ciascuna di esse è pari al suo valore di Battaglia (non aggiungete la Capacità di Combattimento Superiore).

Esempio:



Con Antipatro e 9 segnalini Oro, potreste comprare un Peltasta, una Città, e un Tempio.



Città – Guadagnate 5 PV alla fine della campagna per ogni Città che avete costruito. Durante la fase Spendere Oro, potete costruire una Città nella vostra attuale Area. Non potete costruire più di una città in un Area.



Templi – Prendete un PdB Fato per ogni Tempio che avete sulla mappa. Durante la vostra fase Spendere Oro, potete costruire un Tempio nella vostra area attuale. Non potete costruire più di un

Tempio per Area.

Piazzate le vostre nuove Unità sul Campo di Battaglia insieme alle altre vostre Unità. Piazzate per vostre nuove costruzioni (Città o Tempio) nella stessa Area occupata dal vostro Esercito.

In questa fase potete spendere punti Gloria per acquistare Intuizioni e Consiglieri. Potete anche usarli per modificare il lancio di Intimidazione. Il loro costo è indicato sul Diario del Giocatore.

Segnalini Intuizione



Piazzate questi segnalini in un contenitore opaco. Potete usare ciascun segnalino Intuizione una sola volta, e dopo averlo usato rimuovetelo dal gioco per il resto della campagna. Pagate 3 punti Gloria

per pescare un segnalino Intuizione a caso o 7 punti Gloria per sceglierne uno specifico.

Anticipazione (Anticipation) – Giocatelo prima di pescare PdB nemici. Il Nemico non pesca alcun PdB per questa battaglia.

Bucephalus (Cavallo di Alessandro) – Giocatelo prima di scegliere il vostro PdB. Alessandro guadagna +1 sui propri valori di Battaglia e Capacità di Combattimento Superiore per la battaglia in corso.

Cortigiana (Courtesans) – Potete giocarlo dopo aver visto il lancio per l'Intimidazione. Sommate 4 al lancio.

Diplomatici (Diplomats) – Giocatelo prima di lanciare per gli Ordini Nemici. Sommate 3 a tutti i lanci per gli Ordini Nemici nel turno.

Manovra (Maneuver) – Giocatela quando selezionate i

vostri PdB. Le Unità nemiche non possono attaccare durante il primo turno della battaglia. I Muri nemici agiscono normalmente. Questa Intuizione annulla tutti i PdB nemici che hanno effetto sul primo turno di battaglia.

Morale – Giocatela quando scegliete i vostri PdB. Guadagnate un “Serrate i Ranghi” (Rally) per ogni Unità che avete in battaglia.

Spie (Spies) – Giocatela in qualunque momento. Scartate una Unità nemica a caso da ogni Fortezza nemica (Muri inclusi). Non potete usarla contro la Fortezza di Tiro.

Trappola (Trap) – Giocatela in qualunque momento della battaglia. Lanciate un dado e infliggete danni pari al risultato, alle Unità nemiche (non Comandanti).

Segnalini Consigliere



Alessandro aveva accanto un piccolo gruppo di amici e consiglieri. Questi consiglieri furono utili per migliorare le già elevate capacità di comando di Alessandro. Potete acquisire Consiglieri soltanto spendendo punti Gloria. Ciascuna capacità dei Consiglieri è spiegata di seguito.



Antipatro (Comandante) – Avete la facoltà di acquistare Templi, Città, e Unità, durante ciascuna fase di Rifornimento. Senza Antipatro, potreste comprarne solo uno di questi tre tipi in ogni turno.



Aristandro (Vegente) – Dopo aver visto ciascun lancio per gli Ordini Nemici, potete sommare 1 al risultato del dado.



Callistene (Cronista) – Quando vincete una Battaglia, Conquistate una Fortezza, o eliminate un Comandante nemico, guadagnate +1 in punti Gloria.



