

Song of Drums & Shakos

Regole da Torneo

Versione 2.1

21.04.2010

Scala delle miniature, imbastamento e misuratori

La scala base dei Tornei SDS è il 25/28mm.

Tornei in scala 15mm o 20mm (plastica o piombo) sono possibili previo accordo con l'organizzatore, utilizzando i misuratori indicati per queste scale nelle Regole Base.

I misuratori (Corto, Medio e Lungo) sono delle dimensioni specificate (in cm.) nel regolamento per la scala rispettiva, così come le dimensioni dei tavoli.

Le misure del tavolo per la scala base sono 90x90 cm..

Le basette possono essere tonde (con diametro minimo di 2 cm. e massimo cm. 2,5), quadrate (lato minimo 2 cm. e massimo cm. 2,5), oppure – solo per pezzi a cavallo - rettangolari (fronte minimo 2 cm. e massimo cm. 2,5 e profondità minima per contenere la base della figura).

Sono ammesse lievi discrepanze solo sulle misure minime, fino ad un massimo di -0,2cm.

In caso di basette di cavalleria rettangolari, il muso del cavallo deve essere orientato verso un lato corto del rettangolo, e le misurazioni vanno eseguite dal fronte della basetta (in ogni direzione) posizionando poi la miniatura con il retro a contatto con il misuratore.

In caso di basette di fanteria quadrate, tutte le misurazioni vanno eseguite da uno qualsiasi dei 4 lati, mai dagli spigoli.

Evidenti sovradimensionamenti delle basette non saranno tollerati.

E' facoltà dell'organizzatore non ammettere pezzi le cui basette siano in contrasto con tale principio.

Liste ammesse

Sono ammesse esclusivamente le liste pubblicate in **Song of Drums & Shakos, More Drums & Shakos** e quelle pubblicate ufficialmente sulla e-zine **Free Hack** dalla **Ganesha Games** o sul sito **www.ganeshagames.net**.

Modelli con regola speciale Individualista o Civile sono limitati a massimo 5 per squadra. Questa limitazione (imposta esclusivamente da questioni di tempo di gioco) riduce fortemente la possibilità di schierare una lista unicamente composta da Ribelli Tirolesi.

Eventuali altre liste o singoli pezzi il cui uso è proibito in Torneo saranno comunicate dalla Ganesha Games.

I profili dei pezzi usati in Torneo devono essere conformi a quelli pubblicati. L'unica eccezione è rappresentata dalla Regola Speciale Eroe, che può essere attribuita ad uno dei propri modelli, pagando il costo in punti corrispondente.

In altre parole, **è proibito creare profili e schierarli in Torneo, anche se essi sono stati elaborati con gli strumenti ufficiali della Ganesha Games (Squad Builder)**.

E' invece consentito – come da regole base – inserire soldati di una nazione alleata in una squadra, nell'ambito delle Alleanze specificato a pag. 29 di MDS ("Alleanze storiche").

Miniature

La filosofia Ganesha è di dare ai giocatori la massima libertà nella scelta delle miniature.

Problemi di scala a parte, in un Torneo diventa importantissimo riconoscere le miniature avversarie per quello che sono realmente, evitandoci di costringere l'avversario a ricordare dettagli irrilevanti sulle singole miniature del nemico. E' quindi obbligatorio per tutti i partecipanti **usare miniature dipinte** (la qualità della pittura è irrilevante, a meno di premi speciali messi a disposizione dagli organizzatori), che corrispondano al soldato da rappresentare, con minime deviazioni dalla realtà (a parte eventuali colori reggimentali che non sono considerati).

In caso di modelli dello stesso tipo e posa che abbiamo Regole Speciali diverse (ad esempio due volteggiatori francesi uguali, uno dei quali è un Eroe) **indicare chiaramente** chi è che cosa tramite qualsiasi artificio possibile (ad esempio, un punto colorato ben visibile sulla basetta).

I giocatori sono fortemente incoraggiati a comporre le proprie squadre con pezzi che abbiano pose



diverse. Oltre a dare un miglior impatto visivo, questo consente di superare le problematiche esposte sopra ("I miei Coscritti hanno il cappotto, mentre i Veterani sono in tenuta normale").

Pose delle miniature

La posa delle miniature (e l'eventuale armamento) è ininfluenza ai fini del gioco. Sono le liste degli eserciti a determinare gli attributi e le caratteristiche dei soldati.

Questo si riflette anche sulla Linea di Vista (vedere paragrafo appropriato).

Arbitro

In ogni Torneo dovrà essere presente un Arbitro designato dagli organizzatori.

A meno di circostanze eccezionali, l'Arbitro non dovrebbe partecipare al Torneo.

Le decisioni dell'Arbitro sono definitive e non appellabili, perfino se – a causa di una concatenazione di eventi non espressamente considerata dalle regole – l'esito della controversia può essere affidato al tiro di un dado al 50% delle possibilità per non bloccare tutto il Torneo.

E' facoltà dell'Arbitro comminare sanzioni in termini di punti, o addirittura – in casi estremi di comportamento antisportivo, offensivo o maleducato – ammonire o espellere un giocatore dal Torneo. Due ammonizioni comportano l'espulsione.

A seconda della motivazioni dell'espulsione (fornite in seguito dall'Organizzazione alla Ganesha Games) il giocatore può anche non essere più ammesso a partecipare a Tornei ufficiali.

