



CAMPALE AD OBIETTIVI

CAMPALE AD OBIETTIVI

DESCRIZIONE

Ancora una volta Bene e Male si scontrano armi in pugno; guerrieri ed eroi lotteranno strenuamente per conquistare le posizioni chiave del campo di battaglia. Solo i Valar sanno chi vincerà ...

OBIETTIVI

Per ottenere la vittoria ciascun giocatore dovrà cercare di conquistare e tenere gli obiettivi presenti sul campo, ottenendo così i punti vittoria associati a ciascun obiettivo. Gli obiettivi sono tre e sono rappresentati da aree circolari di 3" di raggio.

All'inizio della partita (e prima di disporre le truppe) viene piazzato un primo obiettivo al centro del campo e due obiettivi "secondari" disposti uno da ciascun giocatore nella propria metà campo.

Per posizionare l'obiettivo secondario ciascun giocatore tira un D6:

- con 1,2 o 3 piazza l'obiettivo nel quadrante di sinistra della sua metà campo a 9"x9" dall'angolo di sx – potrà quindi spostarlo di al max 3";
- con 4,5, o 6, piazza l'obiettivo nel quadrante di destra della sua metà campo a 9"x9" dall'angolo di dx – potrà quindi spostarlo di al max 3".

POSIZIONI INIZIALI

DOPO AVER POSIZIONATO GLI OBIETTIVI, ciascun giocatore tira un dado; il giocatore che ottiene il punteggio più alto sceglie il lato del campo dove schierare. Il giocatore con il maggior numero di pezzi schiera metà della propria forza (arrotondando per difetto) a non più di 12"/30 cm dal suo bordo del tavolo. L'attaccante schiera poi metà della propria forza a non più di 12"/30 cm dal suo bordo del tavolo. Quindi nello stesso ordine e con le stesse limitazioni i contendenti schierano l'altra metà delle proprie forze.

TERMINE DELLA PARTITA

La partita termina alla fine del turno in cui una fazione è stata ridotta sotto il 25% dei pezzi inizialmente schierati oppure al termine del tempo fissato.

A fine partita vengono assegnati:

- 20 punti vittoria a chi controlla l'obiettivo centrale;
- 10 punti vittoria se si controlla l'obiettivo nella propria metà campo;
- 30 punti vittoria se si controlla l'obiettivo nella metà campo avversaria.

CONTROLLARE L'OBIETTIVO

Per controllare un obiettivo è necessario avere più pezzi dell'avversario all'interno dell'area obiettivo: è considerato all'interno dell'area ogni pezzo la cui base sia completamente dentro l'area stessa.

Dal momento che i MUMAK hanno la basetta ovale e più grande dell'area obiettivo (almeno in una direzione) si considera che la basetta sia dentro l'area se l'asse minore della basetta vi è dentro completamente.

NOTA: un modello a terra sarà considerato dentro l'area solo se l'intera basetta (la proiezione sull'area) vi è dentro completamente, il corpo può anche esserne fuori.

OBIETTIVO CONTESO

Se i giocatori hanno lo stesso numero di pezzi nell'area dell'obiettivo, questo è considerato conteso e darà per ciascun giocatore a metà dei punti cui avrebbe normalmente diritto (quindi 10 per ciascuno per l'obiettivo al centro, 15 all'attaccante e 5 al difensore per i due obiettivi secondari).

OBIETTIVO NON CONTROLLATO



CAMPALE AD OBIETTIVI

Se all'interno di un obiettivo, nel momento in cui finisce la partita, non ci sono miniature, nessun giocatore ha diritto ai relativi punti vittoria.

BONUS "MASSACRO"

E' inoltre previsto un bonus di punti nel caso una fazione riesca ad eliminare (perché uccisi o fuggiti dal campo) molti avversari, infliggendo così gravi perdite all'esercito nemico, ed in particolare vengono attribuiti:

- 5 punti vittoria per aver ridotto la forza avversaria a meno della metà dei pezzi inizialmente schierati;
- 10 punti vittoria per aver ridotto la forza avversaria a meno di un quarto dei pezzi inizialmente schierati.

Vittoria maggiore

Ottiene una vittoria maggiore il giocatore che totalizza almeno il doppio dei punti dell'avversario.

Vittoria minore

Ottiene una vittoria minore il giocatore che totalizza più punti dell'avversario ma non il doppio.

Pareggio

I giocatori totalizzano lo stesso numero di punti.

REGOLE SPECIALI

In questa partita l'iniziativa non è automaticamente del bene ma si determina con un tiro di dado; il giocatore che ottiene il punteggio più alto ha l'iniziativa nel primo turno.