Efestione (Eroe) – Sommate +1 al valore di Battaglia di Alessandro. Questo aumenta la possibilità di successo degli attacchi di Alessandro, e il numero di PdB che potete scegliere.



Parmenione (Generale) – Il nemico in battaglia, riceve 3 PdB in meno.

La spesa dei segnalini Oro e Gloria è tutta effettuata nello stesso momento, potete anche tornare indietro e avanti tra i due tipi.

Regole Campagna

Tiro

Questa campagna si svolge durante l'assedio alla fortezza nell'isola di Tiro, essa ha delle regole speciali. La parte impegnativa della campagna è superare le difese dell'isola. Le regole sono stampate sulla mappa di Tiro, e in questa sezione vengono riportati alcuni dettagli aggiuntivi.

Operazioni – Non ci sono Operazioni Nemiche durante la campagna di Tiro.

Spostarsi a Tiro – Potete solamente spostarvi all'Area di Tiro da una Vecchia Area di Tiro. Per fare questo, è necessario avere un Muro distrutto o la vostra Talpa completata durante la vostra fase Movimento Esercito. La mappa mostra un'ampia vista di Tiro con le 6 differenti sezioni di Muro.



Traccia Trasporto – Alessandro aveva una flotta di navi che usava per il trasporto e le comunicazioni. Queste sono la vostra principale sorgente di Oro nella campagna. Prendete 3 segnalini Oro per ogni Trasporto fatto nella vostra fase di Guadagno Oro. Potete comprare più Trasporti pagando il costo della successiva casella sulla traccia.

Esempio:

Avete un Trasporto. Costerà 2 segnalini Oro comprare un Trasporto e spostare il segnalino nella casella "2". Se volete un terzo Trasporto vi costerà altri 4 segnalini Oro.



Traccia Talpa – I Governatori di Tiro negarono l'accesso di Alessandro all'isola. Essi erano certi di essere al sicuro a Tiro, dal momento che erano pesantemente protetti. Per raggiungere l'isola, Alessandro ordinò di gettare in acqua blocchi di pietra e legname per formare un pontile transitabile largo 92 metri e lungo 800 metri circa chiamato la Talpa, e che collegava la terraferma all'isola. Questo gli consentì di marciare con uomini e mezzi di assedio, a ridosso delle mura dell'isola. Piazzate il segnalino Talpa sulla casella iniziale della Traccia Talpa. In ogni turno, potete comprare una sezione della talpa e avanzare il segnalino di una casella verso Tiro. Il costo di ogni sezione è indicato sulle caselle della Traccia Talpa. Se il segnalino Talpa si trova nell'ultima casella durante la vostra fase di Movimento Esercito, potete lanciare per l'Esplorazione e muovere le vostre Unità a Tiro per dare battaglia.



Traccia Nave d'Assedio – Alessandro aveva diverse galee legate insieme, con una grande torre di assedio costruita sopra, questo consentiva di portare le macchine d'assedio fino alle mura di Tiro. Otterrete un lancio di attacco con Navi d'Assedio per ogni Nave d'Assedio che avete. Quando costruite una Nave d'Assedio, spostate il segnalino lungo la traccia. Il costo per costruire ogni nuova Nave è indicato in ogni casella. Le Navi d'Assedio infliggono 1 Danno alle Mura, con un risultato del dado di 3 o meno. Se viene

inflitto danno, lanciate un dado per determinare quale sezione del Muro subisce il colpo. Se c'è un Muro distrutto durante la vostra fase di Movimento Esercito, potete effettuare il lancio per l'Esplorazione e spostare le vostre Unità dentro Tiro per effettuare la battaglia.



Traccia Flotta di Tiro – Tiro ha una flotta di Navi da Guerra che attacca la vostra Talpa, affonda i vostri Trasporti e le Navi d'Assedio, e permette a Tiro di ricostruire le Mura danneggiate e di recuperare le Navi da Guerra perse. Tiro lancia un dado per gli Ordini Nemiche per ogni Nave da Guerra che possiede. Potete spendere Oro per ridurre le loro Navi da Guerra. La quantità di Oro è indicato sulla Traccia. Potete ridurre la loro flotta spostando il segnalino di una o più caselle per turno.

