

## SCHEMA DI GIOCO 1

Aspetto	Denominazione	Costo in punti movimento per esagono	Tipo di riparo	Influenza del terreno sui combattimenti
	<b>Terreno piano</b>	1	Nessuno	0
	<b>Sterpaglia</b>	2 a piedi 4 a cavallo	Leggero	-
	<b>Albero</b>	2 a piedi, intransitabile per i personaggi montati	Leggero	-
	<b>Scarpata</b>	2 a piedi 4 a cavallo	Medio se il tiro attraversa la parte superiore della scarpata	-
	<b>Palude</b>	2 a piedi 4 a cavallo	Leggero	-
	<b>Roccia</b>	4 a piedi, intransitabile per i personaggi montati	Leggero	-
	<b>Fiume</b>	4 a piedi, intransitabile per i personaggi montati o in armatura	Leggero, a meno che il tiratore sia a bordo acqua	-
	<b>Balastra del ponte</b>	Intransitabile dal fiume	Leggero se il tiro attraversa la balastra	0

## TIPI DI TERRENO

Aspetto	Denominazione	Costo in punti movimento per esagono	Tipo di riparo	Influenza del terreno sui combattimenti
	<b>Interno di una casa</b>	1 a piedi Intransitabile per i cavalli (tranne che da una porta)	Nessuno	+
	<b>Muro in argilla</b>	Intransitabile	Totale	0
	<b>Finestra in un muro</b>	4 a piedi per attraversare, intransitabile per i personaggi montati	Medio	Att. - Dif. +
	<b>Porta in un muro</b>	1	Medio	Dif. +
	<b>Scala</b>	2 a piedi Intransitabile per i cavalli	Nessuno	-
	<b>Angolo esterno</b>	1	Medio	0
	<b>Barriera</b>	2 per attraversare	Medio	Dif. +
	<b>Soglia della Sala</b>	2 a piedi Intransitabile per i cavalli	Medio se si tira nell'asse, altrimenti totale	Dif. +
	<b>Trono</b>	2 per la parte anteriore, intransitabile dai lati	Leggero	Dif. +
	<b>Fuoco</b>	2	Nessuno	Dif. -

Aspetto	Denominazione	Costo in punti movimento per esagono	Tipo di riparo	Influenza del terreno sui combattimenti
	<b>Fossato</b>	4 (1 se da un esagono di fossato adiacente), intransitabile per i cavalli	Nessuno	-
	<b>Fossato riempito</b>	2 a piedi Intransitabile per i cavalli	Nessuno	0
	<b>Ponte</b>	1, intransitabile dal fossato	Nessuno	0
	<b>Porta della torre</b>	Intransitabile quando la porta è chiusa	Totale (si il tiro vi passa attraverso)	0 se la porta è aperta, impossibile se la porta è chiusa
	<b>Palizzata</b>	1 Attraversamento impossibile	Totale (se il tiro attraversa la palizzata)	Impossibile
	<b>Piattaforma</b>	1 a piedi, 4 da una scala	Forte	0
	<b>Scala</b>	2 a piedi Intransitabile per i cavalli	Nessuno	-
	<b>Rampa</b>	2 a piedi Intransitabile per i cavalli	Nessuno	0
	<b>Porta chiusa</b>	Intransitabile	Totale (si il tiro vi passa attraverso)	Impossibile
	<b>Porta aperta</b>	2 a piedi Intransitabile per i cavalli	Leggero	-
	<b>Porta distrutta</b>	2 a piedi 4 a cavallo	-	-
	<b>Scala installata</b>	3 a piedi	Nessuno	-

## ORGANIZZAZIONE DEL TURNO DI GIOCO

### Fase del giocatore A

- TIRO OFFENSIVO.** Tutti i personaggi del campo A che posseggono un'arma da tiro possono tirare, tranne quelli che si trovano in contatto con un personaggio nemico.
- DICHIARAZIONE DI CARICHE E CONTRO-CARICHE DI CAVALLERIA.** Il giocatore A dichiara una per una le cariche che intende effettuare coi suoi cavalieri. Il giocatore B ha, in certi casi, la possibilità di dichiarare delle contro-cariche (vedere § 7.2).
- MOVIMENTO E TIRO DIFENSIVO.** Tutti i personaggi del campo A che non hanno tirato nella sequenza 1 possono muovere normalmente. Gli altri devono rispettare le condizioni proprie a ciascun tipo di arma (vedere § 5.1). Nel corso dei movimenti dei personaggi del campo A, il Giocatore B può effettuare dei tiri difensivi con i personaggi che non si trovano a contatto del nemico. Questi personaggi devono rispettare le condizioni proprie al tiro difensivo (vedere § 5.1 e § 5.3).
- COMBATTIMENTO.** Tutti i personaggi del campo A in contatto con personaggi nemici possono attaccare, ad eccezione di quelli che hanno tirato nella sequenza 1.
- PERSONAGGI STORDITI.** Tutti i personaggi amici che sono stati storditi durante la fase di gioco dell'avversario vengono rimessi in piedi (girandone le pedine).

### Fase del giocatore B

La fase del giocatore B si svolge esattamente nello stesso modo di quella del giocatore A, ma questa volta è il campo B che ha l'iniziativa e che gioca al posto del campo A. Il giocatore A può rispondere con dei tiri difensivi nella sequenza 3. Quando la sequenza 5 è terminata, inizia un nuovo turno di gioco e il giocatore A riprende dalla sequenza 1.

N.B. E' importante rispettare esattamente l'ordine di successione delle sequenze. Non si può iniziare una nuova sequenza se la precedente non è terminata.

# Diex Aie