ELEMENTI DEL GIOCO

5 Sabaton

4 QUADRANTI PER IL TABELLONE DI GIOCO da assemblare.

108 CARTE UNITÀ di cui

40 BASE (1 set di 8 carte per ciascun Sabaton)

60 ÉLITE (15 per ciascuna delle 4 Ere del gioco)

8 EROE (2 per ciascuna delle 4 Ere del gioco)

1 INGRANAGGIO DEL TEMPO da assemblare come in figura.

2 DADI SPECIALI (un Dado Forte e un Dado Rischioso)

12 TESSERE SALTA-TEMPO

32 CARTE CIMELIO (8 cimeli per ciascuna Era)

8 Segnalini DANNO

20 Gettoni VALORE IN BATTAGLIA (quattro per ciascun Sabaton)

20 Segnalini LEGAME (divisi per Ere)

1 TABELLA CONTA ROUND e il suo segnalino

8 Gettoni ONORE DELLE ARMI

1 QUARTIER GENERALE da assemblare come in figura.

20 Gettoni ARS BELLICA

5 PLANCE ATTACCANTE (una per ciascun Sabaton)

1 PLANCIA DIFENSORE (che passa di mano in mano)

Un gioco di: Erik Burigo • Marco Valtriani • Pär Sundstrom
Illustrazioni: Alan D'Amico • Sebastian Łydżba • Peter Sallai • Mirco Pierfederici
Coloring e Artwork: Paolo Vallerga
Regolamento a cura di: Paolo Vallerga, Erik Burigo, Marco Valtriani

In **A Battle Through History** chi gioca interpreta il ruolo di un cantastorie salta-tempo (un "Sabaton") che, viaggiando attraverso le epoche storiche, vive epici e spesso improbabili scontri al fianco di truppe ed Eroi leggendari. Chi gioca potrà affrontare sia "la storia" (rappresentata dalle carte sul tabellone) sia sfidare un'altra persona al tavolo, schierando fianco a fianco arcieri, carri armati, aeroplani, Vichinghi e qualsiasi truppa che riesca a "conquistare" durante i suoi viaggi attraverso le Ere. Inoltre, raccogliendo preziosi cimeli arricchirà la propria conoscenza e di conseguenza i punti necessari per vincere la partita.

Al termine del gioco avrà vinto chi avrà collezionato più Unità, Eroi e Cimeli provenienti dai propri viaggi attraverso la storia e potrà così cantarne le gesta!

Siete pronti ad essere dei veri **Sabaton**?

Published by Scribabs di Paolo Vallerga - SCR0017
Via Tripoli, 46 - 10095 - Grugliasco (To) - Italy
+39 (0)11 58.42.892 - vallerga@scribabs.it - www.scribabs.it

© Boardgame Copyright 2021 by Scribabs ® All rights reserved

© and ™ 2021 - All Sabaton Trademarks and images reprinted by kind permission of Stuffed Beaver Ltd. All the other marks and illustrations are the property of their respective owners, used with permission.
È vietata qualsiasi ristampa/pubblicazione di ogni contenuto di questo gioco senza l'autorizzazione scritta dell'editore.

Distribution:
Pegasus Spiele,
Am Straßbach 3, 61169
Friedberg, Germany
Pegasus Spiele

Hai acquistato un prodotto di qualità. Se manca un componente o per qualsiasi richiesta, contatta il nostro distributore: https://www.pegasus.de/ Ersatzteilservice

Nota dell'Editore

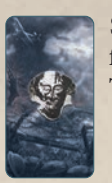
Questo gioco non vuole assolutamente incitare alla violenza né sostiene o in alcun modo esalta la guerra, l'aggressione o l'uso delle armi.

Stante questa premessa, purtroppo l'umanità nel corso dei secoli ha sempre fatto ricorso all'uso delle armi e se da una parte ne ha fatto un terribile strumento di oppressione, dall'altra ha consentito di difendere principi di libertà, indipendenza e diritto all'esistenza in maniera determinata.

All'interno di questi drammatici scenari il prezzo più alto lo hanno sempre pagato gli indifesi e i soldati mandati a subire atrocità indicibili. Tra questi ultimi ci sono stati coloro che, anche nell'ora più buia, si sono aggrappati all'umanità e all'onore distinguendosi e spesso sacrificando sé stessi.

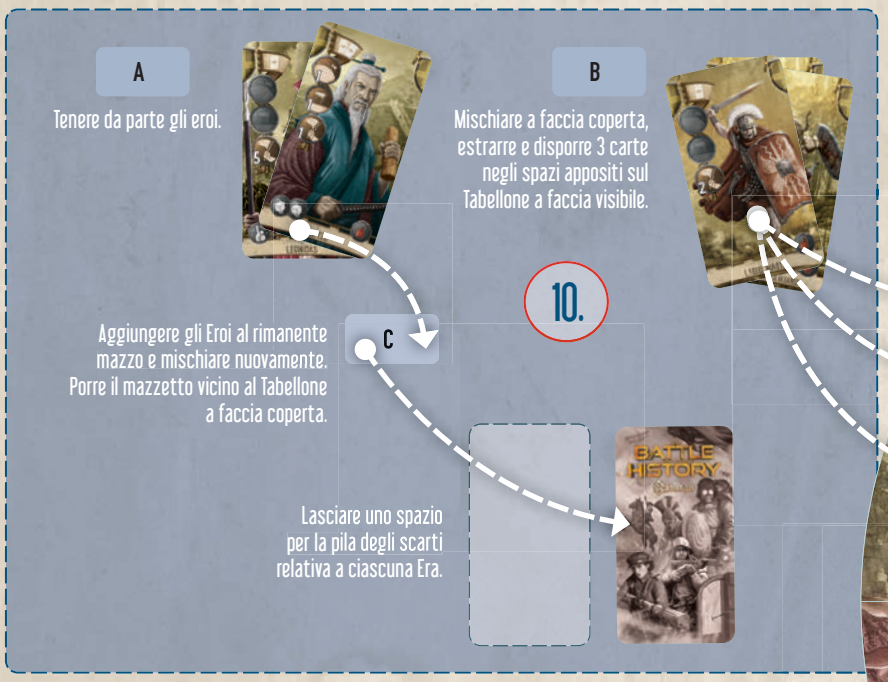
In questo gioco si parla di truppe, unità, singoli eroi o eventi bellici accaduti nel corso della storia umana, mischiandoli in un "gioco" di battaglie attraverso le ere.

ALLESTIMENTO

1. Assemblare la ruota dentata e comporre il Tabellone di gioco come indicato in figura.
2. Mescolare le **tessere Salta-Tempo** e farne una pila da porre a fianco del Tabellone, a faccia coperta.
3. Mescolare i **gettoni Ars Bellica** in una pila a faccia coperta.
4. Dividere le carte come segue:
   - **a.**  Separare le **carte Cimelio**, mischiarle e formare un mazzo da mettere a lato del Tabellone a faccia coperta e a portata di tutti.
   - **b.** Suddividere le **carte Unità** tra le **Unità Base** e le **Unità Élite**.
     - **b1.** Le **Unità Base** vanno separate in 5 mazzetti secondo il Sabaton rappresentato;
     - **b2.** le **Unità Élite** vanno divise per Era (in base al colore e al numerino di riferimento) formando 4 mazzetti.

NOTA BENE: le carte Unità hanno tutte lo stesso dorso. In questo modo, durante la partita, chi gioca può "nascondere" le proprie strategie alle altre persone.

