

“*Field of Glory: il gioco di carte*” è un gioco per due giocatori basato sul popolarissimo gioco di miniature creato da Richard Bodley Scott, pubblicato da Slitherine. Il gioco è ambientato intorno al periodo della seconda guerra punica. Non si è voluto ricreare una battaglia in particolare, ma solo trasmettere la sensazione di combattere una guerra antica. Ogni giocatore ha a disposizione una serie identica di carte esercito, da cui seleziona quelle con cui intende combattere. Il campo di battaglia è suddiviso in cinque colonne e per vincere è necessario controllarne tre o, alla fine del gioco, aver accumulato più Punti Vittoria del proprio avversario.

## Componenti

9 Carte terreno

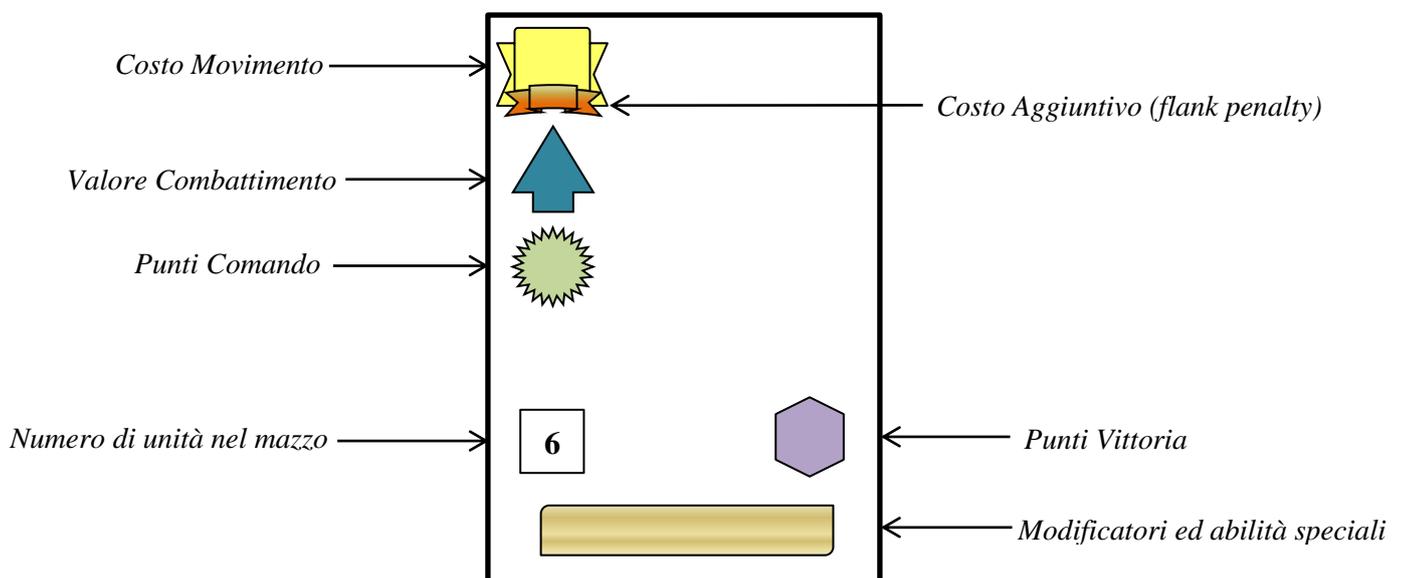
48 Carte esercito rosse

48 Carte esercito blu

Comandante → le Carte *Comandante (Commander)* forniscono solo Punti Comando

Carte Azione → sono di due tipi, *Sovrapposizione (Overlap)* e *Riserve (Reserves)*

## Anatomia delle carte:



## INIZIO DELLA PARTITA

Mischiare le carte terreno e metterle a faccia in giù a comporre il mazzo. Pescare cinque carte terreno, una alla volta, per creare il campo di battaglia. Il campo battaglia si compone di cinque colonne e ciascuna colonna conterrà una Carta terreno, formando una riga di carte terreno da cui partono le cinque colonne. Se viene pescata una carta Pianura, posizionarla nella colonna centrale o, se è già stata occupata, nella colonna il più possibile vicina a quella centrale. Se viene pescata una qualsiasi carta che non sia una Pianura, posizionarla il più possibile lontana dal centro (praticamente le colonne ai lati esterni saranno occupate per prime). Disporre le carte terreno orizzontalmente rispetto ai giocatori, ad indicare che nessun giocatore le controlla.