Esempio:

Il segnalino Navi da Guerra di Tiro si trova sulla casella "3" della traccia. Questo gli permette di avere 3 lanci di dado per gli Ordini Nemiche. Se volete ridurre la loro flotta a "2", questo vi costerà 6 segnalini Oro.

Ordini Nemiche di Tiro – Alcuni risultati riportano la dicitura "o". Questo significa che potete decidere quale effetto subire. Se non potete applicare entrambe gli effetti, le vostre Unità sul Diario del Giocatore subiscono 1 Danno.

Esempio:

Con uno dei lanci per gli Ordini Nemiche si ottiene un "3". Non avete alcuna sezione della Talpa costruita e siete in possesso solamente di 2 segnalini Oro. Dovete quindi infliggere 1 danno alle vostre Unità. Se invece avete 3 segnalini Oro, dovete perdere tutto l'Oro, non potete scegliere di tenere l'Oro e subire 1 danno alle vostre Unità.

Con un'altro lancio per gli Ordini Nemiche ottenete un "2", ma il nemico non ha Mura danneggiate o distrutte ed'è in possesso di solo 4 Navi da Guerra. Voi dovete subire 1 Danno.

Un'ordine di Riparazione Muro ("Repair Wall") migliora un Muro distrutto a ridotto, o un Muro ridotto a piena forza. Se ci sono più sezioni di Muro ridotte o distrutte, potete scegliere liberamente quale sezione migliorare. Comunque, dovete riparare un Muro distrutto prima di poter riparare una sezione di Muro ridotto. Ogni risultato di Recupero Navi da Guerra ("Regain Warship") sposta in avanti il segnalino Navi da Guerra di una casella sulla relativa traccia.

Sottraete 1 al risultato per gli Ordini Nemiche di Tiro, dopo il turno del Febbraio del 332 AC. Una volta che Tiro viene Conquistata, non effettuate lanci per gli Ordini Nemiche.

Anche dopo aver Conquistato Tiro, potete continuare ad acquistare navi Trasporto, per guadagnare ulteriore oro durante la campagna, e sezioni della Talpa per completarla, fino a che rimanete nella Vecchia Tiro. Storicamente, Alessandro aveva quasi completato la Talpa quando le Navi d'Assedio riuscirono finalmente a sfondare le mura. Egli completò la Talpa immediatamente dopo la Conquista di Tiro, così da permettere alle sue truppe di effettuare una parata cerimoniale nella città-isola.

Vittoria – Se la Talpa è completa quando vincete la campagna, guadagnate +15 Punti Vittoria.

Storicamente, dopo aver conquistato Tiro, Alessandro si avventurò in Egitto alla ricerca del tempio di Amon-Zeus. Per completare la campagna velocemente, dovrete trovare il tempo per effettuare questo viaggio. Questo è il motivo per cui c'è un salto in VP tra ottobre e novembre del 332 AC. Se vincete la campagna entro novembre del 332 AC, guadagnate 1 Glorificazione.

Campagne Collegate

Potete giocare le 4 campagne in ordine cronologico per ripercorrere pian piano la vita di Alessandro il Grande. Quando fate questo, il risultato finale di una campagna modifica la situazione iniziale della campagna successiva. Il vostro obiettivo finale è di ambire all'Immortalità. Questa si misura in un numero di anni nel futuro in cui sarete ancora ricordati.

