

BRITANNIA™



Rules of Play

BENVENUTO IN BRITANNIA

INTRODUZIONE

Benvenuto nella terra con una lunga storia. Benvenuto nella terra che i Romani, gli Angli, i Sassoni, e una dozzina di altri popoli si sono contesi per migliaia di anni. Benvenuto nella terra di Re Artù, Alfredo il Grande, Harald lo Spietato, e Guglielmo il Conquistatore. Benvenuto in BRITANNIA.

BRITANNIA è un gioco storico che ripercorre fedelmente le lunghe battaglie millenarie per il controllo dell'Inghilterra, della Scozia e del Galles. Il gioco inizia con l'invasione Romana del 43 D.C., prosegue attraverso le molte battaglie tra gli Angli, i Sassoni, i Pitti, gli Ascomanni, gli Scotti, gli Irlandesi, e altri popoli, e finisce con l'invasione Normanna del 1066.

BRITANNIA consente ai giocatori di ricreare questa epoca storica, reinterpretare importanti battaglie in alcuni casi, alterare il corso della storia in altri. Le regole di gioco scoraggiano i giocatori dall'attuare mosse storicamente non realistiche, ma lascia ai giocatori anche la libertà di alterare la storia della Gran Bretagna in modo determinante, dando vita a innumerevoli interessanti scenari "cosa sarebbe successo se?". Cosa sarebbe successo se la rivolta di Boudicca contro i Romani avesse avuto successo? Cosa se i Romani e i Romano-Britannici avessero respinto le invasioni Sassoni del V e VI secolo? Cosa se Guglielmo il Conquistatore fosse morto durante l'invasione Normanna del 1066? In BRITANNIA, i giocatori determineranno il destino del regno.



BRITANNIA è un gioco per 3-5 giocatori che ripercorre fedelmente le battaglie combattute in Gran Bretagna durante i secoli compresi tra le invasioni Romane e la conquista Normanna.

Ogni giocatore controlla diverse nazioni. Nel gioco sono presenti 17 nazioni, ciascuna rappresenta un popolo che visse o invase la Gran Bretagna tra il 43 D.C. ed il 1085 D.C. Tutte le 17 nazioni non sono in gioco contemporaneamente. Al contrario, solo 6 nazioni sono in gioco dall'inizio; le altre nazioni subentrano e lasciano il gioco in determinati momenti, riflettendo gli eventi storici. Per esempio, i Romani iniziano il gioco pronti ad invadere l'Inghilterra dalla Gallia attraverso il Canale Inglese, simulando l'invasione Romana del 43 D.C., e lasciano il gioco dopo il V turno di gioco, riproducendo la ritirata Romana del IV secolo. Allo stesso modo, molte nazioni hanno comandanti – come Artù o Cnut – che entrano in gioco in momenti storici appropriati. Nei differenti momenti del gioco, i giocatori controlleranno differenti nazioni, ciascuna con differenti comandanti e differenti obiettivi.

Lo scopo del gioco è ottenere il maggior numero di punti vittoria. I giocatori guadagnano punti vittoria principalmente occupando in determinati momenti, specifiche aree sulla mappa, come indicato su ciascuna Scheda Nazione. Le nazioni devono combattere contro altre nazioni per consolidare la supremazia e raggiungere la vittoria. Alcune nazioni possono raggiungere la vittoria guadagnando punti vittoria anche in altri modi: per esempio, i Romani e gli Angli guadagnano punti se sottomettono altre nazioni, mentre altre nazioni possono guadagnare punti se il proprio leader diventa Bretwalda (sovrano) o Re.

SCOPO DEL GIOCO

BRITANNIA si svolge su 16 turni, ognuno dei quali rappresenta circa 75 anni di storia. Il gioco termina alla fine del XVI turno, e il giocatore le cui nazioni hanno accumulato il maggior numero di punti vittoria vince la partita.

NUMERO DI GIOCATORI

BRITANNIA da il meglio di sé in quattro giocatori, poiché in questa configurazione si verifica il miglior bilanciamento, e la miglior interazione tra i giocatori. Comunque, è possibile giocare anche in 3 o 5 giocatori. E' possibile trovare le regole per le partite da 3-5 giocatori a pag.19. Le regole per due giocatori si trovano a pag. 19-20.

Una partita standard con 4 giocatori dura mediamente tra le 3 e le 5 ore, le partite con 5 giocatori sono leggermente più lunghe, e la variante con 3 giocatori dura circa 2 ore.

ISOLE E AREE COSTIERE

Le aree delle isole scozzesi Ebridi e Orkney consistono ciascuna di un gruppo di isole. La provincia di Skye comprende l'isola e la porzione di terra che formavano l'antico regno di Skye; essa confina sia con il Mar d'Islanda che con il Mare Irlandese. La Dalriada confina soltanto con il Mar d'Irlanda. Hwicce è un'area costiera e confina con l'Oceano Atlantico.

Parti dell'Irlanda e della Normandia sono riportate sulla sinistra e nell'angolo in basso della mappa, sebbene non vengano utilizzate.

CONTENUTO

La scatola di BRITANNIA contiene i seguenti componenti:

- questo Manuale
- il Tabellone
- 219 Segnalini Unità in 4 colori: rosso, blu, giallo, e verde, rappresentanti Fanteria, Cavalleria, Comandanti, Fortificazioni Romane, e Palizzate Sassoni. Vedi pag. 20 per una descrizione dettagliata.
- 17 Schede Nazione
- 175 Gettoni Punti Vittoria da 1, 5, e 25
- 16 Segnalini Popolazione
- 1 Segnalino Turno
- 5 Dadi

IL TABELLONE

Il tabellone rappresenta l'isola Britannica, divisa in 37 aree di terra. Sei aree di mare che circondano l'isola. Alcune aree di terra, di colore più marcato, rappresentano un terreno impervio

– colline, montagne, o paludi che impediscono il movimento.

La Gran Bretagna è divisa in tre regioni da marcate linee rosse:

Galles: Clwyd, Cornwall, Devon, Dyfed, Gwent, Gwynedd, Powys (7 aree).

Scozia: Alban, Caithness, Dalriada, Dunedin, Hebrides, Mar, Moray, Orkneys, Skye, Strathclyde (10 aree).

IL TABELLONE

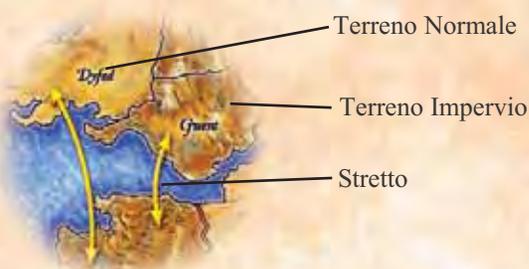


1. **La Timeline:** sulla linea del tempo, i giocatori possono trovare un sommario degli eventi che hanno luogo in ciascun turno (come piazzare unità di invasori o calcolare il punteggio di una nazione). La Timeline è descritta in dettaglio a pag. 7.

2. **Lista delle nazioni:** questa lista mostra le 17 nazioni nell'ordine in cui giocano il proprio turno.

3. **Tracciato Popolazione:** questo tracciato viene usato durante la fase Aumento della Popolazione per tenere traccia dei punti popolazione di ciascuna nazione.

4. **Tipi di Terreno e Stretti**



Inghilterra: le rimanenti 20 province.

Le altre parte importanti del tabellone sono spiegate qui sopra nel box "Il Tabellone".

SEGNALINI UNITÀ

Le unità di ciascuna nazione – fanteria e cavalleria, così come i comandanti, i forti Romani, e le palizzate Sassoni – sono rappresentati da segnalini di cartone.

Nota: in questo manuale, il termine **unità** si riferisce a tutti i segnalini: fanteria, cavalleria, comandanti, forti Romani e palizzate Sassoni. Il termine **armate** si riferisce a unità di fanteria e cavalleria, ma non a forti, palizzate o comandanti.

Nelle partite a 4 giocatori ciascun giocatore dispone dei segnalini di un solo colore – rosso, blu, verde, e giallo – in accordo con le nazioni che controlla. Nelle partite con un numero di giocatori differente, più giocatori possono controllare segnalini di uno stesso colore. Le nazioni di uno stesso colore sono distinte da un simbolo (per esempio, un'ascia per i Sassoni).

FANTERIA

La fanteria è l'unità più comune. La fanteria Romana rappresenta



l'unità meglio organizzata, e nel gioco questa muove e combatte come un'unità di cavalleria. Tutte le unità di fanteria delle altre nazioni sono "normali" unità di fanteria semplice.

CAVALLERIA

La cavalleria ha una maggiore capacità di movimento rispetto le normali unità di fanteria e sono migliori in combattimento. Solo i Romani-Britannici ed i Normanni dispongono di cavalleria.

Nota: i segnalini disponibili per ciascuna nazione sono in numero limitato. Per una lista completa di quanti segnalini fanteria e cavalleria sono inclusi per ogni nazione, vedi pag. 20.

COMANDANTI

I comandanti rappresentano uomini di abilità straordinarie. Entrano in gioco in determinati momenti come indicato sui segnalini o sulla Timeline. I comandanti non hanno un proprio valore di combattimento (e devono essere sempre accompagnati da armate), ma conferiscono bonus di movimento e combattimento alle unità che si muovono con essi. Il segnalino dei comandanti Danesi "Ivar and Halfdan" rappresenta due persone (i "fratelli Danesi") ma viene utilizzato come un comandante singolo ai fini del gioco. I comandanti sono descritti in dettaglio a pag. 13.



FORTIFICAZIONI ROMANE

Ogni qualvolta i Romani sono la sola nazione ad occupare un'area, essi possono immediatamente costruire un forte in quell'area. Tali forti in battaglia si comportano come unità di fanteria "semplice" (non Romane) (vedi pag. 11), ma non possono spostarsi.



Inoltre si considera che nelle aree con forti Romani ci siano "strade Romane," che conferiscono alle armate Romane una maggiore mobilità.

I forti Romani rappresentano non solo fortificazioni militari, ma anche l'influenza della "civiltà" Romana nell'area. I segnalini dei forti Romani hanno una doppia faccia "integro" e "distrutto". Se un forte Romano viene distrutto in battaglia, deve essere girato dalla parte distrutto, per ricordare che in quell'area l'influenza Romana è stata respinta e che non è possibile costruire un nuovo forte. Vedi "I Romani ed i Romani-Britannici," a pag. 14-17 per i dettagli.

PALIZZATE SASSONI

I Sassoni hanno un'unità speciale chiamata palizzata, che rappresenta un tipo di fortificazione. In battaglia le palizzate si comportano come unità di fanteria semplice, e non possono muoversi. Le palizzate non garantiscono i benefici addizionali dei forti Romani. Per maggiori dettagli, vedi pag. 17.



Nota: i Romani e i Sassoni non hanno limiti nel numero di forti/palizzate a loro disposizione.

ALTRI COMPONENTI

SCHEDE NAZIONE

Ci sono 17 Schede Nazione, una per ciascuna nazione. Ogni scheda ha lo stesso colore dei segnalini di quella nazione. Ogni scheda nazione specifica cosa fare per guadagnare punti vittoria, quando le sue unità entrano in gioco, e ulteriori importanti informazioni. Vedi "Descrizione delle Schede Nazione" a pag. 5 per una descrizione dettagliata delle schede nazione e come servirsene.



GETTONI PUNTI VITTORIA

In totale ci sono 175 gettoni punti vittoria, in tagli da 1, 5, e 25.

Durante il gioco le nazioni ricevono punti vittoria per aver raggiunto gli obiettivi elencati sulla loro scheda nazione, come descritto a pag. 4-6. Alla fine del gioco, il giocatore con il maggior numero di punti vittoria tra le nazioni che egli controlla è il vincitore.



PREPARAZIONE



All'inizio del gioco, le seguenti nazioni piazzano unità di fanteria nelle seguenti aree:

Caledoni (3 armate):

Caithness, Hebrides, Orkneys.

Pitti (6 armate): Alban, Dalriada, Dunedin, Mar, Moray, Skye.

Briganti (9 armate): Bernicia, Cheshire, Cumbria, Galloway, Lothian, March, Pennines, Strathclyde, York.

Belgi (10 armate): Downlands, Essex, Kent, Lindsey, N. Mercia, S. Mercia, Norfolk, Suffolk, Sussex, Wessex.

Gallesi (9 armate): Avalon, Clwyd, Cornwall, Devon, Dyfed, Gwent, Gwynedd, Hwicce, Powys.

I Romani piazzano nell'English Channel le 16 armate pronte all'invasione.

SEGNALINI POPOLAZIONE

Ogni nazione eccetto i Romani ha un Segnalino Aumento Popolazione. Questo segnalino è usato per tenere traccia dei progressi della nazione sul Tracciato Popolazione.



Nota dell'autore: i segnalini sono stati inclusi anche per i Norvegesi e i Normanni, sebbene non vengono utilizzati perché il gioco finisce dopo il XVI turno. Ci sono due ragioni: in passato la mancanza di questi componenti ha causato fraintendimenti delle regole, e se i giocatori utilizzassero house-rule che vadano oltre il XVI turno, ne avrebbero bisogno.

SEGNALINO TURNO

Il Segnalino turno viene piazzato sulla Timeline per tenere traccia del round corrente.



PREPARAZIONE

Le seguenti istruzioni sono relative alle partite con 4 giocatori. Vedi pag. 19 per le partite con 3-5 giocatori.

1. Piazzare il segnalino turno sul tabellone nella casella 1 della Timeline.
2. Scegliere casualmente chi controllerà le nazioni rosse, verdi, blu, o gialle. Ogni giocatore prende i pezzi delle nazioni che controlla:

Il giocatore 1 controlla i Dublinesi, i Norvegesi, i Romani, i Romano-Britannici, e gli Scotti (le nazioni gialle).

Il giocatore 2 controlla i Caledoni, i Danesi, gli Juti, ed i Gallesi (le nazioni verdi).

Il giocatore 3 controlla i Briganti, gli Irlandesi, gli Ascomanni, e i Sassoni (le nazioni rosse).

Il giocatore 4 controlla i Belgi, i Pitti, gli Angli, e i Normanni (le nazioni blu).

3. Ogni giocatore prende le Schede Nazione corrispondenti alle nazioni che controlla.

Ora è il momento di piazzare le unità di partenza sulla mappa. 16 fanterie Romane vengono piazzate nell'English Channel, e una fanteria è piazzata in ogni area come indicato nello specifico box "Preparazione".

Dopo queste semplici operazioni, il gioco ha inizio.

PUNTI VITTORIA E SCHEDA NAZIONE

Esistono 4 modi per ottenere punti vittoria. Di seguito questi modi sono descritti in dettaglio, e riassunti su ciascuna scheda nazione. Un giocatore astuto consulterà frequentemente le sue schede nazione e quelle dei suoi avversari. Un giocatore è obbligato a mostrare ad un avversario le proprie schede nazione.

Quando una nazione riceve punti vittoria, il giocatore che controlla quella nazione prende immediatamente il corrispondente numero di punti vittoria in gettoni e li piazza sopra o accanto alla scheda di quella nazione. E' importante che i punti vittoria di ciascuna nazione rimangano separati, così che tutti i giocatori sappiano quanto bene una nazione sta facendo in quella partita. Un giocatore è obbligato a mostrare i punti vittoria delle proprie nazioni.

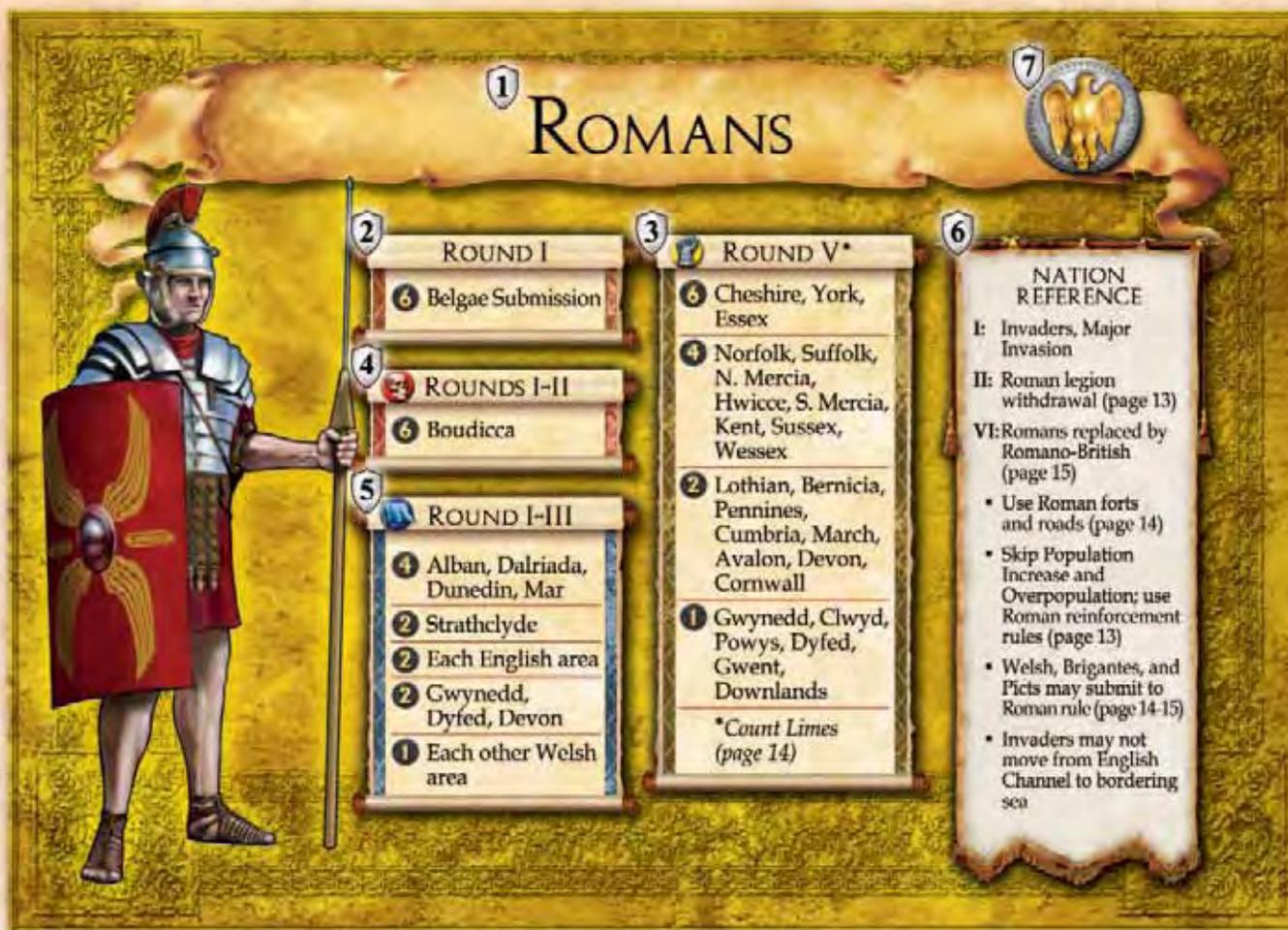
CONTROLLO



Il primo e più importante metodo per ottenere punti vittoria è "controllare" aree alla fine di uno "Scoring Round". Questo è indicato sulla scheda nazione dal simbolo di Controllo (un pugno) seguito dal numero del turno e i punti guadagnati per ciascuna area. Il Controllo di un'area è definito come l'occupazione dell'area da parte di una sola nazione **alla fine di uno "Scoring Round"** (non alla fine del turno della stessa nazione; vedi "Il Turno di Gioco," a pag 6-7). Gli "Scoring Round" sono i turni V, VII, X, XIII, XVI, e sono evidenziati sulla Timeline.

