

BRITANNIA – FANTASY FLIGHT GAMES

(traduzione a cura di Fabrizio Nuzzaci)

BENVENUTI IN BRITANNIA

Benvenuti in una terra dall'ampia storia. Benvenuti nella terra in cui Romani, Inglesi, Sassoni ed una dozzina di altri popoli hanno guerreggiato per un migliaio di anni. Benvenuti nella terra di Re Artù, di Alfredo il Grande, di Harald la Spietata e di William il Conquistatore. Benvenuti in Britannia.

Britannia è un gioco da tavolo storico che ripercorre grosso modo il millennio di lotte per il controllo di Inghilterra, Scozia e Galles. Il gioco inizia con l'invasione Romana del 43 d.C., continua attraverso le lotte tra Inglesi, Sassoni, Pitti, Norsemen, Scozzesi, Irlandesi ed altre nazioni e finisce con l'invasione Normanna del 1066 d.C.

Britannia consente ai giocatori di ricreare questo periodo storico, in alcuni casi rivivendo importanti battaglie ed in altri alterando il corso della storia.

Le regole del gioco scoraggiano i giocatori dal fare mosse storicamente irrealistiche, ma consentono anche la libertà di alterare la storia della Gran Bretagna (*d'ora in poi, per semplicità, Britannia; n.d.t.*) in modo rilevante, creando una infinità di interessanti scenari "che cosa sarebbe successo se?". Che cosa se la rivolta di Boudicca contro i Romani avesse avuto successo? Che cosa se i Romani ed i Romano-Britanni avessero respinto le invasioni dei Sassoni del V e VI secolo? Che cosa se William il Conquistatore fosse morto durante l'invasione Normanna del 1066?

In Britannia i giocatori determineranno il destino di un regno.

PANORAMICA DEL GIOCO

Britannia è un gioco da tavolo per 3-5 giocatori che descrive grosso modo le guerre e le migrazioni per la Britannia nei secoli dalle Invasioni Romane alla Conquista Normanna.

Nel gioco sono incluse 17 nazioni, ciascuna rappresenta un popolo che è vissuto o ha invaso la Britannia tra il 43 d. C. ed il 1085 d. C. Ogni giocatore controlla alcune di queste nazioni.

Le 17 nazioni non sono in gioco tutte contemporaneamente. Invece, solo sei di esse sono in gioco all'inizio della partita; le altre entrano, e in alcuni casi lasciano, la partita in specifiche epoche, riflettendo eventi storici noti (es. i Romani iniziano la partita preparando l'invasione dalla Gallia attraverso il Canale d'Inghilterra, simulando l'Invasione Romana del 43 d. C., e più tardi lasciano il gioco dopo il 5° round, riflettendo la Ritirata Romana dalla Britannia nel IV secolo).

Allo stesso modo, alcune nazioni hanno Leaders - come Artù o Cnute - che entrano in gioco in tempi storicamente appropriati.

In diversi momenti della partita i giocatori controlleranno diverse nazioni che avranno diversi Leaders ed obiettivi.

L'obiettivo dei giocatori è vincere la partita rivendicando più punti vittoria. I giocatori guadagneranno punti vittoria principalmente utilizzando loro nazioni, occupando specifici territori sulla mappa in determinati periodi come indicato dalle Carte Nazione di ciascun giocatore.

Le nazioni possono dover ingaggiare battaglia contro le altre nazioni per assicurarsi territori e guadagnare la vittoria.

Alcune nazioni possono anche guadagnare punti vittoria in altri modi (es. Romani e Inglesi guadagnano punti se altri popoli si sottomettono al loro comando, mentre altre nazioni possono guadagnare punti se i loro comandanti diventano Bretwalda – capo supremo – o Re).

OBIETTIVO DEL GIOCO

Una partita a Britannia si articola in 16 rounds ove ciascun round rappresenta circa 75 anni di storia.

Alla fine del 16° round il gioco finisce e vince il giocatore le cui nazioni hanno accumulato più punti vittoria.

NUMERO DI GIOCATORI

Britannia funziona meglio con 4 giocatori, poiché questo numero fornisce la migliore combinazione di interesse dei giocatori, iterazione e soprattutto una partita bilanciata. Comunque la partita può esser facilmente giocata con 3 o 5 giocatori. Le regole per la versione con 3 o 5 giocatori possono esser trovate a pag. 23. Alle pagg. 24 e 25 trovate anche le regole degli scenari per "imparare" per 2 giocatori.

La partita standard con 4 giocatori dura 3-5 ore, quella a 5 giocatori leggermente di più, mentre la più corta variante a 3 giocatori richiede circa 2 ore.

COMPONENTI DI GIOCO

Nella vostra copia di Britannia trovate i seguenti componenti: 1 libro delle regole; 1 plancia di gioco; 219 segnalini di unità in 4 colori (giallo, rosso, verde e blu) che rappresentano unità di fanteria, cavalleria, Leaders, Forti Romani e Burhs Sassoni (v. pag. 25 per la lista completa); 17 Carte Nazione; 175 Punti Vittoria in tagli da 1, 5 e 25; 16 Segnalini di Popolazione; 1 Segnalino di Turno (spada); n. 5 dadi.

LA PLANCIA DI GIOCO

Rappresenta l'isola di Britannia divisa in 37 territori. Sei aree di mare circondano l'isola. Alcuni territori, profondamente più scuri, rappresentano terreno impervio – accidentato, collinare o paludoso – che impedisce il movimento.

La Britannia stessa è suddivisa in 3 regioni, da spesse linee rosse, come segue:

- Galles (7 territori): Clwyd, Cornwall, Devon, Dyfed, Gwent, Gwyned, Powys;
- Scozia (10 territori): Alban, Caithness, Dalriada, Dunedin, Hebrides, Mar, Moray, Orkneys, Skye, Strathclyde;
- Inghilterra: i rimanenti 20 territori.

Le altre parti importanti della Plancia di Gioco sono spiegate nel diagramma “la Plancia di Gioco”.

La Plancia di Gioco (pag. 3 rulebook)

- 1) La Timeline: su di essa i giocatori troveranno un sommario degli eventi che si verificano durante ogni round (come il collocare invasori o le nazioni che segnano punti). La Timeline è descritta in dettaglio a pag. 6;
- 2) la Lista delle Nazioni: essa mostra tutte le 17 nazioni nell'ordine in cui compiranno il proprio turno (*notate che **gli Jutes giocano dopo i Sassoni**; v. errata 2.0 n.d.t.*);
- 3) la Traccia delle Popolazioni: essa è usata durante la fase di Incremento della Popolazione per tener traccia dei Punti di Popolazione di ciascuna nazione;
- 4) tipo di terreni e stretti: terreno normale; terreno impervio; stretto.

Isole ed aree costiere (pag. 2 rulebook)

I territori Scozzesi Hebrides ed Orkneys consistono ciascuno di gruppi di isole.

Il territorio di Skye include sia le isole che la parte di terraferma che formò il vecchio regno di Skye; è bagnato sia dall'Icelandic che dall'Irish Sea.

Delriada è bagnata solo dall'Irish Sea.

Hwicce è un'area costiera bagnata dall'Oceano Atlantico.

Nelle aree a sinistra ed in basso a destra della mappa sono raffigurate parte dell'Irlanda e della Normandia anche se esse non sono coinvolte nelle partite.

I SEGNALINI DELLE UNITA'

Le unità di ciascuna nazione - fanteria, cavalleria, Leaders, Forti Romani e Burhs Sassoni - sono rappresentate da segnalini di cartoncino.

Nota: in queste regole il termine “unità” è riferito a tutti i segnalini di una nazione. Il termine “armate” si riferisce solo ad unità di fanteria e cavalleria ma non a Forti, Burhs e Leaders.

Questi segnalini sono di 4 colori (rosso, blu, verde e giallo) per distinguere quale giocatore li controlla nella partita a 4 giocatori. Nelle partite diverse da quella a 4 giocatori, i segnalini dello stesso colore possono esser controllati da più giocatori differenti.

Ogni nazione dello stesso colore ha differenti simboli dipinti sul segnalino (es. una grande ascia per i sassoni) così che i giocatori possano facilmente distinguere nazioni entro lo stesso colore.

FANTERIE

Sono le unità più comuni nel gioco. Quelle dei Romani sono le truppe meglio addestrate e, in termini di gioco, muovono e combattono come unità di cavalleria. Tutte le fanterie delle altre nazioni sono “normali” unità di fanteria.

CAVALLERIE

Possono muovere più velocemente della normale fanteria e sono migliori in combattimento. Solo i Romano-Britanni ed i Normanni hanno unità di cavalleria.

Nota: ciascuna nazione non può avere in gioco più armate di quanti segnalini sono inclusi nella confezione del gioco. Per una lista completa di quante unità ci sono di fanteria e cavalleria v. pag. 25.

LEADERS

Rappresentano individui di straordinaria abilità. Essi entrano in gioco durante certi round come indicato sia sulla Timeline che sugli stessi segnalini.

Non hanno un valore intrinseco di combattimento (e devono essere sempre accompagnati da unità militari) ma danno un bonus di movimento e di combattimento alle armate che li accompagnano.

Il segnalino Danese del Leader “Ivar e Haldfan” rappresenta due individui (i Fratelli Danesi) ma agisce come un singolo leader per i propositi del gioco. I Leaders sono descritti meglio alle pagg. 14 e 15.

FORTI ROMANI

Quando i Romani sono la sola nazione ad occupare un territorio, essi vi costruiscono immediatamente un Forte. Questi Forti agiscono come unità di fanteria “normale” (e non romana) (v. pag. 12) ma non possono essere mossi (*ciò comporta che i Forti eretti in un territorio impervio possono essere distrutti solo da un tiro di “6”? Si; n.d.t.**).

I territori con Forti Romani si considerano anche dotati di “Strade Romane” che le armate Romane possono usare per ottenere ulteriore mobilità.

I Forti Romani rappresentano non solo fortificazioni militari ma anche l’influenza civilizzatrice Romana sul territorio.

I segnalini dei Forti Romani hanno sia un lato “intatto” che uno “distrutto”. Se un Forte Romano è eliminato in battaglia, esso è girato sul lato distrutto per ricordare che quel territorio ha rigettato l’influenza romana e che non vi può essere costruito un nuovo Forte.

V. “I Romani ed i Romano-Britanni” alle pagg. 15 – 18 per ulteriori argomenti sul significato dei Forti Romani.

BURHS SASSONI

I Sassoni hanno speciali unità chiamate Burhs che rappresentano un tipo di fortificazione. I Burhs Sassoni combattono come normali unità di fanteria ma non possono essere mossi *né edificati su terreni impervi* (v. pagg. 19 e 25; n.d.t.).

Comunque i Burhs Sassoni non danno i benefici addizionali dei Forti Romani. Per una completa spiegazione dei Burhs Sassoni v. pagg. 19 e 20.

Nota: Ai Romani *ed ai Sassoni* (v. pagg. 19 e 25; n.d.t.) non è precluso mescolare i componenti ai fini del numero di Forti che possono avere in gioco.

ALTRI COMPONENTI

CARTE NAZIONE

Sono 17, una per ciascuna nazione. Ogni carta ha lo stesso colore di sfondo dei suoi segnalini in cartoncino. Ogni Carta Nazione mostra che cosa deve fare una nazione per guadagnare punti vittoria, quando le sue unità appaiono nel gioco e importanti informazioni aggiuntive.

V. “Panoramica delle Carte Nazione” per una completa descrizione della Carta Nazione e per come essa vada usata.

Panoramica della Carta Nazione (pag. 5 rulebook)

- 1) Nome della Nazione;
- 2) Papiro di punteggio generico (senza simbolo): usato per speciali situazioni di punteggio (es. i Romani fanno 6 pt vittoria se i Belgi si sottomettono loro);
- 3) Papiro di punteggio “posseduto” (simbolo: un pugno chiuso): significa che se la nazione possiede i territori elencati alla fine di uno o più specifici rounds, essa riceverà il numero di punti indicati;
- 4) Papiro di punteggio “eliminato” (simbolo: un teschio): significa che la nazione riceverà il numero di punti indicati per ciascuna delle unità elencate che essa abbia eliminato in uno o più specifici rounds;
- 5) Papiro di punteggio “occupato” (simbolo: una bandiera): significa che se la nazione occupa i territori elencati in qualsiasi momento (v. pag. 5; n.d.t.) di uno o più specifici rounds, essa riceverà il numero di punti indicati;
- 6) Nation Reference: elenca importanti informazioni sulla nazione e speciali regole che si applicano in specifici rounds;
- 7) Simbolo Nazionale: ogni nazione ha un simbolo e un colore che sono usati per distinguerla dalle altre (es. il simbolo dei Romani è un’aquila gialla, mentre quello dei Pitti è una lancia blu). Il simbolo di ogni nazione è raffigurato sui suoi pezzi di gioco.

SEGNALINI PUNTI VITTORIA

Con il gioco sono forniti 175 segnalini Punti Vittoria in tagli da 1, 5 e 25. Durante il gioco le nazioni ricevono punti vittoria per il raggiungimento di obiettivi elencati nelle loro Carte Nazione come descritto alle pagg. 4 – 6.

Il giocatore che alla fine della partita possiede più punti vittoria tra le nazioni che controlla è il vincitore.

SEGNALINI DI POPOLAZIONE (16 piccole sagome circolari di cartoncino con simbolo di ciascuna nazione)

Ogni nazione, salvo i Romani, ha un Segnalino di Incremento di Popolazione. Esso è usato per registrare il progresso della nazione sulla “Traccia della Popolazione”.

Nota del disegnatore: sono stati inclusi segnalini per i Norvegesi ed i Sassoni anche se non c’è motivo di usarli perché il gioco finisce con il 16° round. Ciò per due motivi: l’assenza di questi segnalini ha causato errori di interpretazione delle regole in passato; se si vogliono adottare varianti che vanno oltre il 16° round, tali segnalini diventano necessari.

SEGNALINO DI ROUND (una spada)

E’ collocato sulla linea del tempo per tener traccia del corrente round di gioco.

SETUP DELLA PARTITA

Le seguenti istruzioni valgono per la partita a 4 giocatori. V. pag. 23 per le istruzioni sulla partita con 3 o 5 giocatori:

- 1) collocate il Segnalino di Round nello spazio round 1 sulla Timeline della plancia di gioco.
- 2) determinate casualmente quale giocatore controllerà la nazione rossa, verde, blu e gialla. Ciascun giocatore prende i pezzi delle nazioni che controlla:
 - giocatore 1 (gialli) : Dublinesi, Norvegesi, Romani, Romano-Britanni e Scozzesi
 - giocatore 2 (verdi) : Caledoni, Danesi, Jutes e Gallesi;
 - giocatore 3 (rossi) : Briganti, Irlandesi, Norsemen e Sassoni;
 - giocatore 4 (blu) : Belgi, Pitti, Inglesi e Normanni.
- 3) ogni giocatore prende le Carte Nazione corrispondenti alle popolazioni che controlla.

Poi collocate sulla mappa le unità di partenza. Le 16 fanterie Romane sono poste nel Canale d'Inghilterra e in ciascuno dei territori iniziali è posta una fanteria come indicato dal diagramma "Setup della partita".

Quando tutti i pezzi sono stati collocati inizia il 1° round di gioco.

Setup della Partita (pag. 4 rulebook)

Quando preparate la partita, le nazioni sotto elencate collocano unità di fanteria nei seguenti territori:

- 1) Caledoni (3 armate iniziali): Caithness, Hebrides, Orkneys;
- 2) Pitti (6 armate iniziali): Alban, Dalriada, Dunedin, Mar, Moray, Skye;
- 3) Briganti (9 armate iniziali): Bernicia, Cheshire, Cumbria, Galloway, Lothian, March, Pennines, Strathclyde, York;
- 4) Belgi (10 armate iniziali): Downlands, Essex, Kent, Lindsey, N. Mercia, S. Mercia, Norfolk, Suffolk, Sussex, Wessex;
- 5) Gallesi (9 armate iniziali): Avalon, Clwyd, Cornwall, Devon, Dyfed, Gwent, Gwynedd, Hwicce, Powys;
- 6) Romani: collocate le 16 armate di invasione nel Canale d'Inghilterra.

PUNTI VITTORIA E CARTE NAZIONE

Ci sono quattro modi principali con cui le nazioni possono ricevere punti vittoria: essi sono descritti in dettaglio qui di seguito e riepilogati per ciascuna nazione nella relativa Carta Nazione. Un giocatore astuto farà continuo riferimento alla Carta Nazione propria e degli avversari. Se un altro giocatore chiede di vedere una Carta Nazione, il possessore deve assecondarlo.

Quando una nazione riceve punti vittoria, il giocatore che la controlla deve prendere immediatamente il corrispondente numero di punti vittoria e collocarlo sopra o vicino la Carta Nazione di quella nazione.

E' importante tenere separati i punti vittoria di ciascuna nazione così che tutti i giocatori possano sapere quanto bene quella nazione, più che il solo singolo giocatore, sta conducendo quella partita.

