

De Bellis Antiquitatis

Version 3.0

TRADUZIONE ITALIANA
(Versione 1.8)

REGOLE E DIAGRAMMI
(da integrare con Army List)

by Phil Barker and Sue Laflin-Barker

Quick play wargame rules with army lists for ancient and medieval battles

Indice generale

0. EQUIPAGGIAMENTO DI GIOCO E SCALE DI RAPPRESENTAZIONE.....	4
0.1 SCELTA E SCALA DEI MODELLI.....	4
0.2 AREA DI GIOCO.....	4
0.3 DIMENSIONE DELL'ESERCITO E RAPPRESENTAZIONE DELLE TRUPPE.....	4
0.4 SCALA DEL TERRENO E MISURAZIONE DELLE DISTANZE.....	5
0.5 SCALA TEMPORALE.....	5
0.6 DADI.....	5
1. DEFINIZIONI DI TRUPPE.....	5
2. IMBASARE FIGURINI E MODELLI.....	8
3. TERRENI DEL CAMPO DI BATTAGLIA.....	11
3. TERRENI DEL CAMPO DI BATTAGLIA.....	11
3.1 SCEGLIERE E PIAZZARE I TIPI DI TERRENO.....	11
3.2 TIPI DI TERRENO (AD AREA).....	11
3.3 TERRENI LINEARI.....	12
3.3.1 COSTA.....	12
3.3.2 FIUME.....	12
3.3.3 STRADA.....	12
4. AREA EDIFICATA (Build-up Area - BUA).....	12
4.1 CITTA'.....	13
4.2 FORTE.....	14
4.3 VILLAGGIO.....	14
4.4 EDIFICIO.....	14
5. CAMPO.....	14
6. GIOCARE LA BATTAGLIA.....	15
6.1 SCHIERAMENTO.....	15
6.2 SEQUENZA DI GIOCO.....	15
6.3 PUNTI INIZIATIVA (PIPs).....	15
6.4 MOVIMENTI TATTICI.....	16
6.4.1 SINGOLA Basetta.....	16
6.4.2 GRUPPO.....	16
6.5 DISTANZE DEI MOVIMENTI TATTICI.....	19
6.6 SECONDA O SUCCESSIVE MOSSE TATTICHE DURANTE LO STESSO TURNO.....	19
6.7 ATTRAVERSAMENTO DI UN FIUME.....	19
6.8 COMPENETRAZIONE DELLE TRUPPE.....	19
6.9 THREAT ZONE (ZONA DI MINACCIA).....	20
6.10 MOVIMENTO A CONTATTO CON NEMICO.....	20
6.11 CONTATTO POSTERIORE.....	25
6.12 TIRO A DISTANZA.....	27
6.13 COMBATTIMENTO IN CORPO A CORPO.....	29
6.13.1 CONTATTI OLTRE AL FRONTE.....	29
6.13.2 ATTACCO AD UNA CITTÀ, FORTE O CAMPO	29
6.14 RISOLVERE IL TIRO O LA MISCHIA.....	30
6.14.1 FATTORI TATTICI PER CONTATTO SUL RETRO.....	30
6.14.2 FATTORI TATTICI PER SUPPORTO SUL FIANCO.....	30
6.14.3 FATTORI TATTICI	30
6.15 ESITO DEL COMBATTIMENTO.....	33
6.16 ELEMENTI DISTRUTTI.....	33
6.17 INDIETREGGIAMENTO (RECOIL) O ESSERE SPINTO INDIETRO.....	33
6.18 FUGA (FLEE).....	33
6.19 INSEGUIMENTO (PURSUING).....	36
6.20 ELEMENTI PERSI.....	36
7. VINCERE O PERDERE LA BATTAGLIA.....	36
8. ARMY LIST.....	36

9. GLOSSARIO.....	38
10. COMPENDIO.....	38
10.1 ELEPHANTS.....	38
10.2 SCYTHED CHATIOT.....	38
10.3 PSOLI.....	38
10.4 AUXILIA.....	39
10.5 WARBAND.....	39

Si ringrazia :

Alessandro F. , Andrea A. , Andrea P. , Enrico V. , Fabrizio D. , Filippo M. , Sergio M. ,

NOTA ALLA TRADUZIONE :

Il regolamento è stato tradotto lasciando alcuni termini inglesi di difficile traduzione o di uso comune tra i giocatori più esperti.

A volte la traduzione letterale, di difficile comprensione, è stata svolta in italiano per renderla più chiara.

Inoltre sono state aggiunte o modificate tabelle e diagrammi esemplificativi.

Tali diagrammi sono stati posizionati, nel testo, vicino al relativo argomento per rendere più semplice la lettura.

APPROVATA DA:

