

JULIUS CAESAR



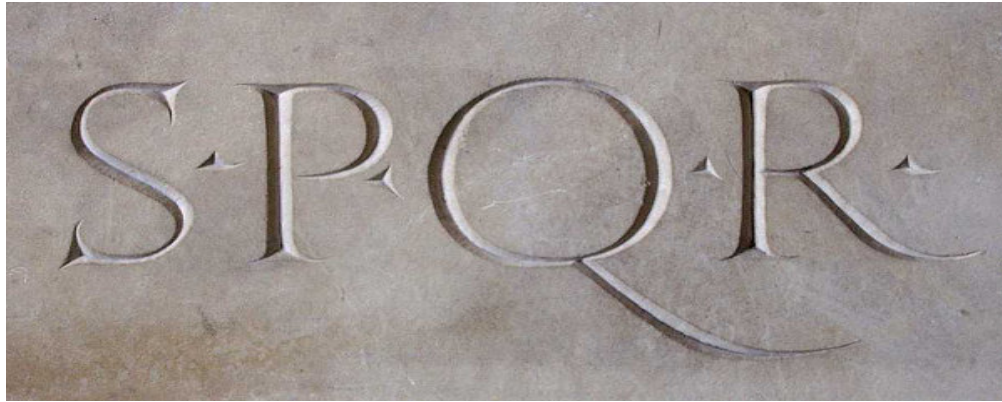
La resa di Vercingetorige secondo Lionel-Noël Royer (Le Puy-en-Velay, Museo Crozatier, 1899).

“[...] Postero die Vercingetorix concilio convocato id bellum suscepisse se non suarum necessitatum, sed communis libertatis causa demonstrat, et quoniam sit Fortuna cedendum, ad utramque rem se illis offerre, seu morte sua Romanis satisfacere seu vivum tradere velint. Mittuntur de his rebus ad Caesarem legati. Iubet arma tradi, principes produci. Ipse in munitione pro castris consedit; eo duces producuntur. Vercingetorix deditur, arma proiciuntur. Reservatis Haeduis atque Arvernīs, si per eos civitates recuperare posset, ex reliquis captivis toti exercitui capita singula praedae nomine distribuit. [...]”

“[...] Il giorno dopo Vercingetorige, dopo aver convocato l’assemblea, sostiene di non aver intrapreso quella guerra per il suo interesse, ma per la libertà comune, e, poichè bisogna arrendersi alla sorte, se volessero soddisfare i Romani con la sua morte o se volessero consegnarlo vivo, egli si offrì per entrambe le cose. A proposito di questo mandano a Cesare due ambasciatori. Ordina di consegnare le armi, ai principi di avanzare. Egli stesso prende posizione sulla linea fortificata davanti al campo; i comandanti camminano verso quel luogo. Vercingetorige si consegna, le armi sono gettate a terra. Eccetto gli Edui e gli Arverni, volendo attraverso quelli recuperare qualche popolazione, distribuisce a tutto l’esercito, uno a testa, i restanti prigionieri come bottino di guerra. [...]”

[58-50 A.C. , De Bello Gallico, Cesare, 7,89]

JULIUS CAESAR



“Cesare era di alta statura, aveva una carnagione chiara, florida salute [...] Nella cura del corpo fu alquanto meticoloso al punto che non solo si tagliava i capelli e si radeva con diligenza, ma addirittura si depilava, cosa che alcuni gli rimproveravano. Sopportava malissimo il difetto della calvizie per la quale spesso fu offeso e deriso. Per questo si era abituato a tirare giù dalla cima del capo i pochi capelli [...] Dicono che fosse ricercato anche nel vestire: usava infatti un laticlavio frangiato fino alle mani e si cingeva sempre al di sopra di esso con una cintura assai lenta.” [Gaio Svetonio Tranquillo - Vite dei Cesari]

*“Navigare necesse est, vivere non est necesse!
Navigare è necessario, vivere non è necessario!”*
[Gneo Pompeo Magno]

*“aveva una voce dolcissima simile ad uno strumento musicale
con molteplici corde in qualunque idioma volesse esprimersi” [Plutarco]*

“ La donna che non riesce a rendere affascinanti i suoi errori è solo una femmina”
[Oscar Wilde] Dedicata dall'autore della presente alla memoria di Cleopatra VII Thea Philopatore, ultima regina d'Egitto del periodo tolemaico
(Alessandria d'Egitto, 69 a.C. – Alessandria d'Egitto, 12 agosto 30 a.C.)



JULIUS CAESAR



1.0 INTRODUZIONE

Julius Caesar riporta alla vita il dramma della più famosa e importante Guerra Civile Romana (49-45 AC). I giocatori prendono il controllo delle legioni di CESARE (Caesar) o POMPEO (Pompey) e combattono per determinare il futuro di Roma – repubblica o impero.

NOTA: *In fondo al presente documento vengono riportati un sunto degli accadimenti del periodo 42-60 AC, un'appendice descrittiva approfondita di quegli anni tumultuosi ed una nota sul calendario romano.*

1.1 GIOCATORI

Il gioco è stato pensato per due giocatori. Un giocatore rappresenta GIULIO CESARE, l'altro POMPEO il Grande.

1.2 VITTORIA

Il gioco si divide in cinque (5) Anni, ognuno comprendente cinque (5) Turni di gioco. Alla fine di ogni Anno viene giocato un Turno Invernale (*Vedi: 8.0*) dove i giocatori verificano se uno dei due ha ottenuto la vittoria.

Per determinare la vittoria, al susseguirsi di ogni Anno, i giocatori verificano il punteggio totale delle città Amiche, più un Punto Vittoria (Victory Point - 1vP) per ognuno dei leader nemici uccisi. Per vincere, un giocatore deve aver ottenuto almeno 10 Punti Vittoria (VPs).

Se nessuno dei due giocatori riesce ad ottenere la vittoria al termine dei 5 Anni, il vincitore sarà il giocatore con il maggior numero di PV ottenuti. In caso di ulteriore pareggio, la vittoria è appannaggio del giocatore che controlla Roma. In qualunque altro caso la partita è da considerarsi conclusa in parità.

1.3 CONTENUTO

- 1 Mappa di Gioco
- 63 blocchi (31 marrone, 31 verde, 1 blu).
- 63 Etichette Adesive (da applicare ai blocchi)
- 27 Carte
- 4 Dadi
- Il presente Regolamento

2.0 Turno di Gioco

Il gioco è diviso in cinque Anni, ognuno dei quali diviso in cinque Turni di gioco. Ogni Turno di gioco consiste di tre (3) Fasi, giocate nel seguente ordine.

2.1 Fase delle Carte

Vi sono ventisette (27) carte: venti (20) carte COMANDO e sette (7) carte EVENTO. All'inizio di ogni Anno, le carte vengono mescolate e sei (6) carte vanno successivamente distribuite ad ogni giocatore. Ognuno dovrà esaminare le proprie carte e scartarne una (1). Le carte scartate non dovranno essere rivelate.

Ogni giocatore inizia il turno di gioco giocando una (1) carta segretamente a faccia in giù. Successivamente queste girate e mostrate simultaneamente. I valori sulle Carte rappresentano il Movimento (in numeri romani sullo stendardo) e il Reclutamento (i medaglioni tondi sull'asta dello stendardo). Il giocatore con la carta rappresentante il valore di Movimento maggiore sarà il Giocatore 1 in quel turno di gioco.

IMPORTANTE: *Se il valore di movimento giocato da entrambi è identico, CESARE giocherà come Giocatore 1.*

Le Carte Evento godono di un'azione speciale definita sulla carta stessa. Il giocatore di una carta Evento giocherà sempre come Giocatore 1. Ad ogni modo, se entrambi i giocatori decidono di giocare carte evento, entrambi gli eventi verranno cancellati e il turno terminerà immediatamente.

NOTA: *I Giocatori devono giocare una carta, ma possono decidere di ottenere meno movimento/reclutamento se lo desiderano. I Comandi non possono essere conservati per un utilizzo futuro.*

Le Battaglie iniziate con una carta evento (es, Mars) verranno risolte nella stessa fase di battaglia, in modo che il giocatore in difesa possa essere in grado di spostare eventuali blocchi di rinforzo nella zona (durante la fase di comando) prima che questa venga risolta.

Quando una carta evento viene giocata, non tutte le azioni associate con quella carta devono essere utilizzate. Per esempio, la carta Mars può essere utilizzata per muovere un gruppo senza attaccare e la carta Mercury può essere giocata senza bisogno di utilizzare il movimento extra.

2.2 Fase di Comando

Il Giocatore 1 muove o recluta (o attua un evento). Successivamente è il Giocatore 2 a poter muovere e reclutare.

MOVIMENTO: Ogni movimento permette ad un Gruppo (alcuni/tutti i blocchi nella locazione) di muovere di una o due città; Le Navi possono muovere di uno o due mari. I Blocchi non possono attaccare o ottenere rinforzi se muovono di due città/mari. I Blocchi che entrano in città o mari occupati da nemici devono terminare lì il proprio movimento. *Vedi 6.0.*

RECLUTAMENTO: Con un'azione di reclutamento, gli stessi blocchi che hanno appena mosso possono ugualmente ottenere un'incremento negli step (+1 Forza), così come i blocchi che non sono penetrati in un'area con blocchi nemici (area Contesa).

2.3 Fase di Combattimento

Le battaglie vengono combattute tra blocchi di fazione opposta nella stessa città o mare. I combattimenti vengono svolti uno per volta in una qualsiasi sequenza decisa dal Giocatore 1. *Vedi: 7.0.*

Vittoria

13 VPs totali per le città. POMPEO inizia il gioco con 7VP mentre CESARE ha solo 1VP (Massilia). Rome, Athens, Byzantium, and Ephesus sono Vacanti. L'onere dell'attacco spetta a CESARE, onde evitare una precoce sconfitta.

Carte Evento

Il mazzo di gioco contiene sette (7) carte evento, ognuna recante il nome di una divinità maggiore Romana. Queste carte permettono azioni speciali che per-mettono di eludere le normali regole. Leggere ogni singola carta per i relativi dettagli.

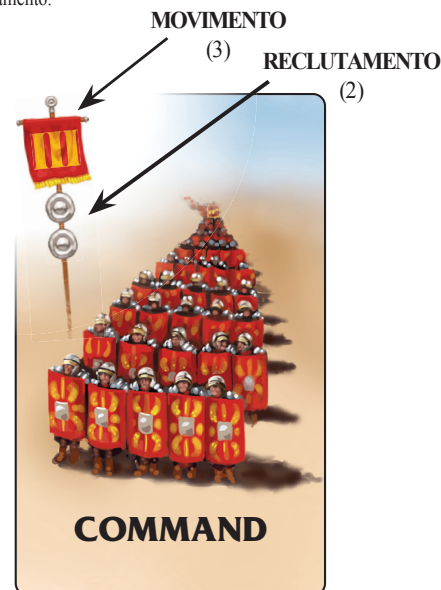
Esempio di Turno di Gioco

- Carte Giocate: CESARE 2/1, POMPEO 2/2.

Il Movimento risulta in un pareggio quindi, in questo caso, CESARE diviene il Giocatore 1.

- CESARE (Giocatore 1): 2 Movimento, quindi 1 Reclutamento.

- POMPEO (Giocatore 2): 2 Movimento, quindi 1 Reclutamento.