Regole particolari in vigore nei Tornei

Si usano tutte le Regole contenute nei due manuali con l'espressa eccezione delle seguenti che sono quindi PROIBITE:

- Condizioni meteorologiche estreme (MDS pag. 4)
- Partite multiplayer
- Artiglieria (MDS Scenario pag. 9)

E' a discrezione degli organizzatori (e deve essere annunciato prima del torneo) se consentire o meno la regola del Doppio 6 nell'attivazione.

Sono invece valide ed in vigore le Caratteristiche Nazionali degli eserciti, così come indicate in SDS (pag. 20) e MDS (pag. 5).

Punti

Le Squadre devono essere composte usando 400 punti (numero di riferimento).

Tolleranza punti in più o meno

Il punteggio totale di una squadra può eccedere il numero di riferimento fino ad un massimo di 5 punti (quindi 405). Punti in eccesso di un giocatore (oltre i 400) vanno sommati algebricamente agli eventuali punti non usati dall'avversario (ovvero sotto i 400). Anche se tutti e due i giocatori hanno punti in meno la differenza va calcolata: se un giocatore ha 398 punti (-2) e l'altro 388 (-12), la differenza è sempre 10.

Se la differenza punti così determinata è inferiore a 5 non vi sono conseguenze nel gioco, se invece è uguale o superiore a 5 si usa la regola "Punti rimanenti" di More Drums & Shakos (pag. 3).

Una squadra non può essere composta usando meno di 385 punti.

Utilizzo dei punti rimanenti o dei punti in eccesso dell'avversario

Come da regola su MDS: ogni 5 punti un elemento lineare delle dimensioni di 1C (max 3).

Gli elementi da piazzare secondo questa regola vanno messi sul tavolo immediatamente prima dello schieramento del difensore.

Determinazione dell'Attaccante e del Difensore

Come da regole base (soldati con regola speciale Scout danno +1), inoltre chi ha una squadra del valore totale di 400 punti o meno ha un +1.

Il vincitore del tiro di dado è il Difensore.

Tirare di nuovo il dado in caso di pareggio.

Tipologie di terreno.

Dimensioni massime e minime

Elementi ad area: (terreno difficile, bosco, collina, edificio) minimo 1Corta x 1Corta, massimo 1Lunga x 1Lunga.

Nota sugli edifici: sulle dimensioni standard è garantita una tolleranza di +/- 2cm per ogni lato, allo scopo di consentire ai giocatori di utilizzare case in loro possesso oppure disponibili in commercio. Deve essere chiaro (ed esplicitato all'avversario nel caso non lo fosse) se un edificio è in mattoni/pietra oppure in legno, poiché questo incide sulla copertura che offre (legno = leggera, mattoni/pietra = pesante). Non è consentito entrare negli edifici.

Elementi lineari: (muretto, siepe, steccato) sono sempre delle dimensioni di 1Corta l'uno.

Alberi singoli: forniscono copertura a 1 modello a contatto se la Linea di Vista attraversa il tronco o i rami, coprendo la miniatura bersaglio.

Dimensioni degli elementi ad area

Tutti gli elementi ad area devono essere quadrati o rettangoli di dimensioni fisse: Corta (C), Media (M) e Lunga (L). Non ci sono dimensioni intermedie.

Il Difensore – per la composizione del tavolo - ha a propria disposizione 1 elemento ad area di ciascuna delle dimensioni consentite: CxC, CxM, CxL, MxM, MxL e LxL.

Tra questi sei elementi dovrà scegliere i 4 da utilizzare nei diversi settori del tavolo.

E' consigliato arrotondare leggermente gli angoli per dare ai terreni una forma più verosimile.

Creazione del tavolo

La creazione del tavolo è di competenza del Difensore.

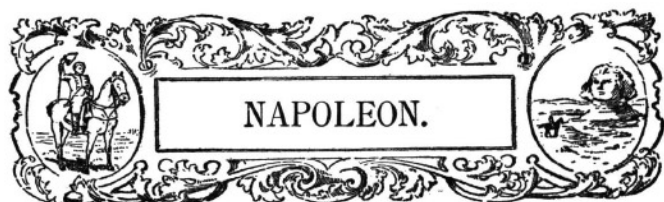
Procedura: dividere il tavolo in 4 settori uguali di 45x45 cm (per tavoli standard).

Per ogni settore il difensore deve piazzare 1 elemento ad area (scelto tra i 6 che ha a disposizione) ed 1 elemento lineare. Ciascun elemento deve essere posizionato all'interno di un solo settore, non può essere messo a cavallo di due settori. Tra due elementi ad area ci deve essere almeno 1C di spazio.

Una volta posizionato un elemento non se ne può mettere un altro delle stesse dimensioni, ma bisogna sceglierne un altro tra i 6 a disposizione.

Nota bene: l'unicità riguarda le DIMENSIONI dell'elemento ad area. Un giocatore è libero di posizionare anche 4 boschi, purché di dimensioni diverse.

Esempio: il difensore – che ha una squadra prevalentemente di cavalleria – vuole creare un terreno più aperto possibile. Nel primo settore mette un'area di terreno difficile CxC ed uno steccato. Nel secondo settore posiziona un elemento MxC (una piccola casa) ed un altro steccato. Nel terzo e nel quarto settore non potrà più utilizzare né elementi CxC né MxC in quanto li ha già utilizzati. Potrà quindi mettere – ad esempio – un elemento LxM ed una siepe nel terzo settore, ed uno MxM ed un altro steccato nel quarto...