Se qualsiasi giocatore domanda quanti punti vittoria ha attualmente una nazione, il giocatore che la controlla deve dirlo.

POSSEDERE TERRITORI (simbolo: un pugno chiuso)

Il primo e più comune modo che ciascuna nazione ha per ricevere punti è il possedere territori alla fine di un round di punteggio. Ciò è indicato dalla Carta Nazione dal simbolo "posseduto" (un pugno chiuso) seguito dall'indicazione dello specifico round e dei punti garantiti per ciascun territorio.

Possedere un territorio consiste nell'esser l'unica nazione con unità in esso alla fine di un intero Round di Punteggio (non solo alla fine del turno della nazione; v. "un round di gioco" alle pagg. 6 e 7).

I Rounds di Punteggio sono il 5°, il 7°, il 10°, il 13° ed il 16° e sono evidenziati sulla Timenline.

Ciascuna nazione ha differenti territori che deve possedere durante specifici rounds per ricevere punti vittoria (es. alla fine del 5° round, i Caledoni ricevono 4 punti per il possesso di ciascuno dei seguenti territori: Orkeney, Caithness ed Hebrides; fanno 2 punti per Moray, Skye e Dalriada).

Spesso alcune nazioni hanno bisogno dei medesimi territori e ciò è la maggior fonte di conflitti durante la partita.

Alla fine di ciascun Round di Punteggio i giocatori consultano la Nation List sulla plancia di gioco. Uno alla volta essi seguono l'ordine delle nazioni verificando sulla Carta Nazione di ogni nazione quanti punti vittoria ciascuna di esse riceve dai territori posseduti.

Una nazione può ricever punti dal possesso di un territorio anche se essa ha già ricevuto dei punti per l'occupazione di quel territorio (v. sotto) nel corrente round o in uno precedente.

OCCUPARE TERRITORI (simbolo: una bandiera)

Una nazione può ricevere punti dall'occupazione di certi territori durante specifici round di gioco (anche round non di punteggio). Ciò è indicato sulla Carta Nazione dal simbolo di occupazione (una bandiera) seguita dall'indicazione dello

specifico round e dei punti garantiti per ciascun territorio (es. i Gallesi fanno 12 punti per l'occupazione di York durante l'8° ed il 9° round).

Occupare un territorio consiste nell'esser l'unica nazione con unità in esso in un qualsiasi momento del round di gioco (ciò comporta che una nazione può ricevere punti da occupazione anche quando, avendo subito un attacco durante il turno di un'altra nazione, si ritiri in un territorio da cui possa ricevere tali punti? Sì; n.d.t.*).

Una nazione può anche ottenere punti per occupazione dall'aver solo mosso attraverso il territorio durante l'appropriato round di gioco (purchè nessuna altra nazione sia presente). Appena una nazione è la sola occupante di uno dei territori indicati, il giocatore che la controlla riceve l'appropriato numero di punti vittoria (es. nel 15° round i Norvegesi iniziano il loro turno con 10 armate nel North Sea. Essi muovono 3 armate in Bernicia, che è vuota. Il giocatore che li controlla prende subito 4 punti vittoria poiché ciò è quanto gli spetta in base alla Carta Nazione dei Norvegesi per l'occupazione di Bernicia nel 15° round. Egli poi muove le armate in Bernicia verso York, occupata dai Danesi. Egli non prende subito punti per l'occupazione di York perché i Norvegesi non sono l'unica nazione con unità in quel territorio. Nella fase di Battaglia/Ritirata, se le armate dei Norvegesi sconfiggono tutte le armate Danesi in York e se almeno 1 armata Norvegese sopravvive alla battaglia, allora il giocatore che controlla i Norvegesi riceve subito 10 punti vittoria perché solo allora i Norvegesi sono l'unica nazione con unità in York).

Una singola nazione può ricevere punti per l'occupazione di un territorio solo una volta (così se i Gallesi ricevono punti per l'occupazione di York nell'8° round, non possono riceverne nel 9° round per lo stesso motivo). Comunque una nazione può ricevere punti dall'occupare un territorio anche se ne ha già ricevuti per il possederlo (v. sopra) e viceversa. La regola da ricordare è che una nazione può fare più volte punti per il possesso di un territorio, ma solo una volta può far punti per l'occupazione di ciascun territorio. A pag. 19 si spiega come tener traccia dei territori dai quali una nazione ha ottenuto punti per occupazione.

ELIMINARE UNITA' (simbolo: un teschio)

Una nazione può ricevere punti per l'eliminazione di unità nemiche in battaglia (anche durante un round non di punteggio). Ciò è indicato sulla Carta Nazione dal simbolo eliminazione (un teschio) seguito dall'indicazione dello specifico round e dai punti garantiti per ciascun tipo di unità (es. i Pitti ricevono 2 punti per ogni armata Romana che eliminano e 6 punti per ogni Forte che distruggono in qualsiasi round di partita; i Romani, invece, ricevono 6 punti per l'eliminazione del Leader Boudicca nel 1° e 2° Round; v. errata 2.0; n.d.t.).

Le nazioni che ricevono punti in questo modo possono ottenerne in qualsiasi momento durante i rounds indicati.

Appena una nazione elimina una unità rilevante (cioè indicata nella sua Carta Nazione), il giocatore che la controlla riceve l'appropriato numero di punti.

E' possibile che una nazione riceva punti vittoria per l'eliminazione di unità e poi perda la battaglia.

Eccezione: alcune nazioni possono ricevere punti per l'eliminazione di unità solo nel loro turno (così come indicato nelle loro Carte Nazione). Ciò significa che esse non possono ricevere questi punti durante il turno di una nazione avversaria e devono quindi essere le attaccanti per ottenere questi punti (v. Fase III Battaglie/Ritirate a pag. 11).

Questa regola si applica solo alle specifiche unità elencate (es. i Sassoni possono ricevere punti per l'eliminazione della cavalleria Romano-Britannica solo nel turno della nazione Sassone, ma essi possono ricevere punti per l'eliminazione di armate e Forti Romani in qualsiasi turno).

IL BRETWALDA ED IL RE

Il quarto modo che una nazione ha per ricevere punti è l'acclamazione di un Bretwalda o di un Re.

Ci può essere un Bretwalda nell'8° 9° e 10° round ed un Re nell'11°, 12°, 13°, 14° e 16° round come indicato nella Timeline dal simbolo corona. Il Bretwalda ed il Re sono descritti in dettaglio a pag. 20.

PUNTI VITTORIA ROMANI

I Romani fanno punti vittoria in tre modi ulteriori:

- 1) alla fine del 5° round ricevono punti per "confini" (nazioni sottomesse e Forti Romani intatti);
- 2) i Belgi possono sottomettersi ai Romani nel 1° round e, se lo fanno, i Romani ricevono 6 punti vittoria; *inoltre i Romani ricevono punti – da occupazione ai fini dei loro 1°, 2° e 3° round – dai territori occupati dai Belgi come se li occupassero essi stessi ma, poiché i Belgi si ribellano ai Romani nel 1° round, essi non ricevono punti per i territori in cui successivamente si muovono i Belgi, né ricevono punti per "Confini" per i territori occupati dai Belgi nel 5° round (v. errata 2.0; n.d.t.);*
- 3) i Gallesi, i Briganti ed i Pitti possono anch'essi sottomettersi ai Romani e, se lo fanno, i Romani ricevono punti per i territori occupati o posseduti da quelle nazioni come se li occupassero o li possedessero essi stessi.

Questi tre modi dei Romani di ricevere punti sono descritti approfonditamente alle pagg. 17 e 18.

Limiti ai punti vittoria (Limiti di Punteggio) (pag. 6 rulebook)

Tre nazioni – Gallesi, Sassoni e Inglesi – hanno speciali restrizioni, chiamate Limiti di Punteggio, sui territori dal cui possesso possono ricevere punti.

LIMITE DI PUNTEGGIO DEI GALLES

In un Round di Punteggio il totale dei punti che i Gallesi ricevono dal possesso di territori fuori dal Galles non può esser maggiore della metà dei punti totali che i Gallesi ricevono per i territori posseduti in Galles. Tutti i punti in eccesso provenienti dal possesso di territori al di fuori del Galles sono persi. Ciò è riassunto come segue sulla loro Carta Nazione: “Limite di Punteggio fuori dal Galles (metà punti dal Galles)”.

Es. nel 7° round i Gallesi possiedono 8 territori fuori dal Galles – Cheshire, March, Hwicce, North Mercia, Sud mercia, Lindsey, Suffolk ed Essex – che valgono 1 punto ciascuno per il Galles; comunque i Gallesi possiedono in Galles solo Gwyned e Powys che per loro valgono 4 punti ciascuno; poiché i Gallesi ricevono solo 8 punti per i territori in Galles, essi possono ricevere solo 4 punti per territori fuori dal Galles. I 4 punti extra per i territori fuori dal Galles sono persi.

LIMITI DI PUNTEGGIO DEI SASSONI

In un Round di Punteggio il totale dei punti che i Sassoni possono ricevere per il possesso di territori in Galles non può esser maggiore della metà dei punti totali che i Sassoni ricevono per i territori posseduti in Inghilterra. Tutti i punti in eccesso provenienti dal possesso di territori in Galles sono persi. Ciò è riassunto come segue sulla Carta Nazione dei Sassoni: “Limite di Punteggio in Galles (metà punti dall’Inghilterra)”;

LIMITI DI PUNTEGGIO DEGLI INGLES

In un Round di Punteggio il totale dei punti che gli Inglesi possono ricevere per il possesso di territori in Scozia non può esser maggiore della metà dei punti totali che gli Inglesi ricevono per i territori posseduti in Inghilterra. Tutti i punti in eccesso provenienti dal possesso di territori in Scozia sono persi. Ciò è riassunto come segue sulla Carta Nazione degli Inglesi: “Limite di Punteggio in Scozia (metà punti dall’Inghilterra)”.

UN ROUND DI GIOCO

Una partita a Britannia si articola in 16 Rounds di gioco durante i quali tutte le 17 nazioni possono fare il loro Turno di Nazione (*da ora in poi, per semplicità, “Turno”; n.d.t.*). Ogni turno si compone di 5 Fasi descritte qui sotto.

All’inizio di ciascun round di gioco i giocatori consultano la Timeline per vedere quali eventi accadono in quel round. Durante molti dei round i giocatori collocheranno armate di invasione nelle zone di mare come spiegato nella Timeline (v. “Panoramica della Timeline”). Una volta che la Timeline è stata consultata e che tutti i pezzi di invasione sono stati collocati sulla plancia di gioco, ciascuna nazione potrà fare il suo turno.

Nota: in effetti i nuovi invasori dovrebbero esser posizionati durante ciascun turno della relativa nazione, dopo l’Incremento di Popolazione. Ciò significa che le unità che sono eliminate tra l’inizio del round di gioco e l’inizio del turno di ciascuna nazione possono esser utilizzate come invasori se non sono richieste per l’Incremento di Popolazione.

Nota che i Rinforzi Speciali ricevuti dai Norvegesi, Normanni e Sassoni nel 14° round sono posizionati all’inizio del round di gioco, prima del turno di queste Nazioni (v. pag. 21). I rinforzi dei Belgi e dei Romano-Britanni sono collocati durante la Fase di Incremento della Popolazione (v. pag. 18) (v. errata 2.0; n.d.t.).

Panoramica della Timeline (pag. 7 rulebook)

- 1) il numero del round indica qual è il round che si sta giocando;
- 2) sotto il numero del round, la Timeline elenca ogni nazione che riceve nuove unità od ha altri eventi degni di nota durante quel round. Se la nazione riceve nuove unità la Timeline elenca il numero di armate e/o i nomi dei Leaders con le rispettive aree di partenza (se applicabile) tra parentesi;
- 3) durante uno specifico round le nazioni possono disporre di capacità speciali. La Timeline mostra i simboli appropriati per informare se ciascuna nazione ha un Turno di Razzia, una Invasione Maggiore o può fare Movimenti in Barca;
- 4) i round con il box “Round di Punteggio” indicano che, alla fine del round, alcune nazioni possono ricevere punti per il possesso di territori. Consultate la Carta Nazione di ciascuna di esse per sapere per il possesso di quali territori ricevono punti;
- 5) un simbolo di Bretwalda o di Re dopo il numero del round di gioco indicano che, dopo che tutte le nazioni hanno fatto il loro turno, i giocatori potranno proclamare un Bretwalda o incoronare un Re.

IL TURNO DELLA NAZIONE

In Britannia l’ordine di gioco si basa sulle nazioni, non sui giocatori. Durante ogni round di gioco ciascuna nazione esegue il suo turno nell’ordine elencato dalla Lista delle Nazioni stampato sulla plancia di gioco. Perciò i Romani giocano per primi, completando tutte le fasi del loro turno, poi i Romano-Britanni, poi i Belgi, Gallesi e così via.

In certi rounds alcune nazioni non avranno unità sulla plancia (es. i Romano-Britanni e tutte le nazioni elencate dopo i Pitti non sono ancora sulla plancia nel 1° round). Se una nazione non è ancora entrata in gioco – o ha già lasciato la partita – semplicemente saltate il suo turno.

Ogni turno di ciascuna nazione si compone delle seguenti 5 fasi che sono dettagliatamente spiegate in queste regole:

FASE 1: INCREMENTO DELLA POPOLAZIONE

In questa fase possono esser poste sulla plancia nuove armate a seconda del numero di territori che la nazione controlla (v. sotto per maggiori informazioni su questa fase).

FASE 2: MOVIMENTO

In questa fase il giocatore di turno muove le attuali armate della nazione che controlla e in alcuni casi ingaggia battaglie (v. pagg. 8 – 11 per le regole sul movimento).

FASE 3: BATTAGLIE E RITIRATE

In questa fase sono risolte le battaglie e le ritirate (v. pagg. 11 – 14 per le regole su battaglie e ritirate).

FASE 4: RIPIEGAMENTO DEI RAZZIATORI

In questa fase le armate di razziatori possono scegliere se ripiegare in mare (v. pagg. 9 - 11 per maggiori dettagli sul raziare o pag. 14 per informazioni sul Ripiegamento dei Razziatori).

FASE 5: SOVRAPPOLAMENTO

In questa fase, se il numero delle armate che una nazione ha nei territori è superiore al doppio dei territori che occupa, essa deve rimuovere le armate in eccesso. Questa procedura è spiegata a pag. 14.

FINE DI UN TURNO DI GIOCO

Dopo la Fase di Sovrappopolamento il turno della nazione finisce e la nazione successiva può svolgere il proprio turno. Dopo che ciascuna nazione ha eseguito il proprio turno, i giocatori eseguono due ulteriori passi in quest'ordine:

PASSO 1: RICEVERE PUNTI DAI TERRITORI POSSEDUTI

I giocatori verificano sulla Timeline se il round (appena terminato) era un Round di Punteggio (il 5°, 7°, 10°, 13°, 16° round segnati sulla Timeline). Alla fine di un Round di Punteggio, ogni nazione guadagna punti vittoria per il possesso dei territori indicati sulla sua Carta Nazione (come descritto sotto “possedere territori” a pag. 4). Questi punti, ricevuti alla fine del round di gioco, si aggiungono a qualsiasi punto ricevuto durante il turno della nazione.

PASSO 2: RICEVERE PUNTI PER IL BRETWALDA O IL RE

Alla fine di alcuni rounds – indicati sulla Timeline da una corona – i giocatori determinano se qualche nazione proclami un Bretwalda o incoroni un Re. Un Bretwalda può esser eletto nell'8°, 9° e 10° round; un Re può esser incoronato nell'11°, 12°, 13°, 14° e 16° round. La procedura per determinare se è eletto un Bretwalda o incoronato un Re, e quanti punti riceve la nazione, è discussa in dettaglio a pag. 20.

Il round di gioco termina dopo che sono stati completati questi due passi. Il Segnalino di Round è quindi mosso sul round successivo che può ora iniziare.

FASE 1: INCREMENTO DELLA POPOLAZIONE

Il modo principale con cui le nazioni ricevono nuove armate è l'Incremento di Popolazione, che è determinato in base ai territori occupati. **Eccezione:** i Romani ricevono rinforzi anzichè incrementare la loro popolazione (v. Rinforzi Romani a pag. 15).

Durante la Fase di Incremento della Popolazione di una nazione, il giocatore che la controlla conta il numero di territori attualmente occupati dalle armate della nazione. I territori normali danno 2 punti di popolazione, mentre i territori impervi ne danno solo 1. A questo totale aggiungete i punti di popolazione residui dai precedenti round di gioco, come indicato sulla Traccia della Popolazione.

