

REPUBBLICA ROMANA

COMANDI

Reclutare (Recruit) + Costruire o Esplorare?

Scopo: Aumentare forze alleate

Luogo: Regioni senza Devastazione.

Costo: 2 Risorse per Regione (0 se all'interno della Linea di Rifornimento).

Procedura: In Regioni Roman Control *o con Cesare*, piazza 1 dischetto Alleato Romano (su una tribù Sottomessa); o se è presente un *Leader Romano*/Alleati/Forti, piazza tanti Ausiliari quanti il numero di *Leader+Forti+Alleati*, +1 se *Provincia*.

Lim. Comando: Recluta in 1 sola Regione.

Marciare (March) + Costruire o Esplorare?

Non possibile durante il Frost

Scopo: Muovi e nascondi forze romane.

Luogo: Regioni con Legioni, Ausiliari, Leader Romano.

Costo: 2 Risorse per Regione d'origine (4 se *Devastata*).

Procedura: Muovi le truppe e Ausiliari presenti nelle Regioni scelte, fino a 2 Regioni di distanza, 3 con *Cesare*. Fermati se passi su Regioni *Devastate*, se attraversi il *Reno* o entri/esci dalla *Britannia*. Attraversando una Regione, qualsiasi Fazione può (i Germanici devono) infliggere perdite; gli attaccanti rimuovono 1 Ausiliario ogni 3 Barbari occultati oppure tirano 1 dado, con 1-2-3 rimuovi 1 Legione o il Leader sempre per ogni 3 Barbari occultati (arrotondati per difetto, per fazione). Alla fine del movimento gli Ausiliari si occultano.

Se dentro/fuori la *Britannia*, nessuna Attività Speciale.

Lim. Comando: Una sola Regione d'origine.

Confiscare (Seize) + Costruire o Esplorare?

Scopo: Raccogliere Risorse, piegare tribù.

Luogo: Regioni con pezzi Romani (costo 0)

Procedura: Se in quella Regione c'è Roman Control, piazza un segnalino *Dispersed Tribe* (se disponibile) in uno o più cerchi liberi.

Arverni e poi i Belgi tirano un dado, con 1-2-3 possono eseguire un Reclutamento gratuito in Regioni adiacenti (no *Devastate*).

Guadagna +2 risorse per ogni Regione non devastata con tribù sottomesse o alleate; +6 risorse per ogni segnalino *Disperso* appena messo. Qualsiasi Fazione può (i Germanici devono) infliggere perdite; gli attaccanti rimuovono 1 Ausiliario ogni 3 Barbari occultati oppure tirano 1 dado, con 1-2-3 rimuovi 1 Legione o il Leader sempre per ogni 3 Barbari occultati (arrotondati per difetto, per fazione).



Battaglia (Battle) + Esplorare o Assediare?

Scopo: Eliminare Barbari nemici, sottomettere tribù.

Luogo: Regioni con Romani e nemici.

Costo: 2 Risorse per Regione (4 se *Devastata*).

Procedura: In ogni Regione a turno, nel seguente ordine:

- L'attaccante sceglie 1 altra fazione come difensore.
- Il difensori Gallici possono Ritirarsi. E' necessaria l'autorizzazione del controllore della provincia dove potersi ritirare per farlo.
- Attacca – Il difensore subisce perdite (vedi *Perdite*).
- Se non si ritira, Contrattacco – Attaccante subisce perdite (vedi *Perdite*).
- Se non si ritira, tutti i partecipanti, attaccanti e difensori occultati, si rivelano.
- Se si ritira, il difensore sposta tutti i suoi Barbari in una regione adiacente, se autorizzato (no su regioni No Control) o li rimuove. *Leader/Pezzi occultati possono decidere di restare o no.*

Perdite: vedi *Calcolo delle Perdite*.

ABILITA' SPECIALI

Costruire (Build)

Scopo: Aggiungere Forti o sottomettere o allearsi con tribù.

Luogo: Dove c'è un Alleato o all'interno della Linea di Rifornimento con Romani ed entro 1 regione da *Cesare* o un suo successore.

Costo: 2 Risorse per Forte e Alleato piazzato o rimosso

Procedura: Nelle Regioni selezionate, piazza un Forte e/o se *Roman Control* e non stai facendo *Confische*, piazza 1 un Alleato Romano su tribù sottomesse o rimuovi Alleati nemici (dischi).

