

## LE GUERRE PUNICHE

Traduzione italiana di un gioco [WarpSpawn](http://www.warpspawn.com)  
<http://www.angelfire.com/games2/warpspawn/PWCA.html>  
a cura di **Alessandro Crespi** © 2004 - [alecrespi@aliceposta.it](mailto:alecrespi@aliceposta.it)

### INTRODUZIONE

Gioco da tavolo per 2 giocatori.  
L'ambientazione è dedicata alle guerre puniche tra Romani e Cartaginesi.  
Non ci sono dadi né carte.  
Ogni unità rappresenta una Coorte.

### VITTORIA

Annientare il Generale nemico.

### MAPPA

Utilizzate una scacchiera di 12 x 12 caselle.

### UNITA'

Usate dei segnalini o delle miniature per rappresentare ogni unità.  
Ci sono liste separate per le unità romane e per quelle cartaginesi.

### CARATTERISTICHE DELLE UNITA'

Ogni unità possiede 3 Attributi principali:

1. MOVIMENTO: numero di caselle consentite per lo spostamento durante il turno.
2. GITTATA: numero massimo di caselle verso le quali si provocano dei danni.
3. DIFESA: danno che l'unità può subire prima di doversi ritirare.

Alcune unità hanno qualche abilità speciale.

### UNITA' ROMANE

Nome	Mov.	Gittata	Difesa	Max/Min	Note
Scipio	6	1	3	1/1	Generale
Velites	4	3	2	-/2	Schermaglia
Princepes	1	1	4	4/2	2 Pila
Hastati	1	1	3	-/2	2 Pila
Triarii	1	1	3	-/2	
Cavalleria Ausiliaria	6	1	2	4/2	
Onager	1	6	1	2/-	Artiglieria

### UNITA' CARTAGINESI

Nome	Mov.	Gittata	Difesa	Max/Min	Note
Hannibal	6	1	3	1/1	Generale
Caetrati	4	3	2	-/2	Schermaglia
Numidi	6	3	2	2/-	Schermaglia

Cavalleria spagnola	6	1	2	-/2	
Scutarii	1	1	3	-/2	2 Pila
Fanteria africana	1	1	4	-/2	
Celti	1	1	3	3/-	Carica
Elefanti	4	1	3	3/-	

## **ABILITA' SPECIALI**

Tutte le proprie Unità adiacenti al Generale ottengono +1 in Difesa.

Le Unità da Schermaglia possono attaccare in ogni punto, durante lo spostamento.

Le Unità con il Pilum (giavelotto) possono utilizzarlo per attaccare a distanza (gittata = 3).

Tenete segnati quanti Pilum rimangono ad ogni Unità.

Una volta per partita, l'Unità Celti può "caricare".

Durante una "carica", i Celti si muovono di 2 caselle e fanno 2 di danno (per quel turno).

Gli Elefanti provocano 2 di danno.

Se sono costretti a ritirarsi, gli Elefanti vengono eliminati automaticamente.

L'Onager (catapulta) non può muovere ed attaccare nello stesso turno

## **CREAZIONE DELL'ARMATA**

Ogni giocatore decide la propria armata prima di cominciare la partita.

Un'armata è costituita da 16 Unità.

La lista principale evidenzia anche il numero massimo e quello minimo di Unità per tipo.

## **PREPARAZIONE**

Ogni giocatore posiziona una Unità per ogni casella, senza superare la quarta fila.

Le Unità non si possono sovrapporre.

I giocatori posizionano una Unità per uno sulla plancia.

Determinate il giocatore iniziale in maniera casuale.

## **DIREZIONI**

Le Unità hanno diversi lati: fronte, retro e laterali.

Alla fine del proprio spostamento ogni Unità può cambiare direzione.

Un'Unità può attaccare esclusivamente nella direzione in cui è rivolto (dritto e diagonale)

Una Unità non-schermaglia/non-artiglieria che attacca di lato un'Unità nemica adiacente, provoca 2 danni.

Una Unità non-schermaglia/non-artiglieria che attacca alle spalle un'Unità nemica adiacente, provoca 3 danni.

## **SEQUENZA DI GIOCO**

I giocatori svolgono il loro turno in maniera alternata (prima uno poi l'altro)

Ogni turno è composto da 2 fasi:

1. Movimento
2. Attacco

### **1. MOVIMENTO**

In questa fase possono muoversi alcune, nessuna o tutte le proprie Unità.

Le Unità possono muoversi Ortogonalmente o Diagonalmente, fino ad un massimo di caselle come indicato nella tabella di spostamento.

Le Unità non possono attraversare altre Unità, eccetto quelle da Schermaglia, che possono passare attraverso le Unità alleate.

## **2. ATTACCO**

In questa fase ogni Unità può attaccare un solo obiettivo per turno.

Unità diverse possono avere differenti obiettivi.

Ogni Unità ha una Gittata (distanza massima di attacco).

Una Unità può attaccare esclusivamente un avversario che sia all'interno della propria gittata.

Le Unità con Gittata superiore a 2 possono attaccare superando altre Unità più vicine.

Ogni attacco provoca 1 Punto Danno.

Non appena una Unità subisce tanti Danni quanto la sua Difesa (nello stesso turno), è costretta a ritirarsi. (Attacco combinato: bisogna concentrare le forze ed attaccare simultaneamente)

Una Unità che si ritira è costretta a muoversi di 1 casella lateralmente o indietro, verso il proprio lato della plancia.

Una Unità in ritirata impossibilitata a muoversi viene automaticamente distrutta.

Le Unità che durante la ritirata finiscono "fuori" dalla plancia vengono eliminate.

Una Unità in ritirata non si può muovere lateralmente se finisce in contatto con un'Unità avversaria.

Una Unità in ritirata mostrerà le spalle all'attaccante più vicino.

## **REGOLA DEL DOPPIO COLPO**

Se riesci a costringere alla ritirata una Unità avversaria per 2 volte nello stesso turno, questa viene eliminata automaticamente.

## **REGOLE OPZIONALI**

### **TERRENO**

Distribuite sulla plancia Colline ed Altopiani.

Le Unità posizionate sulle colline acquistano +1 in Difesa.

Le Unità NON possono muoversi attraverso gli Altopiani.

### **VETERANI**

Ogni giocatore può promuovere a Veterane 2 delle proprie Unità.

Le Unità Veterane hanno +1 di Difesa e provocano sempre 2 Danni anziché 1.

### **ESPERTI COMBATTENTI**

Una Unità che aiuta ad eliminare 4 nemici, diventa Veterana.

### **CAMPAGNA**

Utilizzate una mappa più grande con Armate più numerose.

Utilizzate tutte le regole opzionali.