Le aree da controllare in determinati turni sono differenti per ciascuna nazione. Per esempio, alla fine del V turno, i Caledoni guadagnano 4 punti per ognuna delle seguenti aree controllate Orkneys, Caithness, Hebrides, e 2 punti per Moray, Skye, e Dalriada. Di sicuro, più nazioni hanno come obiettivo il controllo delle stesse aree, e questa è una delle principali cause di conflitto nel gioco.

DESCRIZIONE DELLE SCHEDE NAZIONE



1. Nome della Nazione.

2. Punti Generici. Il cartiglio senza simboli è usato per le situazioni speciali. Per esempio, i Romani guadagnano 6 punti se riescono a sottomettere i Belgi.

3. Punti "Controllo". Questo cartiglio è accompagnato dal simbolo di Controllo (un pugno chiuso). Indica che, se la nazione controlla le aree elencate alla fine del turno specificato, la nazione guadagna i punti indicati.

4. Punti "Eliminazione". Questo cartiglio è accompagnato dal simbolo di Eliminazione (un teschio). Esso mostra che la nazione guadagna i punti indicati per ciascuna unità elencata, eliminata nel turno specificato.

5. Punti "Occupazione". Questo cartiglio è accompagnato dal simbolo di Occupazione (una bandiera). Indica il numero di punti che la nazione guadagna se in qualsiasi momento del turno specificato essa occupa le aree elencate.

6. Sezione di Riferimento. Questa area elenca importanti informazioni riguardo le nazioni e regole speciali da applicare durante turni specifici.

7. Simbolo della Nazione: ogni nazione è contraddistinta da un simbolo ed un colore utilizzati per differenziare le varie nazioni.

Per esempio, il simbolo dei Romani è un'aquila gialla, mentre i Pitti hanno una lancia blu. Il simbolo di ciascuna nazione è riportato anche su tutti i segnalini unità della nazione.

Alla fine di ogni "Scoring Round", i giocatori consultano la lista delle nazioni sul tabellone. Seguendo l'ordine in essa riportato, una ad una, le nazioni consultano le schede nazione per controllare quanti punti vittoria ciascuna nazione deve ricevere per le aree controllate.

Una nazione può guadagnare punti per il controllo di un'area anche se aveva già ottenuto punti per il controllo della stessa in un turno precedente, e anche se ha già guadagnato punti vittoria per l'occupazione dell'area (leggi sotto) nel turno corrente o in uno precedente.

OCCUPAZIONE



Una nazione può guadagnare punti se occupa determinate aree durante specifici turni di gioco (**anche se il turno non è uno "Scoring Round"**). Ciò è indicato sulla scheda nazione nel cartiglio con il simbolo di Occupazione (una bandiera) seguita dal turno di gioco ed i punti assegnati per ciascuna regione. Per esempio, i Gallesi occupando York durante i turni VIII e IX, ottengono 12 punti. Una nazione **occupa** un'area se **in qualsiasi momento del turno** è la sola nazione ad avere un'unità nell'area. Una nazione può guadagnare punti occupazione anche muovendo attraverso quell'area durante il

turno indicato (posto che nessuna unità nemica sia presente). Non appena una nazione è la sola ad occupare l'area indicata, il giocatore riceve il numero di punti vittoria specificati.

Esempio: nel XV turno, i Norvegesi iniziano con 10 armate nel North Sea. Muovono 3 armate nella Bernicia, che è vuota. Il giocatore che controlla i Norvegesi prende immediatamente 4 punti vittoria per l'occupazione della Bernicia, poiché la scheda nazione dei Norvegesi indica che quello è il numero di punti vittoria da assegnare al giocatore per l'occupazione della Bernicia durante il XV turno.

Poi sposta le armate dalla Bernicia a York, che è occupata da tre armate Danesi. I Norvegesi non guadagnano alcun punto perché non sono l'unica nazione ad occupare l'area di York. Durante la fase Battaglie/Ritirate, se i Norvegesi eliminano tutte le armate Danesi presenti a York e almeno una loro armata sopravvive alla battaglia, controllano l'area e guadagnano immediatamente 10 punti vittoria, poiché sono l'unica nazione presente in quell'area.

Una nazione può ricevere punti per l'occupazione di un'area soltanto una volta. (Quindi se i Gallesi guadagnano punti vittoria occupando York al VIII turno, non possono farlo al IX turno). In ogni caso, una nazione può ottenere punti per l'occupazione anche se ha preso punti vittoria per il controllo della stessa area, e viceversa. La regola da ricordare è che **una nazione può ottenere più volte punti vittoria per il controllo di un'area, ma soltanto una volta per la sua occupazione.** A pag.17 è discusso in dettaglio come tenere traccia dei punti guadagnati da una nazione per ciascuna area.

ELIMINAZIONE

Una nazione può ottenere punti vittoria se elimina unità nemiche in battaglia (**anche se il turno non è uno "Scoring Round"**). Ciò è riportato sulla scheda nazione con un teschio seguito dal turno e dal numero di punti vittoria per ciascun tipo di unità. Per esempio, i Pitti ogni turno ricevono 2 punti per ogni armata Romana eliminata, e 6 punti per ogni forte Romano distrutto. I Romani, d'altro canto, nel I turno ricevono 6 punti per l'eliminazione del comandante Belga Boudicca.

Le nazioni che ottengono punti in questa maniera possono farlo in qualsiasi momento del turno. Non appena una nazione elimina un'unità (come indicato sulla propria scheda nazione), il giocatore riceve i punti vittoria indicati. E' possibile che una nazione ottenga punti per un'eliminazione e poi perda la relativa battaglia.

Eccezione: alcune nazioni possono ottenere punti vittoria se eliminano unità nemiche solamente **durante il proprio turno** (come indicato sulla loro scheda nazione). Ciò significa che non possono guadagnare quei punti durante il turno di un'altra nazione, e devono essere quindi gli attaccanti per ottenerli (vedi "Fase III: Battaglie/Ritirate," pag. 11). Per esempio, i Sassoni eliminando armate di cavalleria Romano-Britannica, possono guadagnare punti solo durante il proprio turno, ma in qualsiasi momento ottengono punti se ne eliminano armate e forti.

BRETWALDA E RE

Il quarto modo che una nazione ha per ottenere punti vittoria consiste nel rivendicare il Bretwalda o il Re. Ci può essere un Bretwalda nei turni VIII, IX, X, e un Re nei turni XI, XII, XIII, XIV, XVI, come indicato con una corona sulla Timeline. Per maggiori dettagli vedi pag.18

PUNTI VITTORIA: RESTRIZIONI

Ai tre popoli – Gallesi, Sassoni, Angli – si applicano speciali restrizioni riguardo le aree dalle quali queste nazioni possono ottenere punti tramite il controllo.

RESTRIZIONE PER I GALLES

Durante uno "Scoring Round", i punti ottenuti con il controllo delle aree situate fuori del Galles, non possono essere più della metà di quelli ottenuti controllando le aree del Galles. Tutti i punti in eccedenza ottenuti dalle aree esterne al Galles saranno perduti.

Esempio: Durante il VII turno, i Gallesi controllano 8 aree fuori dal Galles: Cheshire, March, Hwicce, North Mercia, South Mercia, Lindsey, Suffolk e Essex, che valgono un punto ciascuna. Comunque, i Gallesi in Galles controllano solamente Powys e Gwynedd, che valgono 4 punti ciascuna. Poiché i Gallesi totalizzano solo 8 punti con le aree all'interno del Galles, possono totalizzare un massimo di 4 punti per le altre aree. I punti in eccesso vengono perduti.

Tale limite è riassunto in questo modo sulla scheda nazione dei Gallesi: "Limite di punti fuori dal Galles (metà dei punti dal Galles)."

RESTRIZIONE PER I SASSONI

Durante uno "Scoring Round", il numero di punti ottenuti con il controllo delle aree in Galles non possono essere più della metà di quelli ottenuti controllando le aree in Inghilterra. Tutti i punti in eccesso saranno perduti.

Tale limite è riassunto in questo modo sulla scheda nazione dei Sassoni: "Limite di punti in Galles (metà dei punti dall'Inghilterra)."

RESTRIZIONE PER GLI ANGLI

Durante uno "Scoring Round", il numero di punti ottenuti con il controllo delle aree in Scozia non possono superare la metà di quelli ottenuti controllando le aree in Inghilterra. Tutti i punti in eccesso saranno perduti.

Tale limite è riassunto in questo modo sulla scheda nazione degli Angli: "Limite di punti in Scozia (metà dei punti dall'Inghilterra)."

I ROMANI: PUNTI VITTORIA

I Romani possono guadagnare punti vittoria in tre altri modi. Primo: alla fine del V turno, guadagnano punti per i *Limes* (nazioni sottomesse e forti integri). Secondo: sottomettendo i Belgi al I turno, i Romani ricevono 6 punti. Terzo: sottomettendo i Gallesi, i Briganti, e i Pitti, i Romani ricevono punti per il controllo e l'occupazione delle aree da questi occupate come se fossero occupate dai Romani stessi. Per maggiori dettagli sul punteggio dei Romani vedi pag. 14-16.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

BRITANNIA è giocato su una distanza di 16 turni. **Un turno** è composto dai **turni delle singole 17 nazioni**. Ogni turno è formato da 5 **fasi**, descritte più avanti.

All'inizio di ogni turno, i giocatori consultano la Timeline per conoscere quali eventi avranno luogo in quel turno specifico. Durante alcuni turni, i giocatori piegheranno armate di invasori in aree di mare, come indicato sulla Timeline (vedi "Descrizione della Timeline," pag. 7)

Dopo aver consultato la Timeline e dopo aver piazzato sul tabellone tutte le armate degli invasori, ogni nazione gioca il proprio turno.

IL TURNO DI GIOCO

In BRITANNIA l'ordine di gioco dipende dalle nazioni, non dai giocatori. Durante ciascun turno, ogni nazione gioca il proprio turno seguendo l'ordine riportato nella Lista delle Nazioni stampata sul tabellone. Così, i Romani giocano per primi, completano tutte le fasi del loro turno, poi il gioco passa ai Romani-Britannici, poi giocano i Belgi, i Gallesi e così via.

In molti turni alcune nazioni non hanno unità sulla mappa. Per esempio, i Romano-Britannici e tutte le nazioni elencate dopo i Pitti ancora non sono in gioco durante il primo turno di gioco. Se una nazione non è ancora entrata in gioco – ovvero lo ha già lasciato – semplicemente salta il proprio turno.

Il turno di ogni nazione consiste nelle 5 seguenti fasi, completamente spiegate in grande dettaglio in questo manuale.

DESCRIZIONE DELLA TIMELINE



1. Il numero nel riquadro indica il turno corrente.
2. Sotto il numero del turno, la Timeline mostra la lista delle nazioni che ricevono rinforzi o che in quel turno sono interessate da particolari eventi. Se la nazione riceve nuove unità, la Timeline elenca il numero di armate e/o il nome dei comandanti e tra parentesi l'area in cui dovranno essere piazzate.
3. Le nazioni potrebbero avere abilità speciali durante un dato turno di gioco. La Timeline mostra i simboli appropriati per indicare se la na-

zione effettuerà un Raid, una Grande Invasione, o potrà effettuare un movimento navale.

4. Nei turni con il box "Scoring Round" ciascuna nazione, alla fine del turno, può calcolare i punti guadagnati occupando delle aree.

5. Una corona accanto al numero del turno indica che dopo che tutte le nazioni hanno giocato, i giocatori devono votare per il Bretwalda o controllano le condizioni per l'elezione del Re.

FASE 1: INCREMENTO DELLA POPOLAZIONE

In questa fase, in base al numero di aree che una nazione controlla, vengono piazzate nuove armate sulla mappa. Vedi pag. 7-8 per maggiori informazioni.

FASE 2: MOVIMENTO

In questa fase, il giocatore muove le armate della nazione in turno, possibilmente iniziando battaglie. Vedi pag. 8-10 per le regole di movimento.

FASE 3: BATTAGLIE/RITIRATE

In questa fase, vengono risolte le battaglie e le ritirate. Per i dettagli su questa fase vedi pag. 11-13.

FASE 4: RITIRATA DAL RAID

In questa fase, le armate di invasori possono decidere di ritornare in mare. Vedi pag. 9-10 per i dettagli sui Raid e pag. 13 per dettagli sulla Rinuncia ai Raid.

FASE 5: SOVRAPPOLAZIONE

In questa fase, se il numero di armate di una nazione è maggiore del doppio del numero di aree da essa occupate, quelle in eccesso vengono eliminate. Questa procedura è spiegata in dettaglio a pag. 13.

FINE DEL TURNO

Dopo la fase di Sovrappopolazione, la nazione termina il proprio turno ed il gioco passa alla nazione successiva. Quando tutte le nazioni hanno giocato il loro turno, i giocatori eseguono nell'ordine queste azioni:

Azione 1: Assegnare punti per il Controllo delle aree

I giocatori controllano sulla Timeline se il turno appena terminato è uno "Scoring Round" (turni V, VII, X, XII, XVI). Alla fine di uno scoring round, ciascuna nazione guadagna punti vittoria per le aree controllate come indicato sulla propria scheda nazione (come descritto a pag. 4-5). I punti così ottenuti si aggiungono a quelli guadagnati durante il turno.

Azione 2: Assegnare punti per il Bretwalda o il Re

Alla fine di certi turni – indicati sulla Timeline con una corona – i giocatori determinano se una nazione ha rivendicato il Bretwalda o il Re. Un Bretwalda può essere eletto nei turni VIII, IX, X, e un Re può essere incoronato nei turni XI, XII, XIII, XIV, XVI. La procedura per determinare se c'è un Bretwalda o un Re,

ed il numero di punti da assegnare alla nazione, sono discussi in dettaglio a pag. 18.

Fatto ciò, il turno di gioco finisce. Il segnalino viene spostato avanti sulla Timeline ed il prossimo turno ha inizio.

FASE I: INCREMENTO DELLA POPOLAZIONE

Le nazioni possono aumentare le loro armate incrementando la popolazione, ossia mediante l'occupazione di aree.

Eccezione: i Romani ricevono rinforzi anziché aumentare la loro popolazione. Vedi "Rinforzi Romani" a pag. 14.

Nella fase di Incremento della Popolazione di una nazione, il giocatore conta il numero di aree correntemente occupate dalle sue armate. Le aree normali forniscono 2 punti popolazione, mentre le aree con terreni impervi forniscono un solo punto. Al totale così calcolato, si aggiungono tutti i punti popolazione residui del precedente turno, come indicato sul Tracciato della popolazione. Ogni 6 punti, la nazione riceve un'unità di fanteria prelevata dalla riserva. I punti non utilizzati vengono lasciati per il prossimo turno. Per tenere traccia dei punti non utilizzati, è sufficiente utilizzare l'apposito segnalino popolazione sul tracciato della popolazione.

***Esempio:** nella fase di incremento della popolazione il segnalino popolazione dei Gallesi indica che sono disponibili 3 punti non utilizzati nei turni precedenti, e le armate Gallesi occupano aree per 11 punti popolazione, per un totale di 14 punti. I Gallesi ricevono 2 nuove unità di fanteria (se disponibili nella riserva) e il loro segnalino popolazione viene spostato sulla casella 2 del tracciato popolazione.*

Un giocatore non può rifiutarsi di incrementare la propria popolazione. Una nazione potrebbe quindi ricevere nuove unità ed avere sulla mappa più armate di quelle che può mantenere alla fine del turno (vedi "Fase 5: Sovrappopolazione," pag. 13); in tal caso egli dovrà muovere e molto probabilmente attaccare se vorrà evitare di perdere inutilmente le proprie unità nella fase 5.

Ogni nazione non può avere in gioco un numero di armate superiore al numero di segnalini unità disponibili. Vedi pag. 20 per una lista completa delle unità disponibili per ogni nazione. Se non ci sono segnalini disponibili, la nazione non può ricevere le nuove unità. Una nazione può mantenere fino a 5 punti popolazione per i turni successivi; ogni punto extra verrà perduto.

Nota: i Romano-Britannici ed i Normanni possiedono unità di cavalleria. Tali unità entrano in gioco solo nei turni VII, XV, XVI, come riportato sulla Timeline. La cavalleria non può essere messa in gioco spendendo i punti popolazione.



MOVIMENTO NORMALE

Durante la loro Fase Movimento, le tre armate Gallesi in Avalon possono scegliere tra diverse possibili destinazioni:

1. Una o più armate Gallesi possono scegliere di muovere verso Downlands.
2. Le armate Gallesi non possono entrare in Downlands e poi continuare verso Sussex, perché Downlands è un'area di terreno impervio.
3. Una o più armate Gallesi possono decidere di entrare nel Wessex. Se una o due armate si spostano in Wessex, devono fermarsi per la presenza di un'unità nemica.
4. Se tutte le tre armate Gallesi si spostano in Wessex, i Gallesi superano il doppio del numero di armate avversarie. Due armate Gallesi devono fermarsi, ma la terza può oltrepassare il Wessex, continuando in Sussex.

STRETTO E MOVIMENTO NAVALE

Nel IX turno, i Sassoni usufruiscono di un movimento navale. L'unità Sassone in Devon ha diverse possibilità di movimento:

5. Le armate Sassoni possono usare lo stretto per muoversi nel Gwent. Notare che questo fa terminare immediatamente il movimento delle armate. L'attraversamento di uno stretto è consentito solamente se le armate iniziano la loro fase movimento in un estremo dello stretto, e terminano il proprio movimento all'altro estremo dello stretto.
6. Le armate Sassoni possono spostarsi da Devon a Dyfed, ma non possono continuare il movimento fino a Powys, perché l'attraversamento dello stretto consuma tutti i punti movimento delle armate coinvolte.
7. L'unità Sassone può usare la possibilità di movimento navale per muovere prima in una zona di mare e successivamente in un'area costiera. In questo esempio, le frecce mostrano come i Sassoni possono spostarsi da Devon nell'Oceano Atlantico, e successivamente sbarcare in Hwicce. Sebbene non sia qui raffigurato, l'unità Sassone potrebbe utilizzare il movimento navale attraverso l'Oceano Atlantico per raggiungere Powys, Gwynedd, Clwyd, o Cheshire, o spostarsi nel Canale Inglese e poi in un'area costiera.

