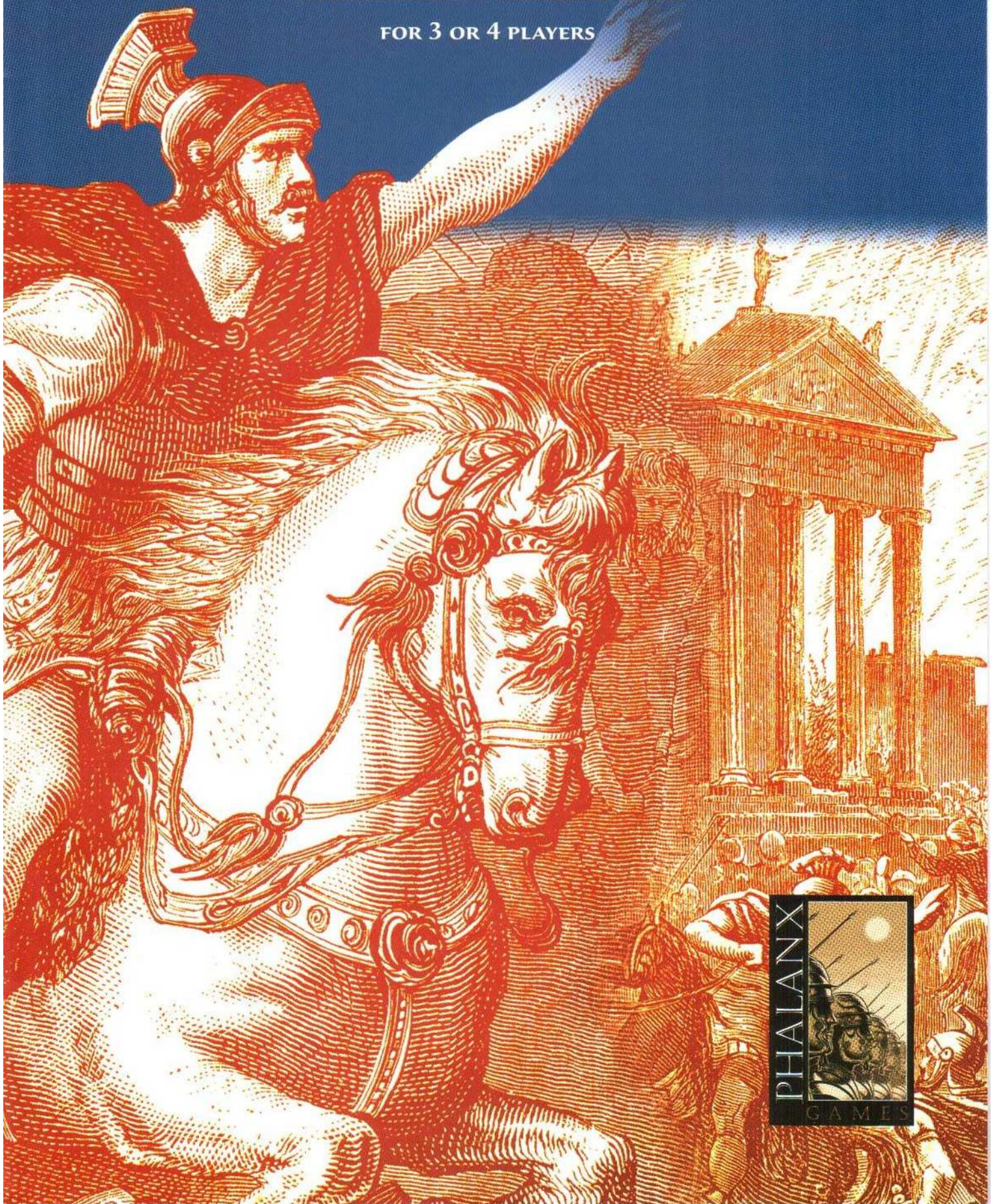


# ITALIA

A BOARDGAME BY ANDREAS STEDING  
FOR 3 OR 4 PLAYERS





## Contenuto:

- 1.0 Introduzione
- 2.0 Materiali
- 3.0 Italia I e Italia II
- 4.0 Iniziare a gioco
- 5.0 Sequenza di Gioco
- 6.0 Calcolo della rendita e Acquisto di nuove unità
- 7.0 Piazzare nuova unità
- 8.0 Limiti di ammassamento
- 9.0 Movimento
- 10.0 Combattimento
- 11.0 Vincere il gioco
- 12.0 Regole aggiuntive
- 13.0 Regole aggiuntive per Italia I
- 14.0 Regole aggiuntive per Italia II

## 1.0 INTRODUZIONE

**Italia** riporta in vita più di undici secoli di storia italiana, che vanno dal 330 A.C. all'820 D.C.. Durante questo periodo numerose tribù, nazioni ed imperi hanno invaso la penisola italiana. Molte di queste tribù cercavano di fondare una nuova patria, ma prima hanno dovuto allontanare, conquistare o sottomettere le tribù venute prima di loro. Tuttavia ognuno di questi nuovi popoli è riuscito a mantenere il potere solo per un breve periodo, prima di essere a sua volta sconfitto da nuovi invasori.

**Italia** è divisa in due giochi molto simili: **Italia I** è per tre giocatori e ripercorre la storia dell'antica Italia fino all'80 A.C. e alla nascita dell'impero romano. **Italia II** è per quattro giocatori, inizia con la caduta dell'Impero Romano d'Occidente nel 390 D.C. ed esplora la storia italiana fino all'820 D.C..

A differenza di altri giochi, in **Italia** ogni giocatore non controlla una sola nazione, ma molte e diverse. Ognuna di queste nazioni appare in un momento diverso, cercando di svolgere il proprio ruolo nella storia nel miglior modo possibile, prima di sparire di nuovo nelle sabbie del tempo. Durante il gioco ogni giocatore potrà guadagnare punti vittoria con ciascuna delle sue nazioni. Alla fine del gioco, colui che ha totalizzato più punti vittoria sarà il vincitore!

Per simulare la sequenza storica degli eventi, ci sono regole particolari per specifiche nazioni. Per rendere le regole più facili da capire, si consiglia di iniziare con quelle "standard". In seguito vengono illustrate le regole speciali che si applicano solo quando si gioca **Italia I** o **Italia II**. I giocatori esperti noteranno che **Italia** usa le stesse meccaniche utilizzate in *Hispania*, a sua volta basato sul sistema di gioco di *Britannia* (di Lewis E. Pulsipher). Tuttavia **Italia** introduce una serie di nuove idee che lo rendono un'esperienza completamente diversa rispetto a quei grandi giochi.

## 2.0 MATERIALI

Ogni scatola di **Italia** contiene:

- ◆ 1 plancia
- ◆ 30 carte nazione
- ◆ 624 segnalini
- ◆ 2 carte di riepilogo
- ◆ 6 dadi
- ◆ 2 block notes
- ◆ 1 libretto di regole

Se una qualsiasi di queste parti manca o è danneggiata, ci scusiamo per l'inconveniente. Per i ricambi, vi preghiamo di contattarci al seguente indirizzo:

Phalanx Games B.V.

Att.ne: Servizio Clienti P.O. Box 60230

1320 AG Almere, Paesi Bassi,

Email: customerservice@phalanxgames.nl

## 2.1 La plancia

La plancia di gioco rappresenta l'Italia e le aree circostanti, più parte del Nord Africa. La plancia è divisa in 25 territori della penisola italiana e 5 province africane, di seguito chiamate "aree". Ogni area è identificata dal suo nome. Le tre isole, *Corsica*, *Sardegna* (con le sue due aree di *Olbia* e *Carales*) e *Sicilia* (con le sue quattro aree di *Lilibeo*, *Agrigento*, *Messana*, e *Syracusa*), circondate da confini verdi, fanno anch'esse parte dell'Italia.

La penisola italiana è divisa in due regioni:

- ◆ Sud Italia, che include le seguenti aree: *Puglia*, *Sannio*, *Neapolis*, *Lucania*, *Calabria*, *Bruzio* e *Reggio* (confini arancio)
- ◆ Nord Italia, che comprende tutte le aree continentali a nord della *Puglia*, *Sannio* e *Neapolis*, (confini viola)

Le aree delle *Alpi*, *Helvetia*, *Noricum* e *Ilyricum* **non** appartengono all'Italia, ma vengono chiamate "aree di ingresso" e durante il gioco le nuove nazioni entreranno in Italia da qui. L'area di *Aures* non fa parte del Nord Africa, ma è la zona d'ingresso del Nord Africa.

Alcune aree includono illustrazioni di montagna (ad esempio, *Florentia*) e sono chiamate *aree di altopiano*. Hanno una notevole influenza sul movimento, sul limite di ammassamento, e sul combattimento. Gli altopiani sono: *Pavia*, *Florentia*, *Perugia*, *Umbria*, *Sannio*, *Reggio*, *Corsica*, *Agrigento* e *Olbia*. Tutte le aree di ingresso sono anche altopiani<sup>1</sup>. La plancia contiene due aree paludose: *Ravenna* e *Venezia*. Le paludi non hanno alcuna influenza sul movimento o sull'ammassamento, ma incidono sul combattimento.

Le aree *marine* rappresentano i principali corpi d'acqua in cui le flotte si muovono e combattono le *battaglie navali* (vedi 10.8). Le forze di terra possono essere spostate in aree di mare con i *mezzi navali* (vedi 9.6). Le aree marine sono *Mare Balearicum*, *Ligusticum*, *Tyrrhenum*, *Sardoum*, *Libycum*, *Siculum*, *Ionium*, *Hadriaticum* e. Le frecce tra *Messana* e *Reggio Calabria* e quelle tra *Olbia* e la *Corsica* indicano degli stretti che possono essere attraversati da forze terrestri senza l'uso di una flotta (vedi 9.4). Un simbolo quadrato indica che in quell'area non si possono costruire città.

Un simbolo speciale sulla plancia (vedi l'area di *Carales*) serve a ricordare che non è possibile attraversare questi "angoli" (dove quattro confini si incontrano).

Sulla Plancia sono anche riportati il Contatore dei round di gioco e la Traccia del reddito.

## 2.2 I pezzi del gioco

In **Italia** si usano segnalini "militari" e altri segnalini di gioco.

<sup>1</sup> Ciò vale anche se la carta nazione stabilisce che può essere considerata come "area normale".

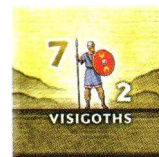


## 2.2.1 Segnalini armate

Ognuno indica il nome della nazione cui l'unità appartiene. Sono disponibili diversi tipi di unità. Mostrano un soldato, il nome della nazione cui il pezzo appartiene, il minimo "tiro per colpire" a sinistra, e la capacità di movimento (in aree) in basso a destra.

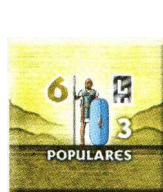
### 2.2.1.1 Fanteria

La figura mostra un soldato e il nome della nazione a cui appartiene. Anche se ogni nazione ha un'immagine diversa, i valori di combattimento e di movimento di tutte le unità di fanteria sono gli stessi. La fanteria è il tipo di unità più diffuso; tutte le nazioni posseggono la fanteria, tranne i Romani e i Romano-occidentali.



### 2.2.1.2 Romani Fœderati

Queste unità sono disponibili solo per i Romano-occidentali in **Italia II**. Funzionano come la fanteria.



### 2.2.1.3 legioni

Anche le Legioni mostrano il disegno di un soldato appiedato. Tuttavia, nell'angolo in alto a destra c'è una "L" in uno scudo, per distinguere le legioni dalla comune fanteria. In **Italia I** solo Romani, Populares e Ottimati dispongono di legioni, in **Italia II** solo i Romano-Occidentali.

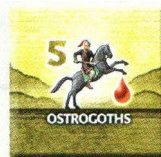
### 2.2.1.4 legioni consolari

Le legioni consolari sono potenti unità militari con un bonus in combattimento. Solo i Romani e i Populares posseggono legioni consolari in **Italia I**.



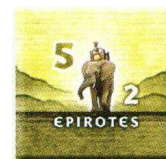
### 2.2.1.5 Cavalieri

Sono potenti unità utilizzate solo in **Italia II**.



### 2.2.1.6 Elefanti

Questo pezzo raffigura un elefante. Solo i Cartaginesi e gli Epiroti possiedono elefanti in **Italia I**.



### 2.2.1.7 Flotte



I segnalini rappresentano diverse navi della flotta. Sono le uniche armate che possono occupare e muoversi attraverso tratti di mare. Possono anche trasportare unità di terra.

### 2.2.1.8 leader

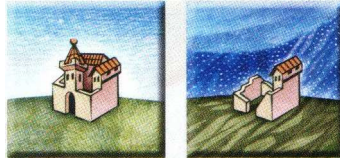
Alcune nazioni dispongono di segnalini che rappresentano importanti leader storici. Ogni segnalino mostra la testa e il nome del leader. I Leader appaiono durante le varie fasi del gioco, come indicato dalle Carte nazione.





### 2.2.1.9 Città

Una città non è un'unità militare e di per sé non partecipa al combattimento, tuttavia influenza il combattimento fornendo un bonus per il difensore. Il rovescio del pezzo mostra una rovina. Se una città viene distrutta, si gira verso il suo lato "rovina". Potrà essere ricostruita in seguito. Le rovine non hanno altra influenza sul gioco.



Ci può essere una sola città in ogni area. **Non** si possono costruire città in *Corsica*, *Olbia*, *Carales* o in qualsiasi area di ingresso. In ognuna di queste aree c'è un simbolo come promemoria.

### 2.2.2 Segnalini di gioco

**Italia** include *segnalini di reddito*, di *sottomissione*, di *conversione al Patrimonium* e un segnalino "round di gioco".

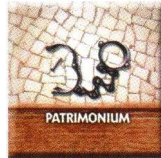
#### 2.2.2.1 Segnalini reddito



La maggior parte delle nazioni raccoglie proventi in oro dalle aree che controlla (vedi 6.0) per l'acquisto di nuove unità. Per annotare il reddito accumulato, mettete i segnalini sulla Traccia del reddito. Se una nazione ha accumulato più di 5 pezzi d'oro, capovolgete il segnalino sulla faccia "+5" (vedi 6.1).

#### 2.2.2.2 Segnalini sottomissione

Alcune nazioni possono "sottomettersi" a un'altra nazione (vedi 12.5). Quando una nazione si sottomette, il nuovo sovrano pone il segnalino sottomissione della nazione soggiogata di fronte a sé sul tavolo.



#### 2.2.2.3 Segnalini di conversione al Patrimonium

Due volte durante il gioco, il giocatore del Patrimonium può convertire unità di un altro giocatore. Ogni volta che lo fa, mette di fronte a sé un segnalino di conversione come promemoria (vedi 14.3).