5. Scegliere la miniatura del Sabaton che si preferisce, la relativa **plancia Attaccante**, le **8 carte Unità Base** e i **4 gettoni Valore in Battaglia** corrispondenti.
6. Fare, a lato del Tabellone e a portata di tutti, una riserva comune coi **segnalini Danno**, i **segnalini Legame**, e i **gettoni Onore delle Armi**. Tenere anche i **dadi Combattimento** a portata di tutti. Piazzare la **tabella Conta Round** intorno al Tabellone di gioco.
7. La **plancia Difensore** (una sola e valida per tutti) per ora resta da parte. Passerà di mano in mano alla fine di ciascun turno di gioco. La plancia Difensore ha un lato "combattimento" da usare durante la partita e un lato con il riepilogo delle modalità con cui ottenere punti vittoria.



SETUP DEL TABELLONE

8. **Dalla pila delle tessere Salta-Tempo** pescare **2 tessere** e, dopo averle girate a faccia visibile, farle scorrere nell'**Ingranaggio del Tempo** nella direzione indicata dalla freccia fino alla **Posizione Attiva**. Le tessere faranno girare la ruota dentata determinando la situazione di partenza del gioco.

9. **Dalla pila dei gettoni Ars Bellica** pescarne 3 e metterli a faccia visibile sui corrispondenti spazi dell'Ingranaggio del Tempo.

10. Per ogni mazzetto di **Unità Élite** precedentemente diviso per Ere (punto 4b2.) procedere come segue:

- **A.** Tenere da parte gli Eroi.
- **B.** Mischiare a faccia coperta, estrarre e disporre 3 carte negli spazi appositi sul Tabellone a faccia visibile.
- **C.** Aggiungere gli Eroi al rimanente mazzo e mischiare nuovamente. Porre il mazzetto vicino al Tabellone a faccia coperta.

SETUP DEL SABATON

11. Porre la **plancia Attaccante** di fronte a sé sul lato combattimento (l'altro lato viene usato per il calcolo dei punti vittoria a fine partita). Sulla plancia Attaccante sono presenti **4 slot** dove schierare carte Unità dalla propria mano (da destra verso sinistra), partendo cioè dal "Fronte" della battaglia. Questa plancia riporta anche una porzione di "slot virtuale" (più a sinistra) che può ospitare una carta aggiunta allo schieramento tramite l'azione **RINFORZI** (vedi **Fase 2. La Battaglia**, a pagina 4).

12. Tenere la **miniatura del proprio Sabaton** di fronte a sé. Verrà messa in gioco dal primo turno di gioco.

13. Mischiare i **4 gettoni Valore in Battaglia** e disporli a faccia coperta di fronte a sé.

14. Pescare dal mazzo **1 carta Cimelio** e tenerla a faccia visibile di fronte a sé (non sulla propria plancia Attaccante).

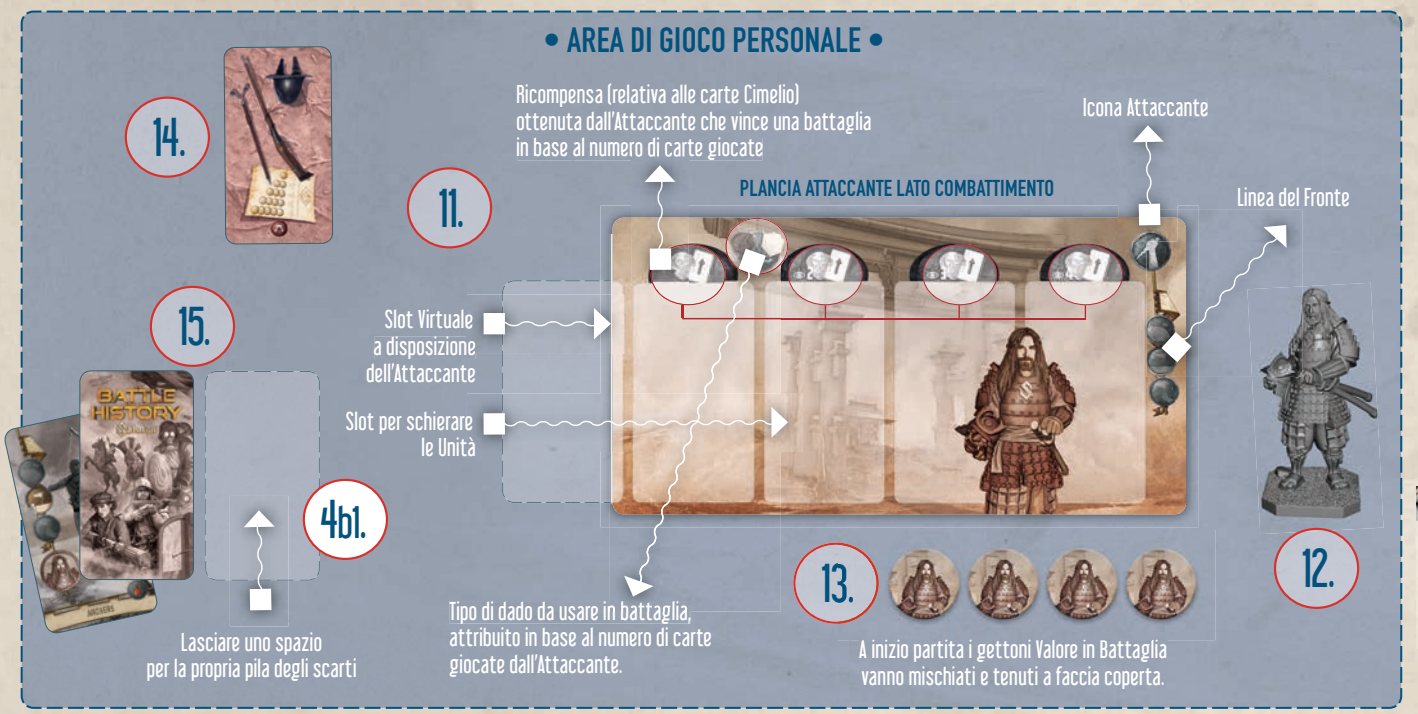
NOTA BENE: tutte le carte Cimelio acquisite durante la partita devono essere sempre visibili a tutti e vanno poste fuori dalla plancia Attaccante.

---

15. Mescolare le proprie **8 carte Unità Base** formando il proprio mazzo personale e disporlo a faccia coperta vicino a sé. Lasciare uno spazio per la propria **pila degli scarti**. A questo punto pescare **le prime 4 carte,** queste rappresentano **la mano** con cui iniziare il gioco.

In meno di 5 partecipanti rimettere nella scatola tutti i componenti relativi a Sabaton non in gioco.

NOTA: tutta l'area con questi elementi è considerata **Area di gioco Personale**.



FLUSSO DI GIOCO

Chi ha compiuto l'impresa più eroica (quale che sia) inizia il gioco e prende il **segnalino Quartier Generale.** Chi ha questo segnalino ha anche il compito di muovere il gettone **Conta-Round** sulla relativa plancia **all'inizio di ogni Round**.

La partita è divisa in **6 Round** (oppure 8 se decidete di fare una campagna lunga); **il Round prevede che ogni persona in gioco completi il proprio turno,** in senso orario a partire dal "**Quartier Generale**".

Il turno di ogni persona in gioco è composto dalle seguenti fasi, tutte obbligatorie:

FASE 1. VIAGGIARE NEL TEMPO

FASE 2. LA BATTAGLIA

FASE 3. RIPRISTINO

FASE 1. VIAGGIARE NEL TEMPO

Per completare il suo viaggio nel tempo, chi gioca deve:

- **1.a** Azionare L'Ingranaggio del Tempo
- **1.b** Prepararsi alla Battaglia
- **1.c** Saltare nel tempo

1.a Azionare L'Ingranaggio del Tempo

All'inizio di ogni turno sul Tabellone sono presenti 12 carte a faccia scoperta, 3 per ciascuna Era, con abilità e potenzialità differenti.
Nel proprio turno chi gioca deve scegliere **in quale Era "saltare"** (ossia spostare la propria miniatura) basando questa scelta su quale carta **Unità Élite** presente in quell'Era **voglia conquistare** oppure se voglia **affrontare un'altra persona** (vedi **Fase 2. La battaglia**).

