

Regole standard

1 I personaggi

1.1 Scala temporale e distanza

SHERWOOD è un gioco che simula degli scontri uomo contro uomo su delle mappe tattiche. In altri termini, ogni turno di gioco rappresenta un periodo molto breve: qualche secondo al massimo. Il tempo di scoccare una freccia, dare un colpo di spada o correre qualche metro. La larghezza di un esagono equivale a due metri, uno spazio sufficiente perché un soldato possa maneggiare confortevolmente la sua arma ma non sufficiente per un cavaliere a cavallo. È per questa ragione che i personaggi montati occupano due esagoni, e che è proibito avere due personaggi vivi nello stesso esagono.

1.2 Pedine e personaggi

Ogni personaggio a piedi viene rappresentato da due pedine fronte-retro. La prima mostra da un lato il personaggio in buona salute e dall'altro il personaggio stordito. La seconda pedina mostra lo stesso personaggio ferito da un lato, o dall'altro lato morto.

I personaggi che possiedono una cavalcatura dispongono di quattro pedine: due li rappresentano a piedi e due a cavallo. Sul retro della pedina del cavaliere in buona salute si trova l'immagine del cavallo senza cavaliere, e sul retro del cavaliere ferito si trova il cavallo morto. I cavalieri hanno un piccolo triangolo per indicare dove si trova la testa del cavallo, da cui la direzione del movimento.

Ogni pedina è personalizzata con l'immagine ed il nome di ogni personaggio, così come con tre numeri sulla sinistra:

> **un numero nero:** rappresenta la forza d'attacco del personaggio. Il suo valore è dato dalla lunghezza e dal peso dell'arma, dall'abilità dell'uomo che la utilizza e dalla sua condizione fisica.

> **un numero rosso:** rappresenta la forza di difesa del personaggio. Il suo valore è dato dall'abilità del personaggio a parare e schivare i colpi, così come dalla sua condizione fisica. I personaggi in armatura hanno il numero rosso circondato da un cerchio.

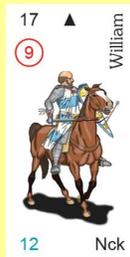
> **un numero blu:** rappresenta la capacità di movimento del personaggio, vale a dire il numero di punti di movimento che può spendere in ogni turno di gioco. Il suo valore è determinato dal modo in cui si sposta (a piedi o a cavallo), dal peso dell'armatura indossata e dalla condizione fisica del personaggio.

Un codice a tre lettere descrive le caratteristiche del personaggio, Mormanno (N) o Sassone (SaXon - X). La seconda lettera indica il modo di spostamento, cavalleria (c) o fanteria (infanterie - i). L'ultima lettera indica la funzione, cavaliere (k, dall'inglese Knight), fanteria media (m), fanteria leggera (l), arcieri (a), balestrieri (x), lanciatori di giavellotto (javelot - j), contadini (paysans - p), e civili (c).

	Fronte		Retro	
Personaggio a cavallo in piena forma: William è appena stato nominato Sceriffo di Nottingham. È certo di poter ripulire la foresta dai fuorilegge.		Pedina A		Cavallo senza cavaliere: William ha lasciato il cavallo per continuare a piedi, a meno che non gli sia successo qualcosa nella foresta.

Personaggio a cavallo ferito:

William ha sopravvalutato la sua forza ed è finito su un avversario più coriaceo del previsto.



Pedina B



Cavallo morto:

William dovrà trovare una nuova cavalcatura per continuare a combattere.

Personaggio a piedi in piena forma:

William ha preferito scendere da cavallo per continuare a combattere.



Pedina C



Personaggio stordito:

William non aveva visto Little John e il suo lungo bastone lo ha stordito.

Personaggio a piedi ferito:

William non ne ha più per molto e dovrebbe risparmiare le sue forze.



Pedina D



Personaggio ucciso:

William non sarà rimpianto dal Principe Giovanni.

