

# IMPETUS

## REGOLE PER TORNEI 2011

13 gennaio 2011

Le seguenti regole, pensate soprattutto per tornei e partite competitive, costituiscono un'integrazione al regolamento e sono consigliate anche per partite non competitive in cui si voglia mantenere velocità e bilanciamento. Sono anche comprese alcune regole aggiuntive e sperimentali, come ad esempio le marce sul fianco.

## REGOLE PER TUTTI I TORNEI

### PERIODI STORICI

Per un migliore bilanciamento di eserciti si è diviso l'ampio periodo storico coperto da Impetus in 7 Sottoperiodi, ognuno basato su più Volumi. Si invitano gli organizzatori a seguire questa suddivisione aggregando solo Sottoperiodi contigui.

Sottoperiodo I – Età del Bronzo (Volumi 1)

Sottoperiodo II – Età Classica (Volumi 2, 3, 4, 5, 10)

Sottoperiodo III - Età Imperiale (Volumi 6, 7, 8, 9, 10)

Sottoperiodo IV – Secoli Oscuri (Volumi 11, 12, 13, 14, 15, 22, 29)

Sottoperiodo V - Feudalismo (Volumi 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 29).

Sottoperiodo VI - Tardo Medioevo (Volumi 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29)

Sottoperiodo VI - Rinascimento (Volumi 30, 31, 32, 33, 34)

Gli organizzatori sono tenuti a comunicare il tema scelto per il proprio torneo **almeno 4 mesi prima**. Qualora questa scelta non venisse comunicata entro queste tempistiche il torneo potrà essere solo Antico (Sottoperiodi I-II-III) o Medievale/Rinascimentale (Sottoperiodi IV-V-VI-VII).

Tornei in 28mm possono anche essere open, cioè aperti a tutti gli eserciti. Per tornei in 15mm invece si sconsiglia la formula open.

### VOLUMI

1. L'età dei carri
2. L'età degli opliti
3. Alessandro Magno e i Successori
4. Roma e l'Italia
5. Roma e il Mediterraneo
6. Roma nella tarda Repubblica
7. Roma e l'Impero
8. La caduta di Roma
9. La Britannia
10. La Cina antica
11. I popoli della steppa
12. Gli eserciti dell'Islam
13. L'età di Giustiniano
14. L'Impero Carolingio
15. Anno Mille
16. Le Crociate in Terra Santa
17. La nascita dell'Europa Orientale
18. La Spagna feudale e la Reconquista
19. L'Europa Feudale
20. L'Italia e l'Impero
21. L'Impero Mongolo

22. L'Estremo Oriente nel Medioevo
23. L'Europa nel XIV sec.
24. L'Impero Ottomano
25. La Guerra dei Cent'anni
26. L'Italia nel XV sec.
27. L'Europa nel XV sec.
28. La Guerra delle Due Rose
29. L'India Medievale
30. L'India Rinascimentale
31. Il Nuovo Mondo
32. Le Guerre d'Italia
33. L'Europa Rinascimentale
34. L'Estremo Oriente Rinascimentale

## TERRENO

### a) Tornei da 500pti, 400pti o 300pti in 15mm

Come da regolamento il Difensore posiziona da 2 a 6 elementi di terreno la maggioranza dei quali interamente fuori dalla zona di schieramento di entrambi i giocatori. L'attaccante può spostarne o rimuoverne fino a 2, ma alla fine almeno 2 elementi devono rimanere in campo. Se solo due elementi restano in campo almeno uno deve trovarsi interamente fuori dalla zona di schieramento di entrambi i giocatori.

Il Difensore non può schierare più del 50% (per difetto) di elementi della stessa tipologia (intransitabile, rotto, difficile o collina), per cui se si schierano ad esempio 5 elementi di terreno, non più di 2 devono essere o intransitabili o rotti o difficili o colline.