Alla fine di ogni campagna completata con successo, avrete la possibilità di mantenere alcune delle vostre risorse e risultati, mentre altre cose saranno convertite in punti Immortalità. Una volta completate tutte e 4 le campagne, fate riferimento alla tabella Immortalità per determinare il vostro livello di successo.

| Risorse Finali | Diventano..... | Punti Immortalità | Ricordato per.... |
|-----------------------|--------------------------------|-------------------|-------------------|
| Ogni Area Governata | 6 punti Immortalità | 0 – 69 | 50 Anni |
| Ogni Gloria non spesa | 4 punti Immortalità | 70 – 139 | 100 Anni |
| Ogni VP guadagnato | 2 punti Immortalità | 140 – 209 | 500 Anni |
| Unità | Trasferiti alla nuova campagna | 210 – 279 | 1000 Anni |
| Consiglieri | Trasferiti alla nuova campagna | 280 – 349 | 1500 Anni |
| Glorificazione | Trasferiti alla nuova campagna | 350 – 419 | 2000 Anni |
| Intuizioni non spese | Trasferiti alla nuova campagna | 420 – 489 | 2500 Anni |
| Oro non speso | Scartata | 490 – 559 | 3000 Anni |
| Città/Templi | Scartata | 560 – 629 | 4000 Anni |
| Ogni Area Razziata | Scartata | 630 e più | 5000 Anni |

Alla fine della campagna Gaugamela, guadagnate punti Immortalità pari al livello finale di Glorificazione di Alessandro x10.

Esempio: Dopo aver completato con successo una campagna avete: 4 Aree Governate, 3 punti Gloria non spesi, guadagnato 25VP, 30 Segnalini Oro non spesi, 1 Area Razziata, 4 Unità, 2 Consiglieri, Alessandro (3), e 2 Intuizioni non spese. Guadagnate 86 punti Immortalità (24+12+50), e utilizzerete nella successiva campagna le vostre Unità, Consiglieri, Glorificazione di Alessandro, e Intuizioni non spese.

Gaugamela

Durante la campagna di Gaugamela, i soldati di Alessandro furono preda di morale basso, malattie, e ammutinamenti. Le sue truppe partecipavano alla campagna da anni e volevano ritornare a casa. Queste regole speciali riflettono queste condizioni.

Governare/Razziare – Ricevete meno Oro per Governo e Razzia rispetto alle altre campagne.

Operazioni Nemiche – I segnalini Operazione Nemica non hanno i loro normali effetti. Invece, ogni segnalino Operazione Nemica che non viene annullato infligge 2 Danni alle vostre Unità quando il segnalino “Go!” viene pescato.

Esempio:

I seguenti segnalini vengono pescati prima del segnalino “Go!”: 2 Unità, 1 Unità (annullata), e 1 Muro. Quando pescate il segnalino “Go!”, subite 4 Danni.

Iniziare una Campagna Collegata

Iniziate con la seconda campagna, senza usare le Unità, i Consiglieri, e il livello di Glorificazione di Alessandro indicato nella sezione di Set-Up. Usate le Unità, i Consiglieri e il livello di Glorificazione di Alessandro con cui avete finito l'ultima campagna. Potete anche conservare qualsiasi segnalino Intuizione non speso.

Se terminate una campagna con una Profezia non risolta, avete fallito nel completamento della stessa e subirete una penalità.

Regola Opzionale: Calcolo Vittoria Singola

Se giocate una campagna indipendente, potete usare la tabella punti Immortalità delle Risorse Finali per analizzare più nel dettaglio la vostra vittoria.

Materiale Aggiuntivo

Noi crediamo che del nuovo materiale sia il modo migliore di mantenere un gioco fresco e nuovo. Per questo forniremo materiale aggiuntivo gratuito per questo gioco dal nostro sito: www.dvg.com Se avete qualsiasi idea per regole aggiuntive, scenari, o componenti aggiuntivi, inviateci una email. Il nostro scopo è quello di rendere disponibile i nostri nuovi materiali, così come quelli inviati da giocatori.