#### 2.2.2.4 Segnalino round di gioco

Serve per indicare il passaggio dei round di gioco.



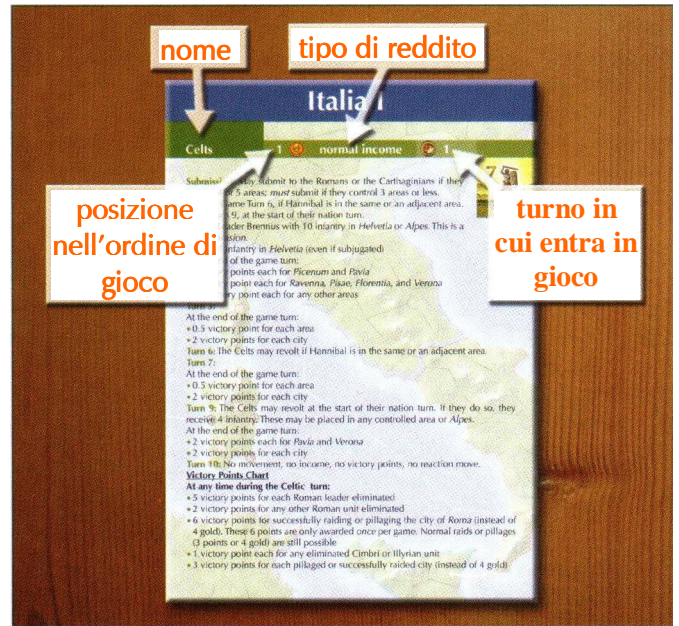
### 2.2.3 Abbreviazioni

Sui pezzi di gioco vengono utilizzate le seguenti abbreviazioni:

<b>AF-Romani</b>	<b>Romani Africani</b>
<b>A-Paulus</b>	<b>Paulus Aemillius</b>
<b>CH-Magne</b>	<b>Carlo Magno</b>
<b>Decimus-M</b>	<b>Decimus Mus</b>
<b>Dionysos</b>	<b>Dionysos I</b>
<b>H-Barkas</b>	<b>Hannibal Barkas</b>
<b>M-Curio</b>	<b>Marcus Curio</b>
<b>P-Mutilo</b>	<b>Papio Mutilo</b>
<b>Pompaedius</b>	<b>Pompaedius Silo</b>
<b>P-Strabone</b>	<b>Pompeo Strabone</b>
<b>Ibn Nafi</b>	<b>Uqba ibn Nafi</b>
<b>W-Romani</b>	<b>Romano Occidentali</b>

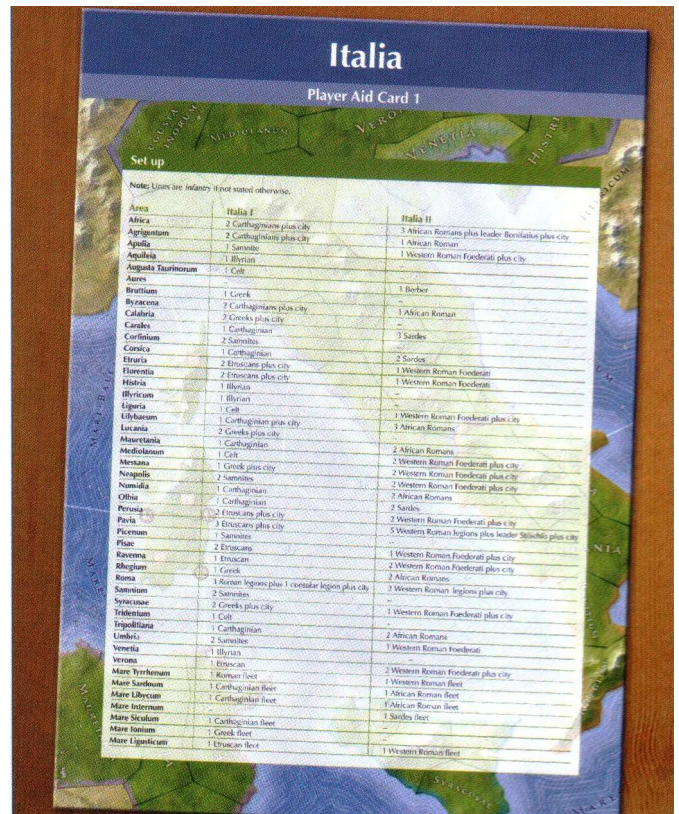
### 2.3 Carte nazione

Ogni nazione ha la sua Carta (eccezione: in **Italia I** i Romani ne hanno 3). Essa contiene un elenco dei modi in cui si ottengono punti vittoria, le note e le regole speciali della nazione. Infine, indica quali e quante armate si ottengono come rinforzi.



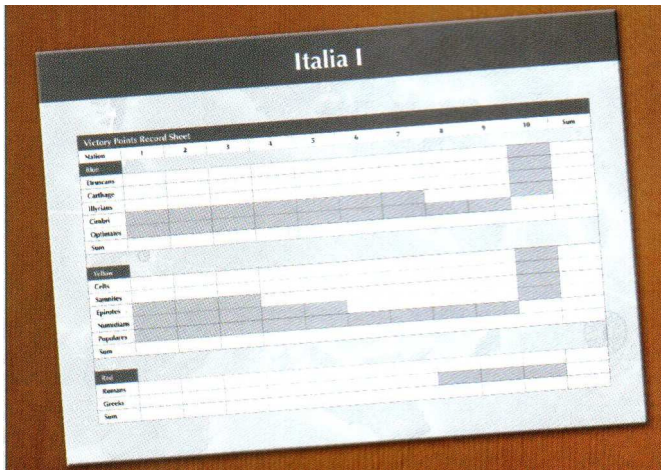
### 2.4 Carte riepilogo

Contengono le informazioni per il set-up, la sequenza di gioco, i costi delle unità, una sintesi delle unità e del combattimento.



## 2.5 I block notes

C'è un blocco note per **Italia I** e uno per **Italia II**. Utilizzate un foglio per partita. Potrete annotare qui i punti vittoria. Se in un determinato round di gioco la riga di una nazione è annerita, vuol dire che quella nazione **non può** guadagnare punti vittoria in quel round. Potete fotocopiare questi fogli per uso personale.



## 2.6 I dadi

Italia contiene 6 dadi a dieci facce. Lo "0" si legge dieci ("10"), non zero.

## 3.0 ITALIA I E ITALIA II

**Italia I** è per tre giocatori. Ogni giocatore controlla le nazioni di un colore, come segue:

- ♦ **Giocatore 1** controlla le seguenti nazioni (in ordine di apparizione sulla Plancia): Greci e Romani (rosso).
- ♦ **Giocatore 2** controlla Celti, Sanniti, Epiroti, Numidi, e Populares (giallo).
- ♦ **Giocatore 3** controlla Etruschi, Cartaginesi, Illiri, Cimbri e Ottimati (blu).

**Italia II** è per quattro giocatori.

- ♦ **Giocatore 1** controlla i Romani africani, gli Unni, gli Avari e i Bisantini (blu).
- ♦ **Giocatore 2** controlla i Visigoti, Ostrogoti, i Sardi, e Longobardi (giallo).
- ♦ **Giocatore 3** controlla i Romano-Occidentali, Berberi, Franchi, e il Patrimonium (rosso).
- ♦ **Giocatore 4** controlla i Vandali, i Fœderati, i Burgundi e gli Arabi (verde).

**Nota:** la combinazione nazione-colore non ha alcun significato etnico, religioso o politico. In ogni momento del gioco ogni giocatore dovrebbe essere in grado di guidare almeno una nazione e avere una medesima quantità di azioni offensive durante la partita. Inoltre, alcune nazioni non devono essere confuse con nomi identici o simili di aree della plancia.

## 4.0 Iniziare a giocare

In primo luogo decidete se si giocherà **Italia I** o **Italia II** (vedi 3.0). Posizionate la plancia al centro del tavolo. Ogni giocatore sceglie un colore e prende i pezzi corrispondenti. Prendete anche le

Carte nazione corrispondenti.

Sulla Carta riepilogo n.1 viene indicata la posizione di tutte le unità da collocare all'inizio del gioco.

Tenete a portata di mano i dadi e le schede di riepilogo. Scegliete un giocatore che faccia da "storico": durante il gioco segnerà i punti vittoria su uno dei block notes.

## 5.0 SEQUENZA DI GIOCO

**Italia** si gioca in una serie di *round*. Un round di gioco rappresenta un periodo di tempo che va da 10 a 300 anni, a seconda del numero di eventi storici importanti accaduti in quel periodo. Durante ogni round di gioco ciascuna nazione con pedine sulla plancia (comprese le nazioni che ottengono pezzi per la prima volta o che ricevono rinforzi) può agire una volta in base alla sua posizione nella tabella "Ordine di gioco" contenuta nella Carta riepilogo n.2 (vedi 5.1 e 5.2). Durante il suo *turno* ogni nazione esegue in ordine le seguenti quattro *fasi*:

1. Calcolare il reddito e acquistare nuove unità
2. Posizionare nuove unità
3. Movimento (e controllo dei limiti di ammassamento)
4. Combattimento (e controllo dei limiti di ammassamento nelle aree di combattimento)

Ogni fase viene giocata da una *nazione*, **non** da un colore. Il giocatore che controlla una nazione **non può** posizionare o spostare pezzi delle altre nazioni che controlla! Se la nazione di turno muove delle truppe in aree che contengono unità di un'altra nazione, questi unità *devono* combattere (anche se sono dello stesso colore, vedi 10.0).

Dopo che una nazione ha completato tutte le quattro fasi, tocca alla nazione successiva. Quando tutte le nazioni con pezzi di gioco sulla plancia hanno effettuato il loro turno, un round di gioco è stato completato e il segnalino del round di gioco viene spostato avanti di una casella.

**Nota:** durante la maggior parte del tempo ogni giocatore ha diverse nazioni in gioco. In questo caso, egli esegue diversi turni nazione nel corso di un round di gioco, ma ogni volta con una nazione diversa.

**Esempio:** La prima nazione ad agire in **Italia I** sono i Celti. Il giocatore che li controlla calcola il reddito, può acquistare e piazzare nuove unità, muove le sue unità ed effettua combattimenti. Non può muovere o combattere con altre nazioni che controlla (ad esempio, i Sanniti). Dopo che i Celti hanno svolto il loro turno nazione, il giocatore che controlla gli Etruschi effettua il suo turno nazione etc.

## 5.1 Ordine di gioco in Italia I

1	Celti	giallo	normale	round 1-9
2	Etruschi	blu	normale	1-9
3	Epiroti	giallo	no	4-9
4	Greci	rosso	normale	1-4
5	Sanniti	giallo	normale	1-9
6	Cartaginesi	blu	normale	1-9
7	Numidi	giallo	normale	6-9
8	Illiri	blu	normale	1-9
9	Cimbri	blu	no	8-9
10	Romani	rosso	normale	1-10

**Nota:** nel Turno 10: *Campagne alternate* - Ottimati, Populares, Romani (vedi 13.4).



## 5.2 Ordine di gioco in Italia II

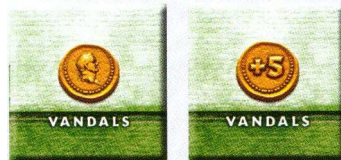
1	Visigoti	giallo	normale	1-3
2	Romano-Oc.	rosso	normale	1-5
3	Sardi	giallo	normale	1-10
4	Berberi	rosso	normale	1-10
5	Vandali	verde	normale	1-10
6	Romani Af.	blu	normale o metà	1-6
7	Unni	blu	No	2 solo
8	Fœderati	verde	normale se controllano <i>Ravenna</i>	2-10
9	Ostrogoti	giallo	normale o metà	4-10
10	Bizantini	blu	metà	5-10
11	Patrimonio	rosso	normale	6-10
12	Burgundi	verde	normale	6-10
13	Lombardi	giallo	normale	6-10
14	Avari	blu	normale	4-10
15	Arabi	verde	normale	7-10
16	Franchi	rosso	normale	5-10

- ♦ Una nazione che non ha più pezzi in gioco sulla plancia o una nazione che non ha ancora unità in gioco viene ignorata, ad esempio in **Italia I** gli Epiroti vengono ignorati per i primi tre round di gioco.

## 6.0 Calcolare il reddito e acquisto di nuove unità

### 6.1 Calcolo del reddito

Quando una nazione inizia il suo turno per prima cosa deve calcolare il suo reddito in oro. Una nazione riceve reddito per tutte le aree che controlla. Una nazione controlla un'area se vi ha almeno un'unità militare di qualsiasi tipo (compresi i leader ma escludendo città o rovine). La nazione riceve *un oro per area*, indipendentemente dal numero di unità che ha nell'area.



Il reddito derivante da tutte le aree controllate viene sommato e costituisce il capitale che quella nazione può utilizzare per l'acquisto di nuove unità. Se non si desidera acquistare nuove unità (o non si può), il denaro non speso viene annotato con il segnalino di reddito (capovolgere il segnalino sulla faccia "+5" quando si hanno più di 5 ori) sulla Traccia del reddito della plancia. Il denaro "accantonato" può essere utilizzato in un round di gioco successivo.

**Città:** Per ogni città controllata (ossia quando c'è almeno una unità nell'area contenente la città), la nazione riceve *un oro in più*.

**Esempio:** All'inizio del loro turno, gli Etruschi hanno unità in Pisa, Pavia, Ravenna ed Etruria. Ci sono città in Etruria e Ravenna. Gli Etruschi ricevono 6 ori (4 per le aree che controllano e 2 per le città). Hanno anche 2 monete d'oro sulla Traccia del reddito (denaro proveniente da un round di gioco precedente) e quindi ora possono spendere fino a 8 pezzi d'oro.

Ogni nazione può "accantonare" al massimo 10 pezzi d'oro sulla Traccia del reddito. L'oro in eccesso viene perso (ma vedi 6.4). Salvo che la carta nazione indichi diversamente, all'inizio del gioco ogni nazione parte con oro pari a "0": lo stesso vale per ogni nuova nazione che entra in gioco successivamente.

In **Italia II** Bisanzio riceve solo la metà del reddito normale (arrotondato per eccesso). *L'altra metà viene pagata come tassa all'imperatore di Bisanzio*. Altre nazioni ricevono metà del reddito normale quando hanno perso un'area importante (ad esempio, i Fœderati in **Italia II** dopo la perdita di *Ravenna*). Questi casi particolari sono riportati sulle carte nazione.

Vedi anche Redditi delle nazioni assoggettate (6.4 e 12.5.2).

F: non si riceve denaro per le aree di mare. Si riceve denaro dalle zone di ingresso solo se ciò è espressamente indicato nella carta nazione.