Esplorare (Scout)

Scopo: Muovi Ausiliari; rivela nemici.

Luogo: Qualsiasi Regione con Ausiliari.

Procedura: Muovi qualsiasi Ausiliare in regioni Adiacenti (no dentro/fuori la *Britannia*). Entro una Regione da *Cesare* o suo successore, per ogni Ausiliare attivato, in quella regione, rivela 2 Barbari; poi piazza un segnalino **Scouted** su di essi.



Assediare (Besiege)

Scopo: Aiuto per distruggere Cittadelle e Alleati in Battaglia.

Luogo: Regioni con Legioni dove stai attaccando Cittadelle o Alleati (non è richiesto un Leader)

Procedura: Prima di infliggere Perdite, l'attaccante può rimuovere 1 Cittadella del difensore o un Alleato (le Cittadelle continuano a dimezzare le perdite).

Vittoria

Sottomessi + Dispersi + Tribù Alleate Romane superano 15.

Dopo l'ultimo Inverno: chi è più vicino al proprio obiettivo vince.

Calcolo delle Perdite

- ½ perdite per Barbaro nemico o Ausiliare;
- 1 per Legione e Leader ;
- 2 per Legione se attacchi con *Cesare*;
- L'attaccante divide per 2 la somma delle perdite inflitte al difensore, se questo si ritira o c'è una sua Cittadella/Forte nella Regione di combattimento;
- Se rimane una Legione, Cittadella, Forte o Leader in battaglia, ognuno di questo pezzo va rimosso con un tiro di dado:
 - 1-2-3: il pezzo viene rimosso,
 - 4-5-6: il pezzo non viene rimosso;
- Se avanzano punti rimozione, è possibile riprovare;
- Se il difensore è in ritirata, vanno eliminati prima le tribù Alleate e poi le Cittadelle (con il dado).

Linea di Rifornimento

Partendo dalla zona Cisalpina, catena di Regioni adiacenti una con l'altra senza controllo o sotto il controllo di una Fazione che sia alleata ai Romani (i Germanici non aderiscono mai).

CONFEDERAZIONE ARVERNI

COMANDI

Riorganizzare (Rally) + Implorare o Devastare?

Scopo: Aumentare forze alleate

Luogo: Qualsiasi Regione; se Devastate solo con Vercingetorix.

Costo: 1 Risorsa per Regione (2 se Devastata).

Procedura: In Regioni Arverni Control *o con Vercingetorix*, piazza 1 dischetto Alleato Arverni; o se è presente un *Leader Arverni*/Alleati/Cittadella, piazza tanti Barbari quanti il numero di *Leader+Cittadella+Alleati*, +1.

Oppure se c'è un Alleato Arverni in Città, rimpiazzala con una *Cittadella*.

Oppure nella *Regione natale Arverni* piazza 1 Barbaro.

Marciare (March) + Implorare o Devastare?

Non possibile durante il Frost

Scopo: Muovi e nascondi forze Arverni.

Luogo: Regioni con Barbari Arverni o Leader Arverni.

Costo: 1 Risorsa per Regione d'origine (2 se *Devastata*).

Procedura: Muovi Barbari/Leader in Regioni adiacenti, fino a 2 Regioni di distanza *con Vercingetorix*, e *che non siano regioni Devastate*, che attraversi il Reno o entri/esci dalla Britannia. Attraversando la prima Regione, qualsiasi Fazione può (i Germanici devono) infliggere perdite; gli attaccanti rimuovono 1 tuo Barbaro ogni 3 Barbari o Ausiliari occultati oppure tirano 1 dado, con 1-2-3 rimuovi il Leader sempre per ogni 3 Barbari occultati (arrotondati per difetto, per fazione). Alla fine del movimento i tuoi Barbari ritornano occultati (o rimuovi il segnalino Scouted). Se dentro/fuori la Britannia, nessuna Attività Speciale.

Lim. Comando: Una sola Regione d'origine.

Razziare (Raid) + Implorare o Devastare?

Scopo: Ruba risorse.

Luogo: Regioni con Leader o Barbari Arverni (costo 0).

