

NOTA. 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.

TRADUZIONE A CURA DI ARINGAROSA



www.goblins.net

2

ANNIBALE INCANTA L' ITALIA

*Hannibal guadagna popolarità in Italia
per la sua magnanimità e sagacia!*



SE SI GIOCA COME OP PER MUOVERE ANNIBALE,
SI PUÒ RIMUOVERE OGNI PC IN OGNI SPAZIO
ITALICO NON FORTIFICATO DOVE ENTRA
ANNIBALE E IN CUI NON SONO PRESENTI
CUS ROMANE.

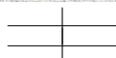


2

VITTORIA NAVALE CARTAGINESE



PER IL RESTO DEL TURNO, APPLICARE UN
MODIFICATORE DI -1 AI MOVIMENTI NAVALI
CARTAGINESI, E I MOVIMENTI NAVALI ROMANI
SONO LIMITATI ALLE CARTE STRATEGICHE DI
CAMPAGNA MINORE O MAGGIORE.

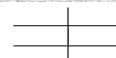


3

MACCHINA D' ASSEDIO CARTAGINESE



PIAZZARE UN SEGNALINO MACCHINA D' ASSEDIO
CON QUALSIASI GENERALE CARTAGINESE.
UN GENERALE CON UNA MACCHINA D' ASSEDIO
IGNORA UN MODIFICATORE DI COMBATTIMENTO
DI -1 APPLICATO CONTRO UN ASSEDIO CARTAGINESE.



1

DISERZIONE DEGLI ALLEATI ISPANICI



L' AVVERSARIO NON RICEVE ALCUNA
CARTA BATTAGLIA BONUS PER I PROPRI
ALLEATI ISPANICI PER QUESTA BATTAGLIA.



1

DISERZIONE DEGLI ALLEATI NUMIDI



GIOCABILE ALL' INIZIO DI UN COMBATTIMENTO
IN AFRICA. L' AVVERSARIO NON RICEVE ALCUNA
CARTA DI BATTAGLIA BONUS PER IL CONTROLLO
DELLA WESTERN O EASTERN NUMIDIA.



3

CAMPAGNA MAGGIORE



MUOVERE 3 GENERALI QUALSIASI

CIASCUN GENERALE PUÒ MUOVERE
FINO A 4 SPAZI CON 10 CUS.



3

CAMPAGNA MAGGIORE



MUOVERE 3 GENERALI QUALSIASI

CIASCUN GENERALE PUÒ MUOVERE
FINO A 4 SPAZI CON 10 CUS.



2

DIPLOMAZIA



CONVERTIRE UN QUALSIASI SEGNALINO
PC, IN SPAZIO NEMICO NON TRIBALE
O NON FORTIFICATO, SPROVVISTO DI
CU NEMICA, CON UN PROPRIO
SEGNALINO PC.



2

DIPLOMAZIA



CONVERTIRE UN QUALSIASI SEGNALINO
PC, IN SPAZIO NEMICO NON TRIBALE
O NON FORTIFICATO, SPROVVISTO DI
CU NEMICA, CON UN PROPRIO
SEGNALINO PC.



37

3

CAMPAGNA MINORE



MUOVERE 2 GENERALI QUALSIASI

CIASCUN GENERALE PUÓ MUOVERE FINO A 4 SPAZI CON 10 CUs.

38

3

CAMPAGNA MINORE



MUOVERE 2 GENERALI QUALSIASI

CIASCUN GENERALE PUÓ MUOVERE FINO A 4 SPAZI CON 10 CUs.

39

3

CAMPAGNA MINORE



MUOVERE 2 GENERALI QUALSIASI

CIASCUN GENERALE PUÓ MUOVERE FINO A 4 SPAZI CON 10 CUs.

40

3

CAMPAGNA MINORE



MUOVERE 2 GENERALI QUALSIASI

CIASCUN GENERALE PUÓ MUOVERE FINO A 4 SPAZI CON 10 CUs.

41

1

TEMPO AVVERSO

Le pessime condizioni metereologiche rallentano le manovre



GIOCABILE IMMEDIATAMENTE DOPO CHE L' AVVERSARIO HA MOSSO MA PRIMA DI COMBATTERE. CONTRARIAMENTE ALLE REGOLE GENERALI, IL GENERALE CHE HA MOSSO SOLO 2 SPAZI, RITORNA ALLA POSIZIONE DI PARTENZA.

42

1

ELEFANTI SPAVENTATI

Gli Elefanti sono spaventati e retrocedono verso le linee Cartaginesi



GIOCABILE SE ATTACCATI DA ELEFANTI. GLI ELEFANTI NON PRODUCONO EFFETTI SULLE PROPRIE TRUPPE E IL CARTAGINESE PERDE IMMEDIATAMENTE 2 BCs.

43

3

RECLUTATE DUE LEGIONI DI SCHIAVI



IL ROMANO RICEVE 4 CUs IN LATIUM SE SPROVVITO DI CUs CARTAGINESI. GIOCABILE SOLO SE CARTAGINE CONTROLLA AL MOMENTO 3 O PIÚ PROVINCE ITALICHE.

44

2

ALLEATI AUSILIARI



PIAZZARE 2 CUs ROMANE CON QUALSIASI GENERALE IN ITALIA SE L' APULIA É SOTTO IL CONTROLLO DI ROMA.

45

2

ALLEATI AUSILIARI



PIAZZARE 2 CUs ROMANE CON QUALSIASI GENERALE IN ITALIA SE L' ETRURIA É SOTTO IL CONTROLLO DI ROMA.