Per realizzare questo "salto" chi gioca **deve** inserire **almeno una tessera Salta-Tempo** (**e, se vuole, fino ad un massimo di 3**) nell'**Ingranaggio del Tempo** secondo le stesse modalità viste nel Setup del Tabellone.

CONVENZIONI DI GIOCO

SCHIERAMENTO
L'Attaccante schiera le sue carte sulla plancia Attaccante, sempre da destra a sinistra partendo dalla posizione più vicina alla Linea del Fronte. Il difensore schiera le sue carte sulla plancia Difensore sempre da sinistra a destra partendo dalla posizione più vicina alla Linea del Fronte.

ARMATA
Con il termine Armata si intende genericamente l'insieme delle carte in possesso di un giocatore: in mano, nel mazzo o nella pila degli scarti.

CAMPO DI BATTAGLIA
Si trova nell'Area di gioco Personale ed è composto dalla plancia Attaccante di chi gioca, affiancata a sinistra, durante le battaglie, dalla plancia Difensore.

ATTACCANTE-DIFENSORE
Con il termine Attaccante si identifica sempre chi è di turno a giocare mentre il suo avversario, che sia una Unità proveniente dal Tabellone oppure un altro giocatore, è chiamato Difensore.

NOTA BENE: sul Tabellone devono sempre restare solo due tessere Salta-Tempo, quindi chi gioca pesca una tessera e la inserisce nell'ingranaggio facendo scorrere la tessera che si trova nella **Posizione di Attesa** fino alla **Posizione Attiva** e spingendone fuori una (che va riposta nella pila degli scarti relativa). Se la tessera spinta in **Posizione Attiva** soddisfa la sua strategia non ne pesca altre e procede col proprio turno, altrimenti ne pesca una seconda e così via fino ad un massimo di 3.

Al termine dell'inserimento, la tessera che si trova in **Posizione Attiva** è la tessera che indica a chi gioca in quale Era può effettivamente spostarsi.

1.b Prepararsi alla Battaglia

Spinto dalla tessera inserita l'**Ingranaggio del Tempo** avrà ruotato determinando **tutte le opzioni e le azioni** a disposizione di chi gioca ossia:

- Pescare il **gettone Ars Bellica** indicato dalla tessera Salta-Tempo in **Posizione Attiva**.

NOTA BENE: il gettone Ars Bellica pescato va posto nell'**Area di gioco Personale** e può essere utilizzato durante la "**Fase 2. La battaglia**". **Non si possono avere più di 3 gettoni Ars Bellica** nell'Area di gioco Personale.

- Svolgere le 2 **Azioni Attive** presenti sull'Ingranaggio del Tempo **evidenziate dal Tabellone di gioco**.

NOTA BENE: le uniche due **Azioni Attive,** per chi gioca il turno, sono quelle indicate dalle frecce sul Tabellone di gioco. Le **Azioni Attive** possono essere svolte nell'ordine che si vuole o non svolte affatto se chi gioca non lo ritenesse necessario.

Nel dettaglio, le azioni possibili sono 4:

- **Pescare 2 carte dal proprio mazzo** e aggiungerle alla propria mano.
- **Guardare** la propria **pila degli scarti** e **scegliere una carta** da aggiungere alla propria mano.
- **Congedare** un'unità dalla mano e **pescare una carta dal proprio mazzo**. La carta congedata viene **eliminata** dal gioco per tutta la partita: riporla nella scatola.
- **Rimescolare** la **pila degli scarti insieme al proprio mazzo** creando un nuovo mazzo e **pescare una carta** da aggiungere alla propria mano. Se la pila degli scarti fosse vuota rimescolare comunque il mazzo e pescare.

NOTA GRAFICA: NELL'ICONOGRAFIA DEL GIOCO IN BIANCO È SEMPRE INDICATA UNA CARTA APPARTENENTE AL MAZZO, IN GRIGIO UNA CARTA APPARTENENTE ALLA PILA DEGLI SCARTI.

1.c Saltare nel tempo

Ogni tessera Salta-Tempo mostra **2 Ere** in cui è possibile saltare. Quando ha scelto tra una di queste due, chi gioca muove la propria miniatura nell'Era corrispondente e la posiziona in qualsiasi punto del Tabellone appartenente a quell'Era. **Il salto nel tempo determina la fine della Fase 1.**

ATTENZIONE! Non è mai in alcun modo possibile "restare fermi" nella stessa Era, quindi, se la tessera Salta-Tempo in Posizione Attiva mostrasse l'Era in cui si trova la propria miniatura, chi gioca sarà obbligato a cronotrasportarsi nell'altra Era mostrata dalla stessa tessera (oppure, se possibile, aggiungere un'altra tessera Salta-Tempo nell'ingranaggio).

NOTA BENE: se chi gioca si dimentica o non svolge una o più azioni **prima di aver schierato le unità sulla plancia Attaccante** non potrà più recuperarle successivamente.

FASE 2. LA BATTAGLIA

Dopo aver scelto l'Era in cui saltare e aver posizionato il proprio Sabaton sul Tabellone (in qualsiasi punto dell'Era corrispondente), l'Attaccante **deve**:

2.a Conquistare Unità sul Tabellone

Oppure

2.b Affrontare un'altra persona in gioco

2.a Conquistare Unità sul Tabellone

L'Attaccante può tentare di conquistare Unità Élite (o Eroi) presenti sul Tabellone con lo scopo di aggiungerle alla propria Armata e raccogliere cimeli.

Chi attacca sceglie **la carta Unità (Élite o Eroe)** che vuole affrontare **tra le 3 presenti sul Tabellone** poste nell'Era corrispondente alla propria miniatura e, prima di posizionarla **sulla plancia Difensore,** verifica quanto segue:

- Se l'Unità scelta non è collegata ad altre carte (vedi sezione **LEGAMI** più avanti), allora si affronterà quell'Unità **da sola**.
- Se l'Unità scelta è collegata a una o più carte (vedi sezione **LEGAMI** più avanti) allora l'Attaccante **potrà** decidere di **affrontare una o più carte** collegate.

1. Fatta la propria scelta, l'Attaccante prende la **plancia Difensore** e la posiziona nella propria Area di gioco Personale allineata a destra della propria plancia Attaccante dal lato combattimento. Lì schiera la carta (o le carte) Unità Élite appena scelte.

La **plancia Difensore** possiede **3 slot** dove schierare carte (da sinistra verso destra partendo cioè dal "Fronte" della battaglia). Questa plancia riporta anche una porzione di "slot virtuale" (più a destra) che può ospitare una carta aggiunta allo schieramento tramite l'azione **RINFORZI**. Le carte così schierate manterranno i **LEGAMI** che eventualmente avevano sul Tabellone di gioco.

2. A questo punto l'Attaccante può **schierare dalla propria mano da 1 a 4 Unità**, piazzandole **da destra a sinistra** negli Slot della propria **plancia Attaccante** (partendo dalla posizione più vicina al Fronte).

3. Prima della battaglia bisogna completare le condizioni di **INGAGGIO** degli schieramenti e risolvere nell'ordine: **RINFORZI, LEGAMI, ASSALTO, GETTONI ARS BELLICA** e **ATTRIBUZIONE E LANCIO DEI DADI.**

In caso l'icona **RINFORZI** compaia su una o più Unità (sia dell'Attaccante sia del Difensore) per ciascuna di esse **aggiungere una Unità** "**nelle retrovie**" (ossia nel primo slot vuoto partendo dal Fronte) del corrispondente schieramento.

- **Per l'Attaccante** i rinforzi si aggiungono **pescando la prima carta del proprio mazzo** fino ad occupare al massimo lo slot virtuale a sinistra. Se l'Attaccante non ha più carte nel suo mazzo, non giungerà alcun rinforzo.
- **Per il Difensore** i rinforzi si aggiungono **pescando la prima carta del mazzo dell'Era** corrispondente all'Unità stessa fino ad occupare al massimo lo slot virtuale a destra. Se non ci fossero più carte nel mazzo di quell'Era, non giungerà alcun rinforzo.