PIAZZARE NUOVE UNITÀ

Le nuove armate ottenute durante la fase di incremento della popolazione vengono piazzate nelle aree occupate dalla nazione. Non più di un'unità per ciascuna area, a meno che non ci sia alternativa (per esempio, poiché alcune aree sono occupate dal numero massimo di armate consentito, vedi pag. 9).

Se non c'è un posto dove piazzare le armate ricevute nella fase di incremento della popolazione, dovuto ai limiti di occupazione, le armate sono perse, ma il segnalino popolazione della nazione rimane sulla casella "5".

Nota: i Norvegesi, i Normanni ed i Sassoni ricevono ciascuno speciali rinforzi all'inizio del XVI turno. Ciò è descritto in dettaglio a pag. 18.

FASE II: MOVIMENTO

Nella fase di movimento, il giocatore può muovere alcune, o tutte le sue unità. Le armate normalmente non possono muovere attraverso zone di mare, eccetto che durante un movimento navale (pag. 9) o durante un during a Raid (pag. 10).

Le armate di fanteria semplice (tutte eccetto la cavalleria e la fanteria Romane) possono muovere fino a **due** aree per turno. Per esempio, un'unità può iniziare il movimento in Essex, spostarsi nel Suffolk, e poi nel Norfolk. Comunque, la fanteria deve finire il suo movimento quando entra in un'area impervia (quelle di colore più scuro).

Le unità di cavalleria e di fanteria Romana possono spostarsi di **tre** aree per turno, ma al solito devono terminare il loro movimento se entrano in un'area impervia. (Solamente i Romano-Britannici ed i Normanni possiedono unità di cavalleria).

Esistono 2 importanti eccezioni alle precedenti regole. Primo, le armate al seguito di un comandante possono muovere fino a tre aree per turno, e non devono fermarsi nelle aree impervie. I comandanti sono discussi a pag. 13-14. Secondo, le armate Romane possono usare le strade per effettuare più spostamenti in un turno. Le strade Romane sono descritte a pag. 14-15.

Tutte le unità devono fermarsi quando entrano in una provincia contenente unità nemiche a meno che non siano in grado di invadere l'area oltrepassandola (vedi pag. 9).

I ROMANI

L'occupazione Romana della Gran Bretagna dal 43 al IV secolo D.C. segnò la storia dell'isola in innumerevoli modi. Come conquistatori, i Romani furono molto differenti – in particolare in termini di forza militare – rispetto agli altri popoli che occuparono la Gran Bretagna in questo periodo. Queste differenze sono riprodotte in BRITANNIA in diversi modi. Primo, i Romani cominciano il gioco con più armate rispetto tutte le altre nazioni, come descritto nel paragrafo "Preparazione". Secondo, le armate Romane possono spostarsi più velocemente delle normali fanterie (tre aree invece di due, vedi pag. 8). Terzo, le armate Romane in combattimento sono più efficienti, come descritto a pag. 11.

Ci sono altre differenze tra i Romani e le altre nazioni. I Romani possono erigere i forti, che si comportano come fanterie semplici e non possono spostarsi. I forti integri, inoltre, alla fine del V turno forniscono punti vittoria ai Romani. Le armate Romane possono inoltre usare le strade Romane per muoversi attraverso molte aree in un singolo turno. I Romani non hanno una normale fase di incremento della popolazione – al contrario essi ricevono un numero variabile di rinforzi da Roma – e saltano la fase di Sovrapopolazione. Alcune nazioni (i Belgi, i Gallesi, i Briganti e i Pitti) possono essere sottomesse ai Romani, per la qual cosa i Romani ricevono punti vittoria. Infine, i Romani lasciano il gioco dopo il V turno e sono rimpiazzati dai Romano-Britannici, riproducendo la ritirata Romana dalla Gran Bretagna del IV secolo.

I Romani e le loro regole speciali sono spiegate in dettaglio a pag. 14-17. Il giocatore dovrebbe rileggere tali regole prima dell'inizio della partita.

STRETTI

Sul tabellone sono riportati 4 stretti, rappresentati da una freccia gialla. Tali stretti collegano le Hebrides e Skye, le Orkneys e Caithness, Dyfed e Devon, Gwent e Devon. Le armate possono muoversi attraverso uno stretto come se l'area di destinazione sia adiacente, muovendosi da una zona all'altra malgrado la presenza del mare. Comunque, questa mossa esaurisce tutti i punti movimento delle armate. L'armata deve iniziare il proprio movimento in una dei due estremi e terminarlo nell'altro. (**Eccezione:** strade Romane, vedi pag. 14-15.)

LIMITI DI OCCUPAZIONE

Il numero di armate che una nazione può avere in un'area, in molti casi, è strettamente limitato. Ogni nazione (eccetto i Romani) può normalmente avere **non più di tre armate in un terreno normale oppure due in un terreno impervio**. Per ogni nazione è consentita una singola **eccezione**. Tale sovrannumero consiste in un gruppo di un numero illimitato di armate in un terreno normale o un gruppo di 4 armate in un terreno impervio (ma non entrambe).

Eccezione: i Romani possono avere un numero qualsiasi di armate in un terreno normale e fino a 4 armate in un'area impervia. I forti non vengono contati a questo proposito. Poiché i Romani **non devono** rispettare il limite di occupazione, per essi non è prevista alcuna eccezione.

Questi limiti di occupazione sono effettivi alla fine della fase di movimento di ogni nazione, ma **non durante il movimento**. I limiti di occupazione si applicano separatamente a ciascuna nazione dopo la fase di movimento.

Non è possibile superare i limiti di occupazione durante la fase di incremento della popolazione, né come risultato di una ritirata.

Eccezione: i limiti di occupazione possono essere superati quando si piazzano i rinforzi Belgi al I turno e i rinforzi Romano-Britannici al VII turno, vedi pag. 15.

OVERRUN

Quando un giocatore sposta una o più armate in un'area occupata da un'altra nazione, ha luogo una battaglia. Solitamente, tutte le armate che si spostano in tale area devono fermarsi e combattere. Ad ogni modo, in alcuni casi alcune delle armate spostate possono continuare il loro movimento: tale evenienza è chiamata **overrun**.

Se il numero di armate mosse in un'area è minore o uguale al doppio del numero di armate nemiche (comprensivo di armate e forti/palizzate, ma non dei comandanti), tutte le armate attaccanti devono fermarsi e combattere. Se le armate invece superano il doppio del numero delle forze nemiche, le armate in eccesso possono attraversare l'area (overrun) senza fermarsi (seguendo le normali regole di movimento come se

l'area in questione fosse vuota – il terreno impervio pone fine al movimento, ecc.).

Notare che le armate possono muoversi di tre aree, quindi possono effettuare altri due movimenti.

MOVIMENTO NAVALE

Durante alcuni turni, certe nazioni hanno la possibilità di effettuare un movimento navale. I turni nei quali una nazione ha un movimento navale sono elencati nella propria scheda nazione. Sulla Timeline, se una nazione usufruisce di un movimento navale in un dato turno questo è indicato con il simbolo della nave, riportato sopra.

Con il movimento navale, una nazione può muovere le sue unità attraverso (ma non può ivi terminare il movimento) un'area di mare. Tale movimento costituisce una parte del normale movimento, piuttosto che un'aggiunta. Va notato che l'area di mare può essere diversa per ciascuna unità, ma una stessa unità non può attraversare più di un'area di mare.

***Esempio:** Durante un movimento navale, un'armata nel Kent potrebbe spostarsi a York o Cornwall (o in una zona costiera tra le due); una in Mar può spostarsi a York o Skye (o in una zona costiera tra le due).*

Nota dell'autore: al tempo i "Dublinesi" probabilmente trasportarono le loro navi attraverso la Scozia e dopo navigarono verso sud lungo la costa est fino a York. Questo è certamente consentito nel gioco, quando le altre regole di movimento sono rispettate.

Quando c'è una Grande Invasione, il movimento navale può essere usato durante una o entrambe le due fasi dell'invasione purché siano rispettate le altre regole (vedi "Grandi Invasioni," pag. 10).

INVASIONI E RAID

Durante il gioco, la Timeline indica se nuove armate sono introdotte nel gioco in aree di mare. Queste armate rappresentano, in senso lato, i popoli che approdavano sulle coste della Gran Bretagna in un particolare momento storico. Le Invasioni sono indicate sulla Timeline sotto il nome delle nazioni coinvolte. Il numero di armate che ciascuna nazione riceve in quel turno sono elencate insieme con, tra parentesi, l'area di mare in cui devono essere piazzate. All'inizio del turno di gioco, i giocatori devono piazzare tali armate nelle rispettive zone di mare, come indicato dalla Timeline.

***Esempio:** nel VIII turno sulla Timeline, sotto il nome "Irlandesi" c'è scritto "1 Invader (Atlantic Ocean)," sotto "Scotti", "1 Invader (Irish Sea)," e sotto gli "Angli" "2 Invader (North Sea)." Ciò significa che all'inizio del turno di gioco, gli Irlandesi devono piazzare una fanteria nell'Atlantic Ocean, gli Scotti una nel Irish Sea, e gli Angli due nel North Sea.*

I RAID DEI PITTI

A differenza delle altre nazioni, quando i Pitti hanno un Raid (nei turni IV e V), tutte le loro armate sono considerate partecipanti al raid, anche quelle che iniziano il turno sulla terra ferma. Quando i Pitti hanno un raid, una o più armate in un'area di terra posono (usando il movimento navale) muoversi in un'area di mare adiacente, quindi in un'area costiera adiacente all'area di mare, combattere, e ritirarsi o rinunciare (durante la fase Rinuncia al Raid) nell'area di terra da cui erano partiti, posto che tale area è rimasta libera. I Pitti possono utilizzare più gruppi di armate in questo modo.

I Pitti non possono fare un raid via terra, devono passare via mare.

SCHEDA NAZIONE: LIMITI ALLE INVASIONI

Alcune nazioni sono soggette ad ulteriori restrizioni circa lo sbarco degli invasori. Tali restrizioni sono elencate nella "Sezione Riferimento" delle schede nazione. Per esempio, nella scheda nazione degli Irlandesi è scritto "Gli invasori devono sbarcare a sud di Galloway." La dicitura a "nord di" o "sud di" una certa area, indica che **lo sbarco in quell'area è proibito**. Quindi, gli invasori Irlandesi non possono sbarcare a Galloway. Ad ogni modo, gli Irlandesi possono sbarcare in Cumbria e spostarsi a Galloway con un normale movimento.

Inoltre, le restrizioni alle invasioni sono applicate solamente alle unità che iniziano il turno in mare, non alle unità che iniziano il turno sulla terra ferma e usano un movimento navale. Gli invasori Juti non possono andare nell'Atlantico, ma le unità che iniziano il loro turno sulla terra nel VI turno possono spostarsi nell'Atlantico con uno spostamento navale.

GRANDI INVASIONI

In certi turni alcune nazioni iniziano le Grandi Invasioni. Le grandi invasioni sono indicate sulla Timeline con asce incrociate su uno scudo, come riportato qui sopra.

Durante una grande invasione, tutte le unità di una nazione, in mare o sulla terra, possono muoversi e attaccare due volte. Il giocatore che controlla la nazione che effettua una grande invasione, in quel turno dispone di due fasi movimento e battaglie/ritirate in questo ordine: prima fase movimento, prima fase battaglie/ritirate, seconda fase movimento, seconda fase battaglie/ritirate. Le altre fasi non vengono giocate due volte.

Inoltre, durante la prima fase di movimento di una grande invasione, un'armata può rimanere in mare (non muovere). Comunque, tutte le armate devono terminare la seconda fase di movimento sulla terra (a meno che in quel turno non abbiano un Raid; vedi più avanti).

Nota dell'autore: una grande invasione rispecchia l'impeto addizionale di un grande sforzo che sovente veniva profuso per un lungo periodo.

I RAID

In determinati turni, alcune nazioni effettuano un **Raid**. Questa situazione è indicata nella scheda nazione così come sulla Timeline con il simbolo del Raid, qui riportato.

Example: sulla Timeline e sulle schede nazione è indicato che nel VI turno, gli Irlandesi e gli Scotti effettuano entrambi un Raid.

Se una nazione effettua un Raid in un determinato turno, tutte le armate di quella nazione che sono in zone di mare quando la nazione comincia il proprio turno (non soltanto quelle che vengono piazzate in mare all'inizio del turno), per quel turno, prendono parte al Raid. Storicamente le truppe che effettuano un Raid rappresentano gli invasori che ritornano alle loro

terre di origine dopo aver invaso la Gran Bretagna. Nel gioco, le armate che effettuano un **Raid possono terminare il loro movimento in mare** (in realtà tali armate ritornavano alle loro terre). Esistono tre modi differenti con cui le truppe in un Raid possono terminare il loro turno in mare.

1. Rimanere in Mare

Le armate possono decidere di non muoversi dalla zona di mare da cui partono (mentre tutte le armate che non effettuano un Raid devono terminare il loro turno sulla terra).

2. Ritirata in Mare

Le armate possono, dopo lo sbarco ed aver cominciato una battaglia, ritirarsi nella zona di mare da cui erano partite. Per le regole dettagliate su come sia possibile ritirarsi in mare, vedi "Ritirata dell'Attaccante," a pag. 12.

3. Ritorno in Mare

Le armate possono **ritornare** in mare durante la fase Ritirata dal Raid, come descritto in "Fase 4: Ritirata dal Raid," a pag. 13. Durante la fase di Ritirata dal Raid, il giocatore può semplicemente prendere le armate coinvolte nel Raid e riposizionarle nella zona di mare da cui erano partite. La presenza di armate nemiche nelle zone tra l'area di battaglia e la zona di mare non è rilevante. La Fase di Ritirata dal Raid ha luogo dopo la fase Battaglie/Ritirate. Quindi, le armate in Raid possono sbarcare, combattere, e ritirarsi nella zona di mare di provenienza così da non poter più attaccare durante lo stesso turno.

REGOLE PARTICOLARI PER I RAID

Le armate che cominciano il turno della nazione sulla terra ferma non partecipano al Raid, anche se la nazione può effettuare un Raid in quel turno. Pertanto, le unità che partono sulla terra non possono muoversi durante la Fase di Ritirata dal Raid. (**Eccezione:** i Raid dei Pitti, vedi relativo box).

La grande invasione degli Scotti del VII turno e quella Norvegese del XI sono considerate come turni di Raid. In questo caso il movimento nella fase di Ritirata dal Raid ha luogo solamente dopo la seconda fase di battaglie/ritirate. Quindi i turni di tali nazioni sono così composti: prima fase di movimento, prima fase battaglie/ritirate, seconda fase movimento, seconda fase battaglie/ritirate, fase di ritirata dal Raid. Come per i normali raid le armate devono cominciare il turno da un'area di mare.

Come riportato sulla Timeline e sulla loro scheda nazione, nel XI turno, le truppe Danesi coinvolte nel raid devono tornare in mare alla fine del turno, seguendo una delle tre vie sopra elencate.

Le restrizioni relative agli invasori riportate su alcune schede nazione, sono applicate anche alle armate che effettuano un Raid.

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

1. Muoversi direttamente in un'area costiera. Poi seguendo le normali regole di movimento, esse possono scegliere di fare un ulteriore spostamento.
2. Muoversi in una zona di mare adiacente e poi sbarcare in una zona costiera. Riguardo questa opzione esistono particolari restrizioni (vedi sotto).
3. Durante un raid o la prima parte di una grande invasione, le armate possono rimanere nella zona di mare da cui partono. (Vedi "Grandi Invasioni" e "Raid," sotto).

REGOLE PARTICOLARI CIRCA GLI INVASORI

Dopo lo sbarco, le armate di cavalleria e fanteria Romane e quelle al seguito di un comandante possono effettuare uno spostamento addizionale (seguendo le normali regole di movimento).

Normalmente, tutte le armate devono terminare il loro movimento in un'area di terra. (**Importanti Eccezioni:** Grandi Invasioni e Raid, vedi più sotto).

Le armate che iniziano la fase di movimento in mare, non possono mai attraversare due zone di mare prima di sbarcare sulla terra ferma.

Non è obbligatorio sbarcare tutte le unità in mare, nella stessa area costiera.

Qualsiasi numero di armate di qualsiasi numero di nazioni possono trovarsi nella stessa zona di mare. I Limiti di occupazione sono ignorati, e non ha luogo alcuna battaglia in mare.

ESEMPI DI BATTAGLIE



1. Un'armata Gallese entra in Avalon per combattere contro un'armata Belga. Il giocatore Belga lancia un dado e ottiene un 6 mentre il Gallese ottiene un 4.

Risultato: l'armata Gallese viene eliminata.

2. Due armate entrano nelle Downlands per combattere contro una fanteria semplice Belga. Il giocatore Belga lancia un 5 mentre il Gallese lancia un 2 ed un 5.

Risultato: l'armata Belga sopravvive poiché essa difende in un terreno impervio e quindi sarebbe eliminata solamente con un 6. I Gallesi, comunque, perdono un'armata. Il giocatore Belga può ora decidere se ritirarsi. Se decide di continuare, il giocatore Gallese può a sua volta decidere di ritirarsi in Wessex.



3. Un'armata Belga si sposta in Sussex per attaccare l'armata ed il forte Romani. Il giocatore Romano lancia un 5 con l'armata e un 4 con il forte, mentre il Belga lancia un 5.

Risultato: il giocatore Belga perde un'armata perché i Romani hanno lanciato un 5, dato che i Romani eliminano un'unità nemica con un tiro superiore o uguale a 4. (Se i Belgi avessero avuto una seconda unità questa non sarebbe stata eliminata poiché il forte agisce come una fanteria semplice che colpisce con un risultato uguale o superiore a 5).

Nessuna unità Romana è eliminata perché il Belga ha lanciato un 5. I forti Romani sono eliminati con un risultato uguale o superiore a 5, ma soltanto se prima le armate Romane sono state tutte eliminate – e ciò è possibile solo se viene lanciato un 6.

FASE III: BATTAGLIE/RITIRATE

Quando alla fine della fase di movimento unità appartenenti a due diverse nazioni occupano la stessa area di terra ferma, ha luogo una battaglia (anche se lo stesso giocatore controlla entrambe le nazioni). Non sono possibili battaglie in mare. La nazione che muove nell'area di battaglia viene considerata attaccante e la nazione che era già presente è considerata difensore. Se devono essere combattute più battaglie, l'attaccante sceglie l'ordine col quale risolverle.

SVOLGIMENTO DELLA BATTAGLIA

Il giocatore che controlla ciascuna nazione lancia un dado per ogni propria armata e forte/palizzata presente nell'area. Il giocatore che in una battaglia controlla differenti tipi di unità lancia separatamente per ogni tipo di unità. Per esempio, un giocatore che controlla i Romani lancia i dadi per le sue armate separatamente da quelli lanciati per i forti, piuttosto che lanciarli tutti insieme e solo dopo assegnarli alle unità.