Per ogni 6 punti conteggiati la nazione riceve una nuova unità di fanteria dall'insieme delle sue unità eliminate/non usate. I punti in eccesso sono messi da parte per il prossimo turno. Per tenerne traccia, collocate il Segnalino di Incremento della Popolazione della nazione sullo spazio appropriato della Traccia della Popolazione (es. durante la Fase di Incremento della Popolazione dei Gallesi il loro Segnalino di Popolazione indica 3 punti di popolazione rimasti dal loro precedente turno, mentre essi occupano territori per un valore di 11 punti di popolazione, per un totale di 14 punti. I Gallesi ricevono 2 nuove armate – se disponibili – ed il loro Segnalino di Popolazione è mosso sullo spazio “2” della Traccia della Popolazione).

Un giocatore non può rifiutarsi di incrementare la sua popolazione. Ciò può comportare la presenza sulla plancia di gioco di un numero di armate superiore rispetto a quante quella nazione può supportarne (v. “Fase 5: Sovrappopolamento” a pag. 14); in quel caso essa dovrà muovere e forse attaccare per evitare di perdere armate nella Fase di Sovrappopolamento (ovvero lasciar morire di fame le armate in eccesso).

Ogni nazione è limitata nel numero di armate che essa può avere in gioco dal numero dei componenti inclusi nel gioco (v. pag. 25 per la lista completa di quante unità di ciascun tipo dispone ciascuna nazione). Se non sono disponibili unità di fanteria, la nazione non può ricevere nuove armate. Essa può salvare fino a 5 punti di popolazione ma ogni punto in più è perso.

Nota: i Romano-Britanni ed i Normanni hanno entrambi unità di cavalleria. Queste unità entrano in gioco solo nel 7°, 15° e 16° round come specificato nella Timeline. Esse non possono entrare in gioco utilizzando punti di popolazione.

COLLOCARE NUOVE ARMATE

Le nuove unità di fanteria ottenute durante la Fase di Incremento della Popolazione sono collocate nei territori occupati dalle armate della nazione.

In ciascun territorio non può esser collocata più di 1 armata, salvo non ci siano alternative (ad es. perché alcuni territori sono occupati dal massimo numero di truppe permesso dai Limiti di Ammassamento; v. sotto). Se a causa dei Limiti di Ammassamento non ci sono posti dove mettere una armata ricevuta nella Fase di Incremento della Popolazione, l'armata è persa ma il Segnalino di Popolazione della nazione rimane a "5" sulla Traccia della Popolazione.

Nota: Norvegesi, Normanni e Sassoni ricevono ciascuno rinforzi speciali all'inizio del 16° round (descritti a pag. 21).

FASE 2: MOVIMENTO

Durante la Fase di Movimento di una nazione il giocatore che la controlla muove alcune, tutte o nessuna armata di quella nazione. Le armate di norma non possono muovere in un'area di mare salvo che durante i Movimenti in Barca (v. pag. 9) o durante un Turno di Razzia (v. pagg. 10 e 11).

Le armate normali (tutte salvo le cavallerie e la fanteria Romana) possono spostarsi al massimo di 2 territori per turno (es. una unità può partire dall'Essex, muovere in Suffolk e poi in Norfolk). Comunque una armata di fanteria deve finire il suo movimento quando entra in un territorio impervio (quelli disegnati più scuri). Le unità di cavalleria e le fanterie Romane possono spostarsi per fino a 3 territori in un turno ma devono terminare il loro movimento se si muovono in un territorio impervio (solo i Romano-Britanni ed i Normanni hanno unità di cavalleria).

Ci sono **due eccezioni** principali a queste regole di movimento base:

- 1) Le armate accompagnate da Leaders possono spostarsi per fino a 3 territori in un turno e non devono fermarsi sui territori impervi (i Leaders sono spiegati approfonditamente alle pagg. 14 e 15);
- 2) Le armate Romane possono usare le Strade Romane per muoversi di diversi spazi in un singolo turno (le Strade Romane sono descritte meglio a pag. 16) *anche dopo uno spostamento su terreno impervio* (v. pag. 16; n.d.t.).

Tutte le unità devono fermarsi quando muovono in un territorio contenente unità di un'altra nazione nemica, salvo che sia loro possibile "sfondare" attraverso quel territorio (v. pag. 9).

STRETTI

Sulla plancia di gioco sono disegnati 4 simboli di stretto, rappresentati da frecce gialle. Questi stretti collegano Hebrides e Skye, Orkneys e Caithness, Dyfed e Devon, Gwent e Devon.

Le armate possono muovere attraverso uno stretto come se il territorio di destinazione sia adiacente, viaggiando da uno dei territori connessi all'altro nonostante l'acqua nel mezzo. Comunque muovere in tal modo richiede tutta la capacità di movimento di una armata. Pertanto essa deve iniziare il movimento in uno dei due territori e finirlo nell'altro (**eccezione: Strade Romane**, v. pag. 16).

LIMITI DI AMMASSAMENTO

Il numero di armate che una nazione può avere in un singolo territorio nella maggior parte dei casi è strettamente limitato. Ogni nazione (salvo i Romani) può avere normalmente non più di 3 armate in un territorio con terreno normale o 2 in uno impervio. Come **eccezione** a questa restrizione, ogni nazione può avere un singolo ammassamento superiore. Esso può consistere in un gruppo di armate di numero illimitato in un territorio con terreno normale o in un gruppo di massimo 4 armate in uno impervio (ma non entrambi).

Eccezione: i Romani possono avere qualsiasi numero di armate in ciascun territorio con normale e fino a 4 in ciascun territorio impervio. I Forti Romani non contano ai fini dei Limiti di Ammassamento. Poiché i Romani non sono soggetti ai normali Limiti di Ammassamento, essi non hanno il limite di un solo ammassamento superiore.

Questi Limiti di Ammassamento sono effettivi alla fine di ciascuna Fase di Movimento della Nazione ma non durante il movimento. I Limiti di Ammassamento si applicano separatamente a ciascuna nazione con armate in un territorio dopo la Fase di Movimento.

I Limiti di Ammassamento non possono esser superati durante la Fase di Incremento della Popolazione, né per effetto di una ritirata.

Eccezioni: i Limiti di Ammassamento possono esser superati quando piazzate i rinforzi Belgi nel 1° round e i rinforzi Romano-Britanni nel 7° round (v. pag. 18).

SFONDARE (overrun)

Quando un giocatore muove una o più armate in un territorio occupato da un'altra nazione inizia una battaglia. Normalmente tutte le armate che muovono nel territorio devono fermarsi ed ingaggiare la battaglia. Comunque, in certi casi, alcune delle armate in movimento possono continuare a muovere: questo si chiama "sfondamento".
Ad ogni modo tutti i movimenti sono completati prima di risolvere le battaglie (v. errata 2.0; n.d.t.).

Se il numero di armate che muovono nel territorio è minore o uguale al doppio del numero delle forze nemiche (inclusi armate, Forti e Burhs ma non i Leaders), allora tutte le armate attaccanti devono fermarsi a combattere la battaglia. Se invece le armate in movimento superano il numero delle armate nemiche di più di 2 a 1, le armate in più possono muovere attraverso il territorio (sfondare) senza fermarsi (considerate che esse siano capaci di raggiungere il territorio successivo come se la regione in questione fosse vuota; tuttavia il terreno impervio continua a ostacolare il movimento, etc.). Notate che poiché alcune armate possono muovere per tre territori, esse possono talvolta sfondare attraverso due.

MUOVERE IN BARCA

Durante alcuni rounds certe nazioni saranno capaci di muovere unità tramite il Movimento in Barca. I turni in cui una nazione ha Movimenti in Barca sono elencati nella sua Carta Nazione. Se una nazione ha un Movimento in Barca in un dato round, ciò è indicato da un simbolo di barca dipinto sulla Timeline.

Con un Movimento in Barca una nazione può muovere le sue unità attraverso (ma non può far finire il loro turno in) un'area di mare. Questo movimento è una parte (e non una aggiunta) del loro normale movimento. Notate che l'area di mare può esser diversa per ciascuna unità ma nessuna unità può muovere per più di un'area di mare (es. durante un Turno di Movimento in Barca una armata in Kent può muovere verso York o Cornwall o un territorio costiero tra questi due; una armata in Mar può muovere verso York o Skye o un territorio costiero tra questi due).

Nota del disegnatore: all'epoca i Dublinesi probabilmente portarono le loro barche per la Scozia e poi veleggiarono sotto la costa est verso York. Ciò è certamente possibile nel gioco purchè siano soddisfatte le altre regole di movimento.

Quando si verifica una Invasione Maggiore, il movimento in Barca può esser usato durante una o entrambe le due metà dell'Invasione Maggiore sempre che siano rispettate le altre regole (v. "Invasioni Maggiori" pag. 10).

Movimento normale (pag. 8 rulebook)

Le 3 armate Gallesi in Avalon hanno diverse possibili destinazioni tra cui scegliere nella loro Fase di Movimento:

- 1) una o più di esse possono scegliere di muovere in Downlands;
- 2) non possono muovere in Downlands e poi continuare in Sussex perché Downlands è un territorio impervio;
- 3) una o due di esse possono scegliere di muovere in Wessex ma devono fermarsi perché c'è una armata nemica;
- 4) se tutte e tre muovono in Wessex, esse sovrastano il numero del loro avversario di più di 2 a 1 e quindi due di esse devono fermarsi ma la terza può oltrepassare (sfondare) il Wessex e portarsi nel Sussex.

Movimento per stretti e in barca

Nel 9° round i Sassoni hanno Movimenti in Barca. L'armata Sassone in Devon ha diverse possibilità:

- 5) può usare lo stretto per muovere in Gwent. Notate che ciò richiede tutto il suo movimento. Per usare lo stretto una armata deve iniziare la sua Fase di Movimento su un lato dello stretto e terminarlo sul lato opposto dello stretto;
- 6) può muovere da Devon verso Dyfeld ma non può continuare verso Powys perché attraversare lo stretto richiede tutto il suo movimento;
- 7) può usare la sua capacità di muoversi in barca per muovere prima nell'area di mare e poi in un confinante territorio costiero. Nell'esempio la freccia mostra come l'armata Sassone muove dal Devon nell'Oceano Atlantico e poi nel territorio di Hwicce. Anche se qui non è raffigurato, l'armata Sassone potrebbe anche usare il suo movimento in barca per muovere nell'Atlantico e poi in Powys, Gwynedd, Clwyd o Cheshire oppure potrebbe muovere nel Canale d'Inghilterra e poi nei confinanti territori costieri.

INVADERE E RAZZIARE

Durante la partita vengono introdotte in gioco nuove armate nelle aree di mare indicate sulla Timeline. Queste armate rappresentano, in parole semplici, popoli che sono approdati sulle coste della Britannia in particolari epoche storiche.

Le Invasioni sono indicate sulla Timeline dove è elencato tra parentesi, sotto i nomi delle relative nazioni, il numero di armate che ciascuna nazione riceve in quel round insieme con le aree di mare in cui esse vanno collocate.

I giocatori devono collocare le armate di invasione nelle appropriate aree, come indicato nella Timeline, all'inizio del round di gioco (es. sulla Timeline, all'8° round, sotto la parola "Irish" è indicato "1 invasore (Atlantic Ocean)", sotto "Scots" si legge "1 invasore (Irish Sea)", sotto "Angles" si legge "2 invasori (North Sea)". Ciò significa che, all'inizio del round di gioco, i giocatori devono mettere 1 armata Irlandese nell'Atlantic Ocean, 1 armata Scozzese nell'Irish Sea e 2 armate Inglesi nel North Sea).

Le armate in un'area di mare devono fare una delle seguenti azioni:

- 1) muovere direttamente dal mare verso un territorio confinante (*ciò consuma uno dei movimenti dell'unità; n.d.t.*). Poi, seguendo le normali regole di movimento, possono scegliere di muovere verso un altro territorio;
- 2) muovere verso un'area di mare adiacente (*ciò consuma uno dei movimenti dell'unità; n.d.t.*) e poi sbarcare in un territorio adiacente. Alcune nazioni hanno ulteriori restrizioni relativamente a questa opzione (v. sotto);
- 3) durante un Turno di Razzia o durante la prima metà una Invasione Maggiore le armate possono rimanere nell'area di mare in cui hanno iniziato (v. sotto "Invasioni Maggiori" e "Turni di Razzia").

COSE DA NOTARE SUGLI INVASORI

Dopo lo sbarco, la fanteria Romana, le cavallerie ed anche le fanterie accompagnate da un Leader possono muovere in un territorio in più (secondo le normali regole di movimento).

Normalmente tutte le armate devono finire la loro Fase di Movimento in un territorio. **Eccezioni importanti:** Invasioni Maggiori e Turni di Razzia (v. sotto).

Le armate che iniziano la loro Fase di Movimento in un'area di mare non possono muovere mai per due aree di mare prima di sbarcare su un territorio.

Quando più unità in un'area di mare sbarcano, non è necessario che tutte sbarchino nello stesso territorio.

Qualsiasi numero di armate di qualsiasi numero di nazioni può trovarsi nella stessa area di mare.

In mare sono ignorati i Limiti di Ammassamento e non si combattono battaglie.

RESTRIZIONI ALL'INVASIONE SULLA CARTA NAZIONE

Diverse nazioni hanno restrizioni aggiuntive relative al territorio su cui i loro invasori possono sbarcare. Tali restrizioni sono elencate nella sezione "Nation Reference" della Carta Nazione (es. la sezione Nation Reference della Carta Nazione degli Irlandesi dice che "gli invasori devono sbarcare a sud di Galloway"). Quando la Carta Nazione dice che gli invasori devono sbarcare "a nord di" o "a sud di" certi territori, non è consentito sbarcare nei territori indicati. Perciò gli invasori Irlandesi possono sbarcare in Cumbria e muovere in Galloway con il normale movimento.

Inoltre, le restrizioni all'invasore si applicano solo alle unità che iniziano il loro turno in mare e non anche a quelle che hanno iniziato il loro turno sulla terraferma e usano il Movimento in Barca (es. gli invasori Jute non possono muovere nell'Atlantic Sea ma le unità Jute che iniziano il loro turno sulla terraferma nel 6° round possono muovere nell'Atlantic Sea con il Movimento in Barca).

INVASIONE MAGGIORE (simbolo: scudo con spada ed ascia incrociate)

In determinati rounds alcune nazioni iniziano Invasioni Maggiori. Le Invasioni Maggiori sono indicate sulla Timeline da uno scudo con spada ed ascia incrociate.

Durante un Turno di Invasione Maggiore, tutte le unità di una nazione, sulla terraferma e per mare, possono muovere ed attaccare due volte. Nel round (*rectius: turno, n.d.t.*) in cui una nazione compie una Invasione Maggiore il giocatore che la controlla esegue due volte le Fasi di Movimento e di Battaglie/Ritirate in questo ordine: prima fase di movimento, prima fase di battaglie/ritirate, seconda fase di movimento, seconda fase di battaglie/ritirate. Nessuna altra fase di quel turno viene duplicata.

In aggiunta, durante una Invasione Maggiore, una armata può rimanere in mare (non muovere) durante la prima fase di movimento. Comunque, alla fine della loro seconda fase di movimento, tutte le armate di una nazione devono trovarsi su territori (salvo che si tratti di un Turno di Razzia; v. sotto)

Nota del disegnatore: una Invasione Maggiore rispecchia gli shock aggiuntivi e l'impeto di un grande sforzo che talvolta si è verificato dopo un lungo periodo di tempo.

TURNI DI RAZZIA (simbolo: una casa incendiata)

In alcuni rounds certe nazioni sono considerate razziatrici. Ciò è elencato nelle Carte Nazione così come sulla Timeline con il simbolo di razzia (una casa incendiata) (es. nel 16° round sia gli Irlandesi che gli Scozzesi sono elencati come razziatori sulla Timeline e sulle rispettive Carte Nazione, il che significa che entrambi i turni di queste nazioni sono considerati Turni di Razzia).

Se una nazione è elencata tra quelle che hanno un Turno di Razzia in un determinato round, allora tutte le armate di quella nazione che sono in un'area di mare all'inizio del suo turno (non solo quelle che sono dispiegate all'inizio del round attuale) sono considerate come armate di razziatori per quel turno.

In termini storici le armate di razziatori rappresentano invasori che dopo aver invaso la Britannia sono tornati ai loro territori. In termini di gioco, alle armate di razziatori è consentito finire il loro turno nelle aree di mare (ancora, in realtà queste armate ritornarono ai loro territori).

Le armate di razziatori possono finire in mare il loro turno in 3 modi:

- 1) rimanere in mare: le armate di razziatori possono scegliere di non muovere fuori dall'area di mare in cui hanno iniziato (mentre a tutte le armate non di razziatori è imposto di finire il loro turno sui territori);
- 2) ritirarsi in mare: le armate di razziatori possono, dopo esser sbarcate e aver combattuto una battaglia, ritirarsi dalla battaglia indietro verso l'area di mare da cui hanno iniziato. Per maggiori dettagli su come le armate di razziatori possono ritirarsi in mare v. "Dove può ritirarsi l'attaccante" a pag. 13;
- 3) ripiegare in mare: le armate di razziatori possono ripiegare in mare nella Fase di Ripiegamento del Razziatore, descritta sotto "Fase 4: Ripiegamento del Razziatore" a pag. 14. Durante la Fase di Ripiegamento del Razziatore, il giocatore che le controlla può semplicemente prendere qualsiasi armata di razziatori e riportarla nell'area di mare in cui essa ha iniziato il turno. Non importa se ci sono territori con unità nemiche tra l'armata di razziatori e l'area di mare. La Fase di Ripiegamento del Razziatore segue quella di Battaglie/Ritirate. Quindi le armate di razziatori possono sbarcare, combattere e poi ripiegare così da non essere attaccate successivamente nel round di gioco.