Procedura: Rivela 1-2 Barbari Arverni occultati per Regione; per ognuno di essi +1 Risorsa (la Regione non deve essere Devastata), oppure prendi 1 Risorsa da una Fazione che non abbia Cittadelle o Forti dove stai raziando.

Battaglia (Battle) + una delle AS?

Scopo: Eliminare forze nemiche.

Luogo: Regioni con Arverni e nemici.

Costo: 1 Risorsa per Regione (2 se *Devastata*).

Procedura: In ogni Regione a turno, nel seguente ordine:

- L'attaccante sceglie 1 altra fazione come difensore.
- Il difensori Romani o Gallici possono Ritirarsi. E' necessaria l'autorizzazione del controllore della provincia dove potersi ritirare per farlo.
- Attacca – Il difensore subisce perdite (vedi Perdite).
- Se *non si ritira*, Contrattacco – Attaccante subisce perdite (vedi Perdite).
- Se *non si ritira*, tutti i partecipanti, attaccanti e difensori occultati, si rivelano.
- Se *si ritira*, il difensore sposta tutti i suoi Leader/Ausiliari/Barbari e Legioni in una regione adiacente, se autorizzato (no su regioni No Control) o li rimuove.

Perdite: vedi *Calcolo delle Perdite*.

ABILITA' SPECIALI

Implorare (Entreat)

Scopo: Convinci al tradimento, porta l'alleanza dalla parte degli Arverni.

Luogo: Regioni con Arverni occultati ed a una distanza da Vercingetorix o suo successore.

Costo: 1 Risorsa per Regione.

Procedura: Sostituisci un Barbaro o Ausiliare con un tuo Barbaro, o se Arverni Control, sostituisci un Alleato Gallico con un Alleato Arverni (non dove c'è una Cittadella o un Alleato Romano).

Devastare (Devastate)

Scopo: Affamare le armate, rallentare l'avanzata Romana.

Luogo: Regioni Arverni Control ed a una distanza da Vercingetorix o suo successore.

Procedura: Arverni rimuovono 1 ogni 4; le altre Fazioni 1 ogni 3 Barbari, Ausiliari e Legioni (arrotondati per difetto) in ogni Regione. Dopodiché piazza un segnalino Devastated (un segnalino massimo per regione) dove appena devastato.



Imboscata (Ambush)

Scopo: Aumentare le possibilità di vittoria in battaglia.

Luogo: In battaglie che iniziano con più Barbari Arverni occultati che unità occultate del Difensore ed a una distanza da Vercingetorix o suo successore

Procedura: Il Difensore non può Ritirarsi. Nel calcolo delle perdite gli Arverni infliggono 1 perdita per Barbaro, *tranne contro Cesare con dado 4-6*. Il difensore non esegue il Contrattacco.

Vittoria

Legioni fuori mappa sono **6** o più e Tribù Alleate Arverni + Cittadelle superano **8**.

Dopo l'ultimo Inverno: chi è più vicino al proprio obiettivo vince.

Calcolo delle Perdite

- ½ perdite per Barbaro nemico o Ausiliare;
- 1 per Legione nemica e Leader;
- L'attaccante divide per 2 la somma delle perdite inflitte al difensore, se questo si ritira o c'è una sua Cittadella/Forte nella Regione di combattimento;
- Se rimane una Legione, Cittadella, Forte o Leader in battaglia, ognuno di questo pezzo va rimosso con un tiro di dado:
 - 1-2-3: il pezzo viene rimosso,
 - 4-5-6: il pezzo non viene rimosso;
- Se avanzano punti rimozione, è possibile riprovare;
- Se il difensore è in ritirata, vanno eliminati prima le tribù Alleate e poi le Cittadelle (con il dado).

CONFEDERAZIONE AEDUI

COMANDI

Riorganizzare (Rally)

+ **Commerciare o Corrompere?**

Scopo: Aumentare forze alleate

Luogo: Qualsiasi Regione senza Devastazione.

Costo: 1 Risorsa per Regione (2 se Devastata).

Procedura: In Regioni Aedui Control, piazza 1 dischetto Alleato Aedui (su una tribù Sottomessa); o se è presente un Alleato Aedui o Cittadella, piazza tanti Barbari quanti il numero di Cittadella+Alleati.