Il dado lanciato determina quante armate nemiche sono eliminate. Le armate eliminate sono rimosse dal tabellone.

Le armate sono eliminate secondo le seguenti regole:

1. Una fanteria semplice elimina un'altra fanteria semplice con un risultato del dado uguale o superiore al 5.
2. La fanteria e la cavalleria Romane eliminano una fanteria avversaria semplice con un risultato del dado uguale o superiore al 4.
3. La fanteria Romana e le unità di cavalleria sono eliminate con un risultato del dado pari o superiore al 6, indipendentemente dal tipo di unità che in attacco.
4. Le armate che si trovano in un terreno impervio, sono eliminate con un risultato del dado pari o superiore al 6.

ULTERIORI REGOLE SULLE BATTAGLIE:

In battaglia, i forti Romani e le palizzate Sassoni agiscono come unità di fanteria semplice.

I lanci di dadi sono considerati simultanei, indipendentemente da quale giocatore lancia per primo.

Un giocatore può scoprire che le nazioni da lui controllate devono raggiungere uno stesso obiettivo. Sono consentite battaglie tra nazioni controllate da uno stesso giocatore. Quando il giocatore decide di ritirare una nazione da una battaglia, deve comunque effettuare un lancio di dadi per l'altra nazione.

DISTRUZIONE DEI FORTI ROMANI

Tutte le armate Romane in un'area contenente un forte devono essere eliminate dall'attaccante prima che i forti possano essere distrutti. Perciò un lancio pari a 5 non eliminerà il forte a meno che le armate presenti non siano state precedentemente eliminate con un 6.

Esempio: 4 armate attaccano una fanteria ed un forte Romani. Vengono lanciati 4 dadi insieme. Se l'attaccante lancia almeno un 6, la fanteria Romana viene eliminata, e un ulteriore 5 o 6 elimina il forte. Ma se l'attaccante lancia quattro 5, allora nessuna unità Romana viene eliminata, perché non è uscito neanche un 6 per eliminare la fanteria.

Nota: tale regola non si applica alle palizzate Sassoni. Queste sono eliminate come una fanteria semplice, e vengono rimosse prima che siano eliminate le fanterie semplici Sassoni (vedi "Palizzate Sassoni," pag. 17).

QUALI UNITÀ ELIMINARE

Nelle battaglie in cui una nazione impiega unità di fanteria e di cavalleria, un 5 elimina una fanteria, mentre un 6 elimina una cavalleria o una fanteria, a discrezione dell'attaccante. I giocatori non devono decidere in partenza quale unità viene attaccata con quel lancio di dadi.

ESEMPI DI RITIRATE



I Sassoni hanno attaccato dal Suffolk un'armata Gallese in North Mercia. Ci sono Sassoni anche a Powys e in South Mercia. C'è un'armata Gallese in Hwicce. L'armata Gallese decide di ritirarsi dal North Mercia. Essa può ritirarsi in Lindsey o a York perché sono aree vuote e non adiacenti ad aree contenenti unità Sassoni (a parte la North Mercia, dove si sta combattendo la battaglia). La fanteria Gallese non può ritirarsi in Suffolk, perché è l'area di provenienza dell'attaccante. Non può ritirarsi neanche a March, per la presenza dei Sassoni a Powys. L'armata Gallese può ritirarsi in Hwicce, anche se adiacente a Powys, perché presente una fanteria Gallese.



Un'armata degli Angli si trova in Sussex ed una in Kent. Tre armate Sassoni si muovono dal Wessex al Sussex. Due armate Sassoni devono fermarsi in Sussex, ma la terza può continuare fino in Kent per la regola dell'overrun. Nella fase Battaglie/Ritirate, i Sassoni decidono di combattere prima la battaglia in Kent. Le armate dell'attaccante possono ritirarsi solamente nell'area da cui è partito l'attacco. In questo caso, l'armata in Kent non potrà ritirarsi perché la regione da cui proviene – il Sussex – contiene armate nemiche.

Comunque, a parte la situazione fanteria/cavalleria menzionata prima, il **giocatore** sceglie quale delle sue unità eliminare. Se tutte le unità sono dello stesso tipo, la scelta può essere effettuata dopo la fine del turno di battaglia. (A volte possono crearsi problemi durante i Raid, poiché alcune armate possono aver iniziato il turno dal mare e possono quindi ritirarsi in mare, mentre le altre possono aver iniziato sulla terra e non possono tornare in mare. Inoltre può verificarsi un problema se le unità hanno attaccato da aree differenti, e sono obbligate a ritirarsi in quelle aree.)

FINE DELLA BATTAGLIA

La battaglia continua finché non vengono eliminate tutte le armate ed i forti/palizzate di una o entrambe le nazioni, o finché un giocatore **ritira** tutte le proprie unità.

Dopo che entrambe i giocatori hanno lanciato i dadi ed eliminato le unità in base ai risultati, se entrambe le nazioni hanno ancora almeno un'unità in gioco in quell'area, il difensore può decidere a sua volta di ritirarsi. Se il difensore non si ritira, l'attaccante può decidere di ritirarsi. Nota che durante una ritirata, il giocatore può decidere di ritirare tutte o parte delle unità in battaglia.

Se entrambe le nazioni decidono di non ritirarsi, viene combattuto un altro round.

Si procede in questo modo finché una nazione occupa l'area (o entrambe sono eliminate contemporaneamente).

RITIRATA DEL DIFENSORE

Quando la nazione in difesa si ritira, le sue unità devono decidere l'area in cui ritirarsi; alcune possono ritirarsi in un'area, altre in un'altra. E' consentito ritirarsi nelle:

1. Aree adiacenti che sono occupate solamente dalle unità in ritirata.
2. Aree adiacenti che sono vuote e non sono adiacenti ad un'area occupata solamente da armate della nazione che attacca (l'area di battaglia non è considerata).

Le aree adiacenti comprendono inoltre le aree connesse a quella di battaglia attraverso uno stretto. Comunque, la presenza di unità nemiche ad un'estremo dello stretto non preclude la ritirata verso l'altro estremo (per esempio, un'armata in Devon non preclude ad un'armata nemica di ritirarsi dal Dyfed al Gwent). Il difensore non può mai ritirarsi in:

1. Un'area di mare.
2. Qualsiasi area contenente unità nemiche.
3. Qualsiasi area da cui è scaturito l'attacco. Questo include le armate che hanno attraversato l'area di battaglia mediante un overrun ma che non hanno preso parte al conflitto in questione.

Il difensore deve osservare i limiti di occupazione quando effettua una ritirata. Se per la ritirata non esistono aree che rispettano le precedenti regole, il difensore deve obbligatoriamente continuare a combattere.

RITIRATA DELL'ATTACCANTE

Quando la nazione in attacco si ritira, le sue unità devono tornare nell'area da cui hanno sferrato l'attacco. Quando si ritira, l'attaccante deve rispettare i limiti di occupazione.

Esempio: 3 fanterie Sassoni attaccano Essex, due provengono dal Kent e una dal Sussex; una è eliminata in battaglia, ed il giocatore decide di ritirarsi. Entrambe le armate rimaste possono andare in Kent, oppure una va in Kent e l'altra in Sussex, in funzione di quale delle tre armate il giocatore decide di rimuovere.

Se l'area da cui proviene l'attaccante contiene armate di un'altra nazione, l'attaccante non può ritirarsi. Egli deve rimanere e continuare a combattere. Ciò può verificarsi quando un gruppo di armate attacca attraversando un'area e oltrepassa in virtù di un overrun.

MOVIMENTO DEL COMANDANTE



1. Un'armata che inizia il proprio movimento con un comandante può spostarsi fino a tre aree e non ha l'obbligo di fermarsi quando entra in un terreno impervio.

2. L'armata in Bernicia può sfruttare i benefici forniti dal comandante fintanto che l'armata si sposta insieme con esso.

Se un'armata in attacco che comincia il turno in mare decide di ritirarsi, essa deve tornare nella zona di mare da cui aveva cominciato la fase di movimento, anche se questa non è l'area da cui ha sferrato l'attacco. Va notato che le armate possono tornare in mare solamente durante un Raid. Le armate che effettuano un'invasione durante un turno senza Raid non possono ritirarsi dalla battaglia.

Esempio: all'inizio dell'XI turno vengono piazzate cinque armate Ascomanne nel Iceland Sea (turno con un Raid Ascomanno). Durante la fase di movimento degli Ascomanni, le armate si spostano nel North Sea, e sbarcano a York, che è occupata da un'unità nemica. Nel corso della battaglia che ne deriva, se gli Ascomanni si ritirano, essi devono tornare nel Iceland Sea.

ULTERIORI REGOLE SULLE RITIRATE

Le armate che attaccano tramite un movimento navale possono ritirarsi nella zona da cui hanno iniziato il movimento navale, posto che tale area non sia occupata da un'altra nazione.

La fase di Ritirata dal Raid (che ha luogo dopo che tutte le battaglie sono terminate), è completamente separata e differente dalle ritirate (che hanno luogo durante la fase Battaglie/Ritirate).

FASE IV: RITIRATA DAL RAID

Durante questa fase le truppe partecipanti al Raid possono ritornare nella zona di mare da cui avevano iniziato il turno – anche se hanno usato tutti i loro punti movimento e hanno combattuto una battaglia, e anche se non esiste un percorso libero per tornare nell'appropriata zona di mare. Il giocatore semplicemente prende le armate e le piazza nell'area di mare in cui hanno iniziato il turno. Le armate che effettuano un Raid sono così in grado, nello stesso turno, di invadere un'area da mare, combattere battaglie, e ritirarsi in mare.

FASE V: SOVRAPPOLAZIONE

L'ultima fase del turno di ciascuna nazione è la fase di Sovrappopolazione. (**Eccezione:** i Romani non sono soggetti a questa regola.) Nel corso di questa fase, il giocatore conta 1) il numero di aree occupate dalla sua nazione e 2) il numero di armate che occupano queste aree. Le armate in mare non vengono computate (vengono considerate in cammino verso le loro terre d'origine). Se il numero delle armate è più del doppio del numero delle aree occupate, quelle in eccesso vengono eliminate.

Per esempio, se una nazione occupa 4 aree di terra, può avere non più di 8 armate sul tabellone alla fine della fase di Sovrappopolazione. Il giocatore deve rimuovere le armate in eccesso. Comunque, non è consentito lasciare un'area vuota per effetto di tale rimozione, né un giocatore può rimuovere più armate di quelle eccedenti i limiti di sovrappopolazione.

COMANDANTI

In diversi momenti del gioco, come indicato sulla Timeline e sulle schede nazione, alcune nazioni ricevono dei comandanti. Un comandante rappresenta un singolo individuo dalle straordinarie abilità e autorità.

Alcuni comandanti iniziano il turno in una zona di mare con le truppe che preparano un'invasione, e tali comandanti possono essere piazzati nelle zone di mare elencate sulla Timeline all'inizio del round.

Per gli altri comandanti sulla Timeline non è specificata la zona di partenza. Un comandante di cui non è specificata l'area di partenza, viene piazzato sul tabellone alla fine della fase di Incremento della Popolazione della propria nazione. Questi comandanti possono essere piazzati in una qualsiasi area occupata dalla nazione. Se l'area di partenza non è specificata e la nazione non ha armate sul tabellone, semplicemente il comandante non viene messo in gioco. (**Eccezione:** Artù, vedi pag. 15.)

In alcuni casi, devono verificarsi speciali condizioni (riportate sulla Timeline) prima che il comandante possa essere messo in gioco.

Nota: in due casi gli Angli ricevono i comandanti soltanto se occupano una particolare area (Bernicia, North Mercia). Gli Angli, inoltre, ricevono il comandante quando i Briganti a loro sottomessi occupano un'area (vedi pag. 17). Il rispettivo comandante non deve necessariamente essere posto in quell'area, in ogni caso.

Un comandante viene rimosso dal tabellone quando la sua nazione inizia il proprio turno e prima della fase di Incremento della Popolazione. Quindi un comandante rimane in gioco dall'inizio del turno della sua nazione fino all'inizio del turno successivo – a meno che non venga eliminato prima in battaglia.

Eccezioni: Harold il Sassone, Harald Hardrada di Norvegia, e Guglielmo il Conquistatore dei Normanni entrano tutti in gioco nel XV turno e rimangono in gioco fino alla fine del XVI turno (se non sono eliminati prima).

COMANDANTI E MOVIMENTO

Un comandante non costituisce un'armata e non viene conteggiato ai fini di un overrun, della sovrappopolazione, o dei limiti di occupazione.

Un comandante non può mai trovarsi in un'area senza le sue armate. Un leader può spostarsi di 3 aree, ma non può mai entrare in un'area occupata da unità nemiche senza armate al seguito. Se un'area viene abbandonata dalle truppe amiche (ad esempio per una ritirata), il comandante deve uscire dall'area insieme con le sue truppe.

Qualsiasi armata in presenza di un comandante può muoversi di tre aree e non deve fermarsi quando entra in un'area con terreno impervio. Attraversare uno stretto, comunque, obbliga le truppe ed il comandante a terminare il proprio movimento. Per usufruire di tali benefici le armate devono essere accompagnate dal comandante durante tutto il loro movimento.

Esempio: un comandante che parte dalla Bernicia con due armate può muoversi a York e raccogliere altre due armate e poi continuare con un totale di 4 armate fino a Norfolk attraverso Lindsey (vuota). Le armate a York non devono muoversi prima che arrivi il comandante, né possono continuare a muoversi dopo essere entrate in Norfolk.

Un'armata accompagnata da un comandante usando un movimento navale, può muoversi di un'area aggiuntiva prima o dopo lo sbarco. Per esempio, un'armata con un comandante in Lothian usando il movimento navale può muoversi nel North Sea poi a York ed infine in North Mercia.

COMANDANTI IN BATTAGLIA

Quando un comandante partecipa ad una battaglia, il risultato del dado di armate e palizzate è aumentato di 1. I comandanti non costituiscono un'armata, quindi non lanciano alcun dado. Un comandante è immediatamente eliminato se a causa delle perdite in combattimento

rimane senza unità, anche se non rimangono neanche unità nemiche. Non è richiesto un lancio aggiuntivo.

Un comandante può ritirarsi da solo prima che l'ultima unità in battaglia della sua nazione sia eliminata, ma solo in un'area adiacente occupata esclusivamente da unità della sua nazione.

I ROMANI E I ROMANO-BRITANNICI

I Romani differiscono dalle altre nazioni per molte cose. Come precedentemente detto, le armate Romane possono muoversi di 3 aree per turno, e sono più potenti in battaglia. Come scritto nel paragrafo "Limiti di occupazione" a pag. 9, i Romani possono occupare i terreni non impervi con un numero qualsiasi di armate ed i terreni impervi con un massimo di 4 armate. Inoltre, i Romani non sono soggetti alle limitazioni imposte dalla sovrappopolazione, per cui durante il loro turno saltano la fase di sovrappopolazione.

Più avanti sono discusse le altre differenze tra i Romani e le altre nazioni.

RINFORZI ROMANI

Disponendo di un esercito di professionisti, i Romani non incrementano la popolazione come le altre nazioni, ma ottengono comunque rinforzi durante tale fase.

Il numero di rinforzi dipende da quante armate i Romani hanno ancora in gioco:

Roman Reinforcements				
	ROUND			
	2	3	4	5
12+ armies	0	0	0	0
11 armies	1	0	0	0
10 armies	1	1	0	0
9 armies	1	1	1	0
7-8 armies	2	2	1	1
6 armies	3	3	2	2
5 armies	3	3	3	3
4 armies	4	4	3	3

Esempio: nel II turno, ci sono 12 armate Romane sul tabellone. I Romani non ricevono rinforzi. Più avanti nel IV turno, ci sono 9 truppe Romane in gioco durante la fase di incremento della popolazione. Essi ricevono 1 rinforzo. Nel V turno essi hanno 9 armate (una è stata eliminata), quindi non ricevono rinforzi.

Nota dell'autore: la tabella non solo riflette la diminuzione dell'esercito Romano, ma anche la diminuzione dell'efficienza delle truppe in battaglia, conseguente alla crisi dell'Impero del III secolo.

I rinforzi Romani vengono piazzati nell'English Channel durante la fase di incremento della popolazione, e durante la fase di movimento esse possono spostarsi in un'area costera adiacente a tale canale.

RITIRO DELLE LEGIONI ROMANE NEL II TURNO

Nel II turno, alla fine del turno dei Romani, se ci sono più di 12 armate Romane in gioco, il giocatore deve rimuovere le armate in ecceddo fino ad averne 12.

Nota dell'autore: ciò rispecchia il ritiro di una delle quattro legioni nel 84/85 d.C.

FORTI ROMANI



I Romani possono costruire i forti, che presentano tre vantaggi: 1) in battaglia si comportano come una fanteria semplice (non Romana), 2) rappresentano la rete delle strade Romane, e 3) forniscono punti vittoria alla fine del V turno. Alcune nazioni ricevono punti vittoria per la distruzione dei forti Romani.

Quando un'armata Romana diventa, per la prima volta, la sola ad occupare una qualsiasi area, anche soltanto attraversandola, e anche se i Romani non totalizzano punti per quell'area, viene immediatamente costruito un forte. Tale forte si comporta come una fanteria semplice (non una fanteria Romana) che non può muoversi. Prima che un forte sia eliminato è necessario che l'attaccante elimini tutte le armate Romane presenti nell'area. Perciò un 5 non eliminerà il forte a meno che tutte le armate romane presenti non siano state eliminate con un 6. (Vedi "Fase III: Battaglie/Ritirate" a pag. 11-13.)

Un forte viene costruito solamente la prima volta che i Romani controllano l'area. Se un forte romano viene eliminato in battaglia, non va rimosso dalla mappa, ma girato dal lato "distrutto" per ricordare ai giocatori che in quell'area è già stato costruito un forte Romano.

Ai fini dei limiti di occupazione, i forti romani non vengono conteggiati.

Nota dell'autore: i forti romani riproducono in parte la capacità dei Romani di proteggere la "civiltà" in Gran Bretagna. Se un'area è devastata dai nemici, allora i Romani hanno fallito, ed il forte distrutto rappresenta questo fallimento. Perciò i forti non possono essere ricostruiti.

LE STRADE ROMANE

I forti romani rappresentano la presenza di strade romane. Se un'armata romana si sposta tra due aree in cui sono presenti dei forti, tale spostamento non consuma punti movimento. Al contrario se si sposta tra un'area con un forte verso un'area senza forte o viceversa, questo conta come uno dei tre spostamenti a sua disposizione.

Esempio: sono presenti dei forti in Essex, Suffolk, Lindsey, York, e Pennines. Un'armata romana in Cheshire si sposta a York, usando uno dei suoi tre movimenti.

Usa poi le strade per spostarsi in Essex e poi muove in Kent, usando il suo secondo movimento. Sceglie infine di non utilizzare il suo terzo movimento.