Al termine del piazzamento del difensore e nel rispetto delle regole sopra indicate, l'attaccante può effettuare UNA delle seguenti modifiche:

1) togliere 1 elemento ad area, oppure 1 lineare, piazzati dal difensore

2) aggiungere 1 elemento ad area, oppure 1 lineare. Nel caso aggiunga un elemento ad area può metterlo di qualsiasi tipo e di una dimensione non usata tra le 6 ammesse.

3) spostare 1 elemento ad area piazzato dal difensore, nell'ambito dello stesso settore.

Esempio: il Difensore posiziona nei 4 settori 1 bosco CxC, 1 bosco LxL, 1 terreno rotto MxC ed 1 edificio MxL. L'Attaccante – se vuole aggiungere un elemento – può farlo scegliendone la tipologia (bosco, terreno rotto, edificio, collina), ma deve scegliere una tra le dimensioni non utilizzate dal Difensore (MxM o LxC).

A conclusione delle suddette operazioni, i giocatori devono aggiungere 2 alberi a testa, uno alla volta a turno partendo dal difensore. Gli alberi possono essere messi dovunque.

Con questo sistema, i giocatori potranno portare al Torneo solo gli elementi necessari, e la preparazione del tavolo avrà tempi ridotti.

Lato di entrata

L'attaccante dichiara il suo lato preferito di entrata e poi tira 1d6:

Se ottiene 1, schiera sul lato contiguo A SINISTRA rispetto a quello preferito.

Se ottiene 2, schiera sul lato contiguo A DESTRA rispetto a quello preferito.

Se ottiene da 3 a 6, schiera sul lato preferito.

Schieramento

Prima di schierare, vengono posizionati elementi aggiuntivi derivanti dalla eventuale differenza in punti tra attaccante e difensore.

Il Difensore schiera la sua squadra entro 1M dal proprio bordo del tavolo.

L'Attaccante schiera la sua squadra entro 1M dal proprio bordo del tavolo.

Iniziativa

Effettuato lo schieramento, i giocatori tirano 1d6 per stabilire chi inizia. In caso di pareggio inizia l'attaccante.

Tempo di gioco

10 minuti per la preparazione del tavolo e lo schieramento, 1 ora (55 minuti + ultimo turno giocatore che ha giocato per secondo) per la partita vera e propria.

Condizioni di Vittoria

Come da regolamento base (SDS pag. 6).

Test di Morale di squadra

Una squadra deve effettuare un test di Morale collettivo nelle seguenti occasioni:

- 1) perdita del Leader
- 2) perdita della bandiera
- 3) quando raggiunge più di un terzo delle perdite in termini di soldati (vedi tabella)

Tabella del "più di un terzo" per i test di Morale	
Soldati componenti la Squadra	Effettuare il test dopo.... perdite
5	2 (se Russi 3)
6	3 (se Russi 4)
7	3 (se Russi 4)
8	3 (se Russi 4)
9	4 (se Russi 5)
10	4 (se Russi 5)
11	4 (se Russi 5)
12	5 (se Russi 6)
13	5 (se Russi 6)
14	5 (se Russi 6)
15	6 (se Russi 7)
16	6 (se Russi 7)
17	6 (se Russi 7)
18	7 (se Russi 8)
19	7 (se Russi 8)
20	7 (se Russi 8)
21	8 (se Russi 9)

N.B. la regola Termine del Gioco (SDS pag. 6) ha la priorità sui test di morale secondo la tabella. Quindi, eventuali squadre composte da 4 soli modelli sono SCONFITTE se ne perdono 2 (in quanto sul tavolo rimangono solo 2 modelli). Nella tabella è stato inserito il bonus corrispondente alla Caratteristica Nazionale dell'esercito Russo ("Duri a cedere" SDS pag. 20).

Chiarimenti, approfondimenti e regole particolari per i Tornei

Linea di Vista (LdV) e fuoco

Per poter sparare, è richiesta una LdV dal soggetto che agisce al bersaglio. La LdV è stabilita empiricamente, mettendosi a livello della miniatura e guardando verso il bersaglio. Se è visibile almeno una parte del tronco della miniatura, esiste una LdV valida.

Vedere solo braccia, gambe, arma o testa/copricapo non è sufficiente. Se il tronco è parzialmente visibile il bersaglio beneficerà della copertura relativa (leggera in caso di siepe o steccato, pesante in caso di mura o rocce).

Boschi e colline bloccano la LdV anche se il modello è fisicamente visibile (gli alberi di un bosco sono molto più fitti di quelli usati per rappresentarlo, e le colline usate sui tavoli sono raramente più alte delle figure per motivi di usabilità). Un modello a terra dietro un ostacolo lineare o al limitare di un bosco NON è visibile.

Posa delle miniature

Per la determinazione della LdV la posa della miniatura è ininfluente. Tutti i soldati sono considerati in piedi. In casi contestati, sostituire temporaneamente la miniatura che crea dubbi con una in piedi e determinare se è visibile o meno, e/o se gode di copertura.

Esempio: molti leggeri sono rappresentati in ginocchio mentre sparano o ricaricano. Uno di questi modelli dietro un muretto potrebbe essere invisibile all'avversario, ma il soldato che rappresenta ai fini del gioco non lo è.

Linea di Vista e Raggio di comando (RdC)

A parziale modifica delle regole base, se un Ufficiale o un Sottufficiale non hanno LdV verso i loro subordinati, il loro RdC è sempre 1C. Questo vale anche per Ufficiali con la regola speciale Leadership Scadente (More Drums & Shakos).

