

# PENINSULA ITALICA

REGOLE DELLA 3° EDIZIONE – GENNAIO 2008

traduzione italiana di Alessandro Crespi ([alecrespi@alice.it](mailto:alecrespi@alice.it))

## 1.0 INTRODUZIONE

Peninsula Italica © è un gioco per 2 o 4 giocatori che ripercorre la storia della Penisola Italiana dal 2.000 Avanti Cristo sino alla fine della Seconda Guerra Punica (circa 200 AC). Mentre rispetta le realtà storiche delle differenti popolazioni che vissero in Italia nel corso di questi due millenni, Peninsula Italica ha come suo primo obiettivo la giocabilità ed il divertimento dei giocatori così ci siamo concentrati più sull'aspetto espansionistico che su quello culturale. Vi chiediamo scusa per qualsiasi errore possiate riscontrare in questo regolamento e, se doveste avere dei problemi o se vi trovaste nella situazione di non sapere come interpretare una regola, inviate un messaggio di posta elettronica a [camelot@fastwebnet.it](mailto:camelot@fastwebnet.it) e vi risponderemo non appena possibile.

**1.1 Componenti:** all'interno della scatola di Peninsula Italica troverete 1 mappa, 19 schede di popolo (una per ciascuna popolazione rappresentata nel gioco), un foglio di pedine ed un dado a sei facce (1D6).

**1.1.1 La mappa** – Divisa in aree, rappresenta la Penisola Italiana e le principali aree europee ad essa connesse. Ogni territorio è caratterizzato da un tipo di terreno che influenza il movimento, il combattimento e l'economia del gioco.

Le aree blu e grigie della mappa (Mare Ligure, Ionio, Adriatico, Tirreno e Mediterraneo) rappresentano i mari, utilizzati esclusivamente dagli "invasori" come gli Etruschi che entrano in gioco durante invasioni o sbarchi. Le linee tratteggiate che connettono i terreni separati dal mare rendono possibili gli spostamenti terrestri come in territori adiacenti.

**1.1.2 Tabelle** – Sulla mappa sono rappresentate le tabelle *Combattimento* (ignoratela in questa edizione del regolamento), *Tempo* per segnalare ai giocatori il turno in corso, *Sviluppo* per evidenziare i punti sviluppo rimanenti e la sequenza di movimento.

**1.2.3 Schede Popolo** – Ogni Popolo ha un foglio colorato rappresentate il nome, il turno di ingresso in gioco, i territori, la forza, i rinforzi, le condizioni per ottenere Punti Vittoria ed alcune regole speciali.

**1.2.4 Pedine** – Le pedine, da ora chiamate UNITA', compongono le armate e sono suddivise per colore tra i 4 giocatori (rosso, giallo, verde e blu). Ogni giocatore prende le unità dello stesso colore della propria Scheda Popolo. Su ogni pedina troverete il nome del popola a cui appartiene.

Le Unità disponibili sono:

**FANTERIA** (spade incrociate) – L'ossatura dell'armata.

Costo di produzione: 2 Punti; Mantenimento: 2 Punti.

**ARCERI** (arco e freccia) – Fanteria d'eccellenza, può sparare dalle retrovie.

Costo di produzione: 3 Punti; Mantenimento: 3 Punti.

**CAVALLERIA** (testa di cavallo) – Pochi ma potenti.

Attacca con valori differenti a seconda del territorio.

Costo di produzione: 4 Punti; Mantenimento: 5 Punti.

**LEADER** – Di solito 1 per giocatore.

Nessun costo di produzione o mantenimento.

Si ottiene in certe condizioni e si rimuove alla fine del turno.

**1.3 Preparazione di gioco:** ogni giocatore sceglie il colore da utilizzare e prende la relativa scheda popolo e le pedine. Giocando in 4 due giocatori avranno 4 popoli e gli altri due ne avranno 5, mentre giocando in 2 entrambi avranno 9 popoli.

**1.3.1 Disposizione iniziale** – Ogni giocatore, partendo dagli Etruschi (i primi nella Tabella Movimento stampata sulla mappa), controlla la propria scheda popolo e posiziona le nuove pedine sulla mappa. Per facilitare la partenza, ecco la lista dei popoli che cominciano o arrivano sulla mappa al primo turno:

- 1) VERDE – Etruschi e Elimi.
- 2) ROSSO – Falisci e siculi.
- 3) GIALLO – Liguri e Sicani.
- 4) BLU – Sardi.