### b) Tornei da 300pti in 28mm

Il Difensore posiziona da 2 a 4 elementi di terreno e l'Attaccante ne può rimuovere o spostare massimo 1. In questo caso può trattarsi anche dell'unico elemento posizionato fuori dalla zona di schieramento.

Vale anche qui il limite che non più del 50% (per difetto) degli elementi schierati debba essere della stessa tipologia.

Un **Fiume**, se usato, deve scorrere grosso modo parallelo a un lato corto e deve iniziare a scorrere a non più di 40U dal bordo se si gioca a 400pti, 30U nei tornei a 300pti in 15mm e 20U nei tornei a 300pti in 28mm.

E' comunque data facoltà agli organizzatori di predisporre il terreno (campi prefissati) o di predisporre sul campo una specifica selezione di elementi di terreno tra cui i giocatori possono scegliere (comunque almeno 6 o 4 rispettivamente per i tornei in 15mm o in 28mm).

## SCHIERAMENTO

Il primo comando che deve essere schierato dal difensore e poi dall'attaccante deve essere **quello con il maggiore VD**. Gli altri comandi possono essere schierati nell'ordine preferito dal giocatore che li controlla.

## SCENARI

Si raccomanda che almeno una delle partite si svolga come battaglia campale senza, quindi senza l'aggiunta di regole speciali, scenari o obiettivi.

Tuttavia è ammesso che gli organizzatori propongano per le rimanenti partite scenari e obiettivi (con punti in VD) che tuttavia devono essere resi pubblici almeno 3 mesi prima del torneo.

Si sta lavorando a scenari ufficiali.

## SISTEMA DI PUNTEGGIO

In caso di rotta dell'esercito avversario, il vincitore prende 30 punti più la percentuale dei VD eliminati all'avversario (ovvero 100), meno la percentuale dei VD persi.

Lo sconfitto prende tanti punti quanti la percentuale dei VD eliminati all'avversario.

Se nessuno dei due eserciti va in rotta, i giocatori prendono 20 punti più la percentuale dei VD eliminati all'avversario.

In caso di rotta simultanea entrambi i giocatori prendono 70 punti.

Esempi

1) A (VDT=34) batte B (VDT=30) mettendolo in rotta, ma perdendo 9VD.

A ottiene 100 (rotta) MENO 26 (9 è il 26% di 34) PIU' 30 = 104 punti

B ottiene 26 punti

2) A (VDT=34) batte B (VDT=30) mettendolo in rotta, ma perdendo 15VD.

A ottiene 100 (rotta) MENO 44 PIU' 30 = 86 punti

B ottiene 44 punti

3) A (VDT=34) elimina 6 VD di B (VDT=30) e quest'ultimo 13 VD di A. Nessuno dei due eserciti manda in rotta l'altro.

A ottiene 20 + 20 = 40 punti

B ottiene 20 + 38 = 58 punti

Per calcolare rapidamente le percentuali va scaricata l'apposita tabella da

<http://www.dadiepiombo.com/scorechart2.pdf>

## **REGOLE AGGIUNTIVE SUI GENERALI**

### **GENIO**

Il generale Genio può ritirare uno o entrambi i dadi dell'iniziativa e può anche cedere la stessa iniziativa all'avversario.

Può inoltre ritirare uno dei due dadi sulla tabella che determina la possibile perdita del generale.

Il generale Genio, se fuori campo, raddoppia la sua zona di influenza (Struttura Comando, che quindi arriva a 100U).

Il generale Genio se tira un doppio 6 rimane per tutta la partita Genio (può essere un motivo per ritirare il dado), se tira un doppio 1 diventa esperto con effetto immediato, in questo caso non può ritirare un dado.

### **CARISMATICO**

Il generale Carismatico può ritirare uno o entrambi i dadi dell'iniziativa. Può inoltre ritirare uno dei due dadi sulla tabella per determina la possibile perdita del generale.

Il generale Carismatico dà un +1 alle truppe sotto il suo comando nei test di disciplina (motivazione a compensare la scarsa disciplina) ma solo per il recupero dell'ordine.