In altre parole, modelli entro 1C da un qualsiasi superiore godono sempre del bonus all'attivazione, anche se non sono in vista.

Determinazione del bersaglio in caso di fuoco a distanza

Da regole base, una figura deve sparare sempre al nemico più vicino. Eccezioni alla regola sono bersagli in copertura o a terra (che possono essere ignorati) e bersagli montati (che possono essere oggetto di fuoco nonostante ci siano nemici appiedati visibili più vicini).

Nel caso di montati, quanto sopra vale solo se c'è una LdV diretta e non interrotta da chi spara al bersaglio, ovvero senza figure (amiche o nemiche) che si interpongono tra lo sparante ed il bersaglio.

Esempio: un cavaliere si trova – rispetto ad un nemico che sta facendo fuoco - direttamente dietro una "linea" di 4 soldati a piedi. In altre parole, la linea immaginaria di vista passerebbe attraverso la linea di soldati prima di arrivare al cavaliere. In questo caso il montato non può essere oggetto di fuoco.

Ricordare che – per essere valida – una LdV che passa tra due ostacoli deve essere larga almeno una basetta (per convenzione, 2 cm.).

Direzione delle Fughe (Modifica dalle regole base)

In caso di fughe dovute a test di Morale falliti, ciascun modello deve muovere come da regole base verso:

- 1) la bandiera (se presente);
- 2) il bordo del tavolo più vicino.

In Torneo però, il bordo del tavolo più vicino va considerato ECCETTANDO il bordo tavolo nemico (ovvero quello nel quale l'avversario ha schierato). Si può quindi fuggire verso il bordo tavolo amico o verso uno dei due laterali, a seconda di quale è più vicino alla miniatura, ma mai verso il bordo tavolo opposto.

Nemici entro 1C in caso di fuga

Procedura: effettuare tutti i test di Morale ed i relativi movimenti di fuga. Al termine di questi ultimi, tutte le miniature nemiche che si trovano entro 1C da modelli in fuga, hanno 1 (ed 1 sola) attivazione gratuita che consente loro di:

sparare su un nemico in fuga se hanno l'arma carica;

muovere a contatto ed attaccare istantaneamente un modello in fuga, applicando la normale procedura di combattimento (non è consentito l'attacco potente)

in entrambi i casi applicare tutte le regole base come se il modello in fuga fosse a terra.

Le suddette azioni sono volontarie, ovvero a discrezione del giocatore.

Test di Morale nel proprio turno

I test di Morale vengono sempre effettuati nell'istante in cui l'evento scatenante accade.

Se nel proprio turno, tutti i modelli che falliscono anche una sola volta (e quindi fuggono) non possono più agire nel turno.

Sparare e ricaricare come azione di gruppo

A differenza di quanto indicato nelle regole base, un gruppo che esegue l'azione di gruppo Sparare e Ricaricare (quindi su 2 ranghi di massimo 3 figure ciascuno), non deve necessariamente iniziare questa azione di gruppo con tutte le armi cariche: basta che un solo rango le abbia cariche (anche il posteriore).

Questo perché l'azione di passaggio delle armi cariche dal rango posteriore a quello anteriore NON COSTA AZIONI.

N.B. I Rifles non possono beneficiare di questo ordine di gruppo.

Esempio: un gruppo di 6 soldati su 2 ranghi inizia il turno con il rango anteriore con i moschetti carichi e quello posteriore con i moschetti scarichi. Sia che il gruppo generi 2 o 3 azioni, il rango anteriore potrà sparare, quello posteriore ricaricare, scambiandosi in seguito i moschetti. Il risultato finale sarà quindi un rango anteriore con i moschetti di nuovo carichi (e quello posteriore con i moschetti scarichi). Generando 3 azioni e posto che non si effettui una Salva, il rango anteriore potrà effettuare singoli fuochi mirati.

Gruppi disomogenei (differenti Q e C)

Un gruppo attiva sempre alla Qualità dell'elemento peggiore. Questo si applica anche al fuoco se si effettua una volley o un'azione di gruppo come sparare e ricaricare. Il fattore Combattimento da usare è sempre il peggiore del gruppo.

Esempio: un gruppo di 3 Fanti di Linea (Q4 C2) e 3 Fanti d'Elite (Q3 C3) viene attivato a Q4 e – se effettua una volley o spara e ricarica, lo fa a C2. Il fuoco individuale viene invece effettuato alla C del singolo modello.



Fughe di modelli a contatto con la bandiera

Come da regole base, se è presente un portabandiera i movimenti di fuga vanno effettuati verso la bandiera, e giunti a contatto con essa non si fugge più. In Torneo però, questo è valido solo se il modello NON PARTE GIA' a contatto con la bandiera nell'istante in cui deve effettuare un test di Morale.

Esempio: nel medesimo turno, la squadra del soldato Fontaine deve effettuare un test per la perdita del Leader ed uno per aver superato i 200 punti in perdite. Durante il primo test, il soldato Fontaine fallisce due volte: con il primo movimento arriva a contatto con la bandiera, ed ignora il secondo movimento di fuga. Quando deve effettuare il secondo test però, Fontaine si trova già a contatto della bandiera quindi eventuali fallimenti lo porteranno a fuggire verso il bordo tavolo più vicino.

Nota bene: qualora i test non fossero consecutivi, il giocatore può – nel proprio turno - attivare i modelli a contatto con la bandiera e spostarli anche minimamente, per poter beneficiare di nuovo - in successivi test - del bonus della bandiera.