**Nota:** in questo gioco non c'è limite al raggruppamento di unità.

**1.4 Condizioni di Vittoria:** alla fine della maggior parte dei turni, i giocatori ricevono Punti Vittoria in base alla propria scheda popolo. Prendetene nota nella Tabella Segna Punti, sommandoli ai precedenti. A fine partita sommate i punti per ogni popolo e per ogni colore (giocatore). Vince chi ha il totale maggiore.

**Nota:** I popoli ottengono PV controllando un territorio solo se esso è nella lista del popolo, se vi è presente almeno 1 unità (guarnigione) e solo nel turno riportato nella scheda del popolo.

## 2.0 SEQUENZA DI GIOCO

Durante ogni turno i giocatori devono far avanzare di 1 casella il *segnalino del tempo* e, partendo dagli Etruschi, seguire queste Fasi:

- Sviluppo
- Movimento
- Combattimento
- Assegnazione Punti Vittoria

Identificate il giocatore successivo sulla Lista di Movimento e ripetete le fasi fino alla fine del turno. Il gioco finisce alla fine del turno 17.

## 3.0 Fase SVILUPPO

All'inizio di ogni turno i giocatori possono aumentare la popolazione e le armate del proprio popolo. Per fare ciò devono sommare i Punti Sviluppo (DP) ottenuti dal controllo dei territori (come stampato sulla mappa: Foreste = 4 DP, pianure = 3 DP, Paludi = 2 DP, Montagne = 1 DP), e pagare il costo di mantenimento di tutte le unità in gioco (eliminando le unità in eccesso se i punti non sono sufficienti).

### 3.2 Acquistare nuove Unità

Con i DP rimanenti, il giocatore può acquistare nuove unità ai costi stabiliti nel paragrafo 1.2.4. Tutti i Punti non utilizzati vengono segnati sulla tabella sviluppo con la pedina rappresentante paletta e piccone. I giocatori non possono conservare più di 4 DP tra un turno e l'altro.

### 3.3 Limiti

Il numero massimo di pedine che ogni giocatore può avere in gioco è rappresentato dalle proprie pedine. I giocatori non possono usare unità dello stesso colore ma appartenente a popoli differenti.

## 4.0 RAGGRUPPAMENTO

Il valore DP di un territorio rappresenta anche il massimo raggruppamento consentito. I giocatori non possono avere più unità in un unico territorio del suo valore DP. Tutte le unità che, alla fine della fase combattimento, superano tale limite vengono eliminate. A livello di raggruppamento Fanteria e Arcieri valgono 1, Cavalleria 2.

**Eccezione:** I giocatori possono mantenere in 1 solo territorio unità pari al doppio del valore di raggruppamento.

Ricordatevi di calcolare il costo di raggruppamento solo alla fine della fase di combattimento, in modo da consentire ai giocatori di superare questo limite durante il movimento e il combattimento (invasione di massa).

#### **4.1 Regole Speciali**

**4.11 Umbri:** Gli Umbri dall'entrata in gioco fino al 7° turno, non utilizzano le regole per il raggruppamento né per lo sviluppo. Essi possono aumentare le proprie pedine solo attraverso la scheda popolo (se, all'inizio del turno fino al 7°, gli Umbri si ritrovano con meno di 10 pedine in gioco, essi possono aggiungerne per arrivare a quel numero, partendo dalla fanteria, poi gli arcieri ed infine la cavalleria).

**4.12 Etruschi:** Fino al 14° turno, gli Etruschi possono oltrepassare il limite di raggruppamento su ogni territorio, utilizzando i DP come da regolamento. Inoltre all'inizio del 12° turno essi raddoppiano le proprie pedine, partendo dalla fanteria, poi gli arcieri ed infine la cavalleria.

### **5.0 Fase MOVIMENTO**

Durante questa Fase il giocatore in turno può muovere una, alcune o tutte le proprie pedine. Le unità devono muoversi da un territorio ad un altro adiacente, rispettando il limite massimo di movimento.