2 Sequenza di gioco

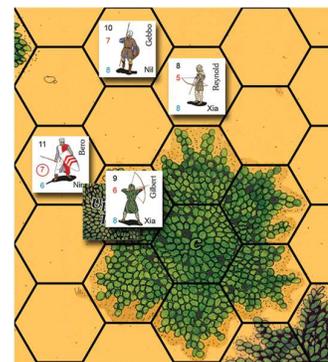
In SHERWOOD, ogni scenario è composto da una successione di turni di gioco. Durante un turno di gioco, il primo giocatore può far tirare, muovere e combattere i suoi personaggi, il tutto in fasi distinte. Una volta che il primo giocatore ha terminato tutte le sue fasi, il secondo giocatore può fare la stessa cosa. Questo viene ripetuto in ciascun turno di gioco successivo. Ogni scenario indicherà quale giocatore sarà il primo a giocare.

Le fasi di gioco sono:

1. FASE DI TIRO: i tiratori del giocatore attivo possono tirare.
2. FASE DI MOVIMENTO: i personaggi del giocatore attivo possono muoversi.
3. FASE DI COMBATTIMENTO: i personaggi del giocatore attivo in contatto con dei personaggi nemici possono attaccarli.
4. FASE DI RECUPERO: tutti i personaggi storditi del giocatore attivo vengono recuperati.

3 Fase di tiro

Per risolvere un tiro, il giocatore attivo seleziona un personaggio con un arco, una balestra o un giavellotto e sceglie un nemico, il bersaglio, verso il quale il tiratore ha una linea di tiro. Un primo lancio di dado determina se il bersaglio è colpito e un altro lancio ne dà eventualmente l'effetto. Nessuno degli esagoni adiacenti al tiratore può essere preso come bersaglio. Un personaggio adiacente ad un personaggio nemico non può tirare a meno che il nemico non sia stordito. Solo gli arcieri possono tirare se si trovano su un albero. Piazzare una pedina "Up the Tree" (sull'albero) sotto di loro. Possono tirare su un nemico adiacente se quest'ultimo si trova a terra. In questo caso, possono sia tirare su nemici adiacenti e a terra che su quelli situati sotto di loro e nel loro stesso esagono.



Esempio: l'arciere Reynold non può tirare su Gebbo che gli è adiacente, ma Gilbert che si trova sull'albero può tirare su Bero.

3.1 Linea di tiro

Un personaggio può tirare su un nemico se c'è una linea di tiro libera tra il tiratore ed il suo bersaglio. La linea di tiro è una linea dritta immaginaria che può essere tracciata dal centro dell'esagono del tiratore al centro dell'esagono bersaglio.

Contate il numero di esagoni tra il tiratore e il bersaglio e confrontatelo alla gittata dell'arma utilizzata. Se il numero supera la lunga gittata dell'arma utilizzata, il tiro è impossibile. Se il bersaglio si trova a corta gittata, il tiratore beneficia di alcuni vantaggi (vedere qui sotto).

Se la linea di tiro attraversa un esagono contenente o un altro personaggio o un tipo di terreno diverso dal terreno piano, il tiro sarà sottomesso alle restrizioni riportate qui sotto.

3.1.1 Costruzioni: muri, finestre e soglie di porte

I muri bloccano le linee di tiro, a meno che il tiro non attraversi una porta o una finestra.

Un personaggio all'interno di un edificio può solo tirare su esagoni esterni a partire da un esagono di finestra o di porta. La linea di tiro viene allora determinata a partire dal centro del bordo esterno, e non a partire dal centro dell'esagono.

Un personaggio all'esterno dell'edificio non può tirare su un personaggio all'interno se il personaggio non si trova immediatamente dietro la finestra o la porta. Se il bersaglio è nella locanda, il tiratore si deve trovare ad almeno 2 esagoni dall'edificio per tener conto della differenza di livello.

I personaggi all'interno possono tirarsi addosso normalmente. Un personaggio sul balcone della locanda non è all'interno dell'edificio. Tutti i tiratori che prendono di mira un qualsiasi bersaglio nella locanda dall'esterno devono trovarsi a 2 esagoni dall'edificio.

Esempi: Rudolf il balestriere può tirare su Will Scarlett o Robin, ma Baldric non può dato che si trova troppo vicino al balcone che blocca la sua linea di tiro. Geri il portatore di giavellotto non può tirare su Alan il menestrello, dato che quest'ultimo non si trova adiacente alla finestra. Saxbert può tirare su un qualsiasi personaggio negli esagoni arancioni dato che la linea di tiro parte dal centro del bordo esterno dell'esagono di finestra.



3.1.2 Altri terreni

Non è possibile tirare attraverso esagoni di albero. È però possibile tirare in un esagono di albero se la linea di tiro non attraversa nessun altro esagono di albero. Gli altri tipi di terreno non interrompono la linea di tiro.