### 6.2 Acquisto di nuove unità

Acquistare nuove unità ha i seguenti costi in oro:

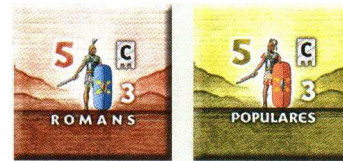
♦	Fanteria, legioni flotte	4 ciascuno
♦	Legioni consolari, cavalieri, elefanti	6 ciascuno
♦	Città	6 ciascuna
♦	Città costruita in altopiano o palude	8 ciascuna

**Eccezione per Italia II:** I Romano-Occidentali possono acquistare Fœderati romani per 3 pezzi d'oro e le legioni per 6 pezzi d'oro. I leader non possono essere acquistati: appaiono solo quando indicato sulle Carte nazione.

Una nazione può acquistare una determinata unità solo se ha a disposizione segnalini di quel tipo. Ad esempio, i Cimbri hanno solo segnalini di fanteria e quindi possono acquistare solo fanteria. Una nazione può acquistare unità solo se il numero di segnalini di gioco lo permette. Se questo limite viene raggiunto, la nazione può solo "mettere da parte" l'oro fino al massimo di 10 pezzi. L'oro non può essere trasferito a un'altra nazione, nemmeno dello stesso giocatore.

Una nazione con oro sufficiente può acquistare più di un'unità, e anche più di un tipo di unità.

### 6.3 Legioni consolari (solo Italia I)



I Romani e i Populares possono reclutare legioni consolari. Il numero delle legioni consolari che i romani possono avere è pari alla metà del numero delle città sotto il

controllo romano, arrotondato per difetto. I Romani possono reclutare una nuova legione consolare solo se controllano un numero sufficiente di città: ad esempio, per reclutare una seconda legione consolare, i romani devono controllare quattro città durante la fase di acquisto di nuova unità. Tuttavia, i Romani non devono rimuovere una legione consolare se perdono una città e scendono al di sotto di tale numero minimo.

**Esempio:** i Romani controllano Roma, Umbria, Corfinium, la Puglia e il Sannio con tre città, quindi possono acquistare una legione consolare solo se non ne hanno nessuna sulla plancia.

In **Italia I**, durante il turno 10 i Populares non subiscono questa restrizione e possono acquistare tante legioni consolari quante gliene permette il numero di segnalini.

### 6.4 Redditi delle nazioni soggiogate

Durante la sua fase di calcolo del reddito, una nazione soggiogata (vedi 12.5) deve versare metà del suo reddito (arrotondato per difetto se necessario) al suo dominatore. Se a seguito di ciò la riserva d'oro della nazione dominante supera i 10 pezzi (vedi



6.11), il giocatore della nazione dominante può acquistare subito una nuova unità militare (non-città) e ridurre di conseguenza la sua riserva d'oro. Questa unità, tuttavia, viene messa di fronte al giocatore e potrà essere piazzata in gioco soltanto durante la prossima fase di piazzamento della nazione dominante.

**Esempio:** I Romani hanno soggiogato i Celti. Durante il loro turno, i Celti raccolgono 5 pezzi d'oro, quindi con 3 possono acquistare nuove unità, mentre gli altri due vengono versati ai Romani, che hanno già accumulato 9 pezzi d'oro. Dato che si possono accantonare solo 10 pezzi d'oro, a questo punto i Romani possono acquistare subito una nuova legione, flotta o legione consolare (quest'ultima solo se è soddisfatto il requisito del numero minimo di città, vedi 6.3), che potranno mettere in gioco durante il prossimo turno della nazione Romana.

## 7.0 Piazzare le nuove unità

Le nuove unità possono essere acquistati o ricevute come rinforzi. Le unità acquistate vengono posizionate per prime, poi si posizionano i rinforzi. Le nuove unità sono posizionate sulla plancia.

### 7.1 Posizionamento unità acquistate

I pezzi di gioco appena acquistati possono essere posizionate solo in aree controllate dalla nazione di turno. Si può posizionare una sola nuova unità terrestre in ciascuna area che contiene le unità di una stessa nazione. Le aree vuote non possono essere utilizzati per piazzare nuove unità.

**Eccezione:** Se una nazione controlla una sola area, può piazzarvi più di una nuova unità, se ha abbastanza oro.

Le unità della flotta possono essere posizionate in aree di mare adiacenti a un territorio controllato della nazione. In una qualsiasi area di mare può essere piazzato un numero illimitato di flotte. Non importa se flotte di altre nazioni occupano attualmente quella zona.

C: le unità di terra acquistate non possono mai essere posizionate in aree di mare. I rinforzi possono esservi piazzati se è ciò è espressamente previsto dalla carta nazione.

F: se la carta nazione dice di piazzare i rinforzi nelle "aree controllate", allora si intendono escluse quelle di mare (che non possono mai essere effettivamente "controllate")

### 7.2 rinforzi

Le Carte nazione indicano se una nazione riceve rinforzi, nonché in quale turno di gioco e in quali aree compaiono. I rinforzi arrivano sempre (ma tenete a mente il limite dei segnalini), anche se la nazione ha già perso tutte le sue unità o non ha nessuna unità sulla plancia. I rinforzi non costano oro e vengono piazzati senza tenere conto dei limiti di ammassamento. Spesso i rinforzi arrivano in una delle aree di ingresso (*Aures, Alpes, Helvetia, Norico, o Illyricum*) o da un'area di mare.

C: se la carta nazione dice che i rinforzi possono arrivare "in ogni area controllata" si intende che il giocatore può piazzarli come vuole in tutte le aree che controlla, non per forza in una sola. Tuttavia, se i rinforzi arrivano con un leader, devono essere piazzati tutti nella stessa area in cui viene piazzato il leader. Nota l'eccezione per i Vandali e quella per gli Ostrogoti, round 6. Nel round 3 di Italia 1 i Romani ricevono due leader, che possono essere piazzati in due aree diverse, e le unità che li accompagnano possono essere distribuite liberamente tra queste due aree.

Le unità che arrivano in un'area d'ingresso muovono normalmente, ma dopo il piazzamento tutti i rinforzi devono lasciare l'area d'ingresso durante la fase di movimento (eccezione: poche nazioni, come i Berberi o i Burgundi, possono utilizzare alcune aree di ingresso come aree standard; vedere le Carte nazione). A volte (vedere le Carte nazione), i rinforzi sono posizionati fuori sequenza. In questo caso le unità verranno posizionate prima della fase di movimento della prima nazione o dopo la fase di combattimento dell'ultima nazione.

**Esempio:** Nel turno 8, i Cimbri ricevono 9 fanterie e il leader Boiorix in Helvetia. Il giocatore deve posizionare 9 unità e Boiorix in Helvetia. Durante la fase di movimento dei Cimbri tutte le unità devono lasciare l'Helvetia, che non può contenere alcuna unità dopo il turno dei Cimbri.

A volte i rinforzi consistono in un aumento del numero di unità che una nazione ha già sulla plancia fino a un certo limite (ad es., i Romani dopo il turno 4, vedere la Carta nazione). Si possono mettere in gioco questi rinforzi solo se il numero attuale delle unità sulla plancia è inferiore al numero indicato sulla Carta nazione. A differenza delle unità acquistate, queste possono essere collocate in qualsiasi area controllata dalla nazione (o, se quella nazione non controlla alcuna area, in qualsiasi area di ingresso).

**Esempio:** Alla fine del 4 turno, i Romani possono aumentare il numero delle legioni a 14. Se il giocatore romano ha 14 o più legioni sulla plancia, non otterrà alcun rinforzo; se ha già 12 legioni, riceverà 2 nuove legioni come rinforzi. Se gli restano solo 8 legioni, ne riceverà 6 nuove.

Con i rinforzi può anche apparire un leader. Se la Carta nazione non indica l'area in cui il leader appare, può essere posizionato in qualsiasi area controllata, a prescindere dal limite di ammassamento. Ogni leader rimane sulla plancia (salvo diversa indicazione della Carta nazione) per un solo turno di gioco. Viene rimosso all'inizio della fase 2 del prossimo turno della nazione.

**Esempio:** nel turno di gioco 2, Cartagine ottiene il leader Amilcare. Deve essere posizionato in qualsiasi area del Nord Africa sotto il controllo di Cartagine. All'inizio della fase 2 del terzo turno della nazione Cartaginese, Amilcare viene rimosso dal tavolo di gioco (se non è stato eliminato in precedenza).

C: i leader piazzati sulla plancia all'inizio del gioco vengono rimossi all'inizio della fase 2 del secondo turno della nazione.

C: i leader eliminati non "risorgono" mai, neppure se vengono indicati nuovamente come rimpiazzi in un round successivo. Ciò con l'unica eccezione di Silla e Mario nel round 10.

C: se la carta nazione indica che un leader già piazzato arriva come rinforzo in una certa area o in un'area a scelta, questo leader deve teletrasportarsi lì. Se in quel momento il leader è già stato eliminato, non succede nulla e le truppe che dovevano arrivare con lui non arrivano. Nell'improbabile caso che il leader non abbia a disposizione aree in cui venire "teletrasportato", viene eliminato.

## 8.0 Limiti di ammassamento

Ogni area terrestre può contenere solo un numero limitato di unità. Pertanto, è necessario prestare attenzione a quante unità rimangono in una zona dopo il movimento e dopo il combattimento. Qualsiasi area normale o palude può contenere fino a tre unità, qualsiasi altopiano (e le aree di ingresso sono sempre alto-



piani), può sostenere solo *due* unità. Leader, città e rovine *non contano* ai fini dei limiti di ammassamento.

Il limite di ammassamento viene controllato *alla fine* del movimento in tutte le aree che contengono le unità della nazione attiva. *Durante* il movimento invece qualsiasi numero di unità può passare attraverso un'area.

Anche il numero di unità che può muoversi in un'area occupata da altre nazioni è limitato (vedi 8.3). Se, dopo il movimento, una qualsiasi delle aree sotto il controllo della nazione attivo contiene più unità di quante consentite, le unità in eccesso vengono rimosse dalla plancia. Se ci sono diversi tipi di unità (per esempio, fanteria ed elefanti), il giocatore attivo sceglie quali unità vengono rimosse.

In aree di mare *non c'è* alcun limite di ammassamento delle unità navali. Tuttavia, le unità di terra possono entrare in aree di mare solo quando vengono trasportate da una flotta. Una flotta non può entrare in un territorio terrestre.

**Esempio:** *la Lucania può sostenere tre unità. Durante il movimento il giocatore muove sei unità attraverso la Lucania – il che è una mossa consentita – ma vi lascia quattro unità. Dopo il suo movimento deve rimuovere un'unità. Se una delle quattro unità fosse stata un leader, non avrebbe dovuto rimuovere nulla dato che i leader non contano ai fini dei limiti di ammassamento.*

## 8.1 La Capitale

Ogni nazione può dichiarare un'area come sua *capitale*. La capitale può contenere un'unità *addizionale* (tre unità in un altopiano, quattro in una area normale o di palude). La dichiarazione che un'area è la capitale può essere fatta e cambiata *in qualsiasi momento*, anche durante il turno di una nazione avversaria. Se come conseguenza di ciò la precedente capitale contiene ora più unità di quante sono ammesse, le unità in eccedenza devono essere rimosse *immediatamente*.

**Nota:** per diventare capitale, *non è necessario* che nell'area vi sia una città. Non c'è un segnalino che rappresenta la capitale.

Eccezione: in **Italia I** la capitale romana è sempre *Roma*. Il giocatore romano non può dichiarare un'area diversa come capitale.

**Nota:** La dichiarazione di una nuova capitale può salvare un'unità che deve ritirarsi.

**Esempio:** *la Lucania viene dichiarata capitale di una nazione. L'area può ora contenere quattro unità. Se più avanti nel gioco la Lucania viene attaccata da un'altra nazione e il difensore vuole ritirarsi, può dichiarare un'altra area, ad esempio, Bruttium, come capitale e ammassare lì quattro unità.*

F. Una nazione può dichiarare come propria capitale solo un'area che controlla (quindi non può indicare come capitale un'area che sta attaccando, al fine di aumentare il numero massimo di unità in attacco).

## 8.2 Limiti di ammassamento e Piazzamento

I limiti di ammassamento non vengono considerati quando vengono piazzate le nuove unità acquistate o i rinforzi. Tuttavia ricordate che in ogni area si può piazzare una sola delle nuove unità acquistate.

## 8.3 Limiti di ammassamento in Combattimento

Il Combattimento si verifica in ogni area che dopo il movimento (vedi 10.0) contiene unità di due nazioni diverse (anche dello

stesso colore). La nazione attiva è l'attaccante e l'altra parte è il difensore. L'attaccante può attaccare al massimo con *tante unità quanto è il limite di ammassamento dell'area attaccata più uno*.

Un'area con un limite di ammassamento di 3 può quindi essere attaccato al massimo da 4 unità, indipendentemente dal numero di difensori che si trovano nella zona.

Le Capitali nemiche *non aumentano* il numero di unità che l'attaccante può utilizzare, sebbene invece aumentino il limite di ammassamento del difensore. Vale a dire: un altopiano ha un limite di ammassamento di 2, ma se viene dichiarato capitale del difensore ha un limite di 3. Tuttavia, può essere attaccato al massimo da tre unità.

Se un leader partecipa all'attacco o se l'attaccante conduce una *grande invasione* (vedi 12.2), l'attaccante può attaccare con tante unità quanto è il limite di ammassamento *più due*. **Ricordate:** i leader non contano ai fini del limite di ammassamento.

Quanto sopra è cumulativo - attaccare una nazione con un leader durante la *grande invasione* consente quindi di attaccare con tre unità oltre il limite normale di ammassamento. Alla fine del combattimento, il limite di ammassamento viene verificato solo nelle aree in cui c'è stato combattimento. Dopo il combattimento, in un'area restano solo le unità di una nazione. A questo punto si applicano le regole standard di ammassamento (compresa quella sulla capitale) e le unità in eccesso vengono subito rimosse. Può accadere che un attaccante, che non ha subito perdite durante il combattimento, si trovi a superare il limite di ammassamento e sia quindi costretto a rimuovere delle unità.

**Esempio:** *Il giocatore romano attacca la Calabria che è presidiata da due unità nemiche. Dal momento che in Calabria il limite di ammassamento è 3, i romani potrebbero attaccare con un massimo di 4 unità, o con un massimo di 5 se si trattasse di una grande invasione o di un attacco accompagnato da un leader. Se dopo il combattimento in Calabria restano più di tre unità romane, il giocatore romano deve rimuovere le unità in eccesso (dato che non può dichiarare la Calabria come propria capitale, vedi 13.7).*

### Riepilogo:

Il limite di ammassamento viene aumentato di 1:

- ◆ Quando si attacca;
- ◆ Quando un leader accompagna le unità attaccanti;
- ◆ Durante la grande invasione.