NOTA BENE: in entrambi i casi se l'Unità di rinforzo possiede a sua volta un'icona **RINFORZI**, procedere nuovamente come appena descritto fino al completamento dello slot virtuale per entrambi gli schieramenti. Ma attenzione, lo "slot virtuale", sia per l'Attaccante sia per il Difensore, rappresenta l'ultima posizione possibile ove piazzare carte Unità.

In caso di **LEGAMI**, sia nello schieramento dell'Attaccante sia nello schieramento del Difensore, posizionare su di essi il corrispondente segnalino **LEGAME** (vedi sezione **LEGAMI** a pagina 6).

In caso l'icona **ASSALTO** compaia su una o più Unità (sia dell'Attaccante sia del Difensore) per ciascuna di esse **eliminare un segnalino LEGAME** dallo schieramento avversario. I segnalini Legame vanno tolti partendo da quelli più vicini al Fronte.

L'Attaccante può abbinare alle proprie Unità presenti sulla sua plancia Attaccante **fino a 3 GETTONI ARS BELLICA**, ma al massimo un gettone per ciascuna Unità.

ATTRIBUZIONE E LANCIO DEI DADI

In base al numero di carte schierate dall'Attaccante **sulla propria plancia Attaccante** si attribuiscono i dadi ai contendenti (per i dettagli vedi sezione **DADI**).

Se **sulla plancia Attaccante** sono presenti **3 o meno Unità**, **all'Attaccante** si attribuirà il risultato del **DADO FORTE** e al Difensore quello del dado rischioso.

Se **sulla plancia Attaccante** sono presenti **più di 3 Unità,** gli verrà attribuito il valore del **DADO RISCHIOSO** mentre al Difensore quello del dado forte.

A questo punto l'Attaccante lancia i **DADI** attribuendoli come appena descritto. **I dadi si lanciano una sola volta e il loro risultato,** che va sommato agli altri valori (come descritto di seguito), **è valido per tutta la battaglia.**

NOTA STRATEGICA: il numero di carte Unità schierate dall'Attaccante **influenza in maniera diretta l'attribuzione dei dadi** all'Attaccante e al Difensore, inoltre può determinare la conquista o meno di un Cimelio a fine Battaglia. La scelta del numero di Unità da schierare ha quindi un'importanza strategica notevole!

4. SVOLGIMENTO DELLA BATTAGLIA

Che sia la fase **2.a** o **2.b** la Battaglia si svolge secondo lo stesso criterio e inizia con il lancio dei Dadi, una volta lanciati i quali non si può più fare alcun cambio sugli schieramenti.

La Battaglia si svolge secondo 3 Linee di Combattimento da risolvere **obbligatoriamente** nell'ordine:

1. Linea di **Combattimento a Lungo Raggio**
2. Linea di **Combattimento a Medio Raggio**
3. Linea di **Combattimento Corpo a Corpo**

Una volta **risolta una Linea di Combattimento** e attribuiti i danni da questa causati agli schieramenti, **si passa alla Linea successiva**. **Al termine del Combattimento Corpo a Corpo la Battaglia si considera conclusa** e non si può fare nient'altro che considerare il risultato del campo di battaglia, stabilire chi vince e attribuire le ricompense.

▶ Risoluzione di una Linea di Combattimento

La risoluzione di ciascuna Linea di Combattimento è identica:

L'Attaccante somma tutti i valori relativi alla Linea di Combattimento in risoluzione **delle proprie Unità schierate**.

A questo valore aggiunge **l'eventuale bonus dei gettoni Ars Bellica** e **l'eventuale bonus (o malus) fornito dal dado** a lui attribuito.

Si esegue **lo stesso calcolo per le carte Unità Élite** schierate sulla plancia **Difensore** aggiungendo **l'eventuale bonus (o malus) fornito dal dado** attribuito al difensore.

NOTA BENE: se la somma dei valori di una linea di combattimento è negativa, si considera sempre e solo uguale a 0.

La differenza tra i valori totali dell'Attaccante e del Difensore determina il numero di danni inflitti all'avversario.

> **ESEMPIO:** in un Combattimento a Medio raggio l'Attaccante ha totalizzato 3 e il difensore 2. Il difensore subisce 1 Danno.

DANNI E SCONFITTA DELLE UNITÀ

I danni si applicano immediatamente alla fine del conteggio di ciascuna Linea di Combattimento e prima di passare alla risoluzione della successiva. I danni si attribuiscono alle carte Unità **sempre a partire dalla Linea del Fronte** .
I danni che ciascuna Unità può subire sono indicati dal numero di Icone Danno presenti su ciascuna carta.

NOTA BENE: eventuali Unità sconfitte durante la risoluzione di una Linea di Combattimento vanno girate a faccia coperta e non partecipano più alla Battaglia.

> **ESEMPIO:** la carta in figura non somma alcun valore durante la risoluzione della Linea di Combattimento a Lungo Raggio. Possiede solo un'Icona Danno, quindi se durante quel combattimento dovesse subirne uno, sarà sconfitta. Andrà girata e non sarà possibile usare i suoi ottimi valori per le linee di Combattimento successive.
> Il posizionamento delle carte più o meno vicino al Fronte va sempre valutato con accortezza!

VITTORIA IN BATTAGLIA

Se dopo la risoluzione della Linea di Combattimento Corpo a Corpo in nessuno dei due schieramenti sono presenti Unità a faccia visibile (sopravvissute), entrambi gli schieramenti si considerano annientati, non vince nessuno.

Altrimenti **vince la Battaglia lo schieramento col maggior numero di Unità sopravvissute**. In caso le Unità si equivalgano, la Vittoria spetta all'Attaccante.

5. RICOMPENSE AL TERMINE DELLA BATTAGLIA

In qualsiasi modo si sia risolta la battaglia (sconfitta, vittoria o entrambi schieramenti annientati) **l'Attaccante** può **"reclutare" tutte le Unità sconfitte** presenti **sulla plancia Difensore** al termine della Battaglia. **Queste Unità vanno aggiunte alla pila degli scarti dell'Attaccante.**
Le carte Unità Élite del Difensore eventualmente **sopravvissute** alla battaglia, **vanno invece nella pila degli scarti dell'Era** da cui provengono.

Inoltre, **solo se l'Attaccante ha vinto**, potrebbe aver diritto a prendere una carta Cimelio **in base a quante Unità si trovano sulla sua plancia Attaccante** (sia sconfitte sia sopravvissute), come indicato nell'iconografia presente sulla plancia Attaccante.

- Se chi attacca ha occupato con una sua Unità anche lo **slot virtuale** più a sinistra della sua plancia **non ha diritto ad alcun Cimelio**.
- Se l'Attaccante ha schierato **4 Unità**, **pesca la prima carta** del mazzo Cimeli.

- Se l'Attaccante ha schierato **3 Unità**, **rivela** le prime **2 carte** del mazzo Cimeli, **ne prende 1 a sua scelta** e mette l'altra nella pila degli scarti dei Cimeli.

- Se l'Attaccante ha schierato **2 Unità**, **rivela** le prime **3 carte** del mazzo Cimeli, **ne prende 1 a sua scelta** e mette le altre nella pila degli scarti dei Cimeli.

- Se l'Attaccante ha schierato **1 Unità**, **rivela** le prime **4 carte** del mazzo Cimeli, **ne prende 1 a sua scelta** e mette le altre nella pila degli scarti dei Cimeli.