Crediti

| | |
|---------------------|--|
| Game Design | Dan Verssen |
| Game Development | Holly Verssen |
| Artwork | Wan Chui and Clara Cheang |
| Rules Proofing | Tim Couper, Jim Silsby, Jr., Donald Garlit |
| Traduzione Italiana | Andrea Garbini |
| Playtesting | Kevin Verssen, Kira Verssen |

Special Thanks also to everyone who proofed the early editions of the rules posted on our website and provided valuable feedback.

Copyright 2009 • Dan Verssen Games (DVG)

Esempio di Turno e Battaglia



Qui di seguito viene riportato un esempio passo passo del primo turno della campagna Granicus.

Dopo l'iniziale Set-Up, il mio primo obiettivo è la Conquista di Coronea. Seguendo la sequenza di gioco, avanzo il segnalino turno sulla casella 338 AC. Non ho Unità a forza ridotta quindi vado direttamente alla fase di Riequipaggiamento.

Lancio per stabilire gli Ordini Nemici per ognuna delle 3 Fortezze non Conquistate sulla mappa. Per Sardis lancio e ottengo un 1. Calcolo la distanza da Sardis all'attuale posizione dell'Esercito di Alessandro che si trova in Macedonia, il mio lancio diventa un 5. Controllo la tabella degli Ordini Nemici che mi impone di spendere 2 segnalini Oro o di subire 1 Danno. Scelgo di spendere Oro e quindi lo rimuovo dal mio Tesoro. Per Halicarnassus lancio un 3 che diventa un 9. Guadagnerò 2 segnalini Oro se Conquisterò Halicarnassus con l'Intimidazione. Piazzo quindi 2 segnalini Oro nell'Area di Halicarnassus. Infine, lancio un 6 per Lycia che diventa un 10+, che non produce alcun effetto.

Prendo un segnalino Operazione Nemica e vedo che si tratta di "1 Unità" ("1 Force"). Potrei annullare il segnalino spendendo 2 segnalini Oro, ma decido di non farlo. Pescò una Cavalleria Pesante dal contenitore delle Unità nemiche Persiane e la piazza nella sezione Operazioni Unità Nemiche.

Ora è il momento della mia fase di Conquista. Decido di muovermi dalla Macedonia alla Chaeronea. Ottengo un 4 con il lancio per l'Esplorazione. Dal momento che ho ottenuto un risultato minore del numero di Unità a mia disposizione, so che dovrò spendere Oro se non voglio subire dei Danni. Ho 5 Unità. Sottraggo il risultato ottenuto al numero delle mie Unità (5-4=1). Pago 1 segnalino Oro, e muovo l'Esercito di Alessandro di un'area, entrando quindi nella zona di Chaeronea.

Chaeronea ha 4 Unità della Grecia del Sud.

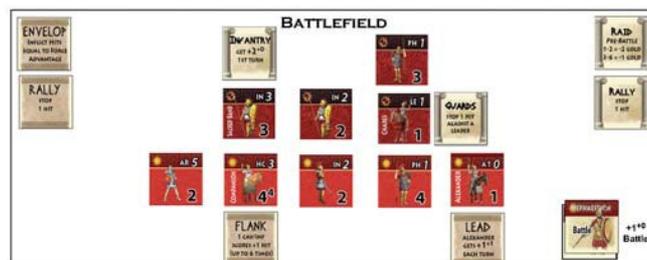
Piazzo le loro 4 Unità sopra il mio Campo di Battaglia del Diario del Giocatore, ordinando le Unità in ordine discendente di Velocità.

I Greci pescano 4 PdB, uno per ogni Unità. Pescano Saccheggio ("Raid"), Fanteria ("Infantry"), Sentinella ("Guards"), e Serrate i Ranghi ("Rally"). Dopo aver visto i PdB, mi accingo a scegliere i miei. Scelgo un numero di PdB pari al valore di Battaglia del segnalino Alessandro. In questo momento Alessandro è giovane, egli infatti ha come valore di Battaglia 1, e come velocità 0. Quindi scelgo un solo PdB.