JULIUS CAESAR

3.0 ARMATE

Ogni etichetta va incollata su di un lato di ogni singolo blocco. Posizionare delicatamente l'etichetta, assicurarsi che sia posizionata correttamente, quindi premere con decisione sul blocco.

BLOCCHI	ETICHETTA	
CESARE	Marrone	Rosso
POMPEO	Verde	Ocra
CLEOPATRA	Blu	Blu

3.1 INFORMAZIONI SUI BLOCCHI

3.11 Forza

La forza corrente di ogni blocco è indicata dal numero Romano in cima ad ogni etichetta. I Blocchi posso avere valori di Forza massima pari a IV, III, or II.

La Forza determina quanti dadi a sei facce (d6) verranno lanciati per quel blocco in combattimento. Un blocco di **Forza IV** lancerà quindi **4d6** (4 dadi a 6 facce); un blocco di **Forza I** lancerà **1d6**.

Per ogni colpo subito in combattimento, la forza del blocco viene ridotta ruotandolo di **90°** in senso orario. Notare che lateralmente ad ogni etichetta vengono indicati altrettanti valori di **III, II e I**.

3.12 Valore in Combattimento

Il Valore in Combattimento di ogni blocco e' indicato da una lettera ed un numero, come **A2** o **B3**. La lettera determina l'iniziativa, ossia l'ordine di turno in battaglia. Tutti i blocchi **A** combattono per prima, quindi tutti i blocchi **B**, infine i blocchi **C**.

In caso di pareggio (es, **A2** vs **A2**), il Difensore ha diritto a combattere per primo in quel turno. Il numero accanto alla lettera (potere di fuoco) indica il punteggio massimo tirato dal dado in grado di infliggere danni. *Vedi: 7.3.*

3.13 Nome

Le Legioni riportano il nome della città da cui il blocco deve entrare in gioco quando prelevato dalla Riserva di Reclutamento.

3.2 CATEGORIE DEI BLOCCHI



3.21 Comandanti

Entrambe le fazioni dispongono di tre (3) Comandanti (Leaders):

CESARE (CAESAR), Antonio (Antonius), Ottaviano (Octavian);

POMPEO (POMPEY), Scipio (Scipio), Bruto (Brutus).

I blocchi dei Comandanti includono la loro guardia personale, generalmente cavalleria d'élite. I giocatori iniziano il gioco con due Comandanti. Il terzo entra in gioco unicamente quando uno di questi due viene ucciso. *Vedi: 7.51.*

3.22 Legioni



Le Legioni sono identificate dal simbolo di un'aquila. Mostrano un numero d'identificazione in alto a sinistra e la città di reclutamento in basso. Le Legioni possono avere Valore in Combattimento pari a **C2, C3, o C4**, con le legioni veterane dal valore maggiore.

3.23 Ausiliari



Entrambi i giocatori dispongono di quattro (4) Ausiliari, due fanterie leggere (**B1**) e due arcieri (**A1**). Queste truppe possono essere schierate in qualsiasi città Amica.

3.24 Cavalleria



La Cavalleria (Equitatus) sono accreditate **B2** o **B3**. Come le Legioni, possono essere schierate solo in specifiche città Amiche. Queste città mostrano un corrispondente simbolo Cavalleria

sulla mappa. Cesare dispone di quattro (4) elementi di Cavalleria. Pompeo può schierarne tre (3), in più dispone di un Elefante. *Vedi: 7.41.*

3.25 Balista



Ogni giocatore dispone di una (1) Balista. Queste hanno un differente Valore in Combattimento, a seconda se vengono schierate in difesa o attacco, *Vedi: 7.42.* Possono essere costruite in qualsiasi città Amica.

3.26 Navi



I giocatori dispongono di cinque (5) Navi (Navis) atte a rappresentare le imbarcazioni da battaglia utilizzate da entrambe le fazioni. Queste hanno Valore in Combattimento pari a **D2** o **D3**.

In uno scontro navale questo valore d'iniziativa "D" non ha alcun impatto in quanto tutte le Navi vengono classificate allo stesso modo, mentre le rende vulnerabili in uno scontro con la terraferma.

Le Navi possono essere costruite unicamente nei principali porti Amici, identificati sulla mappa dal corrispondente simbolo Navis.

3.27 Cleopatra



Cleopatra rappresenta la forza dell'EGITTO ed e' accreditata **C1** in Combattimento, ma non rappresenta un Comandante per l'attuale regolamento. Cleopatra inizia il proprio gioco alleata con POMPEO, ma puo' scegliere di schierarsi con entrambe le fazioni nel corso della partita. *Vedi: 7.52.*

Nebbia-di-Guerra

La sorpresa è un'eccitante aspetto di questo gioco. Ad eccezione delle azioni di combattimento, i blocchi attivi restano coperti uno di fronte all'altro. Questo promuove bluff e strategie innovative dal momento che i giocatori sono costantemente incerti sulla forza e l'identità dei blocchi avversari.

Cavalleria

I romani non sono mai stati considerati eccezionali cavalieri, almeno non successivamente all'abbandono del legame tra cavalleria ed aristocrazia. Fin dai tempi della vecchia Repubblica, l'Equitatus era generalmente costituito da cavalieri non-Romani provenienti da Gallia, Germania, Hispania, Numidia, Siria, e Tracia. Cesare utilizzò cavalleria Germanica per combattere i Galli oltre che come formidabile guardia del corpo personale.

Elefanti

Viene messo a disposizione un blocco Elefanti per la fazione di POMPEO. CESARE non potrebbe mai aver avuto elefanti tra le proprie fila, ritenendoli fragili ed imprevedibili.



Forza III



Forza II



Forza I

LEGIONE
(13)

FORZA
(Massimo III)



JULIUS CAESAR

4.0 MAPPA DI GIOCO

Il tabellone di gioco rappresenta il Mar Mediterraneo ed i territori circostanti. Sulla mappa, CESARE stanza sul lato nord, mentre POMPEO sul lato sud.

4.1 POSIZIONAMENTO

I blocchi vanno posizionati sulla mappa nelle città o in mare. Le Navi vanno posizionate in mare o nelle città portuali.

4.2 CITTA'

Le Città governano movimento e posizione dei blocchi. Undici (11) città hanno valore 1 o 2. Questi numeri (13 in totale) rappresentano Punti Vittoria (VPs). Questi numeri hanno, inoltre, valore per la Fase Invernale. *Vedi: 8.3.*

4.2.1 Controllo delle Città

Lo stato di controllo di una città può essere:

AMICA: Occupata da uno o più dei propri blocchi;

NEMICA: Amica del proprio avversario;

VACANTE: Neutrale. Amica di nessuno dei due giocatori;

CONTESA: Contenente blocchi di entrambi i giocatori in attesa della risoluzione di una battaglia.

NOTE SUL CONTROLLO DELLE CITTÀ:

Qualunque cambiamento sul controllo delle città avviene immediatamente. Le città Amiche diventano immediatamente Neutrali quando lasciate Vacanti. Allo stesso modo, attaccare una città Nemica, anche con una sola unità, converte immediatamente il suo stato in Contesa fin tanto che il conflitto non è risolto.

4.3 Strade

Le città sono connesse attraverso le principali strade del periodo, alcune di esse citate per interesse storico. I blocchi muovono da una città all'altra attraverso queste strade.

4.3.1 Classificazione delle strade

Vengono rappresentate due classi differenti di strade, Maggiori (linee continue) e Minori (linee tratteggiate). Per ogni turno di gioco fino a quattro (4) blocchi possono muovere su Strade Maggiori, ma solo fino a due (2) su Strade Minori. *Vedi: 6.11.*

4.3.2 Stretti

Vengono rappresentati quattro (4) stretti sulla mappa, ognuno identificato da una freccia di colore blu: **Herculeum**, **Messana**, **Hellespontus**, and **Bosphorus**. Per ogni Turno di gioco, fino a due (2) blocchi terrestri possono attraversare ogni stretto, ma soltanto uno (1) quando la città sul versante opposto è difesa.

Le Navi ignorano gli stretti quando muovono da un mare ad un'altro mare adiacente. Il Controllo delle città sull'altro lato dello stretto non ha effetto sulle Navi o il movimento Anfibio.

4.4 Mari

La mappa mostra nove (9) mari, tutti occupabili e controllabili unicamente da Navi: **Atlanticus**, **Hispanum**, **Tyrrhenum**, **Internum**, **Hadriaticum**, **Egypticum**, **Aegaeum**, **Propontis**, e **Pontus Euxinus**.

AMICO: Mari occupati da una o più delle proprie Navi;

NEMICO: Mari occupati da una o più Navi nemiche;

VACANTE: Neutrale. Amico di nessuno dei due giocatori;

CONTESO: Contenente blocchi di entrambi i giocatori in attesa della risoluzione di una battaglia.

NOTE SUL CONTROLLO DEI MARI: Come per le Città, i cambiamenti nel controllo dei mari sono immediatamente effettivi. Un mare diventa immediatamente Neutrale quando lasciato Vacante.

4.4.1 Isole

Unicamente le isole di **Corsica**, **Sardinia**, **Sicilia**, **Creta**, e **Cyprus** sono giocabili. Tutte le altre isole non sono giocabili.

Tutti i Movimenti verso-da isole richiede un movimento Navale o Anfibio. *Vedi: 6.3.*

4.4.2 Porti

Tutte le città collocate sulle linee di costa sono porti. Alcuni porti recano un simbolo **Navis** che le designa come **Porti Principali**, essenziali per la costruzione di Navi.

Porti situati su di un confine navale garantiscono l'accesso a due (2) mari. **Utica** e **Creta** hanno invece accesso a tre (3) mari.

NOTA: sono considerati mari adiacenti ad un porto tutti i mari che fisicamente toccano quel porto.



Siti delle Battaglie

Le principali battaglie della guerra sono evidenziate sulla mappa, in rosso per le vittorie di CESARE e in verde per POMPEO.

Porti

A seguire vengono elencati i porti e i ripetitivi mari adiacenti. I porti Principali sono indicati in lettere maiuscole.

Atlanticus: Burdigala, Gades, Olisipo, Portus, Sala, Tingis.

Hispanum: Caralis, CARTHAGO NOVA, Genua, Iomnium, MASSILIA, Narbo, Siga, Tarraco, Tingis, UTICA.

Tyrrhenum: Aleria, Caralis, Genua, Lilybaeum, Messana, NEAPOLIS, Rhegium, Rome, UTICA.

Internum: Ambracia, Brundisium, CRETA, Cyrene, Lilybaeum, Messana, Pylos, Rhegium, SYRACUSE, Taccapae, Thubactus, UTICA.

Hadriaticum: Aquileia, Brundisium, Dyrrachium, RAVENNA, Salone, Sipontum.

Aegaeum: Aenos, ATHENA, CRETA, EPHEBUS, Thessalonika. Propontis: Byzantium, Nicomedia.

Euxinus: Byzantium, Sinope. egypticum: ALEXANDRIA, Antioch, Catabathmus, CRETA, Perga, Pelusium, SALAMIS, Tarsus.

Carte Evento

Apollo: Il Iestofante Dio Sole ti garantisce il potere di copiare la carta giocata dal tuo avversario nell'ultimo turno. Se questa carta dovesse essere una carta evento, questa verrà replicata alla lettera.

Jupiter: Il Re degli Dei ti garantisce la defezione di un blocco nemico adiacente ad una città amica. Considera comunque che, benchè possano essere scelti, Navi e Comandanti non si ritirano mai, ma possono solo subire la riduzione di uno step. Cleopatra, non essendo un comandante, può ritirarsi se applicata questa carta.