Le due colonne ai lati estremi del campo di battaglia saranno da ora in poi indicate come *colonne laterali*. Ogni giocatore sceglie un set di carte Esercito (i set sono identici a parte il colore) ed esegue le seguenti operazioni:

1. Individua la carta *Primo/Secondo Rimescolamento* e la mette da parte;
2. Mischia le carte esercito e le mette a faccia in giù sul tavolo per formare il suo mazzo;
3. Pesca le prime quattro carte dal suo mazzo, ne sceglie due e scarta le altre due a faccia in giù. Questo processo viene ripetuto per tutto mazzo fino ad avere in mano un esercito di ventiquattro carte. Le carte scartate sono escluse dal gioco e riposte nella scatola;
4. Mischia le carte che ha scelto e le mette a faccia in giù sul tavolo per formare il suo mazzo. Piazza la carta *Primo/Secondo Rimescolamento* in fondo al mazzo, con il lato “Primo rimescolamento” verso l’alto;
5. Pesca le prime nove carte del mazzo per formare la sua mano iniziale.

Il primo a giocare viene determinato a piacere tra i due giocatori.

*Gestione del mazzo* – Durante il gioco i giocatori dovranno scartare carte. Ogni giocatore deve creare la propria pila degli scarti accanto a sé. Le

carte vengono scartate una ad una a faccia in su. La pila degli scarti può essere consultata in qualsiasi momento, ma solo dal suo proprietario. Se un giocatore deve pescare una carta e il suo mazzo è esaurito, rimescola la sua pila degli scarti per crearne uno nuovo. La prima volta che ciò accade capovolge la carta *Primo/Secondo Rimescolamento*, ponendola con il lato “Secondo rimescolamento” verso l’alto. La seconda volta rimuove definitivamente questa carta.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

“*Field of Glory: il gioco di carte*” si svolge nell’arco di più turni. I giocatori si alternano fino a che una delle condizioni che determinano la fine del gioco non viene raggiunta. Durante il proprio turno un giocatore deve completare ciascuna delle seguenti fasi, nell’ordine indicato (ogni fase deve essere completata prima di procedere alla fase successiva):

1. Controllo delle condizioni di vittoria
2. Avanzata
3. Attacchi ai fianchi
4. Azioni del giocatore
5. Pesca delle carte

### **Fase uno: Controllo delle condizioni di vittoria.**

Se il giocatore attivo controlla tre o più carte terreno vince la partita. L’orientamento della carta terreno indica se la controlla, la parola “Control” deve essere più vicina al giocatore che la controlla.

### **Fase due: Avanzare.**

Il giocatore attivo assume il controllo di ogni colonna, in cui ha unità “incontrastate” (cioè delle colonne dove l’avversario non ha unità presenti). Girare la scheda del terreno in modo che il lato “Controllo” sia più vicino al giocatore attivo. Se il giocatore attivo ha due unità in quella colonna, scarta un’unità a sua scelta.

### **Fase tre: attacchi ai fianchi**

Le unità nemiche possono essere attaccate ai fianchi, se si verificano tutte le seguenti condizioni:

- a. il giocatore attivo, nella stessa colonna, ha una o più unità contrapposte;
- b. il giocatore attivo ha una o più unità “incontrastate” in una colonna adiacente (c.d. colonna “fiancheggiata” o *flank column*);
- c. nella colonna adiacente a quella “fiancheggiata” l’avversario non ha alcuna unità, oppure la colonna “fiancheggiata” è sul bordo del campo di battaglia (n.d.t. è una delle due *colonne laterali*). Si noti che queste condizioni devono essere soddisfatte all’inizio della fase – un attacco ai fianchi non può quindi essere eseguito se le condizioni si verificano dopo un attacco ai fianchi positivo avvenuto su un'altra colonna.