Oppure se c'è un Alleato Aedui in Città, rimpiazzala con una Cittadella.

Oppure nella Regione natale Aedui piazza 1 Barbaro.

Marciare (March)

+ **Commerciare o Corrompere?**

Non possibile durante il Frost

Scopo: Muovi e nascondi forze Aedui.

Luogo: Regioni con Barbari Aedui o Leader Aedui.

Costo: 1 Risorsa per Regione d'origine (2 se Devastata).

Procedura: Muovi Barbari in Regioni adiacenti. Alla fine del movimento i tuoi Barbari ritornano occultati (o rimuovi il segnalino Scouted).

Se dentro/fuori la Britannia, nessuna Attività Speciale.

Lim. Comando: Una sola Regione d'origine.

Razziare (Raid)

+ **Commerciare o Corrompere?**

Scopo: Ruba risorse.

Luogo: Regioni con Barbari Aedui (costo 0).

Procedura: Rivela 1-2 Barbari Aedui occultati per Regione; per ognuno di essi +1 Risorsa (la Regione non deve essere Devastata), oppure prendi 1 Risorsa da una Fazione che non abbia Cittadelle o Forti dove stai raziando.

Battaglia (Battle)

+ **Commerciare o Imboscata?**

Scopo: Eliminare forze nemiche.

Luogo: Regioni con Aedui e nemici.

Costo: 1 Risorsa per Regione (2 se Devastata).

Procedura: In ogni Regione a turno, nel seguente ordine:

- L'attaccante sceglie 1 altra fazione come difensore.
- Il difensori Romani o Gallici possono Ritirarsi. E' necessaria l'autorizzazione del controllore della provincia dove potersi ritirare per farlo.
- Attacca – Il difensore subisce perdite (vedi Perdite).
- Se non si ritira, Contrattacco – Attaccante subisce perdite (vedi Perdite).
- Se non si ritira, tutti i partecipanti, attaccanti e difensori occultati, si rivelano.
- Se si ritira, il difensore sposta tutti i suoi Leader/Ausiliari/Barbari e Legioni in una regione adiacente, se autorizzato (no su regioni No Control) o li rimuove.

Perdite: vedi *Calcolo delle Perdite*.

Linea di Rifornimento

Partendo dalla zona Cisalpina, catena di Regioni adiacenti una con l'altra senza controllo o sotto il controllo di una Fazione che sia alleata ai Romani (i Germanici non aderiscono mai).

ABILITA' SPECIALI

Commerciare (Trade)

Scopo: Guadagna risorse importando prodotti Romani.

Luogo: Regioni appartenenti alle Linee di Rifornimento.

Procedura: Previa autorizzazione delle Fazioni che aderiscono alla Linea di Rifornimento; +1 Risorsa Aedui (+2 Risorse se i Romani accettano) per ogni Alleato e Cittadella, ogni Tribù Sottomessa sotto il tuo controllo e (se i Romani accettano) ogni Alleato Romano sotto Aedui Control.

Corrompere (Suborn)

Max 1 Regione

Scopo: Comprare alleanze o neutralità.

Luogo: 1 Regione con tuoi Barbari occultati.

Costo: 2 Risorse per Alleato, 1 per altri pezzi.

Procedura: Piazza e/o rimuovi fino a 3 pezzi in totale (di qualsiasi Fazione). Al massimo 1 pezzo può essere una Tribù Alleata (non Cittadella; piazza l'Alleato solo su Tribù Sottomesse); gli altri devono essere Barbari e/o Ausiliari.

Imboscata (Ambush)

Max 1 Regione

Scopo: Aumentare le possibilità di vittoria in battaglia.

Luogo: In una battaglia che inizia con più Barbari Aedui occultati che unità occultate del Difensore.

Procedura: Il Difensore non può Ritirarsi. Nel calcolo delle perdite gli Aedui infliggono 1 perdita per Barbaro, *tranne contro Cesare con dado 4-6*. Il difensore non esegue il Contrattacco.

Vittoria

La somma delle Tribù Alleate Aedui + Cittadelle Aedui (non i Forti) eccede la **Fazione che attualmente ha il maggior numero di Tribù Alleate**.

Dopo l'ultimo Inverno: chi è più vicino al proprio obiettivo vince.