La Battaglia è terminata, passare alla **Fase 3: Ripristino.**

VEDI ESEMPI DI BATTAGLIA A PAGINA 8

2.b Affrontare un'altra persona in gioco

> **L'Attaccante può sfidare** solo ed esclusivamente **una persona** la cui miniatura si trovi nella stessa Era in cui ha appena posizionato la propria, **con lo scopo di guadagnare i suoi gettoni Valore in Battaglia e sottrargli una carta Cimelio.**

La battaglia tra due persone in gioco si svolge esattamente come la battaglia contro le Unità provenienti dal Tabellone eccetto che per i punti descritti di seguito.

1. Chi viene attaccato diventa Difensore, prende la **plancia Difensore** e la pone nella sua Area di gioco Personale allineata a destra della propria plancia Attaccante (per avere il riferimento del "Fronte"). Per questa battaglia giocherà carte **esclusivamente** sulla plancia Difensore.

   Il **Difensore schiera per primo** e può giocare **dalla propria mano da 1 a 3 Unità** negli Slot della **plancia Difensore** secondo la convenzione di schieramento della plancia Difensore, poi può abbinare alle Unità schierate **fino a 3 gettoni Ars Bellica**, ma al massimo un gettone per ciascuna Unità.
2. **L'Attaccante** schiera le proprie **Unità** e i propri **gettoni Ars Bellica** esattamente come visto nel punto **2.a**.
3. Si risolvono le condizioni di **INGAGGIO** esattamente come visto nel punto **2.a**.

   ATTRIBUZIONE E LANCIO DEI DADI esattamente come visto nel punto **2.a**.
4. **SVOLGIMENTO DELLA BATTAGLIA** come visto nel punto **2.a**.
5. **RICOMPENSE AL TERMINE DELLA BATTAGLIA** variano come descritto di seguito.

Se il Difensore ha perso, ha diritto a prendere dalla riserva comune **1 gettone Onore delle Armi ogni 2 Unità dell'Attaccante che è riuscito a sconfiggere**.

Chi vince, che sia Attaccante o Difensore, **sceglie 2 gettoni Valore in Battaglia** di chi perde. Li guarda segretamente e **ne tiene soltanto uno** per sé, restituendo l'altro, che torna al suo posto.

NOTA BENE: il Vincitore può pescare solo ed esclusivamente tra i gettoni Valore in Battaglia che riportino l'immagine del Sabaton che ha perso.

Se l'Attaccante ha vinto, in base a quante Unità si trovano sulla sua plancia Attaccante (sia sconfitte sia sopravvissute) potrebbe aver diritto a **sottrarre una carta Cimelio al Difensore**.

- Se l'Attaccante ha occupato con una sua Unità anche lo **slot virtuale** più a sinistra della sua plancia **non ha diritto a sottrarre alcun Cimelio**.
- Altrimenti il Difensore mischia momentaneamente le sue carte Cimelio e le pone a faccia coperta davanti a sé. L'Attaccante pesca con il medesimo criterio visto per il punto **2.a**: in base a quante carte ha schierato, ne pesca una oppure guarda un numero di carte Cimelio del Difensore e ne sceglie una. Il Difensore riprende tutte le altre e le rimette nella propria Area di gioco Personale a faccia visibile.

La Battaglia è terminata, passare alla **Fase 3: Ripristino.**

VEDI ESEMPI DI BATTAGLIA A PAGINA 8

FASE 3. RIPRISTINO

Una volta raccolte le ricompense, **tutte le carte Unità presenti sulla plancia Attaccante** (sia sconfitte sia sopravvissute) **tornano nella pila degli scarti dell'Attaccante**.

In caso di battaglia tra due persone **tutte le Unità presenti sulla plancia Difensore** (sia sconfitte sia sopravvissute) **tornano nella pila degli scarti del Difensore.**

Tutti i gettoni Ars Bellica utilizzati durante la battaglia (anche quelli sulle unità sopravvissute) **vanno scartati** nella pila degli scarti dei gettoni Ars Bellica, che è comune.

Tutti i Segnalini **LEGAME** tornano nella riserva.

Riporre i dadi nella riserva comune.

Gli **spazi vuoti sul Tabellone** in corrispondenza delle Unità impegnate in battaglia **vanno riempiti con carte prelevate dal mazzo dell'Era corrispondente** e girate a faccia visibile. Se uno dei mazzi delle carte di un'Era fosse finito, mischiare la pila degli scarti e costituirne uno nuovo.

Se necessario fare la stessa cosa coi **gettoni Ars Bellica.**

Se chi ha combattuto (che sia Attaccante o Difensore) **ha meno di 4 carte in mano**, deve pescare **dal suo mazzo** fino ad averne **4**. Se il mazzo non ne contenesse il numero sufficiente, pesca quelle che ci sono fino ad esaurimento, poi prende l'intera pila degli scarti, la mischia e crea un nuovo mazzo, infine completa la mano fino ad averne 4 in totale.

A questo punto, se chi gioca è l'ultimo di turno dell'ultimo Round la partita è finita (vedi **FINE PARTITA**). Altrimenti inizia il turno della persona alla sinistra di chi ha appena giocato.

FINE PARTITA

Al termine del numero concordato di Round (di norma 6), la partita finisce. Girare la propria plancia Attaccante sul lato col tracciato dei Punti Vittoria indicati dal simbolo , mettere la miniatura del proprio Sabaton sulla casella "0" e iniziare a contare i punti vittoria ottenuti durante la partita attraverso **UNITÀ ÉLITE** ed **EROI**, **CIMELI**, gettoni **VALORE IN BATTAGLIA** e gettoni **ONORE DELLE ARMI**.

UNITÀ ÉLITE ed **EROI**

Riunire la propria armata composta da **tutte le proprie carte Unità Élite** ed **Eroi** (mazzo, mano, pila degli scarti), ma lasciare da parte le Unità Base che non danno alcun punto.

- Ogni Unità Élite vale **1** .
- Ogni Eroe vale **3** .

CIMELI

Dividere le carte Cimelio in proprio possesso in base all'Era cui appartengono e calcolare i punti in base al numero di Cimeli, come segue:

- 1 Cimelio appartenete a un'Era = **1**
- 2 Cimeli apparteneti alla stessa Era = **2**
- 3 Cimeli apparteneti alla stessa Era = **4**
- 4 Cimeli apparteneti alla stessa Era = **6**
- 5 o più Cimeli apparteneti alla stessa Era = **9**

VALORE IN BATTAGLIA e **ONORE DELLE ARMI**

Ogni gettone **VALORE IN BATTAGLIA** **conquistato ad un avversario** ti dà il numero di riportato su di esso.

Ignora i gettoni Valore in Battaglia appartenenti al tuo Sabaton e ancora presenti nella tua **Area di gioco Personale**. Non sono conquiste che hai fatto quindi non valgono punti.

Ogni gettone **ONORE DELLE ARMI** = **1** .

ESEMPIO:

La partita è finita e Tommy conta i suoi :

1 per ogni **Unità Élite** (3 in totale)

3 per l'**Eroe** "Lion from the North"

5 per il gettone **Valore in Battaglia** conquistato contro Hannes

6 perché ha collezionato **4 Cimeli dello stesso tipo (Era IV)**

1 perché ha collezionato **1 Cimelio di Era I**

Tommy muove il suo Sabaton fino a 18 sul tracciato dei Punti Vittoria.

VITTORIA

Al termine di questo conteggio porre la miniatura del proprio Sabaton sulla casella corrispondente alla somma dei ottenuti.

Vince il Sabaton che possiede il maggior numero di .

In caso di parità, vince chi possiede più carte Cimelio. In caso di ulteriore parità, chi possiede più Eroi. Se la parità permane... occorre giocare una nuova partita!

NOTA STRATEGICA: **A Battle Through History** è un gioco tattico, pieno di interazioni dipendenti dalla posizione delle carte nello schieramento, dalle Abilità delle Unità in battaglia, da una piccola dose di imprevedibilità fornita dai dadi, ma soprattutto dalla strategia di chi gioca e dalla sua attitudine a osare oppure difendere. Ogni battaglia sarà una grande sfida, sempre diversa!

