

Зовнішній вигляд	Опис	Вартість за гекс в очах руху	Тип укриття	Перевага місцевості
	Рівнинна місцевість	1	Відсутнє	0
	Оазис	2	Легке	-
	Пальма (листя)	1 - Піший 2 - Кінь/верблюд	Легке	Піший: 0 Вершник: -
	Пальма (стовбур)	2 - Піший Непрохідний для коней/верблюда	Легке	-
	Чагарник	2 - Піший 4 - Кінь/верблюд	Легке	-
	Схил	2 - Піший 4 - Кінь/верблюд	Середнє, якщо постріл перетинає верхній край	-
	Кам'яниста місцевість	1 - Піший 2 - Кінь/верблюд	Відсутнє	0
	Річ	4 (1 з гексу рову поруч), непрохідний для коней/верблюдів	Відсутнє	-
	Намет	2 - Піший Непрохідний для коней/верблюдів	Міцне	- (Бій крізь, неможливий)
	Відчинений намет	2 - Піший Непрохідний для коней/верблюдів	Легке	-
	Розтяжка	2 - Піший Непрохідний для коней/верблюдів	Відсутнє	-

Зовнішній вигляд	Опис	Вартість за гекс в очах руху	Тип укриття	Перевага місцевості
	Внутрішня частина дому	1 - Піший Непрохідний для вершника (за виключенням гекса дверного отвору)	Відсутнє	+
	Стіна будівлі	Непрохідний	Відмінне	0
	Вікно в стіні будівлі	4 - Піший (для пролізання), Непрохідний для вершника	Середнє	Нападник - Оборонець +
	Дверний отвір в стіні будівлі	1	Середнє	Оборонець +
	Сходи	2 - Піший Непрохідний для коней/верблюдів	Відсутнє	-
	Парапет	3	Середнє	Оборонець +
	Зовнішній кут будівлі	1	Середнє	0
	Дерев'яний люк	Непрохідний без драбини	Відсутнє	-
	Драбина	3 - Піший Непрохідний для коней/верблюдів	Відсутнє	-
	Балкон/Навіс	1 - Піший зсередини 4 - Піший зовні Непрохідний для вершника	Легке для стрілянина зовні	Нападник - Оборонець +

Зовнішній вигляд	Опис	Вартість за гекс в очах руху	Тип укриття	Перевага місцевості
	Стіна замку	Непрохідний	Відмінне	Неможлива
	Зубчасті стіни	1 - Піший, 4 з драбини	Міцне	Оборонець +
	Прохід у вежі	1 - Піший, Непрохідний для коней/верблюдів	Середнє	Оборонець +
	Бійниця	1 - Піший (Непрохідний зовні)	Міцне	Оборонець + (Бій крізь, неможливий)
	Сходи	2 - Піший, Непрохідний для коней/верблюдів	Відсутнє	-
	Скелі	4 - Піший, Непрохідний для коней/верблюдів	Легке	-
	Гласис	Непрохідний		
	Фонтан	2 - Піший, Непрохідний для коней/верблюдів	Легке	-
	Прес	2 - Піший, Непрохідний для коней/верблюдів	Легке	-
	Колодязь	2 - Піший, Непрохідний для коней/верблюдів	Легке	-

**Послідовність гри**

**Фаза гравця А**

1. НАСТУПАЛЬНА СТРІЛЯНИНА: Усі стрільці на боці А можуть виконати стрілянину, якщо вони не поруч з персонажем супротивника.
2. ОГолоШЕННЯ АТАК ТА КОНТРАТАК КІННОТИ: Гравець А оголошує, одну за одною, атаки, які він планує виконати своїми вершниками. Гравець В іноді може оголошувати зустрічні контратаки (див. § 7.1).
3. ПЕРЕСУВАННЯ ТА ЗАХИСНА СТРІЛЯНИНА: Усі персонажі на боці А, які не стріляли в попередній фазі, можуть пересуватися. Інші повинні дотримуватися обмежень, пов'язаних з їх типом зброї (див. § 5.1 "Стрілянина та пересування"). У той час, як персонажі на боці А пересуваються, персонажі на боці В, які не поруч з супротивником можуть виконувати стрілянину. Ці персонажі повинні дотримуватися правил захисної стрільби (див. § 5.1 "Стрілянина та пересування" та § 5.3 "Захисна стрілянина").

4. БІЙ: Усі персонажі на боці А, що перебувають поруч з персонажами супротивника, крім тих, хто стріляв під час наступальної стрілянини, можуть атакувати.
5. ПРИГОЛОМШЕНІ ПЕРСОНАЖІ: Усі персонажі на боці А, які були приголомшені під час фази гравця В, відновлюються та встають на ноги (перевернуть їх фішки).

**Фаза гравця В**

Проходить так само, як й у гравця А, але зараз гравець В має ініціативу та грає замість А. Гравець А може втрутитися на кроці 2 з контратакою та на кроці 3 з захисною стріляниною. Після завершення кроку 5 починається новий ігровий раунд та гравець А починає з першого кроку. Примітка: Важливо уважно стежити за послідовністю гри. Не починати нову фазу або крок до завершення попереднього.