

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

**TRADUZIONE A CURA DI ARINGAROSA**



[www.goblins.net](http://www.goblins.net)

1

**3**

## RIVOLTA IN CORSICA E SARDINIA



SE L'AVVERSARIO HA IL CONTROLLO DELLA CORSICA/SARDINIA, RIMUOVERE TUTTI I SUOI PCs IN QUELLA PROVINCIA NON PRESIDUTA DA SUE CUs.

2

**3**

## RIVOLTA IN SICILIA



SE L'AVVERSARIO HA IL CONTROLLO DELLA SICILIA, RIMUOVERE I SUOI PCs NON FORTIFICATI IN QUELLA PROVINCIA NON PRESIDUTA DA SUE CUs.

3

**3**

## RIVOLTA IN NUMIDIA



SCEGLIERE WESTERN O EASTERN NUMIDIA E RIMUOVERE TUTTI I PCs AVVERSARI IN QUELLA PROVINCIA NON PRESIDUTA DA SUE CUs.

4

**3**

## RIVOLTA IN CELTIBERIA



SE L'AVVERSARIO HA IL CONTROLLO DELLA CELTIBERIA, RIMUOVERE TUTTI I SUOI PCs IN QUELLA PROVINCIA NON PRESIDUTA DA SUE CUs.

5

**2**

## GUIDA INDIGENA



SE SI UTILIZZA QUESTA CARTA COME OPs PER MUOVERE UN ESERCITO E L'ESERCITO ATTRAVERSA UN PASSO MONTAGNOSO, É POSSIBILE MODIFICARE -3 IL FATTORE DI LOGORAMENTO.

6

**1**

## CAVALLERIA DI MARHARBAI' S



GIOCABILE DURANTE UNA BATTAGLIA. SI PUÓ UTILIZZARE QUESTA CARTA COME MODIFICATORE DI BC CHE (IN CASO DI PAREGGIO) NON DÁ AUTOMATICAMENTE AL DIFENSORE L'INIZIATIVA. LA CARTA PUÓ ESSERE GIOCATA ANCHE DOPO AVER GIOCATO L'ULTIMA PROPRIA BC REGOLARE.

7

**1**

## TRIBU' OSTILI



GIOCABILE OGNI VOLTA CHE UNA ARMATA NEMICA OCCUPA (O PENETRA) UNO SPAZIO IN GALLIA TRANSALPINA O LIGURIA. L'ARMATA SUBISCE IMMEDIATAMENTE ATTRITO SULLA COLONNA 5-6. PUÓ ESSERE GIOCATA COME EVENTO O COME CONTRO EVENTO.

8

**1**

## TRIBU' OSTILI



GIOCABILE OGNI VOLTA CHE UNA ARMATA NEMICA OCCUPA (O PENETRA) UNO SPAZIO IN GALLIA TRANSALPINA O LIGURIA. L'ARMATA SUBISCE IMMEDIATAMENTE ATTRITO SULLA COLONNA 5-6. PUÓ ESSERE GIOCATA COME EVENTO O COME CONTRO EVENTO.

9

**3**

## FILIPPO V IL MACEDONE

ALLEATO CON CARTAGINE



IL GIOCATORE ROMANO DEVE SCARTARE A CASO 1 CARTA STRATEGICA. CARTAGINE RICEVE UN MODIFICATORE DI -1 PER IL MOVIMENTO VIA MARE. UNA VOLTA CHE LA MACEDONIA É IN GUERRA, QUESTO EVENTO É GIOCABILE SOLO DA ROMA E PONE TERMINE ALLA ALLEANZA MACEDONE.

10

2

## RINFORZI MACEDONI



PIAZZARE 2 CUS CARTAGINESI IN UN QUALSIASI PORTO AMICO CONTROLLATO IN AFRICA O ITALIA. GIOCABILE SOLO QUANDO FILIPPO V IL MACEDONE É ALLEATO DI CARTAGINE.

11

1

## FROMBOLIERI DELLE BALEARI



SE SI POSSIÈDE IL CONTROLLO DELLE ISOLE BALEARI, PIAZZARE 1 CU IN QUALSIASI PORTO CHE CONTIENE PC ALLEATI E SGOMBRÒ DA CUS NEMICHE.

12

2

## RINFORZI AFRICANI



PIAZZARE 2 CUS ELEFANTE IN CARTAGINE. SE NON CI SONO ELEFANTI DISPONIBILI, PIAZZARE 1 CU REGOLARE PER OGNI ELEFANTE NON DISPONIBILE.

13

2

## ARRUOLAMENTO DEI BRUTII



PIAZZARE 2 CUS CARTAGINESI INSIEME AD UN QUALSIASI GENERALE IN LUCANIA.

14

2

## ARRUOLAMENTO DEI LIGURI



PIAZZARE 2 CUS CARTAGINESI INSIEME AD UN QUALSIASI GENERALE IN LIGURIA, CISALPINA O ETRURIA.