Questi modificatori sono cumulabili.

## 8.4 Limiti di ammassamento durante le campagne

Durante la *campagna* (vedi 12.3) si applicano regole speciali. Non c'è limite di ammassamento nella zona in cui si trova il leader che conduce la campagna. Durante il turno ordinario della nazione (quindi prima della campagna) non c'è limite di ammassamento neppure nella zona in cui si trova il leader che condurrà la campagna. Ciò significa che il leader può "raccolgere" le unità in quest'area durante il movimento nel turno normale della nazione. In aggiunta, non c'è limite di ammassamento neppure durante i movimenti di reazione delle altre nazioni.

## 8.5 Città e limiti di ammassamento

Una città *non conta* ai fini dei limiti di ammassamento.



## 8.6 Ritirate

Dal momento che le ritirate dopo il combattimento (vedi 10.5) sono le ultime azioni del turno di una nazione, è possibile mantenere in un'area un'unità in più rispetto al normale limite di ammassamento (ciò vale sia per l'attaccante che per il difensore). Quest'unità *deve* abbandonare l'area nella successiva fase di movimento della sua nazione, altrimenti viene rimossa come al solito. Tali regole si applicano anche per la capitale: la ritirata in un'area dichiarata capitale può quindi portare al superamento del limite di ammassamento normale di due unità.

Ogni unità che si ritira dopo un combattimento può farlo *soltanto* in aree nelle quali il limite speciale di ammassamento *non* viene superato. Se ciò non è possibile, l'unità viene eliminata.

**Esempio:** *i Romani vogliono ritirare un'unità a Reggio, che contiene già due unità. Questo è il limite normale di ammassamento, trattandosi di un altopiano, quindi i Romani possono far ritirare a Reggio una unità (una in più rispetto a quanto consentito dalle regole standard di ammassamento). Un'altra unità non può ritirarsi a Reggio.*

## 9.0 MOVIMENTO

Durante la fase di movimento, il giocatore può muovere tutte, alcune o nessuna delle unità della sua nazione. Le unità si possono muovere da un'area a una adiacente. Non è consentito saltare le aree mentre ci si muove, né muovere attraverso l'angolo in cui si incrociano quattro confini (es. non si può passare dal *Norico* al *Tridentum*, o dal *Mare Ligusticum* a *Carales*). Il numero di aree che un'unità può attraversare dipende dal tipo di unità ed è riportato sulla parte inferiore destra del segnalino. Naturalmente le città e le rovine non possono muoversi.

I Punti Movimento non possono conservarsi per successivi turni di gioco né trasferiti ad altre unità, a prescindere dal tipo o colore. Durante il movimento i limiti di ammassamento non vengono considerati (ma vedi 8.3).

Un'unità *deve sempre arrestarsi* (indipendentemente dai suoi punti movimento) quando entra in un *altopiano*. **Eccezione:** il leader e le unità che accompagna (vedi 9.1) e la presenza di città controllate dalla nazione che muove (vedi 9.7).

Le paludi non influenzano il movimento.

Un'unità deve inoltre fermarsi ogni volta che entra in un'area che contiene unità di un'altra nazione, anche se dello stesso colore (**Eccezione:** "sfondamento", vedi punto 9.3).

Il numero di unità che può entrare in un'area occupata da unità di un'altra nazione è limitato (vedere 8.3). Dopo la fase di movimento, in tutte queste aree vengono effettuati i combattimenti (vedi 10.0).

Le città e le rovine non arrestano il movimento.

**Esempio:** *un'unità di fanteria si trova in Lucania. Prima si muove a Neapolis e poi a Roma. Se ci fosse un'unità nemica in Neapolis, la fanteria dovrebbe fermarsi. Se la fanteria si sposta in Sannio, invece, terminerà immediatamente il suo movimento poiché il Sannio è un altopiano.*

## 9.1 Leader e Movimento

Le unità accompagnate da un leader muovono di un'area (terrestre) in più. Tuttavia per utilizzare questo bonus devono stare insieme con il leader durante l'intera fase di movimento. Inoltre, le unità accompagnate da un leader *non sono obbligate* a fermarsi quando entrando in un altopiano. Invece sono ugualmente co-

strette a fermarsi quando entrano in un'area occupata da unità di un'altra nazione.

Un leader che si muove da solo può spostarsi di tre aree (terrestri) e non è costretto fermarsi in un altopiano.

Per entrare in un'area di mare il Leader ha bisogno di imbarcarsi su una flotta. I leader non danno alcun bonus di movimento alle flotte.

**Esempio:** *Nell'esempio precedente, la fanteria accompagnata da un leader potrebbe muoversi dalla Lucania fino in Etruria - a condizione che non vi siano unità nemiche in Neapolis e Roma. Inoltre, la fanteria potrebbe arrivare in Picenum attraversando Sannio e Corfinium, se tali aree non contengono unità nemiche.*

F. Le unità che usano il bonus di movimento concesso dal Leader devono stare con il leader sin dall'inizio del suo movimento e restarci fino alla fine. Le unità "raccolte lungo la strada" possono però godere del vantaggio di non fermarsi negli altopiani e possono anche essere lasciate indietro quando si lascia l'altopiano.





### 9.2 Movimento in aree di ingresso

Al termine della fase di movimento di una nazione, tutte le unità devono aver lasciato le aree di ingresso. Le unità non possono ritirarsi in aree di ingresso. **Eccezione:** Alcune nazioni possono restare o ritirarsi in zone di ingresso: vedi le Carte nazione.

C: le unità non possono mai attraversare o entrare in un'area di ingresso, a meno che la carta nazione non lo dica espressamente, o dica che possono trattarla come un'area normale.

### 9.3 Sfondamento

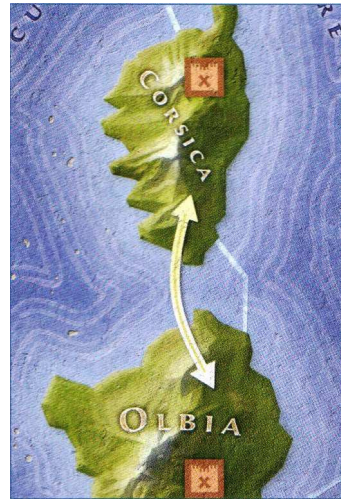
Lo *sfondamento* è un'eccezione alla regola per cui le unità devono fermarsi quando entrano in un'area occupata da unità nemiche.

Se l'attaccante muove in un'area *il doppio* del numero di unità di cui il difensore dispone nell'area, le unità in difesa sono considerate "sfondate" e l'attaccante può muovere attraverso quest'area con *altre* unità, quante ne desidera. Le unità utilizzate per lo sfondamento non possono muoversi oltre durante questa fase di movimento.

Dopo il movimento, nell'area superata viene effettuato un normale combattimento o un raid. Non importa quale tipo di truppe sfonda o viene sfondato, con l'unica eccezione del caso in cui vi sia una *città*: siccome che le unità in difesa sono considerati all'interno della città, l'attaccante ha bisogno solo di un numero di unità pari a quello del difensore per effettuare lo sfondamento dell'area in questione.

sarà in grado di superare l'area in quanto avrebbe bisogno di sei unità e può attaccare soltanto con quattro - una in più rispetto al limite di ammassamento. Se in Puglia c'è una città difesa da tre unità, l'attaccante avrà bisogno soltanto di tre unità per superare quest'area.

### 9.4 Stretti



Una freccia collega *Reggio* e *Messana*, un'altra la *Corsica* e *Olbia*. Ciò indica uno stretto, che può essere attraversata da unità di terra, senza flotte. Tuttavia, questo tipo di movimento richiede tempo, quindi attraversare uno stretto è *l'unico* movimento che un'unità può eseguire nella fase di movimento (indipendentemente dal tipo di unità) - muovere da *Messana* a *Reggio* o dalla *Corsica* ad *Olbia* o viceversa richiede un movimento completo.

Le unità che utilizzano lo stretto per attaccare subiscono la stessa penalità delle unità che attaccano con un'invasione navale (vedi 10.8.2).

### 9.5 Movimento in mare

La piancia di **Italia** comprende nove aree di mare. Di norma, solo le flotte possono entrare in queste aree. Le unità di terra possono entrare in una delle aree se trasportate da una flotta. Una flotta può muovere fino a due per aree di mare in ogni turno. A differenza del movimento terrestre, le flotte *non devono* fermarsi quando entrano in un'area occupata da flotte di un'altra nazione. Le flotte possono anche muoversi attraverso aree occupate da flotte di un'altra nazione.

Le flotte non possono mai entrare in aree terrestri.

### 9.6 Trasporto Navale

Una flotta può trasportare *due* unità di terra, indipendentemente dal tipo, oltre a un numero illimitato di leader.

Le unità terrestri devono iniziare il movimento nel territorio da cui si imbarcano su una flotta; durante la fase di movimento, *non* possono attraversare aree terrestri prima di imbarcarsi. Le unità di terra si imbarcano su una flotta da un territorio costiero adiacente al mare in cui si trova la flotta.

Le unità terrestri possono imbarcarsi e sbarcare durante lo stesso turno. Le unità sbarcate *non* possono continuare il movimento su aree terrestri durante lo stesso turno. Le flotte possono muoversi *prima o dopo* l'imbarco o lo sbarco di unità terrestri. Le unità di terra sbarcano in un'area costiera adiacente al mare in cui si trova la flotta.

Una unità di terra non può utilizzare più di una flotta durante una fase di movimento. Una flotta non può trasportare più di due unità durante il suo turno.

Per mostrare che una unità di terra è a bordo di una flotta, l'unità è posizionato sulla parte superiore della flotta in questione. Le unità possono rimanere a bordo (restare in mare) fino a quando il giocatore lo desidera.



**Esempio:** C'è un'unità nemica in Puglia. Se l'attaccante muove due unità in quest'area, le unità supplementari in attacco possono muoversi attraverso la Puglia fino alle aree adiacenti. Se ci sono due unità in Puglia, l'attaccante avrà bisogno di quattro unità per superare l'area. Se ci sono tre unità in Puglia, l'attaccante non

**Esempio:** Cartagine ha due unità di fanteria in Africa, una in Byzacena e una flotta nel Mare Sardoum. Durante il suo turno, il giocatore cartaginese muove la fanteria da Byzacena in Africa. Questa unità non può imbarcarsi e utilizzare il movimento navale perché ha già effettuato un movimento via terra. Le due unità di fanteria in Africa si imbarcano sulla flotta che si sposta quindi nel Mare Balearicum (che contiene tre flotte romane). Una fanteria sbarca a Olbia. La flotta continua nel Mare Ligusticum e poi un'unità sbarca a Pisae.

### 9.7 Città e Movimento

Se una nazione controlla una città (non una rovina) in un altopiano, le unità di quella nazione non devono fermarsi quando entrano in questo altopiano. Non importa quale nazione abbia costruito in origine la città.



**Esempio:** i Romani controllano una città nel Sannio. Le unità romane possono ora muoversi da Roma attraversando il Sannio fino all'Apulia senza dover fermare nel Sannio.

F: le regole non chiariscono se una nazione può usare questo vantaggio anche se la città appartiene a un alleato. La Faq suggerisce di sì.

### 10.0 COMBATTIMENTO

Dopo il movimento, in tutte le aree contenenti unità di due diverse nazioni si deve svolgere un combattimento. La nazione che ha appena mosso è l'attaccante, l'altra è il difensore (ciò vale anche per i *movimenti di reazione* in una campagna [vedi 12.3]). Se c'è più di un'area in cui deve avvenire un combattimento, l'attaccante può scegliere la sequenza in cui si combattono gli scontri. Il combattimento si svolge in ogni area separatamente, e un altro combattimento può iniziare solo dopo che il precedente è terminato. **Nota:** nelle aree di ingresso il combattimento avviene solo quando entrambe le nazioni coinvolte possono trattare quella particolare area di ingresso come un'area normale.

Il combattimento si svolge in *round*. Ogni unità tira un (1) dado durante ogni round per cercare di colpire un bersaglio. **Eccezione:** i leader e le città non tirano alcun dado.

Se ci sono diversi tipi di unità nemiche, ogni unità che tira per colpire deve annunciare quale tipo di unità sta attaccando.

Entrambe le parti tirano i dadi contemporaneamente. Un'unità in combattimento provoca danno se con un dado ottiene un numero pari o maggiore al suo "tiro per colpire" (indicato a sinistra sul segnalino). Di solito il "tiro per colpire" è "7". Tuttavia, esso può essere modificato dal tipo di unità attaccante, dal tipo di area in cui si combatte e / o dalla presenza di un leader. Di norma, ogni colpo andato a segno elimina un'unità nemica (che viene tolta dalla plancia ma può essere riacquistata in seguito). **Eccezione:** le legioni consolari e i cavalieri richiedono **due** colpi per essere eliminate.

Dopo ogni round di combattimento, prima l'attaccante e poi il difensore possono dichiarare che si ritirano (vedi 10.5). Se restano ancora unità di nazioni diverse, si gioca un altro round di combattimento, e così via, fino a che nell'area restano solo le unità di una nazione.

F: le unità nelle aree di ingresso sono "invisibili" rispetto a quelle di altre nazioni nella stessa area, e viceversa, quindi non si influenzano in alcun modo tra loro.

C: Tuttavia, le unità di nazioni che trattano le aree di ingresso come aree normali vedono eccome le altre unità di nazioni che a loro volta trattano l'area come normale. In tal caso di applicano tutte le regole normali, quindi le unità sono obbligate a combattere, si applica lo sfondamento e così via. L'unica eccezione è costituita dalle unità che sono state piazzate nell'area di ingresso come rinforzi. Esse possono abbandonare l'area nella loro fase di movimento, oppure restarci, e in questo caso dovranno combattere nella fase di combattimento dell'altra nazione. Questo è l'unico caso in cui le unità possono "scegliere" se trattare l'area di ingresso come "normale" oppure come vera e propria area di ingresso. In tutti gli altri casi, esse *devono* trattarla come normale.



### 10.1 Sequenza di combattimento

L'attaccante entra in un'area e dichiara se si tratta di un raid o un attacco standard (**eccezione:** vedi 10.8).

- ♦ movimento di reazione (se si tratta di una campagna); se si tratta di un raid, non è consentita la mossa di reazione "andare in battaglia.
- ♦ Sottomissione, se la nazione *deve* sottomettersi
- ♦ Entrambe le parti (prima l'attaccante) dichiarano quali unità attaccano
- ♦ Entrambe le parti lanciano i dadi e rimuovono le perdite.