COSE DA NOTARE SUL RAZZIARE

Le armate che iniziano il turno sulla terraferma non sono considerate essere armate di razziatori, anche se la nazione si trova in un Turno di Razzia. Perciò le unità che iniziano sulla terraferma non possono ripiegare (*in mare*; *n.d.t.*) durante la Fase di Ripiegamento del Razziatore (**eccezione**: Razziatori Pitti; v. sotto).

Razziatori Pitti (pag. 10 rulebook)

Diversamente dalle altre nazioni, quando i Pitti hanno un Turno di Razzia (nel 4° e 5° round), tutte le loro armate sono considerate essere armate di razziatori, *nonostante tutte* (v. *errata 2.0*; *n.d.t.*) inizino il turno su terraferma.

Quando i Pitti sono razziatori, una o più armate dei Pitti in un territorio (usando il Movimento in Barca) possono muovere verso un'area di mare adiacente, poi verso un territorio adiacente, combattere e poi ritirarsi o ripiegare (durante la Fase di Ripiegamento del Razziatore) verso il territorio da cui si erano mossi, sempre che quel territorio sia ancora libero da altre nazioni.

Se desiderato, gruppi multipli di armate Pitta possono fare razzie in questo modo.

I Pitti non possono mai fare razzie via terra: essi devono sempre farlo dal mare.

Le Invasioni Maggiori degli Scozzesi nel 7° round e dei Norsemen nell'11° round coincidono con Turni di Razzia. Ciò comporta che il movimento della Fase di Ripiegamento del Razziatore si applica solo dopo la seconda fase di battaglie/ritirate. Così i turni di queste nazioni hanno le seguenti fasi: prima fase di movimento, prima fase di battaglie/ritirate, seconda fase di movimento, seconda fase di battaglie/ritirate, fase di ripiegamento dei razziatori. Come con gli altri Turni di Razzia, le armate devono aver iniziato il turno in mare per esser considerate armate di razziatori.

Come indicato sulla Timeline e sulla loro Carta Nazione, nell'11° round le armate di razziatori Danesi devono ritornare in mare alla fine del turno dei Danesi. Esse possono tornare in mare tramite uno dei tre modi sopra indicati.

Le restrizioni all'invasore su alcune Carte Nazione si applicano anche alle armate di razziatori.

FASE III: BATTAGLIE/RITIRATE

Quando unità appartenenti a due nazioni occupano lo stesso territorio alla fine della Fase di Movimento deve esser combattuta una battaglia (anche se lo stesso giocatore controlla entrambe le nazioni). Non è possibile il combattimento in mare. La nazione che ha mosso nel territorio è considerata l'attaccante mentre la nazione che già c'era è considerata il difensore. Se devono esser combattute più battaglie, l'attaccante sceglie l'ordine in cui esse sono risolte.

INIZIO DI UNA BATTAGLIA

Il giocatore che controlla ciascuna nazione tira un dado per ogni armata, Forte o Burh che ha nel territorio. Un giocatore che controlla tipi differenti di unità in una battaglia tira separatamente per i differenti tipi di unità (es. un giocatore che controlla i Romani dovrebbe tirare i dadi per le sue armate separatamente dai tiri di dado per i suoi Forti, piuttosto che tirarli tutti in una volta e dopo assegnare i dadi).

I tiri di dado determinano quante armate nemiche sono eliminate. Le armate eliminate sono rimosse dalla plancia.

Le armate sono eliminate secondo le seguenti regole:

- 1) una armata normale elimina una armata normale nemica con un tiro di 5 o più alto;
- 2) una armata Romana o di cavalleria elimina una armata normale nemica con un tiro di 4 o più alto;
- 3) le armate Romane o di cavalleria sono eliminate da un tiro di 6 o più alto a prescindere dal tipo di unità attaccante;
- 4) qualsiasi armata in difesa su un territorio impervio è eliminata da un tiro di 6 o più alto (*ciò vale anche per i Forti Romani che, come precisato sotto ed a pag. 3, "in battaglia ... agiscono come armate normali"? Si; n.d.t.**).

COSE DA NOTARE SULLE BATTAGLIE

In battaglia i Forti Romani ed i Burhs Sassoni agiscono come armate normali.

I tiri di dado si considerano essere simultanei, senza curarsi di quale giocatore abbia tirato per primo i dadi.

Un giocatore può accorgersi che le nazioni che controlla stanno competendo per gli stessi obiettivi. E' possibile che due nazioni controllate dallo stesso giocatore si attacchino tra di loro. Il giocatore che le controlla prende tutte le decisioni circa le ritirate ma un altro giocatore può tirare i dadi per una delle nazioni.

ELIMINARE FORTI ROMANI

Prima di poter eliminare un Forte Romano l'attaccante deve eliminare ogni fanteria Romana presente in quel territorio. Perciò un tiro di dado di 5 non elimina il Forte salvo che tutte le fanterie Romane presenti siano state eliminate in quel round da tiri di 6 (es. 4 armate stanno attaccando un Forte Romano ed una fanteria Romana. L'attaccante tira 4 dadi contemporaneamente. Se l'attaccante tira almeno un 6 la fanteria Romana è eliminata e un altro 5 o 6 elimina il Forte. Ma se l'attaccante tira quattro 5 allora nessuna unità romana è eliminata perché non c'è un 6 che uccida la fanteria).

Nota: la regola appena descritta non si applica ai Burhs Sassoni: essi sono eliminati come normali armate e sono rimossi prima che siano rimosse le armate Sassoni (v. Burhs Sassoni alle pagg. 19 e 20).

DECIDERE QUALE UNITA' E' ELIMINATA

In una battaglia in cui la stessa nazione ha cavallerie e fanterie, i 5 uccidono le armate normali mentre i 6 uccidono la cavalleria o le armate normali così come desiderato dal giocatore avversario (*la scelta spetta a chi le ha eliminate? Si; n.d.t.**). I giocatori non devono specificare prima di tirare quale dado attacchi quale tipo di unità.

Comunque, salva la situazione di un gruppo misto cavalleria-fanteria di cui sopra, il giocatore che le controlla sceglie quali armate devono essere eliminate (*tale precisazione conferma la mia interpretazione della regola precedente; nd.r.*).

Se tutte le armate sono dello stesso tipo, si può scegliere quale è stata eliminata quando la battaglia è finita (c'è talvolta un problema durante i Turni di Razzia, allorché alcune armate possono aver iniziato il turno in mare e possono perciò ripiegare in mare, mentre altre iniziano sulla terraferma e non possono tornare in mare. Ci può essere anche un problema se unità attaccano da differenti territori e sono perciò limitate a ritirarsi verso quei territori).

FINIRE UNA BATTAGLIA

La battaglia continua finché tutte le armate, Forti o Burhs di una od entrambe le nazioni sono eliminate o finché un giocatore ritira tutte le sue unità. Dopo che entrambi i giocatori hanno tirato i dadi ed eliminato le unità in base ai risultati, se entrambe le parti hanno almeno una unità sopravvissuta, il difensore può scegliere di ritirarsi. Se il difensore mantiene almeno una unità nel territorio, l'attaccante può allora scegliere di ritirarsi. Notare che, quando si ritira, un giocatore può scegliere di ritirare alcune o tutte le unità coinvolte nella battaglia.

Se entrambe le parti hanno armate nel territorio dopo l'opportunità di ritirarsi, deve essere combattuta un'altra battaglia. Questa procedura è ripetuta finché solo una nazione occupa il territorio (o entrambe sono eliminate allo stesso tempo).

Esempi di combattimento (pag. 11 rulebook)

- 1) Una armata Gallese muove in Avalon per combattere una armata Belga. Il giocatore Belga tira un 6 mentre il Gallese tira un 4. Risultato: l'armata Gallese è eliminata;
- 2) Due armate Gallesesi muovono in Downlands per combattere una armata Belga. Il giocatore tira un 5 ed il giocatore Gallese tira un 2 ed un 5. Risultato: l'armata Belga sopravvive poiché si sta difendendo in un territorio impervio e perciò è eliminata solo con un tiro di 6. Il Gallese comunque perde una armata per il risultato Belga di 5. Quindi il giocatore Belga decide se vuole ritirarsi. Se non lo fa, il giocatore Gallese può decidere di ritirarsi in Wessex o continuare a combattere;
- 3) Una armata Belga muove in Sussex ed attacca l'armata Romana ed il Forte. Il giocatore Romano tira un 5 per l'armata ed un 4 per il Forte, mentre il giocatore Belga tira un 5. Risultato: il giocatore Belga perde una armata a causa del risultato di 5 dell'armata Romana, poiché una armata Romana elimina un nemico con un tiro di 4 o più alto (se il giocatore Belga avesse portato due armate, la seconda sarebbe sopravvissuta al risultato di 4 perché il Forte combatte come una armata normale). Nessuna armata Romana è stata eliminata perché il giocatore Belga ha tirato un 5. I Forti Romani sono eliminati da un 5 o più ma solo se le armate Romane sono state eliminate prima (ed è necessario un tiro di 6 per eliminarle).

DOVE PUO' RITIRARSI IL DIFENSORE

Quando si ritira la nazione che difende, essa può scegliere i territori dove le sue unità possono ritirarsi e alcune possono ritirarsi in un territorio, altre in un altro. E' consentito ritirarsi:

- 1) nei territori adiacenti che sono occupati solo dalle unità della nazione che si ritira;
- 2) nei territori adiacenti che sono liberi e non sono adiacenti a territori occupati solamente dalle unità della nazione attaccante (oltre allo stesso territorio di battaglia).

I territori adiacenti comprendono i territori connessi a quello della battaglia da uno stretto. Comunque una unità da un lato di uno stretto non preclude la ritirata verso un territorio sull'altro lato dello stretto (es. una armata in Devon non preclude che una armata si ritiri da Dyfed verso Gwent).

Il difensore non può mai ritirarsi verso:

- 1) un'area di mare;
- 2) qualsiasi territorio contenente unità nemiche;
- 3) qualsiasi territorio dal quale le armate nemiche siano entrate nel territorio di battaglia. Questo include il caso in cui le armate abbiano attraversato il territorio di battaglia come parte di uno sfondamento (*overrun; n.d.t.*) ma non abbiano partecipato alla battaglia attualmente in discussione.

Quando si ritira il difensore deve osservare i limiti di ammassamento. Se non è possibile ritirarsi regolarmente in alcun territorio, il difensore deve restare nel territorio attaccato e continuare la battaglia.

DOVE PUO' RITIRARSI L'ATTACCANTE

Quando si ritira la nazione che attacca, le sue unità devono ritirarsi verso il territorio da cui sono entrate in battaglia.

L'attaccante deve osservare i limiti di ammassamento (es. 3 armate Sassoni attaccano Essex, 2 venendo dal Kent ed 1 dal Sussex; una è eliminata a seguito della battaglia ed il giocatore decide di ritirarsi. Entrambe le unità sopravvissute possono andare in Kent oppure una in Kent ed una in Sussex, a seconda di quale armata decida di rimuovere il giocatore che le controlla).

Se il territorio da cui proviene l'attaccante contiene una armata di un'altra nazione, l'attaccante non può ritirarsi verso quel territorio. Essa deve rimanere nel territorio di battaglia e combattere ancora. Ciò può capitare quando un gruppo di armate attaccanti ha mosso attraverso un territorio contenente unità nemiche tramite uno sfondamento (*overrun; n.d.t.*).

Se una armata attaccante ha iniziato il turno in un'area di mare, essa deve ritirarsi indietro verso l'area di mare da cui ha iniziato la Fase di Movimento, anche se non è quella da cui è entrata in battaglia.

Se invece una armata sbarca in un territorio e poi muove in un altro territorio dove si verifica la battaglia, essa può ritirarsi solo nel territorio da cui è entrata in battaglia (v. errata 2.0; n.d.t.).

Notate che le armate possono ritirarsi in mare solo durante un Turno di Razzia. Le armate di invasione durante un turno non di razzia non possono ritirarsi (*in mare; n.d.t.*) dalla battaglia (es. 5 armate Norsemen sono collocate nell'Icelandic Sea all'inizio del round 11 – un Turno di Razzia dei Norsemen. Durante la Fase di Movimento dei Norsemen le armate muovono verso il North Sea, poi sbarcano in York che è occupata da armate nemiche. Durante la battaglia che segue, se le armate Norsemen si ritirano, esse devono tornare nell'Icelandic Sea).

Quindi: 1) se una armata attacca da un territorio, deve ritirarsi verso il territorio da cui ha attaccato; 2) se attacca da un'area di mare, deve ritirarsi verso l'area (di mare o di terra) da cui ha iniziato la Fase di Movimento, ma se tale ritirata dovesse farla finire in un'area di mare e ciò non è consentito (es. la nazione non è in un Turno di Razzia) allora non può ritirarsi in mare (v. errata 2.0; n.d.t.).

Agli invasori è consentito ritirarsi in mare durante la prima metà di una Invasione Maggiore (v. errata 2.0; n.d.t.).

COSE DA NOTARE SUL RITIRARSI

Le armate che attaccano un territorio tramite Movimento in Barca, possono ritirarsi tramite Movimento in Barca verso il territorio da cui hanno iniziato il Movimento in Barca, salvo che esso non sia stato occupato da un'altra nazione (*che vi si potrebbe esser ritirata da un territorio diverso da quello attaccato da queste; n.d.t.*).

La Fase di Ripiegamento del Razziatore (che ha luogo dopo che tutte le battaglie sono terminate) è del tutto distinta e separata dalle ritirate (che si verificano durante la Fase di Battaglie/Ritirate).

Esempi di ritirate (pag. 12 rulebook)

- 1) I Sassoni hanno attaccato una armata Gallese nel North Mercia dal Suffolk. Ci sono anche armate Sassoni in Powys ed in South Mercia. C'è una armata Gallese in Hwicce. L'armata Gallese decide di ritirarsi dal North Mercia. Essa può ritirarsi verso Lindsey o York perché sono liberi e non adiacenti a territori con unità Sassoni (salvo il North Mercia dove la battaglia è stata combattuta). L'armata Gallese non può ritirarsi in Suffolk, perché è quella da cui sono venuti gli attaccanti. Non può neanche ritirarsi in March a causa dell'armata Sassone in Powys. Può invece ritirarsi in Hwicce, anche se adiacente a Powys, perché c'è una armata Gallese;

2) Ci sono una armata Inglese in Sussex ed una in Kent. Tre armate Sassoni muovono da Wessex verso Sussex; due devono fermarsi in Sussex, ma la rimanente armata Sassone continua verso il Kent in base alla possibilità di sfondamento. Nella Fase di Battaglie/Ritirate il giocatore che controlla i Sassoni sceglie di combattere prima la battaglia in Kent. Le armate attaccanti possono ritirarsi solo nel territorio da cui sono entrate in battaglia. In questo caso l'armata in Kent non può ritirarsi perché il territorio da cui è entrata in battaglia – il Sussex – contiene armate di un'altra nazione.

FASE IV: RIPIEGAMENTO DEL RAZZIATORE

Durante questa fase le armate di razziatori possono ripiegare nell'area di mare in cui hanno iniziato il turno – anche se hanno già usato tutto il loro normale movimento e ingaggiato battaglia, e anche se non ci sono passaggi liberi per loro per tornare all'appropriata area di mare.

Il giocatore che le controlla semplicemente prende ogni armata che vuole far ripiegare e la pone nell'area di mare da cui ha iniziato. Le armate di razziatori possono quindi invadere via mare, combattere battaglie e ripiegare in mare nello stesso Turno.

FASE V: SOVRAPPOLAMENTO

L'ultima fase del turno di ciascuna nazione è quella di Sovrappopolamento (**eccezione:** i Romani non sono soggetti al Sovrappopolamento).

Durante questa fase il giocatore di turno conta: 1) il numero di territori che occupa e 2) il numero di armate che occupano questi territori. Le armate in mare non contano ai fini del Sovrappopolamento (esse si considerano tornate temporaneamente alle loro terre di origine).

Se il numero di armate che occupano i territori è maggiore del doppio del numero di territori occupati, le armate in eccesso devono esser rimosse (es. se una nazione occupa 4 territori, essa non può aver più di 8 armate in quei territori alla fine della sua Fase di Sovrappopolamento. Il giocatore che la controlla deve rimuovere le armate in eccesso finché la situazione di sovrappopolamento non esiste più). Comunque nessun territorio può esser svuotato durante questa fase, né un giocatore può rimuovere più armate di quelle necessarie per terminare il sovrappopolamento.

