

# Custoza - Esempio di Gioco Avanzato

Il Giocatore AH ha le Formazioni del I e II Corpo In Marcia, i loro segnalini di Comandanti sono sulla Mappa, come pure due segnalini Scout, mentre i rispettivi segnalini di Morale dei Comandanti sono sulla Mappa degli Obiettivi, a indicare i rispettivi obbiettivi. Stessa cosa per il giocatore Italiano, con le Formazioni delle Divisioni A e B.

Il giocatore AH vince l'Iniziativa, e decide di provare ad attivare la Formazione I. Ci riesce, e la muove verso il suo obbiettivo, mentre muove anche uno Scout sulla mappa in modo da confondere il suo avversario. Non entra entro 10 esagoni da nessuna unità nemica, quindi non si rivela nessuna unità.

Il giocatore Italiano, a sua volta, tenta di attivare con successo la Formazione A. Muove uno Scout in modo da arrivare entro 10 esagoni da una Formazione (o Scout) avversaria, in modo da verificarne la consistenza. La Formazione è il II Corpo (che non è stato ancora attivato). A questo punto il giocatore AH dichiara che è una Formazione reale, senza però dichiarare quale, e il giocatore Italiano dichiara che è uno Scout, lo rimuove dalla mappa, e lo pone a faccia in giù sopra un altro Comandante di Formazione (o Scout) sulla mappa. Il Giocatore AH, a sua scelta, prende uno Scout dalla mappa e lo pone sopra la pedina della II Formazione.

Quindi il Giocatore Italiano muove la Formazione A in modo da arrivare a 10 esagoni dal II Corpo AH, che lui sa essere una Formazione, ma non quale (la pedina è ancora girata), e si ferma immediatamente. A quel punto, dichiarato che la pedina Italiana corrisponde a una Formazione reale, il Giocatore AH volta la pedina del Comandante della Formazione (II Corpo), dispone sulla mappa le unità del II Corpo, entro 4 esagoni dalla pedina del Comandante, e rimuove una pedina Scout dalla mappa. Quindi è la volta del Giocatore Italiano di voltare la sua pedina del Comandante della Formazione, disporre sulla mappa le unità della Divisione A entro 4 esagoni dal loro Comandante, e rimuovere una pedina Scout. Tutte le pedine disposte in mappa in questo modo sono in Movimento di Marcia, e sono contrassegnate come tali. Entrambe le Formazioni coinvolte ora sono "Impegnate", e potranno essere attivate durante la Fase di Azione delle Formazioni Impegnate del prossimo Turno. (Sì, il II Corpo AH non può muovere questo Turno).

Questa disposizione sulla mappa può dar luogo a un fenomeno a catena. Per esempio, se il Giocatore Italiano dispiega le sue unità entro 10 esagoni da una Formazione AH, questa dovrà a sua volta dispiegarsi e divenire Impegnata.

Il giocatore AH non ha più Formazioni da attivare, quindi il giocatore Italiano decide di tentare di attivare la Divisione B. Riesce con successo, e muove prima lo Scout, che arriva a 10 esagoni da una pedina avversaria di Formazione/Scout. Si rivela essere uno Scout anch'essa, ed entrambe le pedine Scout vengono ricollocate su un'altra pedina di Formazione. Infine, il Giocatore Italiano muove il Comandante della Divisione B verso il proprio obbiettivo, senza mai entrare in un esagono a 10 esagoni da una pedina nemica.