Mars: Il Re della Guerra garantisce un attacco a sorpresa. Tutti i blocchi attaccanti in una battaglia colpiscono prima di qualsiasi blocco difensore nel Round 1.

ATTENZIONE: il Difensore può ricevere due attacchi di seguito (l'ultimo del Round 1 e il primo del Round 2).

Mercury: Il Messaggero degli Dei permette ai blocchi di un gruppo di muovere di una città extra. Le unità possono muovere in multiple direzioni ed utilizzare eventuali bonus, se lo desiderano.

Neptune: Il Dio del Mare favorisce le battaglie per mare o gli attacchi verso costa. Questa rappresenta, essenzialmente, la carta "Mars" per le Navi.

Pluto: Il Dio della Morte adora le grandi battaglie. Egli permette di incrementare i limiti delle strade per un Movimento di Gruppo, ma non per Raggruppato o Ritirato.

Vulcan: Riduce tutti i blocchi in una città designata di uno step. Nessuna Eccezione. Tutti i blocchi di Forza 1, inclusi i Comandanti, vengono eliminati.

JULIUS CAESAR

5.0 DISPIEGAMENTO

5.1 DISPIEGAMENTO STORICO

Entrambi i giocatori dispiegano i blocchi nelle città come da assegnazione. I blocchi vengono sempre posizionati leggibili verticalmente con la propria forza al valore massimo.

5.2 RISERVA DI RECLUTAMENTO

Ogni giocatore mantiene una propria Riserva di Reclutamento all'esterno della mappa, sempre in modo che ne venga occultata la reale entità. I giocatori spendono Punti Reclutamento per reclutare unità dalla propria riserva fin sulla mappa di gioco. Ad eccezione dei Comandanti (*Vedi: 7.51*) i blocchi eliminati durante la partita tornano nella Riserva, ma vengono posizionati visibili a faccia in su fino al termine dell'Anno corrente. Queste unità non potranno essere reclutate e tornare in gioco fino all'Anno successivo.

5.3 DISPIEGAMENTO LIBERO

Un metodo di dispiegamento alternativo. I giocatori schierano i propri blocchi come da ricostruzione storica, ma possono scambiarli tra di loro fintantochè il loro numero per città resta invariato sulla mappa. Non è comunque possibile sostituire i blocchi con quelli della propria Riserva di Reclutamento.

ESEMPIO: *Pompeo schiera tre (3) blocchi a Neapolis. Per questa variante, tre blocchi qualsiasi tra quelli storicamente schierati sulla mappa posso esservi presenti.*

CESARE, 705 (49 AC)

Caesar: Ravenna
Legio 13: Ravenna
Navis 2: Ravenna
Antonius: Genua
Legio 8: Genua
Legio 12: Genua
Legio 11: Massilia
Legio 14: Massilia
Navis 1: Massilia
Legio 7: Narbo
Legio 9: Narbo
Legio 10: Narbo
Legio 16: Lugdunum
Equitatus 1: Lugdunum

RISERVA DI RECLUTAMENTO

Octavian
Legio 17, 18, 19, 20, 21
Auxilia 1, 2, 3, 4 Equitatus 2, 3, 4 Ballista
Navis 3, 4, 5

POMPEO, 705 (49 AC)

Pompey: Neapolis
Legio 1: Neapolis
Navis 1: Neapolis
Legio 3: Brundisium
Legio 37: Syracuse
Scipio: Antioch
Legio 34: Antioch
Cleopatra: Alexandria
Navis 2: Alexandria
Legio 39: Utica
Navis 3: Utica
Legio 2: Carthago Nova
Legio 4: Carthago Nova
Legio 5: Tarraco
Legio 6: Tarraco
Equitatus 1: Tarraco

RISERVA DI RECLUTAMENTO

Brutus
Legio 32, 33, 35, 36, 38
Auxilia 1, 2, 3, 4 Equitatus 2, 3, Elephant Ballista
Navis 4, 5



JULIUS CAESAR

6.0 FASE DI COMANDO

Il Giocatore 1 Muove e successivamente Recluta per il valore della propria carta attiva, quindi il Giocatore 2 fa lo stesso.

6.1 MOVIMENTO DI GRUPPO

Le carte Comando forniscono Punti Movimento (MP) da 1 a 4. Ogni MP permette a qualsiasi/tutti i blocchi in una locazione (città/mare) di muovere verso una locazione adiacente. I singoli blocchi possono muoversi in direzioni differenti.

Se non attaccano o rinforzano, i blocchi possono continuare il proprio movimento verso la locazione immediatamente adiacente (città/mare). I blocchi muovono una volta per turno di gioco, ad eccezione di un'azione di Ritirata o Raggruppamento.

I blocchi che decidono di muoversi di due città possono passare liberamente attraverso città Amiche o Vacanti (Neutrali), ma devono fermarsi e combattere quando entrano in una città Nemica o Contesa.

Quando un blocco termina il proprio movimento, è opportuno girarlo a faccia in giù per mostrare che per il turno corrente non potrà più muoversi.

6.11 LIMITI DELLE STRADE

Il massimo numero di blocchi che possono spostarsi sulle strade varia dal tipo:

Principali: 4 blocchi

Secondarie: 2 blocchi

Stretti: 2 blocchi (1 se in attacco)

ESEMPIO: Il numero massimo di blocchi che può muovere da GENUA a ROMÉ è pari a 4, e solo 1 o 2 blocchi possono muovere da RAVENNA verso ROMÉ.

I limiti per le strade vengono applicati indistintamente ad ognuno dei giocatori. Pertanto, entrambi possono muovere due blocchi lungo la stessa strada secondaria nel medesimo turno di gioco.

ESEMPIO: Il Giocatore 1 muove 4 blocchi da MASSILIA a GENUA e poi RAVENNA. Il Giocatore 2 ora muove 4 blocchi da ROMÉ a GENUA e poi MASSILIA. Entrambi i giocatori hanno utilizzato la sezione di strada tra MASSILIA e GENUA, ma in momenti diversi. Naturalmente, se il Giocatore 1 avesse lasciato almeno 1 blocco a GENUA, il Giocatore 2 non avrebbe potuto muovere verso MASSILIA senza prima combattere una battaglia.

6.12 ATTACCO

L'ingresso di blocchi in città/mari avversari viene sempre inteso come un attacco; i blocchi nemici, quindi, difenderanno le proprie posizioni.

I blocchi posso attaccare unicamente da città/mari adiacenti. Un giocatore può attaccare attraverso due o più strade differenti, ma ogni strada richiederà MP separati. *Vedi: 6.2 e 7.3.*

6.13 BLOCCO DELLE UNITA'

Un numero di unità (blocchi) Attaccanti (Riserve escluse) prevede un egual numero di unità allocate in difesa. Il Difensore sceglie quali dei proprie unità resteranno bloccate nelle loro posizioni. Le unità libere potranno muovere normalmente ed eventualmente attaccare, ma non potranno utilizzare nessun confine stradale o marittimo utilizzato dal nemico che combattono.

6.14 MOVIMENTO DI RISPOSTA

Il Giocatore 2 può spendere MPs per muovere blocchi liberi per rinforzare le Difese in città/mari Contesi, unicamente da città/mari adiacenti.

IMPORTANTE: I blocchi che rispondono ad una chiamata di soccorso sono sempre piazzati nella Riserva. *Vedi: 7.3.*

In caso di unità attaccate dal Giocatore 1 all'interno di un porto, le Navi in zone di mare adiacente mosse in quel porto dal Giocatore 2 vengono considerate come difese di rinforzo (Riserve) ed entrano in combattimento nel Round 2.

6.15 ASSEMBRAMENTO

Non sussistono limiti di assemblamento per le unità durante l'Anno, ma unicamente durante il Turno Invernale. *Vedi: 8.3.*

6.2 MOVIMENTO NAVALE

Le Navi possono muovere da un porto verso una zona di mare adiacente (o vice-versa), o da una zona marina ad una stessa adiacente. In nessun caso possono muovere da un porto direttamente verso un'altro porto, ma possono solo arrivarci passando da una zona di mare confinante.

Quando raggruppate con unità terrestri, le Navi possono muovere verso il mare come parte di un movimento di gruppo per quella città. *Vedi: Esempio di Movimento Navale.*

Le Navi possono eseguire un (1) movimento e un (1) attacco, o due (2) movimenti e nessun attacco.

Le Navi possono solo attaccare unità nemiche da una zona marina adiacente. Se questo attacco include anche unità terrestri, uno dei due attacchi, marino o terrestre, deve essere dichiarato come **Riserva**.

Attacchi Navali, ritirate o movimenti di raggruppamento possono essere eseguiti unicamente per la lunghezza di uno *spazio*, dove per *spazio* si intende uno dei seguenti:

mare->mare mare->porto porto->mare

Le Navi possono attaccare dai porti (come dal mare), sebbene un attacco del genere possa essere rivolto unicamente verso una zona di mare adiacente. Per attaccare una Zona di Mare adiacente le unità navali dovranno muovere dai porti verso il mare aperto.

Per poter sostenere scontri con unità terrestri, una nave è costretta ad entrare nello stesso porto dove sono stanziati le unità che intende attaccare.

6.3 MOVIMENTO ANFIBIO

Le unità terrestri possono muovere da un porto verso qualsiasi altro porto **Amico** o **Vacante** transitando attraverso una o più zone di mare considerate Amiche. **Il costo è 1 MP per blocco.**

Il movimento Anfibio deve essere eseguito **prima** di qualsiasi altro movimento nel turno corrente. Pertanto, una qualsiasi zona di mare considerata per un movimento anfibio deve essere **Amica** prima di poter effettuare qualsiasi movimento in quel turno.

I blocchi non possono muoversi per terra e per mare (o vice-versa) nello stesso turno. Inoltre, almeno 1 unità Navale deve presidiare il mare che si intende attraversare per l'intera Fase di Comando. Le altre Navi possono muoversi come desiderano.

Nessun movimento Anfibio può essere portato a termine in un porto Nemico o Conteso. Le unità terrestri non bloccate (*Vedi: 6.13*) in una città Contesa possono condurre un movimento a condizione che la zona di mare adiacente sia Amica.

Esempio di Movimento Navale

Per 1MP, un giocatore può muovere qualsiasi/tutti i blocchi in Massilia verso una o più città a scelta tra Narbo, Lugdunum, e Genua. Se non attaccano, le unità possono ulteriormente muoversi verso Tarraco, Burdigala, Cenabum, Treveri, Ravenna, o Rome. Se tra i blocchi in Massilia vi sono unità Navali e sempre se decidono di farlo pacificamente, queste possono muovere verso Mare Hispanum, quindi in un altro mare o porto adiacente.

Movimento & Attacco

Come già detto, i blocchi possono muovere solo di una città/mare quando attaccano. Questo comporta diverse sottili implicazioni. Per esempio, assumiamo che vi siano 6 blocchi di CESARE in Massilia e 3 blocchi di POMPEO in Genua. Le unità di CESARE non potranno attaccare Tarraco fintantochè questa distanzierà due movimenti. Genua, al contrario, è adiacente e può pertanto essere attaccata da CESARE con 4 unità (limiti stradali).