DADI

In questo gioco ci sono due dadi. Il **DADO FORTE** e il **DADO RISCHIOSO**. I dadi si tirano una sola volta per ciascuna battaglia e possono avere valori che influenzano più Linee di Combattimento.

Il **DADO FORTE** garantisce **sempre** un **bonus** da aggiungere ai valori delle carte Unità e le sue facce sono così composte:

Due volte
+1 nel Combattimento a Lungo Raggio

Due volte
+1 nel Combattimento a Medio Raggio

Una volta
+1 nel Combattimento Corpo a Corpo
+2 nel Combattimento Corpo a Corpo

Il **DADO RISCHIOSO** può assegnare **bonus** o **malus** anche su più linee di Combattimento e le sue facce sono così composte.

Una volta
Bonus +1 su ciascuna Linea di Combattimento
Malus -1 su ciascuna Linea di Combattimento

Una volta
Bonus +3 nel Combattimento Corpo a Corpo
Malus -1 nel Combattimento a Lungo Raggio

Una volta
Bonus +2 nel Combattimento a Medio Raggio
Malus -1 nel Combattimento a Medio Raggio

CARTE UNITÀ

Tutte le carte Unità presenti nel gioco, che siano **Unità Base**, **Élite** oppure **Eroi** possono riportare le medesime informazioni, quello che varia è la loro forza. Le unità Élite sono proporzionalmente più forti col crescere delle Ere. A livello tattico, mediamente, le carte di Era IV hanno più potenza nel Combattimento a Lungo Raggio mentre le carte di Era I posseggono più icone Rinforzi e Legami.

.

Eventuale LEGAME con altre Unità

Eventuale LEGAME con altre Unità

Valori delle Linee di Combattimento validi per quell'Unità

In questo caso:
0 - Lungo Raggio
2 - Medio Raggio
2 - Corpo a Corpo

Area dove sono eventualmente presenti le icone RINFORZI e ASSALTO

DANNI che l'Unità può sopportare

Area dove sono eventualmente presenti le icone ABILITÀ

NOME dell'Unità ed ERA cui appartiene

NOTA BENE: Le **carte Unità** in possesso di chi gioca (che siano in mano, schierate o nella pila degli scarti) **non possono mai essergli sottratte da un'altra persona in gioco,** sono personali. L'unico modo perché non siano più utilizzabili è quello di scartarle volontariamente con l'azione "Congeda" presente sull'Ingranaggio del Tempo.

LEGAMI

Alcune Unità possiedono sul lato superiore a sinistra o a destra (o su entrambi) l'immagine di mezzo scudo. Lo scudo rappresenta un **LEGAME** che questa Unità potrebbe avere con altre della stessa Era (o talvolta di Ere diverse, ma consecutive). Ad esempio, se c'è un'Unità di ERA II collegata ad un'Unità di ERA III e chi gioca vuole conquistarne una spostando il suo Sabaton in ERA II (o in Era III), potrà attaccarle entrambe.

Ci sono 4 tipologie di Legami e sono abbinati a ciascuna delle 4 Ere.

Se nella fase **2.a** chi è di turno volesse conquistare una Unità Élite presente sul Tabellone e questa possedesse uno o più legami, **potrà decidere** di attaccare una o più Unità legate, a sua discrezione. Combattere più unità e sconfiggerle rappresenta un ghiotto bottino, ma è molto più difficile!

Quando una o più Unità con un legame vengono schierate (dall'Attaccante o dal Difensore) in corrispondenza dell'immagine dello scudo completo bisogna posizionare il **SEGNALINO LEGAME** corrispondente.

Un segnalino Legame costituisce un importante vantaggio perché **assorbe il primo danno** destinato a una delle due Unità legate (vedi esempio **LA PRIMA BATTAGLIA DI PÄR**).

Un legame in uno schieramento **può essere rimosso prima di una battaglia** se su una carta dello schieramento avversario compare l'icona **ASSALTO.**

I Legami si rimuovono sempre a partire dal Fronte.

GETTONI ARS BELLICA

I Gettoni **ARS BELLICA** sono per lo più **modificatori di valori** delle Linee di Combattimento oppure **riproducono le abilità** presenti sulle carte Unità e ne svolgono la medesima funzione. Se la pila dei gettoni finisce, mischiare quelli della pila degli scarti e costituire una nuova pila.

NOTA BENE: UN GETTONE GIOCATO SU UNA UNITÀ DIVIENE LEGATO A QUELL'UNITÀ, SPARISCE QUANDO VIENE SCONFITTA E NON PUÒ ESSERE SPOSTATO DURANTE LA BATTAGLIA.

La maggior parte dei gettoni va giocata durante l'**INGAGGIO** (subito prima della battaglia), ma alcuni possono essere giocati in altri momenti.

Serrate le fila. Puoi spendere questo gettone durante il tuo turno o quando vieni sfidato da un'altra persona per crearti una mano migliore. Ha la medesima funzione presente sull'Ingranaggio del Tempo (vedi **Fase 1.b Prepararsi alla battaglia**).

Inseguimento. Puoi spendere questo gettone all'inizio della **Fase 2. La Battaglia** per sfidare una carta a tua scelta dalla pila degli scarti dell'Era in cui stai per muovere la tua miniatura e affrontare quella Unità in vece di una delle 3 esposte sul Tabellone. Si rivela molto utile qualora un Eroe sia finito nella pila degli scarti e l'Attaccante si senta forte al punto da tentare di ripescarlo e sconfiggerlo.

EROI

Le carte **Eroe**, 2 per ciascuna Era, rappresentano Unità Élite, molto forti, quindi difficili da conquistare. Bisogna fare sempre molta attenzione alla propria strategia di gioco per sconfiggerli.

Gli Eroi **hanno sempre l'icona Rinforzo**, che aggiungerà quindi sempre una carta allo schieramento in cui si trovano. Inoltre hanno sempre la possibilità di un **doppio Legame** che potrebbe rafforzarle ancor di più. Infine posseggono abilità speciali non da poco.

Questa loro forza garantisce a chi li sconfigge un grande vantaggio perché li rende disponibili nella propria Armata, oltre al fatto di valere **3** a fine partita.

Ma attenzione, **i servigi di un Eroe possono essere usati da una persona una sola volta in Battaglia durante tutta la partita**. Se quindi chi gioca ha conquistato un Eroe durante un turno precedente, la prima volta che questo viene schierato (piazzato dalla mano o giunto come rinforzo), sarà anche l'unica.

Al termine di una battaglia in cui un Eroe sia stato schierato da una persona (che sia Attaccante o Difensore), questo non torna nella pila degli scarti, ma va messo da parte (per esempio sotto la plancia Attaccante di chi lo ha schierato) e non tornerà più in battaglia. **A fine partita verrà ovviamente conteggiato regolarmente nel computo totale dei punti .**

CARTE CIMELIO

Le carte Cimelio conquistate devono stare nella propria Area di gioco Personale sempre visibili a tutti i giocatori.

L'importanza delle carte Cimelio è fondamentale per aggiudicarsi la vittoria, infatti più Cimeli si riescono a collezionare, più punti si fanno, soprattutto se i Cimeli appartengono alla stessa Era.

Risulta quindi fondamentale, durante una battaglia, cercare di schierare le carte Unità in modo da assicurarsi la conquista della carta Cimelio, ma è altrettanto importante, come detto, cercare di conquistare dei Cimeli appartenenti alla stessa Era, per fare più punti.

Se l'Attaccante ha vinto e nel suo schieramento ha giocato poche carte Unità può avere una scelta maggiore nel prendere la carta Cimelio.

Questo è anche il motivo principale che spinge chi gioca ad attaccare un'altra persona: tentare di sottrargli una carta Cimelio ha il doppio obiettivo di indebolirlo e rafforzarsi!