3.1.3 Altri personaggi

Se la linea di tiro passa attraverso un esagono occupato da un personaggio, amico o nemico, o da un animale vivo, il tiro è impossibile, a meno che il personaggio non sia stordito.

Gli arcieri possono tirare al di sopra di altri personaggi a condizione che l'esagono bersaglio si trovi a lunga distanza. Un arciere su un albero, un tiratore sul balcone della locanda o alla finestra della locanda possono tirare su altri personaggi, ma possono ugualmente essere presi di mira da tiratori al suolo nella stessa maniera.

3.1.4 Copertura

Certi tipi di terreno offrono una copertura al personaggio mirato, cosa che rende il tiro di dado per colpirlo più difficile. Un personaggio in un esagono di cespugli o di albero beneficia di una copertura, così come un personaggio su un esagono di pendio, se la linea di tiro passa attraverso il bordo del pendio. Un personaggio in un esagono di edificio beneficia di una copertura se gli si tira dall'esterno.

Esempi: se si fanno tirare addosso da Falko, l'arciere nell'angolo superiore sinistro, Odric e Folmar beneficiano di una copertura grazie agli esagoni di cespugli, mentre Robert beneficia della linea di tiro che passa al di sopra del bordo del pendio. Grégoire sotto l'albero non può essere colpito da Falko



dato che Folmar blocca la linea di tiro. Boldewin può tirare su Roger che non ha alcuna copertura dato che la linea di tiro non attraversa la cresta del pendio. Odric beneficia sempre della copertura dell'esagono di cespugli in cui si trova. Fulmar e Grégoire non possono essere presi di mira poiché la linea di tiro è bloccata da Roger.

3.2 Arcieri montati

Gli arcieri montati non possono tirare quando sono a cavallo. Prima devono smontare.

3.3 Determinazione dell'esagono di impatto

Per raggiungere il bersaglio, è necessario un risultato da 1 a 6 a corta distanza, e da 1 a 4 a lunga distanza. Questo risultato viene modificato da un +2 per un bersaglio al coperto, da un +1 se il tiratore è ferito, e da +1 se il tiratore si trova su un albero.

3.4 Determinazione dei danni

Se il primo lancio di dado riesce, viene effettuato un secondo lancio per determinare il risultato del tiro. Consultate la tabella corrispondente al tipo di bersaglio (fanteria o cavaliere). Il risultato ha due modificatori: un -2 per una balestra, e un +2 se il bersaglio porta una cotta di maglia.

4 Fase di movimento

In ogni turno, un giocatore può spostare tutti o una parte dei suoi personaggi, utilizzando tutta o una parte della capacità di movimento di ciascuno. I movimenti inutilizzati non possono essere trasferiti da un personaggio ad un altro, né tenuti in riserva per i turni successivi.

Ogni personaggio ha un certo numero di Punti di Movimento (PM) stampato sulla pedina che lo rappresenta (in blu). Ogni esagono attraversato comporta la spesa di più PM corrispondenti alla difficoltà del terreno incontrato (vedere la Tabella dei Tipi di Terreno). Certi tipi di terreno hanno un costo in PM diverso per i personaggi montati o per i personaggi a piedi. Se un personaggio non ha abbastanza PM per entrare in un esagono, non lo potrà fare.

4.1 Restrizioni al movimento

Un personaggio non può attraversare degli esagoni contenenti dei personaggi nemici vivi, a meno che non siano storditi. Però è possibile attraversare degli esagoni contenenti dei personaggi amici. Un personaggio non può terminare il suo movimento in un esagono contenente un altro personaggio.

I muri non sono attraversabili. Le case e i cortili sono accessibili solo dalle porte e dalle finestre. Solo i personaggi a piedi possono passare da una finestra, pagando un costo di 3 PM in più del costo d'ingresso dell'esagono dietro la finestra. La locanda è un caso particolare dato che si trova ad un livello superiore. Delle scale permettono di accedere al balcone. Da questo si entra nella locanda dalla porta o da una finestra.

I personaggi a cavallo non possono attraversare un esagono di albero, un esagono contenente delle scale o un esagono dell'interno di un edificio. Ma possono accedere a dei cortili o occupare degli esagoni di porta. I cavalli senza cavaliere condotti per le briglie possono attraversare degli esagoni di albero.

