Regolamento Hordes & Hero Medioeval Posted by BLS62 - 2013/09/22 13:39 _____________________________________ Salute a tutti, volevo informare che da oggi è disponiblie sul nostro sito www.imperialicomo.it la traduzione in italiano del regolamento Hordes & Hero della Kallistra, un regolamento per battaglie medioevali su campi esagonali, il gioco risualta molto veloce e divertente, con un livello di apprendimento molto veloce, ma non per questo banale, facile da insegnare anche a ragazzi e a persone che non si sono mai avvicinate ai wargames, le dinamiche delle battaglie sono molto fluide, e i rovesciamenti di fronte molto rapidi, il gioco rende molto bene la confusione e l'incertezza presente sui campi medioevali. Per qualsiasi informazione siamo a vostra disposizione Livio Bosotti Presidente IMPERIALI - kriegsapiel Como == Re:Regolamento Hordes & Hero Medioeval Posted by Cyrano - 2013/09/23 09:35 _____________________________________ In pratica un wargame esagonato... ma vale la pena tornare agli esagoni nell'epoca di Deus Vult? Chiedo. Per i bambini ti consiglio i sistemi Ganesha. Provare per credere :) Sarò campanilista ma io sono per spingere i sistemi italiani invece che tradurre a babbo quegli stranieri. Se meritano ovviamente. :) == Re:Regolamento Hordes & Hero Medioeval Posted by BLS62 - 2013/09/23 16:58 _____________________________________ Ciao Cyrano, il regolamento a esagoni ha molti vantaggi, eliminazione del metro, velocità nella fase di manovra, non servono ne regoli ne misurinio, inoltre dopo averlo provato abbiamo visto che è molto divertente, e ci permette di riutilizzare anche basettoni 8x4 che aveamo usato per altri regolamenti, inoltre è anche gratis, e riesci a farci giocare bambini di 10 e12 anni alla pari con gli adulti, prima di decidere di adottarlo al club, abbiomo soppesato bene la questioen e lo riteniamo adatto ospratutto per convention e dimostrazioni di wargames. Avrei preferito un gioco italiano, ma ad esagoni e medioevale non cera. Mi è capitato a volte nei tornei di trovare personaggi che mio contestavano uno o due millimitri negli spostamenti, oppure se l'unità poteva o no entrare in un tipo di terreno ecc. Abbimo scelto la semplicità al posto dell'italianità. == Re:Regolamento Hordes & Hero Medioeval Posted by Cyrano - 2013/09/23 17:02 _____________________________________ Capisco :laugh: Il problema è che gli esagoni rompono un po' il "ponte" che si stava finalmente creando tra modellisti e giocatori e quindi (da modellista) non vedo di buon occhio la cosa. Ma, come sempre, il divertimento deve avere la precedenza assoluta quindi buone partite e grazie mille per la traduzione :) ==
Il Forum di SoL - Soldatini on Line - Il portale italiano dei soldatini FireBoard Forum Component version: NEW VERSION GOES HERE Generated: 4 July, 2024, 14:13