#### **5.1 Limiti di Movimento**

Ogni Unità ha limiti di movimento differenti. I Punti Movimento (PM) sono i seguenti:

FANTERIA: 3 PM

ARCIERI: 3 PM

CAVALLERIA: 5 PM

COMANDANTI: 10 PM

Le unità che cominciano il proprio movimento insieme ad un comandante possono raddoppiare i propri PM. Queste unità devono muoversi insieme al comandante, ma possono staccarsi da esso in qualunque momento.

#### **5.2 Costo dei Terreni**

Il costo in PM per attraversare i singoli territori si trova sulla mappa (Tabella Terreni).

#### **5.3 Limitazioni nel Movimento**

Il movimento di una unità deve terminare nel momento in cui finisce i propri PM, quando lo decide il giocatore oppure quando incontra dei nemici. Se un'unità non utilizza tutti i propri PM, essi saranno persi.

**Eccezione:** I giocatori possono passare attraverso territori occupati da nemici se vi lasciano un numero di unità pari al doppio o più di quelle presenti (il tipo di unità non è importante).

**5.4 Invasione principale:** Come riportato sulle singole schede, alcuni popoli entrano in gioco in seguito ad invasioni/sbarchi. Nella sezione "Entrata" troverai la parola INVASIONE e l'area (es. "MEDITERRANEO") a cui applicarla; questo significa che le unità elencate vanno posizionate in quell'area di mare ed invaderanno un territorio ad essa adiacente, pagando i relativi PM. Se lo sbarco è incontrastato, essi potranno continuare a spendere PM, nel caso ci siano nemici rimarranno lì a combattere.

### **6.0 Fase COMBATTIMENTO**

Quando alla fine della fase Movimento di un popolo ci sono 1 o più territori contenenti unità di popoli differenti, andrà svolto un combattimento alla volta per ognuno di essi. Se i popoli appartengono allo stesso giocatore cambiate le pedine vecchie con quelle nuove.

**6.1 Come combattere:** il giocatore attaccante dispone le proprie unità in 1 o 2 file, poi il difensore fa lo stesso ma non può creare una 2° fila se ha meno unità rispetto alla 1° fila del nemico. Dalla 2° fila possono combattere solo gli Arcieri.

**6.1.1 Forza** – La forza di un'unità rappresenta il numero minimo che gli permette di eliminare l'avversario contro cui sta combattendo. La Fanteria ha un valore di 5; gli Arcieri 4 se combattono in prima fila e 6 in seconda; la Cavalleria ha valore 6 nelle paludi, 5 nelle montagne, 4 nelle foreste e 3 nelle pianure.

Classe Unità	Pianura	Foresta	Montagna	Palude
Fanteria ATT	1	1	1	1
Fanteria DIF	1	1	1	1
Arcieri ATT	1 (+1)	1	1 (+1)	1 (+1)
Arcieri DIF	1 (+1)	1 (+1)	1 (+1)	1 (+1)
Cavalleria ATT	2 (+1)	2	1	1 (-1)
Cavalleria DIF	2 (+1)	2 (+1)	1	1
Comandante ATT	0 (+1)	0 (+1)	0 (+1)	0 (+1)
Comandante DIF	0 (+1)	0 (+1)	0 (+1)	0 (+1)

**6.1.2 Limiti di combattimento** – I giocatori non possono avere più unità nella 2° fila rispetto alla 1°. Se un giocatore ha più unità del nemico in 1° linea, può usare 2 unità per attaccare 1 singolo avversario; non ne può utilizzare 3 fino a quando tutti i nemici non siano stati attaccati con 2 unità, e così via.

**6.2 Turno di combattimento:** per ogni unità Arciere, il giocatore sceglie un'unità nemica della 1° linea e lancia 1D6; essa verrà eliminata ottenendo un risultato uguale o maggiore al proprio valore di combattimento. Gli attacchi a distanza sono contemporanei, ma l'attaccante deve dichiarare il proprio obiettivo prima del difensore. Dopo le frecce, gli avversari della 1° linea combatteranno lanciando 1D6 (2 o più se stai combattendo in più unità contro un avversario) e causeranno danni ottenendo un risultato uguale o maggiore al proprio valore di combattimento.

**6.2.1 Comandanti** – Durante il combattimento potrebbe essere presente un comandante insieme ad un'unità; se essa venisse eliminata, il giocatore che la controlla lancia 1D6: ottenendo 6 muoiono sia l'unità che il comandante, ottenendo 4-5 muore solo l'unità e il comandante può essere riassegnato il turno seguente, ottenendo 3 muore solo il comandante, ottenendo 1-2 non muore nessuno.