L'attaccante deve decidere se vuole attaccare dalla colonna opposta o da quella “fiancheggiata. A questo punto deve selezionare un'unità che condurrà l'attacco da quella colonna. Una volta che si dichiara un attacco ai fianchi, il difensore ha ancora la possibilità di ritirarsi . Possono ritirarsi solo le unità il cui Costo Movimento è inferiore a quello dell'unità che guida l'attacco. Se il difensore non ritira tutte le sue unità, allora inizia il combattimento, secondo le regole descritte nell'azione “Attacco” (*vedi pag. 7 e ss.*), con l'eccezione che l'unità che attacca riceve un bonus di +2 forza al Valore Combattimento riportato sulla carta, a conferma della particolare efficacia di un attacco ai fianchi.

### **Fase quattro: Azioni del giocatore**

Il giocatore attivo può ora eseguire quante azioni desidera o è in grado di eseguire. Ci sono tre tipi di azioni disponibili (*vedi pag. 6 e ss.*):

- a. Posizionare le Unità
- b. Attaccare
- c. Giocare una carta *riserve* (*Reserves*)

Queste azioni possono essere eseguite in qualsiasi ordine ed anche ripetute, ad esempio un giocatore può piazzare una unità, attaccare, piazzare altre due unità, quindi fare un altro attacco, e così via.

### **Fase cinque: Pescare Carte.**

Il giocatore attivo pesca tre carte oppure scarta una carta e pesca un numero di carte pari ai suoi Punti Comando.

Se il giocatore attivo ha più di nove carte in mano deve scartarne a sua scelta fino ad averne nove.

## **FINE DEL GIOCO E CONDIZIONI DI VITTORIA**

Il gioco termina:

- a. se il giocatore attivo controlla tre carte terreno durante la *Fase uno: Controllo delle condizioni di vittoria*;
- b. alla fine del turno in cui entrambe le carte *Primo/Secondo rimescolamento* siano state rimosse dal gioco (ad indicare che tutti e due i giocatori hanno mischiato i loro mazzi due volte durante il gioco). In questo caso prevale il giocatore che controlla più carte terreno.

In caso di parità il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria (ricavati dalle unità vinte in combattimento) vince la partita. Se vi è ancora parità, nessuno vince.

### **Posizionare le Unità.**

Il giocatore attivo piazza una o più unità dalla sua mano in una o più delle cinque colonne del campo di battaglia, dalla sua parte. Dopo aver posizionato le unità deve scartare una o più carte dalla sua mano il cui totale di Punti Comando sia pari o superiore alla somma del Costo Movimento e degli eventuali costi aggiuntivi delle unità appena immesse. Non riceve alcun beneficio nello spendere più Punti Comando di quelli richiesti.

I costi aggiuntivi includono:

- a. Se un'unità con una *Flank Penalty* è collocata in una delle due *colonne laterali* il suo costo è incrementato del suo valore *Flank Penalty* (ad esempio fanteria pesante e lancieri);
- b. Se un'unità è posizionata in una colonna *Terreno accidentato (Rough Terrain)*, il suo costo è aumentato di uno.

Un giocatore può avere fino a due unità in una colonna sul suo lato del campo di battaglia. Entrambe le unità devono essere dello stesso tipo. Ci sono due eccezioni:

- a. Un'unità di *fanteria leggera (Light infantry)* può essere posizionata nella stessa colonna di un *elefante (Elephant)*.
- b. Un'unità *arciere (Archers)* può essere posizionata con qualsiasi altra unità.

L'ordine delle unità sulla colonna non è importante.

Prima di immettere un unità in una colonna il giocatore attivo può scartare qualsiasi sua unità già presente in quella colonna.

Nota: Le carte Comandante (*Commander*) e le carte Azione non possono essere giocate sul campo di battaglia.

## **Attacco.**

Il giocatore attivo dichiara la colonna in cui vuole attaccare. La colonna in cui si attacca deve avere unità delle due fazioni da entrambi i lati. Se l'attaccante ha due unità nella colonna deve dichiarare quale unità guida l'attacco (n.d.t. unità che per motivi di chiarezza definiremo **leader**), mettendola sopra l'altra.

L'attaccante deve poi selezionare una carta dalla propria mano o pescare la carta in cima al suo mazzo. Questa carta è chiamata *carta Bonus* e rimane coperta.

Il difensore ha ora la possibilità di ritirare le unità dalla colonna. Egli può ritirare tutte le unità che hanno un Costo Movimento inferiore a quello dell'unità che guida l'attacco, mettendole nel suo mazzo degli scarti. Se il difensore ritira tutti le sue unità, l'attaccante:

- a. scarta la sua carta Bonus;
- b. scarta una delle unità in attacco a sua scelta, se ha due unità in quella colonna;
- c. non prende il controllo della carta terreno.