I balestrieri che hanno tirato durante la fase di tiro di questo turno non possono muoversi.

4.2 Infiltrazione

Se un personaggio si muove da un esagono adiacente ad un nemico verso un altro esagono adiacente allo stesso o ad un altro nemico, entrare in questo esagono ha un costo di 2 PM in più del costo d'ingresso dovuto al terreno.

4.3 Cavalieri e cavalli

Per i cavalieri, il costo in punti movimento viene calcolato spostando la parte anteriore della pedina (il lato con la freccia di direzione). La parte posteriore segue a ruota.

Quando non spendono alcun punto di movimento per spostarsi, i cavalieri possono montare o smontare da cavallo, verso o da uno degli esagoni adiacenti ai due esagoni della pedina del cavallo.

Un personaggio su un albero può saltare su un cavallo da un qualsiasi esagono adiacente ma è soggetto ad un test di salto (vedere qui sotto).

I cavalli senza cavaliere restano immobili fino a che non vengano montati o condotti per le briglie (vedere qui sotto).

4.4 Salire su un albero o alla locanda da una finestra

Un personaggio senza armatura può salire su un albero grande (che copre 7 esagoni sulla mappa). Il personaggio deve trovarsi nell'esagono centrale dell'albero (che rappresenta il tronco) per salire o scendere con un costo di 6 PM. Piazzate un segnalino "Up the Tree" sotto il personaggio per indicare la sua posizione in cima all'albero. Il personaggio può spostarsi verso altre caselle dello stesso albero al costo di 4 PM. Se due alberi grandi si trovano adiacenti, è autorizzato il movimento da un albero all'altro, realizzando un test di salto (vedere qui sotto). Un personaggio su un albero può entrare e restare in esagoni con dei nemici, se questi si trovano al suolo.

Nello scalare, un personaggio senza armatura si può spostare da un esagono di suolo attraverso una finestra verso un esagono interno adiacente della locanda, o verso un esagono adiacente del balcone, o viceversa, per 6 PM.

4.5 Saltare e test di salto

Un personaggio su un albero può muoversi verso lo stesso esagono o verso un qualsiasi esagono adiacente al suolo saltando, cosa che costa 4 PM. Un personaggio sul balcone o nella locanda che sia adiacente ad una finestra può saltare verso gli esagoni adiacenti al suolo nello stesso modo. Un personaggio che salta si ritrova al suolo sull'esagono di arrivo.

Il personaggio rischia di ferirsi nel salto. Per determinare se atterra senza danni, tirare un D10:

- > da 1 a 7, il salto è riuscito.
- > 8 o 9, il personaggio cade ed è stordito.
- > 10, il personaggio cade ed è ferito.

I personaggi in armatura aggiungono +2 al tiro di dado. Un cavaliere smontato può saltare sul suo cavallo ma aggiunge +1 al risultato del dado.

Alla fine del salto, il personaggio non può più muoversi durante questa fase, anche se gli restano dei punti di movimento.

Esempi: Robin insegue Maid Mariann che si trovava nella locanda. Robin monta per la finestra della taverna spendendo 8 punti, ma Maid Mariann è stata abbastanza veloce da saltare dal balcone, spendendo 4 PM, riuscendo il test di salto (vedere qui sotto) e scappando dal suo amante. Magari un'altra volta?



5 Fase di combattimento

Tutti i personaggi che non hanno tirato durante la fase di tiro possono effettuare un attacco su un personaggio in un esagono adiacente. Un attacco non è possibile se l'attaccante non è autorizzato ad entrare nell'esagono. Per esempio, i cavalieri non possono attaccare attraverso una finestra o in un esagono di albero; un personaggio su un albero non può attaccare un nemico al suolo e viceversa.

Per risolvere un combattimento, calcolare la differenza tra la forza d'attacco (numero nero) e la forza di difesa (numero rosso). Ottenete una differenza che corrisponde ad una colonna dei possibili risultati repertoriati nella tabella dei risultati di combattimento appropriata sulla scheda di gioco. L'attaccante tira quindi un dado per determinare il risultato esatto del combattimento in questione. Il risultato "0" al dado significa "10" nelle diverse tabelle. Vi sono due tabelle di combattimento – una viene utilizzata per risolvere i combattimenti contro personaggi montati, l'altra contro i fanti.