Un forte romano non fornisce il vantaggio delle strade nella fase di movimento durante la quale è stato costruito. Comunque, i forti costruiti durante la prima metà della Grande Invasione Romana del I turno forniscono il vantaggio delle strade durante la seconda metà dell'invasione.

Se un forte viene eliminato i benefici delle strade in quell'area sono perduti per sempre.

Le strade sono presenti anche in un'area di terreno impervio se ivi è presente un forte. Se un'armata romana si sposta da un'area senza forte ad una con forte in un terreno impervio, può continuare a muoversi sfruttando le strade, ma non verso aree in cui non ci sono forti.

Esempio: un'armata romana in Cumbria si muove in Pennines. Essa può ancora muoversi attraverso la rete di forti e strade, ma non può spostarsi al di fuori di essa perché il movimento verso l'area di terreno impervio non è avvenuto tramite strada.

Se un giocatore muove un'armata romana sia attraverso le strade che uno stretto, si applica la seguente regola: le armate possono usare le strade per raggiungere un estremo dello stretto (posto che il percorso sia tutto effettuato su strada, area di partenza compresa), poi attraversano, e terminano il loro movimento

MOVIMENTO ROMANO

1. un'armata romana può spostarsi fino a 3 spazi invece dei normali 2.
2. un'armata romana con il suo primo spostamento muove dal Wessex al Sussex. Usando le strade, l'armata romana non deve spendere altri punti movimento per andare dal Sussex a Essex. Infine usa i suoi due spostamenti residui per muoversi in Suffolk e poi in North Mercia.
3. l'armata romana non può sfruttare le strade se il forte è stato distrutto.

ARTÙ

Nel VII turno, i Romano-Britannici ricevono un comandante, Artù, e 2 cavallerie. Artù e la sua cavalleria devono essere posti, insieme, alla fine della fase di incremento della popolazione, in una regione con almeno un'unità Romano-Britannica. Il posizionamento di Artù e della sua cavalleria non influisce sui limiti di occupazione.

In più, a differenza degli altri leader, se in gioco non ci sono unità Romano-Britanniche, Artù e la sua cavalleria non vengono perduti. Essi devono essere posti, insieme, in una area Inglese libera a sud di Cumbria, Pennines, e Bernicia. Se non ci sono armate Romano-Britanniche o aree vacanti, allora Artù e la sua cavalleria non possono entrare in gioco.

Artù e la sua cavalleria sono le uniche unità che possono entrare in gioco in un'area libera.

All'inizio del VIII turno, Artù viene rimosso dal gioco e la sua cavalleria viene rimpiazzata con la fanteria. Se sulla mappa sono già presenti 8 fanterie Romano-Britanniche, i segnalini della cavalleria possono essere usati come fanteria, così da eludere il limite di unità di fanteria imposto ai Romano-Britannici dal numero di segnalini unità presenti nella scatola.

indipendentemente dalla presenza di strade all'altro estremo dello stretto.

Vedi "Sottomissione di Gallesi, Briganti, e Pitti" per maggiori dettagli circa le strade romane nelle aree sottomesse.

PUNTEGGIO NEI TURNI I E III

Durante i turni I e III, i Romani totalizzano punti vittoria se occupano determinate aree. Così come per le altre nazioni, un'area è considerata occupata dai Romani se in un momento qualsiasi del loro turno sono la sola nazione che possiede armate in quell'area. Come le altre nazioni, i Romani, possono ottenere punti una sola volta per ciascuna area occupata. E' facile tenere traccia di quali aree sono state occupate dai Romani, poiché in tali aree ci saranno senza dubbio dei forti romani, siano essi "integri" o "distrutti".

Sempre durante i turni I e III, i Romani possono ottenere punti anche se le aree sono occupate da nazioni ad essi sottomesse (vedi più avanti). Quando viene dichiarata la sottomissione, i Romani guadagnano immediatamente i punti per le aree occupate dalla nazione appena sottomessa. Se più avanti nel gioco, la nazione occupa una nuova area ed è ancora sottomessa ai Romani, questi ultimi guadagnano punti vittoria come se fossero loro stessi ad occupare tale area.

LIMES ALLA FINE DEL V TURNO

Limes è il nome con cui i Romani indicavano le loro mura/linee difensive come il Vallo Adriano ed i forti della "Costa Sassone", che furono costruite contro i raid barbari. I Romani guadagnano punti alla fine del V turno per ciascuna area elencata sulla loro scheda nazione che è (a) occupata da un forte romano integro, o (b) occupata da una nazione sottomessa (leggi più avanti).

SOTTOMISSIONE DI GALLES, BRIGANTI E PITTI

Quando Galles, Briganti o Pitti occupano rispettivamente 5, 3, 2 od un numero minore di aree, essi possono essere sottomessi ai Romani, ma solamente durante il turno dei Romani. Questa sottomissione può avere luogo solamente quando ci sono ancora armate Romane in gioco.

Durante il turno dei Romani, queste nazioni possono dichiarare la loro sottomissione dopo la fine di una battaglia, o dopo ogni round di combattimento (il risultato dei dadi è comunque applicato), o dopo la fase di movimento dei Romani. Tutte le armate Romane che si trovano in una provincia controllata da una nazione sottomessa devono immediatamente spostarsi in un'area adiacente occupata dai Romani, non appena viene dichiarata la sottomissione; se non ce ne sono, possono muoversi in un'area adiacente libera. Se dopo questo movimento esse si trovano in una provincia con un forte, possono sfruttare le strade per muoversi ancora.

Se non ci sono province occupate dai Romani o aree libere adiacenti, le armate possono essere spostate in una zona occupata da Romani adiacente ad un'area occupata dalla nazione sottomessa. Se non ce ne sono, possono essere spostate in un'area libera adiacente ad un'area occupata dalla nazione sottomessa. Se non ce ne sono, allora le truppe sono eliminate a causa dell'incompetenza del comandante!

La sottomissione ha i seguenti effetti:

1. nei turni 1-3, i Romani possono immediatamente guadagnare punti vittoria per le aree occupate dalla nazione sottomessa, come se le occupassero essi stessi. I Romani non possono ricevere nuovi punti occupando quelle stesse aree (poiché una nazione può ricevere punti una volta sola da ciascuna area). Comunque, possono ricevere punti per le aree controllate dalla nazione sottomessa alla fine del turno V (leggi sopra "Limes alla fine del turno V;").

2. I romani non possono più attaccare la nazione sotto-

messata, e questa non può attaccare i Romani o altre nazioni sottomesse ai Romani. Le armate delle nazioni sottomesse possono ovviamente attaccare le altre nazioni ad essi non sottomesse, e possono occupare le aree libere (anche quelle contenenti un forte romano distrutto).

3. le nazioni sottomesse ricevono metà dei loro punti popolazione (arrotondati per difetto, con un minimo di un punto). In ogni caso, i Romani possono decidere di lasciar loro tutti i punti (così che le nazioni sottomesse possano combattere al meglio i comuni nemici).

4. le nazioni sottomesse, alla fine del V turno, ricevono soltanto la metà dei punti vittoria guadagnati per il controllo delle aree (arrotondati per difetto).

5. le nazioni sottomesse non possono abbandonare (lasciare vuota alla fine del loro movimento) una provincia che occupavano all'inizio della loro fase movimento, a meno che non abbiano il permesso esplicito da parte dei Romani. (In questo modo si elimina la possibilità che i Romani vengano privati dei loro Limes semplicemente tramite abbandono dell'area)

6. le armate Romane possono spostarsi liberamente tra le aree delle nazioni assoggettate, ma non possono terminarvi il loro movimento; inoltre, a meno che non vi sia un forte distrutto, si considera che in tali aree siano presenti le strade.

La sottomissione termina quando i Romani abbandonano il gioco, all'inizio del VI turno (leggi più avanti).

SOTTOMISSIONE DEI BELGI

Se durante il I turno dei Romani i Belgi controllano meno di 5 aree, possono essere sottomessi. La sottomissione termina prima della loro fase di incremento della popolazione del I turno (rivolta di Boudicca). Boudicca ed i rinforzi sono piazzati in qualunque area Belga, senza tener conto dei limiti di occupazione.

RITIRATA ROMANA E NASCITA DEI ROMANO-BRITANNICI

All'inizio del VI turno, i Romani non giocano il proprio turno. Al contrario, lasciano la Gran Bretagna (per andare a difendere l'Italia e la frontiera sul Reno) lasciando il posto ai Romano-Britannici. Le armate Romano-Britanniche sono fanterie semplici, ed i loro obiettivi sono differenti da quelli dei Romani.

Nel VI turno i Romano-Britannici saltano la fase di incremento della popolazione. Al contrario, possono sostituire fino ad un massimo di 8 forti integri a sud di York e Cheshire con altrettante loro armate. Tutti gli altri forti Romani (distrutti o integri) sono rimossi dalla mappa. Se ci sono meno di 8 forti, i Romano-Britannici possono sostituire le armate Romane a sud di York e Cheshire con le loro fanterie semplici fino ad avere in gioco tutte le 8 armate. Le rimanenti armate Romane sono rimosse dalla mappa. Nessuna armata Romano-Britannica può essere piazzata a nord di York e Cheshire, indipendentemente dalla posizione dei forti e dalle armate Romane. Se non

LA PRIMA PARTITA

La prima volta che giocate a BRITANNIA, il meccanismo di controllo di più nazioni, e la focalizzazione dei loro differenti obiettivi, può sembrare un po' ingestibile. Comunque, durante i primi turni di gioco sul tabellone ci sono solo 6 nazioni, per cui ogni giocatore controlla solo uno o due nazioni. Durante i primi turni vi suggeriamo di concentrarvi soltanto sugli obiettivi delle prime nazioni in gioco.

I Romani

Il giocatore che controlla i Romani deve prendere il maggior numero di decisioni durante i primi turni. I Romani iniziano il gioco con 16 armate nell'English Channel, e cominciano a giocare per primi. In più, nel primo turno i Romani effettuano una Grande Invasione (vedi pag. 10), il che significa che tutte le loro armate muoveranno e attaccheranno due volte. Prima di muovere qualsiasi armata, il giocatore che controlla i Romani dovrebbe consultare la scheda nazione per conoscere i loro obiettivi.

La scheda nazione dice che i Romani ricevono 6 punti vittoria se durante il I turno riescono a sottomettere i Belgi (vedi pag. 15). I Belgi possono essere sottomessi solamente se, mentre i Romani giocano il primo turno, possiedono meno di 5 aree. Ad ogni modo, è il giocatore che controlla i Belgi a decidere se sottomettersi ai Romani o no; i Romani non possono forzare la decisione.

Guardando un po' più avanti, la scheda nazione dice che, nei turni I e III, i Romani, ricevono punti vittoria occupando determinate aree (vedi pag. 15). Guardando la mappa, il giocatore che controlla i Romani deve tenere a mente che i punti ricevuti occupando le aree a nord sono maggiori di quelli ottenuti occupando le aree a sud. Per esempio, i Romani totalizzano 4 punti occupando Mar, rispetto al solo punto per Gwynedd e altre aree più a sud. I Romani quindi potrebbero spingere a nord, sperando di occupare i terreni più redditizi alla fine del III turno.

D'altro canto, il giocatore che controlla i Romani può inoltre provare a sottomettere i Gallesi, i Briganti o i Pitti (vedi pag. 15),

così da ricevere punti vittoria per le aree occupate da queste nazioni.

Infine, i Romani totalizzano punti per i limes (vedi pag. 15) alla fine del XV turno. Il giocatore che controlla i Romani può provare a costruire quanti più forti è possibile, e preservarli dalla distruzione, per massimizzare i punti nel V turno.

Il giocatore che controlla i Romani dovrebbe inoltre ricordare i loro vantaggi in battaglia (vedi pag. 11) e la loro maggiore mobilità derivante anche dall'utilizzo delle strade (vedi pag. 14-15).

I Briganti

Il giocatore che controlla i Briganti inizia con poche unità, almeno a confronto con i Romani. Nondimeno, con essi egli deve provare ad ottenere il massimo numero di punti vittoria possibile.

La scheda nazione dei Briganti dice che essi ricevono punti eliminando armate e forti Romani, per cui i Briganti potrebbero concentrarsi su questo obiettivo.

Comunque, anche il giocatore che controlla i Briganti dovrebbe porre attenzione a quali territori valgono più punti vittoria se controllati alla fine del V turno: Strathclyde e Galloway. Il giocatore potrebbe concentrarsi a lasciare diverse armate in queste aree per controllarle, piuttosto che impiegare tutte le loro forze contro i Romani.

I Gallesi ed i Caledoni

Come i Briganti, i Gallesi totalizzano punti per l'eliminazione di armate e forti Romani. Ricevono inoltre 2 punti vittoria per l'eliminazione di Aelle, il comandante Sassone, che non entra in gioco prima del VI turno, come indicato sulla Timeline.

Nel V turno i Gallesi guadagnano punti controllando aree in Galles, perciò essi potrebbero concentrarsi a difendere tali aree.

I Caledoni non ottengono punti per l'eliminazione di unità Romane. Infatti, essi guadagnano punti solamente controllando

determinate aree durante gli scoring rounds evidenziati sulla Timeline. I Caledoni affrontano una sola sfida, ossia tutte le loro unità sono piazzate su terreni impervi. Il giocatore che controlla i Caledoni dovrebbe pensare al miglior modo per controllare le aree più a sud del loro punto di partenza, come Orkneys e Hebrides, che per i Caledoni valgono il maggior numero di punti vittoria.

I Belgi ed i Pitti

Come detto poco sopra, i Belgi possono sottomettersi ai Romani se credono che i Romani possono eliminare troppe unità Belga. Anche se i Belgi si sottomettono mentre i Romani giocano il loro I turno, essi si ribellano durante il proprio turno (vedi pag. 15).

Inoltre, il comandante Belga Boudicca e una sua armata entrano in gioco durante la fase di incremento della popolazione del loro primo turno di gioco, e aiuteranno i Belgi a combattere contro i Romani. Questa armata Belga può essere piazzata in qualsiasi area contenente un'unità Belga, senza badare ai limiti di occupazione (pag. 15). Bisogna tenere a mente che i Belgi ottengono 6 punti eliminando armate e forti Romani nel I turno, ed un numero inferiore di punti nei turni successivi.

I Pitti ricevono punti eliminando armate e forti Romani, e controllando determinate aree alla fine degli scoring rounds.

Il giocatore che controlla i Pitti dovrebbe inoltre tenere a mente che i Pitti effettuano un raid nei turni IV, V, e VI. I Pitti seguono regole speciali per i raid, come descritto a pag. 10.

Uno sguardo in avanti

Appena i giocatori acquistano familiarità con il gioco, dovrebbero pianificare le proprie strategie guardando sulla Timeline e sulle schede nazione gli obiettivi delle altre nazioni da loro controllate.

SOTTOMISSIONE DEI BRIGANTI AGLI ANGLI

Gli Angli sono la sola nazione oltre ai Romani che possono sottomettere un'altra nazione – i Briganti. La sottomissione dei Briganti agli Angli è unica nel senso che i Briganti possono decidere di sottomettersi agli Angli solo alcune aree di quelle occupate, e alcune altre no.

I Briganti possono sottomettersi agli Angli soltanto se in Scozia, inclusa anche l'area di Galloway, i Briganti occupano solo una o due aree. Non importa se i Briganti occupano altre aree al di fuori della Scozia (eccezione fatta per Galloway).

Se i Briganti si sottomettono, essi sottomettono solamente Galloway e le aree occupate in Scozia.

Dopo che i Briganti si sottomettono, non possono attaccare gli Angli, ma gli Angli possono attaccare i Briganti in Galles e in Inghilterra (eccetto Galloway), e i Briganti possono rispondere all'attacco.

Nota dell'autore: in realtà ci furono diverse nazioni Britanniche in quella zona per un periodo (Rheged e Gododdin furono alcune di esse). In effetti, questa regola permette agli Angli di eliminare le nazioni non-Strathclyde, lasciando la nazione Britannica dello Strathclyde.

Gli effetti della sottomissione sono identici a quelli delle sottomissioni Romane, **con una eccezione**. Gli Angli possono ottenere punti vittoria alla fine del VII e del X turno per tutte le aree occupate dai Briganti e i Briganti possono a loro volta ottenere punti per le loro aree. Essi guadagnano la metà dei punti popolazione (dipende da quanto decidono gli Angli) totalizzati. Comunque, diversamente dai Romani e dalle nazioni a loro sottomesse, **agli Angli non è consentito di spostarsi attraverso le aree occupate dai Briganti**.

La sottomissione finisce alla fine del XII turno, o quando tutte le armate degli Angli sono state eliminate.

ci sono abbastanza forti e armate Romani nelle aree consentite, i Romano-Britannici avranno in gioco meno di 8 unità.

I Romano-Britannici eseguiranno normalmente la fase di incremento della popolazione dal VII turno, quando riceveranno un comandante, Artù. Vedi il box a pag. 15.

I ROMANO-BRITANNICI E LE NAZIONI SOTTOMESSE

Prima dell'inizio del turno VIII, i Romano-Britannici non possono attaccare le nazioni che erano sottomesse ai Romani a meno che non siano esse ad attaccare i Romano-Britannici. Se ciò si verifica nei turni VI o VII, i Romano-Britannici possono attaccare a loro volta la nazione precedentemente sottomessa, e guadagnare punti vittoria eliminandone le armate (così come accade con gli Angli, i Sassoni, e gli Juti) fino all'inizio del turno VIII.

ALTRE REGOLE

In questa sezione vengono spiegate in dettaglio alcune regole minori così come le regole specifiche applicate a determinate nazioni in particolari momenti della partita.

NEGOZIAZIONI

I giocatori possono cooperare tra loro per decidere delle strategie comuni. Sfortunatamente, tali discus-

sioni tendono ad allungare il gioco per cui molti giocatori preferiscono abolire le negoziazioni. Di conseguenza, i giocatori possono discutere la strategia e negoziare accordi solo durante il turno di un altro giocatore e solo apertamente (non sono ammesse negoziazioni segrete). Nessun accordo è vincolante, "le pugnalate alle spalle" sono assolutamente regolari.

TENERE TRACCIA DELLE AREE OCCUPATE

Una nazione può guadagnare una volta sola, punti vittoria occupando una determinata area, come descritto a pag. 6. Tenere traccia di quali aree sono già state occupate da una nazione non è un problema per i Danesi, i Norvegesi, ed i Normanni, poiché essi possono guadagnare punti in quel modo, ciascuno in un solo specifico turno (XII turno per i Danesi, e XV turno per Normanni e Norvegesi).

Comunque, i Gallesi possono aggiudicarsi punti occupando York nel VII e nel IX turno, e gli Ascomanni occupando alcune aree dal momento in cui entrano in gioco nel XI turno fino alla fine della partita. Per tenere traccia di quali nazioni hanno occupato una certa area, i giocatori possono mettere, in quell'area, i gettoni punti vittoria acquisiti, e poi spostarli sulla propria scheda nazione alla fine del IX turno per i Gallesi e alla fine del XVI turno per i Norvegesi

Va ricordato comunque che gli Ascomanni, alla fine dei turni XIII e XVI, possono ricavare punti con il controllo di aree anche se hanno già ricavato punti per la loro occupazione.