Calcolo delle Perdite

- ½ perdita per Barbaro nemico o Ausiliare;
- 1 per Legione nemica e Leader;
- L'attaccante divide per 2 la somma delle perdite inflitte al difensore, se questo si ritira o c'è una sua Cittadella/Forte nella Regione di combattimento;
- Se rimane una Legione, Cittadella, Forte o Leader in battaglia, ognuno di questo pezzo va rimosso con un tiro di dado:
 - 1-2-3: il pezzo viene rimosso,
 - 4-5-6: il pezzo non viene rimosso;
- Se avanzano punti rimozione, è possibile riprovare;
- Se il difensore è in ritirata, vanno eliminati prima le tribù Alleate e poi le Cittadelle (con il dado).

TRIBU' BELGHE

COMANDI

Riorganizzare (Rally)

+ Arruolare o Furia?

Scopo: Aumentare forze alleate

Luogo: Qualsiasi Regione senza Devastazione.

Costo: 1 Risorsa per Regione (2 se fuori Belgica).

Procedura: In Regioni Belgic Control, piazza 1 dischetto Alleato Belgo (su una tribù Sottomessa); o se è presente un Alleato Belgo o Cittadella, piazza tanti Barbari quanti il numero di Cittadella+Alleati.

Oppure se c'è un Alleato Belgo in Città, rimpiazzala con una Cittadella.

Oppure nella Regione natale Belga piazza 1 Barbaro.

Marciare (March)

+ Arruolare?

Non possibile durante il Frost

Scopo: Muovi e nascondi forze Belghe.

Luogo: Regioni con Barbari Belgi o Leader Belgo.

Costo: 1 Risorsa per Regione d'origine (2 se Devastata).

Procedura: Muovi Barbari/Leader in Regioni adiacenti. Alla fine del movimento i tuoi Barbari ritornano occultati (o rimuovi il segnalino Scouted).

Se dentro/fuori la Britannia, nessuna Attività Speciale.

Lim. Comando: Una sola Regione d'origine.

Razziare (Raid)

+ Arruolare o Furia?

Scopo: Ruba risorse.

Luogo: Regioni con Barbari Belgi (costo 0).

Procedura: Rivela 1-2 Barbari Belgi occultati per Regione; per ognuno di essi +1 Risorsa (la Regione non deve essere Devastata), oppure prendi 1 Risorsa da una Fazione che non abbia Cittadelle o Forti dove stai raziando.

Battaglia (Battle)

+ una delle AS?

Scopo: Eliminare forze nemiche.

Luogo: Regioni con Belgi e nemici.

Costo: 1 Risorsa per Regione (2 se Devastata).

Procedura: In ogni Regione a turno, nel seguente ordine:

- L'attaccante sceglie 1 altra fazione come difensore.
- Il difensori Romani o Gallici possono Ritirarsi. E' necessaria l'autorizzazione del controllore della provincia dove potersi ritirare per farlo.
- Attacca – Il difensore subisce perdite (vedi Perdite).
- Se non si ritira, Contrattacco – Attaccante subisce perdite (vedi Perdite).
- Se non si ritira, tutti i partecipanti, attaccanti e difensori occultati, si rivelano.
- Se si ritira, il difensore sposta tutti i suoi Leader/Ausiliari/Barbari e Legioni in una regione adiacente, se autorizzato (no su regioni No Control) o li rimuove.

Perdite: vedi *Calcolo delle Perdite*.

ABILITA' SPECIALI

Arruolare (Enlist)

Scopo: Chiedi aiuto ai fratelli di sangue Germanici.

Luogo: Germania e Regioni adiacenti, o Regioni con pezzi Germanici. Le Regioni devono essere a 1 regione di distanza da Ambiorix o il suo successore.

Procedura: Tratta i Barbari Germanici nelle Regioni selezionate come fossero Belgi, incluso per il Controllo. Oppure esegui un Lim. Comando gratuito Germanico in 1 Regione.

Furia (Rampage)

Scopo: Mostrare ferocia ai nemici impauriti.

Luogo: Regioni con tuoi Barbari occultati ed a una distanza da Ambiorix o suo successore .