5.1 Effetti del terreno sul combattimento

Il differenziale di un combattimento può essere modificato dalla natura del terreno occupato da ciascuno dei personaggi implicati. Potete vedere sulla tabella dei tipi di terreno (vedere la scheda di gioco) che un terreno può essere svantaggioso per il personaggio che lo occupa (-) o vantaggioso per il difensore (+). Se solo il difensore si trova su un terreno svantaggioso, la colonna della Tabella di Combattimento viene spostata di una colonna verso destra. Se il difensore si trova su un terreno vantaggioso o se l'attaccante si trova su un terreno svantaggioso, la colonna della Tabella di Combattimento viene spostata verso sinistra. Se tutti e due si trovano su terreni equivalenti, la colonna non cambia e la differenza resta la stessa. Un personaggio a cavallo viene considerato come se occupasse il terreno meno vantaggioso tra i due esagoni occupati.

5.2 Attacchi contro più personaggi

Quando due personaggi (o più) sono in grado di attaccare lo stesso personaggio nemico, possono attaccare individualmente, o possono sommare i loro punti d'attacco per creare un solo fattore d'attacco che verrà utilizzato per calcolare la probabilità di successo contro la forza del difensore con un solo tiro di dado.

In più, se attaccano insieme, la colonna del differenziale viene spostata di una colonna verso destra (in più di tutti gli spostamenti di colonna dovuti al terreno). Questa regola non si applica durante un attacco di un personaggio a cavallo a meno che non sia attaccato da più cavalieri.

Se gli attaccanti decidono di attaccare insieme e si trovano su due tipi di terreno diversi, verrà preso in considerazione il terreno meno vantaggioso da confrontare con quello occupato dal nemico.

Esempio: Brian e Guy attaccano Hardouin. I due cavalieri si trovano su due esagoni di pendio, situazione svantaggiosa che sposta la differenza di una colonna verso sinistra. Ma dato che attaccano insieme, beneficiano dello spostamento verso destra, eliminando così la penalità precedente. Possono combinare le loro forze d'attacco, che risulteranno in $30 + 28 = 58$, contro il valore di difesa di 5 punti per Hardouin. Il risultato dell'attacco verrà allora letto nella colonna ">41" della tabella di combattimento.

6 Conseguenze dei tiri e dei combattimenti

I personaggi colpiti dai tiri o dai combattimenti possono essere costretti a battere in ritirata, essere storditi o feriti, o addirittura uccisi. Per i personaggi a cavallo, questi in più possono essere disarcionati o avere il cavallo ucciso. Tutti gli effetti vengono applicati immediatamente al personaggio in questione, prima che venga risolto l'attacco successivo.

6.1 Ritirata

Il personaggio che batte in ritirata si allontana di un certo numero esagoni dall'attaccante. Un personaggio può battere in ritirata attraverso degli esagoni occupati da personaggi amici. Una ritirata non è possibile in esagoni dove il personaggio normalmente non può entrare, ad esempio un cavaliere non può battere in ritirata in un esagono di albero. Il personaggio che batte in ritirata non può entrare in alcun esagono adiacente ad un personaggio nemico. Se la ritirata non è possibile, il personaggio che deve indietreggiare viene invece ferito. Non si tiene conto dei PM del personaggio che indietreggia. Non è possibile scalare o saltare durante una ritirata.

Se più attaccanti sono implicati in una ritirata, tutti ne vengono coinvolti.

6.2 Stordire, ferire e uccidere

Un personaggio stordito o ferito viene girato dal lato in buona salute verso il lato stordito, o scambiato con la pedina ferita. Un personaggio stordito o ferito muore immediatamente se di nuovo ferito o stordito. Un personaggio stordito che viene costretto a battere in ritirata viene ugualmente ucciso. Un personaggio stordito non può né muoversi né attaccare ed è molto debole in difesa, mentre un personaggio ferito è più debole e più lento. I personaggi uccisi vengono ritirati dal gioco. Un personaggio su un albero che venga stordito cadrà, causandone la morte.