**Chiarimento relativo alla perdita del Generale Carismatico (2.7.1).** L'abbassamento di -1 al VBU di tutte le Unità si applica solo in caso di perdita del generale a seguito di test, non per l'eliminazione dell'Unità a cui è aggregato il generale, mentre la perdita del bonus sull'iniziativa trova applicazione anche in caso di eliminazione dell'Unità con il leader.

### **ESPERTO**

Il generale Esperto può ritirare i due dadi dell'iniziativa (o tutti o nessuno). Se non è CiC e tira un doppio 6 non passa a Genio o Carismatico ma non può più scendere di livello. Se tira un doppio 1 scende immediatamente di livello e non può ritirare i dadi iniziativa.

### **INCOMPETENTE**

Nei tornei di 1 giorno può essere usato massimo un generale Incompetente se il CiC è Genio o Carismatico.

### **CODARDO**

Non può essere usato nei tornei di 1 giorno.

## **PERSONAGGI**

Il personaggio Giovanna D'Arco (Extra Impetus 1) non è ammesso nei tornei.

## **MARCE SUL FIANCO**

versione 0.2.1

**1)** Può essere mandato in marcia sul fianco uno o più un Comandi guidati da un generale non incompetente e non codardo.

Non può essere mandato in marcia il Comando del CiC o più del 50% dell'esercito espresso in VD.

**2)** La Marcia sul Fianco deve essere annotata sulla mappa di schieramento indicando comando e lato di

entrata (sinistra o destra).

**3)** A fine di ogni turno il giocatore che ha mandato un comando in Marcia sul Fianco tira 2d6 e somma il bonus di leadership del Comandante. Con un risultato di 12+ la marcia entra al successivo turno. A partire dal secondo turno si somma un progressivo modificatore di +1 al lancio dei dadi. Eventuali doppi 6 o doppi 1 determinano il cambio di livello del Comandante. Un Comandante Scarso che dovesse tirare un doppio 1 diventa immediatamente Incompetente e la marcia annullata. In questo caso le miniature si considerano eliminate ai fini delle condizioni di vittoria. Qualora sia un Comandante di qualità superiore allo Scarso, il doppio 1, oltre all'abbassamento del livello del Generale, comporta l'azzeramento del bonus cumulativo da sommare ai dadi. Il successivo tentativo sarà a bonus=0, poi diventerà 1 ecc.

**4)** Le Unità del Comando vengono posizionate a inizio turno entro 12U dal bordo di entrata, in qualsiasi punto scelto dal giocatore che le controlla, ma a più di 5U dalle Unità nemiche (misurando i punti più vicini). Unità che non trovano spazio non potranno essere posizionate e saranno quindi considerate eliminate ai fini delle condizioni di vittoria.

**5)** Dopo aver posizionato sul campo il Comando che era in marcia, il giocatore che ha subito la marcia può ruotare fino a 90° o far compiere un dietro front (senza disordine) a ogni sua unità che si trovi a meno di 15U da una Unità entrata in marcia. Non potrà tuttavia con tale rotazione avvicinarsi a meno di 5U dal nemico.

**6)** Qualora due Comandi avversari dovessero giungere sul campo nello stesso turno e dallo stesso lato, i giocatori posizioneranno, alternandosi, ad una ad una le Unità a partire dal Comando che ha ottenuto di più al lancio (modificato) dei dadi. In caso di parità prevale la migliore Struttura Comando e se uguale si ritireranno i dadi. Anche per queste truppe vanno rispettate le distanze (12U e 5U) previste al punto precedente.