#### Secondo round di combattimento e successivi:

- ♦ dichiarazione di ritirata: prima l'attaccante, poi il difensore
- ♦ Il difensore dichiara se vuole sottomettersi
- ♦ Entrambe le parti (prima l'attaccante) dichiarano quali unità attaccano
- ♦ Entrambe le parti lanciano i dadi e rimuovono le perdite

#### Fine del combattimento:

- ♦ Ricostruire le città
- ♦ Controllare i limiti di ammassamento nelle aree di combattimento

### 10.2 Tiro per colpire

Un tiro di dado di 1 in combattimento è sempre un fiasco, a prescindere dai modificatori. Un tiro di dado (non modificato) di 10 è sempre un successo.

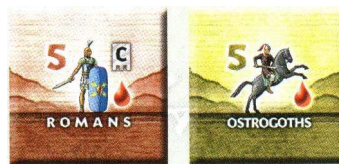
Attaccante	Tiro per colpire
Fanteria, Fœderati;	7 o più
Legione	6 o più
Legione Consolare	5 o più
Cavalieri	5 o più
Elefanti	5 o più
Flotte	9 o più

#### Modificatori:

Combattimento in altopiano o palude	- 1 al tiro di dado per tutti gli attaccanti
Elefanti	con un tiro di "9" o "10" una seconda unità si ritira. Vedi anche 13.3.
Leader	+ 2 al tiro di dado a tutte le unità amiche nell'area
Flotte	+ 1 al tiro di dado per ogni unità di terra trasportata
Città	-2 al tiro di dado degli attaccanti
Supremazia navale	+ 1 al tiro di dado di tutte le unità amiche (vedi 10.9)
Invasione navale / Stretto	+ 2 al tiro di dado di tutte le unità in difesa durante il primo round di combattimento
Razzia	un solo round di combattimento. Il difensore colpisce normalmente in base al tipo di unità, ma non riceve bonus. L'attaccante colpisce sempre con 7 o più. Nessun altro bonus o modificatore.

**Nota:** Tutti i modificatori di combattimento sono cumulativi (anche se ci sono 2 leader in un'area): ad esempio, un'unità nemica che attaccare le unità in una zona di palude con una città riceve un modificatore di -3 tiro di dado.

**Legioni consolari (Italia I) e cavalieri (Italia II):** ognuna tira un dado per l'attacco, ma può resistere a due colpi. Dopo il primo colpo, l'unità viene girata sul rovescio, ma combatte ancora normalmente. È considerata "riparata" (e viene girato di nuovo sulla faccia anteriore), se sopravvive al combattimento. Ciò vale anche nella seconda fase di *una grande invasione* (vedi 12.2) o di una *campagna* (vedi 12.3).



**Esempio:** tre legioni consolari combattono in un'area: il quarto colpo andato a segno rimuove una legione consolare.

Ogni volta che un **elefante (Italia I)** tira un 9 o 10 non modificato durante il combattimento, un'unità nemica *in aggiunta* a quello rimossa dal colpo deve ritirarsi. Il giocatore avversario può scegliere quale unità (tra quelle che sono sopravvissute al round di combattimento) si ritira. Se l'unità non può ritirarsi (ad esempio perché non c'è nessuna area in cui ciò è possibile), viene rimossa dalla plancia. In questo caso, il giocatore che controlla l'elefante conteggia i punti vittoria per questa unità come se l'avesse distrutta normalmente.

Un **leader** di per sé non attacca, tuttavia dà un bonus di +2 tiro di dado a tutte le altre unità della sua nazione nell'area di combattimento (anche in un combattimento navale). Due leader di una stessa nazione in una area funzionano in maniera cumulativa (danno un modificatore di +4). Un Leader che resta da soli in un'area con unità nemiche (non leader) viene rimosso dalla plancia senza combattere.

Una **città** di per sé non attacca, tuttavia le unità sono più difficili da colpire in una città: ogni unità nemica che attacca le unità in un'area con una città riceve un modificatore di -2 al suo tiro di dado.

C: è possibile che durante un combattimento restino nell'area soltanto i due leader delle nazioni in conflitto. In tal caso, alla fine della fase di combattimento la nazione attiva deve far ritirare il suo leader.

### 10.3 Combattimento in altopiano o palude

Le unità in difesa sugli altopiani o nelle paludi sono più difficili da colpire. Ogni unità attaccante riceve un modificatore di -1 quando attacca in una di queste aree.

### 10.4 Più di un tipo di unità in combattimento in una zona

Se in un'area attaccata è presente più di un tipo di unità avversarie, l'attaccante deve dichiarare quale sua unità attacca quale **tipo** di unità in difesa, prima che ogni dado venga tirato.

Se un'unità viene colpita più volte, i colpi in eccesso sono persi e non possono essere trasferiti ad altri tipi di unità (ma per legioni consolari e cavalieri si veda sopra).

Non è necessario che unità dello stesso tipo attacchino lo stesso tipo di bersaglio. In aggiunta, non è necessario attaccare tutte le unità nemiche. L'attaccante dichiara per primo le unità che attaccheranno, poi il difensore fa la stessa cosa (anche se la risoluzione-



ne degli attacchi è simultanea). Il difensore tira i dadi per tutte le sue unità presenti, anche se non tutte sono state attaccate.

**Esempio:** *Due legione romane e una legione consolare difendono Corfinium. Gli Epiroti attaccano con tre unità di fanteria e un elefante. Prima di tirare i dadi, entrambe le parti devono annunciare le unità che stanno attaccando. Ad esempio gli Epiroti possono attaccare le legioni con l'elefante e due fanterie e la legione consolare con la fanteria rimanente. Se gli attaccanti totalizzano tre successi contro le legioni, un colpo si perde e non può essere trasferito. Se tutti e quattro gli attacchi sono rivolti contro la legione consolare, il giocatore romano può comunque tirare i dadi per tutte e tre le sue unità.*

### 10.5 Ritirate

Dopo ogni turno di combattimento, prima l'attaccante e poi il difensore (se le unità di entrambi le fazioni sono ancora presenti nell'area) annunciano se vogliono ritirare alcune o tutte le loro unità.

La ritirata è possibile in aree *adiacenti* occupate da unità della stessa nazione in cui il limite di ammassamento non viene superato (vedi 8,6) *oppure* in aree adiacenti libere da cui gli attaccanti non si sono spostati nella zona di combattimento.

Non è possibile ritirarsi in un'area di ingresso, a meno che non vi siano regole speciali per la nazione che si ritira che esplicitamente lo permettono (ad es. vedi i Berberi). Inoltre è impossibile ritirarsi in aree che contengono unità di un'altra nazione (anche dello stesso colore), comprese le aree in cui deve ancora essere effettuato un combattimento.

Ogni fazione può ritirare parte della sua forza e lasciare l'altra parte nell'area di combattimento, o ritirare tutte le sue unità. E' possibile ritirarsi in un'area con una città disabitata.

E' possibile ritirarsi "in mare" su una o più flotte ed è possibile ritirare unità in più di un'area, purché tutte le ritirate siano conformi alle regole di cui sopra.

**Esempio:** *I Sanniti vengono attaccati in Apulia. Dopo il primo round di combattimento restano solo due unità sannite. L'attaccante non vuole ritirarsi, il giocatore sannita invece sì. Corfinium è vuota, tuttavia parte della forza d'attacco è venuto da lì, quindi il difensore non può ritirarsi in quell'area. Nel Sannio ci sono già tre unità. Anche la Lucania contiene tre unità, per cui il giocatore sannita può farvi ritirare un'unità. Tutte le altre aree adiacenti sono controllate da altre nazioni. Pertanto il giocatore sannita può ritirare una sola unità (o lasciarle entrambe in combattimento).*

E' perfettamente possibile per l'attaccante ritirarsi in aree da cui non proviene il suo attacco.

**Esempio:** *L'attaccante si sposta da Venezia a Ravenna. Qui combatte un round di combattimento, poi si ritira nell'area vuota di Picenum.*

E' possibile saccheggiare una città dopo che ci si è ritirati in un'area vuota che la contiene, anche se ciò accade raramente.

C: l'attaccante (ma non il difensore) *può* ritirarsi in un'area vuota dalla quale gli attaccanti si sono mossi nell'area di combattimento.

C: la ritirata "in mare" è consentita solo se la flotta su cui ci si ritira ha capacità di carico sufficiente ad ospitare le unità. Tuttavia, molte altre restrizioni non si applicano.

F: la ritirata sulla flotta è possibile anche quando – ci sono flotte di altre nazioni nella stessa area di mare, anche quelle del nemico; - sta per avvenire una battaglia navale in quell'area di

mare (le unità ritirate vi partecipano); - l'attaccante è entrato nell'area di combattimento direttamente dal mare.

### 10.6 Città e combattimento

Le unità in un'area dove è presente una città sono più difficili da colpire: ogni unità nemica riceve un modificatore di -2 tiro di dado. L'area che contiene una città può essere lasciata vuota.

Se il giocatore conquista una città da un altro giocatore, la può *saccheggiare*. Se lo fa, gira la città sul lato *rovina* e aggiungere 4 pezzi d'oro al totale della sua nazione (annotatelo sulla traccia del reddito). Alcune nazioni ricevono punti vittoria per le città saccheggiate (vedere le carte nazione). Se tale nazione saccheggia una città, deve decidere se prendere l'oro *oppure* i punti vittoria - non può prendere entrambi.

**Nota:** si può saccheggiare una città solo se la si è appena conquistata (*nello stesso turno*). Una città conquistata nel corso di un round di gioco precedente (o di una fase precedente di una campagna, vedi 12.3), *non può* essere saccheggiata.

C: è possibile saccheggiare una città solo se il precedente proprietario era un altro giocatore. Non è necessario conquistare la città dall'avversario, può anche essere priva di controllo, purché il precedente proprietario fosse un altro giocatore.

#### 10.6.1 Ricostruire la Città

Una *rovina* può essere ricostruita da ogni nazione che controlla l'area. Per farlo, la nazione deve rimuovere dalla plancia una delle sue unità (non leader) dell'area interessata. Il segnalino rovina sarà quindi girato sul suo lato città.

Non si può ricostruire una città che è stata raziata *nello stesso turno di gioco* della nazione<sup>2</sup> (ma si veda 10.7). Una città viene ricostruita alla fine della fase di combattimento (dopo tutti i combattimenti), o alla fine di ogni fase di combattimento in caso di una grande invasione o campagna.

F: Nelle aree in cui non c'è combattimento, la ricostruzione avviene dopo il movimento, ma prima di verificare il limite di ammassamento.

C: la ricostruzione della città avviene *prima* della verifica del limite di ammassamento che viene effettuata dopo il combattimento.

### 10.7 Razzie

Invece di un combattimento normale, l'attaccante può decidere di raziare una città. Questa decisione influisce su tutto il combattimento in quell'area e deve essere dichiarata prima di tirare il dado del primo round di combattimento (e prima di qualsiasi mossa di reazione, vedi 12.3.2). La decisione non può essere modificata durante il combattimento. Un raid dura solo un round di combattimento (quindi ogni parte lancia i dadi una sola volta), dopo di che l'attaccante deve ritirarsi.

Se l'attaccante sceglie di raziare, vi è un solo round di combattimento. Entrambe le parti *ignorano* i modificatori di combattimento teoricamente applicabili (ad esempio, leader, città, la supremazia navale). Il difensore colpisce normalmente in base al tipo di unità. L'attaccante invece colpisce con un tiro di dado di 7 - 10 indipendentemente dal tipo di unità. Se l'attaccante porta a segno *almeno un colpo*, la città viene raziata (giratela sul lato rovina) e l'attaccante deve ritirarsi. Si può ritirare in una zona di

<sup>2</sup> Frase così modificata dall'autore del gioco.



mare se dispone di una flotta amichevole in quella zona che può trasportare le unità. Le unità attaccanti che non possono ritirarsi vengono eliminate.

Se una città viene raziata, viene saccheggiata e l'attaccante riceve 4 pezzi d'oro (o punti vittoria nel caso di alcune nazioni, vedere le carte nazione) come da 10.6 che precede.

Le unità del difensore non vengono danneggiate da un raid (cioè, i colpi portati a segno dall'attaccante non eliminano alcuna unità del difensore). *Subito* dopo un raid riuscito, il difensore può rimuovere un'unità (non un leader) per ricostruire la città (anche se ciò avviene durante il turno di una nazione diversa). Una città ricostruita non può essere raziata nuovamente nello stesso turno della stessa nazione (come sarebbe possibile durante le grandi invasioni e le campagne). Tuttavia, può essere attaccata una seconda volta (in questa sequenza), questa volta per essere "conquistata".

**Nota:** Se c'è una sola unità in un'area con una città raziata e il giocatore vuole ricostruire la città, l'unità viene rimossa e la città ora è di nuovo in piedi ma indifesa, senza truppe.

**Campagne e movimenti di reazione:** nel corso di una campagna, nel caso di razzia è consentita sola una mossa di reazione del tipo "muovi e vedi" (vedi 12.3.2.2).

F. Si possono raziare solo le città possedute da altri giocatori. Se si conquista una città che è stata raziata in precedenza nello stesso turno, non si può anche saccheggiarla nello stesso turno.

## 10.8 Combattimento navale

Il combattimento navale avviene quando flotte di due nazioni diverse occupano la stessa area in seguito a spostamenti e una delle due nazioni decide di combattere (la nazione attiva dichiara per prima se intende combattere: il combattimento navale *non* è obbligatorio). Se nessuna delle due parti vuole combattere, non c'è combattimento. Il "difensore" (il giocatore che non ha mosso) può iniziare un combattimento navale, ma è sempre l'attaccante" (il giocatore che ha mosso) a decidere in che sequenza si svolgono le battaglie (ad esempio, se il combattimento navale si verifica prima o dopo un combattimento terra che può influenzare). Ciò significa che tutti i combattimenti navali devono essere annunciati prima dell'inizio di ogni combattimento.

Una flotta colpisce una flotta nemica (l'*unico* tipo di unità che può attaccare) con un tiro di 9 o 10. Le unità di terra trasportate non tirano dadi per il combattimento. Tuttavia, ogni unità di terra aggiunge un modificatore di +1 al tiro dado della flotta trasportante (due unità aggiungono +2). I leader non conferiscono questo bonus, ma aggiungono il loro solito +2 a tutte le flotte amiche nell'area. A differenza del combattimento terrestre, è la parte che subisce delle perdite a scegliere quale flotta viene colpita. Se una flotta che trasporta unità di terra viene eliminata, tutte le unità trasportate sono anch'esse eliminate (e la nazione che le ha eliminate ottiene punti vittoria, se del caso).

*Dopo* ogni turno di combattimento, prima l'attaccante e il difensore (se gli aggressori sono ancora presenti) devono dichiarare se vogliono ritirare alcune o tutte le unità. La ritirata è possibile in *qualsiasi* area marina adiacente. Nel ritirarsi, le flotte possono anche combattere una seconda volta nell'area in cui si ritirarono (ma vedi anche 10.9).