Portabandiera in fuga

(Variazione dalle regole base) Se il portabandiera (che effettua il test per primo) ottiene 3 fallimenti oppure fugge uscendo dal campo, porta la bandiera con sé.

L'unico caso in cui l'abbandona (ed il nemico può quindi tentare di prenderla) è quando viene ferito o ucciso. I giocatori sono incoraggiati a portare una bandiera "in più" da posizionare a terra in caso di perdita del portabandiera, per evidenziare il punto da dove può essere raccolta.

Test per caricare modelli che hanno la Regola Speciale Paura

(Chiarimento delle regole base) Il test per caricare un modello che incute paura deve essere effettuato su 1 solo dado, immediatamente prima dell'azione di movimento che porterebbe a contatto con il nemico. Un successo permette al modello che vuole caricare di muovere a contatto, un fallimento significa che l'azione è perduta (e lo stesso soldato non può utilizzare eventuali altre azioni maturate per tentare di nuovo la carica).

Importante: un modello a terra NON fa più Paura, e quindi non è richiesto il test per caricarlo.

Cavalleria contro fanteria, e cavalieri con la Regola Speciale Paura in carica

(Chiarimento da regole base) Un modello di fanteria caricato da un cavaliere deve sempre effettuare un test di Morale (a -1 se il cavaliere incute Paura ed il fante non è Impavido o incute Paura lui stesso).

Un modello di cavalleria caricato da un fante o da un altro cavaliere non effettua mai il test di Morale (anche se chi carica incute Paura).

Il test viene effettuato dal bersaglio della carica prima dell'azione di movimento che porterebbe il cavaliere a contatto, anche se quest'ultimo non ha azioni a sufficienza per attaccare in corpo a corpo (vedi caso particolare di seguito).

Il test può avere solo due esiti per il bersaglio della carica: eliminazione (in caso di 3 fallimenti al test) o combattimento (con il suo fattore di fuoco se ottiene 3 successi ed ha l'arma carica, con il suo normale fattore combattimento se ottiene 1 o 2 successi).

Il bersaglio quindi non fugge mai.

Casi particolari:

Se il bersaglio è eliminato per 3 fallimenti, il cavaliere può cambiare bersaglio (ovvero dirigere verso un altro modello nemico) se:

può raggiungerlo con le azioni di movimento rimaste;

il nuovo bersaglio si trova entro 1C dal precedente.

Se le condizioni di cui sopra sono soddisfatte, non muovere affatto il cavaliere ed eseguire il test per il nuovo bersaglio. Questa procedura è teoricamente ripetibile diverse volte (una per ogni nemico che si trova entro 1C dal bersaglio precedente, e che viene eliminato a causa di 3 fallimenti).

Se invece non ci sono altri bersagli entro 1C dal precedente, il cavaliere può muovere liberamente (anche verso altri avversari) ma non può contattare nessuno (fermare il modello ad 1 cm. dal nemico) e quindi non causa il test.

Se il cavaliere giunge a contatto ma non ha azioni per attaccare, ed il bersaglio ha ottenuto 3 successi al test di Morale ed ha l'arma carica, può immediatamente sparare al cavaliere alla distanza minima, con un -1 per il fuoco affrettato. Eventuali esiti sul cavaliere si applicano subito (se il cavaliere cade a terra -battuto con un dado pari- lo fa a 2 cm dal bersaglio della carica, se deve arretrare - battuto con dado dispari - si ferma a 2 cm dal bersaglio). Non vi possono essere esiti negativi per chi spara (tranne, al limite, finire le munizioni).

Se il bersaglio non è eliminato ed il cavaliere giunge a contatto senza ulteriori azioni per attaccare in

corpo a corpo, le miniature restano adiacenti e non accade nulla. Alla successiva attivazione di uno dei due modelli ingaggiati, questi combatteranno con i loro normali fattori di combattimento.

Se un secondo cavaliere giunge a contatto con il bersaglio quest'ultimo non deve più effettuare test: è ormai ingaggiato in un combattimento contro più avversari.

Caso particolare: la Vecchia Guardia francese

Un solo profilo di fanteria ha la Regola Speciale Paura: la Vecchia Guardia francese.

Mentre non c'è differenza alcuna in caso di carica contro un modello della Vecchia Guardia da parte di un fante nemico che non sia Impavido (si applica normalmente la regola Test per caricare modelli che hanno la Regola Speciale Paura sopra riportata), in caso di carica da parte di un soldato della Vecchia Guardia si procede come segue:

se il bersaglio della carica è un cavaliere, nessun test è richiesto;

se il bersaglio della carica è un fante (non Impavido) questi effettua un test di Morale come se fosse stato caricato da un cavaliere (applicando il -1 della Paura). Con 3 successi combatte il successivo corpo a corpo normalmente. Con 3 fallimenti è eliminato. Con 1 o 2 successi combatte il corpo a corpo con un -1 al suo fattore combattimento.

Cavalleria che attacca nemici al limitare di un bosco

La cavalleria non può entrare in un bosco, come da regole base. Può tuttavia attaccare un nemico che si trova al limitare di un bosco. In questo caso però, perde il +1 del montato contro soldato di fanteria, ed il fante non deve effettuare il test di Morale, anche se il nemico incute Paura.

Fanteria contro fanteria in bosco (o al limitare di esso)

Due fanti che combattono in corpo a corpo in un bosco non hanno modificatori particolari, anche se uno dei due è sul limitare del bosco stesso.

