

PERIPLUS

Traduzione italiana di un gioco [WarpSpawn](http://www.warpspawn.com)
<http://www.angelfire.com/games2/warpspawn/>
a cura di **Alessandro Crespi** © 2007 – alecrespi@alice.it

INTRODUZIONE

Gioco di carte e plancia per 2 partecipanti.
Giocherete in una battaglia tra 2 Flotte di Navi Greche.
Ogni segnalino/unità rappresenta 1 singola Nave.

VITTORIA

Vince il primo giocatore che distrugge la Quinquereme avversaria.

MAPPA

Utilizzate una scacchiera di 8x8 caselle.

NAVI

Usate miniature o pedine per rappresentare le Navi.
Ci sono 4 tipi di Navi:
Biremi, Triremi, Quadriremi e Quinqueremi

TABELLA NAVI

<i>n°</i>	<i>Tipo</i>	<i>Scafo</i>
2	Bireme	1
3	Trireme	2
2	Quadrireme	3
1	Quinquereme	4

PREPARAZIONE

Ogni giocatore comincia posizionando le navi sulla prima riga della plancia (dal proprio lato). Non è possibile sovrapporre le navi.

CARET

I giocatori condividono un mazzo di carte comuni.

SEQUENZA DI GIOCO

I giocatori svolgono il proprio turno seguendo queste 3 Fasi:

1. Ordini
2. Manovra
3. Attacco

1. ORDINI

Pesca 3 carte senza superare il limite massimo di 5. (scarta gli eccessi)
Se il mazzo si esaurisce mescolate gli scarti per crearne un altro.

2. MANOVRA

Gioca (e scarta) una carta Movimento per muovere una delle tue Navi.
Ogni carta ha un numero che rappresenta le caselle di cui si può muovere la nave.
Il movimento può essere sia Diagonale che Ortogonale.
Il movimento "Knight" va considerato come il Cavaliere negli scacchi.
Invece di muovere 1 sola Nave in qualunque direzione, puoi scegliere di muovere una o più Navi dritto in avanti (sempre del numero di caselle indicato nella carta).

3. ATTACCO

Gioca (e scarta) un carta Attacco per attaccare l'avversario.
Ogni carta Attacco ha un numero che rappresenta la Gittata dell'attacco.
Gli attacchi possono essere sia Diagonali che Ortogonali.
L'attacco "Knight" va considerato come il Cavaliere negli scacchi.
Ogni attacco provo 1 DANNO allo scafo della Nave attaccata (se non difeso).
Utilizzate dei segnalini per tenere traccia dei Danni subiti.
Un Nave ridotta a Scafo 0 è distrutta e viene rimossa dalla plancia.
Chi subisce l'attacco può giocare (e scartare) una carta Difesa per evitare di subire il danno provocati dall'attacco.
Per effettuare un attacco "Ram" la Nave deve aver mosso nello stesso turno.
Shear Oars non provoca danni ma la Nave non può più speronare o muoversi.

Legenda CARTE

M = Movement
S = Shooting Attack
R = Ramming Attack
B = Boarding Attack
D = Defense
X = Special
K = as a Knight would move in Chess

Elenco CARTE

Nome Carta	n°	Range	Tipo	Note
Row	5	1	M	
Row Row	5	2	M	
Row Row Row	5	3	M	
Ramming Speed	5	4	M	
Periplus	5	K	M	Outflank
Prongs	2	1	R	
Reinforced Ram	2	1	R	
Ram	2	1	R	Special Damage
Shear Oars	2	1	R	
Hoplites	2	1	B	
Harpax	1	1	B	Catapult Launched Grapnel
Corvus	1	1	B	Swing Bridge
Marines	2	1	B	
Full Deck	2	1	B	
Archers	1	3	S	
Javelins	1	2	S	
Slings	1	2	S	
Greek Fire	1	2	S	
Ballistae	1	4	S	
Catapult	1	5	S	
Trebuchet	1	6	S	
Tower Archers	1	K	S	
Parablemata	2	-	D	Negate Shooting Attack
Reinforced Hull	2	-	D	Negate Ram Attack
Disengage	2	-	D	Negate Boarding Attack