C: se una flotta si ritira, può partecipare ad un'altra battaglia solo se questa è stata già dichiarata e vi partecipa la sua

nazione (quindi la ritirata non può provare l'inizio di una nuova battaglia).

### 10.8.1 Più flotte di diverse nazioni nella stessa area di mare

Quando flotte di diverse nazioni si trovano nella stessa area di mare, *tutte* possono attaccare la nazione in movimento (ma non possono attaccare flotte di nazioni non attive nell'area). Le flotte di ogni nazione effettuato un attacco separato - non possono unire le loro forze. Il bonus dei leader è dato solo alle flotte della stessa nazione del leader.

Se più nazioni vogliono attaccare la flotta che ha mosso, combatte per prima la nazione che ha più flotte nell'area. Se c'è un pareggio, tirate un dado e chi ottiene di più combatte per primo.

### 10.8.2 Invasione Navale / Stretto

Se le unità che attaccano un'area hanno utilizzato un movimento navale nello stesso turno di gioco e stanno attaccando l'area di destinazione direttamente dal mare, tutte le unità in difesa ottengono un bonus di +2 tiro di dado nel *primo* round di combattimento. Il secondo e tutti i round successivi di combattimento vengono combattuti normalmente.

Se alcune unità attaccanti utilizzano l'invasione navale e altre no, il difensore può scegliere quali unità attaccare, anche se sono dello stesso tipo, al fine di ricevere questo bonus.

Le unità che utilizzano lo *stretto* per attaccare forniscono al difensore lo stesso bonus di combattimento, come le unità che effettuano un'invasione navale.

## 10.9 supremazia navale

Una nazione che controlla un'area di mare ha un vantaggio in combattimento in tutte le aree territoriali adiacenti. Questa si chiama *Supremazia Navale*.

Una nazione riceve un modificatore + 1 tiro di dado per l'attacco e la difesa in combattimento terrestre, se ha almeno una flotta in una zona di mare adiacente e almeno il doppio di tutte le flotte che la nazione nemica ha in tutte le aree di mare adiacenti. Flotte di altre (terze) nazioni non contano.

Le flotte che si sono ritirate in questo round di combattimento non contano per determinare la supremazia navale!

**Esempio:** *I Romani combattono i Cartaginesi in Africa. Ci sono due flotte cartaginesi nel Mare Libycum e una flotta romana nel Mare Sardoum. Le unità di terra cartaginesi ricevono un modificatore + 1 tiro di dado in combattimento. Una flotta Greca in una di queste aree non avrebbe alcuna influenza, perché non appartiene a una nazione in combattimento. Se ci fossero una o due flotte romane aggiuntive nel Mare Libycum, nessuna delle due parti otterrebbe il modificatore. Se ci fossero complessivamente quattro flotte romane in entrambe le aree di mare, i Romani otterrebbero il modificatore.*

### Esempi di combattimento

1. I Celti attaccano Verona con due unità di fanteria. Due Illiri difendono l'area. La Fanteria colpisce in aree normali con un tiro di 7 o più. Entrambe le parti lanciano due dadi. I Celti ottengono un 3 e un 4, quindi non colpiscono. Gli Illiri tirano 2 e 9 e mettono a segno un colpo, per cui un'unità di fanteria celtica viene rimossa. Il giocatore Celtic (come attaccante) ora deve dichiarare se vuole ritirarsi. Rimane. Dopo di ciò, il gio-

cattore Illiro dichiara che non vuole ritirarsi nemmeno lui. Si effettua quindi un altro round di combattimento. I Celti tirano un 7 e colpiscono. Il giocatore Illiro tira due 10 ed elimina l'unità celtica (il colpo in eccesso non ha alcun effetto). Viene eliminata anche un'unità Illirica. Dal momento che nell'area resta solo una nazione, il combattimento finisce. Se i Celti hanno altri combattimenti da effettuare, questi saranno risolti ora.



- Due fanterie etrusche vengono attaccate da una legione romana nel Piceno. Il giocatore romano tira un 6 e colpisce (le legioni colpiscono con un 6 o più). Il giocatore etrusco tira due 5 e manca, perché colpisce solo con 7 o più. L'unità etrusca superstita si ritira e il combattimento finisce.
- Tre fanterie sannite razziano la città greca in Puglia. Due fanterie greche difendono la zona. Esse colpiscono con 7+; trattandosi di raid, non c'è bonus per la città né per la supremazia navale. Tirano un 5 e un 7 e mettono a segno un colpo. Ogni unità sannita colpisce con 7 o più: tirano un 4, un 8, e un 9. Questo è più che sufficiente (il secondo colpo andato a segno non ha alcun effetto). La città è girata sul lato rovina e le due unità di fanteria sannita superstiti si ritirano. Il giocatore sannita guadagna punti vittoria per aver razziato la città. Infine, il giocatore greco rimuove un'unità di fanteria per ricostruire immediatamente la città.

## 11.0 Vincere il gioco

Durante la partita ogni giocatore ottiene punti vittoria per tutte le sue nazioni, anche se non necessariamente per gli stessi compiti. Le carte nazione (con i loro schemi Punti Vittoria [VPC]) mostrano ai giocatori il modo in cui ogni nazione guadagna punti vittoria. Si prega di leggere attentamente! Un modo per ottenere punti vittoria è controllare le aree alla fine di specifici *round di gioco* (non di turni nazione), si tratta dei round 3, 5, 7 e 9 (in **Italia I**) e i round 3, 5, 8, e 10 (in **Italia II**). Questi punti vittoria vengono calcolati prima che le nazioni siano trasformate (vedi 12.4). Ogni carta nazione elenca il numero di punti che la nazione guadagna

per il controllo di un'area. Per controllare l'area, la nazione deve avere almeno una unità di qualsiasi tipo (compresi i leader) in quel settore.

Aree controllate da unità delle nazioni soggiogate (vedi 12.5) **non** contano come aree controllate ai fini dei punti vittoria.

Se una nazione riceve punti vittoria per un'area e punti vittoria aggiuntivi per una città in quell'area, questi punti vittoria sono in aggiunta a quelli ottenuti per il controllo dell'area.

I punti vittoria per le unità: una nazione *non* guadagna punti vittoria per le unità nemiche rimosse dalla plancia al fine di ricostruire una rovina (vedi 10.6).

### Riepilogo:

Area: Controllo dell'area

Città: Il controllo della città

Area e città: Il controllo della città e dell'area. Niente punti vittoria se nell'area non c'è una città o c'è solo una rovina.

Una nazione può anche ricevere punti vittoria in più se controlla una regione (come gli arabi in Sicilia o in Africa). Le aree che sono vuote e le aree controllate da nazioni soggiogate *contano* come aree controllate ai fini del conteggio di questi punti vittoria!

A volte una nazione ottiene punti per una regione, ma un punto in meno per ogni area in quella regione controllata da altre nazioni, non soggiogate (ad esempio, Roma nel round di gioco 7). In questo modo una nazione non può perdere punti (es. se le altre nazioni controllano 9 aree, Roma non otterrà nessun punto, ma non ne perderà 2).

**Esempio 1:** Alla fine del round 5 in **Italia I**, gli Etruschi controllano le zone di Pavia, Ravenna, Etruria e Corfinium. Ci sono città in Etruria, Pavia e Corfinium. Pertanto, il giocatore etrusco fa 9 punti vittoria: 3 per le aree (non ci sono punti per Corfinium) e 6 per le tre città.

**Esempio 2:** Alla fine del round 2, i Berberi in **Italia I** controllano la Numidia e l'Africa, c'è una città in Africa. I Berberi segnano 6 punti: 2 punti per le aree (1 per area), e 4 per la città in Africa.

Alcune nazioni guadagnano punti vittoria anche per l'eliminazione di specifiche unità nemiche in combattimento, vedere la VPC sulle carte nazione.

Questi punti si guadagnano durante il turno della nazione che agisce, quando avviene l'eliminazione. È possibile attaccare, eliminare una unità, ritirarsi e ottenere ugualmente punti vittoria per l'unità eliminata. Di norma una nazione non guadagna punti per l'eliminazione di unità nemiche che attaccano la nazione, ma alcune nazioni fanno eccezione a questa regola: controllate il Vpc.

Se i punti vittoria sono assegnati per un determinato tipo di unità (ad esempio, per una legione consolare), l'eliminazione di altri tipi di unità non fa guadagnare punti vittoria. Se il VPC dice soltanto "unità", i punti vengono guadagnati per ogni tipo di unità, comprese le flotte e i leader, ma escluse le città.

Se una flotta viene affondata, le unità trasportate vengono eliminate e fanno guadagnare punti vittoria (se previsto dalla carta nazione), così come avviene per le unità eliminate perché sono state costrette a ritirarsi ma non potevano.

Alla fine del turno di gioco 10, si sommano tutti i punti vittoria per tutte le nazioni. Il giocatore che ha totalizzato più punti vince la partita.



C: è possibile guadagnare punti vittoria eliminando unità "nemiche" del proprio stesso colore, mentre questo non è vero nel caso di saccheggio / razzia di città, che per far guadagnare punti devono essere di un altro *giocatore*.

C: non si guadagnano punti vittoria per il controllo di aree marine (che non possono mai essere effettivamente "controllate").

F: si possono guadagnare PV dalle zone di ingresso solo se ciò è espressamente previsto dalla carta nazione.

F: anche se c'è scritto che una nazione ottiene PV per l'eliminazione di unità nemiche "in ogni momento", è comunque necessario che la nazione partecipi all'eliminazione. Non si fanno punti per le unità eliminate da altre nazioni.

## 12.0 REGOLE AGGIUNTIVE

### 12.1 Nessuna unità di terra

Una nazione che non ha più unità di terra sulla plancia e / o che non controlla nessuna area del territorio è ancora in gioco. La nazione può ancora combattere come una sorta di "pirata" con le sole flotte. Se una nazione perde anche la sua ultima flotta, allora è fuori dal gioco, a meno che la Carta nazione non preveda rinforzi per un round successivo (ad esempio, i Franchi).

### 12.2 Grandi Invasioni

Alcune nazioni hanno drasticamente cambiato la struttura politica dell'Italia in pochi anni. Questo viene rappresentato attraverso le *grandi invasioni*. Una nazione che può effettuare una grande invasione ha *due* movimenti e *due* fasi di combattimento in quel turno nazione:

1. Calcolo del reddito e acquisto di nuove unità.
2. Posizionamento di nuove unità.
3. Movimento (e controllo dei limiti di ammassamento).
4. Combattimento.
5. Secondo movimento (e controllo dei limiti di ammassamento).
6. Secondo combattimento (e controllo dei limiti di ammassamento).

Dopo il posizionamento, tutte le unità di questa nazione (comprese quelli già presenti sulla plancia) possono muoversi, combattere, quindi spostarsi di nuovo e combattere di nuovo. Ogni unità può utilizzare il suo normale valore di movimento in entrambe le fasi di movimento.

Inoltre durante la grande invasione una nazione può attaccare con *un'unità in più* rispetto al limite consueto, superando il limite di ammassamento dell'area zona attaccata di due unità (vedi 8.3). Dopo la prima fase di combattimento il limite di ammassamento nelle aree in cui si è svolto il combattimento *non* viene controllato - se ci sono unità in più, possono rimanere. Dopo ogni fase di movimento e dopo la seconda fase di combattimento i limiti di ammassamento vengono invece controllati normalmente. Alcune nazioni hanno bonus aggiuntivi per le loro grandi invasioni, come ad esempio nessun limite di ammassamento dopo la fase di movimento, in aree dove si trova un leader, o un punto ulteriore di movimento nella prima fase di movimento: vedere le carte nazione.

## 12.3 Campagne

Una *campagna* è simile a una grande invasione, ma è legata ad uno specifico leader. Solo le unità che si trovano nella stessa area del leader possono muovere e combattere di nuovo. Tuttavia, il leader e tutte le unità che lo accompagnano possono muovere tutte le volte che il giocatore di turno desidera, a condizione che ne paghi i costi (vedi sotto).

Prima di iniziare una campagna, di norma la nazione (vedere le carte della nazione) effettua un movimento standard e una fase di combattimento standard. Dopo il movimento o il combattimento, il limite di ammassamento nell'area con il leader che effettua la campagna *non* viene controllato. Se il leader attacca durante il turno normale della nazione, le regole di ammassamento per attaccare si applicano.

1. Calcolo del reddito e acquisto di nuove unità.
  2. Posizionamento di nuove unità.
  3. Movimento (controllo del limite di ammassamento [nessun limite di ammassamento nell'area dove si trova il leader della campagna]).
  4. Combattimento.
  5. Campagna:
    - A. Il leader e le unità (nessun limite di ammassamento) vengono mossi. Ogni fase di movimento di campagna costa 1 oro.
    - B. Movimenti di Reazione.
    - C. Combattimento.
- Ripetere 5 da A. C per quante volte si vuole, potendo pagare.

**Eccezione:** se il turno della nazione inizia con la campagna (come nel caso dei Cimbri e dei Visigoti), non vi è alcun turno normale prima dell'inizio della campagna. Il turno della nazione inizia direttamente con la fase 5.

F: l'oro per una campagna viene ricevuto all'inizio della campagna, quindi non può essere speso per acquistare unità in questo turno e non viene ricevuto se il leader è stato eliminato prima che la campagna cominci.

F: le regole non dicono nulla sulla gestione delle battaglie navali nel corso della campagna. Bisogna quindi ritenere che si applichino le regole normali in ogni fase di combattimento della campagna, per cui in ogni mare in cui ci siano una flotta della nazione in campagna e flotte di altre nazioni, ogni parte può dichiarare una battaglia navale secondo le regole consuete.

### 12.3.1 Movimento di Campagna

Una mossa di campagna costa 1 oro (che è il motivo principale per cui alcune nazioni ricevono oro per una campagna - es. i Romani nel turno di gioco 8). La nazione può anche utilizzare l'oro sulla traccia di reddito per una campagna. L'oro che non viene utilizzato per una campagna rimane sulla Traccia reddito. Combattimenti e ritirate non devono essere pagati.

Si applicano le regole di movimento standard. Il leader può raccogliere le unità della sua nazione nelle aree che lui e il suo esercito attraversano. Egli può anche lasciare indietro delle unità (ad esempio, per lo sfondamento di un'area). Tuttavia, nessuna unità della nazione può muovere senza il suo leader. Durante l'intera campagna non c'è limite di ammassamento nell'area del leader. Ciò significa che il leader può attaccare con quante unità desidera. Tuttavia, il giocatore che sta agendo deve prestare attenzione





al limite di ammassamento nelle zone in cui ha lasciato indietro delle unità.