PALIZZATE



Nei turni XII e XIII, i Sassoni possono scegliere di costruire **palizzate**, residenze fortificate, durante la loro fase di incremento della popolazione. Ciascuna palizzata costa solamente 2 punti popolazione – un terzo del costo di una fanteria semplice. In un'area può essere costruita solamente una palizzata (se una di esse viene distrutta, nella stessa area è possibile costruirne un'altra), e non è possibile costruirne su terreno impervio.

Il numero di palizzate che possono essere costruite in un turno è limitato, e un Sassone che sta giocando bene potrebbe non riuscire a costruirne alcuna. Infatti, il massimo numero di palizzate che i Sassoni possono costruire è pari ad 8 meno il numero di aree da loro controllate. Così se nella fase di incremento della popolazione, i Sassoni occupano 6 aree, essi non possono costruire più di 2 palizzate (8 meno 6).

Le palizzate non possono essere spostate. Una palizzata si comporta come una fanteria semplice, e conta come una normale armata al fine dell'incremento della popolazione, della sovrappopolazione, dei limiti di occupazione, e degli overrun.

Le palizzate rimangono sul tabellone fino alla fine del gioco. Comunque, dal XIV al XVI turno, se in una battaglia in cui è coinvolta una palizzata i Sassoni subiscono una perdita, la palizzata deve essere eliminata per prima.

Nota dell'autore: in questo periodo i Vichinghi non possedevano macchine d'assedio o l'esperienza per impadronirsi di costruzioni fortificate. I Sassoni presidiavano regolarmente le palizzate, che aiutavano a fornire forze per reazioni repentine. Mentre le palizzate non provocarono la sconfitta dei Danesi, esse assicurarono la sopravvivenza dei Sassoni, poiché alla fine il "Grande Esercito" rinunciò e si dedicò all'agricoltura. Non appena i Sassoni ripresero il controllo di parte dell'Inghilterra, costruirono ulteriori palizzate nelle aree riconquistate.

Il bilanciamento del gioco rende impossibile riprodurre le complessità di questo periodo. Dal momento delle rinnovate e imponenti invasioni Danesi, questi sono in grado di conquistare tali luoghi fortificati (solo Londra potrebbe resistere), così che i Sassoni non possono costruire altre fortificazioni e gradualmente scompaiono dal gioco.

Il massimo numero di palizzate che i Sassoni possono costruire può essere interpretato in due modi: 1) se i Sassoni stanno facendo molto bene, perché dovrebbero sviluppare un nuovo tipo di fortificazione? 2) la regola serve a sostenere la debolezza dei Sassoni alla fine del gioco, non a renderli più forti!

IL BRETWALDA



Alla fine dei turni VIII, IX, e X, le nazioni votano per eleggere un "Bretwalda" (sovrano) d'Inghilterra.

Nota dell'autore: il Bretwalda non era il Re dell'intera regione, ma il re delle province che nominavano un sovrano dei propri Re. I Re di "ordine inferiore" dovevano pagare dei tributi (o più probabilmente presentare regali), ma il regno del Bretwalda era più un prestigio che un vantaggio reale. Una singola battaglia poteva concludersi con un cambio di Bretwalda. Nonostante la presenza di un Bretwalda, venivano combattute battaglie e guerre. Quando un Bretwalda moriva, spesso iniziava una guerra per la successione tra i vari re. Tuttavia, il Bretwalda spesso proveniva dalla stessa nazione per alcune generazioni. In alcuni momenti il Bretwalda non esisteva affatto. Il Bretwalda fu in gran parte una istituzione Anglo-Sassone, e quindi cessò di esistere una volta che i Danesi iniziarono a invadere larga parte dell'Inghilterra.

Ogni nazione esercita un "voto" per ciascuna area occupata in Inghilterra. Alla fine del turno le nazioni assegnano i loro voti alla nazione che esprimerà il Bretwalda. Una nazione non può dividere i suoi voti, né può astenersi. Se una nazione ottiene la maggioranza (ossia più della metà dei voti) dei voti espressi, quella nazione rivendica il Bretwalda. **La nazione guadagna 4 punti vittoria**, anche se ciò non è scritto sulla rispettiva scheda nazione.

Nota: se i Briganti sono sottomessi agli Angli (vedi il box), i Briganti che occupano Galloway devono votare con gli Angli. Per ogni altra area occupata dai Briganti in Inghilterra, possono votare in modo indipendente.

In molti casi non sarà necessario, ma qualsiasi giocatore può chiedere uno scrutinio segreto, e poi ogni giocatore scrive i suoi voti su un foglietto (segretamente), che vanno rivelati simultaneamente.

IL RE



Quando cominciarono le razzie dei Vichinghi, l'integrazione politica e lo sviluppo sociale arrivarono al punto che un uomo potesse essere proclamato Re d'Inghilterra. Nel gioco, alla fine dei turni XI, XII, XIII, e XIV, se una nazione occupa il doppio delle aree dell'Inghilterra occupate da qualsiasi altro giocatore (con un minimo di 4), può reclamare il Regno d'Inghilterra. Se nessuna nazione possiede questi requisiti, non viene eletto alcun Re. A causa della crisi di successione descritta negli ultimi due turni, alla fine del XV turno l'elezione del Re non ha luogo.

La nazione che rivendica il Re guadagna 8 punti vittoria e una fanteria semplice, che viene immediatamente piazzata sul tabellone secondo le regole di piazzamento della fase di incremento della popolazione.

L'XI TURNO DEI DANESI

I Danesi entrano in gioco nel XI turno, con le truppe che effettuano un Raid nel North Sea e Frisian Sea. Queste armate rappresentano le serie di raid che i Danesi

effettuarono in Gran Bretagna nei trent'anni precedenti la più organizzata invasione del "Grande Esercito" Danese dell'865. L'invasione del Grande Esercito è rappresentata nel gioco dalla Grande Invasione dei Danesi nel turno XII.

Nel XI turno, ai Danesi si applicano due regole speciali. Primo, le loro armate devono tornare in mare, come indicato sulla Timeline e sulla scheda nazione. Le armate possono tornare nell'area di mare da cui hanno iniziato il turno in uno dei modi discussi in "I Raid" (pag. 10).

Secondo, nel XI turno i Danesi possono ottenere punti vittoria per le aree da loro occupate. Normalmente, quando una nazione possiede i requisiti per ottenere punti dalle aree occupate, come indicato sulla sua scheda nazione, essa può farlo non appena è la sola nazione con unità nell'area, come discusso a pag. 5-6. Comunque, nel XI turno, i Danesi possono realizzare punti vittoria solamente per le aree **che occupavano all'inizio della fase di Ritirata dal Raid**: non possono ottenere punti per il semplice movimento attraverso le aree vuote. (Nel XII turno, i Danesi ottengono punti occupando determinate aree secondo le normali regole).

IL XIV TURNO DEI DANESI E IL RE Cnut

Dopo che i Danesi hanno giocato il loro XIV turno, **4 armate Danesi più il comandante Cnut devono essere rimossi dal gioco** (ritornano in Danimarca). Semplicemente scompaiono. Se, quando sono state piazzate le 6 armate di invasori Danesi all'inizio del XIV turno, non c'erano abbastanza armate per piazzarle tutte e 6, la differenza viene sottratta dalle 4 armate che vanno rimosse. Per esempio, se solo 3 armate possono invadere la Gran Bretagna (3 in meno rispetto a quanto previsto), solamente un'armata, invece di 4, verrà eliminata alla fine del turno giocato dai Danesi.

Alla fine del XIV turno, ma prima della fase della ritirata di Cnut e delle sue truppe, se i Danesi controllano in Inghilterra il doppio delle province rispetto a qualsiasi altra nazione, e Cnut è vivo, **Cnut diventa Re ed i Danesi guadagnano 8 punti vittoria**. Questa è una eccezione alla normale elezione del Re e i Danesi non guadagnano un'armata aggiuntiva. In questo modo, potrebbero esserci due Re durante il XIV turno.

IL RE NEL XVI TURNO

Durante il XV turno non viene eletto alcun Re. Alla fine del XVI turno, il Re viene eletto secondo le normali regole, ma solo Harold, William, Harald Hardrada, e Svein Estrithson possono essere eletti (se ancora vivi). Se tutti questi comandanti tranne uno sono morti, comunque, questi viene automaticamente eletto Re, a meno che un'altra nazione oltre a quelle sopra menzionate non controlli il doppio delle province Inglesi di quelle controllate dalla nazione del futuro Re. In tal caso non viene eletto alcun Re. **L'elezione nell'ultimo turno di gioco vale 10 punti vittoria**.

XVI TURNO: SPECIALI RINFORZI

Nel XVI turno i Norvegesi, i Normanni ed i Sassoni ricevono ciascuno speciali rinforzi. Queste armate sono piazzate sul tabellone all'inizio del XVI turno, non durante il turno delle singole nazioni, e sono in aggiunta alle armate che queste tre nazioni ricevono durante la propria fase di incremento della popolazione.

I NORVEGESI

I Norvegesi ricevono una fanteria semplice aggiuntiva, nel North Sea, per ciascuna area da essi occupata. **I Norvegesi non ricevono alcun rinforzo speciale se Harald Hardrada non è in gioco**.

I NORMANNI

I Normanni ricevono armate aggiuntive nell'English Channel in base alle aree da essi occupate alla fine del XV turno: una per Essex, una per Wessex, una per Hwicce, e una per South Mercia. Essi ottengono tre armate se Harold il Sassone non è in gioco alla fine del loro XV turno. Tutte queste unità sono fanterie semplici, ma i Normanni possono scegliere di prendere una cavalleria al costo di due fanterie. Per esempio, se i Normanni ricevono 3 fanterie, il giocatore può decidere di prendere una cavalleria ed una fanteria (posto che ce ne siano nella riserva). **I Normanni non ricevono alcun rinforzo speciale se William non è in gioco**.

I SASSONI

I Sassoni ricevono rinforzi per le aree da essi occupate alla fine del XV turno: una ogni 2 aree in Inghilterra (arrotondate per difetto) posto che Harold il Sassone sia in un'area dell'Inghilterra. Queste armate devono essere piazzate in province Inglesi. I Sassoni non ricevono rinforzi speciali se Harold non si trova in una provincia Inglese.

I Rinforzi sono piazzati seguendo le normali regole. Se nella riserva non ci sono abbastanza armate per ricevere tutti i rinforzi, le armate in eccesso verranno perdute, anche se diverranno disponibili più avanti nel turno.

Indipendentemente dal fatto che le nazioni ricevono o no i rinforzi speciali (dovuto alla morte dei comandanti), esse effettuano la normale fase di incremento della popolazione.



VINCERE LA PARTITA

Alla fine del gioco, ossia al termine del XVI turno, ciascun giocatore somma il numero di punti vittoria ottenuti dalle singole nazioni da lui controllate. Il giocatore che totalizza il maggior numero di punti vittoria vince la partita.

NOTE STRATEGICHE

BRITANNIA si differenzia dagli altri giochi per il fatto che non è immediato riconoscere chi sta vincendo. In ogni momento, un giocatore può chiedere, e deve ottenere risposta, il punteggio totale per ogni nazione o giocatore. Ogni giocatore accumula punti con cadenza differente, alcuni totalizzano molti punti all'inizio (come il giocatore che controlla i Romani), alcuni ne ottengono molti più avanti nel gioco (come il giocatore che controlla i Danesi). I giocatori esperti impareranno a riconoscere chi sta giocando meglio o peggio. Se un giocatore è chiaramente in vantaggio, gli altri giocatori possono tentare di allearsi contro di lui.

In una partita è impossibile forzare i giocatori ad agire seguendo esattamente le vicende storiche delle nazioni da lui controllate, ma il gioco è bilanciato in modo tale che un giocatore che si concede mosse bizzarre, da un punto di vista storico, non riuscirà a totalizzare molti punti. Inoltre, poiché ci sono diversi giocatori, ognuno di essi è, in effetti, in inferiorità. Se un giocatore effettua delle mosse per danneggiare un altro giocatore, potrebbe danneggiare se stesso, e l'altro giocatore ne potrebbe approfittare. Nel seguire i suoi obiettivi storici ogni giocatore avrà ampie possibilità di ostacolare i suoi avversari.

BRITANNIA IN 3 O 5 GIOCATORI

Quando si gioca BRITANNIA con 3 o 5 giocatori, le regole rimangono invariate. Comunque, il modo in cui le nazioni vengono spartite tra i giocatori è differente che in 4 giocatori. Poiché i componenti di gioco sono colorati per le partite con 4 giocatori, in quelle con 3 e 5 giocatori, ogni giocatore controllerà pezzi di più di un colore e dovrà usare le schede nazione per ricordare quali nazioni sono controllate da ciascun giocatore.

PARTITE CON 3 GIOCATORI

In una partita con 3 giocatori, le nazioni sono così divise:

Giocatore 1: Romani, Romano-Britannici, Scotti, Dublinesi, Danesi e Juti.

Giocatore 2: Belgi, Gallesi, Pitti, Angli, e Normanni.

Giocatore 3: Briganti, Caledoni, Irlandesi, Ascomanni, Norvegesi, e Sassoni.

Come variante, i giocatori possono decidere di scambiare i Belgi con gli Juti.

PARTITE CON 5 GIOCATORI

In una partita con 5 giocatori, le nazioni sono così divise:

Giocatore 1: Romani, Romano-Britannici, Scotti, e Norvegesi.

Giocatore 2: Gallesi, Danesi, e Juti.

Giocatore 3: Briganti, Irlandesi, Ascomanni, e Normanni.

Giocatore 4: Belgi, Pitti, e Angli.

Giocatore 5: Caledoni, Dublinesi, e Sassoni.

VARIANTI E REGOLE OPZIONALI

Qui di seguito sono descritte le varianti per rendere le partite più brevi e alcune regole opzionali.

VARIANTE PER PARTITE BREVI CON 3 GIOCATORI

Con questa variante, le partite con 3 giocatori, iniziano dopo che i Romani hanno lasciato la Gran Bretagna, e finiscono con l'attacco dei Vichinghi. La durata è pari circa alla metà di una partita standard con 4 giocatori.

Le nazioni vengono divise in questo modo:

Giocatore 1: Romano-Britannici, Gallesi, Briganti, Caledoni, e Danesi.

Giocatore 2: Pitti, Irlandesi, Ascomanni, e Sassoni.

Giocatore 3: Scotti, Juti, e Angli.

In questa variante, Romani, Belgi, Norvegesi, e Normanni non vengono usati.

Ogni nazione piazza una fanteria in ciascuna delle seguenti aree:

Romano-Britannici (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.

Scotti (2 armate): Dalriada, Hebrides.

Juti (2 armate): Kent, Essex.

Sassoni (2 armate): Sussex, Wessex.

Angli (3 armate): Lindsey, Norfolk, Suffolk.

Il gioco comincia dal VI turno, seguendo quanto riportato sulla Timeline per quel turno, e continua fino alla fine del XIII turno. La disposizione iniziale non rispecchia esattamente la situazione nel 430 D.C., così come la conosciamo, ma sulle coste Britanniche sono già presenti alcuni degli insediamenti degli invasori allora esistenti.

Va ricordato che i Romano-Britannici non effettuano la fase di incremento della popolazione nel VI turno. I Briganti ed i Gallesi sono considerati sottomessi ai Romani. Dato che i Romano-Britannici sono controllati dal giocatore che controlla anche queste due nazioni, essi non possono ottenere punti per l'eliminazione delle armate delle altre due nazioni. Inoltre, per riprodurre la loro tolleranza nei confronti delle confederazioni Anglo-Sassoni, nel VI turno i Romano-Britannici non possono attaccare gli Juti, i Sassoni o gli Angli (ma possono difendersi normalmente dagli attacchi di queste nazioni).

SCENARI PER 2 GIOCATORI

Gli scenari per 2 giocatori sono utilizzati per prendere familiarità con il gioco, o per consentire ai giocatori di fare pratica, quando sono disponibili solo 2 giocatori. Inevitabilmente, la fortuna può giocare un ruolo molto importante nell'esito di una partita con 2 giocatori. In funzione delle differenze su come le persone giocano BRITANNIA, è virtualmente impossibile trovare un perfetto bilanciamento tra i due schieramenti. Di conseguenza, questi devono essere considerati come scenari per fare pratica piuttosto che vere e proprie partite.

I PRIMI INVASORI CONTRO GLI ABITANTI DELLA GRAN BRETAGNA

Giocatore 1: Romani, Caledoni, e Scotti.

Giocatore 2: tutte le altre nazioni.

Questo scenario dura fino alla fine del V turno.

Preparazione: come per le partite con 4 giocatori.

Regole speciali: Belgi, Gallesi, Briganti, e Pitti devono sottomettersi ai Romani se soddisfano i requisiti per la loro sottomissione. (Ciò perché, in una partita corta con 2 giocatori, queste nazioni preferirebbero combattere alla morte se potessero).

INVASORI GERMANICI CONTRO GLI ABITANTI DELLA GRAN BRETAGNA

Giocatore 1: Angli, Irlandesi, Juti, Sassoni, e Scotti

Giocatore 2: tutte le altre nazioni.

Questo scenario si sviluppa tra l'inizio del VI e la fine del X turno.

I segnalini Belgi sono utilizzati come ulteriori abitanti Romano-Britannici, indipendenti da quelli Romano-Britannici ma che seguono le stesse regole (per esempio, non effettuano la fase di incremento della popolazione) e con gli stessi obiettivi. La preparazione è la seguente:

Romano-Britannici (7 fanterie): Avalon, Bernicia, Cheshire, Hwicce, March, Wessex, York

“Belgi” (7 armate): Essex, Kent, North Mercia, Norfolk, South Mercia, Suffolk, Sussex

Galesi (6 armate): tutte le province del Galles tranne quella occupata dagli Irlandesi.

Briganti (4 armate): Cumbria, Galloway, Lothian, Strathclyde

Caledoni (3 armate): Caithness, Hebrides, Orkneys

Pitti (5 armate): Alban, Dunedin, Mar, Moray, Skye

Irlandesi (1 armata): Cornwall

Scotti (1 armata): Dalriada

Aree non occupate: Downlands, Lindsey, Pennine

I VICHINGHI CONTRO GLI ABITANTI DELLA GRAN BRETAGNA

Giocatore 1: Danesi, Dublinesi, e Ascomanni

Giocatore 2: tutte le altre nazioni.

Questo scenario si sviluppa tra l'inizio del XI e la fine del XIV turno.