LEADERS

In vari momenti del gioco, come indicato sulla Timeline e sulla Carta Nazione, alcune nazioni riceveranno dei Leaders. Un Leader rappresenta un singolo individuo di straordinaria abilità ed autorità.

Alcuni Leaders partono da aree di mare insieme ad armate di invasione; questi Leader possono esser posti sulle aree di mare indicate dalla Timeline all'inizio del round. Altri Leaders non hanno un'area di inizio elencata sulla Timeline. Un Leader la cui collocazione non è specificata è posto sulla plancia alla fine della Fase di Incremento di Popolazione della relativa nazione. Un tale Leader può esser posto in qualsiasi territorio occupato da unità della nazione. Se l'area iniziale di un Leader non è specificata e se la nazione del Leader non ha armate in alcuna area, allora il Leader non può entrare in gioco (**eccezione:** Artù, v. pag. 18).

In alcuni casi devono verificarsi speciali condizioni (riportate sulla Timeline) per poter introdurre in gioco un Leader.

Nota: In due casi gli Inglese ricevono Leaders solo se occupano un determinato territorio (Bernicia e North Merica). Gli Inglese ricevono il Leader anche quando una nazione Brigante sottomessa occupa quei territori (v. pagg. 18 e 19). In ogni caso non è richiesto posizionare il Leader in quel particolare territorio.

Un Leader è rimosso dalla plancia di gioco all'inizio del turno successivo della sua nazione, prima di calcolare qualsiasi incremento di popolazione. Perciò un Leader si trova sulla plancia dall'inizio del turno della sua nazione in un round fino all'inizio del turno della sua nazione nel round successivo (salvo sia eliminato in battaglia) (**eccezione:** Harold il Sassone, Harald Hardara dei Norvegesi e William il Conquistatore dei Normanni entrano tutti in gioco nel 15° round e rimangono in gioco – salvo se eliminati – fino alla fine del 16° round).

LEADERS E MOVIMENTI

Un Leader non è una armata e non conta ai fini di Sfondamento, Sovrappopolamento o Limiti di Ammassamento.

Un Leader non può mai trovarsi in un territorio senza esser accompagnato da armate della sua nazione.

Un leader può muovere per 3 territori ma non può mai entrare in territori che non siano occupati da armate della sua nazione salvo che non sia accompagnato da una o più armate.

Se un territorio si svuota di armate amiche (per ritirata o per movimento), il Leader deve uscirne con quelle armate.

Qualsiasi armata che accompagna un Leader può muovere per 3 territori e non deve fermarsi quando entra in un territorio impervio. Questa è una **eccezione** alla normale regola di movimento.

Muovere attraverso uno stretto ancora ferma il Leader e le armate con lui.

Le armate devono accompagnare il Leader per tutto il movimento al fine di guadagnare per se stesse questi vantaggi di movimento (es. Un Leader che inizia in Bernicia con 2 armate può muovere in York e prender altre 2 armate e poi continuare attraverso Lindsey (vuoto) verso Norfolk con un totale di 4 armate. Le armate in York non possono aver mosso prima di esser prese dal Leader, né possono continuare muovendo dopo esser entrate in Norfolk).

Una armata che utilizza il Movimento in Barca ed è accompagnata da un Leader può ancora muovere solo attraverso un'area di mare, ma può muovere in un territorio aggiuntivo prima o dopo lo sbarco (es. una armata e un Leader in Lothian, usando il movimento in barca, potrebbero muovere verso il North Sea, poi verso York, quindi verso il North Mercia).

LEADERS E BATTAGLIE

Quando un Leader partecipa ad una battaglia, aggiungete 1 al tiro di dado di ciascuna armata e Burh della nazione del Leader in battaglia. I Leaders non sono armate, pertanto nessun dado è tirato per essi. Un Leader è eliminato dalla battaglia se le perdite in combattimento lasciano il Leader senza altre unità della sua nazione in quel territorio, anche se non è rimasta alcuna unità nemica. Non è richiesto alcun tiro di dado.

Un Leader può ritirarsi solo prima che l'ultima armata della sua nazione sia eliminata in battaglia, ma solamente verso un territorio adiacente che sia occupato esclusivamente dalle armate della sua nazione.

Movimenti del Leader (pag. 13 rulebook)

- 1) Una armata che inizia il suo movimento con un Leader può muovere di 3 spazi e non deve fermarsi quando entra in un terreno impervio;
- 2) L'armata in Bernicia può prendere i benefici di movimento dati dal Leader sempre che l'armata usi tutto il suo movimento con il leader.

I ROMANI ED I ROMANO-BRITANNI

I Romani sono diversi dalle altre nazioni sotto diversi aspetti. Come segnalato in precedenza, le armate Romane possono muovere per 3 territori in un Turno e sono più potenti in battaglia.

Come detto sotto "Limiti di Ammassamento" alle pagg. 8 e 9, i Romani possono avere qualsiasi numero di armate in ciascun territorio normale e fino a 4 in ciascun territorio impervio. Inoltre i Romani non sono soggetti al Sovrappopolamento e saltano la Fase di Sovrappopolamento del loro Turno.

I Romani sono diversi dalle altre nazioni in poche altre cose discusse qui sotto.

RINFORZI ROMANI

Come armata professionale stanziata sul continente i Romani non incrementano la loro popolazione così come fanno le altre nazioni, ma ricevono rinforzi durante la Fase di Incremento della Popolazione.

Il numero di rinforzi romani dipende da quante armate romane restano in gioco, come segue:

Round	numero di armate residue							
	12+	11	10	9	7-8	6	5	4
2	0	1	1	1	2	3	3	4
3	0	0	1	1	2	3	3	4
4	0	0	0	1	1	2	3	3
5	0	0	0	0	1	2	3	3

(es. Nel 2° round ci sono 12 armate Romane in gioco. Esse non ricevono rinforzi. Più tardi, nel 4° round, ci sono 9 armate Romane in gioco durante la Fase di Incremento della Popolazione del turno dei Romani. Essi ricevono 1 rinforzo. Nel 5° round essi hanno 9 armate – 1 è stata eliminata – e pertanto non ricevono rinforzi).

Nota del disegnatore: questa tavola rispecchia non solo un decremento di taglia dell'armata Romana, ma anche la minore capacità di combattimento dell'armata conseguente la crisi nell'impero del III secolo.

I rinforzi Romani son posti nel Canale d'Inghilterra durante la Fase di Incremento di Popolazione del turno dei Romani, e durante la Fase di Movimento essi devono muovere verso un territorio adiacente al Canale d'Inghilterra.

RIPIEGAMENTO DELLE LEGIONI ROMANE NEL II ROUND

Nel 2° round, alla fine del turno dei Romani, se ci sono più di 12 armate Romane in gioco, il giocatore che le controlla deve ridurre il numero a 12.

Nota del disegnatore: ciò rispecchia il ripiegamento di 1 legione Romana nell'84 - 85 d.c., rimanendone 3.

FORTI ROMANI

I Romani costruiscono Forti che danno 3 vantaggi:

- 1) si comportano in battaglia come fanterie normali (non Romane);
- 2) rappresentano la rete stradale romana;
- 3) alla fine del 5° round danno punti al giocatore che controlla i Romani.

Diverse nazioni ricevono punti per la distruzione di Forti Romani.

Quando una armata Romana diventa per la prima volta l'unica occupante di un qualsiasi territorio, anche se lo attraversa solamente e anche se i Romani non possono ricever punti da quel territorio, vi costruisce subito un Forte Romano.

Questo Forte si comporta come una armata normale (non una armata Romana) e non può essere mosso.

Prima di poter eliminare un Forte l'attaccante deve eliminare ogni armata Romana nel territorio. Pertanto un tiro di dado di 5 non eliminerà il Forte salvo che tutte le armate Romane presenti siano state eliminate da tiri di 6 (v. Fase III: Battaglie/Ritirate alle pagg. 11 - 14).

Un Forte è costruito solo la prima volta che il territorio è occupato dai Romani. Se un Forte Romano è eliminato in battaglia, non rimuovetelo dalla plancia ma piuttosto giratelo sul suo lato "distrutto" per ricordare che in quel territorio è già stato costruito un Forte Romano. I Forti Romani non contano per i limiti di ammassamento.

Nota del disegnatore: I Forti Romani rappresentano la capacità dei Romani di salvaguardare la civilizzazione in Britannia. Ma se un territorio è devastato dai nemici, allora i Romani hanno fallito ed il Forte distrutto testimonia il fallimento. Ciò spiega perché il Forte non può essere ricostruito.

STRADE ROMANE

I Forti Romani rappresentano anche la costruzione ed il mantenimento di Strade Romane. Se una armata Romana muove da un territorio con un Forte ad uno adiacente con un Forte, ciò non diminuisce la sua capacità di muovere per 3 territori. Se essa muove da un territorio privo di Forte ad uno privo di Forte, o da uno con Forte verso uno adiacente che ne è privo, ciò conta come uno dei suoi 3 movimenti (es. ci sono Forti Romani in Essex, Suffolk, Lindsey, York e Pennines. Una armata Romana in Cheshire muove verso York usando uno dei suoi 3 movimenti. Essa poi usa le strade per muovere verso Essex e quindi va in Kent utilizzando il suo secondo movimento. Essa sceglie infine di non utilizzare il terzo movimento).

Un Forte Romano non fornisce la capacità (di utilizzare) le Strade Romane nel turno in cui è costruito. Tuttavia i Forti costruiti nella prima metà dell'invasione maggiore dei Romani nel 1° round consentono il movimento su strada durante la seconda metà dell'invasione.

Se il Forte Romano è distrutto la capacità di muoversi sulle strade in quel territorio è perduta per sempre.

I territori impervi con Forti Romani si considerano dotati di Strade Romane. Comunque, se una armata Romana muove in un territorio impervio con un Forte da un territorio che ne è privo, essa può muovere più lontano tramite Forti/Strade ma non può muovere verso un territorio privo di Forte (ciò per effetto del suo precedente movimento in un territorio impervio) (es. una armata Romana in Cumbria muove verso Pennines - terreno impervio. Essa può muovere tramite la catena di Forti verso uno dei territori occupati da un Forte, ma non può muovere oltre perché il suo movimento nel territorio impervio non è avvenuto tramite Strade Romane).

Se un giocatore desidera muovere una armata Romana attraverso sia Strade Romane che Stretti, si applica la seguente regola: le armate Romane possono usare le strade per raggiungere un capo dello stretto (sempre che l'intero viaggio avvenga su strade, incluso il territorio di partenza), quindi lo attraversano, ma poi il loro movimento finisce a prescindere dalla presenza di strade sul capo dello stretto di destinazione.

Per dettagli relativi alle Strade Romane nei territori sottomessi V. "Sottomissione dei Gallesi, Briganti e Pitti al dominio Romano".

Movimento dei Romani (pag. 14 rulebook)

- 1) Una armata Romana può muovere fino a 3 territori anziché i normali 2;
- 2) L'armata Romana prima muove di 1 territorio, dal Wessex al Sussex. Usando le Strade Romane, l'armata Romana non deve consumare alcun movimento per andare dal Sussex all'Essex. Essa usa i suoi 2 movimenti residui per muovere in Suffolk e poi in North Mercia;
- 3) L'armata Romana non riceve alcun beneficio di movimento stradale dal Forte distrutto.

PUNTI OTTENUTI DAI ROMANI NEI ROUNDS I – III

I Romani ottengono punti dall'occupazione di territori durante il loro turno nel 1°, 2° e 3° round. Come le altre nazioni, un territorio si considera occupato dai Romani se in qualsiasi momento durante il loro turno essi sono la sola nazione con unità in esso. Come le altre nazioni, i Romani possono ricevere punti dall'occupazione di un territorio solo una volta. E' facile tener traccia di quali territori sono stati occupati dai Romani poiché conterranno sempre un Forte intatto o distrutto.

I Romani possono anche ricevere punti per l'occupazione di territori nel 1°, 2° e 3° round se un'altra nazione gli si sottomette (v. sotto) in questi rounds. Quando è dichiarata la sottomissione, i Romani ricevono immediatamente punti per l'occupazione dei territori occupati dalla nazione appena sottomessa.

Se la nazione occupa più tardi un nuovo territorio, mentre è ancora sottomessa ai Romani, i Romani ottengono punti come se essi avessero occupato il territorio in quel momento.

CONFINI ALLA FINE DEL ROUND V

Confini è il nome dato dai Romani alle loro linee difensive/mura come il Vallo di Adriano ed i Forti della "Saxon Shore", che furono costruiti come difese contro i raids dei barbari.

Alla fine del 5° round i Romani ricevono punti per ciascun territorio elencato nella loro Carta Nazione che sia o (a) occupato da un Forte Romano intatto, o (b) occupato da una nazione soggiogata.

SOTTOMISSIONE DEI GALLES, BRIGANTI E PITTI AL DOMINIO ROMANO

Quando i Galles, i Briganti ed i Pitti occupano rispettivamente 5, 3 o 3, o meno territori, essi possono sottomettersi al dominio Romano, ma solo durante il turno dei Romani.

La sottomissione può avvenire solo mentre le armate Romane sono ancora sulla plancia.

Durante il turno della nazione Romana, queste nazioni possono dichiarare la sottomissione dopo la fine di una qualsiasi battaglia, o dopo qualsiasi round di battaglia (gli effetti del tiro di dado sono ancora applicati), o dopo qualsiasi Fase di Movimento dei Romani. Qualsiasi armata Romana ferma in un territorio posseduto da una nazione soggiogata quando è dichiarata la sottomissione deve immediatamente muovere verso qualsiasi territorio adiacente occupato dai Romani; se non ce ne sono, esse possono muovere verso qualsiasi territorio libero. Se dopo l'uno o l'altro di questi movimenti esse si trovano in un territorio con un Forte, possono avvantaggiarsi della capacità di movimento stradale dei Romani per muoversi più lontano (ma non possono anche ingaggiare nuove battaglie perché comunque la sottomissione è dichiarata dopo la Fase di Movimento; n.d.t.).

Se non c'è un territorio adiacente occupato dai Romani o uno libero, le armate possono essere mosse verso qualsiasi territorio occupato dai Romani adiacente a qualsiasi territorio occupato dalla nazione sottomessa. Se ancora non ce ne è nessuno, esse possono esser mosse verso qualsiasi territorio libero adiacente a qualsiasi territorio occupato dalla nazione sottomessa. Se nulla di ciò è possibile, allora l'armata Romana è eliminata a causa dell'incompetenza del leader!

Sottomettersi ha i seguenti effetti:

- 1) Nel 1°, 2° e 3° round i Romani possono immediatamente guadagnare punti vittoria dai territori occupati dalle nazioni sottomesse come se li avessero occupati essi stessi. *I Romani ricevono punti anche dai territori che le nazioni sottomesse occupano in tali round, purchè non ne abbiano già ricevuti per averli occupati prima. Se la nazione sottomessa lascia tali territori, i Romani possono occuparli e costruirvi un Forte (salvo che non ve ne sia già uno, poi distrutto) (v. errata 2.0; n.d.t.)* ma non possono ricevere altri punti dall'occupazione di quei territori (poiché una nazione può ricevere punti dall'occupazione di un territorio solo una volta). Comunque essi possono ricevere punti per i territori posseduti dalle nazioni soggiogate alla fine del 5° round (v. sopra "Confini alla fine del round V");
- 2) i Romani non possono più attaccare la nazione soggiogata e questa non può attaccare i Romani o altre nazioni da essi soggiogate. Le armate delle nazioni soggiogate possono attaccare altre nazioni non sottomesse dai Romani e possono occupare territori liberi (anche quelli che contengono Forti Romani distrutti);
- 3) le nazioni sottomesse ricevono solo metà dei normali punti di popolazione (arrotondate *in alto* – v. errata 2.0; n.d.t. – le frazioni, ma il minimo incremento è 1). Comunque ogni turno il giocatore Romano può consentire alle nazioni soggiogate di incrementare pienamente la popolazione (così che esse possano combattere nemici comuni);
- 4) le nazioni sottomesse ricevono solo la metà dei punti vittoria che avrebbero guadagnato normalmente per i territori posseduti alla fine del 5° round (arrotondate *in alto* – v. errata 2.0; n.d.t. – le frazioni);
- 5) le nazioni sottomesse non possono abbandonare (lasciare liberi) qualsiasi territorio da esse occupato all'inizio della Fase di Movimento senza il permesso di far così da parte dei Romani (ciò previene che una nazione sottomessa privi i Romani dei Punti per Confini semplicemente abbandonando un territorio);
- 6) le armate Romane possono muoversi liberamente attraverso, ma non alla fine tornare entro, i territori delle nazioni sottomesse; quelli dove non ci sono Forti Romani distrutti si considerano dotati di Strade Romane.

La sottomissione finisce quando i Romani lasciano, all'inizio del 6° round (v. sotto).