Corpo a corpo attraverso un ostacolo lineare o in posizione elevata

(Chiarimento da regole base) Il Modificatore per difendere un ostacolo, o per combattere da posizione elevata, è +1.

In caso di due soldati su differenti elevazioni, si applica sempre in favore del modello più in alto, indipendentemente da chi attacca o chi difende.

In caso di ostacolo lineare invece, il modificatore si

applica sempre in favore del soldato attaccato, che di turno in turno può essere l'uno o l'altro.

Esempio: A attacca in corpo a corpo B, che si trova dietro un muretto. B godrà del +1 per difendere un ostacolo. Ammettendo che il combattimento non abbia esito (un pareggio), nel suo turno B attacca a sua volta A (che è sempre dietro il muretto). Questa volta sarà A a beneficiare del +1 per difendere un ostacolo.

Corpo a corpo di un gruppo contro un gruppo

(Chiarimento da regole base) In caso di una linea (da 2 a 6 modelli in contatto di base che formino un rango unico) attivata con un ordine di gruppo, che giunge simultaneamente a contatto con una linea nemica, si potrebbero ingenerare dubbi su quali azioni vadano intraprese prima o dopo.

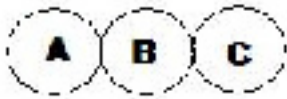
Le casistiche sono pressoché illimitate, e non ci sono grandi differenze agendo modello per modello o tutti insieme.

In ogni caso, come regola generale:

ricordate che ogni modello del gruppo matura un numero di azioni pari ai successi ottenuti dal gruppo, e quindi le azioni delle figure che lo compongono possono essere effettuate anche singolarmente (muovo 1 modello, combatto in corpo a corpo, applico gli esiti, poi muovo il secondo modello, combatto, etc...);

ricordate di applicare i modificatori nell'istante in cui si verifica il combattimento, e di applicare solo quelli che sono pertinenti al modello attaccante ed a quello attaccato;

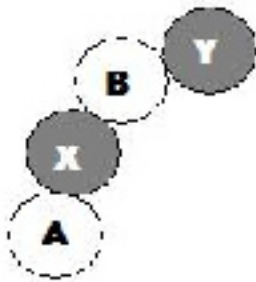
ricordate che modelli "a terra" possono combattere (anche se con dei malus) e danno comunque un -1 ad eventuali avversari a contatto, se attaccati da altro pezzo amico.



Il gruppo D E F G vuole attaccare in corpo a corpo il gruppo nemico A B C. Ottenute 2 o 3 azioni (1 per muovere a contatto ed 1 per attaccare), il giocatore attaccante può:

muovere e combattere un modello alla volta (G va a contatto con C, si risolve lo scontro e poi si passa ad F che va a contatto con chi desidera, etc...);

muovere tutto il gruppo a contatto (1 azione) e poi risolvere gli scontri uno ad uno (ad esempio, cominciando da D+E contro A per avere un vantaggio).



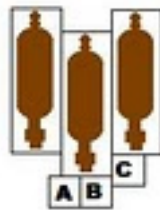
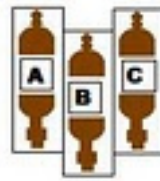
Il soldato A attacca in corpo a corpo il nemico X. A gode del bonus dell'overlap dato da B (-1 ad X), anche se questi ha un nemico adiacente. In SDS infatti, si applicano solo i modificatori inerenti il modello che attacca e quello che difende, e non quelli dati da soldati non partecipanti direttamente al combattimento (in questo caso Y).

Smontare da cavallo

Modelli Singoli: smontare costa 1 azione. Il cavallo fugge immediatamente. Da quel momento in poi, il soldato combatte come un fante.

Gruppi: un gruppo di cavalieri può smontare solo con un ordine di gruppo dato da un Leader, ed 1 cavaliere deve essere utilizzato per tenere i cavalli. Tutti i cavalieri devono essere adiacenti (le loro basette si devono toccare).

Come risultato dell'ordine di gruppo - al costo di 2 azioni - il giocatore pone i soldati smontati di fronte ai cavalli (ed a contatto con almeno 1 di essi) ed il soldato destinato a tenere i cavalli a contatto con almeno 1 di essi, non necessariamente sul fronte.



Nella figura, il gruppo di cavalieri A B e C sono in gruppo, ed il Leader da loro l'ordine di smontare. Al costo di 2 azioni, A e B smontano (a contatto con un cavallo e tra loro) e C viene usato per tenere i cavalli.

I soldati smontati possono muovere normalmente senza restrizioni, mentre quello destinato a tenere i cavalli non può muovere:

se è ferito, ucciso, ingaggiato in corpo a corpo oppure fallisce un test di Morale, i cavalli fuggono immediatamente.

Rimontare a cavallo

Modelli Singoli: il modello che vuole montare a cavallo deve essere adiacente all'animale e spendere 1 azione. Si considera immediatamente a cavallo (può agire con le ulteriori azioni, se ne ha). Pezzi di fanteria non possono montare a cavallo.

Gruppi: rimontare in sella è un'azione di gruppo che deve essere ordinata da un Leader.

Tutti i cavalieri devono essere adiacenti ad almeno 1 dei cavalli (tenuti dal soldato determinato quando hanno smontato), ed al costo di 2 azioni il giocatore ottiene il risultato inverso dello smontare, ovvero tutti i cavalieri di nuovo in sella ed adiacenti. Se hanno una terza azione, i cavalieri usarla immediatamente. Se all'atto di rimontare vi sono più cavalli che cavalieri quelli in eccesso fuggono. Un cavallo non può mai essere oggetto di attacchi (in corpo a corpo o distanza).