Durante una campagna è permesso il movimento navale. Tuttavia, le capacità di trasporto di tutte le flotte non può essere superato (due unità per ogni fase di movimento). È permesso muoversi avanti e indietro in modo che tutte le unità possono attraversare, se viene pagato 1 oro per ogni fase di movimento.

Un movimento di campagna può finire in un'area che è controllato da una nazione sottomessa. Il leader e il suo esercito possono muoversi liberamente attraverso aree controllate dalle nazioni sottomesse, e possono anche ritirarsi in tale aree. Tuttavia, la campagna (la sua ultima mossa) non può terminare in tali aree. Indipendentemente da mosse di reazione (vedi 12.3.2), la nazione che sta portando avanti la campagna è considerata l'attaccante ai fini del combattimento. Dal momento che una campagna è legato a un leader, essa termina immediatamente quando il leader viene eliminato.

Si può attaccare un'area più volte durante una campagna – es. attaccare, ritirarsi, raccogliere altre unità, attaccare di nuovo, ecc. Un leader può razzare durante le campagne, ma ricordate che ha bisogno di un'area vuota per ritirarsi (e l'altro giocatore può effettuare un movimento di reazione prima che i dadi vengano tirati).

Se un leader in campagna e il suo esercito iniziano la campagna in un'area occupata, devono attaccare prima le unità nemiche ivi presenti (o lasciare indietro delle unità, proprio come in uno sfondamento).

### 12.3.2 Movimenti di reazione

Dopo ogni fase di movimento della campagna, tutte le altre nazioni che hanno unità nell'area occupata dal leader o in quelle adiacenti ottengono un *movimento di reazione*.

**Esempio:** *Se il leader è in campagna a Ravenna, tutte le nazioni con una unità nelle seguenti aree possono effettuare una mossa di reazione: Ravenna, Venezia, Verona, Pavia, Florentia, Picenum, e Mare Hadriaticum. Se più di una nazione intende effettuare una mossa di reazione, le nazioni si muovono nell'ordine stabilito dalla tabella "Ordine di gioco".*

Esistono due diversi tipi di movimenti di reazione. Se ne può scegliere solo uno:

#### 12.3.2.1 Entrare in battaglia

Alcune o tutte le unità in una o più aree (di terra e di mare) adiacenti al leader in campagna possono spostarsi in quest'ultima area per combattere, *se nell'area vi è già almeno un'unità di quella nazione*.

Non c'è alcun limite di ammassamento per questo tipo di movimento di reazione. **Ricorda:** una nazione che non sta effettuando una campagna deve rispettare il limite di ammassamento solo durante il proprio turno nazione!

#### 12.3.2.2 Spostati e Vedi

Una pila di unità può spostarsi da un'area di terra o di mare ad un'altra area adiacente *ovunque sulla plancia di gioco*. L'area in cui ci si sposta deve essere vuota, controllata esclusivamente da unità della nazione che reagisce, o da unità della nazione in campagna e della nazione che reagisce (vale a dire che con questa mossa non si può iniziare un nuovo combattimento). Tuttavia, è permesso spostare una pila in un'area in cui il giocatore in campagna ha effettuato uno sfondamento, purché non vi siano

unità di una terza nazione in quell'area. È anche permesso muovere in un'area in cui l'esercito in campagna è entrato ed è uscito durante il suo movimento. Il giocatore che reagisce può uscire dall'area occupata dal leader in campagna o da un'area in cui è stato effettuato uno sfondamento.

F: notate che il movimento con cui un'unità esce dall'area occupata dal leader in campagna può condurre in un'area lasciata vuota dal predetto leader, inclusa quella da cui le unità attaccanti sono entrate in combattimento. Ciò è in contrasto con le regole normali della ritirata, perché i movimenti di reazione per uscire dall'area di combattimento non sono ritirate.

#### 12.3.2.3 Altre cose sul movimento di reazione

Le unità che effettuano un movimento di reazione possono muovere solo di un'area, indipendentemente dal tipo di unità. Ci si può spostare da o verso un'area di mare (se l'area occupata dal leader o l'area di sfondamento è una zona costiera<sup>3</sup>) o spostarsi attraverso uno stretto. Se il leader in campagna è a bordo di una flotta, sono ammessi movimenti di reazione in aree terrestri adiacenti<sup>4</sup>.

Un movimento di reazione non può *mai* portare ad una situazione in cui le unità di più di due nazioni sono nella stessa area.

Durante un movimento di reazione la nazione che reagisce non può acquistare unità, ricostruire le città, ecc, è solo un movimento.

**Il giocatore in campagna non può ritirarsi in zone dalle quali il difensore è entrato attraverso la sua mossa di reazione.**

F: durante un movimento di reazione, la nazione che reagisce non può saccheggiare città.

#### 12.3.2.4 Sottomissione e movimento di reazione

Alcune nazioni possono o devono sottomettersi ad altre nazioni, se controllano un certo numero di aree o meno (vedere le carte nazione e 12.5). Questo numero viene verificato dopo tutti i movimenti di reazione e prima che si effettui il combattimento. Pertanto è possibile cambiare il numero delle aree controllate mediante un movimento di reazione.

#### 12.3.2.5 Limiti di ammassamento e mosse di reazione

Le Nazioni che effettuano un movimento di reazione non devono rispettare alcun limite di ammassamento. Pertanto le nazioni che reagiscono possono concentrare un numero illimitato di unità in un'area.

### 12.3.3 Raid nel corso di una campagna

Il giocatore può razzare durante le campagne, anche in aree in cui ha sfondato. Egli deve dichiarare eventuali razzie prima che sia effettuato qualsiasi movimento di reazione. Se il leader in campagna fa una razzia, gli altri giocatori possono effettuare solo reazioni del tipo "Muovi e guarda", e non quelle del tipo "entrare in battaglia". Se la nazione in campagna ha sfondato un'area in cui effettua una razzia, l'altro giocatore può scegliere entrambi i tipi di reazione (solo l'area con il leader in campagna è interessata da questa regola).

F: l'ultimo periodo è ingannevole, perché il movimento di reazione in un'area priva del leader in campagna è sempre del tipo "muovi e vedi".

<sup>3</sup> L'autore dice di eliminare questa frase.

<sup>4</sup> La faq consiglia di eliminare questa frase.



### 12.3.4 Blocco

Dopo che la leader in campagna si è mosso e prima delle mosse di reazione, il giocatore in campagna può spendere 1 oro aggiuntivo per bloccare tutte le unità nemiche in una zona adiacente. Inoltre, il giocatore attivo deve rimuovere 1 unità di qualsiasi tipo durante il movimento. Questa unità viene eliminata senza combattere. Tutte le unità nemiche in una area adiacente al leader al termine della fase di movimento possono essere bloccate. La nazione bloccata può ricevere punti vittoria per l'unità eliminata al fine di effettuare il blocco.

Il giocatore in campagna non può bloccare la stessa area in due mosse successive della campagna.

C: l'unità rimossa per bloccare deve essere tolta dall'area in cui il leader termina il suo movimento.

**Esempio di campagna:** il leader Romano Fabius conduce una campagna nel round di gioco 2. Dopo che tutte le unità sono state spostate e tutte le battaglie combattute, Fabius si trova a *Roma* insieme con tre legioni e una legione consolare. Il giocatore ha ancora 5 pezzi d'oro, di modo che Fabius può muovere fino a cinque volte (a meno che il Romano saccheggi o razzi una città durante la campagna, vedi 12.3).

**Prima mossa:** l'esercito attraversa *Perusia* e *Picenum* fino a *Ravenna*, raccogliendo una legione in *Perusia* e una in *Picenum* e attaccando le due unità di fanteria celtiche a *Ravenna*. Il giocatore romano deve pagare 1 oro. Le altre nazioni ora possono effettuare il loro movimento di reazione. I Celti spostano due fanteria da *Pavia* a *Verona*, dove è posizionata una terza fanteria. Essi non possono più muovere - in un movimento di reazione è consentito spostarsi di una sola area (vedi 12.3.2.2). Gli Etruschi spostano un'unità da *Florentia* a *Pisae*, dove ora si trovano una città e tre unità di fanteria. I romani vincono il combattimento a *Ravenna*.

**Seconda mossa:** l'esercito romano si lascia alle spalle una legione a *Ravenna* e si muove attraverso *Florentia*, che ora è vuota, in *Etruria*, raccogliendo altre tre legioni; effettua uno sfondamento a *Pisa* (poiché a *Pisa* c'è una città con una fanteria, è sufficiente lasciare indietro una legione in quella zona (vedi punto 9.3) e attacca *Pavia* (le legioni con un leader possono muovere di 4 aree). Anche in questo caso, il movimento costa 1 oro. Nella loro mossa di reazione i Celti spostano la propria fanteria da *Verona* a *Mediolanum*. Gli Etruschi spostano due fanterie dalla *Liguria* a *Pavia* per unirsi alla battaglia contro le forze romane (movimento di reazione: i limiti di ammassamento non si applicano).

### 12.4 Trasformazioni

*In certi momenti nuove nazioni sono apparse sulle rovine di quelle precedenti.* Per riflettere ciò, a volte una nazione viene tolta dal gioco e sostituita da unità di una nuova nazione. Questa nuova nazione può essere soggetta a regole speciali diverse e dispone di diverse unità. Viene quindi trattata come una nazione completamente differente (sebbene generalmente dello stesso colore). La nuova nazione inizia con oro pari a zero.

### 12.5 Sottomissione

A volte è possibile che una nazione si sottometta a una più forte invece di essere spazzata via. Ciò ha i suoi svantaggi, ma la nazione sopravvive. Appena una nazione si sottomette, il nuovo

sovrano pone il segnalino sottomissione della rispettiva nazione di fronte a sé sul tavolo.

C: la sottomissione termina comunque nel momento in cui la nazione dominante viene eliminata dal gioco, cioè non ha più unità sulla plancia e non riceverà più rinforzi.

#### 12.5.1 Regole di sottomissione

Una nazione può (o in alcuni casi, deve) sottomettersi a un'altra nazione se controlla un certo numero di aree o meno e se viene attaccata in una di quelle aree dal nuovo potenziale sovrano. Quali nazioni possono (o devono) sottomettersi, a chi, e con quante aree, è tutto indicato sulle carte nazione. Il numero di unità e il reddito della nazione non hanno alcuna importanza. Se la carta nazione stabilisce che una nazione *può* sottomettersi ad un'altra, prima deve essere combattuto un round di combattimento. Se (in quella battaglia<sup>5</sup>) rimangono unità di entrambe le parti, la nazione *può* sottomettersi. Tuttavia può continuare a combattere e sottomettersi in un round di combattimento successivo (se la battaglia dovesse andare male). Se le unità di una delle due nazioni vengono eliminate, la nazione non è sottomessa.

Se la carta nazione stabilisce che una nazione *deve* sottomettersi ad un attaccante, il combattimento non ha luogo. Per il nuovo sovrano è sufficiente dichiarare che intende "attaccare" con una unità per ottenere la sottomissione.

F: ai fini della sottomissione, contano solo le aree terrestri. Attaccare un'area di mare non attiva il meccanismo della sottomissione e le aree di mare non possono mai essere considerate come "aree controllate".

**Esempio:** *I Celti devono sottomettersi ai Romani se controllano tre aree (o meno) e possono sottomettersi se controllano quattro o cinque aree. I Romani attaccano Verona, che è uno delle cinque aree attualmente controllate dai Celti. Dopo il primo round di combattimento, nessuna delle due parti viene eliminata e i Celti possono sottomettersi. In tal caso, i Romani devono ritirarsi da Verona e da tutte le altre aree che attualmente contengono Celti. Se una delle due fazioni fosse stata eliminata nel round di combattimento, i Celti non avrebbero potuto sottomettersi (anche se avessero peso) e i Romani avrebbero dovuto attaccare di nuovo (in un'area diversa). Se i Celti controllano tre aree o meno, in caso di un attacco romano devono sottomettersi ai Romani, prima del primo round di combattimento.*

#### 12.5.2 Conseguenze della sottomissione

Tutte le unità del nuovo sovrano dovranno immediatamente ritirarsi dalle aree contenenti unità della nazione sottomessa, anche se non ci fosse nessun combattimento (ciò può accadere quando il nuovo sovrano ha attaccato più di un'area per aumentare le probabilità di sottomissione<sup>6</sup>). Se una nazione si sottomette, l'attaccante non può rifiutare.

Una nazione sottomessa non può attaccare la dominatrice e viceversa, fino a quando dura la sottomissione.

Una nazione sottomessa riceve solo la metà del suo reddito normale (arrotondato per eccesso) o metà dell'oro ricavato dalle città saccheggiate o razziate. La nazione dominante riceve l'altra metà (arrotondata per difetto).

<sup>5</sup> Inciso aggiunto in base alla Faq.

<sup>6</sup> Frase così modificata in base alla Faq.



La nazione sottomessa riceve anche solo la metà dei suoi punti vittoria (arrotondato per eccesso). L'altra metà si perde.

C: l'arrotondamento di "mezzi punti vittoria" viene sempre fatto al punto. L'arrotondamento dei PV ottenuti per le aree si applica sul totale dimezzato alla fine del turno o del round di gioco. L'arrotondamento degli altri PV (es. per aver distrutto unità) si applica alla fine del turno della nazione<sup>7</sup>.

Sottomesso e dominatore sono considerati alleati. Possono muoversi attraverso le aree che contengono unità dell'altra nazione, ma non possono terminare la loro mossa in queste aree (eccezione: movimento di campagna, vedi 12.3.1).

Le aree controllate da unità delle nazioni sottomesse *non* contano come aree controllate ai fini del calcolo punti vittoria (la nazione dominante non ottiene punti vittoria per queste aree). Tuttavia, se una nazione riceve punti vittoria per il controllo di una regione (ad esempio, i romani nel round di gioco 5), le aree controllate dalle nazioni sottomesse contano come aree controllate per la nazione dominante (e unicamente a tale scopo).

Una nazione può avere solo un dominatore. Tuttavia una nazione può (o deve) cambiare il suo dominatore, se le condizioni lo richiedono.

F: le regole non chiariscono se una nazione può usare le città alleate come "strade" (vedi 9.7). La Faq suggerisce di sì.

## 12.6 Le rivolte

In certi periodi alcune nazioni possono rivoltarsi contro i loro dominatori - vedere le carte nazione. La nazione in questione si limita a dichiarare la sua intenzione di rivoltarsi e il segnalino sottomissione viene restituito alla nazione corrispondente. Tutte le conseguenze di una sottomissione (vedi 12.5.2) vengono meno. Le nazioni che si sono ribellate possono essere sottomesse nuovamente in seguito.

## 13.0 REGOLE AGGIUNTIVE PER ITALIA I

Le seguenti regole si utilizzano solo in **Italia I**.