3

ALLEATI AUSILIARI



PIAZZARE 2 CUs ROMANE CON QUALSIASI GENERALE IN ITALIA SE SAMNIUM É SOTTO IL CONTROLLO DI ROMA

3

ALLEATI AUSILIARI



PIAZZARE 2 CUs ROMANE CON QUALSIASI GENERALE IN ITALIA SE LA LUCANIA É SOTTO IL CONTROLLO DI ROMA

1

ALLEATI AUSILIARI



PIAZZARE 2 CUs ROMANE CON QUALSIASI GENERALE IN ITALIA SE LA CAMPANIA É SOTTO IL CONTROLLO DI ROMA.

1

LA FLOTTA AVVERSARIA ROMPE L'ASSEDIO



RIMUOVERE TUTTI I PUNTI ASSEDIO ACCUMULATI IN UN QUALSIASI PORTO. LA CARTA NON PUÓ ESSERE OPPOSTA A CAPUA.

3

PIRATI IN ADRIATICO



SE SI UTILIZZA QUESTA CARTA COME OP PER IL MOVIMENTO NAVALE E SI TRASPORTANO NON PIÚ DI 3 CUs, NON SI LANCIÀ SULLA TABELLA DI COMBATTIMENTO NAVALE SE SI IMBARCA O SI SBARCA PRESSO BRUNDISIUM, COTON O TARANTUM.

2

EPIDEMIA

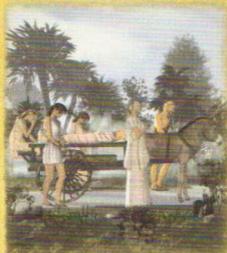


IL GIOCATORE CHE HA ATTIVATO LA CARTA DEVE SCEGLIERE UN' ARMATA NEMICA PER IL LANCIO SULLA TABELLA DI LOGORAMENTO.

2

PESTILENZA

La malattia si diffonde tra gli accampamenti.



IL GIOCATORE CHE HA ATTIVATO LA CARTA DEVE SCEGLIERE UN' ARMATA NEMICA CHE ASSEDDIA UNA CITTÀ PER IL LANCIO SULLA TABELLA DI LOGORAMENTO CON UN MODIFICATORE DI +1.

1

RESISTENZA INDIGENA

Le tribù indigene conducono azioni di disturbo contro gli invasori



RIMUOVERE TUTTI I PUNTI SOTTOMISSIONE ACCUMULATI IN UNO SPAZIO TRIBÙ QUALSIASI.

2

TRADIMENTO ALL'INTERNO DI UNA CITTÀ



SE SI UTILIZZA QUESTA CARTA COME OP PER CONDURRE UN ASSEDIO, SI LANCIÀ 2 VOLTE SULLA TABELLA ASSEDIO E SI UTILIZZANO ENTRAMBI I RISULTATI.

55

3

MESSAGGERO INTERCETTATO



SCEGLIERE UNA CARTA STRATEGICA DALLA MANO DEL PROPRIO AVVERSARIO E AGGIUNGERLA ALLE PROPRIE.

56

2

PENURIA DI GRANO



RIMUOVERE 3 PCs ROMANI DA QUALSIASI SPAZIO NON FORTIFICATO. LA CARTA E' UTILIZZABILE SOLO SE SI CONTROLLA LA SICILIA.

57

1

HANNO CONSOLE DI CARTAGINE

Hanno argomenta contro l' aiuto ad Annibale



LE CUs CARTAGINESI NON POSSONO LASCIARE L'AFRICA FIN QUANDO IL MAZZO STRATEGICO VIENE RIMESCOLATO.

58

1

CATONE CONSOLE DI ROMA

Catone argomenta contro la campagna d' Africa



LE CUs ROMANE NON POSSONO MUOVERE VERSO L'AFRICA FIN QUANDO IL MAZZO STRATEGICO VIENE RIMESCOLATO. NON HA EFFETTO SULLE CUs GIÀ IN AFRICA.

59

1

DISERZIONE DI FORZE ALLEATE

Un contingente di forze nemiche ha disertato durante una battaglia passando dalla tua parte.



SCEGLIERE UNA BC DALLA MANO AVVERSARIA E AGGIUNGERLA ALLA PROPRIA.

60

1

MARE IN TEMPESTA



GIOCABILE DOPO CHE L'AVVERSARIO MUOVE UN ESERCITO CON MOVIMENTO VIA MARE E PRIMA DI LANCIARE PER IL COMBATTIMENTO NAVALE. LA FORZA SUBISCE IL LOGORAMENTO E IL RELATIVO LANCIO DEVE ESSERE MODIFICATO CON UN +2.

61

1

MARCIA FORZATA



MUOVERE UN GENERALE CON UN RATING STRATEGICO DI 1 FINO A 6 SPAZI.

62

2

MARCIA FORZATA



MUOVERE UN GENERALE CON UN RATING STRATEGICO DI 1 O 2 FINO A 6 SPAZI.

63

3

MARCIA FORZATA



MUOVERE QUALUNQUE GENERALE FINO A 6 SPAZI.

2

TREGUA



NESSUNO PUÓ ENTRARE IN SPAZI CONTENENTI
CUS O PCS NEMICI FIN QUANDO LA CARTA
TREGUA É IN GIOCO. LA TREGUA FINISCE
QUANDO UN GIOCATORE GIOCA UNA CARTA
STRATEGICA COME EVENTO.

RIMESCOLARE IL MAZZO CARTE STRATEGICHE
ALLA FINE DEL TURNO.