6.3 Avanzata dopo il combattimento

Se in seguito ad un attacco durante la fase di combattimento, il difensore è stato costretto a battere in ritirata, è stato stordito o ucciso, il personaggio attaccante (o uno degli attaccanti, nel caso di un attacco congiunto di più personaggi) può avanzare di un numero di PM uguale alla metà del suo potenziale di movimento. Ogni costo supplementare in PM legato alle regole d'infiltrazione viene soppresso. Il primo esagono attraversato deve sempre essere uno degli esagoni evacuati dal nemico (o l'esagono del personaggio stordito o ucciso). Se l'attaccante o gli attaccanti sono costretti a battere in ritirata o vengono uccisi, il difensore può avanzare nello stesso modo.

Esempio: Wilfred e Guy hanno attaccato un gruppo di 3 Normanni. Uno di essi viene stordito, cosa che dà a Wilfred l'occasione di avanzare. Dopo aver speso la metà dei suoi PM (cioè 3), si posiziona dietro Bartholomé perché nel turno successivo un attacco combinato con Guy si risolva con una vittoria quasi sicura dato che la via di fuga è ormai stata tagliata.



personaggi montati. Questo cavaliere non può né tirare né attaccare il combattimento. Un carrettiere non può né tirare né attaccare. Nel caso di personaggi opposti in posizione di controllo dell'animale da tiro, questo non si muoverà.

I personaggi possono entrare in un esagono di carro per 3 PM. Solo i personaggi a piedi possono terminare il loro movimento su un esagono di carro. Resteranno sulla pedina di carro come passeggeri quando questo verrà mosso.

7.3 Animali e carri durante un combattimento

I carri e i cavalli senza cavaliere bloccano la linea di tiro come gli altri personaggi.

Se vengono attaccati o abbattuti, gli animali vengono trattati come dei personaggi a piedi. Gli animali non possono essere storditi o feriti; quindi verranno uccisi.

I personaggi in un esagono di carro beneficiano di una copertura. Le loro capacità di tiro e di combattimento non viene limitata. Un personaggio in un carro può essere attaccato. Se è attaccato dall'esterno del carro, il personaggio si difende con un vantaggio (+).

7.4 Animali selvaggi

Gli animali selvaggi, come i lupi o i cervi, si muovono come dei personaggi e attaccano come loro, se hanno un valore d'attacco. A seconda dello scenario specifico in cui appaiono, vengono controllati da uno dei giocatori.

8 Imboscate

Si può ottenere un grande vantaggio in combattimento se una fazione riesce a sorprendere l'altra. Degli Allegri Compagni si nascondono nei boschi, pronti ad attaccare dei viaggiatori ignari, o degli sgherri dello Sceriffo attirano Robin in una trappola.

Se una fazione si trova in una tale situazione, lo scenario permetterà al giocatore di montare un'imboscata.

8.1 Preparare un'imboscata

I personaggi possono essere nascosti negli edifici o nei grandi alberi (nascondigli). Bisognerà annotare quale personaggio si nasconde in quale nascondiglio, ma non in un esagono specifico. Tutti gli edifici hanno un nome, e un codice in lettere viene utilizzato a questo scopo per i grandi alberi. Non più di due personaggi possono essere nascosti in un albero. Un edificio può nascondere un personaggio ogni due esagoni. I personaggi nascosti devono poter entrare nel nascondiglio, per esempio nessun cavaliere può nascondersi nelle case.

Lo scenario può definire dei vincoli sui personaggi o i luoghi utilizzati per l'imboscata.

8.2 Far scattare l'imboscata

L'imboscata può interrompere la fase di movimento del giocatore attivo in qualsiasi momento, tra i personaggi in movimento o anche durante il movimento di un personaggio. Ciò non è consentito quando un personaggio attivo muove un personaggio attraverso degli esagoni con personaggi amici.

Chi tende l'imboscata può rivelare un numero qualsiasi di personaggi nascosti a partire da un qualsiasi numero di nascondigli. Le pedine dei personaggi nascosti vengono piazzate su un qualsiasi esagono nella zona del nascondiglio (un edificio o un albero). Una volta che tutto è stato svelato, ciascuno può fare un attacco, o tirando, o ingaggiando un combattimento, o saltando per attaccare.

Sono possibili più imboscate nel corso della stessa fase di movimento.

8.3 Gli attacchi durante l'imboscata

Ogni personaggio scoperto in una imboscata può tirare o effettuare un attacco.

L'attacco col tiro segue le regole normali. Il tiratore ottiene un modificatore supplementare di -1 al tiro di dado per compire il personaggio nell'esagono bersaglio, dato che ha un più lungo periodo di mira.

