II/3. Hindù Classici. 500 a.C. - 545 a.C. Ag: 2.
1xEl (gen), 2xEl, 2xHCh o 2LCh o 3/4Lb, 2x3Cv, 1x4Bd o 3/4Lb o 2Ps, 4x3/4Lb.

II/36b. Indo-Greci 170 a.C. - 55 a.C. Ag: 1.
1x3Cv (gen), 1x2LH, 4x4Pk, 2xEl, 2x3Bw, 1x4Bd, 1x2Ps o 3Bw.

II/42a. Tamil. 175 a.C. - 300 d.C. Ag: 1.
1xEl (gen), 2xEl, 1x3Cv, 4x3Wb, 2x3Bw, 2x2Ps.

II/42b. Tamil 301 - 1370 d.C. Ag: 2.
1xEl (gen), 2xE1, 1x3Cv, 4x3Bd, 2x3Bw, 2x2Ps.

II/42c. Singalesi. 175 a.C. - 300 d.C. Ag: 1.
1xEl (gen), 1xEl, 2x3Wb, 6x3Bw, 2x2Ps.

II/42d. Singalesi. 301 - 1515 d.C. Ag: 1.
1xEl (gen), 1xEl, 2x3Bd, 6x3Bw, 2x2Ps.

III/9b. Birmani. 1044 - 1526 d.C. Ag: 2.
1xEl (gen), 2xEl, 1x3Cv, 5x3Ax. 3x3Cb.

III/10a. Harsha 606 - 647 d.C. Ag: 1.
1xEl (gen), 2xE1, 2x3Cv, 1x3Bd, 3x3Bw, 3x4Sp.

III/10b. Rajput 747 - 1300 d.C. Ag: 2.
1xEl (gen), 3x3Kn, 2x3Bd, 4x3Bw, 2x2Ps.

III/10c. Hindù 545 - 1510 d.C. Ag: 2.
1xEl (gen), 1xEl, 2x3Cv, 1x3Bd, 4x3Bw, 2x2Ps, 1xEl o Art.

III/23. Khmer e Cham. 605 d.C. - 1400 d.C. Ag: 2.
1xEl (gen), 1xEl, 1x3Cv, 4x4Ax, 2x4Bw, 2x2Ps, 1xArt o 3Bd o 3Ax.

III/59. Vietnamiti Medievali. 939 d.C. - 1527 d.C. Ag: 2.
1xEl (gen), 1xEl, 1x3/4Bd, 1x4Cb, 4x3/4Ax, 3x2Ps, 1x3Wb o 3Ax o Art.

IV/36a. Tardo Hindù mussulmani. 1206 d.C. - 1315 d.C. Ag: 2.
1x3Cv (gen), 3x3Cv, 2El, 1x2LH, 1x3Bd, 3x3Bw, 1x7Hd o 2Ps.

IV/36b. Tardo Hindù mussulmani. 1316 d.C. - 1526 d.C. Ag: 2.
1x3Cv (gen), 2x3Cv, 1x3Cv o 3Kn, 2xEl, 1x2LH, 1x3Bd, 2x3Bw, 1xArt, 1x3/4Ax

IV/37a. Malesia e Sumatra. 1222 d.C. - 1511 d.C. Ag: 1.
1xEl (gen), 1xEl, 6x4Wb, 2x3Bw, 1x2Ps, 1x2LH.

IV/37c. Giava. 1222 d.C. - 1511 d.C. Ag: 1.
1xEl (gen), 7x4Wb, 2x3Bw, 1x2Ps, 1x2LH.

IV/40. Siamesi. 1238 d.C. - 1518 d.C. Ag: 2.
1xEl (gen), 1xEl, 1x3Cv, 1x4Ax, 6x3Wb o 6x3Ax, 2x2Ps o 3Bw.

regole speciali per il torneo:
(1) – III/10b e III/59 hanno El generale obbligatorio e non più opzionale. IV/36b sostituiscono 3/4Ax a 7Hd.
(2) – Aggressività ricalibrate in base alla pericolosità, varietà di scelte ed altri fattori.
(3) – I terreni da posizionare sono obbligatoriamente 3, con giungla obbligatorio e poi 2 a scelta tra: giungla, palude, terreno rotto e fiume. Di fiume se ne può mettere solo 1. Gli eserciti IV/37 che giocano in difesa possono sostituire il fiume con la costa, e perciò effettuare sbarco. La giungla è come un bosco, soltanto che il malus BG per tutti i montati del -2 diventa -1 per gli El.
(4) – Possono muovere al costo di 1 pip: El se si è ottenuto 1 al dado dei pip; Art in gruppo se si è ottenuto 1 al dado dei pip.

versione 10/03/06