In più, sulla mappa c'è scritto che Re Filippo II è ancora vivo, per cui prenderò 3 PdB aggiuntivi. Prendo anche un ulteriore PdB in quanto ho il Consigliere Efestione. In tutto potrò scegliere 5 PdB. Potrei spendere 1 segnalino Oro per ogni PdB aggiuntivo, ma preferisco risparmiare il mio Oro per dopo.

Scelgo Serrate i Ranghi ("Rally"), Comandare ("Lead"), 2 Fianco ("Flank"), e Circondare ("Envelop") e li piazza sul Campo di Battaglia. Piazzo inoltre un dado con il risultato 2 accanto al segnalino Fianco ("Flank") per ricordarmi che ne ho acquistati due.



Dal momento che i Greci hanno un PdB di tipo Pre-Battaglia, lancio per il PdB Saccheggio ("Raid") e ottengo 1. Rimuovo 2 segnalini Oro dal mio Tesoro e scarto il loro segnalino PdB Saccheggio.

La battaglia viene iniziata dalle Unità che hanno il più alto valore di velocità. In questo caso si tratta dei miei Arcieri. Essi lanciano un 5 quindi mancano il bersaglio. Successivamente posso scegliere se lanciare per la mia Cavalleria Pesante, o per la Fanteria Greca. Si assume infatti che entrambi attacchino simultaneamente, e non importa quindi per chi effettuare il primo lancio. Decido di lanciare prima per la Fanteria della Grecia del Sud. Essi ottengono un 4 che normalmente mancherebbe il bersaglio, in questo caso però essi hanno un PdB che gli conferisce un +2 agli attacchi, quindi colpiscono. Rimuovo i miei Arcieri a cui è sufficiente essere colpiti una volta per essere distrutti. Ora attacco con la Cavalleria Pesante e ottengo un 2. Essi colpiscono infliggendo 2 Danni dal momento che hanno ottenuto un risultato pari o inferiore alla propria Capacità di Combattimento Superiore. Scelgo inoltre di utilizzare il mio PdB "Fianco" ("Flank"), così da infliggere 3 Danni. Il PdB nemico "Serrate i Ranghi" ("Rally") assorbe 1 Danno, assegno i restanti 2 Danni alla Falange nemica, la quale viene distrutta.

La Fanteria nemica lancia un 2, facendo 1 Danno. Uso il mio PdB "Serrate i Ranghi" ("Rally") per neutralizzare il Danno. La mia Fanteria lancia un 4, mancando il bersaglio. La Cavalleria nemica lancia e ottiene un 6, quindi un mancato.

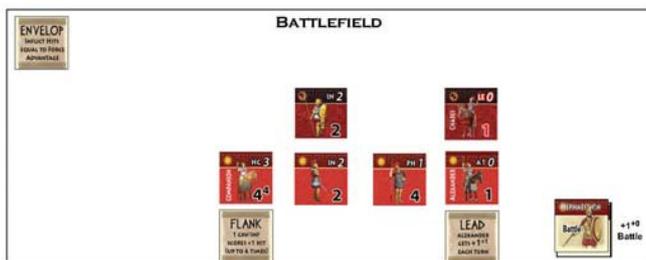
La mia Falange effettua un attacco speciale. Essi iniziano il proprio attacco con un valore di battaglia pari a 4. Se nel lancio ottengono un 4 o meno, i Greci subiranno 1 Danno. La Falange effettua un nuovo attacco con un valore di battaglia di 3, e colpiranno con un lancio di 3 o meno. Si può continuare a decrementare di uno il valore di battaglia, fino a quando si ottiene un colpo contro il nemico. Se essi mancano il bersaglio, il loro turno finisce. In questa battaglia, essi colpiscono con un primo lancio di 3. Effettuando un nuovo attacco lanciando un 1, ed infine nel terzo attacco ottengono un 5. La Falange ha totalizzato in tutto 2 Danni. La Fanteria Sacred Band viene distrutta.