Preparazione: ogni nazione piazza una fanteria nelle seguenti aree:

Galesi (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

Scotti (3 armate): Dalriada, Dunedin, Skye

Sassoni (5 armate): Avalon, Devon, Hwicce, Sussex, Wessex

Juti (1 armata): Kent

Angli (8 armate): Bernicia, Essex, Lothian, Norfolk, North Mercia, South Mercia, Suffolk, York

Aree non occupate: Cumbria, Downlands, Dyfed, Gwynedd, Lindsey, March, Pennines

ASSEGNAZIONE DELLE NAZIONI

Alcuni giocatori ritengono che una combinazione di nazioni abbia maggiori probabilità di vincere rispetto alle altre. Per assecondare questo punto di vista, i giocatori possono decidere di assegnare le nazioni attraverso il metodo dell'asta qui descritto. Va notato che i giocatori sono ancora obbligati ad utilizzare la combinazione di nazioni descritta per le partite con 3, 4, e 5 giocatori esperta in precedenza. I giocatori formulano un'offerta per il **gruppo** di nazioni che vogliono controllare, non offrono per le singole nazioni una alla volta. Le offerte vengono effettuate dai giocatori in termini di punti vittoria. Quindi si sceglie in modo casuale il giocatore che comincia l'asta, e si procede in senso orario.

Per l'asta si usano le schede nazione, una per ciascun gruppo di nazioni (per esempio, per le partite con 4 giocatori, si usa una scheda nazione per ciascun colore).

Il primo giocatore sceglie la scheda nazione che rappresenta il gruppo di nazioni che vuole controllare. Piazza tale scheda nazione di fronte a sé e dichiara la sua offerta. E' possibile formulare un'offerta pari a zero, uno o più punti. Infine mette il corrispondente numero di punti vittoria sulla scheda nazione per indicare la sua offerta.

Il secondo giocatore può o scegliere una delle schede nazione non ancora scelte (piazando su di essa un'offerta pari o superiore a zero) oppure rilanciare l'offerta sulla scheda nazione scelta dal giocatore precedente. Se egli sceglie la seconda opzione, deve rilanciare l'offerta almeno di un punto vittoria. Il terzo giocatore può scegliere una scheda non ancora scelta oppure rilanciare l'offerta su una scheda nazione già scelta, e così via.

Quando ad offrire è un giocatore che ha già una scheda nazione di fronte a sé, questi deve passare. Una volta che tutti i giocatori hanno passato, l'asta termina.

Ogni offerta rappresenta il numero di punti vittoria che il giocatore è disposto a perdere alla fine della partita per controllare il gruppo di nazioni in questione. Così quando l'asta termina, se l'offerta di un giocatore per un certo gruppo di nazioni è pari a 2, alla fine della partita egli dovrà sottrarre 2 punti vittoria dal suo totale. Dopo aver preso nota delle offerte, i gettoni punti vittoria utilizzati per l'asta vengono rimessi nella riserva con il resto dei gettoni.

Esempio (partita con 4 giocatori): Steve, Torben, Jim, e Roseanna siedono intorno al tavolo in questo ordine. Steve comincia l'asta. Egli prende la scheda nazione per il quarto gruppo e la piazza di fronte a sé (ciò equivale ad effettuare un'offerta pari a zero). Torben prende la scheda nazione del secondo gruppo, ma pensando che gli altri giocatori siano interessati ad esso, piazza un punto vittoria nella speranza di scoraggiare ulteriori offerte per quel gruppo. Jim prende la scheda del quarto gruppo da Steve e pone su di essa un punto vittoria. Roseanna prende la scheda del terzo gruppo senza piazzare alcun punto vittoria. Steve potrebbe prendere la scheda nazione del primo gruppo, ponendo fine all'asta, ma preferisce prendere la scheda del terzo gruppo da Roseanna e piazzarci un punto vittoria. Torben e Jim passano, poiché hanno una scheda di fronte a loro. Roseanna, prende la scheda del terzo gruppo da Torben e aggiunge un punto vittoria, per un totale di due. Steve passa. Torben allora decide di prendere la scheda per il primo gruppo.

Risultato: Steve gioca con il terzo gruppo al costo di un punto vittoria, Torben gioca con il primo senza alcun costo, Jim gioca con il quarto al costo di un punto vittoria, e Roseanna gioca con il secondo al costo di due punti vittoria.

LISTA DELLE UNITÀ

Ciascuna nazione è limitata nel numero di armate che può avere in gioco dal numero di componenti presenti nella scatola. I Romani non hanno limiti per quanto riguarda il numero di forti (infatti è improbabile che abbiano bisogno di più di 24 forti). Le regole applicate alle palizzate Sassoni (vedi pag. 17) limitano a 8 il numero di palizzate costruibili. Di seguito è riportata una lista completa dei segnalini a disposizione di ciascuna nazione.

Romani: 16 fanterie, 24 forti
Romano-Britannici: 8 fanterie, 2 cavallerie, Artù
Belgi: 10 fanterie, Boudicca
Galesi: 13 fanterie
Briganti: 11 fanterie, Urien
Caledoni: 7 fanterie
Pitti: 10 fanterie
Irlandesi: 8 fanterie
Scotti: 11 fanterie, Fergus Mor Mac Eric
Ascomanni: 10 fanterie, Ketil Flatnose
Dublinesi: 9 fanterie, Olaf Guthfrithsson
Danesi: 18 fanterie, Ivar and Halfdan, Cnut, Svein Estrithson
Norvegesi: 12 fanterie, Harald Hardrada
Sassoni: 20 fanterie, 8 palizzate, Aelle, Egbert, Alfred, Edgar, Harold
Juti: 6 fanterie
Angli: 17 fanterie, Ida, Oswiu, Offa
Normanni: 8 fanterie, 4 cavallerie, William

NOTE DELL'AUTORE

BRITANNIA è essenzialmente un gioco per 4 giocatori. Ogni cosa nell'ideazione del gioco fu creata pensando a 4 giocatori. Ciò nonostante, può essere giocato con un numero diverso di giocatori, e in versione ridotta rispetto alla partita standard. Scenari aggiuntivi saranno pubblicati sui siti internet

www.fantasyflightgames.com

e

<http://PulsipherGames.com/britannia.htm>

Questa edizione di BRITANNIA è differente dalla prima, ma rispecchia l'intento originale dell'autore e aggiunge maggiore "storicità" senza inficiarne la giocabilità. Una delle maggiori differenze è che i singoli eserciti non sono "invasori" o "coloni"; l'intera nazione, per decenni e secoli, è incline agli assalti. Durante il periodo degli assalti le armate possono sempre decidere di rimanere in Gran Bretagna (coloni) se le circostanze lo consentono. Ma quando le circostanze cambiano ed è il momento di colonizzare, le scorribande non sono più possibili – "il tempo è andato" e gli invasori devono restare.

Ci sono differenze significative tra questa versione e quelle precedenti di H. P. Gibsons e Avalon Hill (che differiscono a loro volta l'una dall'altra). Il testo della versione Avalon Hill è disponibile su internet all'indirizzo

<http://PulsipherGames.com/britannia.htm> insieme con le regole di Gibsons. L'unica modifica del tabellone riguarda il nord dell'Inghilterra; nelle versioni precedenti, le province di Cumbria, Lothian, Pennines, e Galloway si incontravano in un punto, che non poteva essere attraversato direttamente.

Noi abbiamo apportato piccole modifiche al numero di armate disponibili per ogni nazione, alla grafica dei componenti, e così via. Ci sono differenze sostanziali per ciò che riguarda l'invasione Romana (strade Romane, rivolta di Boudicca, e rinforzi). Per l'eliminazione delle armate Romane è stato utilizzato il sistema della versione originale piuttosto che quello della versione Avalon Hill. La fine del gioco è stata modificata per consentire a 4 comandanti di diventare Re* piuttosto che 1 o 2 (Harold difficilmente aveva la possibilità di diventarlo). Abbiamo scoraggiato azioni fortemente storiche come la strategia "MacArthur" e le varie strategie di "temporeggiamento". Ma più che altro i maggiori sforzi sono stati profusi per consolidare l'insieme delle varie regole.

*La fine del gioco di questa edizione di BRITANNIA è storicamente meno fedele di quanto non lo fosse la precedente. Svein Estrithson non venne entrò in gioco finché Guglielmo non ebbe conquistato l'Inghilterra. In altre parole, la fine della prima edizione è storicamente più accurata, ma al fine del gioco ci interessava avere "4 Re" piuttosto che 3.

NOTE STORICHE

Durante la II Guerra Mondiale gli Inglesi dichiaravano orgogliosamente che la loro isola non era stata più invasa con successo dal lontano 1066. Ogni scolaro inglese conosce la data del 1066 e tutto quanto accadde, anche se egli non conosce altre date della storia della Gran Bretagna. Ancora prima della famosa "ultima invasione" di Guglielmo il Conquistatore, l'isola della Gran Bretagna fu il campo di battaglia per dozzine di tribù di invasori, per grandi deportazioni che coinvolsero intere popolazioni, spazzate in zone di montagna o nell'oblio. Il gioco BRITANNIA descrive la violenta era che cominciò con la fondazione della provincia Romana di Britannia dopo la seconda invasione Romana del 43 d.C., e finì con la stabile influenza dei Normanni.

Il primo contatto violento tra il mondo civilizzato con ciò che allora era una "barbara" terra Celtica avvenne durante la spedizione punitiva di Giulio Cesare del 55 e 54 a.C. Sebbene Cesare sconfisse i suoi nemici, egli intendeva solamente punire le tribù Inglesi che aiutavano i Galli di Francia. Dopo aver completato la sua missione Cesare si ritirò per completare la conquista della Gallia. I Romani infine tornarono per rimanere nel 43 d.C., in parte perché l'imperatore Claudio desiderava alcune conquiste da affiancare alla sua lista di missioni di pace, ed in parte come risposta alla richiesta di aiuto dalle tribù Britanniche alleate di Roma. Quattro legioni Romane ben organizzate, con truppe ausiliarie, conquistarono rapidamente il sud ed il centro. Il Galles resistette a lungo prima di

essere sottomesso. Le tribù dell'Inghilterra del Nord si allearono con i Romani. Nel 60-61, mentre le armate romane stavano combattendo in Galles, molte tribù Britanniche si ribellarono sotto la guida della famosa regina guerriera Boudicca, che incendiò Londra e altre città Romanizzate. In migliaia furono massacrati, ma le legioni trovarono una certa difficoltà a sedare la rivolta. Seguì un periodo di pace.

Quando arrivarono i Romani, la Gran Bretagna era abitata da molte tribù Celtiche e pre-Celtiche indipendenti, incluse alcune recenti migrate dal continente. Nel gioco esse sono suddivise in diversi grandi gruppi. I Briganti, che includono la più grande tribù Britannica, possono essere chiamati anche Strathclyders, a cui i Romani concessero di mantenere nel nord lo stato indipendente Strathclyde per 6 secoli. Altre tribù Celtiche divennero il popolo che oggi conosciamo come Gallesi. "Belgi" era il nome dato agli immigrati del Continente (specialmente dal Belgio), ma il sud dell'Inghilterra era realmente un tumulto di tribù e federazioni. Molti Celti furono contenti se non entusiasti dei vantaggi derivanti dall'appartenenza all'Impero, e quelli che resisterono non riuscirono a cooperare efficacemente. Ad ogni modo, l'impareggiabile organizzazione militare Romana ed i forti in pietra furono molto più della resistenza che i barbari impreparati potevano opporre.

A nord, i più primitivi Pitti conobbero poco i benefici della civilizzazione Romana. Essi fecero scorribande nel sud, prima via terra e più tardi via mare, e non furono mai del tutto sottomessi. Nel lontano nord della penisola abitavano popoli conosciuti come i costruttori di Broch, a causa delle strutture di pietra circolari che avevano la doppia funzione di abitazioni e fortezze. Nel gioco questi popoli sono chiamati Caledoni, sebbene questo termine era generalmente usato dai Romani per indicare tutti i popoli non sottomessi del nord della Gran Bretagna. Prima dell'invasione Romana essi probabilmente combatterono contro i Pitti, ma più tardi i Pitti si spostarono verso sud ed il nord conobbe un periodo di declino economico e di oblio politico.

I Romani estesero il loro controllo con una campagna iniziata nel 78 d.C. che completò la conquista dell'Inghilterra del nord e portò alla costruzione di fortificazioni nel sud della Scozia. Il generale romano Agricola dichiarò di aver sconfitto l'ultima resistenza organizzata dei Pitti nel 84, ma per varie ragioni – mancanza di uomini, scarso interesse, cambio di comandanti – i Romani si ritirarono gradualmente verso il nord dell'Inghilterra. Durante il regno dell'imperatore Adriano (117-138) fu costruito un muro che attraversava la parte più a nord dell'Inghilterra per arginare le incursioni dei Pitti: all'inizio fu eretto in terracotta, che poi fu in parte sostituita con la pietra. Il muro non era presidiato su tutta la sua lunghezza, né limitò le incursioni marittime dei Pitti, ma fu una parte importante del sistema romano di fortificazione nel paese. Più tardi e più a nord fu costituito un muro di torba, lungo la linea che congiunge le attuali città di Glasgow e Edinburgo, ma durante le lotte intestine nell'Impero alla fine del secolo queste mura Antoniane vennero abbandonate.

Da allora in poi la gran parte della Gran Bretagna rimase in pace, interrotta solo quando le lotte tra i generali che si autoproclamavano imperatori sottraevano truppe alle frontiere. Le incursioni dei Pitti, degli Scotti da ovest (che noi chiamiamo Irlandesi, per distinguerli dagli Scotti del nord), e degli Anglo-Sassoni (inclusi gli Juti, i Franchi, i Frisi, e altri) dalla Danimarca e dalla Germania imposero la costruzione di ulteriori difese, come i forti della "Costa Sassone". Tali incursioni superarono le difese solamente una volta. Comunque, l'Impero nel suo insieme conobbe un lento declino della propria influenza fuori dai confini e della propria potenza dentro i confini.

Quando i barbari Germanici minacciarono la Gallia e l'Italia – Roma fu saccheggiata nel 410 – le legioni romane abbandonarono la Gran Bretagna e l'imperatore Onorio chiese ai Romano-Britannici di sorvegliare i confini finché i Romani non sarebbero tornati – ma non tornarono mai più. Dopo la caduta dell'Impero Romano la storia diventa incerta. Gli scolari non saranno d'accordo con le date, le sequenze degli eventi, persino sull'esistenza di importanti Re e sui luoghi delle battaglie decisive. Questa è una vera "Era oscura" per la Gran Bretagna. Sebbene poco coesi, gli Inglesi riuscirono per un po' di tempo a tenere lontani gli Anglo-Sassoni, i Pitti, e gli invasori Irlandesi. Probabilmente i Sassoni furono invitati a stabilirsi in Inghilterra per aiutare gli abitanti a combattere gli invasori. Ad ogni modo, alla fine gli Anglo-Sassoni si scontrarono con i Britannici, e nella guerra seguente la civilizzazione fu spazzata via dalla Gran Bretagna, tra il 440 ed il 450. I Britannici continuarono a combattere, sotto il comando del famoso Re Artù. Ciò portò alla grande vittoria Britannica che tenne a bada gli Anglo-Sassoni per 2 generazioni. Artù fu probabilmente un comandante di cavalleria ma certamente non il cavaliere romantico della successiva leggenda Gallesse. Dopo la sua morte e la disgregazione dell'unità politica

tra i Britannici, altri invasori aiutarono gli Anglo-Sassoni a completare la sconfitta degli abitanti, che furono soggiogati o confinati nelle montagne del Galles, della Cornovaglia, e della Scozia.. Anche il cristianesimo scomparì. Molti Bretoni emigrarono nella Bretagna Francese, durante la pestilenza che ne uccise molti altri. Dal 600 gli Anglo-Sassoni controllavano la maggior parte dell'Inghilterra



e nei 200 anni successivi, conquistarono anche il resto. Qualcosa va detta circa la natura delle invasioni. Mentre i Romani erano altamente organizzati e potevano contare sui rinforzi e rifornimenti dal continente, più tardi gli invasori erano per lo più bande disorganizzate di barbari orientate al saccheggio, raramente, a stabilirsi in quelle zone. Gli Anglo-Sassoni ed i loro contemporanei, e più tardi i Vichinghi, continuarono ad essere organizzati così. Verso la fine del periodo ripercorso dal gioco i popoli invasori erano meglio organizzati; questi condussero vere invasioni invece di migrazioni frammentate e di scorribande. La prima di queste fu “Il Grande Esercito” Danese che spazzò via tutti i popoli prima di disgregarsi, e più tardi le invasioni di Svein Forkbeard (non Estrithson) e Cnut di Danimarca, Harald lo Spietato di Norvegia, ed il Duca Guglielmo di Normandia. Prima di Svein Forkbeard le terre di origine dei Vichinghi erano diventate diversi regni centralizzati che inviavano deliberatamente fornite armate di invasori invece di semplici gruppi di predoni per i saccheggiamenti.

Dopo la ritirata dei Romani, l'arte delle fortificazioni fu in larga parte perduta. Sebbene i Danesi e gli Inglesi di Wessex costruirono cittadelle fortificate di terracotta (“palizzate”), queste raramente potevano essere chiamate castelli. I Normanni introdussero in Inghilterra l'arte della costruzione dei castelli (benché molti di essi erano di legno e terra, non di pietra), ma ciò accadde dopo la conquista. I Normanni inoltre introdussero in Gran Bretagna la cavalleria pesante, decretando la fine del predominio della fanteria nelle battaglie.

Dei sopravvissuti dell'invasione Anglo-Sassone, i Gallesi mantennero una sorta di indipendenza finché furono più o meno sottomessi all'Inghilterra alla fine del XIII secolo. La Cornovaglia fu conquistata da Wessex nel 870, e gli Strathclyders furono finalmente incorporati alla Scozia nel 1034 circa.

Nel lontano nord, i Pitti combatterono gli invasori Scozzesi del Dalriada (originari dell'Irlanda) fino alla morte. Ma i Pitti furono penalizzati dalla loro tradizione di eredità discendente attraverso la linea femminile; e finalmente un Re Scozzese del Dalriada riunì le due nazioni nel regno di Alba o Scozia. Gli Scotti predominavano a livello culturale, sebbene la maggioranza della popolazione fosse Pitta. Questo regno verso la fine del X secolo comprendeva parte della Northumbria e del Lothian.

Per due secoli dopo il 600, gli Anglo-Sassoni combatterono tra loro, con i Gallesi e con le popolazioni del nord, divisi in sette regni conosciuti come Eptarchia: Kent, Sussex, Essex, East Anglia, ed i più vasti Northumbria, Mercia, e Wessex. All'inizio il regno di Kent, degli Juti e Frisi, mantenne la supremazia, ma alcuni regni degli Angli ottennero la leadership degli Anglo-Sassoni appena cominciarono le invasioni dei Vichinghi.

In ogni caso, un solo re di uno dei regni più piccoli poteva controllare gran parte dell'Inghilterra, ma le altre aree

spesso mantenevano i propri re e potevano liberarsi della dominazione straniera quando moriva il Bretwalda.

