

LIBRARIUM

LA FONTE DEL SAPERE PROIBITO

Sito: www.librarium.tk

Forum: librariumticino.forumfree.net

REGOLAMENTO UFFICIALE

PARTITE A COPPIE WARHAMMER FANTASY

BY LIBRARIUM TICINO

LIBRARIUM

LA FONTE DEL SAPERE PROIBITO

Sito: www.librarium.tk

Forum: librariumticino.forumfree.net

Questo regolamento è il documento base su cui poggiano tutte le partite a coppie di Warhammer Fantasy organizzate da Libarium Ticino e viene considerato valido in tutti i suoi punti a meno che non sia specificato il contrario nella descrizione dell'evento.

Preparazione alla partita:

- Ogni giocatore avrà una lista da 4500 pti che dovrà essere divisa in 3 contingenti da 1500 pti chiaramente specificati sulla lista.
- Ogni contingente dovrà avere come minimo un personaggio e ogni contingente potrà avere al massimo uno scarto di 20 pti sui 1500 previsti.
- -Non sono permessi personaggi speciali.

Partita:

- I 3 contingenti devono essere definiti prima del sorteggio del proprio alleato.
- Le alleanze saranno sorteggiate.
- Lo scenario previsto per la partita è sfondamento. Vengono determinati a sorte quale schieramento sarà l'attaccante e quale invece il difensore.
- Dopo aver sorteggiato gli schieramenti, i giocatori di uno schieramento sceglieranno a loro discrezione 2 dei 3 contingenti di ogni esercito nemico che potranno essere usati per la partita. Il terzo contingente viene eliminato dal gioco.

Regole della partita:

- La partita ha una durata variabile: alla fine del 5° turno viene tirato un dado, con il 3+ verrà giocato un sesto turno, mentre alla fine del 6° turno, con un risultato di 4+ si svolgerà anche il settimo e ultimo turno.
- Lo schieramento delle armate avverrà nella maniera seguente:
 1. Lo schieramento vincitore del tiro di dado potrà scegliere il lato del tavolo, inizierà a schierare e avrà il primo turno. In alternativa potrà decidere di cedere questa possibilità allo schieramento rivale.
 2. La coppia che decide di schierare per prima dovrà schierare tutto il proprio contingente, esploratori esclusi.
 3. La coppia che schiera per seconda schiererà in seguito tutto il proprio contingente, esploratori esclusi.
 4. La coppia che ha schierato per prima comincerà in genere la partita, a meno che i giocatori che hanno schierato per secondi riescano a rubare l'iniziativa con il tiro di un 6 su un D6.
- Ogni schieramento avrà 2 dadi potere e 2 dadi dispersione comuni per fase.

N.B. se uno schieramento che include un giocatore di Bretonnia dovesse ottenere il primo turno, una buona soluzione sarebbe quella di non permettere alcun movimento né fase magica a tale giocatore durante quel turno.

LIBRARIUM

LA FONTE DEL SAPERE PROIBITO

Sito: www.librarium.tk

Forum: librariumticino.forumfree.net

Chiarimento elementi scenici:

- Le unità nascoste dietro ad una foresta sono viste solamente dalle unità posizionate su una collina di secondo livello o maggiore.
- Una collina di primo livello nasconde tutte le unità che non sono considerate bersaglio grande.
- I bersagli grandi sono oscurati alla vista dietro le colline di secondo livello o maggiore e dalle foreste.

Condizioni di vittoria:

L'esito della partita verrà calcolato in base ai punti vittoria guadagnati da ogni schieramento, più precisamente dallo scarto fra i due punteggi.

- | | |
|------------------------------|-----------------------|
| - dai 0 ai 2 pti di scarto | PAREGGIO |
| - dai 2 ai 6 pti di scarto | VITTORIA MINORE |
| - dai 6 ai 12 pti di scarto | VITTORIA SCHIACCIANTE |
| - dai 12 pti di scarto in su | MASSACRO |

1) Ogni unità nemica, personaggio o cavalcatura mostruosa uccisa vale un punto vittoria (PV).

Sono considerate distrutte le unità fuggite fuori dal tavolo e in fuga durante l'ultimo turno di gioco.

2) Un generale nemico ucciso e uno stendardo da battaglia catturato valgono un PV aggiuntivo ciascuno.

3) Controllare un quadrante con una propria unità con forza dell'unità di almeno 5 conferisce un PV aggiuntivo.

4) Lo schieramento attaccante guadagna un PV per ogni sua unità non in fuga e non inferiore al 25% della propria forza iniziale che a fine partita si trova nella zona di schieramento del difensore.

Lo schieramento difensore guadagna 0,5 PV per ogni unità nemica che non si trova nella zona di schieramento del difensore a fine partita.

5) Ogni giocatore avrà un obiettivo segreto, che sarà sorteggiato prima della fase di schieramento e non verrà rivelato all'avversario prima della fine della partita. Ogni obiettivo, se portato a termine con successo, darà 5 PV aggiuntivi. Solo il possessore dell'obiettivo può portare a termine il proprio obiettivo per l'ottenimento dei PV.

Gli obiettivi segreti sono:

- Uccidi un generale nemico
- Uccidi il mago con il costo in punti più alto di un esercito nemico.
- Cattura uno stendardo magico di un esercito nemico.
- Distruggi 2 scelte truppe rare di un esercito nemico.
- Distruggi l'unità più costosa in pti (non personaggio) di un esercito nemico.