

Hattin regolamento

Introduzione

Lo scenario può essere giocato sia su un tavolo 120 x 180 che su un tavolo 180 x 180.

ATTENZIONE. I valori di movimento delle miniature sono diversi a seconda delle dimensioni del tavolo scelto (vedere le tabelle).

Si dispongono le truppe come da ordine di battaglia e da mappa. I saraceni si devono mettere lungo i quattro bordi, nell'ordine che vuole il giocatore. Il carroccio con la reliquia della Vera Croce sarà posto al centro del tavolo, a 120 cm dal bordo nord. Intorno si dispongono i due cavalieri di scorta, il vescovo di Acri e tre religiosi, Rinaldo di Chatillon ed il suo alfiere.. A difesa della reliquia poi si dispongono i Templari: una volta schierato il centro si dispongono le altre unità con Raimondo di Tripoli in prima fila, Guido di Lusignano davanti al carroccio e Baliano di Ibelin dietro.

Lo scenario dura dieci turni e ruota attorno al destino della più sacra reliquia del tempo, una croce di legno ritenuta essere proprio quella dove era stato crocifisso Gesù e che si supponeva garantisse l'invincibilità, con l'aiuto di Dio, alle armate cristiane.

Se i crociati riescono a fare uscire il carroccio con la croce dal bordo nord del tavolo, hanno vinto

Se i Saraceni conquistano la croce ottengono una vittoria immediata: per farlo deve esserci una miniatura in contatto con la base del carroccio, senza che nessun crociato sia a sua volta in contatto.

Se alla fine dei dieci turni la croce è ancora sul tavolo ma in mano cristiana si fa un conteggio dei punti: se i crociati usciti dal bordo nord sono più numerosi di quelli morti e rimasti sul tavolo hanno vinto i cristiani, viceversa vincono i mussulmani. Rinaldo di Chatillon, sul quale Saladino aveva messo un taglia, vale 10 punti per i saraceni se viene ucciso.

Sequenza di Gioco

Ogni turno è diviso in due semiturni: gioca prima tutto l'esercito saraceno, poi quello crociato.

Fasi del turno

TIRO

Il giocatore dichiara su quale unità tira e con chi, misura la distanza per capire se è entro il raggio di tiro, poi lancia 1D6 per ogni arciere/balestriere, con 5 o 6 ottiene un morto che viene scelto da chi ha subito la perdita.

MOVIMENTO

Il giocatore muove tutte le unità che vuole, nell'ordine che vuole, della distanza che vuole (nei limiti del raggio disponibile). Può passare attraverso le proprie unità ma se arriva a contatto con quelle nemiche si ferma ed entra in mischia, accoppiando miniatura a miniatura.

CARICA

La carica può essere dichiarata solo nella fase di movimento e può essere effettuata solo da truppe a cavallo. Il Giocatore dichiara quale unità carica e di quanti cm sarà la carica. La carica parte dalla posizione attuale dell'unità e termina in un punto preciso che il giocatore indicherà con un counter. L'unità carica in linea retta e si ferma quando entra in contatto con truppe nemiche aprendo una mischia.

Dopo aver risolto la mischia la carica si interrompe momentaneamente per riprendere nel semiturno dopo e continua così finché non raggiunge il punto indicato dal counter. Là sta ferma un turno per riorganizzarsi.

Se attaccata nel semiturno avversario si considera ancora in carica.

MISCHIA

L'attaccante dispone le miniature contro quelle del difensore. Gli scontri avvengono per miniature accoppiate. Si tirano 2D6 a testa, si applicano i modificatori e chi fa

meno ha perso e rimuove la propria miniatura lasciando un posto vuoto. Si possono mettere al massimo due miniature contro una, ottenendo un più 1 per una delle due figure.

Nel semiturno seguente il difensore diventa attaccante e può decidere di continuare la mischia colmando i vuoti o di interrompere e ritirarsi.

La mischia continua finché uno dei due giocatori non la interrompe.

Guidi Alessandro