All'inizio i Vichinghi arrivarono per depredare, tornando a casa ogni autunno; ma come la resistenza organizzata diminuì essi cominciarono a stabilire delle basi in Inghilterra, e finalmente si stabilirono in modo permanente. I Vichinghi della Norvegia occuparono le Ebridi e le Orkneys nell'estremo nord, e continuarono a stabilirsi verso sud sulle coste occidentali della Gran Bretagna come Cumbria e parti del Galles. Molti dei coloni arrivarono dall'Irlanda, dove alcuni Norvegesi fondarono il regno di Dublino. I Danesi, più numerosi, vagarono lungo le coste orientali, occupando gran parte del nord dell'Inghilterra così come parti dell'Europa continentale, specialmente della Normandia. Il “Grande Esercito” Danese probabilmente comandato insieme dai figli di Ragnar Lodbrok (Ivar e Halfdan, i “Fratelli Danesi”), mise in subbuglio Francia e Inghilterra per molti anni; essi furono fermati dai Sassoni soltanto dopo lo scioglimento dell'esercito, poiché alcuni cominciarono a stabilirsi nel nord.

Tuttavia la Mercia era controllata dai Danesi, e Re Alfredo il Grande di Wessex rimase nascosto nelle paludi del Somerset. Ma egli riuscì a radunare un esercito e scacciare i Danesi, firmando dopo alcuni anni un trattato di pace in cui l'Inghilterra veniva divisa in un'area Sassone ed in una Danese. I successori di Alfredo riconquistarono a poco a poco le zone Danesi del paese, così che nel 960 il Re governava la maggior parte dell'Inghilterra. Ma i Danesi continuarono ad arrivare, seppure in numero inferiore. Re Ethelred “l'impreparato” a poco a poco perse il controllo del regno e non poté opporre resistenza alla grande invasione del Re danese Svein Forkbeard, il cui figlio Cnut divenne l'indiscusso Re d'Inghilterra, Danimarca, e Norvegia quando Edmundo il Coraggioso l'abile figlio di Ethelred morì prematuramente. Comunque, al figlio di Cnut succedette il secondo figlio di Ethelred, Edoardo il Confessore.



Edoardo non ebbe eredi; il conte Harold Godwinson, che sebbene fosse un suo suddito esercitava un potere maggiore, ed il duca Guglielmo di Normandia, discendente dai Vichinghi, reclamarono il trono. Venne incoronato Harold II, ma egli dovette immediatamente fronteggiare le invasioni di Harald Hardrada, Re di Norvegia – un lontano discendente di Cnut – e di Guglielmo. Harold II sorprese e sconfisse l'esercito di Harald ed uccise i suoi rivali, vicino York, ma dopo una marcia forzata i Sassoni furono sconfitti dai Normanni vicino Hastings, dove Harold fu ucciso. Per alcuni anni i discendenti di Harold continuarono ad opporre una timida resistenza, ma i Sassoni accettarono che Guglielmo salisse al trono dopo le morti dei suoi rivali. Dopo piccoli tentativi falliti da parte di Svein Estrithson di Danimarca, i Vichinghi smisero di arrivare; Guglielmo ebbe più difficoltà con i Gallesi, gli Scotti, ed i Francesi che con gli Scandinavi.

I Sassoni stavano per vincere; se il vento avesse soffiato in un'altra direzione, l'invasione ritardata di Guglielmo sarebbe avvenuta prima di quella di Harald e l'esercito non indebolito di Harold avrebbe potuto sconfiggere Guglielmo. Ma avrebbe sconfitto anche Harald?

CRONOLOGIA

- 55, 54 a.C. Giulio Cesare invade il sud della Britannia.
- 43–47 d.C. I Romani conquistano il sud ed il centro dell'Inghilterra.
- 49–61 I Romani sottomettono il Galles.
- 60–61 Rivolta di Boudicca.
- 84 I Romani conquistano il nord e si stabiliscono in Scozia.
- c. 85 La guarnigione romana si riduce a tre legioni.
- 122–130 Viene costruito il Vallo Adriano nell'istmo tra Solway e Tyne
- 142 Vengono costruite le mura Antoniane nell'istmo tra Glasgow e Edinburgh.
- III secolo Iniziano le invasioni Anglo-Sassoni.
- 367–369 I Pitti e gli Irlandesi sfondano le difese per saccheggiare la penisola.
- 407 La guarnigione romana va in Gallia per contrastare l'invasione Germanica.
- c. 425 Vortigern controlla gran parte del sud della Gran Bretagna.
- c. 430 Vortigern chiama i Sassoni a stabilirsi in Gran Bretagna.
- c. 442 I Sassoni attaccano la Britannia. Crollo della civiltà Romana. Migrazione in Bretagna.
- 500 Gli Inglesi (esercito di Artù) sconfiggono gli Anglo-Sassoni nella battaglia di Mons Badonicus.
- 542 La peste devasta le Gran Bretagna.
- c. 550–600 Gli Anglo-Sassoni si spingono in Gran Bretagna, Galles, Cornovaglia e nel nord.

- 597 Il Regno di Kent si converte al cristianesimo. Il resto del regno d'Inghilterra si converte nel 650.
- c. 610–678 Il Re della Northumbria è nominato Bretwalda (Oswiu 645–670).
- 731–799 Il Re dei Mercia è nominato Bretwalda (Offa 757–796).
- 793 Il monastero di Lindisfarne è depredato con la prima invasione dei Vichinghi.
- 838, 851 Il Wessex sconfigge i Vichinghi.
- 843 Kenneth McAlpin del Dalriada riunisce gli Scotti ed i Pitti.
- 865 Il “Grande Esercito” Danese invade l’Inghilterra dell’est, distruggendo i regni del nord dell’Inghilterra.
- 871 Il Grande Esercito si congeda: i Danesi attaccano il Wessex; Alfredo il Grande diventa re del Wessex (d. 899).
- 871–876 La Mercia entra nel protettorato Danese.
- 876–878 Il Wessex viene quasi conquistato.
- 878 La battaglia di Edington salva gli Inglesi.
- 886 Il trattato di pace divide l’Inghilterra in due parti quella Inglese e quella Danese.
- 892–896 Nuovi attacchi Vichinghi.
- 899–924 Edoardo riconquista la parte Danese.
- 919 I Dublinesi controllano il regno di York.
- 924–939 Athelstan di Wessex controlla gran parte dell’Inghilterra.
- 937 Athelstan sconfigge gli Scotti-Dublinesi-Coalizione di Strathclyde a Brunanburh.
- 945 Edmondo di Wessex conquista lo Strathclyde, e lascia tale regno agli Scotti suoi alleati; Lothian similarly treated late in tenth century.
- 1013 Ethelred è deposto; Re Svein Forkbeard di Danimarca conquista l’Inghilterra, muore l’anno successivo.
- 1016 Ethelred muore, e suo figlio Edmondo il Coraggioso subito dopo; Cnut il figlio di Svein viene eletto re d’Inghilterra.
- 1042 Hardecnut figlio di Cnut muore senza eredi; Edoardo il Confessore diventa Re.
- 1066 Edoardo muore senza eredi; gli succede Harold Godwinson. Harald Hardrada di Norvegia e Guglielmo di Normandia invadono l’Inghilterra. Harold sconfigge e uccide Harald ma viene sconfitto e ucciso da Guglielmo. Guglielmo diventa Re.
- 1086 Una grande invasione navale - l’ultimo sforzo Vichingo - viene distrutta da una tempesta.

RINGRAZIAMENTI

Dedicato a Torben Mogensen, Jim Jordan, Stephen Braund, e tutti i giocatori e GM che hanno fatto vivere BRITANNIA nel corso degli anni.

Progettazione e Sviluppo: Lewis E. Pulsipher, Ph.D.
Sviluppo aggiuntivo: Corey Konieczka and John Goodenough

Regole: Lewis E. Pulsipher, Ph.D.

Progetto editoriale: James D. Torr

Grafica: Brian Schomburg

Grafica del Tabellone: Kurt Miller

Grafica delle Nazioni: Patrick McEvoy, Guy Gentry, Tomas Jedruszek, Ted Pendergraft

Direttore artistico: John Goodenough

Manager di Produzione: Darrell Hardy

Sviluppo Esecutivo: Greg Benage

Editore: Christian T. Petersen

Playtesting

Questa edizione deve qualsiasi miglioramento ai tanti giocatori di BRITANNIA sparsi nel mondo, specialmente ai membri del gruppo di Yahoo Eurobrit e agli autori del campionato mondiale di BRITANNIA via e-mail, e del Torneo di BRITANNIA del Campionato Mondiale 2004 di Giochi da Tavolo. Senza il loro entusiasmo, l’autore non si sarebbe mai cimentato in questa edizione.

Principali Playtesters: Stephen Braund, Torben Mogensen.

Playtesters di questa edizione: Llew Bardecki, Nicholas Benedict, Simon Bullock, Tim Coburn, Thayne Conrad, Bill Crew, Caleb Diffell, Paul Doherty, Padraig Francis, John David Galt, Richard Jones, Jim Jordan, Duane Kristensen, Ewan McNay, Christopher Morgan, Karsten Ockenfels, Scott Pfeiffer, Raffaele Porrini, Jim Pulsipher, David Rayner, Peter Riedlberger, Kato Takuya, Luke Taper, Andrew Tjader. Bob Tjader, Stephen Tjader, William Tjader, Scott Weber, D. Charles Williams, David Yoon, and molti altri al Campionato mondiale di Giochi da Tavolo e Eurobrit. Mi scuso con tutte le persone che ho dimenticato senza volerlo.

Playtesting delle versioni di Gibsons e della Avalon Hill: Jim Adams, Eric Bracey, Martin Crim, Chris Hughes, Keith Ivey, Bob Lansdell, Fred Parham, Mundy Peale, Steve Raymond, Sue Pulsipher, Roger Heyworth (uncredited Developer, Gibsons), Adrienne Heyworth, David Abbott, Tony Gordon, Claire Grant, Richard Bairstow, Alan R. Moon, Mike Schloth, Rex Martin, and Craig Taylor, Bruce Shelley (editore AH), Mick Uhl (editore AH).

Traduzione a cura di: Shiny (Simone Di Leo)
dileosimone@yahoo.it

Questa è un’opera amatoriale creata con lo scopo di aiutare i giocatori che hanno problemi con le lingue straniere e, pertanto, non si vuole infrangere alcun copyright, i quali appartengono ai rispettivi proprietari.

INDICE

Armata Danesi: rimozione nei turni XIV e XVIII
 Armata: definizione, 3; piazzamento, 8
 Artù: 15
 Battaglie/Ritirate, Fase: 11-13
 Bretwalda: 6, 18
 Briganti, sottomissione agli Angli: 17
 Cavalleria: 3
 Cnut, Re: 18
 Comandanti: 13-14
 Controllo: 4-5
 Cronologia: 22-23
 Eliminazione: 6
 Fanteria: 3
 Forti: vedi *Fortificazioni Romane*
 Fortificazioni Romane: 3, 14; in battaglia, 11; Limes, 14; movimento, 14-15
 Galles: 2
 Grandi Invasioni: 10
 I Raid dei Pitti: 10
 Incremento della Popolazione, Fase di: 7-8
 Inghilterra: 3
 Invasioni: 9-10
 Legione Romana, Ritirata: 14
 Limes: 15
 Limiti alle Invasioni: 10
 Limiti di occupazione: 9
 Lista delle Nazioni : 3
 Movimento navale: 8, 9
 Movimento, Fase di: 8-10
 Negoziazioni: 17
 Note Storiche: 21-22
 Occupazione: 5-6, tenere traccia delle aree occupate, 17
 Overrun: 9
 Palizzate Sassoni: 3, 17
 Palizzate: vedi Palizzate Sassoni
 Partite con 5-giocatori: 19
 Popolazione, Fase di Incremento della: 7-8
 Punti Popolazione: 7-8
 Punti Vittoria – Restizioni: 6
 Raid: 10
 Re: 6, 17-18; Cnut, 18; nel turno XVI, 18
 Rinforzi: Romani, 14; nel XVI turno, 18
 Ritirata dal Raid, Fase di: 13
 Ritirate: 12-13
 Romano-Britannici: 15
 Scenari per 2-giocatori: 19-20
 Scenari per 3-giocatori: 19
 Schede Nazione: 3, 4-5
 Scoring Round: 4, 7
 Scozia: 2
 Sottomissione dei Briganti agli Angli: 17
 Sottomissione: 14-15, 17
 Sovrappopolazione, Fase di: 13
 Strade Romane: 14
 Stretti: 8, 9
 Timeline: 7
 Tracciato Popolazione: 3, 7-8
 Turno della Nazione: 6
 Turno di Gioco: 6-7
 Unità: definizione di, 3; lista completa delle, 20



QUICK REFERENCE

Per suggerimenti sulla prima partita a BRITANNIA, vedi pag. 16.

LIMITI DI OCCUPAZIONE

Ogni nazione (tranne i Romani) normalmente non può avere più di 3 armate in un'area di terreno normale, o 2 in un'area di terreno impervio. A ciascuna nazione è consentita una sola eccezione. Questo sovrappopolamento consiste in un numero illimitato di armate in un terreno pianeggiante o fino a 4 armate in un terreno impervio (ma non entrambe).

I Romani possono avere un qualsiasi numero di armate in un terreno standard e fino ad un massimo di 4 armate in un terreno impervio. I Forti non vengono conteggiati. Per i Romani non è prevista alcuna eccezione.

BATTAGLIE

Durante le battaglie, le unità vengono eliminate secondo le seguenti regole:

1. Una fanteria semplice elimina un'altra fanteria semplice con un risultato maggiore o uguale a 5.
2. Una fanteria Romana o una cavalleria eliminano una fanteria semplice con un risultato maggiore o uguale a 4.
3. Una fanteria Romana o una cavalleria sono eliminate con un risultato maggiore o uguale a 6.
4. Le armate che difendono in un terreno impervio vengono eliminate con un risultato maggiore o uguale a 6.

Qualsiasi armata romana in un area con un forte deve essere eliminata dall'attaccante prima che il forte possa essere eliminato. Quindi un 5 non eliminerà un forte a meno che non siano già state eliminate tutte le truppe romane presenti nell'area con un risultato maggiore o uguale a 6.

SIMBOLI SULLA TIMELINE



La nazione effettua un Raid in quel turno.



La nazione effettua una Grande Invasione.



La nazione effettua un movimento navale.



Alla fine del turno avrà luogo l'elezione del Bretwalda (4 punti vittoria).



E' possibile l'elezione di un Re alla fine del turno (8 punti vittoria nei turni dal XI al XIV, 10 punti vittoria nel XVI turno).

SIMBOLI SULLE SCHEDE NAZIONE



Il simbolo di Controllo indica che se una nazione è la sola ad occupare le aree elencate alla fine dello specifico(i) turno(i), essa otterrà il numero di punti vittoria indicato.



Il simbolo di Occupazione indica che se una nazione è la sola ad occupare le aree elencate in qualsiasi momento del turno(i), essa otterrà il numero di punti vittoria indicato.



Il simbolo di Eliminazione indica che se la nazione elimina le unità elencate durante uno specifico(i) turno(i), essa otterrà il numero di punti vittoria indicato.

IL BRETWALDA



Ogni nazione esprime un "voto" per ogni area dell'Inghilterra da essa occupata. Alla fine dei turni VIII, IX, X le nazioni votano per la nazione che dovrà esprimere il Bretwalda. Il voto di una nazione non può essere diviso, né ci si può astenere. Se una nazione guadagna la maggioranza dei voti, allora può rivendicare il Bretwalda e guadagnare 4 punti vittoria.

IL RE



Alla fine dei turni XI, XII, XIII, XIV, se una nazione occupa il doppio delle aree dell'Inghilterra di qualsiasi altra nazione (con un minimo di 4), essa rivendica il regno d'Inghilterra. La nazione del Re guadagna 8 punti vittoria ed una fanteria semplice, che viene immediatamente piazzata sul tabellone secondo le normali regole della fase di Incremento della Popolazione. Se nessuna nazione possiede tali requisiti, non viene eletto alcun Re. Nel turno XV non c'è elezione del Re.

Dopo che i Danesi hanno giocato il XIV turno, ma prima che Cnut e le sue truppe vengano rimosse, se i Danesi controllano il doppio delle aree dell'Inghilterra di qualsiasi altra nazione e Cnut è ancora vivo, **questi diventa Re e i Danesi guadagnano 8 punti vittoria.** Questa è un'eccezione alla normale elezione del Re, e i Danesi non guadagnano un'armata aggiuntiva. In questo modo, nel XIV turno potrebbero esserci due Re.

Alla fine del XVI turno il Re viene eletto secondo le normali regole, ma solo Harold, William, Harald Hardrada, e Svein Estrithson possono essere eletti (se ancora vivi). Se tutti questi comandanti sono morti tranne uno comunque, questi viene eletto Re, a meno che un'altra nazione oltre a quelle sopra menzionate controlla il doppio delle province Inglesi di quelle controllate dalla nazione del futuro Re. In tal caso non viene eletto alcun Re. **L'elezione nell'ultimo turno di gioco vale 10 punti vittoria.**

RINFORZI NEL XVI TURNO

NORVEGESI

I Norvegesi ricevono una fanteria semplice aggiuntiva, nel North Sea, per ciascuna da essi occupata. **I Norvegesi non ricevono alcun rinforzo speciale se Harald Hardrada non è in gioco.**

NORMANNI

I Normanni ricevono armate aggiuntive nell'English Channel in base alle aree da essi occupate alla fine del XV turno: una per Essex, una per Wessex, una per Hwicce, e una per South Mercia. Essi ottengono tre armate se Harold il Sassone non è in gioco alla fine del loro XV turno. Tutte queste unità sono fanterie semplici, ma i Normanni possono scegliere di prendere una cavalleria al costo di due fanterie. Per esempio, se i Normanni ricevono 3 fanterie, il giocatore può decidere di prendere una cavalleria ed una fanteria (posto che ce ne siano nella riserva). **I Normanni non ricevono alcun rinforzo speciale se William non è in gioco.**

SASSONI

I Sassoni ricevono rinforzi per le aree da essi occupate alla fine del XV turno: una ogni 2 aree in Inghilterra (arrotondate per difetto) posto che Harold il Sassone sia in un'area dell'Inghilterra. Queste armate devono essere piazzate in province Inglesi. I Sassoni non ricevono rinforzi specialise Harold non si trova in una provincia Inglese.

Queste armate sono piazzate sul tabellone all'inizio del XVI turno, non durante il turno delle singole nazioni, e sono in aggiunta alle armate che queste tre nazioni ricevono durante la propria fase di incremento della popolazione.

	ROUND			
	2	3	4	5
12+ armies	0	0	0	0
11 armies	1	0	0	0
10 armies	1	1	0	0
9 armies	1	1	1	0
7-8 armies	2	2	1	1
6 armies	3	3	2	2
5 armies	3	3	3	3
4 armies	4	4	3	3