Diversamente da altri giochi, tuttavia, i restanti 2 blocchi non possono attaccare anche Genua passando da Lugdunum fino a quando questo continua a significare muovere di due città. Si noti, tuttavia, l'effetto della carta di Mercurio che potrebbe consentire un attacco a Tarraco, e/o un attacco a doppia cuspide su Genua.

Esempio di Bloccaggio

Cinque (5) unità difendono Rome. Quattro (4) blocchi attaccano da Genua e due (2) da Ravenna, questi ultimi fungono da Riserva. Assumendo che le unità di Genua sostengano l'Attacco Principale, un totale di 4 blocchi in Roma restano fermi in difesa, ma 1 resta libero di muoversi eccezion fatta attraverso le due strade utilizzate dall'Attaccante.

JULIUS CAESAR

Controllo Marittimo

La principale funzione delle navi è quella di vincere il controllo sui mari onde favorire il movimento anfibio. Inoltre, possono attaccare ed occupare porti Nemici o occuparne di Vacanti.

Esempio di Movimento Anfibio

CESARE dispone di 3 Navi, ognuna situata in Mare Tyrrhenum, Mare Internum, e Mare Egypticum. Quindi sceglie di spendere 2MP per eseguire un Movimento Anfibio di 2 legioni da ROME verso ANTIOCH, che risulta Vacante. Questo diviene possibile dal momento che i tre Mari attraversati sono Amici ed adiacenti ed il Movimento Anfibio è stato pianificato prima di ogni altro movimento. Notare che il Movimento Anfibio del Giocatore 1 viene completato nella Fase di Comando, prima che il Giocatore 2 possa muovere.

Esempio di Movimento Navale

1. Le Navi situate in Massilia possono muovere verso Mare Hispanum, se questo risulta essere Amico o Vacante. Se decidono di non attaccare, le Navi possono quindi muoversi verso Oceanus Atlanticus, o Mare Tyrrhenum, o verso qualsiasi porto Amico o Vacante del Mare Hispanum (UTICA, Caralis, Iomnium, Siga, Tingis, CARTHAGO NOVA, TARRACO, Narbo, e Genua).

2. Le Navi situate nel Mare Internum possono muovere verso Mare Tyrrhenum, Mare Hadriaticum, Mare Aegaeum, o Mare Egypticum. Se decide di non attaccare, una Nave precedentemente mossa nel Mare Aegaeum può quindi muoversi verso un ulteriore mare adiacente Amico o Vacante (Propontis o Mare Egypticum) o verso un qualsiasi porto Amico o Vacante nello stesso mare (CRETA, ATHENA, Thessalonika, Aenos, o EPHEBUS). Notare che la città di Pergamum non costituisce un porto.

6.4 RECLUTAMENTO

Le carte Comando possono offrire 1, 2, o 3 Punti Reclutamento (Levy Points, LP). Ogni LP permette:

- Un (1) Blocco può essere incrementato di uno (1) step. Ulteriori step possono essere aggiunti allo stesso Blocco, al costo di 1LP ognuno.

- Un (1) nuovo Blocco può essere scelto dalla riserva del giocatore e reclutato in una città di Forza I. Ulteriori step possono essere incrementati sul nuovo blocco immediatamente, al costo di 1LP ognuno. Ulteriori nuovi blocchi possono essere reclutati nella stessa città, se lo si desidera.

Comandanti vengono reclutati in qualsiasi città Amica.

Legioni vengono reclutate nella stessa città di appartenenza (in base al nome scritto sul Blocco stesso), che deve necessariamente essere Amica.

Equitatus vengono reclutati, come le Legioni, nella stessa città di appartenenza (in base al nome scritto sul Blocco stesso), che deve necessariamente essere Amica.

Elefanti vengono reclutati, come Legioni ed Equitatus, in una stessa città di appartenenza Amica. Reclutare quest'unità con Forza 2, nella città di Utica richiede un 1LP ed è sufficiente 1LP ulteriore per incrementarne la Forza a 4.

NOTA: è possibile incrementare (aggiungere step) il valore di Forza di **Legioni/Equitatus/ Elefanti** in qualsiasi città Amica, non solo in quelle di appartenenza.

Auxilia/Ballista vengono reclutate in qualsiasi città Amica.

Navis vengono reclutate in qualsiasi porto Principale Amico. Ulteriori step possono essere aggiunti alle navi in gioco stanziate in qualsiasi porto, mai in navigazione.

IMPORTANTE: In qualsiasi caso, nuovi Blocchi e step possono essere integrati unicamente in città Amiche, ossia città correntemente occupate da almeno una singola unità amica. Nuovi Blocchi e step non possono mai essere integrati in città Vacanti o Contese.

7.0 COMBATTIMENTO

7.1 SEQUENZA DI COMBATTIMENTO

Le battaglie vengono combattute una dopo l'altra dopo che tutti gli spostamenti sono stati completati.

Il Giocatore 1 determina quale battaglia verrà combattuta per prima. I blocchi non dovranno essere rivelati fino a quando non verranno coinvolti in una battaglia. Una volta in combattimento, l'identità delle unità in gioco (ma non le Riserve) verrà rivelata girando i blocchi in modo da mostrarne il valore di Forza corrente.

A battaglia conclusa, i blocchi vanno riportati in posizione corretta, quindi il Giocatore 1 determina quale sarà il prossimo scontro.

7.2 TURNI DI COMBATTIMENTO

Ogni blocco dispone di un (1) Turno di combattimento per ogni Round di Combattimento. Nel proprio Turno, un'unità può **ATTACCARE**, **RITIRARSI** o **PASSARE**, eccetto che nel Round 1 in cui la Ritirata non è permessa.

La sequenza dei Turni dipende dal Valore di Combattimento. I blocchi "A" vanno avanti prima dei blocchi "B", quindi vanno i blocchi "C", infine i blocchi "D".

I blocchi Difensori "A" vanno avanti prima dei rispettivi blocchi attaccanti "A", e così via.

Un Round termina dopo che tutte le unità hanno sostenuto un Turno di Combattimento. Le Battaglie vengono combattute per un massimo di **quattro (4) Round**. I blocchi **Attaccanti** dovranno **ritirarsi** durante il loro normale Turno di Combattimento nel Round 4.

L'effettivo ordine del combattimento è: blocchi A in Difesa, blocchi A in Attacco, blocchi B in Difesa, blocchi B in Attacco, etc. I Blocchi all'interno di ogni singola categoria (es, blocchi Difensori B) possono batterli in qualsiasi ordine.

7.3 RISERVE

Quando l'attacco viene eseguito attraverso due strade, una dovrà, a scelta dell'Attaccante, essere dichiarata la **Via d'Attacco Principale**. Le unità che utilizzano altre strade andranno poste in **Riserva**.

Sono ugualmente considerati **Riserve** tutti i blocchi mossi dal **Giocatore 2** al fine di rinforzarsi da attacchi iniziati dal **Giocatore 1**.

Le unità di **Riserva** non possono attaccare, ritirarsi o subire ferite nel Round 1. Entreranno in combattimento e verranno rivelate unicamente all'inizio del Round 2, dopodiché i loro turni si svolgeranno normalmente.

ESEMPIO: CESARE attacca Tarraco da Narbo con 4 unità (Via d'Attacco Principale) e da Bilbilis con 2 unità. POMPEO ha schierato in difesa di Tarraco 3 unità, ma decide di muovere 4 ulteriori unità da Nova Carthago come rinforzo. Il Round 1 vede 3 blocchi in Tarraco difendersi da 4 blocchi di CESARE da Narbo. I blocchi di CESARE in arrivo da Bilbilis e quelli di POMPEO da Nova Carthago sono **Riserve** che arriveranno in tempo per il Round 2.

Un'area di Mare può essere attaccata da più zone di Mare adiacenti, ma solamente uno dei gruppi degli Attaccanti verrà considerato il Principale. Gli altri gruppi fungeranno da riserve ed entreranno in combattimento dal Round 2.

In termini di Riserve di Combattimento, le Navi agiscono esattamente come le unità di terra. Tuttavia, quando unità marittime e terrestri eseguono un attacco congiunto non possono fondersi in un unico Gruppo di Attacco Principale. Solamente uno dei due gruppi, marittimo o terrestre, agirà come gruppo Principale, relegando tutti gli altri nelle Riserve.

ESEMPIO: Utilizzando una carta Movimento-4, Utica viene attaccata simultaneamente da due gruppi di unità terrestri (da Iomnium e Tacape) e due gruppi di unità navali (da Mare Hispanum e Mare Tyrrhenum). Solamente uno di questi quattro gruppi (a scelta dell'Attaccante) potrà essere il Gruppo di Attacco Principale, mentre i tre gruppi restanti entreranno come Riserve solamente nel Round 2.

7.3.1 Dispersione

Le **Riserve** vengono Disperse se le forze principali vengono eliminate già nel Round 1. I blocchi Dispersi perdono immediatamente uno (1) step e possono quindi combattere normalmente, ad eccezione che il giocatore in questione sia il Difensore. L'Attaccante vedrà ora ribaltata la situazione e diverrà a sua volta il Difensore per il resto della battaglia.

JULIUS CAESAR

7.31 Disturbo

L'intervento delle **Riserve** viene Disturbato se le forze principali vengono eliminate nel Round 1. I blocchi Disturbati perdono immediatamente uno (1) step e possono quindi combattere normalmente a partire dal Round 2, ad eccezione che il giocatore in questione sia il Difensore. L'Attaccante vedrà ora ribaltata la situazione e diverrà il Difensore per il resto della battaglia.

7.4 COLPIRE IN BATTAGLIA

Ogni blocco, nel proprio Turno di Combattimento, tira un numero di dadi pari alla propria Forza corrente. Un colpo è considerato a segno per ogni dado dal valore uguale o minore della potenza di fuoco del blocco stesso.

ESEMPIO: *CESARE dispone in combattimento di un blocco con Forza A3, quindi tira 3 dadi: solo i risultati 1, 2, 3 colpiscono il nemico.*

Non si possono puntare singole unità nemiche. Ogni colpo andato a segno colpisce istantaneamente il blocco avversario più forte. Quando due o più blocchi condividono lo stesso valore, il giocatore che li gestisce sceglie quale viene colpito. Ad eccezione dei Comandanti, quando i blocchi vengono ridotti al di sotto di Forza I, vengono immediatamente eliminati e rimessi nella Riserva di Reclutamento. **Vedi: 7.5.**

NOTA: *Il Combattimento non è simultaneo. Tutti i colpi a segno vengono applicati immediatamente.*

7.41 Elefanti

L'unità Elefante ha 2 step, IV e II. Perde uno step ulteriore per ferita ad indicarne, sì, la potenza, ma anche la fragilità.

7.42 Balista

L'unità Balista combatte in B4 solamente in difesa, mentre in attacco l'iniziativa è ridotta a D4.

Sequenza di Combattimento

La sequenza di Combattimento (**Vedi: 7.1**) è controllata dal Giocatore 1. Questo può essere importante perché il risultato di una battaglia cambia lo stato di controllo di una città da Contesa ad Amica per il vincitore ed impatta sulla Ritirata e il Raggruppamento.

Turni di Combattimento

CESARE (A3) attacca con l'ausilio della Cavalleria (B2) POMPEO (B3) e le sue Navi (D2).

Sequenza del Turno di Combattimento::

CESARE: Attaccante A3

POMPEO: Difensore B3

CESARE - Cavalleria: Attaccante B2

POMPEO - Navi: Difensore D2

Attaccante/Difensore

Dal momento che entrambi i giocatori muovono prima di qualsiasi combattimento, un giocatore può essere il Difensore in alcune battaglie e l'Attaccante in altre.

