

<b>Round 1</b>	<b>400-330 AC</b>				
<b>CELTI:</b>	10 Fanterie e <b>Brenno</b> in Alpes o Helvetia.				
<b>GRECI:</b>	<b>Dionysos I</b> in Syracusae. 1 Flotta + 2 Fanterie nel Mare Siculum.				
<b>CARTA.:</b>	<b>Mago</b> in qualsiasi area del Nord Africa.				
<b>ROMANI:</b>	<b>Sulpicius</b> in Roma. 6 Legioni in Roma. Una Città alla fine del turno dei ROMANI.				
<b>Round 2</b>	<b>330-304 AC</b>	<b>Guerre Sannitiche</b>			
<b>GRECI:</b>	1 Flotta e 2 Fanterie e <b>Agathokles</b> in Mare Siculum. Possono calcolare i V.P. alla fine del loro turno oppure alla fine del loro turno 3.				
<b>CARTA.:</b>	<b>Hamilkar</b> in qualsiasi area del Nord Africa.				
<b>ROMANI:</b>	5 Legioni e <b>Q. Fabius</b> in Roma. <b>Campagna</b> . Una Città gratuita alla fine del turno dei Romani.				
<b>Round 3</b>	<b>304-281 AC</b>				
<b>CELTI:</b>	5 Fanterie in Helvetia.				
<b>ETRUS.:</b>	2 Fanterie in qualsiasi area ETRUSCA. Possono rivoltarsi.				
<b>GRECI:</b>	<b>Agathokles</b> (dal turno 2). Possono calcolare i V.P. alla fine del loro turno, se non li hanno calcolati alla fine del proprio turno 2.				
<b>ROMANI:</b>	4 Legioni e <b>Marcus Curius</b> e <b>Decimus Mus</b> in qualsiasi area ROMANA.				
	Tutti calcolano i V.P.				
Fine round	<b>Agathokles</b> e <b>Decimus Mus</b> vengono rimosi. <b>Marcus Curius</b> viene piazzato in una qualsiasi area ROMANA. 3 Legioni in quell'area. Una città gratis.				
<b>Round 4</b>	<b>281-272 AC</b>				
<b>EPIRI:</b>	8 Fanterie, 2 Elefanti e <b>Pyrrhos</b> in Sud Italia (confini arancio), 2 flotte nel Mare Siculum, <b>Campagna</b> , 4 Ori. Il turno inizia con la campagna. Calcolano i P.V. alla fine del loro turno				
<b>Sanniti:</b>	Possono rivoltarsi se adiacente agli Epiri.				
<b>ROMANI:</b>	<b>Marcus Curius</b> . Una Città alla fine del turno ROMANO.				
Fine round	<b>Pyrrhos</b> viene rimosso. Rimpiazza tutti gli elefanti con Fanterie. Romani minimo 14 Legioni. Flotte e Legioni Consolari non contano.				
<b>Round 5</b>	<b>264-230 AC</b>	<b>1a Guerra Punica</b>			
<b>CARTA.:</b>	<b>Hamilkar Barkas</b> in qualsiasi area nel N.Africa.				
<b>ILLIRI:</b>	1 Flotta e 2 Fanterie in Mare Adriaticum.				
<b>EPIRI:</b>	gli Epiri ricevono 1 Fanteria in Syracusae e 1 in Agrigentum se controllano queste città.				
	Tutti calcolano i V.P.				
<b>Round 6</b>	<b>218-204 AC</b>	<b>2a Guerra Punica</b>			
<b>ROMANI:</b>	All'inizio del round di gioco: 5 Legioni e <b>Flaminius</b> in Florentia o in un'area adiacente. Quando Flaminius viene eliminato, piazza immedia-				
	tamente <b>Aemilius Paullus</b> e 6 Legioni in Roma o in qualsiasi area adiacente.				
<b>NUMIDI:</b>	2 Fanterie in Aures.				
<b>CARTA.:</b>	10 Fanterie, 2 Elefanti e <b>Hannibal</b> in Alpes (più unità della provincia d'Africa). 4 Ori, <b>Campagna</b> . CELTI, ETRUS. e SANNITI possono rivoltarsi. Calcolano i V.P. alla fine del loro turno.				
<b>ILLIRI:</b>	2 Fanterie in Illyricum.				
<b>ROMANI:</b>	se Flaminius non è stato eliminato: rimuovi Flaminius e piazza <b>Aemilius Paullus</b> e 2 Legioni in Roma o in qualsiasi area adiacente.				
<b>Round 7</b>	<b>204-140 AC</b>				
<b>CARTA.:</b>	<b>Hannibal</b> .				
<b>NUMIDI:</b>	<b>Massinissa</b> e 6 Fanterie in Aures.				
<b>ROMANI:</b>	2 Legioni Consolari e 4 Flotte, <b>Scipio</b> in Mare Thyrrhenum o adiacente. <b>Campagna</b> . Romani minimo 16 Legioni. Flotte e Legioni Consolari non contano. Le nuove unità con Scipio.				
Fine round	tutti calcolano i V.P. Scambia tutte le unità Greche con unità Romane.				
<b>Round 8</b>	<b>140-101 AC</b>				
<b>ROMANI:</b>	All'inizio del round di gioco: <b>Marius</b> + 4 Legioni in Roma. <b>Campagna</b> , 6 Ori.				
<b>NUMIDI:</b>	<b>Jugurtha</b> e 7 Fanterie in Aures. Calcolano i V.P. alla fine del loro turno.				
<b>CIMBRI:</b>	10 Fanterie, <b>Boiorix</b> in Helvetia, <b>Campagna</b> , 6 Ori. Il turno inizia con la Campagna.				
Fine round	i ROMANI calcolano i V.P.				
<b>Round 9</b>	<b>100-88 AC</b>	<b>Guerra Sociale</b>			
<b>ROMANI:</b>	All'inizio del round di gioco: 1 Legione in ogni Città controllata dai Romani o 5 legioni in Roma. <b>Sulla</b> e <b>Marius</b> in qualsiasi città controllata. <b>Grande Invasione</b> .				
<b>CELTI,</b>	<b>ETRUS., Sanniti:</b> Possono rivoltarsi. Se lo fanno, ricevono 4 Fanterie. <b>ETRUS.:</b> <b>Pompaedius Silo</b> . <b>Sanniti:</b> <b>Papius Mutilus</b> .				
Fine round	Tutti calcolano i V.P. Rimuovi <b>Pompaedius Silo</b> e <b>Papius Mutilus</b> .				
<b>Round 10</b>	<b>88-82 AC</b>	<b>Guerra Civile</b>			
	Nessun reddito, nessun movimento normale. Tre campagne alternate, prima gli Optimates, poi i Populares, infine i Romani. Le legioni possono disertare in favore di <b>Marius</b> o <b>Sulla</b> . Le unità delle altre nazioni non muovono. Combattono, niente ritirate, queste unità sono come guarnigioni neutrali.				
<b>OPITMat.:</b>	<b>Sulla</b> (anche se eliminato in precedenza) e 7 Legioni in Calabria. 7 Ori <b>Campagna</b> .				
<b>POPULar.:</b>	<b>Marius</b> (anche se eliminato in precedenza) e 8 Legioni in Ravenna o in un'area adiacente ad essa. 8 Ori, <b>Campagna</b> .				
<b>ROMANI:</b>	<b>Pompeius Strabo</b> e 2 Legioni in Roma. 4 Ori. <b>Campagna</b> .				
Fine round	I suddetti calcolano i V.P.				