Procedura: Scegli una Fazione (che non sia Germanica, abbia un Leader, Cittadella o Forte) nelle Regioni selezionate. Quella Fazione deve ritirare o eliminare 1 Barbaro/Ausiliare/Legione per Barbaro Belgo occultato presente, dopodiché rivela i tuoi Barbari coinvolti. Le unità si ritirano solo in luoghi dove la Fazione abbia il controllo o abbia il permesso (no Germanic Control o No Control).

Imboscata (Ambush)

Scopo: Aumentare le possibilità di vittoria in battaglia.

Luogo: In battaglie che iniziano con più Barbari Belgi occultati che unità occultate del Difensore.

Procedura: Il Difensore non può Ritirarsi. Nel calcolo delle perdite i Belgi infliggono 1 perdita per Barbaro, *tranne contro Cesare con dado 5-6*. Il difensore non esegue il Contrattacco.

Vittoria

La somma delle Tribù Alleate Belghe + Belgic Control (né Dispersi, né Suebi) + Cittadelle Belghe eccede **15**.

Dopo l'ultimo Inverno: chi è più vicino al proprio obiettivo vince.

Calcolo delle Perdite

- ½ perdite per Barbaro nemico o Ausiliare;
- 1 perdita per Barbaro se attacchi con Ambiorix;
- 1 per Legione nemica e Leader;
- L'attaccante divide per 2 la somma delle perdite inflitte al difensore, se questo si ritira o c'è una sua Cittadella/Forte nella Regione di combattimento;
- Se rimane una Legione, Cittadella, Forte o Leader in battaglia, ognuno di questo pezzo va rimosso con un tiro di dado:
 - 1-2-3: il pezzo viene rimosso,
 - 4-5-6: il pezzo non viene rimosso;
- Se avanzano punti rimozione, è possibile riprovare;
- Se il difensore è in ritirata, vanno eliminati prima le tribù Alleate e poi le Cittadelle (con il dado).

TRIBU' GERMANICHE

COMANDI

Riorganizzare (Rally)

Scopo: Aumentare forze Germaniche.

Luogo: Qualsiasi Regione senza Devastazione.

Costo: nessuno.

Procedura: In Regioni Germanic Control, piazza 1 dischetto Alleato Germanico su una tribù Sottomessa (se possibile); dopodiché piazza tanti Barbari Germani quanti il numero di Alleati Germani nelle Regioni selezionate.

Oppure se non hai Alleati piazza 1 Barbaro in Germania.

Marcire (March)

Scopo: Muovi e nascondi forze Germaniche.

Luogo: Regioni con Barbari Germani.

Costo: nessuno.

Procedura: In ogni Regione, occulta i Germani (o rimuovi il segnalino Scout) e muovili in Regioni adiacenti.

Razziare (Raid)

Scopo: Ruba risorse.

Luogo: Regioni con Barbari Germani e con Romani senza Forti o Galli senza Cittadelle.

Procedura: Rivela 1-2 Barbari Germani occultati per Regione; per ognuno di essi -1 Risorsa a Romani o Gallici.

Battaglia + Imboscata (Battle + Ambush)

Scopo: Eliminare forze Galliche o Romane.

Luogo: Regioni con pezzi occultati Romani o Galli inferiori di numero a quelli Germani.

Costo: nessuno.

Procedura: In ogni Regione a turno, nel seguente ordine:

- Scegli una fazione non Germanica come difensore.
- Attacca – Il difensore subisce perdite (vedi *Calcolo delle Perdite*).
- Contrattacco – Se e solo *Cesare* e con risultato 4-6: i Germani subiscono perdite da parte dei Romani.
- I Germani sopravvissuti ed i Barbari/Ausiliari in difesa rimasti, se occultati vanno rivelati.

Calcolo delle Perdite

- ½ perdite per Barbaro Germanico;
- Il Difensore rimuove 1 pezzo per perdita;
- Il difensore divide per 2 la somma delle perdite subite se si ritira o c'è una sua Cittadella/Forte nella Regione di combattimento;
- Se rimane una Legione, Cittadella, Forte o Leader in battaglia, ognuno di questo pezzo va rimosso. Con **Cesare** tirare un dado:
 - 1-2-3: il pezzo viene rimosso,
 - 4-5-6: il pezzo non viene rimosso;
- Se avanzano punti rimozione, è possibile riprovare.