Ora Alessandro deve prendere una decisione importante. Attaccare l'Unità di Fanteria regolare, o il Comandante nemico Chares. Se egli attacca Chares, tutto il danno inflitto da Chares in seguito verrà assegnato ad Alessandro, e non alle mie Unità. Se Alessandro subisce un Danno, egli perderà due Glorificazioni dal suo segnalino. E dal momento che attualmente Alessandro non ha ancora guadagnato nessuna Glorificazione, due Danni lo uccideranno facendo terminare immediatamente il gioco. Se invece Alessandro distrugge Chares, tutte le altre Unità Greche fuggiranno, terminando così la battaglia con Alessandro vittorioso.

Scelgo di attaccare Chares con Alessandro. Dato il suo attuale valore di Battaglia, Alessandro ha bisogno di lanciare un 1 per colpire. Il mio PdB Comandare ("Lead") aggiunge 1 al suo attuale valore di Battaglia, portandolo a 2, dandogli inoltre una Capacità di Combattimento Superiore pari a 1. Avendo anche Nefestione come Consigliere, egli guadagna un'ulteriore 1 al suo valore di Battaglia. Quindi Alessandro infliggerà un Danno ottenendo un 2 o un 3, e due Danni se lancia un 1. Egli lancia il dado ottenendo 1 infliggendo 2 Danni. Rimuovo il PdB Sentinella ("Guards"), e infliggo 1 Danno a Chares, girando il suo segnalino sul lato a forza ridotta che lo porta ad avere un valore di Velocità pari a 0. Chares viene ora spostato sopra Alessandro dal momento che anche lui ha Velocità pari a 0.

Alla fine del primo turno, il PdB Fanteria ("Infantry") viene rimosso.

Di seguito è come appare la battaglia all'inizio del turno 2.



Il turno 2 inizia con la mia Cavalleria Pesante che non può attaccare. Essi infatti possono attaccare a turni alterni, a meno che abbiano il PdB Carica ("Charge"). La Fanteria Greca lancia un 2 e colpisce. La mia Fanteria è l'Unità che ha meno probabilità di infliggere danno, quindi assegno il danno a loro, girando il segnalino sul lato a forza ridotta. Prima di assegnargli il danno la mia Fanteria effettua il proprio attacco, lancio e ottengo un 6, mancando il bersaglio.

La mia Falange lancia un 4 e colpisce, giro il segnalino della Fanteria Greca. La Falange attacca di nuovo, ma ottiene un 4 mancando il bersaglio. In questo momento è meglio aver

mancato. Se la Falange avesse inflitto un Danno in più, la Fanteria sarebbe stata distrutta e Chares avrebbe lasciato il campo di battaglia, negandomi così 2 punti Gloria.

Potrei usare il mio PdB Circondare ("Envelop"), il che farebbe terminare la battaglia. Io ho 4 Unità e il nemico soltanto 2. Il valore di Forza Superiore sarebbe pari a 2, il che causerebbe 2 Danni (alla Fanteria, non a Chares, in quanto solo Alessandro può attaccarlo). Se per il nemico rimane solo il Comandante, quest'ultimo si ritira dalla battaglia. Scelgo di non utilizzare il PdB Circondare, e di continuare con la grande battaglia tra Chares e Alessandro. Se entrambi infliggono un Danno, l'avversario morirebbe. Preferisco non usare ora il mio PdB Serrate i Ranghi ("Rally"), mi potrebbe dare protezione contro un attacco da Chares.

Chares lancia per primo e manca. Alessandro ottiene un 3 e infligge un Danno. Questo è sufficiente per rimuovere Chares dalla battaglia, che ha termine (tutte le altre Unità Greche lo seguono).