Colpire in Battaglia

Ogni colpo inferto riduce il valore di Forza del Blocco nemico più forte istantaneamente. Pertanto, nel caso andassero assegnati tre colpi inferti su di un gruppo nemico composto di blocchi aventi valore di Forza III, II, II, il primo colpo verrebbe assorbito dal Blocco di Forza III. Essendo ora tutti e tre i Blocchi di pari valore, il prossimo colpo potrà essere assorbito da uno qualsiasi tra i tre (a scelta del possessore).

Inseguimento

L'inseguimento è, naturalmente, previsto dal sistema di gioco. Un blocco che intenda ritirarsi deve attendere il proprio Turno di Combattimento, il che consentirebbe alle truppe nemiche più veloci di attaccare prima che ciò venga reso possibile.

Nel caso il Difensore sopravvivesse a tre Round di Combattimento, l'Attaccante dovrà ritirarsi durante il Round 4, non senza però ricevere un attacco da parte delle unità avversarie che abbiano un Turno di Combattimento pari o precedente.

Tradimento

Può accadere che diverse Legioni cambino bandiera durante la guerra e questo viene rappresentato dalla carta **JUPITER**, che asserve un Blocco al nemico. Anche la famosa 13° legione, che attraversò il Rubicone con Cesare, alla fine si ribellò e cambiò fazione.

7.5 BLOCCHI ELIMINATI

Ogni giocatore riporta nella propria Riserva di Reclutamento i Blocchi eliminati, posizionandoli visibili a faccia in su. Questi non potranno essere rimessi in gioco durante l'Anno corrente.

7.51 Comandanti

I Comandanti vengono eliminati permanentemente. Il giocatore deve dare il proprio Blocco corrispondente a mo' di "trofeo" al giocatore avversario, che lo considererà al pari di 1VP.

Quando un giocatore perde un Comandante, il terzo Comandante fin'ora non disponibile viene aggiunto alla Riserva di Reclutamento e diverrà arruolabile (a costo normale) in qualsiasi città Amica.

7.52 Cleopatra

CLEOPATRA può combattere per qualsiasi fazione. Se eliminata in battaglia verrà immediatamente rimessa in gioco con la fazione opposta con Valore di Forza I, per la quale combatterà nel suo prossimo Turno di Combattimento. Durante ogni Turno Invernale, dovrà tornare ad ALEXANDRIA. **Vedi: 8.1.**

Nella remota ipotesi che la carta **Vulcan** sia stata giocata su di un gruppo contenente l'unità CLEOPATRA con Forza I ed altre, ulteriori, unità, questa verrà eliminata, cambierà fazione, e diverrà immediatamente l'Attaccante (con Forza I) in una battaglia contro qualunque altra unità sopravvissuta del suo stesso gruppo. Questa battaglia verrà completamente risolta nella Fase delle Carte, non in quella di Combattimento – incluso il raggruppamento delle unità vincitrici, se desiderato.

7.6 Ritirarsi

Ogni unità può ritirarsi nel proprio Turno di Combattimento (anziché attaccare), ad eccezione dei blocchi che non possono mai ritirarsi nel Round 1 del Combattimento. Le unità che, pertanto, non possono ritirarsi quando richiesto, vengono eliminate.

7.61 Limiti in fase di Ritirata

I Limiti delle Strade (**Vedi: 6.11**) vengono applicati su tutti i blocchi in ritirata ad ogni Round di Combattimento. I Blocchi non possono mai ritirarsi entro città/mari Contesi.

Il ritiro attraverso gli stretti ha un limite di un (1) blocco per Round.

7.62 Fase di Ritirata - Attaccante

I blocchi in Attacco possono ritirarsi durante il proprio turno di Combattimento a partire dal Round 2 e devono ritirarsi durante il Round 4. I Blocchi possono effettuare una Ritirata in una città adiacente Vacante attraverso le strade utilizzate per iniziare o rinforzare la battaglia, o in qualsiasi città Amica adiacente.

Se più di una strada è stata utilizzata per attaccare un'area, un Blocco attaccante può utilizzare una di queste strade per ritirarsi - non unicamente quella utilizzata da quel particolare blocco per attaccare.

7.63 Fase di Ritirata - Difensore

I blocchi in Difesa possono ritirarsi durante il proprio turno di Combattimento a partire dal Round 2.

La Ritirata è permessa in qualsiasi città adiacente, Amica o Vacante, ma non lungo strade utilizzate dall'Attaccante per entrare in battaglia.

7.64 Fase di Ritirata - In Mare

I giocatori possono governare una ritirata di unità terrestri via mare sfruttandone un tratto adiacente Amico. Un massimo di un (1) Blocco per Round di Combattimento può Ritirarsi via Mare. Il porto di destinazione deve essere Amico. Ogni Blocco può quindi effettuare Ritirate via Mare solo attraverso una (1) area Marittima Amica, verso porti Amici in quella stessa area.

Se entrambi i giocatori dispongono di un'area marittima adiacente e una destinazione a loro Amica, entrambi possono ritirarsi via mare.

ESEMPIO: *durante una battaglia ad Utica, se un giocatore dispone di una Nave nel Mare Internum e l'altro di una Nave in Mare Hispanum, entrambi i giocatori possono Ritirarsi via Mare sfruttando le proprie aree marittime Amiche.*

7.7 RAGGRUPPAMENTO

Quando una battaglia termina, il vincitore può raggrupparsi. Tutti le unità vincitrici (incluse quelle nelle Riserve) possono muovere verso qualsiasi città adiacente che sia Amica o Vacante, considerando i Limiti delle Strade. **Vedi: 6.11.**

Il Movimento Anfibo non può essere utilizzato per il raggruppamento.

I Blocchi terrestri possono raggrupparsi verso una o più città - non solo in un'unica città.

JULIUS CAESAR

7.8 COMBATTIMENTO NAVALE

Quando Navi nemiche invadono un'area marittima, ciò dà adito ad una battaglia. Le Navi hanno sempre Valore di Combattimento pari a **D2** o **D3**, pertanto il Difensore ha la precedenza. Come negli scontri sulla terraferma, l'Attaccante deve ritirarsi durante il Round 4 se restano ancora navi in difesa.

7.81 Combattimento Costiero

Le Navi possono, inoltre, prender parte a battaglie costiere combattute nei porti, indipendentemente che siano Attaccanti o Difensori. Le Navi possono attaccare unicamente da zone marine adiacenti.

7.82 Ritirata - Unità Navali

Le Navi possono ritirarsi durante il loro Turno di Combattimento seguendo il normale ordine dato dal Valore "D", a partire dal Round 2.

Navi Attaccanti si Ritirano verso:

- Mari o Porti di provenienza, a condizione che questi siano ancora Amici o Vacanti, oppure
- Zone Marine adiacenti Amiche, oppure
- Porti Amici dello stesso Mare.

Navi in Difesa si Ritirano verso:

- Zone Marine adiacenti Amiche, oppure
- Zone Marine adiacenti Vacanti ad eccezione di quelle di provenienza dell'Attaccante, oppure
- Porti Amici dello stesso Mare.

Se il Ritiro non è possibile, le Navi possono solo vincere lo scontro o perire nel tentativo. Molte tra le opzioni elencate per le Navi sono valide per le battaglie in mare aperto, non per gli scontri costieri.

Navi coinvolte in combattimenti sulla costa possono solo ritirarsi in zone di mare adiacenti Amiche o Vacanti.

7.83 Raggruppamento Navale

Le Navi vincitrici di uno scontro marittimo possono Raggrupparsi in qualsiasi mare confinante che sia Amico o Vacante, o in qualsiasi porto Amico o Vacante nello stesso mare.

Le unità navali in mare possono raggrupparsi in uno o più porti - non sono vincolate verso un'unico porto di destinazione.

Le Navi vincitrici di uno scontro costiero (portuale) possono raggrupparsi in aree marine Amiche o Vacanti.



8.0 TURNO INVERNALE

Un Anno termina quando tutte le cinque (5) carte sono state giocate. Questo determina l'inizio di un Turno Invernale durante il quale i giocatori determinano il vincitore. **Giocare gli eventi invernali nell'esatto ordine in cui vengono dati.**

8.1 CLEOPATRA TORNA A CASA

Muovere CLEOPATRA ad Alexandria. Se occupata dal nemico, lei si alleerà immediatamente con quella fazione mantenendo il Valore di Forza attuale.

Se Cleopatra si trovasse sola in Alexandria a seguito del rientro a casa per l'inverno, continuerà a valere per il controllo della città (da parte del proprietario del Blocco) ai fini della vittoria.

8.2 LE NAVI TORNANO IN PORTO

Muovere tutte le Navi verso un porto Amico nello stesso Mare. Le Navi impossibilitate a far ciò vengono disperse e riposte nella Riserva di Reclutamento Amica, ma possono essere ripristinate durante il nuovo Anno.

Il rientro in porto viene applicato unicamente alle Navi in mare. Le Navi già in porto durante il Turno Invernale devono restare nell'attuale posizione, non gli è permesso cambiare da un porto all'altro.

8.3 RIFORNIMENTO INVERNALE

Tutte le città possono rifornire un massimo di tre (3) blocchi senza soffrire penalità. Questo limite viene incrementato dal valore della città quando disponibile. Pertanto, Genua può supportare 3 blocchi, Massila può supportarne 3+1=4, e Rome può supportarne 3+2=5.

Ogni blocco in surplus (a scelta del proprietario) verrà disperso e riposto nella Riserva di Reclutamento Amica, ma potrà essere ripristinato durante il nuovo Anno.

8.4 VITTORIA

Determinare se uno dei giocatori conquista la vittoria. **Vedi: 1.2.**

Se Cleopatra si trovasse sola in Alexandria a seguito del rientro a casa per l'inverno, continuerà a valere per il controllo della città (da parte del proprietario del Blocco) ai fini della vittoria.

8.5 DISPERSIONE

I giocatori non possono riunire le proprie unità disperse sulla mappa. Devono necessariamente disperderle e riportarle verso la propria Riserva di Reclutamento.

Gli step sui blocchi dispersi vengono perduti, ma possono essere ripristinati durante il nuovo Anno.

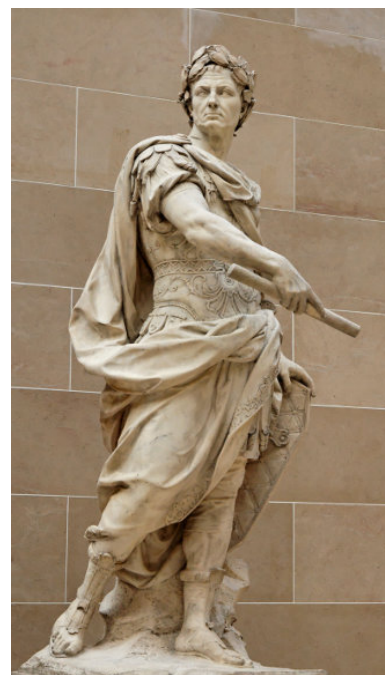
8.6 RIAZZERAMENTO ANNUALE

Tutti i blocchi a faccia in su nelle Riserve di Reclutamento vengono rialzati e resi operativi e disponibili per il reclutamento durante il nuovo Anno.

Mescolare tutte le 27 carte e distribuirne sei (6) a ciascun giocatore. Esaminare le proprie carte e scartarne una (1). La carta scartata non verrà rivelata.