INVERNO

Riorganizzare (Rally)

In Regioni non Devastate

- Piazza quanti più Alleati possibile, prima Suebi, poi nel resto della Germania, poi nel resto della mappa.
- Dopodiché piazza quanti più tuoi Barbari possibile (dove hai Alleati, o se non ne hai, in Germania).
- Scegli casualmente tra un numero uguale di luoghi.
- Verifica se vi è stato un cambio di Controllo nelle Regioni dopo la *Riorganizzazione*.

Marcire (March)

In Regioni adiacenti

- *Da* Regioni adiacenti con Germanic Control.
- *Con* più Barbari Germani possibile, senza perdere il Controllo della Regione; il gruppo più grande si muove prima.
- *Verso* massimo 1 Regione per ogni gruppo, cerca di ottenerci il Controllo. Dai precedenza alle regioni controllate dalle fazioni, poi quelle No Control, poi *a caso*.
- Alla fine del movimento i Barbari mossi si occultano (o rimuovi il segnalino Scouted).

Razziare (Raid)

In Regioni con Barbari Germani occultati e una fazione non-Germanica che abbia unità ma non Forti o Cittadelle.

- Con più Barbari Germani possibile.
- Solo contro Fazioni con Risorse.
- Contro i giocatori prima dei Non-Giocatori; altrimenti, scegli a caso le Fazioni per ogni Regione.

Battaglia + Imboscata (Btl. + Ambush)

In Regioni con Barbari Germani e un'altra fazione che abbia meno unità occultate.

- Ovunque i Germani possono, *con* l'Imboscata, causare una perdita al nemico.
- Contro i giocatori prima dei Non-Giocatori; altrimenti, scegli a caso le Fazioni per ogni Regione
- Scegli l'ordine di battaglia casualmente.
- Verifica se vi è stato un cambio di Controllo nelle Regioni dopo la *Battaglia*.

Perdite, Ingaggio, Patti

- Quando i Germani soffrono perdite: rimuovi gli Scouted, poi quelli rivelati, poi quelli occultati; infine gli Alleati, dalle Città per ultimi.
- I Germani, se possono, devono sempre attaccare quando vi è una *Marcia Romana*, una *Confisca Romana* o una *Marcia Gallica*; non aderiscono mai alle Linee di Rifornimento e non si Ritirano mai.

INVERNO

1. Vittoria?

Se una o più fazioni hanno raggiunto il loro obiettivo vittoria, o è l'ultima carta Inverno, il gioco termina immediatamente.

2. Germani

Le forze Germaniche Riorganizzano, poi Marciano, poi Razziano e infine danno Battaglia (vedi il foglio Tribù Germaniche). Verifica il Controllo delle Regioni coinvolte.

3. Acquartierarsi

Germani. I Barbari Germani in Regioni Devastate senza propri Alleati e fuori dalla Germania vengono riposizionati, tramite tiro di dado, nelle seguenti Regioni della Germania: 1-2-3: Sugambri; 4-5-6: Ubii.

Belgi, poi Aedui, poi Arverni. Possono muovere i propri Barbari e Leader in regioni adiacenti non devastate, dove abbiamo Controllo o l'autorizzazione; dopodiché tirano un dado per ogni Barbaro che hanno in regioni devastate senza Alleati o Cittadelle e con 1-2-3 li rimuovono.

Romani. Possono muovere le proprie Legioni, Ausiliari e Leader in regioni adiacenti non devastate, con Controllo Romano o autorizzati dalle altre Fazioni; poi possono muovere Legioni/Ausiliari tra regioni facenti parte della Linea di Rifornimento, infine possono muovere il Leader da una regione qualsiasi alla Provincia.

Per mantenere ogni Legione ed Ausiliare fuori dalla Provincia è necessario:

- Spendere 1 risorsa in regioni con Alleati romani (2 se Devastata);
- Spendere 2 risorse in regioni senza Alleati romani (4 se Devastata);
- Oppure tirare un dado per ogni unità: con 1-2-3 vengono rimosse (le Legioni rimosse vanno su *Fallen*).

NOTA: Per ogni Alleato Romano e/o Forte in una Regione una unità in quella Regione non deve pagare/essere rimossa.

4. Fase del Raccolto

Ogni Fazione guadagna Risorse. Le Fazioni possono trasferire Risorse durante questa fase.