**6.3 Ritirata Volontaria:** se, dopo aver applicato i danni di combattimento, rimangono ancora delle unità di entrambi i giocatori, il difensore può annunciare la ritirata in un territorio adiacente privo di altre unità (anche popoli differenti dello stesso colore); se il difensore rimane nel territorio, può fare lo stesso l'attaccante. Se entrambi i giocatori decidono di rimanere, si comincia un nuovo turno di combattimento (vedi 6.1).

**6.4 Conquista:** Se, dopo uno o più combattimenti, tutte le unità del difensore vengono eliminate oppure si ritirano, l'attaccante conquista il territorio. Se vengono eliminate tutte le pedine (attaccante e difensore), il territorio diventa libero e nessuno guadagnerà DP per il suo controllo. Un territorio libero può essere occupato da qualunque giocatore che avanza in esso con 1 o più unità

## 7.0 Calcolo PUNTI VITTORIA

Alla fine della fase combattimento del popolo, guarda nella scheda relativa per vedere se in quel turno il popolo ottiene Punti Vittoria per il controllo di specifici territori. Per facilitare la consultazione della Tabella Punti Vittoria, i turni in cui i popoli non ottengono punti sono anneriti.

## **7.1 Eccezioni Punti Vittoria**

**7.11 Umbri:** Nel 16° turno gli Umbri possono cambiare alcune pedine in Lucani, Sanniti e/o Bruzzi come descritto sulla scheda popolo.

Per spiegare meglio questa procedura, procedete come segue:

Le unità in Gargano e Capitanata si convertiranno in Lucani.

Le unità in Lucania, Cilento e Murge si convertiranno in Sanniti.

Le unità in Maiella, Marsica e Molise si convertiranno in Bruzzi.

Il giocatore Umbro perderà le unità convertite, ma guadagnerà Punti Vittoria.

## **7.12 Etruschi**

Gli Etruschi, durante i primi 3 turni di gioco, guadagnano Punti Vittoria occupando per primi i territori presenti sulla propria scheda popolo.

## **8.0 REGOLE OPZIONALI**

### **8.1 Più Comandanti, più divertimento!**

All'inizio di ogni turno, ogni giocatore lancia 1D6: se la somma dei dadi è uguale o maggiore a 18, nasce un nuovo comandante! Il giocatore che ha ottenuto il valore più basso può aggiungere un comandante, in caso di parità lo prende il giocatore con meno Punti Vittoria.

### **8.2 Aste per il colore**

Se, dopo alcune partite, pensate che un colore sia più potente di altri, offrite dei punti vittoria per ottenere un colore differente.

### **8.3 Sviluppo Unità**

I giocatori possono migliorare le unità di Fanteria per farle diventare Arcieri o Cavalleria, ma solo se ne hanno una scorta sufficiente; per fare ciò pagano la differenza tra l'unità vecchia e quella nuova, sostituendo la pedina.

## **NOTE STORICHE**

*Durante l'8° Secolo A.C., prima della nascita della civiltà Romana, nella Penisola Italiana c'erano Italici, Etruschi, Greci (nel Sud Italia), Fenici e Cartaginesi in Sicilia e Sardegna. Questi popoli rappresentano la fine del processo di assimilazione cominciato durante il 2° Millennio A.C. durante l'origine dei popoli Italici: Sardi, Liguri, Elimi e i primi incontri con Falisci, Siculi, Sicani ed Enotri che, provenendo dai Balcani conoscevano la tecnologia del bronzo e bruciavano i morti disperdendone le ceneri.*

*Durante la seconda metà del 2° Millennio, un'altra ondata di invasori ha invaso la Penisola Italica; costituita dalla popolazione degli Umbri frammentata in Sanniti, Lucani e Bruzzi, che si sono spinti verso Sud, verso Ovest (Lazio) i Falisci e verso la Sicilia i Siculi e i Sicani. Verso il 1000 A.C. i Liguri ed i Iapigi entrarono nella penisola dall'Illiria e dal 7° Secolo A.C., i Greci entrarono nel Sud Italia e in Sicilia, mentre le tribù celtiche provenienti dalle Alpi Occidentali si fermarono nella Pianura Padana.*