Statua di Cleopatra VII in basalto all'Ermitage, San Pietroburgo



Statua di Giulio Cesare realizzata da Nicolas Coustou, Parigi, palazzo delle Tuileries (1696).

JULIUS CAESAR

CRONOLOGIA

60 AC: Si forma il Primo Triumvirato tra Cesare, Crasso, e Pompeo. Cesare viene promosso proconsole di Gallia, Gallia Cisalpina, e Illiria, al comando di quattro legioni. Pompeo sarà proconsole nella Penisola Iberica, e Crasso in Siria.

53 AC: Crasso viene ucciso nella battaglia di Partia terminando così il Primo Triumvirato. Pompeo governa, invece, la Penisola Iberica da Roma mentre Cesare resta a combattere in Gallia.

52 AC: Cesare, al comando di dieci legioni, sconfigge Vercingetorice ad Alesia, terminando le Guerre Galliche. Catone, Pompeo, e Scipione formano una fazione del Senato in opposizione alle "politiche populiste" di Cesare. Il Senato richiede il congedo con rientro immediato di Cesare a Roma per rispondere alle accuse di "crimini di guerra". Cesare rifiuta il congedo argomentando di esser stato demandato Proconsole della Gallia fino al 49 a.C.

50 AC: Cesare controlla ora nove legioni di veterani, 3000 cavalieri e 900 guardie del corpo. Pompeo dispone di sette legioni in Spagna, due in Italia e due in Siria ed Africa. Inoltre Pompeo vanta superiorità navale. Il Senato dichiara Cesare nemico dello stato.

49 AC: Cesare passa il Rubicone con la XIII Legione in Gennaio. Pompeo ripara da Roma verso Brindisi. Cesare pone dunque la città sotto assedio, ma Pompeo fugge via Nave in Grecia. Cesare ora marcia verso la Spagna, dove forza la resa in Llerda di cinque legioni Pompeiane.

48 AC: Cesare e Antonio assemblano cinque legioni a Brindisi e le mandano via nave in Grecia. La battaglia di Durazzo viene combattuta in luglio e termina con una vittoria di Pompeo. Cesare viene costretto al ritiro ma questo lo porta ad una vittoria decisiva a Farsalo, in Tessaglia. Pompeo fugge in Egitto dove viene fatto assassinare da Tolomeo XIII. Cesare si trova, così, coinvolto in una guerra civile tra Tolomeo XIII e sua sorella Cleopatra VII. Cesare soccorre Cleopatra e insieme sconfiggono Tolomeo XIII che annega nel Nilo.

47 AC: Cesare attacca in Siria e in Ponto, sconfiggendo Farnace II, un'insignificante Re che si era avvantaggiato della Guerra Civile Romana per espandere il proprio potere. Farnace viene letteralmente distrutto durante la battaglia di Zela, conosciuta per essere l'origine della famosa frase "Veni, Vidi, Vici" (Venni, Vidi, Vinsi).

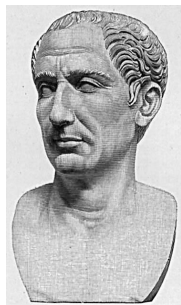
46 AC: La Battaglia di Tapso. Cesare invade l'Africa con 10 legioni sconfiggendo le 14 schierate da Scipione. Scipione e Catone riescono a conservare la propria vita. Il figlio di Pompeo, Sesto Pompeo, fugge in Spagna per continuare la guerra.

45 AC: La Battaglia di Munda. Cesare invade la Spagna dal mare con 8 legioni. Sconfigge le 13 legioni di Sesto, il quale venne ucciso, portando a termine la guerra.

44 AC: Alle Idi di Marzo, Cesare viene assassinato a seguito di una cospirazione ordita da Bruto e Cassio. Mentre gli assassini fuggirono da Roma, Antonio e Ottaviano assumono il comando.

42 AC: Battaglia di Filippi. Ottaviano e Antonio sconfiggono Bruto e Cassio, che in seguito a questo si suicidano. Undici anni dopo, i due vincitori combattono per la supremazia, una lotta che Ottaviano vince ad Azio proclamandosi Augusto, primo Imperatore di Roma.

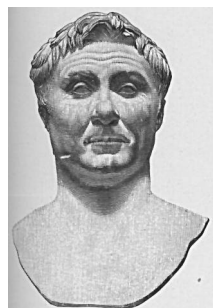
LA GUERRA CIVILE TRA CESARE E POMPEO ED IL PERIODO ROMANO A CAVALLO TRA IL 60 E IL 42 AC



La Guerra civile romana del 49 a.C., nota anche come Guerra civile di Cesare, è uno degli ultimi conflitti sorti all'interno della Repubblica Romana. Essa consistette in una serie di scontri politici e militari fra Giulio Cesare, i suoi sostenitori politici, e le sue legioni, contro la fazione tradizionalista e conservatorista nel Senato Romano, chiamati anche Optimates, spalleggiata

dalle legioni di Pompeo.

Molti storici concordano nel dire che la guerra civile fu una logica conseguenza di un lungo processo di decadenza delle istituzioni politiche di Roma, iniziata con la carriera disastrosa di Tiberio Gracco, e continuata con la riforma delle legioni di Gaio Mario, la sanguinaria dittatura di Lucio Cornelio Silla, ed infine nella svolta



proposta dal Primo Triumvirato. Che l'analisi sia o meno corretta, questi eventi frantumarono le fondamenta della Repubblica, ed è chiaro che Cesare volse abilmente in suo favore l'opportunità offertagli dalla decadenza delle istituzioni. Dopo una lunga lotta militare e politica fra il 49 e il 45 a.C., combattuta in Italia, Grecia, Egitto, Africa, e Spagna, Cesare sconfisse nella Battaglia di Munda l'ultima fazione tradizionalista del senato.

Questa guerra civile aprì la strada alla fine della Roma repubblicana, a cui sarà dato il colpo di grazia dall'esito della guerra civile tra Ottaviano e Marco Antonio (terminata con la battaglia di Azio del 31 a.C.). Gli effetti della guerra civile di Cesare portarono profondi cambiamenti nelle tradizioni politiche della repubblica che da questo punto in poi non furono più recuperati.

La situazione prima della guerra

Il primo triumvirato, un patto siglato fra Cesare, Crasso, e Pompeo, divenne attivo nel 59 a.C. quando Cesare fu eletto Console. Il programma di riforma del triumvirato fu quindi attuato e Cesare nominato governatore dell'Illiria e della Gallia. Finito il primo triumvirato, il senato sostenne Pompeo, che nel 52 a.C. divenne unico console. Nel frattempo, Cesare era diventato un eroe militare e godeva di un amplissimo sostegno sia presso l'esercito che presso il popolo.

I poteri proconsolari accordati a Cesare sarebbero dovuti scadere il 31 dicembre 50 a.C., dopo la proroga di cinque anni che gli era stata concessa al convegno di Lucca. Ma nel marzo del 51 a.C. Cesare aveva inviato una lettera al Senato richiedendo un ulteriore prolungamento del suo Imperium. In questo modo questo sarebbe scaduto nel 49 a.C., senza che vi fosse alcuna interruzione tra la fine del proconsolato e l'inizio del suo secondo consolato (il 1 gennaio 48 a.C.).

Il Senato era consapevole delle aspirazioni al consolato di Cesare una volta concluso il suo mandato in Gallia e, temendone le conseguenze, gli chiese di sciogliere il suo esercito. Nel dicembre del 50 a.C., Cesare scrisse al Senato dicendo che accettava di sciogliere l'esercito se anche Pompeo avesse fatto altrettanto. La lettera irritò gli optimates che però non potevano contestare la logica legale della richiesta. Il Senato intimò comunque ancora una volta a Cesare di congedare il suo esercito per evitare di essere dichiarato nemico del popolo.

Due tribuni fedeli a Cesare, Marco Antonio e Gaio Cassio Longino posero il proprio veto alla proposta di dichiarare Cesare nemico del popolo ma, rapidamente espulsi dal Senato, andarono a Ravenna ad unirsi a Cesare che, a questo punto, radunò l'esercito chiedendo alle legioni l'appoggio per combattere contro il senato.

Nel 50 a.C. il Senato, appoggiandosi alla forza delle legioni di Pompeo e dando a queste legittimità politica, ordinò a Cesare di rientrare a Roma e congedare il proprio esercito perché il suo mandato come Proconsole era terminato. Inoltre il Senato gli negò un secondo mandato come Console in absentia (fuori da Roma). Cesare sapeva che, se fosse rientrato a Roma senza godere dell'immunità come Console e senza essere spalleggiato dal suo esercito, sarebbe stato perseguitato ed emarginato politicamente. Pompeo accusò Cesare di insubordinazione e tradimento. La situazione precipitò e alla fine il senato, su proposta di Pompeo, che si era ormai schierato contro il suo vecchio alleato, dichiarò che lo stato era in pericolo e affidò la Repubblica ai consoli e ai proconsoli, mettendola in pratica nelle mani di Pompeo.

Cesare, intuendo il complotto ai suoi danni che il senato stava ordendo, ovvero di metter fuori legge il partito democratico che egli rappresentava, e temendo per la sua stessa vita, rifiutò, rimanendo accampato nella provincia che gli era stata assegnata, non distante dalla odierna Cervia. L'esercito, fedele a Cesare perché da lui dipendeva il pagamento delle sue spettanze, rimase compatto agli ordini del generale. Solo il suo vice, Tito Labieno, disertò e si schierò con la Repubblica romana. Per sicurezza, Cesare fece presidiare la riva settentrionale del Rubicone, ma non correva sostanziali pericoli, in quanto, in Italia, il senato poteva schierare due sole legioni.



Cesare lo attraversò nelle prime ore del 10 gennaio 49 a.C. alla testa del suo esercito, composto di 11 legioni, per un totale di circa 50.000 uomini, al ritorno dalla Gallia, ed essendo penetrato in armi nel territorio di Roma, manifestò in tal modo la sua ribellione allo stato romano.

JULIUS CAESAR

Secondo il racconto di Svetonio, prima di risolversi a questo passo sembra che abbia esitato e infine abbia preso la sua decisione esclamando *alea iacta est* ("il dado è tratto") secondo la tradizione.

È più probabile che abbia pronunciato in latino un antico proverbio greco "*alea iacta est*" ("il dado sia tratto"). Quest'ultima infatti, è un *lectio difficilior potior*.

La marcia su Roma e la campagna di Spagna

La discesa dell'esercito di Cesare fu travolgente. Alle sue armate si unirono contingenti inviati in aiuto dalle prime città italiche e molti volontari, fra cui diverse centinaia di schiavi fuggitivi. In due giorni arrivò ad Ascoli Piceno dove attirò e sconfisse le coorti di Publio Cornelio Lentulo Spintere che avrebbero dovuto fermarlo; occupò quindi l'Etruria, poi l'Umbria, i territori dei Marsi e quello dei Peligni e pose quindi l'assedio a Corfinio, città difesa da Lucio Vibullio Rufò che era riuscito a raccogliere tredici coorti e da Lucio Domizio Enobarbo che ne comandava altre venti. Domizio chiese l'aiuto di Pompeo, fermo con il suo esercito a Lucera. Pompeo però commise l'errore di non intervenire e di spostarsi invece a Brindisi.