NOTA BENE: Se il mazzo delle carte Cimelio finisce, mischiare la pila degli scarti e costituire un nuovo mazzo.

ABILITÀ SPECIALI SU CARTE E GETTONI

In generale finché la carta Unità che possiede un'Icona Abilità non viene sconfitta, l'Abilità resta valida, quindi un'Abilità potrebbe essere utilizzata per più Linee di Combattimento.

MORTE EROICA. Se un'unità con una o più abilità Morte Eroica viene sconfitta, **infligge automaticamente** allo schieramento avversario **tanti danni quanti sono le icone** Morte Eroica presenti su di essa (i danni si infliggono sempre a partire dal Fronte).

PRECISIONE. Questa abilità **inibisce Morte Eroica.** Se nello schieramento che infligge i Danni è presente una o più Abilità Precisione **i primi danni inflitti**, pari al numero di icone Precisione, **annullano eventuali Morte Eroica**).

PRECISAZIONE: SE UNO SCHIERAMENTO INFLIGGE 5 DANNI E POSSIEDE 2 ICONE PRECISIONE, SOLO I PRIMI 2 DANNI INIBISCONO MORTE EROICA NELLO SCHIERAMENTO AVVERSARIO.

DIVERSIVO. L'unità con questa abilità (o il gettone Ars Bellica corrispondente) **attira su di sé il primo Danno** inflitto dallo schieramento avversario.

PRECISAZIONE: SE UNO SCHIERAMENTO INFLIGGE 3 DANNI E LO SCHIERAMENTO CHE LI SUBISCE POSSIEDE DUE ICONE DIVERSIVO, I PRIMI DUE DANNI VANNO SU QUELLA UNITÀ E L'ALTRO VA, SECONDO REGOLE, SULL'UNITÀ PIÙ PROSSIMA AL FRONTE.

RILANCIO. L'unità con questa Abilità (o il gettone Ars Bellica corrispondente) permettono allo schieramento di ritirare il dado assegnatogli tante volte pari al numero di icone presenti nello schieramento stesso.
Nella battaglia tra due persone, qualora comparisse in entrambi gli schieramenti, chi difende ha la precedenza.

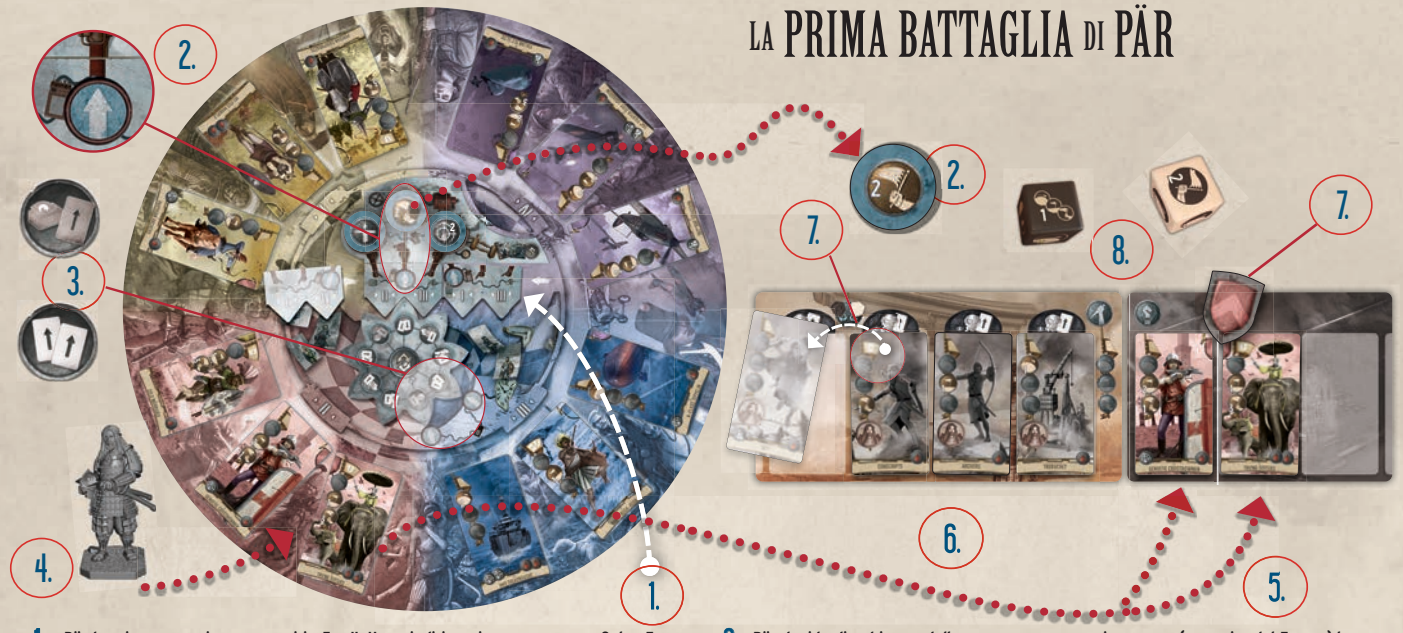
PRECISAZIONE: QUALORA L'ICONA FOSSE PRESENTE NELLO SCHIERAMENTO DEL DIFENSORE DURANTE LA FASE 2.A CONQUISTARE UNITÀ SUL TABELLONE (CIOÈ QUANDO LO SCHIERAMENTO DEL DIFENSORE PROVIENE DAL TABELLONE DI GIOCO) IL DADO VIENE RITIRATO DALL'ATTACCANTE (FACENTE FUNZIONE DEL DIFENSORE) SOLO ED ESCLUSIVAMENTE SE QUESTO HA UN VALORE NEGATIVO PER IL DIFENSORE STESSO.

MORTE EROICA La battaglia inizia col Combattimento a Lungo Raggio, l'Attaccante infligge 1 danno che si applica ai Persian Immortals sconfiggendoli. Appena sconfitti i Persians Immortals attivano l'Abilità Morte Eroica che infligge 1 danno al Fronte dell'Attaccante sconfiggendo a sua volta il Trebuchet (la sconfigge dal momento che l'Unità Trebuchet può assorbire soltanto 1 danno)...

MORTE EROICA/PRECISIONE La battaglia inizia col Combattimento a Lungo Raggio, l'Attaccante infligge 2 danni. Il primo viene assegnato ai Persian Immortals sconfiggendoli. Appena sconfitti i Persians Immortals dovrebbero attivare l'Abilità Morte Eroica, ma dal Momento che la carta Vitruvian Scorpio dell'Attaccante possiede l'icona Precisione che inibisce Morte Eroica, l'Attaccante non subisce alcun danno. Il Secondo danno dell'Attaccante (proveniente sempre dall'esito del Combattimento a Lungo Raggio) sconfigge i Carthaginians Soldiers risolvendo l'intera battaglia...

MORTE EROICA/DIVERSIVO La battaglia inizia col Combattimento a Lungo Raggio, l'Attaccante subisce 1 danno. Questo danno dovrebbe andare sulla prima truppa al Fronte, ma l'Attaccante (temendo un tiro di dado per lui negativo) aveva appositamente schierato il suo gettone Ars Bellica "Diversivo" sull'Unità Spy. In questo modo il colpo va sull'Unità Spy, la sconfigge e attiva Morte Eroica il cui danno immediato va assegnato ai Bantu Ruga-ruga dello schieramento opposto. Sul Combattimento a Medio Raggio l'Attaccante ottiene 3 mentre il difensore avendo perso la truppa al fronte solo 2 (1 dell'Unità + 1 del dado), quindi l'Attaccante infligge 1 danno e anche il Ballonabwehrkanone verrà sconfitto.