Il combattimento è possibile solo in esagoni adiacenti, secondo le regole di combattimento. Chi tende l'imboscata può scalare la colonna della tabella di combattimento una volta verso destra, grazie alla sorpresa, in più di tutti gli altri modificatori.

In alternativa, i personaggi in cima agli alberi possono effettuare un attacco saltando quando escono dal loro nascondiglio. Vengono piazzati nella loro casella al suolo e possono attaccare un nemico adiacente. Il

personaggio che salta dovrà prima di tutto effettuare un test di salto (vedere 4.5). Se il test riesce, chi tende l'imboscata può scalare la colonna della tabella di combattimento due volte verso destra, grazie alla sorpresa e alla forza del salto, in più di tutti gli altri modificatori.

Se un personaggio nemico è stato afflitto dal risultato di una imboscata durante il suo spostamento, il movimento di questo personaggio è terminato. Se non ne è stato afflitto, il movimento può essere continuato.

Una volta risolti tutti gli attacchi legati all'imboscata, il giocatore attivo continua la sua fase di movimento.

8.4 Fine dell'imboscata

Chi tende l'imboscata può rivelare un qualsiasi numero di personaggi nascosti all'inizio del proprio turno e piazzarli in un posto qualsiasi nella zona del nascondiglio.

Se un personaggio dell'altro giocatore entra in un esagono di un edificio che serve da nascondiglio (non solamente un esagono davanti ad una porta o una finestra) o sale su un albero con dei personaggi nascosti senza che chi tende l'imboscata la faccia scattare, tutti i personaggi nascosti vengono immediatamente piazzati sulla mappa e trattati normalmente. Notare che questo si applica a tutti i tipi di movimento, comprese le ritirate o le avanzate dopo il combattimento. In questo caso, chi tende l'imboscata non la può far scattare, dato che l'imboscata è possibile solo durante la fase di movimento.

Regole d'iniziazione

Queste regole molto semplificate sono concepite per giovani giocatori (tra gli 8 e i 12 anni).

Istallazione del gioco

In SHERWOOD opporrete i vostri combattenti alle truppe del vostro avversario. Alcuni tra loro sono dei forti cavalieri, su grandi cavalli, in armatura pesante, altri sono dei semplici soldati o degli audaci fuorilegge. Certi si battono per il cattivo Sceriffo di Nottingham, altri si battono con Robin Hood e i suoi Allegri Compagni.

I combattenti sono detti personaggi. Essi sono stampati su pedine di cartone. I personaggi hanno tutti un nome. Sulle pedine si trovano tre numeri. Il numero nero è il fattore d'attacco, il numero rosso è il fattore di difesa, e il numero blu il fattore di movimento. I combattenti migliori hanno dei fattori di attacco e di difesa più alti, così come i personaggi a cavallo. Questi cavalieri sono anche più veloci. Certi personaggi, come i cavalieri, portano una cotta di maglia. Hanno un cerchio rosso attorno al loro fattore di difesa. Sono meglio protetti, ma anche più lenti. Certi personaggi utilizzano delle armi da tiro, degli archi, dei giavellotti e delle balestre. Possono tirare delle frecce e dei quadrelli di balestra in qualsiasi punto della mappa, ma sono spesso più deboli in combattimento.

Ogni personaggio ha due pedine, o quattro nel caso dei cavalieri. La pedina con il numero più basso viene utilizzata quando il personaggio è ferito. Con i cavalieri, utilizzate la pedina più grande quando montano i loro cavalli, o le più piccole quando smontano da cavallo. Se girate la pedina non ferita di un cavaliere, troverete un cavallo senza cavaliere.

Le mappe mostrano delle piccole zone a sei lati chiamate esagoni (hex significa sei in greco antico). Le pedine dei personaggi poggiano su queste caselle, o su due nel caso dei cavalieri. Un esagono è abbastanza grande perché un combattente possa brandire una spada o tirare con l'arco. Un solo personaggio può occupare un esagono.

Per giocare, potete scegliere uno scenario dal libretto. Questo indica quali fazioni sono coinvolte, chi inizia, quali personaggi e quali mappe sono utilizzate, da dove iniziano i personaggi sulla mappa e quali sono i vostri obiettivi. Per saperne di più sul gioco, potete semplicemente assegnare qualche personaggio a scelta ai giocatori, piazzarli su una mappa e farli combattere.