Ricaricare in situazioni particolari

(Chiarimento da regole base) Un modello può ricaricare anche se è a terra. Non può invece ricaricare se ingaggiato in corpo a corpo.

Uso delle Armi da fuoco e boschi

Un modello dentro un bosco e non in contatto con il bordo interno non può sparare né essere oggetto di fuoco nemico, a meno che il bersaglio sia anch'esso dentro il bosco ed entro 1C: questo fuoco è a -1.

Un modello dentro un bosco, in contatto col bordo interno può sparare fuori dal bosco, ed essere oggetto di fuoco nemico con il modificatore per la copertura leggera (-1).

Un modello parzialmente in un bosco (ovvero con la base che tocca il bosco, ma anche del terreno aperto) può sparare ed essere oggetto di fuoco normalmente.



Esempi:

A può sparare ad E se entro 1C, e viceversa. Entrambi hanno il -1 per la copertura.

A non può sparare a D, né può essere oggetto del fuoco di D.

B può sparare a F o G normalmente, e può essere oggetto del fuoco di entrambi con il modificatore di -1 per la copertura.

C non si considera essere nel bosco, e può essere oggetto di fuoco (da G per esempio) senza il modificatore per la copertura.

Ordine di Gruppo: Raggrupparsi

Se a causa di carenza di azioni uno o più modelli non riescono fisicamente a raggrupparsi (ovvero a giungere con la basetta a contatto con altri soggetti del gruppo), chi non riesce ad unirsi non può muovere affatto.

Formula dei Tornei e Tie breakers

Punteggi

Vincere in SDS significa mettere in rotta la squadra avversaria, come da regola base (pag. 6 Termine del Gioco). Una squadra in rotta è completamente eliminata.

Il Pareggio si verifica quando scade il tempo e nessuno dei 2 giocatori ha acquisito la vittoria.

I punti torneo sono assegnati come segue:

Vittoria: il punteggio della squadra avversaria totalmente eliminata meno le perdite subite, + 300 Punti di "bonus".

Sconfitta: 1 punto per ogni punto di avversari eliminati o fuggiti.

Pareggio: entrambi i giocatori ottengono tanti punti quanti sono i punti nemici eliminati al momento della conclusione della partita.

Esempi: il giocatore A vince contro B, subendo 125 punti di perdite: A otterrà 575 punti (400 - che è il totale della squadra avversaria - meno 125 di proprie perdite, più 300 punti di bonus per la vittoria). B otterrà 125 punti (le perdite causate all'avversario).

I giocatori C e D invece non ottengono un risultato definitivo al termine del tempo di gioco. Alla fine della partita, C ha perso 188 punti e D 213. C ottiene 213 punti e D 188, ovvero esattamente i punti di perdite inflitti all'avversario.

Tra i giocatori F ed G invece - pur essendosi verificato un pareggio - c'è una grande disparità nel numero delle perdite inflitte/subite. F ha infatti subito solo 26 punti mentre G ben 280. F otterrà 280 punti e G solo 26.

Validità

Per essere considerato valido, un Torneo deve essere giocato su 4 turni (in circostanze particolari gli organizzatori possono essere autorizzati a ridurli a 3) da almeno 8 giocatori.

Squadre e scontri non storici

Ogni giocatore porta 1 squadra "principale" ed una "secondaria" che dovranno essere scelte in due Poules diverse, secondo la seguente suddivisione:

Poule Francese

Francia, Confederazione del Reno, Ducato di Varsavia, Napoli, Italia, Spagna di Re Giuseppe, Impero Ottomano*, Reggimenti stranieri al servizio dei Francesi (pag. 21 di More Drums & Shakos edizione italiana).

Scontri consentiti all'interno della Poule Francese:

Francia contro Napoli (1814).

Francia contro Confederazione del Reno (1814).

Francia contro Impero Ottomano (Campagna d'Egitto).

** L'Impero Ottomano è indicato nella Poule Francese per motivi di convenienza. A parte la Campagna di Egitto infatti, il nemico principale degli Ottomani nel periodo Napoleonico furono i Russi.*

Poule Alleata

Gran Bretagna, Austria, Prussia, Russia, Brunswick, Belgio-Olanda 1815, Hannover, Nassau 1813-15, Portogallo, Sassonia 1806, Spagna, Svezia, Tirolo, Reggimenti stranieri al servizio della Gran Bretagna (pag. 22 di More Drums & Shakos edizione italiana).

Scontri consentiti all'interno della Poule Alleata:

Austria contro Russia (1812).

Prussia contro Russia (1812).

Portogallo contro Russia (1812).

Nota sugli scontri storici

La regola precedente è stata creata per evitare la stragrande maggioranza di situazioni storicamente inattendibili. E' tuttavia molto difficile creare regole semplici per evitare ogni possibile scontro non avvenuto nella realtà. Anziché ipotizzare decine di eccezioni alla regola, si è deciso di ammettere scontri che nella realtà non sono avvenuti per circostanze temporali oppure di fronti diversi. Alcuni esempi potrebbero essere gli Ottomani contro qualunque Nazione non sia la Francia o la Russia, oppure Sassoni del 1806 contro Sassoni della Confederazione del Reno. Quello che si è voluto evitare in tutti i modi – ed al di sopra di ogni considerazione storica – è che un giocatore prepari le sue squadre, partecipi al Torneo, e poi non possa giocare con le squadre che ha portato.