LA PRIMA BATTAGLIA DI PÄR



1. Pär ha visto carte interessanti in Era II. Ha quindi inserito una tessera Salta-Tempo nell'ingranaggio fino a che la tessera per potersi cronotrasportare in Era II non ha raggiunto la Posizione Attiva.
2. La tessera in Posizione Attiva gli consente di prendere il gettone **+2 nel Corpo a Corpo**. Lo prende perché è un gettone molto forte e lo mette nella sua Area di gioco Personale.
3. Inserendo la tessera Salta-Tempo in quella posizione l'Ingranaggio del Tempo ha ruotato e ora le sue due Azioni consentite sono: **pescare due carte dal suo mazzo** e **scegliere una carta dalla sua pila degli scarti**. Siamo a inizio partita quindi la sua pila è vuota, non farà quell'azione, ma decide che anche se perde un'azione per lui è più importante restare in Era II. Pesca quindi due carte dal suo mazzo e **ora ne ha 6 in mano** tra cui scegliere.
4. Pär conferma di voler andare in Era II posando il suo Sabaton in un punto qualsiasi del Tabellone corrispondente ad Era II. Decide che vuole conquistare le Trưng Sisters che hanno un Legame. Potrebbe scegliere di combattere contro una sola carta, ma vuole tentare di conquistarle entrambe.
5. Le schiera sulla plancia Difensore che nel frattempo ha posto a destra della sua plancia Attaccante.
6. Pär decide di schierare dalla sua mano come prima carta (a partire dal Fronte) la sua Catapulta per due motivi: ha un valore di Combattimento a Lungo Raggio che è la prima linea di Combattimento, e nel momento in cui venisse sconfitta non perderebbe punti per le Linee successive. Poi schiera un Arciere e un Coscritto.
7. Prima della battaglia vanno risolte le icone **Rinforzi, Legami, Assalto, Gettoni Ars Bellica** e **Attribuzione dei dadi**. Le Trưng Sisters hanno un Legame quindi posiziona un segnalino corrispondente tra le due carte. Le Trưng Sisters hanno anche un Assalto, che avrebbero spezzato un eventuale Legame nello schieramento di Pär, ma non ce ne sono. La terza carta giocata da Pär ha tuttavia l'icona Rinforzo quindi al suo schieramento Pär deve aggiungere la prima carta presa dal suo mazzo, che è la Spia. Pär **decide di non utilizzare il suo Gettone Ars Bellica**, quindi non lo mette su nessuna carta.
8. A questo punto restano da attribuire i dadi. Poiché Pär, con l'aggiunta del rinforzo ha superato le tre carte nello schieramento a lui spetterà il **Dado Rischioso**, mentre al Difensore sarà abbinato il valore del **Dado Forte**. Tira entrambi i dadi e con suo grande sollievo il suo **Dado Rischioso** gli garantisce un **+1 su ciascuna Linea di Combattimento**. Meglio di così non gli poteva andare. Il Dado Forte, invece, garantisce al suo avversario un **+2 sulla Linea di Combattimento Corpo a Corpo**.

SVOLGIMENTO DELLA BATTAGLIA

Pär somma i suoi valori sulla **Linea di Combattimento a Lungo Raggio** e **ottiene 2**, 1 dato dalle carte più 1 dato dal dado.

Il **Difensore** ottiene **0**.

Quindi Pär infligge 2 danni. Uno viene assorbito dal Legame (che viene rimosso) e l'altro sconfigge l'unità più vicina al Fronte.

Pär somma i suoi valori sulla **Linea di Combattimento a Medio Raggio**: anche qui **ottiene 2**, 1 dato dalle carte più 1 dato dal dado.

Il **Difensore** ottiene **1**.

Quindi Pär infligge 1 danno e pone il segnalino Danno sulla carta. Dal momento che quell'Unità può assorbire 2 danni non viene sconfitta.

Ora Pär somma i suoi valori nella **Linea di Combattimento Corpo a Corpo**: **ottiene** sempre **2**, 1 dato dalle carte più 1 dato dal dado.

Il **Difensore** ottiene **5**, 3 dato dalla carta più 2 dal dado.

Il Difensore infligge 3 Danni, quindi Pär gira, partendo dal Fronte, le prime tre carte poiché ciascuna può assorbire soltanto 1 Danno.

Pär risulta vincitore della battaglia!

Essendo le Unità sopravvissute in numero uguale, l'Attaccante Vince. Pär non è riuscito a sconfiggere entrambe le carte, ma può ritenersi soddisfatto. **La carta Unità Élite** del Difensore che è stata **sconfitta** (Genoese Crossbowmen) **va nel suo mazzo degli scarti insieme a tutte le sue 4 carte impiegate in battaglia**. Questa Unità Élite andrà a rinforzare l'Armata di Pär per il prosieguo della partita (e varrà punti vittoria a fine partita).

Ma c'è un'altra ricompensa: dal momento che Pär ha schierato 4 carte, conquista anche una carta Cimelio, la pesca dal Mazzo relativo (anche questa varrà punti a fine partita).

La carta di Era II che non è stata sconfitta (le Trưng Sisters), va posta nella pila degli scarti di Era II.

UNA BATTAGLIA TRA CHRIS E JOAKIM

Chris giunge nella stessa Era dove si trova la miniatura di Joakim e decide che vuole sfidarlo. Joakim prende quindi la plancia Difensore e la mette nella sua Area Personale a contatto con la Linea del Fronte della propria plancia Attaccante. Joakim, che è stato sfidato schiera per primo e **gioca 2 carte**, mettendo anche **1 gettone Ars Bellica**.

A questo punto Chris schiera le sue carte e poiché vuole poter utilizzare il dado forte ne schiera solo 3 senza alcun gettone Ars Bellica. Chris ha messo una carta con l'Abilità Precisione per contrastare Joakim che ha schierato al Fronte una Unità con l'Abilità Morte Eroica, ma non può far nulla contro Il gettone con l'Abilità "Diversivo" (vedi "Icone Abilità presenti sulle carte") che "attira" su di sé il primo danno inferto dall'antagonista.

Non ci sono né Rinforzi né Legami quindi l'Abilità Assalto schierata da Chris non sortisce effetti.

I dadi vengono assegnati in base al numero di carte schierate dall'Attaccante, a Chris spetta il **Dado Forte** con cui ottiene ottiene **+1 sul Combattimento a Lungo Raggio**, mentre Joakim ottiene un **+1 su cianscuna Linea di Combattimento** con il **Dado Rischioso**.

Chris somma i suoi valori sulla **Linea di Combattimento a Lungo Raggio** e **ottiene 2**, 1 dato dalle carte più 1 dato dal dado. **Joakim** invece **ottiene 1** per il dado. Quindi Chris infligge 1 Danno a Joakim.

Joakim schierando il gettone Diversivo "Attira" il primo colpo su quell'Unità che potendo assorbire fino a due Danni non viene sconfitta. Pone il segnalino Danno sulla carta.

Attenzione: Se Joakim non avesse giocato il gettone "Diversivo" il Danno di Chris sarebbe caduto sull'Unità al Fronte che NON avrebbe attivato l'Abilità Morte Eroica, poiché Chris ha schierato un'unità con l'Abilità Precisione.

Sulla **Linea di Combattimento a Medio Raggio** Chris e Joakim **hanno entrambi 2**; nessun Danno per nessuno, quindi la battaglia si risolve sulla **Linea di Combattimento Corpo a Corpo**. Qui **Chris** ha **3** mentre **Joakim** ha **5** quindi il Difensore assegna 2 Danni all'Attaccante.

Joakim risulta vincitore della battaglia!

Prende due dei Gettoni Valore in Battaglia di Chris, li guarda e tiene quello con il valore più alto nella propria Area Personale restituendo l'altro gettone a Chris.

Attenzione: Quando è il Difensore a vincere, NON ha diritto a prendere la carta Cimelio all'Attaccante né ha diritto al gettone Onore delle Armi.