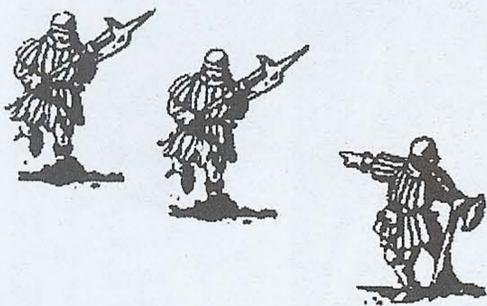


CRY HAVOC!

LOTTA SENZA QUARTIERE!

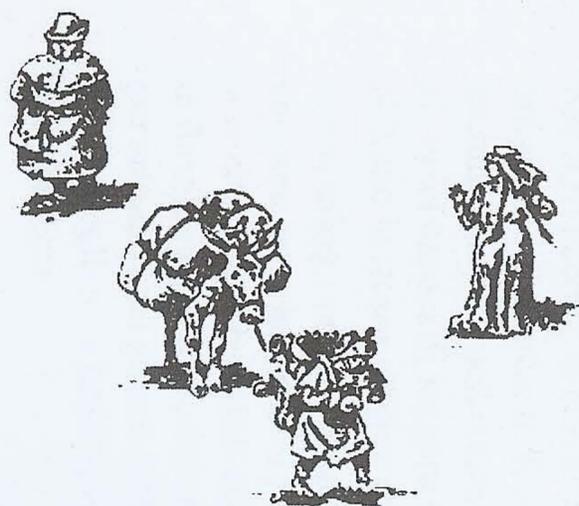
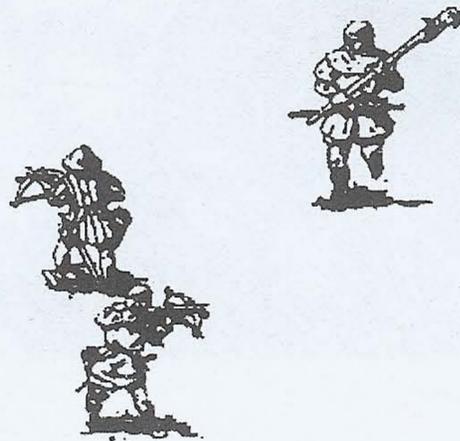
Un gioco che associa il senso tattico del wargame alla forza d'immaginazione del gioco di simulazione

CRY HAVOC è un gioco che ha per tema gli scontri corpo a corpo del XIII secolo. Vi si trovano tutti i personaggi classici del Medio Evo: i ricchi baroni, le dame di compagnia, i mercanti, i contadini ed altri ancora. Ogni personaggio è rappresentato negli abiti dell'epoca e in quattro stati fisici diversi: in perfetta forma fisica, stordito, ferito o... morto.



Due piante servono da mappa di gioco: una rappresenta un villaggio medievale, l'altra l'incrocio dei sentieri. Le due piante possono essere variamente riunite in modo da formare diverse mappe di gioco. Sulle piante sono disegnati alberi, case, uno stagno, scarpate e cespugli. ... questo il paesaggio in cui prenderanno vita i personaggi, spostandosi su caselle esagonali stampate sul disegno.

I giocatori hanno a loro disposizione diverse sceneggiature. I personaggi vengono divisi in due campi e ogni campo è animato da una o più persone. Le sceneggiature s'ispirano a situazioni reali dell'epoca: scontri tra cavalieri, rivolte di contadini, attacchi dei banditi, rapimenti, ecc. CRY HAVOC è un gioco molto vario, in cui ogni partita è diversa da tutte le altre. I veri appassionati possono pure procurarsi dei libretti con sceneggiature supplementari.



Vi consigliamo pure un altro gioco della collana, che è complementare di CRY HAVOC: SIEGE, il quale illustra le tattiche d'attacco e di difesa delle fortezze medievali e le cui regole sono totalmente compatibili con quelle di CRY HAVOC. Certe sceneggiature proposte nel gioco SIEGE fanno del resto intervenire tutte le piante e tutti i personaggi dei due giochi!



La scatola di CRY HAVOC contiene il materiale di gioco seguente

- 2 piante plastificate a colori
- 1 placchetta pretagliata di personaggi a colori
- 2 schede di gioco con tabella dei combattimenti e dei tiri con l'arco e la balestra
- 1 libretto sul periodo storico, con la descrizione dei personaggi
- 1 libretto di sceneggiature
- 1 libretto di regole
- 1 dado a dieci facce
- 1 un doppiofondo di plastica in cui conservare le pedine

Complessità del gioco:

MEDIO

MOLTO
FACILE

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

MOLTO
DIFFICILE