Nel frattempo a rinforzare le truppe di Cesare arrivarono ventidue coorti provenienti dall'Ottava Legione e trecento cavalieri inviati dal re del Norico. Domizio tentò allora la fuga ma venne catturato assieme ad altri comandanti di Pompeo. Cesare decise di tenere con sé i soldati e, ostentando la propria clemenza, permise invece ai capi di andarsene. A soli sette giorni dal suo arrivo a Corfinio era già in Puglia, aveva raccolto sei legioni, tre di veterani e tre completate durante la marcia. Cesare era ormai a contatto con Pompeo e tentò di chiudere la flotta senatoriale nel porto di Brindisi.

Presi dal panico, nonostante avessero la possibilità di gestire discrete forze armate, Pompeo e buona parte dei senatori si rifugiarono oltre l'Adriatico, a Durazzo. Cesare, fermato dalla mancanza di navi, inviò parte delle sue forze in Sardegna e in Sicilia dove le popolazioni insorsero contro il Senato e accolsero i cesariani. Cesare stesso rientrò a Roma, convocò il Senato (i senatori rimasti ma non per questo tutti a lui favorevoli).

Gli Optimates, tra cui Metello Scipione e Catone il giovane, fuggirono a Capua. Lucio Domizio Enobarbo, che era stato rilasciato da Cesare a Corfinio si spostò a Marsiglia. L'antica colonia focese, da secoli alleata con Roma ma non ancora compresa nell'imperium romano aveva ricevuto grandi benefici sia da Pompeo che da Cesare, sotto la spinta politica di Domizio si schierò con Pompeo.

Non essendo riuscito a bloccare la fuga del Senato, Cesare si spostò in Provenza diretto verso la Spagna dove altre truppe pompeiane si stavano radunando ma che Cesare sapeva di poter affrontare in condizioni di parità operativa.

Sdegnato per l'atteggiamento di Marsiglia Cesare ne decise l'assedio, ordinò la costruzione di trenta navi ad Arelate, nell'interno, e lasciò tre legioni al comando di Decimo Bruto e Gaio Trebonio (che vedremo poi entrambi colpire, alle Idi di marzo) per portare avanti un assedio difficile perché Marsiglia era protetta dal mare su tre lati e il quarto era difeso da solide mura. In trenta giorni le navi furono armate e il porto di Marsiglia venne chiuso ai traffici.

Cesare lasciò i legati e si diresse in Spagna preceduto da Gaio Fabio che con le sue truppe doveva aprire i passi dei Pirenei.

La Spagna era governata da tre legati di Pompeo: Lucio Afranio, Marco Petreio il vincitore di Catilina e Marco Terenzio Varrone Reatino. Costoro potevano contare complessivamente su sette legioni, grandi risorse economiche e sul carisma di Pompeo che in quelle province aveva ben operato e le aveva pacificate dopo la rivolta di Sertorio.

Cesare stesso nel *De bello civili* (dal capitolo 51 all'87) narra tutto il susseguirsi di scontri, inseguimenti, piccoli assedi ai campi avversari, astuzie e debolezze dei vari comandanti, la campagna di Lerida, il tentativo di spostamento dei pompeiani verso Tarragona, il blocco di Cesare, il tentativo di ritorno a Ilerda, la resa di Afranio e Petreio. Cesare consentì addirittura ai pompeiani, nel nome della comune cittadinanza romana, di scegliere se arruolarsi fra le sue file oppure stabilirsi in Spagna come civili o, infine, di essere congedati una volta ritornati al fiume Varo al confine fra la Provenza e l'Italia.

Ritornando a Roma Cesare portò vittoriosamente a termine l'assedio di Marsiglia. A questo punto tutto l'Occidente era ora sotto il suo controllo. Solo in Africa le sue truppe, guidate da Scribonio Curione, furono rovinosamente sconfitte da re Giuba I di Numidia, alleato di Pompeo, e di Publio Azio Varo. Ciò privò Roma di un'importante fonte di approvvigionamento di grano. Il danno fu però mitigato con l'occupazione della Sicilia e della Sardegna.

Rientrato a Roma, Cesare resse la dittatura per 11 giorni ai primi di dicembre, abbastanza per farsi eleggere console e iniziare le riforme che aveva in programma occupandosi dei problemi di chi era debitore (e dei relativi creditori), della situazione elettorale creata dalla legge di Pompeo (*Lex Pompeia* di ambito che istituiva un tribunale speciale per i brogli dal 70 a.C. in poi). Appena poté partì per la Grecia all'inseguimento di Pompeo.

Marco Calpurnio Bibulo da Corcira gestiva le flotte pompeiane che controllano la costa dell'Epiro ma Cesare, con sette legioni, riuscì a sbarcare a Paleste e da lì a salire verso Orico. Pompeo che era stanziato in Macedonia all'efficace ricerca di rinforzi, cercò di fermare

Cesare prima che potesse arrivare ad Apollonia ma il suo avversario lo precedette. I due eserciti si incontrarono sulle due sponde del fiume Apso fra Apollonia e Durazzo.

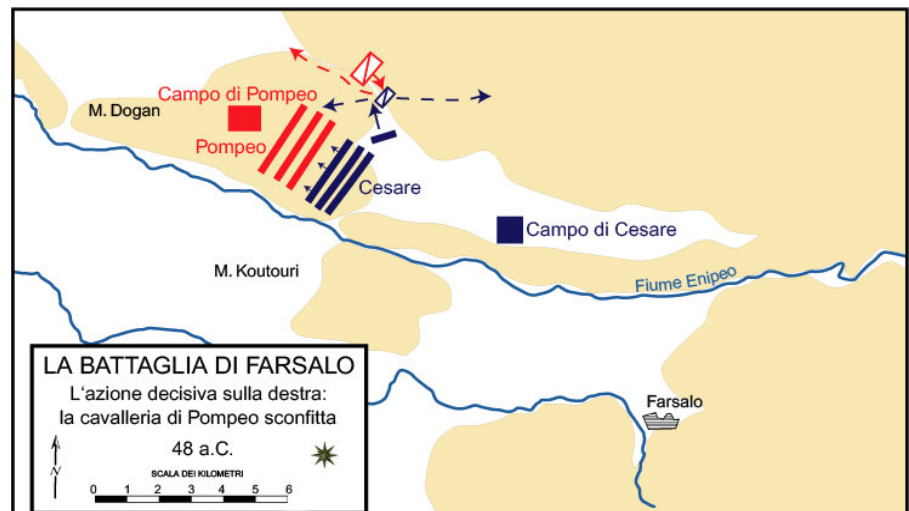
Il 10 luglio del 48 a.C. si scontrò con Pompeo a Dyrrhachium, ma perse 1.000 veterani e fu costretto a retrocedere e iniziare una lunga ritirata verso sud, con Pompeo al suo inseguimento. Un primo scontro avvenne nella pianura di Petra, vicino a Durazzo, dove Cesare rischiò di essere sconfitto. Ma per sua fortuna, Pompeo non impegnò in battaglia il grosso delle sue forze, che non giudicava ancora pronte a scontrarsi coi veterani cesariani. Ciò permise al conquistatore delle Gallie di disimpegnarsi.

Ne nacque una guerra di posizione con la costruzione di fortificazioni e trincee durante la quale i due contendenti cercarono di circondarsi a vicenda. Marco Antonio riuscì a lasciare le coste della Puglia e si unì a Cesare con altri rinforzi.

Pompeo, più forte militarmente ma in grande difficoltà per la carenza di rifornimenti di viveri e armi, riuscì a forzare il blocco e cercò di riconquistare Apollonia. Ancora una volta venne preceduto da Cesare che però quasi subito abbandonò la città Epirota per dirigersi verso la Tessaglia. Anche Cesare doveva risolvere il problema dei rifornimenti e voleva ricongiungersi alle truppe che gli sta portando Domizio. Anziché puntare alla riconquista dell'Italia, che in questo momento era priva di reali difese, Pompeo decise di braccare Cesare in Tessaglia, in pratica precedendolo perché poteva utilizzare la Via Egnatia mentre Cesare era costretto ad arrampicarsi per antichi sentieri del Pindo.

Campagne in Grecia e in Africa

Nel tragitto, Cesare espugnò Gonfi e ricevette la resa di Metropoli con le relative forniture di vetovaglie e finanziamenti. Il 29 luglio del 48 a.C. Cesare arrivò sulla piana di Farsalo. Due giorni dopo vi giunse Pompeo che aveva ricevuto anche le truppe portate da Scipione. Pompeo tentava di stancare le ridotte forze di Cesare e contestualmente risparmiare le forze senatorie con un'azione di logoramento consistente in una serie di finte e brevi spostamenti. I nobili presenti nell'entourage di Pompeo, tanto sicuri della vittoria da litigare per i futuri posti eccellenti nella politica dell'Urbe, gli forzarono la mano e lo convinsero ad affrontare Cesare in



JULIUS CAESAR

campo aperto. Era il 9 agosto e i due eserciti romani si scontrarono nella decisiva Farsalo: le forze pompeiane furono rovinosamente sconfitte (le perdite di Cesare furono appena 1.200, mentre 6.000 furono i morti pompeiani e 24.000 quelli fatti prigionieri). I prigionieri furono graziati dal vincitore. Molti pompeiani ripararono in Spagna e in Africa. Pompeo tentò di raggiungere la Provincia di Africa che il re Giuba aveva mantenuto a Pompeo e dove si erano rifugiati molti optimates fra cui Catone. Pompeo raggiunge prima a Larissa e poi ad Anfipoli, poi Mitilene. Antiochia gli chiude le porte. Rodi non lo accoglie. Infine il fuggiasco rifugiò a Pelusio, in Egitto ma la sua sorte era segnata. Potino il massimo consigliere del re Tolomeo lo fece uccidere da Achilla scortato, per non far destare dubbi, dal tribuno Lucio Settimio (ex centurione di Pompeo contro i pirati nel 67 a.C.).

Pompeo morì il 28 settembre, alla vigilia del suo cinquantottesimo compleanno.

La lotta dinastica Egizia

A Roma, nel frattempo, Cesare venne nominato dittatore, con Marco Antonio come suo *magister equitum*; Cesare si dimise da questa carica dopo undici giorni e venne eletto ad un secondo mandato come console, assieme a Publio Servilio Vatia Isaurico.

Cesare inseguì l'esercito di Pompeo fino ad Alessandria, dove si accamparono e vennero coinvolti nella guerra civile alessandrina tra Tolomeo e sua sorella, moglie e regina coregnante, **Cleopatra VII**. Forse per via del ruolo di Tolomeo nell'uccisione di Pompeo, Cesare si schierò al fianco di Cleopatra, che pianse alla vista della testa di Pompeo quando gli venne offerta in dono dal ciambellano di Tolomeo. In ogni caso, Cesare sconfisse le armate di Tolomeo e installò Cleopatra come regnante, con la quale ebbe il suo unico figlio naturale conosciuto, Tolomeo XV Cesare, meglio noto come Cesarione. Cesare e Cleopatra non si sposarono mai, a causa della legge romana che proibiva il matrimonio con chi non era cittadino di Roma.



La regina Cleopatra. Busto marmoreo di scuola alessandrina, 40/30 a.C. all'Altes Museum, Berlino.