Conflitti circoscritti

Come gli osservatori più attenti avranno notato, non sono indicati nelle due Poules le liste degli Stati Uniti d'America (pag. 28 MDS) e di Canada, Confederazione Indiana e Fanteria Coloniale Britannica (pag. 16 MDS), ovvero i due contendenti della Guerra del 1812. Gli organizzatori dei tornei possono tuttavia decidere di organizzare tornei tematici su questa guerra, nei quali ogni giocatore dovrebbe portare una squadra per ognuna delle parti in causa.

Abbinamenti: Primo turno

L'accoppiamento del primo turno deve essere effettuato dagli organizzatori a sorteggio in base alle liste principali: all'atto dell'iscrizione prendere nota delle 2 liste, e registrare i partecipanti in due Poule ("Francese" ed "Alleata") a seconda della lista principale. Procedere poi al sorteggio degli avversari prendendo 1 giocatore dalla Poule "Francese" ed un avversario dalla Poule "Alleata".

Quando una delle due Poules è esaurita, sorteggiare le coppie di avversari dalla medesima Poule: il primo giocatore sorteggiato giocherà con la lista principale, il secondo con la lista secondaria, a meno che lo scontro generato non sia storicamente attendibile, nel qual caso si potrà giocare con la squadra principale.

Esempio: esaurita la Poule "Francese", si passa al sorteggio del primo turno usando solo la Poule "Alleata". Vengono estratti un Prussiano ed un Russo: entrambi "Alleati" ma che POSSONO combattere l'uno contro l'altro (1812). I giocatori quindi useranno la loro squadra principale.

Abbinamenti: Turni successivi e Tie breakers

Dal secondo turno in poi gli abbinamenti vengono fatti in base ai punti ottenuti nel primo turno (sistema svizzero), facendo scontrare tra di loro il primo in classifica con il secondo, il terzo con il quarto, e così via. In caso di parità di punteggio, per determinare chi è prima in classifica, si adottano i seguenti Tie breakers, nell'ordine indicato:

Ufficiali nemici eliminati (ovvero feriti, uccisi o fuggiti prima del termine della partita, in altre parole non in campo nell'istante della sconfitta);

Bandiere catturate;

Raggiungimento dell'Obiettivo (vedi regola facoltativa seguente).

Se le 2 squadre principali in un abbinamento non sono compatibili, il giocatore con la posizione migliore in classifica gioca con la squadra principale,

l'avversario con la secondaria. In caso di parità assoluta, procedere al sorteggio per determinare chi gioca con la squadra principale.

Obiettivi segreti (regola facoltativa a discrezione degli organizzatori)

Previo assenso della Ganesha Games, gli organizzatori di un Torneo possono designare 3-4 obiettivi segreti, che devono essere gli stessi per tutte le partite del torneo.

Gli obiettivi non devono essere correlati al terreno o a qualunque elemento variabile del gioco, né al tempo di gioco, né al risultato finale dello scontro.

Esempio: "Eliminare il nemico più alto in grado" è un obiettivo valido, in quanto un Ufficiale o un Sottufficiale sono sempre presenti in una squadra, mentre "Vincere entro il decimo turno" oppure "Conquistare un elemento di terreno X" non lo è.

Altri esempi di obiettivi validi potrebbero essere: mantenere in vita il proprio soldato con il grado più alto;

far fare all'avversario almeno 2 test di Morale collettivi;

eliminare il soldato nemico con il più alto valore in punti.

Gli organizzatori devono predisporre un quantitativo di carte non riconoscibili dal retro pari a un set completo (3-4 carte) degli obiettivi per ogni tavolo.

All'inizio della partita (ovvero immediatamente prima di cominciare ad attivare i pezzi) i due avversari pescano una carta, tenendola segreta all'avversario.

Gli obiettivi non pescati sono messi da parte e non devono essere visti dai giocatori.

La carta indica l'obiettivo per la partita in corso. Al termine della partita, si verifica se i due obiettivi sono stati raggiunti.

Il raggiungimento dell'obiettivo può garantire punti in più al giocatore, oltre a rappresentare un tie breaker nella classifica generale.

Spirito del gioco e sanzioni

In ogni ambiente competitivo il rischio di atteggiamenti poco sportivi è una realtà che non può essere evitata del tutto.

A parte legittime manovre che possono portare vantaggio a una delle due parti, la componente tempo è senza dubbio cruciale, in quanto la differenza tra un pareggio ed una vittoria è consistente. Premesso che un paio di pareggi in un Torneo minano fortemente le possibilità di vittoria, ed è quindi consigliabile avere sempre un atteggiamento volto a vincere, può accadere che un giocatore – giunto ad un livello di perdite che non gli consenta più di vincere a meno di eventi eccezionali – tenti di perdere tempo per non essere sconfitto definitivamente. In tali casi, l'avversario potrà chiamare l'arbitro ed esporre le ragioni della sua richiesta. L'arbitro quindi verificherà se il comportamento denunciato è quello riportato dal giocatore che l'ha interpellato, e qualora lo riscontrasse potrà intervenire con gli strumenti che ha a disposizione (penalità, ammonizioni o espulsione dal torneo) oltre a decretare una eventuale vittoria a tavolino (corrispondente sempre ad un 700-0).



Per qualsiasi ulteriore chiarimento, o per comunicare l'organizzazione di un torneo, contattare la Ganesha Games : www.ganeshagames.net