**7)** Si determina l'iniziativa come da regolamento.

## REGOLE SPECIFICHE PER TORNEI DI 1 GIORNO

### Tornei in 15mm

**Superficie gioco:** 120x180cm se 400pti o 120x120 (o almeno 90x120) per 300pti.

**Schieramento avanzato:** gli eserciti possono essere schierati fino a 20U dalla linea centrale del campo di battaglia.

**Numero partite:** 3

**Tempo partita: h2.00** (compreso posizionamento terreno e schieramento). Il termine va annunciato dall'arbitro anche 30 minuti prima, 15 minuti prima e 5 minuti prima. Al termine del tempo regolamentare il turno va concluso senza poter effettuare alcuna manovra, sono pertanto consentite le seguenti azioni: combattimenti di unità già in mischia, tiri, azioni di reazione (ZOC, Opportunità, evasioni, inseguimenti e arretramenti con possibili nuove mischie). Non sono ammessi movimenti volontari (compresi sganciamenti) e recupero del Disordine.

In alternativa le partite possono durare 1.40 minuti (compreso posizionamento terreno e schieramento) e si può concludere il turno in corso.

**Composizione eserciti da 400pti:** Minimo due comandi, massimo 4. Il comando più grosso non deve superare il 60% del VDT. Non sono ammessi generale codardi.

Si dimezzano i minimi.

**Composizione eserciti da 300pti:** Ammessi da 1 a 2 comandi. Se sono usati 2 comandi il più grosso non deve eccedere il 75% del VDT. Non sono ammessi generale codardi.

Si dimezzano i minimi.

**Schieramento per eserciti da 300pti:** Se un giocatore ha un esercito su un solo comando, può schierare prima tutte le sue Unità tranne un numero pari al valore di leadership del suo generale.

L'altro giocatore farà lo stesso (se il suo esercito è composto da un solo Comando) o schiererà prima il suo Comando più grosso (come VD)..

Dopo di che il primo giocatore schiererà le Unità rimanenti e il secondo giocatore farà lo stesso o schiererà il rimanente comando.

### Tornei in 28mm

**Punti:** 300

**Superficie gioco:** 120x180cm

**Numero partite:** 3

**Tempo partita: h2.00** (compreso posizionamento terreno e schieramento). Il termine va annunciato dall'arbitro anche 30 minuti prima, 15 minuti prima e 5 minuti prima. Al termine del tempo regolamentare il turno va concluso senza poter effettuare alcuna manovra, sono pertanto consentite le seguenti azioni: combattimenti di unità già in mischia, tiri, azioni di reazione (ZOC, Opportunità, evasioni, inseguimenti e arretramenti con possibili nuove mischie). Non sono ammessi movimenti volontari (compresi sganciamenti) e recupero del Disordine.

In alternativa le partite possono durare 1.40 minuti (compreso posizionamento terreno e schieramento) e si può concludere il turno in corso.

**Composizione eserciti da 300pti:** Ammessi da 1 a 2 comandi. Se sono usati 2 comandi il più grosso non deve eccedere il 75% del VDT. Non sono ammessi generali codardi (ma è ammesso un generale incompetente che con un doppio 1 può diventare codardi).

**Schieramento per eserciti da 300pti:** Se un giocatore ha un esercito su un solo comando, può schierare prima tutte le sue Unità tranne un numero pari al valore di leadership del suo generale.

L'altro giocatore farà lo stesso (se il suo esercito è composto da un solo Comando) o schiererà prima il suo Comando con il maggiore VD.

Dopo di che il primo giocatore schiererà le Unità rimanenti e il secondo giocatore farà lo stesso o schiererà il rimanente comando.

## **REGOLE SPECIFICHE PER TORNEI DI 2 GIORNI**

**Punti:** 500 (15mm)

**Superficie gioco:** 120x180cm

**Numero partite:** 4

**Tempo partita:** h3.00 più conclusione del turno in corso.

Nei tornei di 2 giorni a 500pti non sono previste altre limitazioni.

*Si raccomanda di fare riferimento al blog di **Impetus Italia** <http://impetusitalia.blogspot.com> e alla mailing list [impetus-italia@yahoogroups.com](mailto:impetus-italia@yahoogroups.com) (alla quale ci può iscrivere dal blog) per ogni aggiornamento e comunicazione ufficiale relativa ai tornei nazionali di Impetus.*