### 13.1 Roma

Durante i round di gioco 1-9 nessuna nazione tranne i Romani può "occupare permanentemente" *Roma*. All'inizio del turno della nazione romana (prima di calcolare il reddito dei romani), *tutte* le unità non-romane che si trovano a *Roma* devono ritirarsi (se non possono, vengono eliminate) e la città di *Roma* viene ricostruita (se è in rovina) senza alcun costo per il giocatore romano (né in oro né in manodopera). Durante il round 10, ogni nazione può controllare *Roma*. Durante tutto il gioco, *Roma* è sempre la capitale romana. I Romani non possono dichiarare un'area diversa come loro capitale.

### 13.2 campagna di Annibale

La Campagna di Annibale è una campagna standard (vedi 12.3), che inizia nell'area delle *Alpes* (le porzioni spagnole e celtiche della campagna di Annibale non sono considerati in questo gio-

co). In aggiunta alle sue unità standard, il giocatore cartaginese può, durante la sua fase di movimento, raccogliere e posizionare in *Alpes* alcune o tutte le sue unità da qualsiasi area africana. Questa mossa consuma tutta la capacità di movimento di queste unità. Non c'è limite di ammassamento in *Alpes* per questa mossa.

Durante la campagna i Celti, gli Etruschi e i Sanniti possono *rivoltarsi* contro Roma. Possono farlo se Hannibal è in un'area che contiene le unità della nazione corrispondente o in una adiacente. Non appena si rivoltano, non sono più considerati sottomessi a Roma, ma non sono ancora sottomessi a Cartagine. Per la sottomissione a Cartagine si osservano le regole standard (vedi 12.5).

Non appena queste nazioni (Celti, Etruschi, Sanniti) si sottomettono a Cartagine, Annibale può muoversi liberamente attraverso le aree controllate dalle nazioni in questione ed anche terminare una mossa (ma non tutta la campagna) in una di queste aree.

La sottomissione ai Cartaginesi termina se i Celti, Etruschi o Sanniti hanno si sottomettono a Roma.

**Battaglie campali:** Hannibal può combattere *battaglie campali* per ottenere punti vittoria (si veda la carta nazione) - questo è un combattimento con almeno tre unità per ogni parte. Unità di nazioni alleate contano come unità cartaginesi per questo scopo. La battaglia è considerata vinta, quando tutte le unità nemiche si sono ritirate o sono stati eliminate.

### 13.3 Roma e gli Elefanti

*I soldati romani hanno avuto un problema psicologico quando hanno affrontato per la prima volta gli elefanti in combattimento.* Per simulare ciò, si utilizza la seguente regola:

La prima volta che unità romane affrontano elefanti in combattimento, prima che il combattimento abbia inizio viene lanciato un dado per ogni unità Romana (ad eccezione di leader e legioni consolari). Con un risultato di 8 - 10 l'unità in questione "diserta" ed è considerata eliminata (l'avversario può guadagnare punti vittoria per l'unità). La seconda e terza volta, ogni unità romana, tranne i leader e le legioni consolari, diserta su un tiro di 10. In tutte le altre battaglie, non si tira alcun dado per gli elefanti in combattimento con unità romane.

**Nota:** gli avversari dei Romani non possono tenere volontariamente i loro elefanti fuori dal combattimento (magari per tenere da parte il tiro di diserzione per le battaglie ritenute più importanti).

### 13.4 Round di gioco n. 10

Il round di gioco 10 è un round speciale. Infatti è una sequenza di campagne. Nessuna nazione ha un turno standard di nazione, quindi non viene raccolto l'oro, nessuna unità viene acquistata, ecc. Le uniche nazioni che possono muoversi sono i Romani, i Populares, e gli Ottimati durante le loro rispettive campagne (non hanno una fase di normale movimento). Nessun'altra nazione può muovere o effettuare movimenti di reazione - le unità di queste nazioni agiscono come "presidi neutrali".

Le tre campagne sono condotte in questo ordine: prima gli Ottimati, poi il Populares, poi i Romani, poi gli Ottimati di nuovo, ecc. Si può "passare", cioè si può decidere di non spostare le truppe in campagna per risparmiare denaro. Il round di gioco 10 (e il gioco) si conclude quando nessuna nazione ha più riserve

<sup>7</sup> La faq consiglia di evitare queste complicazioni e sommare semplicemente tutti i punti effettuati nel round di gioco, poi dividerli e arrotondare. L'impatto sul gioco infatti è molto piccolo.



d'oro per pagare il suo movimento o quando tutte e tre le nazioni hanno passato consecutivamente.

Le Legioni romane possono disertare in favore dei leader Mario o Silla secondo le regole seguenti:

- ◆ Se, dopo ogni mossa in una campagna e dopo un movimento di reazione, una legione romana si trova nella stessa area con Mario o con Silla, diserta in favore di Silla con un tiro di 7 - 10, o in favore di Marius con un tiro di 9 - 10.
- ◆ Se una legione consolare romana è presente nell'area, una legione diserta in favore di Silla con un 9 o 10, e di Marius con un 10. Le legioni consolari non disertano. Se una legione diserta, viene sostituita da una legione di Ottimati (per Silla) o una legione di Populares (per Marius). In tutti i casi, il giocatore degli ottimati può tirare prima per la defezione (entrambi possono essere in grado di tirare dopo lo spostamento di reazione).

**Battaglia campale:** Sia gli Ottimati che i Populares ricevono punti vittoria se vincono una battaglia campale contro l'altro fazione (vedere le carte nazione). Una battaglia campale è quella in cui combattono da ogni parte almeno tre unità. Si considera vinta quando tutte le unità nemiche si sono ritirate o sono state eliminate.

C: tutti i leader rimasti sulla plancia (Marius, Silla, Pompeidius Silo, Papius Mutilus) vengono rimessi all'inizio del round di gioco.

C: Sulla degli Ottimati e Mario dei Populares appaiono comunque, indipendentemente da ciò che è accaduto alle loro controparti nel mix di segnalini dei romani.

F: tutti i rinforzi vengono piazzati all'inizio del round di gioco.

F: nel 10 round solo i Populares, gli Ottimati e i Romani possono fare PV, indipendentemente da cosa c'è scritto sulle carte nazione degli altri popoli.

C: Le unità che non appartengono a Populares, Ottimati e Romani non possono muovere, né ritirarsi, né fare punti, ma per il resto si applicano le regole normali. In particolare, le sottomissioni restano in vigore e i Romani possono sottomettere altre nazioni anche nel round 10 (e fare 2 punti per questo).

C: una città saccheggiata nel 10 round non può essere ricostruita (togliete il segnalino).

C: una città raziata nel 10 turno può essere ricostruita solo immediatamente dopo il raid (vedi 10.7). Se ciò non avviene, non può più essere ricostruita (togliete il segnalino).

C: nel round 10 la città ricostruita immediatamente dopo un raid (vedi sopra) non può essere distrutta nuovamente.

## 14.0 REGOLE AGGIUNTIVE PER ITALIA II

Le seguenti regole si utilizzano solo in **Italia II**:

### 14.1 Romani Fœderati



I Romani D'Occidente iniziano il gioco con la fanteria romana fœderati. I Fœderati muovono e combattono come fanteria. Tuttavia, sono meno costosi da acquistare (costano 3 monete d'oro, invece di 6 per una legione). Essi sono considerati un tipo di unità diversa in combattimento (vedi 10.4).

Come inconveniente, possono disertare in favore della nazione indipendente Fœderati o degli Ostrogoti, una volta che queste

nazioni sono sulla plancia. All'inizio del primo round di combattimento viene lanciato un dado per ogni Romano-Fœderati in un'area con un'unità di Fœderati Indipendenti o una di ostrogoti. Con un tiro di 6 - 10 (9 - 10 se nell'area ci sono soltanto le unità di Ostrogoti) l'unità diserta ed è sostituita da una fanteria nemica (se disponibile)<sup>8</sup>.

### 14.2 Cavalieri

*I Cavalieri sono la versione medievale della legione consolare romana.* Si muovono e combattono come una legione consolare con una sola eccezione: un cavaliere che ha ricevuto un colpo in combattimento non può più ritirarsi.

I Cavalieri tirano un dado di attacco, ma possono sopportare due colpi. Dopo il primo colpo combattono ancora normalmente. Essi sono "riparati" se sopravvivono al combattimento. Ciò vale anche nella seconda fase di una grande invasione (vedi 12.2) o in una mossa campagna (vedi 12.3). Se due cavalieri combattono in un'area, il terzo colpo rimuove il primo cavaliere e il quarto rimuove il secondo cavaliere.

### 14.3 Conversione al Patrimonium

Due volte per partita il giocatore del Patrimonium può convertire una qualsiasi unità di un altro giocatore (ma non due unità in un combattimento!) in qualsiasi area in cui vi sia un'unità del Patrimonium. Ciò può essere fatto prima di ogni round di combattimento: l'unità convertita combatte nello stesso round per il Patrimonium. Se l'unità sopravvive al combattimento, essa è sostituita da un'unità Patrimonium dello stesso tipo (se disponibile). Se non è disponibile una tale unità, l'unità convertita viene rimossa dal tavolo di gioco.

C: cavalieri e leader non possono essere convertiti, come stabilito dalla carta nazione.

<sup>8</sup> Il regolamento dice 7-10, non 6-10, ma è sbagliato. Il valore corretto è quello riportato sulla carta nazione.



## Correzioni delle carte nazione

### Romani, Italia I

F: se un leader romano si ritira dopo aver sottomesso un'altra nazione, non subisce la penalità di 2 punti.

H: i 5 punti per l'eliminazione dell'ultima unità terrestre cartaginese possono essere fatti in ogni momento dopo che Annibale è entrato in gioco (round 6) e fino alla fine del round 8.

C: Nel round 8, Marius e quattro legioni appaiono all'inizio del round di gioco.

F: Nel round 8, le unità non romane nell'area di Roma devono ritirarsi, e se non possono vengono eliminate. Se Marius viene eliminato prima (o durante) il turno della nazione Romana, non può iniziare alcuna campagna, e il giocatore non riceve i 6 pezzi d'oro per la campagna.

F: nel round 9, il giocatore romano può decidere di avere 5 legioni a Roma solo se Roma è vuota o sotto il controllo romano.

### Epiroti, Italia I

C: Se Pirro appare in un'area non vuota, non c'è immediatamente un combattimento. Nella prima fase di movimento della sua campagna, Pirro può muovere liberamente fuori dall'area (o restarci). Il combattimento avrà luogo nella fase normale di combattimento e solo se nell'area sono rimaste unità di Epiroti.

F: il predetto chiarimento contrasta con 12.3.1. Il consiglio è di ignorare il chiarimento.

### Cartaginesi, Italia I

F: Le nuove flotte acquistate devono essere posizionate nel mare Siculum, Libycum o Sardoum.

### Ottimati e Popolari, Italia I

F: i PV per le battaglie campali vengono guadagnati solo per quelle contro unità di un'altra fazione della guerra civile: gli Ottimati fanno punti solo per le battaglie campali contro Romani o Populares. I Populares fanno punti solo per le battaglie campali contro Romani o Ottimati.

### Setup di Italia II

C: Una città e 2 Romani d'occidente federati (non legioni). Pavia: 5 legioni romane è corretto, il limite di ammassamento non viene considerato in fase di setup.

### Visigoti e Unni, Italia II

C: Unni e Visigoti ottengono PV per unità in Alpes (Visigoti) o Norico (Unni). Per ottenere questi punti, il giocatore deve rimuovere le unità dal gioco – le unità si allontanano dall'Italia e non tornano più indietro.

### Fœderati, Italia II

C: modifica alla penalità per la battaglia: i Fœderati ricevono una penalità di -1 al combattimento a meno che non controllino Ravenna e Odoacre sia sulla plancia.

F: la penalità si attiva / disattiva immediatamente, non appena le condizioni si realizzano.

### Vandali, Italia II, round 2

F: distribuisce liberamente 3 flotte e 9 fanterie tra tutte le aree vuote o controllate in Africa, o adiacenti all'Africa. Poi devi "teletrasportare" Geiserich in una di queste aree se è ancora vivo).

### Arabi, Italia II,

F: nel round 8 le nuove unità appaiono come nel round 7 (quindi le unità non arabe in Tripolitania devono ritirarsi, etc).

### Franchi, Italia II

C: la ritirata delle unità in Roma come parte della procedura per ottenere il titolo di imperatore avviene nella normale subfase di ritirata della fase di combattimento. Ciò significa che Carlomagno deve fermarsi a Roma e non può semplicemente "passarci" per ottenere il titolo.

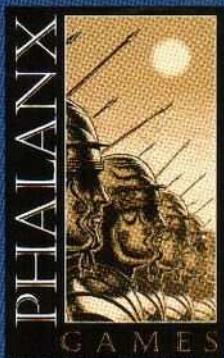
### F: Variante di combattimento.

In base al regolamento originale, portare in battaglia unità di tipo differente è un vantaggio perché l'avversario deve assegnare i colpi ai diversi tipi e può "sprecare colpi" su un tipo di unità, mentre l'altro sopravvive. In altre parole, è più semplice distruggere due legioni che una legione e una fanteria. Nel caso in cui l'avversario voglia distruggere una legione consolare o un'unità di cavalieri, si verifica l'effetto opposto: è più facile distruggere una legione che combatte insieme ad un numero qualsiasi di fanterie piuttosto che una che combatte insieme ad un'altra legione. Nel primo caso, l'avversario può assegnare tutti gli attacchi alla legione, per cui con il secondo colpo andato a segno la distrugge. Nel secondo caso, per distruggere la legione deve mandare a segno almeno tre colpi. E' probabile che nel complesso l'effetto sul gioco di questa stranezza sia trascurabile, ma il nostro gruppo ha elaborato una variante basata sul regolamento di Chariot Lords.

Prima di tirare i dadi, ogni giocatore assegna ogni singola unità ad un bersaglio nemico. Le assegnazioni fatte dai due giocatori sono indipendenti. In altre parole, trattate ogni singola unità come se fosse di un tipo differente.

Prima di poter assegnare un secondo avversario a un unità, è necessario aver assegnato almeno un avversario a ogni unità nemica.

I leader e le unità terrestri appena eliminati in un round di combattimento possono essere ricollocati su altre flotte prima che la flotta sia effettivamente rimossa: in altre parole, vengono eliminate solo le unità di terra per le quali non c'è più sufficiente capacità di trasporto e i leader vengono eliminati solo se viene distrutta l'intera forza navale.



## Credits

**Design:**

Andreas Steding

**Development:**

Ulrich Blennemann

**Original English rules:**

Michael Duisman

**English Language**

**Development:**

Coleman Charlton, William Niebling, Alex Yeager,

**Production:**

Michael Bruinsma, Ulrich Blennemann,

**Graphics:**

Henning Kröpke

**Layout:**

Craig Grando

Lin Lütke-Glanemann