SOTTOMISSIONE DEI BELGI AL DOMINIO ROMANO

I Belgi possono sottomettersi ai Romani solo nel turno dei Romani nel 1° round e solo se ridotti a 4 territori o meno. Essi si ribellano nello stesso 1° round, nel loro turno, prima della Fase di Incremento di Popolazione (ciò rappresenta la rivolta di Boudicca e consente loro un pieno incremento di popolazione; n.d.t.). La loro armata di rinforzo è posta in qualunque territorio Belga in cui si trovi il leader Boudicca, senza curarsi dei limiti di ammassamento.

I Romani ricevono punti per i territori (occupati) dai Belgi sottomessi e più avanti possono costruire Forti nel territorio che prima era Belga: i Romani ricevono punti (da occupazione ai fini dei loro 1°, 2° e 3° round) per i territori occupati dai Belgi quando (e se) i Belgi si sottomettono loro nel 1° round. Dopo la ribellione dei Belgi, i Romani possono costruire Forti nei territori Belgi che catturano secondo le stesse regole dettate per qualsiasi territorio da essi occupato.

RIPIEGAMENTO ROMANO NEL VI ROUND E DISPIEGAMENTO DI ARMATE ROMANO-BRITANNE

All'inizio del 6° round i Romani non fanno il loro turno. Invece i Romani lasciano la Britannia (per aiutare l'Italia e la frontiera sul Reno) ed entra in gioco la nazione dei Romani-Britanni. I Romano-Britanni hanno obiettivi di punti vittoria diversi dai Romani.

Nel 6° round i Romano-Britanni non svolgono la Fase di Incremento della Popolazione. Invece, il giocatore che li controlla deve sostituire gli 8 Forti Romani sopravvissuti *in York e Cheshire ed a sud di essi* (v. errata 2.0; n.d.t) con armate Romano-Britanne. Qualsiasi altro Forte Romano (distrutto o intatto) è rimosso dalla plancia.

Se sono rimasti meno di 8 Forti, allora le armate Romane *in York e Cheshire ed a sud di essi* (v. errata 2.0; n.d.t) sono sostituite da armate Romano-Britanne finchè non ci sono 8 armate Romano-Britanne sulla plancia. Qualsiasi altra armata Romana residua è rimossa. Nessuna armata Romano-Britanna può esser posta a nord di York e Cheshire, senza curarsi di dove si trovano Forti e armate Romane.

Se non ci sono sufficienti Forti ed armate nei territori consentiti, allora i Romano-Britanni avranno meno di 8 armate.

I Romano-Britanni svolgono la Fase di Incremento della Popolazione come di norma dal 7° round. I Romano-Britanni ricevono anche un Leader, Artù (v. sotto).

Artù' (pag. 15 rulebook)

Nel 7° round i Romano-Britanni ricevono un Leader, Artù, e 2 unità di cavalleria. Artù e la sua cavalleria devono esser posti, insieme, alla fine della Fase di Incremento della Popolazione, in un territorio con una armata Romano-Britanna. Artù e la sua cavalleria sono collocati senza curarsi dei limiti di ammassamento.

In aggiunta, a differenza degli altri Leaders, se non ci sono armate Romano-Britanne sulla plancia, Artù e la sua cavalleria possono ancora entrare in gioco. Essi devono esser posti, insieme, in un territorio libero in Inghilterra a sud di Cumbria, Pennines e Bernicia, *o in Galles* (v. errata 2.0; n.d.t.).

Se non ci sono armate Romano-Britanne sulla plancia né idonei territori liberi in Inghilterra *o in Galles* (v. errata 2.0; n.d.t.), allora Artù e la sua cavalleria non possono esser piazzati.

Artù e la sua cavalleria sono le sole unità che possono entrare in gioco in un territorio libero.

All'inizio dell'8° round, Artù è rimosso dalla plancia e la sua cavalleria è sostituita con armate di fanteria. Se ci sono già 8 fanterie Romano-Britanne sulla plancia, i segnalini di cavalleria possono esser usati per rappresentare fanteria, così aggirando il normale massimo numero di armate di fanteria Romano-Britanna.

ROMANO BRITANNI E NAZIONI SOTTOMESSE

Fino all'inizio dell'8° round, i Romano-Britanni non possono attaccare alcuna nazione che si sia sottomessa ai Romani salvo che quella nazione abbia attaccato i Romano-Britanni per prima. *In ogni caso i Belgi non possono considerarsi sottomessi ai Romani (a causa della loro ribellione)* (v. errata 2.0; n.d.t.). Se un tale attacco si verifica nel 6° o nel 7° round, i Romano-Britanni possono attaccare la nazione precedentemente sottomessa che li ha attaccati e ricevere punti per l'eliminazione delle armate di quella nazione (come fu con Inglesi, Sassoni e Jutes) fino all'inizio dell'8° round.

La sottomissione dei Briganti agli Inglesi (pag. 17 rulebook)

Gli Inglesi sono l'unica altra nazione oltre i Romani che possono sottomettere un'altra nazione – i Briganti.

La sottomissione dei Briganti è anche l'unica in cui alcuni dei territori occupati dai Briganti possono sottomettersi agli Inglesi, mentre altri non possono.

I Briganti possono sottomettersi agli Inglesi solo se in Scozia, ma compreso anche il territorio di Galloway, essi occupano uno o due territori (*quindi al massimo due territori scozzesi, oppure Galloway ed un territorio scozzese o solo Galloway*; n.d.t.). Non importa se i Briganti occupano altri territori fuori dalla Scozia (salvo Galloway).

Se i Briganti si sottomettono, essi si sottomettono solo in Galloway e nei territori da essi occupati in Scozia.

Una volta che i Briganti si sottomettono, nessuna delle loro armate può attaccare gli Inglesi (*neanche dai territori considerati non sottomessi; n.d.t.*); ma gli Inglesi possono attaccare i territori occupati dai Briganti in Galles ed Inghilterra (salvo Galloway), qui i Briganti si difenderanno; *poiché gli Inglesi possono attaccare i territori non sottomessi dei Briganti, essi possono abbandonarli (v. errata 2.0; n.d.t.)*.

Nota del disegnatore: per un certo tempo ci son state persino diverse nazioni britanniche nell'area (Rheged e Gododdin sono alcune di esse). Questa regola, in effetti, permette agli Inglesi, di eliminare le nazioni non Strathclyde, risparmiando la nazione britannica di Strathclyde.

Gli effetti della sottomissione sono come quelli descritti per i Romani con una **eccezione**. Alla fine del 7° e del 10° round gli Inglesi ricevono punti vittoria per tutti i territori occupati dai Briganti ed i Briganti ricevono metà dei punti vittoria per i loro territori. Essi guadagnano metà o tutti i punti di popolazione (a seconda delle decisioni Inglesi) per tutti i loro territori. Tuttavia, diversamente dai Romani e dalle nazioni da questi soggiogate, gli Inglesi non possono muovere attraverso i territori occupati dai Briganti.

La sottomissione finisce alla fine del 12° round, o quando tutte le armate Inglesi sono state eliminate.

ALTRE REGOLE

Questa sezione è dedicata a spiegare meglio alcune regole così come ad illustrare quelle che si applicano ad alcune nazioni in certi momenti del gioco.

NEGOZIAZIONI

I giocatori possono probabilmente desiderare di contrattare la cooperazione con altri giocatori. Sfortunatamente discussioni di questo tipo tendono a rallentare il gioco ed alcuni giocatori di Britannia preferiscono non fare alcuna negoziazione. Di conseguenza i giocatori possono discutere strategie e negoziare accordi solo mentre un altro giocatore sta facendo il suo turno e solo sulla plancia (non fate negoziati segreti). Nessun accordo può essere vincolante, cioè, pugnalare alle spalle è perfettamente legale (e incoraggiato – ciò al fine di scoraggiare il fare accordi!).

TENER TRACCIA DEI TERRITORI OCCUPATI

Una nazione può far punti per l'occupazione di un certo territorio solo una volta, come precisato a pag. 5.

Tener traccia di quali territori una nazione abbia già occupato non è un problema per Danesi, Norvegesi e Normanni, poiché ciascuna di esse può far tali punti solo in uno specifico round (12° round per i Danesi e 15° round per Normanni e Norvegesi).

Comunque i Gallesi possono ricever punti per l'occupazione di York sia nell'8° che nel 9° round, ed i Norsemen possono riceverne per l'occupazione di diversi territori dalla loro entrata in gioco nell'11° round fino alla fine della partita.

Per tener traccia del se queste nazioni hanno occupato un certo territorio, i giocatori possono collocare sul territorio stesso i segnalini dei punti vittoria che i Gallesi od i Norsemen ricevono per l'occupazione di questi territori per poi spostarli sulla Carta Nazione alla fine del 9° round per i Gallesi ed alla fine dell'16° round per i Norsemen.

Ricordate comunque che i Norsemen possono ricever punti per il possesso di territori nel 13° e 16° round anche se essi ne hanno già ottenuti dall'occupazione di (*quei medesimi; n.d.t.*) territori.

BURHS SASSONI

Nel 12° e 13° round i Sassoni possono scegliere di costruire Burhs, dimore fortificate, durante la loro Fase di Incremento della Popolazione. Ogni Burh costa solo 2 punti di popolazione – un terzo di una normale armata. Ci può essere solo un Burh in ciascun territorio (se uno è stato distrutto se ne può costruire un altro) ma nessun Burh può esser costruito in un territorio impervio.

Il numero di Burhs che possono esser costruiti in un turno è limitato ed un Sassone che stia giocando bene può esser impossibilitato a costruirne. Il massimo numero di Burhs che il Sassone può costruire è pari ad 8 meno il numero di territori posseduti dai Sassoni. Così se alla fine della Fase di Incremento di Popolazione i Sassoni occupano 6 territori, essi non possono costruire più di 2 Burhs (8 meno 6).

I Burhs non possono esser mossi. Un Burh combatte come una fanteria normale e conta altrettanto per l'Incremento di Popolazione, del Sovrappopolamento, dei Limiti di Ammassamento e degli Sfondamenti (*overruns; n.d.t.*).

I Burhs possono rimanere sulla plancia fino alla fine del gioco. Comunque, dal 14° round fino al 16° round, se i Sassoni subiscono una perdita durante una battaglia che coinvolge un Burh, il Burh deve esser perso per primo.

Nota del disegnatore: in quel periodo i Vichinghi non disponevano dell'equipaggiamento di assedio o dell'esperienza per prendere posti fortificati. I Sassoni impiegarono regolarmente i Burhs, che li aiutarono fornendo forze di reazione rapida. Anche se i Burhs non causarono la sconfitta dei Danesi, essi assicurarono la sopravvivenza dei Sassoni, finché la "Grande Armata" cedette e si mise a coltivare. Appena i Sassoni riconquistarono parti dell'Inghilterra, essi costruiscono Burhs aggiuntivi per tenere i territori.

La scala del gioco rende impossibile mostrare la complessità di questo guerreggiare. Quando i Danesi ripresero le loro imponenti invasioni, essi furono capaci di prendere tali fortificazioni (solo Londra avrebbe resistito) così che allora non può esser costruito nessun nuovo Burh ed essi gradualmente spariranno dal gioco.

Il limite al numero dei Burhs può esser interpretato in due modi: 1) se i Sassoni stanno giocando davvero bene, perché dovrebbero sviluppare un nuovo tipo di fortificazione? 2) la regola è posta per aiutare dei Sassoni deboli alla fine della partita, non per aiutarne di forti!

BRETWALDA

Alla fine dell'8°, 9° e 10° round le nazioni votano per un Bretwalda (capo supremo) dell'Inghilterra.

Nota del disegnatore: il Bretwalda non è il re dell'intero paese ma è un re di una regione entro il paese che lo ha riconosciuto signore dei re delle altre regioni. I re subordinati potrebbero pagare un tributo (o, più probabilmente, fare doni), ma il comando del Bretwalda è più di prestigio che di sostanza. Una singola battaglia potrebbe comportare un cambio di Bretwalda. Battaglie e guerre erano comuni nonostante il riconoscimento di un Bretwalda. Quando moriva un Bretwalda, spesso seguiva una guerra per la successione tra diversi re. Ciononostante il Bretwalda proveniva spesso dalla stessa nazione per diverse generazioni. In altri momenti non c'era alcun Bretwalda. Il Bretwalda era per lo più una istituzione anglosassone e perciò cessò di esistere una volta che i Danesi iniziarono a dilagare in larghe porzioni dell'Inghilterra.

Ogni nazione ha un voto per ciascun territorio Inglese che essa possiede. Alla fine del round le nazioni proclamano i loro voti per quale di esse proclami il Bretwalda. *I giocatori possono votare solo per una nazione che controlli qualche territorio in Inghilterra (v. errata 2.0; n.d.t.).* Il voto di una nazione non può esser diviso, né essa può astenersi. Se una nazione ottiene la maggioranza (più della metà) dei voti proclamati, allora essa proclama il Bretwalda. Questa nazione guadagna 4 punti vittoria, anche se ciò non è scritto sulla sua Carta Nazione.

Nota: se la nazione dei Briganti si è sottomessa agli Inglese (v. pagg. 18 e 19), il territorio di Galloway occupato dai Briganti deve votare con gli Inglese. Qualsiasi altro territorio Inglese occupato dai Briganti, non essendo soggetto alla sottomissione, può votare come meglio crede il giocatore che controlla i Briganti.

Nella maggior parte dei casi non sarà necessario fare uno scrutinio segreto, ma ogni giocatore può chiedere una votazione segreta ed allora tutti i giocatori scriveranno (segretamente) i loro voti, per poi rivelarli simultaneamente.

RE

Al tempo in cui iniziarono i raid Vichinghi, l'integrazione politica e lo sviluppo sociale progredirono al punto che un uomo potè chiamare sé stesso Re d'Inghilterra.

Nel gioco, alla fine dell'11°, 12°, 13° e 14° round, se una nazione possiede in Inghilterra il doppio dei territori di qualsiasi altra nazione (con un minimo di 4), quella nazione incorona il Re d'Inghilterra. Se nessuna nazione soddisfa questi criteri, allora non c'è alcun Re.

Alla fine del 15° round non si determina il Re a causa della crisi di successione descritta negli ultimi due rounds.

La nazione che ha incoronato il Re ottiene 8 punti vittoria e una unità di fanteria extra, che è subito posta sulla plancia secondo le regole di piazzamento per la Fase di Incremento di Popolazione.

TURNO DEI DANESI NELL'XI ROUND

I Danesi entrano in gioco nell'11° round, con armate di razziatori sia nel North Sea che nel Frisian Sea. Queste armate rappresentano la serie di razzie che i Danesi compirono in Britannia nei 30 anni precedenti la meglio organizzata invasione da parte della "Grande Armata" Danese dell'865 d.C. Nel gioco l'invasione della "Grande Armata" Danese è rappresentata dall'Invasione Maggiore del 12° round.

Nell'11° round si applicano ai Danesi 2 regole speciali:

- 1) le loro armate devono tornare in mare, come indicato sulla Timeline e sulla Carta Nazione dei Danesi. Le armate devono tornare nelle aree di mare da cui hanno iniziato il loro turno tramite uno dei 3 modi discussi sotto "Turni di Razzia" (v. pagg. 10 e 11);

- 2) i Danesi possono ricever punti nell'11° round per i territori che occupano. Normalmente, quando ad una nazione è consentito ricevere punti per l'occupazione di territori, come indicato sulla sua Carta Nazione, essa può ricever punti quando sia l'unica con unità nel territorio, come osservato alle pagg. 4 e 5. Viceversa nell'11° round, i Danesi ricevono punti solo per i territori che occupano all'inizio della loro Fase di Ripiegamento del Razziatore: essi non possono ricever punti per il mero attraversamento di territori liberi (nel 12° round, invece, i Danesi ricevono punti per l'occupazione di determinati territori secondo le regole normali).

TURNO DEI DANESI NEL XIV ROUND E RE CNUTE

Alla fine del turno Danese nel 14° round, 4 armate qualsiasi dei Danesi ed il Leader Cnute devono essere rimosse dalla plancia (esse tornano in Danimarca). Non serve un percorso, esse semplicemente scompaiono. Se, quando collocate le 6 armate Danesi di invasione all'inizio del 14° round, non ci sono armate sufficienti per piazzarle tutte e 6, la differenza è sottratta alle 4 armate che i Danesi devono rimuovere alla fine del loro turno (es. Se solo 3 armate pos-sono invadere – mancandone 3 – alla fine del turno dei Danesi deve esser ritirata solo una armata anziché quattro).

Alla fine del turno Danese nel 14° round, ma prima del ripiegamento di Cnute e delle sue armate, se i Danesi possiedono in Inghilterra il doppio dei territori di qualsiasi altra nazione e (se) Cnute è ancora vivo, Cnute diventa Re ed i Danesi ottengono 8 punti vittoria. *Re Cnute e le sue armate sono rimosse nella Fase di Ripiegamento del Razziatore; l'incoronazione di Cnute è verificata subito prima (v. errata 2.0; n.d.t).* Questa è una eccezione alle normali regole sulla monarchia sopra esposte e non assegna alcuna armata aggiuntiva. E' perciò possibile che durante il 14° round vi siano due Re.