Romani. Aggiungi risorse pari al numero di punti vittoria attuali (Sottomessi + Dispersi + Alleati).

Tutti i Galli. Ogni fazione Gallica aggiunge risorse pari a 2 volte il numero di ogni sua Tribù Alleata e Cittadelle.

Pedaggio fluviale Aedui. Gli Aedui guadagnano ulteriori +4 risorse (sempre).

5. Fase del Senato

Stato del Senato:

Se i punti vittoria Romani sono al di **sotto di 10**, sposta il segnalino Senato verso l'alto di 1 (verso il Tumulto – *Uproar*).

Se i punti vittoria Romani sono **tra i 10 e i 12**, sposta il segnalino Senato verso verso l'Intrigo - *Intrigue*).

Se i punti vittoria Romani sono **oltre i 12**, sposta il segnalino Senato verso il basso di 1 (verso l'Adulazione – *Adulation*).

Eccezione: Non spostare il segnalino Senato verso il basso (incluso da Tumulto verso Intrigo) se ci sono Legioni Disperse (*Fallen Legions*). Se devi spostare il segnalino al di fuori della tabella (oltre Tumulto o Adulazione), non spostarlo ma gira il segnalino Senato su *Firm* o viceversa.

Legioni. La metà (arrotondata per difetto) delle Legioni Disperse rimangono nel box, il resto va nella riga delle Legioni. Poi piazza nella Provincia sulla mappa, tutti i cubi Legioni presenti nella riga delle legioni dove si trova il segnalino Senato e nelle righe superiori ad esso.

Ausiliari. Se il Leader Romano è nella Provincia, piazza **3** Ausiliari disponibili dalla riserva se il Senato è su Tumulto, **4** se è su Intrigo, **5** se è su Adulazione.

6. Primavera

1. Le Fazioni piazzano il successore del Leader nelle regioni natali sulla mappa (simbolo Rally/Recuit).
2. Sposta le rimanenti Legioni Disperse sulla riga delle Legioni;
3. Scartare tutti i segnalini *Devastated*, *Dispersed-Gathering* e *Scouted*;
4. Gira i segnalini *Dispersed Tribe* su *Dispersed-Gathering*;
5. Tutte le unità sulla mappa tornano occultate;
6. Tutte le fazioni tornano eleggibili;
7. Giocate la prossima carta.

PROCEDURA DI UNA BATTAGLIA

Fase 1: Target

L'attaccante sceglie 1 Fazione come difensore

Fase 2: Ritirata?

Il difensore opta per la ritirata?
Se *Imboscata, Germani o immobilizzato*: No

Ritirarsi in Regioni: necessario il Controllo o l'autorizzazione

Fase 3: Attacco

****Assedio: Prima delle Perdite,** l'attaccante può rimuovere 1 Cittadella o Alleato del difensore

Il difensore ha Cittadelle o Forti?

Il difensore subisce metà Perdite*
*Alleati, Forti, Cittadelle per ultime***

Il difensore subisce Perdite* normalmente
*Alleati, Forti, Cittadelle per ultime***

Fase 6: Ritirata

Fase 3: Attacco

****Assedio: Prima delle Perdite,** l'attaccante può rimuovere 1 Cittadella o Alleato del difensore

Il difensore subisce metà Perdite*
*Alleati, Forti, Cittadelle per prime***

I Romani attaccano i Galli?

Il difensore sposta tutti i suoi Barbari in una Regione adiacente, se autorizzato (no su regioni No Control) o li rimuove.

Fine

Leader e/o pezzi occultati possono decidere di restare o no

Imboscata o attacco Germanico?

Cesare difende?

Dado: 4-6 o, contro Belgi 5-6?

*Il difensore rimuove pezzi senza tiro di dadi (*Perdite step b*)

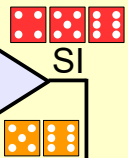
Fase 5: Rivelare

Tutte le unità sopravvissute dell'attaccante del difensore vanno Rivelate

Fine

Fase 4: Contrattacco

L'attaccante subisce Perdite* normalmente
*Alleati, Forti, Cittadelle per ultime***



CALCOLO DELLE PERDITE

*Perdite

- a) Determina quante Perdite
- b) Risolvere le perdite una alla volta