Continuando nella sequenza di gioco, ora guadagno Gloria. 2 punti Gloria per la battaglia, e altri 2 punti per aver eliminato il Comandante nemico. Aggiungo questi 4 punti Gloria nell'area della Gloria sul Diario del Giocatore. Poi devo scegliere se Razziare l'area, che mi farebbe guadagnare 12 segnalini Oro immediati, o Governarla, che mi darebbe 5 segnalini Oro in ogni turno per il resto della campagna. Scelgo di Razziare l'area e piazza immediatamente 12 segnalini Oro nel mio Tesoro.

Potrei ripetere ancora la fase di Conquista ed Esplorazione, ma preferisco spendere il mio Oro e Gloria proprio qui a Coronea. Non ho con me il Consigliere Antipatro che mi darebbe differenti possibilità di acquisto, quindi devo decidere cosa intendo acquistare con il mio Oro. Se avessi sufficiente Oro per acquistare Antipatro, potrei comprare una combinazione di cose anziché solo una.

FATE GET 1 RE-ROLL PER TEMPLE ON MAP
 Scelgo di acquistare un Tempio, che mi farà ottenere 1 segnalino Fato da usare nelle future battaglie. Ogni segnalino Fato, consente di rilanciare un dado lanciato dall'Esercito di Alessandro durante ogni battaglia.

MANEUVER ENEMY FORCES CANNOT ATTACK 1ST TURN
 Piazza il Tempio a Coronea. Non ho abbastanza Gloria per prendere un Consigliere, ma posso utilizzarne 3 per pescare una Intuizione a caso. Pesco Manovra, che impedisce al nemico di attaccare nel primo turno di Battaglia. Una Intuizione veramente utile.

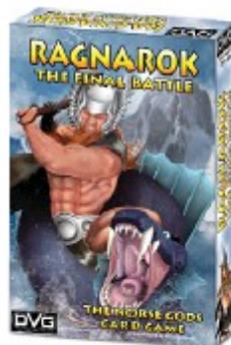
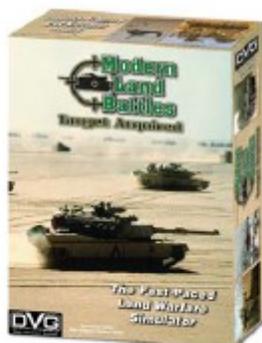
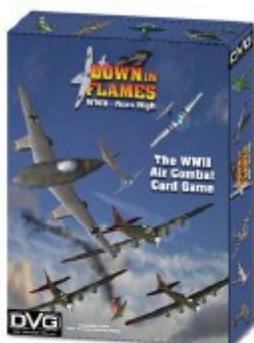
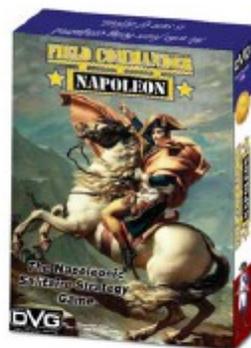
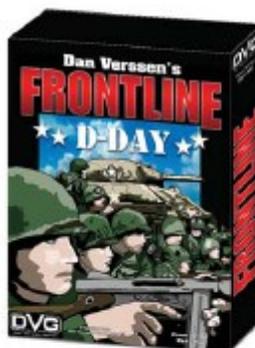
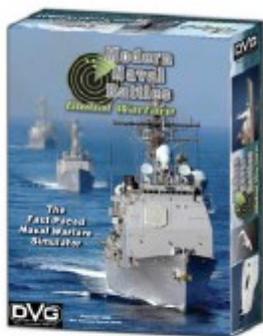
Con questo completo il mio primo turno della campagna Granicus.



Tutti i diritti sono proprietà esclusiva dell'autore e degli editori

Il presente regolamento è da intendersi come supporto non ufficiale per i giocatori di lingua italiana, realizzato senza fini di lucro e con il solo scopo di consentire il gioco a tutti coloro che non hanno padronanza con le lingue in cui il gioco è prodotto e disponibile. L'autore e gli editori non hanno alcuna responsabilità per eventuali imprecisioni o errori nel presente documento.

Some of our fine DVG games...



To see more, please visit us at:

www.dvg.com