La guerra contro Farnace

Dopo aver passato i primi mesi del 47 a.C. in Egitto, Cesare si recò in Siria e quindi nel Ponto per trattare con Farnace II, un re alleato di Pompeo che si era avvantaggiato del fatto che i romani fossero impegnati nella guerra civile per opporsi a Deiotaro (amichevole nei confronti di Roma) e nominarsi regnante della Colchide e dell'Armenia Inferiore. A Nicopoli egli sconfisse la scarsa resistenza romana che poté essere raccolta dal luogotenente di Cesare, Domizio Calvino. Farnace prese anche la città di Amisus, alleata di Roma, rese eunuchi tutti i ragazzi e vendette gli abitanti ai commercianti di schiavi.

Dopo questo sfoggio di forza contro i romani, Farnace si ritirò per sopprimere una rivolta nelle terre appena conquistate.

L'avvicinarsi estremamente rapido di Cesare in persona costrinse Farnace a volgere la sua attenzione ai romani. Inizialmente, riconoscendo il pericolo, fece offerte di sottomissione, con il solo scopo di guadagnare tempo sperando che Cesare fosse presto costretto a impegnarsi in altre battaglie. Per sua sfortuna la rapidità di Cesare lo costrinse ad accettare lo scontro in tempi brevi. Nella battaglia di Zela (che si svolse presso l'odierna Zile in Turchia), Farnace venne sbaragliato con solo un piccolo distacco di cavalleria. La vittoria romana fu così fulminea e completa che lo stesso Cesare, in una lettera ad un amico a Roma, la descrisse con la famosa frase "Veni, vidi, vici" - che potrebbe essere stata l'etichetta mostrata sulle spoglie sfilate nel suo trionfo pontico.

Farnace fuggì verso il Bosforo, dove riuscì ad assemblare una piccola forza di truppe scite e sarmate, con le quali fu in grado di prendere il controllo di alcune città. Ciononostante un suo ex governatore, Asandar, attaccò le sue truppe e lo uccise. Lo storico Appiano dichiara che morì in battaglia; Cassio Dione riferisce che venne catturato e ucciso.



L'ultima campagna in Africa: la guerra a Catone

Cesare tornò a Roma per fermare l'ammutinamento di alcune legioni. Mentre Cesare era stato in Egitto installando Cleopatra come regina, quattro delle sue legioni veterane si accamparono fuori Roma al comando di Marco Antonio. Le legioni erano in attesa del congedo e della paga straordinaria che Cesare aveva promesso prima della battaglia di Farsalo. A causa della lunga assenza di Cesare la situazione si deteriorò rapidamente. Marco Antonio perse il controllo delle truppe che iniziarono a saccheggiare le proprietà a sud della capitale.

Diverse delegazioni vennero inviate per cercare di sedare l'ammutinamento. Niente ebbe effetto e gli ammutinati continuarono a richiedere il congedo e la paga. Dopo diversi mesi, Cesare giunse finalmente per rivolgersi alle truppe di persona. Sapeva di aver bisogno di loro per occuparsi dei sostenitori di Pompeo in Nordafrica, che avevano radunato 14 legioni. Cesare sapeva anche che non aveva i fondi per pagarli; sarebbe costato molto meno indurli a riarruolarsi per la campagna in Africa.

Freddamente Cesare chiese alle truppe ciò che volevano da lui. Vergognandosi di chiedere i soldi, i soldati domandarono il congedo.

JULIUS CAESAR

Cesare li chiamò cittadini invece di soldati, sottolineando che stava trattando con dei civili, quindi già congedati. Ma non con l'onesta missio che significava una pensione più ricca. Ma li informò che il pagamento sarebbe arrivato quando sarebbe stato sconfitto l'esercito pompeiano in Africa. E che egli lo avrebbe sconfitto con altri soldati. Gli ammutinati rimasero colpiti da questo maltrattamento; dopo quindici anni di fedeltà mai avrebbero pensato che Cesare avrebbe potuto fare a meno di loro. Cesare fu pregato di tenerli con sé e di portarli in Africa. Benignamente Cesare acconsentì. La sua conoscenza della psicologia delle masse e il suo acclarato carisma gli permisero di riunire quattro legioni di veterani senza spendere un solo sesterzio.

Nello stesso anno Cesare raggiunse l'Africa, dove i seguaci di Pompeo erano fuggiti, per sconfiggere la loro opposizione guidata da Catone il giovane. Cesare vinse velocemente la prima significativa battaglia, Battaglia di Tapso nel 46 a.C., contro le forze guidate da Catone (che si suicidò) e da Cecilio Metello Scipione (che morì in battaglia).

La seconda Campagna Ispanica: Fine della guerra

Nonostante queste vittorie e queste morti eccellenti la guerra continuò. I figli di Pompeo Gneo Pompeo e Sesto Pompeo, insieme a Tito Labieno, precedentemente propretore di Cesare e suo secondo in comando durante la guerra in Gallia, fuggirono in Spagna. Cesare li inseguì e sconfisse gli ultimi epigoni dell'opposizione nella battaglia di Munda nel marzo del 45 a.C.

Durante quel periodo, Cesare fu eletto per il terzo e quarto mandato a console; nel 46 a.C. con Marco Emilio Lepido e nel 45 a.C.

Note sul Calendario Romano

Pochi Romani erano a conoscenza, o si curavano, dell'anno effettivamente in corso, ma chi lo sapeva contava gli anni a partire dalla semi-legendaria fondazione di Roma ad opera di Romulus nel 754AC. Quindi la guerra civile ebbe inizio nell'anno 705 (49AC), e l'assassinio di Giulio Cesare avvenne nell'anno 710 (44AC) del Calendario Romano.

Giulio Cesare stabilì il Calendario Giuliano nel 709 (45AC). Questo calendario correggeva un'errore di due mesi nel ciclo solare e ne stabiliva il concetto di anno bisestile per conservarne l'accuratezza. Il mese di Luglio venne così rinominato, successivamente, come omaggio a Cesare. Seppur con minori interventi di revisione agli anni bisestili, questo è il calendario utilizzato tutt'oggi (in occidente).



Busto marmoreo raffigurante Gneo Pompeo Magno



Vincenzo Camuccini, Morte di Cesare, 1798, Roma, Galleria Nazionale di Arte Moderna.

JULIUS CAESAR

NOTE SULLA VERSIONE

Il presente documento viene pubblicato e ridistribuito gratuitamente e senza scopo di lucro con l'autorizzazione di Columbia Games, Inc. ed integra il regolamento originale nella versione 1.01, le *Clarifications* pubblicate dagli stessi autori e liberamente fruibili all'indirizzo internet:

<http://boardgamegeek.com/filepage/56797/julius-caesar-rules-clarifications>

nonche' numerose note storiche per meglio comprendere gli accadimenti del periodo di riferimento e poter maggiormente godere del gioco stesso. Per coerenza con il documento originale è stato mantenuto il numero di versione, aggiungendo tuttavia un numero di Revisione onde diversificare e tener traccia dei cambiamenti.

LIBERATORIA E CHIARIMENTI SUL DOCUMENTO

L'autore del documento si è concesso la licenza artistica di alterare, in alcuni punti, il linguaggio utilizzato nonchè la struttura dello scritto che risulterà, pertanto, differente rispetto all'originale (es. blocco = unità) pur mantenendone inalterati i significati. Questo è stato fatto per garantire una migliore fruibilità del documento stesso ai giocatori di lingua italiana e per coerenza e completezza rispetto alcuni argomenti e capitoli.

Tutti i testi e le immagini sono di proprietà dei rispettivi autori e siti di riferimento.

L'intero capito in coda al documento "LA GUERRA CIVILE TRA CESARE E POMPEO ED IL PERIODO ROMANO A CAVALLO TRA IL 60 E IL 42 AC" e le immagini a corredo sono state liberamente tratte da diversi articoli del sito internet <http://it.wikipedia.org> e nello specifico:

http://it.wikipedia.org/wiki/Guerra_civile_tra_Cesare_e_Pompeo

http://it.wikipedia.org/wiki/Cleopatra_VII

http://it.wikipedia.org/wiki/Regno_del_Ponto

<http://it.wikipedia.org/wiki/Rubicone>

http://it.wikipedia.org/wiki/Battaglia_di_Zela

<http://it.wikipedia.org/wiki/Denario>

http://it.wikipedia.org/wiki/Gaio_Giulio_Cesare

http://it.wikipedia.org/wiki/Pompeo_Magno

http://it.wikipedia.org/wiki/Portale:Antica_Roma

I documenti citati e dai quali sono stati tratti testi e/o immagini sono proprietà del sito internet <http://it.wikipedia.org> e dei rispettivi autori che ne restano detentori di qualsiasi diritto, sono estranee al documento del regolamento originale di Columbia Games, Inc e sono state aggiunte unicamente per completezza e nel pieno rispetto delle licenze utilizzate dallo stesso sito ed esplicitate all'indirizzo internet:

<http://it.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Copyright>

RICONOSCIMENTI

Game Design: *Justin Thompson
Grant Dalgliesh*

Sviluppatore: *Tom Dalgliesh*

Arte/Grafica: *Karim Chakroun
Mark Churms*

Contributi: *Mark Adams
Bill Alderman
Clayton Baisch
Kevin Duke Stan
Hilinski
Steve Koleszar
Gerald Lientz
Stuart Pierce
Dave Platnick
Bill Powers
Bruce Reiff
George Seary*

Traduzione: *Stec74*

Revisione

Reimpaginazione

Versione Documento: *1.01*



NOTA: *La presente traduzione è pubblicata con l'autorizzazione di Columbia Games, Inc gratuitamente e senza alcuno scopo di lucro. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco stesso. Tutti i diritti sul gioco, sulle immagini ed i testi utilizzati appartengono ai legittimi proprietari.*



COLUMBIA GAMES, INC
POB 3457, BLAINE
WA 98231 USA
360/366-2228
800/636-3631 (toll free)

Per aggiornamenti sul gioco e discussioni:

www.columbiagames.com

INDICE

Movimento Anfibio	6.3
Balista	3.25, 7.42
Battaglie	2.3, 7.0
Dispersione	7.31
Colpire	7.4
Riserve	7.3
Ritirarsi	7.6
Sequenza	7.1
Turni	7.2
Cavalleria	3.24
Città	4.2
Controllo	4.21
Vittoria	1.2
Cleopatra	3.27, 7.52, 8.1
Valore in Combattimento	3.12
Dispiegamento	5.0
Dispiegamento Storico	5.1
Dispiegamento Libero	5.3
Dispersione	8.5
Disturbo	7.31
Eliminazioni	7.5
Equitatus	3.24
Elefanti	7.41
Controllo delle Città	4.21
Turni di Gioco	2.0
Isole	4.41
Comandanti	1.2, 3.21, 7.51
Reclutamento	2.3, 6.4
Riserva di Reclutamento	5.2
Movimento	6.0
Movimento di Gruppo	6.1
Movimento Navale	6.2
Movimento Anfibio	6.3
Navi	3.26
Movimento Navale	6.2
Combattimenti Navali	7.8
Navi: Rientro Invernale	8.2
Blocco delle Unità	6.13
Porti	4.42, 6.3
Raggruppamento	7.7
Raggruppamento Navale	7.83
Riserve	7.3
Ritirarsi	7.6
Ritirata - Attaccante	7.62
Ritirata - Difensore	7.63
Ritirata - Navi	7.82
Limiti in Ritirata	7.61
Ritirata - In Mare	7.64
Strade	4.3
Strade Maggiori & Minori	4.31
Movimento Navale	6.2
Mari	4.4
Stretti	4.32
Rifornimento (Inverno)	8.3
Vittoria	1.2
Inverno	8.0