RE NEL XVI ROUND

Nel 15° round non è incoronato alcun Re. Nel 16° round esso è determinato alla fine del round secondo le regole normali, ma solo Harold, William, Harald Hardrada e Svein Estrithson possono essere incoronati (se vivi). Se tutti salvo uno di questi sono morti, il sopravvissuto diventa comunque automaticamente Re, salvo che un'altra nazione rispetto a quella appena menzionata possieda il doppio dei territori della nazione del probabile Re. In questo caso nessuno diventa Re. Per questa monarchia di fine partita sono attribuiti 10 punti vittoria.

RINFORZI SPECIALI NEL XVI ROUND

Nel 16° round i Norvegesi, i Normanni ed i Sassoni ricevono ciascuno rinforzi speciali. Queste armate sono poste sulla plancia all'inizio del 16° round, non durante il turno della nazione, e sono in aggiunta a qualsiasi armata che dette tre nazioni ricevono durante la Fase di Incremento di Popolazione nei loro rispettivi turni.

NORVEGESI

I Norvegesi ricevono una armata di rinforzo addizionale, nel North Sea, per ciascun territorio da essi occupato.

I Norvegesi non ricevono rinforzi speciali se Harald Hardrada non è in gioco.

NORMANNI

I Normanni ricevono armate di rinforzo nel Canale d'Inghilterra in base ai territori da essi occupati alla fine del 15° round: 1 per l'Essex, Wessex, Hwicce e South Mercia. Essi ottengono 3 armate (*ulteriori; n.d.t.*) se il Leader Harold il Sassone non è in gioco alla fine del turno dei Normanni nel 15° round.

Tutte queste unità son armate di fanteria, ma i Normanni possono scegliere di produrre armate di cavalleria al tasso di 1 cavalleria al posto di 2 fanterie (es. se i Normanni hanno ricevuto 3 armate di fanteria, il giocatore che li controlla potrebbe decidere di prendere 1 cavalleria ed 1 fanteria – assumendo che queste armate siano disponibili dalla riserva).

I Normanni non ricevono rinforzi speciali se William non è in gioco.

SASSONI

I Sassoni ricevono armate di rinforzo in base ai territori da essi occupati alla fine del 15° round: una armata per ogni due territori in Inghilterra (arrotondate per difetto) purchè il Leader Harold il Sassone sia in un territorio Inglese. Queste armate devono esser poste in territori Inglesi.

I Sassoni non ricevono i rinforzi speciali se Harold non è in un territorio Inglese.

I rinforzi sono sistemati seguendo l'ordine di gioco normale. Se non ci sono sufficienti armate inutilizzate per tutti questi rinforzi, quelli in eccesso sono persi anche se ulteriori armate diventano disponibili più tardi nel turno.

A prescindere dal se queste nazioni ricevano o meno i rinforzi speciali (perchè il loro leader sia vivo morto), esse ancora eseguono normalmente la loro Fase di Incremento della Popolazione.

VINCERE IL GIOCO

Alla fine della partita ogni giocatore somma insieme il numero dei punti vittoria che ciascuna delle sue nazioni ha ricevuto. Vince la partita il giocatore con più punti vittoria.

NOTE STRATEGICHE

Britannia è diverso da molti altri giochi in quanto non è mai immediatamente evidente quale giocatore stia vincendo. A volte qualche giocatore può chiedere per sapere, e gli deve esser detto, quanti sono i punti complessivi di ogni nazione o giocatore.

Ogni giocatore riceve punti a velocità diversa dagli altri, alcuni ricevendone prima (come il giocatore che controlla i Romani), altri facendone molto più tardi nel gioco (come i Danesi). I giocatori esperti impareranno a riconoscere chi sta chiaramente giocando meglio o peggio della media. Se un giocatore sta chiaramente giocando meglio di ogni altro, gli altri possono coalizzarsi contro il più forte.

In un gioco di questo tipo è impossibile forzare i giocatori a fare esattamente ciò che fecero storicamente le nazioni, ma il gioco è organizzato in modo tale che un giocatore che faccia mosse bizzarre, da un punto di vista storico, perderà molti punti. Per di più, poiché ci sono diverse nazioni, ciascuna di esse è effettivamente di troppo. Se un giocatore fa una mossa avventata per danneggiare un altro giocatore, egli danneggerà certamente sé stesso ed i giocatori rimanenti ne beneficeranno. Nel perseguire i suoi susseguenti obiettivi storici ciascun giocatore avrà ampie possibilità di ostacolare i suoi avversari.

Consigli per la vostra prima partita (pag. 16 rulebook)

La prima volta che giocate Britannia il concetto di controllare più nazioni e tener presenti i loro differenti obiettivi di punti vittoria può sembrare un po' schiacciante. Comunque sulla plancia ci sono solo sei nazioni durante diversi dei primi rounds di gioco, così ciascun giocatore controlla solo una o due nazioni alla volta. Noi consigliamo di concentrarsi solo sugli obiettivi di queste nazioni durante i primi rounds.

Romani: il giocatore che controlla i Romani deve prendere la maggior parte delle decisioni durante i primi rounds. Essi iniziano la partita con 16 fanterie nel Canale d'Inghilterra e fanno per primi il loro turno. Per di più nel 1° turno i Romani eseguono una Invasione Maggiore (v. pag. 10), il che significa che tutte le loro armate possono muovere ed attaccare due volte.

Prima di muovere qualsiasi armata, il giocatore Romano dovrebbe consultare la Carta Nazione dei Romani per vedere quali sono gli obiettivi che danno punti vittoria ai Romani. La Carta Nazione mostra che i Romani ricevono 6 punti vittoria se i Belgi si sottomettono loro nel 1° round (v. pag. 18). I Belgi possono sottomettersi solo se essi sono ridotti a 4 territori o meno durante il 1° round nel turno dei Romani, così il giocatore che controlla i Romani potrebbe scegliere di attaccare i Belgi. Tuttavia il giocatore che controlla i Belgi decide se essi si sottomettono o meno; i Romani non possono imporre la sottomissione.

Guardando un po' più avanti, la Carta Nazione dei Romani indica che essi ricevono punti vittoria dall'occupazione di determinati territori nei rounds da 1 a 3 (v. pag. 17). Guardando la mappa, il giocatore che controlla i Romani dovrebbe notare che essi ricevono più punti per l'occupazione dei territori a nord che di quelli a sud. (es. I Romani ricevono 4 punti per l'occupazione di Mar, rispetto all'unico punto per Gwinedd ed altri territori meridionali. Così il giocatore che controlla i Romani può decidere di spingersi a nord, sperando di occupare territori dall'alto punteggio alla fine del turno dei Romani nel 3° round.

D'altro canto il giocatore che controlla i Romani può anche provare a prendere di mira i Gallesi, i Briganti o i Pitti per sottometterli ai Romani (v. pag. 17), così da ricevere punti per i territori occupati da quelle nazioni.

Infine i Romani ricevono punti per "Confini" (v. pag. 17) alla fine del 5° round. Il giocatore che controlla i Romani può voler tentare di costruire Forti in alcuni territori e possibilmente proteggerli dall'essere distrutti per massimizzare le opportunità dei Romani di ricever punti nel 5° round.

Il giocatore che controlla i Romani dovrebbe anche ricordare i vantaggi che i Romani hanno in battaglia (v. pag. 12) e la loro mobilità extra essendo capaci di muovere per tre territori lungo le strade Romane (v. pag. 16).

Briganti: Il giocatore che controlla i Briganti inizia con relativamente poche unità sulla plancia rispetto ai Romani. Egli dovrebbe tuttavia provare a ricevere da esse il massimo dei punti vittoria.

La Carta Nazione dei Briganti mostra che i Briganti ricevono punti per l'eliminazione di Forti e armate Romane, così il giocatore che controlla i Briganti può concentrarsi sull'attaccare i Romani.

Comunque il giocatore che controlla i Briganti dovrebbe anche stare attento ai territori da cui Briganti ottengono il massimo dei punti per possederli alla fine del 5° round: Strathclyde e Galloway. Il giocatore che controlla i Briganti può voler concentrarsi sull'aver armate in questi territori e possederli più che spendere tutta la forza dei Briganti contro i Romani.

Gallesi: Come i Briganti, i Gallesi ricevono punti dalla eliminazione di armate e Forti Romani. Essi ricevono 2 punti vittoria anche dall'eliminazione del Leader Sassone Aelle, ma la Timeline mostra che Aelle non entra in partita fino al 6° round. I Gallesi ricevono punti nel 5° round per il possesso di territori in Galles, così essi possono volersi concentrare sul difenderli.

Caledoni: Essi non ricevono punti dall'eliminazione di unità Romane. In effetti essi ricevono punti solo dal possesso di determinati territori durante i rounds di punteggio evidenziati sulla Timeline. I Caledoni devono

affrontare una unica sfida in cui tutte le loro unità sono in territori impervi. Il giocatore che controlla i Caledoni dovrebbe pensare al modo migliore per prendere possesso dei territori più a sud, come Horkneys ed Hebrides, che danno loro il maggior numero di punti.

Belgi: Come sopra menzionato i Belgi possono sottomettersi ai Romani se sembra che i Romani possano eliminare troppe unità Belghe. Anche se i Belgi si sottomettono nel 1° round durante il turno dei Romani, essi si ribellano durante il loro turno (v. pag. 18).

Per di più il Leader Belga Boudicca ed una armata Belga entrano in partita durante la Fase di Incremento di Popolazione nel 1° round del loro turno e li aiuteranno in battaglia contro i Romani. Questa armata Belga può esser posta in qualsiasi territorio con unità Belghe, senza curarsi dei limiti di ammassamento (v. pag. 18). Tenete presente che i Belgi ricevono 6 punti per l'eliminazione di armate e Forti Romani nel 1° round, ma pochi punti da allora in poi.

Pitti: Essi ricevono punti per l'eliminazione di armate e Forti Romani e per il possesso di certi territori alla fine dei rounds di punteggio. Il giocatore che controlla i Pitti dovrebbe anche notare che essi hanno turni di razzia nel 4°, 5° e 6° round. I Pitti seguono le regole speciali per i razziatori descritte a pag. 11.

Guardando avanti: Quando i giocatori familiarizzano con il gioco, essi dovrebbero guardare avanti sulla Timeline e le Carte Nazione per vedere quando appaiono le altre nazioni e quali obiettivi hanno.

BRITANNIA CON TRE O CINQUE GIOCATORI

Quando giocate Britannia con 3 o 5 giocatori tutte le regole di gioco rimangono inalterate. Tuttavia il modo in cui le nazioni sono divise tra i diversi giocatori è diverso rispetto alla partita a 4 giocatori. Poiché i componenti sono colorati per il gioco a 4, nella partita a 3 o 5 i giocatori controlleranno pezzi di più di un colore e dovranno usare le Carte Nazioni per ricordare quale giocatore controlla quale nazione.

PARTITA A TRE GIOCATORI

Nella partita a 3 giocatori le nazioni sono suddivise come segue:

- giocatore 1: Romani, Romano-Britanni, Scozzesi, Dublinesi, Danesi, Jutes;
- giocatore 2: Belgi, Gallesi, Pitti, Inglesi, Normanni;
- giocatore 3: Briganti, Caledoni, Irlandesi, Norsemen, Norvegesi, Sassoni.

~~Per una partita leggermente diversa a tre giocatori, i giocatori si possono scambiare Belgi e Jutes (v. errata 2.0; n.d.t.).~~

PARTITA A CINQUE GIOCATORI

In una partita a 5 giocatori le nazioni sono ripartite come segue:

- giocatore 1: Romani, Romano-Britanni, Scozzesi, Norvegesi;
- giocatore 2: Gallesi, Danesi, Jutes;
- giocatore 3: Briganti, Irlandesi, Norsemen, Normanni;
- giocatore 4: Belgi, Pitti (v. errata 2.0; n.d.t.), Inglesi;
- giocatore 5: Caledoni, Dublinesi, Sassoni.

VARIANTI DEL GIOCO E REGOLE OPZIONALI

Qui di seguito sono descritte le varianti e le regole opzionali del gioco.

VARIANTE PIU' CORTA A TRE GIOCATORI

Questa versione per 3 giocatori inizia dopo che i Romani hanno lasciato la Britannia e termina con l'attacco dei Vichinghi. Essa richiede circa metà del tempo rispetto alla partita standard a 4 giocatori.

Romani, Belgi, Norvegesi e Normanni non sono utilizzati in questa variante.

Le nazioni sono ripartite come segue:

- giocatore 1: Romano-Britanni, Gallesi, Briganti, Caledoni, Danesi;
- giocatore 2: Pitti, Irlandesi, Norsemen, Sassoni;
- giocatore 3: Scozzesi, Jutes, Inglesi, Dublinesi (v. errata 2.0; n.d.t.).

Ogni nazione posiziona una fanteria in ciascuno dei seguenti territori:

- Romano-Britanni (6 armate): Avalon, Downlands, Hwicce, North Mercia, South Mercia, York;
- Gallesi (7 armate): Cheshire, Clwyd, Devon, Gwent, Gwynedd, March, Powys;
- Briganti (6 armate): Bernicia, Cumbria, Galloway, Lothian, Pennines, Strathclyde;

- Caledoni (2 armate): Caithness, Orkneys;
- Pitti (5 armate): Alban, Dunedin, Mar, Moray, Skye;
- Irlandesi (2 armate): Cornwall, Dyfed;
- Scozzesi (2 armate): Dalriada, Hebrides;
- Jutes (2 armate): Kent, Essex;
- Sassoni (2 armate): Sussex, Wessex;
- Inglese (3 armate): Lindsey, Norfolk, Suffolk.

Il gioco inizia nel 6° round, usando gli invasori indicati sulla Timeline per quel round, e continua fino alla fine del 13° round. Il Setup non rappresenta esattamente la situazione nel 430 d. C. come la conosciamo, ma tiene conto di alcuni insediamenti già costruiti dai nuovi invasori sulle coste della Britannia.

Ricordate: nel 6° round non c'è la Fase di Incremento della Popolazione dei Romano-Britanni; i Briganti ed i Gallesi si considerano come se si fossero sottomessi ai Romani; finché il giocatore Romano-Britanno controlla anche queste due nazioni, i Romano-Britanni non ricevono punti dall'eliminazione delle loro armate.

Inoltre, per simulare la loro tolleranza verso la federazione anglo-sassone, nel 6° round i Romano-Britanni non possono attaccare Jutes, Sassoni ed Inglese (ma si difendono normalmente dagli attacchi di queste nazioni).

SCENARI PER DUE GIOCATORI

Gli scenari per 2 giocatori sono forniti come mezzo per familiarizzare con il gioco o per consentire ai giocatori di far pratica quando sono disponibili solo due persone. Inevitabilmente la fortuna può influenzare molto il risultato di una partita a 2 giocatori. A causa di differenze di stile nel modo in cui la gente gioca Britannia, è virtualmente impossibile trovare un esatto bilanciamento tra 2 fazioni. Conseguentemente questi dovrebbero esser visti come scenari di pratica più che partite complete.

PRIMI INVASORI c/o ABITANTI DELLA BRITANNIA

Giocatore 1: Romani, Caledoni, Scozzesi;

Giocatore 2: ogni altra nazione.

Questo scenario dura sino alla fine del 5° round.

Setup: come l'inizio della partita a 4 giocatori.

Regole Speciali: I Belgi, i Gallesi, i Briganti ed i Pitti devono sottomettersi ai Romani se si verificano i requisiti per la sottomissione (questo perché nella partita veloce a 2 giocatori, queste nazioni potrebbero preferire combattere fino alla morte se potessero).

INVASORI GERMANICI c/o ABITANTI DELLA BRITANNIA

Giocatore 1: Inglese, Irlandesi, Jutes, Sassoni, Scozzesi;

Giocatore 2: ogni altra nazione.

Questo scenario dura dall'inizio del 6° sino alla fine del 10° round.

I pezzi dei Belgi sono usati per rappresentare unità aggiuntive dei Romano-Britanni, giocate separatamente dai Romano-Britanni ma sotto le medesime regole (per. Es. nel 6° round non c'è la Fase di Incremento di Popolazione) e con gli stessi obiettivi di punti vittoria.

Il setup è il seguente:

- Romano-Britanni (7 fanterie): Avalon, Bernicia, Cheshire, Hwicce, March, Wessex, York;
- Belgi (7 fanterie): Essex, Kent, North Mercia, Norfolk, South Mercia, Suffolk, Essex;
- Gallesi (6 fanterie): tutti i territori del Galles salvo uno occupato dagli Irlandesi;
- Briganti (4 fanterie): Cumbria, Galloway, Lothian, Strathclyde;
- Caledoni (3 fanterie): Caithness, Hebrides, Orkneys;
- Pitti (5 fanterie): Alban, Dunedin, Mar, Moray, Skye;
- Irlandesi (1 fanteria): Cornwall;
- Scozzesi (1 fanteria): Dalriada;
- Territori liberi : Downlands, Lindsey, Pennines.