15

1

## ARRUOLAMENTO DEGLI IBERICI



PIAZZARE 2 CUS INSIEME AD UN QUALSIASI PROPRIO GENERALE IN UNA PROVINCIA AMICA CONTROLLATA IN HISPANIA.

16

2

## ARRUOLAMENTO DEI GALLI



PIAZZARE 2 CUS INSIEME AD UN QUALSIASI GENERALE IN UNA PROVINCIA AMICA CONTROLLATA DELLA GALLIA TRANSALPINA O CISALPINA.

17

1

## IMBOSCATA

*Una guarnigione conduce con successo una imboscata contro l'esercito assediante*



RIMUOVERE UN PUNTO ASSEDIO DA UNA QUALSIASI CITTÀ FORTIFICATA.

18

2

## TRADITORE A TARENTUM



SE SI USA QUESTA CARTA COME OP PER ASSEDIARE TARENTUM, LA CITTÀ CADE SOTTO IL PROPRIO CONTROLLO SENZA LANCIARE I DADI PER L'ASSEDIO. LE CUS NEMICHE ALL'INTERNO VENGONO ELIMINATE.

19

1

## IL SENATO DIMETTE IL PROCONSOLE



SE C'É UN PROCONSOLE ROMANO SULLA MAPPA DIVERSO DA SCIMO AFRICANUS, VIENE RIMOSSO E RIMPIAZZATO DA UN GENERALE ROMANO NON UTILIZZATO. IL GIOCATORE CHE UTILIZZA QUESTA CARTA DETERMINA IL RIMPIAZZO.



20

1

## SPIA IN CAMPO NEMICO



GIOCABILE ALL'INIZIO DI UNA QUALSIASI BATTAGLIA. É POSSIBILE ESAMINARE FINO A METÀ DELLE CARTE DI BATTAGLIA DELL'AVVERSARIO. LE CARTE DA ESAMINARE VANNO TIRATE A SORTE.



21

2

## DISERZIONE DI MERCENARI



IL CARTAGINESE DEVE UTILIZZARE LA TABELLA DI LOGORAMENTO PER TUTTE LE SUE FORZE SULLA MAPPA CHE NON SI TROVANO IN SPAZI AMICI FORTIFICATI. (CHE SIANO DENTRO O FUORI CITTÀ)  
LE UNITÀ CON GENERALI SONO ESENTI SE LANCIANO UN DADO CON VALORE  $\leq$  AL RATING DI BATTAGLIA DEL GENERALE.



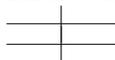
22

1

## AMMUTINAMENTO NUMIDIA



PIAZZARE 1 CU E 1 PC CARTAGINESE IN QUALSIASI SPAZIO DI CITTÀ NON FORTIFICATA IN SICILIA CHE NON CONTIENE CUS ROMANE. SE LO SPAZIO CONTIENE 1 PC ROMANO, SEMPLICEMENTE CAPOVOLGERE IL SEGNALINO.



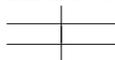
23

3

## ALLEANZA NUMIDIA



PIAZZARE FINO A 3 PCs ROMANI IN EASTERN NUMIDIA IN SPAZI CHE NON CONTENGONO CUS NEMICHE. SE LO SPAZIO CONTIENE PC CARTAGINESI, SEMPLICEMENTE CAPOVOLGERE I SEGNALINI.



24

3

## LA SPLENDIDA SOPHONISBA SEDUCE UN RE NUMIDA



SCEGLIERE LA WESTERN O EASTERN NUMIDIA E PIAZZARE FINO A 3 PCs CARTAGINESI, NEGLI SPAZI DELLA RELATIVA PROVINCIA, CHE NON CONTENGONO CUS NEMICHE. SE LO SPAZIO CONTIENE 1 PC ROMANO, SEMPLICEMENTE CAPOVOLGERE IL SEGNALINO.



25

2

## CAPUA SI SCHIERA CON CARTAGINE



SE CARTAGINE CONTROLLA 3 O PIÙ PROVINCE ITALICHE, CAPUA VIENE CONVERTITA AL CONTROLLO CARTAGINESE E TUTTE LE CUS ROMANE ALL'INTERNO VENGONO ELEMINATE.

RIMUOVERE SE GIOCATA



26

3

## SYRACUSE SI SCHIERA CON CARTAGINE



SI GUADAGNA IMMEDIATAMENTE IL CONTROLLO DI SYRACUSE.  
(OGNI CUS ROMANA ALL'INTERNO VIENE ELEMINATA).  
SYRACUSE PRODUCE UN MODIFICATORE -1 AL MOVIMENTO VIA MARE.

RIMUOVERE SE GIOCATA



27

2

*"Sono venuto in Italia, non per combattere gli Italici, ma per combattere per la libertà degli Italici contro Roma"*

--Annibale--



GIOCABILE SE ANNIBALE É IN ITALIA. CONVERTIRE 2 PCs ROMANI CON PCs CARTAGINESI IN QUALSIASI SPAZIO ITALICO NON FORTIFICATO CHE NON CONTIENE CUS ROMANE.