Se il difensore non ritira tutte le sue unità, può giocare una *carta Bonus* selezionandola dalla propria mano o pescando la prima carta dal suo mazzo. Se il difensore ha due unità in quella colonna deve dichiarare quale unità guiderà la difesa (il suo **leader**), mettendola sopra l'altra. Ogni giocatore poi rivela la propria carta Bonus e determina la propria forza in combattimento, ottenuta dalla somma di:

- a. Valore Combattimento del **leader**;
- b. Punti Comando della carta bonus;
- c. +1 se ci sono due unità nella colonna;
- d. modificatori di combattimento forniti dalla carta terreno della colonna (es. colline e boschi);
- e. modificatori di combattimento del **leader** (solo per l'attaccante, il difensore no!)

#### CHIARIMENTI SUI MODIFICATORI DI COMBATTIMENTO.

Solo l'unità **leader** che attacca aggiunge il proprio modificatore di combattimento e solo l'unità **leader** avversaria conta per determinare quali modificatori si applicano. Se l'attaccante ha due *Opliti (Pike)* nella colonna ottiene un + 2 (un +1 per avere una seconda unità ed un ulteriore +1 per l'Oplita). *Cavalleria (Cavalry)* e *Cavalleria Leggera (Light Cavalry)* sono unità di diverso tipo.

Il giocatore con il Valore Combattimento più alto vince. Le unità sconfitte vengono eliminate dalla colonna attaccata e consegnate al giocatore vincente, andando a formare il mazzo dei suoi Punti Vittoria (la carta bonus viene invece sempre riposta nel mazzo degli scarti di ciascun giocatore).

Se l'attaccante ha vinto prende il controllo della carta terreno, ruotandola in modo che il lato "Controllo" sia più vicino a lui (se già la controlla non cambia nulla). Se in quella colonna ha due unità, scarta quella che non ha condotto l'attacco, trattenendo solo l'unità **leader**.

Se il difensore ha vinto e la carta terreno era controllata dall'attaccante, la carta ritorna in posizione neutrale, altrimenti non cambia nulla. Se in quella colonna ha due unità, scarta quella che non ha condotto l'attacco, trattenendo solo l'unità **leader**.

Se si verifica un pareggio la carta terreno viene girata in posizione neutrale e tutte le unità su entrambi i lati della colonna vengono scartate.

#### CHIARIMENTI SULLA CARTA TERRENO "FORESTA" (WOODS)

La fanteria pesante, gli *opliti (Pike)*, i *lancieri (Spear)*, la *cavalleria (Cavalry)*, e gli *elefanti (Elephant)* subiscono un modificatore di - 2 in combattimento se guidano un attacco o una difesa nella foresta. La *fanteria leggera (Light Infantry)* guadagna un modificatore di +1 in combattimento quando attacca e difende in una foresta.

### *Carta Sovrapposizione (Overlap)*

Il giocatore attivo può giocare questa carta dopo aver dichiarato un attacco ma prima di scegliere una carta Bonus. L'attaccante aumenta il suo Valore Combattimento di uno per ogni sua unità che si trovi in una colonna adiacente e che:

- a. non abbia nessuna carta avversario opposta;
- b. abbia un Costo Movimento di tre o meno. Le regole per il ritiro restano immutate e si applicano solo all'unità **leader** nella colonna in cui avviene l'attacco, non alle colonne adiacenti.

### *Unità Elefanti: "RAMPAGE"*

Se il giocatore sconfitto in combattimento deve perdere una o più unità *Elefante (Elephant)*, pesca la prima carta dal suo mazzo e la consegna, insieme alle altre unità sconfitte, all'avversario, che le metterà nel suo mazzo di Punti Vittoria. Questa penalità non si applica se l'elefante viene scartato per un qualsiasi altro motivo.

### **Giocare una Carta Riserve (Reserves).**

Il giocatore pesca tre carte. Durante il suo turno può tenere in mano più di nove carte.

Traduzione italiana a cura di Paolo Tiadina (ringofire80)

Revisione a cura di Francesco Meucci (kikki)

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