VICHINGHI c/o ABITANTI DELLA BRITANNIA

Giocatore 1: Danesi, Dublinesi, Norsemen;

Giocatore 2: ogni altra nazione.

Questo scenario dura dall'inizio dell'11° round sino alla fine del 14°.

Setup: ogni nazione colloca 1 unità di fanteria in ciascuno dei seguenti territori:

- Gallesi (4 armate): Cheshire, Clwyd, Gwent, Powys;
- Briganti (2 armate): Galloway, Strathclyde;
- Caledoni (2 armate): Hebrides, Orkneys;

- Pitti (4 armate): Alban, Caithness, Mar, Moray;
- Irlandesi (1 armata): Cornwall;
- Scozzesi (3 armate): Dalriada, Dunedin, Skye;
- Sassoni (5 armate): Avalon, Devon, Hwicce, Sussex, Wessex;
- Jutes (1 armata): Kent;
- Inglesi (8 armate): Bernicia, Essex, Lothian, Norfolk, North Merica, South Mercia, Suffolk, York;
- Territori Liberi: Cumbria, Downlands, Dyfed, Gwynedd, Lindsey, March, Pennines.

ASTA PER LE FAZIONI

Alcuni gruppi di gioco o singoli giocatori ritengono che una combinazione di nazioni abbia una migliore possibilità di vittoria delle altre. Per assecondare questa opinione i giocatori possono desiderare di distribuirsi le nazioni con il sistema di asta descritto sotto. Notate che i giocatori sono ancora limitati ad usare la combinazione di nazioni descritte per la partita a 3, 4 o 5 giocatori come elencate in queste regole. I giocatori stanno offrendo per quale gruppo di nazioni controlleranno, non per ciascuna singola nazione alla volta. I giocatori possono offrire punti vittoria per prendere il gruppo di nazioni che preferiscono.

Determinate casualmente quale giocatore offre per primo, poi l'offrire prosegue attorno al tavolo verso sinistra.

Usate la Carta Nazione di una nazione di ciascun gruppo per fare l'offerta (es. per la partita a 4 giocatori usate una carta nazione per ciascun colore).

Il primo offerente sceglie la Carta Nazione rappresentativa di un gruppo di nazioni con cui vorrebbe giocare. La pone avanti a sé e dichiara l'offerta che desidera fare su quel gruppo di nazioni. Una offerta può essere di 0, 1 o più punti vittoria. Ponete i segnalini dei punti vittoria sulla carta nazione per indicare l'offerta.

Il secondo giocatore può scegliere una Carta Nazione non scelta (ponendo una offerta di 0 o più su di essa) che rilanciare l'offerta sulla Carta Nazione già scelta. Se egli sceglie la seconda opzione, deve rilanciare l'offerta di almeno 1 punto vittoria. Il terzo giocatore può scegliere una carta non selezionata o rilanciare l'offerta per una Carta Nazione già scelta, e così via.

Quando l'asta torna al giocatore che ha una Carta Nazione avanti a sé, quel giocatore deve passare. Una volta che tutti i giocatori hanno passato, l'asta è chiusa.

Ogni offerta rappresenta il numero di punti vittoria che il giocatore è disposto a perdere alla fine della partita se è capace di giocare il gruppo in questione. Così quando l'asta è finita, se l'offerta di un giocatore per il gruppo di nazioni da lui scelto è 2, egli sottrarrà due punti vittoria dal suo totale alla fine della partita. Scrivete questi numeri e mettete i segnalini dei punti vittoria usati per l'asta nel mucchio con gli altri.

(es. partita a 4 giocatori: Steve, Torben, Jim e Roseanna siedono intorno al tavolo in quest'ordine. Steve offre per primo: prende una Carta Nazione del 4° gruppo e la pone avanti a sé; questa offerta è pari a 0 punti. Torben prende una Carta Nazione del 2° gruppo ma, pensando che gli altri potrebbero desiderarla, vi pone sopra 1 punto vittoria nella speranza di scoraggiare ulteriori offerte per quel gruppo. Jim prende la Carta Nazione del 4° gruppo da Steve e vi mette sopra 1 punto vittoria. Roseanna prende una carta del 3° gruppo e la mette senza segnalini su di essa. Steve potrebbe allora prendere una carta per il 1° gruppo, facendo finire l'asta, ma prende la carta del 3° gruppo da Roseanna e la pone con una offerta di 1 su di essa. Torben e Jim passano, poiché hanno una Carta Nazione avanti a sé. Roseanna comunque prende la carta del 3° gruppo da Torben e mette un altro segnalino su di essa, per una offerta di 2. Steve passa. Torben decide di prendere una carta del 1° gruppo. Risultato: Steve gioca il 3° gruppo al prezzo di 1 punto vittoria; Torben il 1° gruppo senza penalità; Jim il 4° gruppo pagando 1 punto vittoria; Roseanna il 2° gruppo al costo di 2 punti vittoria.)

LISTA COMPLETA DELLE UNITA'

Ogni nazione è limitata dal numero dei componenti forniti con il gioco circa la quantità di unità di fanteria e cavalleria che può avere sulla plancia. I Romani non sono limitati dal numero di Forti forniti (sebbene sia inverosimile che ne occorran più di 24). Le regole sui Burhs Sassoni (pagg. 19 e 20) limitano ad 8 il numero di Burhs che si può costruire.

Qui di seguito c'è la lista completa delle unità di gioco di ciascuna nazione:

Romani:	16 fanterie e 24 forti;	Norsemen:	10 fanterie, Ketil Flatnose;
Romano-Britanni:	8 fanterie, 2 cavallerie, Artù;	Dublinesi:	9 fanterie, Olaf Guthfrithson;
Belgi:	10 fanterie, Boudicca;	Danesi:	18 fanterie, Ivar e Halfdan, Cnute, Svein Estrithson;
Galesi:	13 fanterie;	Norvegesi:	12 fanterie, Harld Hardrada;
Briganti:	11 fanterie, Urien;	Sassoni:	20 fanterie, 8 Burhs, Aelle, Egbert, Alfred, Edgar, Harold;
Caledoni,	7 fanterie;	Jutes:	6 fanterie;
Pitti:	10 fanterie;	Angles:	17 fanterie, Ida, Oswiu, Offa;
Irlandesi:	8 fanterie;	Normanni:	8 fanterie, 4 cavallerie, William;
Scozzesi:	11 fanterie, Fergus Mor Mac Erc.		

NOTE DEL DISEGNATORE - CENNI STORICI – CRONOLOGIA – RINGRAZIAMENTI - INDICE

(omissis)

Riferimento veloce (pag. 24 rulebook)

Per consigli su come giocare a Britannia la prima volta v. pagg. 22 e 23.

LIMITI DI AMMASSAMENTO

Ogni nazione (salvo i Romani) di norma non può avere più di 3 armate in un territorio normale o 2 in un territorio impervio. Come eccezione a questa restrizione ogni nazione può avere un singolo ammassamento superiore. Esso consiste o in un gruppo di armate illimitato in un territorio normale, o in un gruppo di massimo 4 armate in un territorio impervio (ma non entrambi).

I Romani possono avere qualsiasi numero di armate in ciascun territorio normale e fino a 4 in ciascun territorio impervio. I Forti non contano per i Limiti di Ammassamento (*diversamente dai Buhrs; n.d.t.*). I Romani non hanno il limite di un unico ammassamento superiore.

RIEPILOGO DI BATTAGLIA

In un combattimento le unità sono eliminate in base alle seguenti regole:

- 1) una armata normale elimina un'altra armata normale nemica con un tiro di 5 o più alto;
- 2) una armata Romana o di cavalleria elimina una armata normale nemica con un tiro di 4 o più alto;
- 3) le armate Romane e di cavalleria sono eliminate da un tiro di 6 o più alto;
- 4) qualsiasi armata che si difenda in un territorio impervio è eliminata da un tiro di 6 o più alto.

Prima di poter eliminare un Forte Romano un attaccante deve eliminare qualsiasi armata Romana presente in un territorio con un Forte Romano. Perciò un tiro di 5 non eliminerà il Forte salvo che ogni armata Romana presente non sia eliminata in quel round da un tiro di 6.

RINFORZI ROMANI (v. riquadro a pag. 15)

SIMBOLI SULLA TIMELINE

- casa incendiata: in questo round la nazione ha un Turno di Razzia;
- scudo con spada e ascia incrociate: in questo round la nazione ha una Invasione Maggiore;
- barca: in questo round la nazione può fare Movimenti in Barca;
- corona d'argento: alla fine di questo round si terrà l'elezione di un Bretwalda (4 punti vittoria);
- corona d'oro: alla fine di questo round è possibile l'incoronazione di un Re (8 punti vittoria ed 1 armata extra nei rounds 11°, 12°, 13° e 14°; 10 punti vittoria nel 16° round).

SIMBOLI SULLE CARTE NAZIONE

- pugno serrato: se la nazione possiede i territori elencati alla fine dei rounds specificati, essa riceverà il numero di punti vittoria indicati;
- bandiera: se la nazione è l'unica ad occupare i territori elencati in qualsiasi momento nei rounds specificati, essa riceverà il numero di punti vittoria indicati;
- un teschio: se la nazione elimina le unità indicate durante i rounds specificati, essa riceverà il numero di punti vittoria indicati.

BRETWALDA

Ogni nazione ha un voto per ciascun territorio Inglese che occupa. Alla fine dell'8°, 9° e 10° round le nazioni *che hanno qualche territorio in Inghilterra* (v. errata 2.0; n.d.t.) pronunciano i loro voti per decidere quale di esse proclami il Bretwalda.

I voti di una nazione non possono essere divisi, né essa può astenersi. Se una nazione ottiene la maggioranza (cioè più della metà dei voti), allora quella nazione proclama il Bretwalda. Quella nazione ottiene 4 punti vittoria.

RE

Alla fine dell'11°, 12°, 13°, 14° round, se una qualsiasi nazione occupa il doppio dei territori inglesi di qualsiasi altra nazione (minimo 4), allora quella nazione incorona il Re d'Inghilterra. La nazione che incorona il Re ottiene 8 punti vittoria e una unità di fanteria supplementare, che è immediatamente posta sulla plancia seguendo le regole di piazzamento per la Fase di Incremento di Popolazione. Se nessuna nazione soddisfa questi criteri, non c'è alcun Re. Alla fine del 15° round non si determina il Re.

Alla fine del turno dei Danesi nel 14° round, ma prima del ripiegamento di Cnute e delle sue armate, se i Danesi posseggono il doppio dei territori in Inghilterra rispetto a qualsiasi altra nazione, e se Cnute è vivo, Cnute diventa Re ed i Danesi ottengono 8 punti vittoria. Questa è una eccezione alle normali regole sulla monarchia e non viene assegnata l'armata supplementare. Perciò possono esserci due Re nel 14° round.

Nel 16° round la monarchia è determinata alla fine del turno secondo le regole normali, ma solo Harold, William, Harald Hardrada e Svein Estrithson sono eleggibili (se vivi). Se tutti salvo uno di questi Leader sono morti, il sopravvissuto diventa automaticamente Re, salvo qualche nazione degli altri sopra elencati possieda il doppio dei territori rispetto a quelli della nazione del futuro Re; in questo caso non c'è alcun Re.

Per la monarchia di fine partita si ricevono 10 punti vittoria.

RINFORZI NEL XVI ROUND

Norvegesi: ricevono una armata di rinforzo addizionale, nel North Sea, per ciascun territorio che essi occupano.

I Norvegesi non ricevono i rinforzi speciali se Harald Hardrada non è in gioco.

Normanni: ricevono una armata di rinforzo nel Canale d'Inghilterra per ciascuno dei seguenti territori se da essi occupati alla fine del 15° round: Essex, Wessex, Hwicce e South Mercia. Ne ottengono 3 se Harold il Sassone non è in gioco alla fine del turno dei Normanni nel 15° round. Tutte queste sono armate di fanteria, ma essi possono scegliere di prendere armate di cavalleria al tasso di 1 cavalleria al posto di 2 *fanterie* (v. *errata 2.0; n.d.t.*).

I Normanni non ricevono rinforzi speciali se William non è in gioco.

Sassoni: ricevono 1 armata di rinforzo per ogni 2 territori da essi occupati in Inghilterra alla fine del 15° round (arrotondate per difetto) sempre che Harold il Sassone sia in territorio inglese. Queste armate devono essere poste in un territorio inglese. I Sassoni non ricevono rinforzi speciali se Harold non è un in territorio inglese.

Queste armate sono poste sulla plancia all'inizio del 16° round, non durante i turni delle rispettive nazioni, e sono in aggiunta ad ogni armata queste tre nazioni ricevano durante la Fase di Incremento di Popolazione del loro turno.

Note del traduttore

Dopo aver giocato una partita alla precedente versione di questo gioco, edita dalla Avalon Hill, ne ho voluto acquistare il remake prodotto dalla Fantasy Flight.

Privo di una più comoda traduzione delle regole in italiano, ho deciso di redigerne una cercando di attenermi il più possibile al testo in inglese per evitare di incorrere nell'errore di personalizzare e/o stravolgere le regole del gioco; in alcuni punti ciò non mi è stato possibile o a causa dell'esigenza di rendere più chiaro in italiano ciò che una traduzione letterale avrebbe fatto risultare confuso e ripetitivo, oppure per l'ambiguità di alcune parole nelle regolamento originale.

E' ciò che accade per le parole "area" ed "areas", spesso utilizzate dagli estensori senza precisare se con esse ci si debba riferire alle sole land areas ("territori"), alle sea areas ("aree di mare") oppure ad entrambe, con l'effetto di rendere applicabili certe regole indistintamente a tutte le aree della mappa (di terra come di mare) nonostante ciò risulti chiaramente impossibile e/o contraddittorio; analogo discorso va fatto per le parole "army" ed "armies", con cui gli estensori hanno espressamente precisato di voler intendere solo le fanterie e cavallerie di una nazione, creando un problema circa il tiro di dado necessario per distruggere i Forti Romani edificati in territori impervi (v. sotto).

Ho quindi provveduto ad integrare e correggere alcuni passi delle regole ufficiali basandomi sugli "official errata and clarifications version 2.0" pubblicati il 27.03.2006; trovate tali correzioni in corsivo, seguite da "(v. *errata 2.0; n.d.t.*)".

Subito dopo una prima traduzione delle regole ho provveduto a testarla giocando alcune partite con i soliti amici: sulla base di questa esperienza ho aggiunto alcune considerazioni sulla interpretazione di regole che appaiono suscettibili di fraintendimento (*le trovate tra parentesi, in corsivo e seguite da "n.d.t."*).

Su alcune di queste considerazioni (*le trovate in forma interrogativa, tra parentesi, in corsivo e seguite da "n.d.t.*"*) ho chiesto un chiarimento alla FFG. Il 29.02.2008 ha ricevuto queste risposte:

- le regole affermano che "in battaglia i Forti ... agiscono come armate normali": ciò comporta che quando essi sono eretti in terreni impervi per distruggerli serve un tiro di 6 anziché di 5? Sì (v. pagg. 3 e 12);
- le regole affermano che una nazione può ricever punti per occupare territori "in qualsiasi momento del round": ciò comporta che se una nazione in difesa (che subisce l'attacco nel turno di un'altra nazione) si ritira in un territorio da cui possa ricevere punti da occupazione (e da cui non ne abbia già ricevuti) può ricever detti punti pur non essendo il suo turno? Sì (v. pag. 5 e cfr. pag. 26).
- chi sceglie le perdite subite da un gruppo composto sia da unità di fanteria che di cavalleria? Qui si son limitati a ribadire la regola: "in una battaglia in cui la stessa nazione ha cavallerie e fanterie, i 5 uccidono le armate normali mentre i 6 uccidono la cavalleria o le armate normali così come desiderato dal giocatore avversario". Poiché "i giocatori non devono specificare prima di tirare quale dado attacchi quale tipo di unità", ritengo che la scelta spetti a chi le ha eliminate (e non a chi le controlli) e che ciò sia confermato dalla successiva precisazione (v. pag. 12).

Ho inoltre sottolineato le regole che abbiamo ritenuto più importanti o che ci sono sfuggite più spesso ed evidenziato in grassetto le numerose eccezioni. In tutti i riquadri ho lasciato il riferimento alle pagine del regole originali in inglese, seguito dalla parola "Rulebook", per consentirVi una rapida consultazione delle immagini ad essi associate.

Mi scuso in anticipo per eventuali miei errori, pregandoVi di segnalarmeli tramite mp a Thoth_Amon su la "Tana dei Goblin" (www.goblins.net), e Vi auguro buon divertimento.

Dedico il tempo speso per questo lavoro ai miei familiari e ad Emanuela, per la pazienza dimostrata nell'assecondare questa mia passione, nonché agli amici de "La Civetta sul Comò", per averne fatto parte.

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