Se conoscete il gioco e le regole semplici, potete anche provare ad utilizzare le regole avanzate.

Giocare una partita

Uno di voi inizia il gioco. Quando è il vostro turno, tutti i personaggi possono agire. In un primo tempo, un qualsiasi personaggio che disponga di un'arma da tiro (arco, balestra o giavellotto) può tirare. Quindi, tutti i personaggi possono muovere. Infine, possono attaccare i nemici vicino a loro con delle armi da fianco (spade, lance, pugnali, ecc.). I personaggi non sono obbligati ad agire in ogni tappa, ma ogni attività può essere effettuata solo durante la sua tappa specifica. Una volta che i due giocatori hanno terminato ogni tappa, un turno di gioco è finito. Se giocate uno scenario, questo finisce dopo un certo numero di turni di gioco, quindi contateli. Quando il gioco finisce, lo scenario ha delle regole per determinare chi ha vinto.

Tappa 1: i tiri

Tutti i vostri arcieri, lanciatori di giavellotto e balestrieri possono tirare. Non potete tirare su dei bersagli posti dietro altri personaggi (amici o nemici), o dietro dei muri o degli alberi. Potete tirare attraverso delle finestre o delle porte, o dentro gli alberi. Per colpire, tirate un dado a dieci facce. La faccia "0" significa "10" nelle diverse tabelle.

Se il bersaglio porta una cotta di maglia (riconoscibile dal cerchio rosso attorno al suo fattore di difesa), sarà ucciso con un tiro di dado da 1 a 3 (vedi qui sotto cosa significa).

Se il bersaglio non porta una cotta di maglia, è ucciso con un risultato di 1 o ferito da 2 a 4.

Tappa 2: movimento

Tutti i vostri personaggi possono muoversi. Possono muoversi attraverso delle caselle occupate da personaggi amici, ma non da personaggi nemici. Muoversi dentro o attraverso un esagono vuoto (suolo di color ocra o di edificio) costa un punto di movimento: possono muoversi di tanti esagoni quanti ne indica il numero blu sulla

pedina. Lo spostamento attraverso un terreno difficile (alberi, cespugli, finestre, pendio) costa due punti di movimento per casella.

I personaggi a cavallo non possono entrare negli edifici o negli esagoni di albero. Invece di muoversi, un cavaliere può smontare da cavallo. Piazzate la pedina smontata a lato del cavaliere e girate la pedina verso il cavallo non montato. Per due punti di movimento, il cavaliere può rimontare a cavallo. Ritirate la pedina del cavaliere smontato e girate il cavallo senza cavaliere sul lato del cavaliere. I cavalieri possono montare qualsiasi cavallo non smontato. Fate attenzione a ben girare il cavallo non montato col buon cavaliere e di scambiare prima i cavalli senza cavaliere. Se un cavaliere ferito scende da cavallo, assicuratevi di utilizzare la pedina smontata e ferita. I cavalli senza cavaliere non si muovono e non attaccano ma possono essere attaccati.

Tappa 3: attacco

Tutti i personaggi che non hanno tirato in questo turno possono attaccare un personaggio nemico vicino a loro. Gli arcieri, i lanciatori di giavellotto e i balestrieri possono attaccare se non hanno tirato in questo turno. Per colpire, tirate un dado a dieci facce. Confrontate il vostro fattore d'attacco in nero al fattore di difesa rosso del nemico. Più attaccanti sommano i loro fattori di attacco.

- > Se il fattore d'attacco è inferiore al fattore di difesa, il bersaglio è ferito con un tiro di dado di 1 o 2.
- > Se il fattore d'attacco è superiore di almeno 10 al fattore di difesa, il bersaglio è ucciso con un risultato di 1, ferito con un risultato da 2 a 5.
- > In caso di parità, il bersaglio è ferito con un tiro di dado da 1 a 4.

Effetti dei colpi:

- > Se il bersaglio è ferito, scambiate immediatamente la pedina non ferita con la pedina ferita (stesso nome, con dei valori inferiori). Un personaggio ferito è ucciso se viene di nuovo ferito.
- > I personaggi uccisi vengono ritirati dal terreno di gioco. Un cavallo o un altro animale ferito viene ugualmente ritirato dalla mappa.