## Italia II – Time Line

Traduzione di: <http://boardgamegeek.com/filepage/21435/italia-ii-turn-record-small-pdf>

<b>Round 1</b>	<b>395-429 AD</b>	<b>Round 6</b>	<b>541-560</b>
<b>Visigoti</b>	16 Fanterie, <b>Alarich</b> in Noricum, <b>Campagna</b> (il turno dei Visigoti inizia con la Campagna), 4 Ori.	<b>Ostrogoti</b>	<b>Totila</b> , 1 Cavalleria + 2 Fanterie in qualsiasi area controllata o vuota.
<b>Romani</b>	Romano-Occ. Partono con Leader <b>Stilichio</b> in Pavia.	<b>Bisanz</b>	<b>Belizar</b> rimane in gioco. Rimuovilo dopo il turno di Bisanzio. Poi <b>Narses</b> e 7-12 fanterie entrano dall'Illyricum, <b>Campagna</b> , 6 Ori. Narses ottiene 7 Fanterie +1 per ogni area controllata in Nord Africa all'inizio della Campagna (dopo il turno normale). Narses non può lasciare il territorio Italiano.
<b>Vandali.</b>	10 Fanterie + <b>Geiserich</b> in Aures	<b>Lombardi</b>	6 Fanterie in Noricum
Fine round	<b>rimuovi tutti i</b> Visigoti tranne 6.	<b>Burgundi</b>	5 Fanterie in Alpes
<b>Round 2</b>	<b>430-454</b>	Fine round	Romani Africani, Patrimonium, Burgundi e Bizantini calcolano i V.P. Scambia i Romano-Af. con Bisantini.
<b>Romano-Occ.</b>	<b>Aetius</b> in qualsiasi area Romana. <b>Campagna.</b>	<b>Round 7</b>	<b>561-620</b>
<b>Berberi</b>	5 Fanterie in Aures.	<b>Lombardi</b>	17 Fanterie, <b>Alboin</b> and <b>Kleph</b> in Noricum, <b>Grande Invasione.</b> Nella Prima fase della Grande Invasione: +1 di movimento, +1 in combattimento.
<b>Vandali.</b>	<b>Geiserich</b> (dal round 1), 3 Flotte, 9 Fanterie, in ogni area vuota o controllata in Africa o adiacente	<b>Arabi</b>	9 Fanterie in Tripolitana, 2 Flotte in Mare Libycum.
<b>Unni</b>	9 Fanterie + <b>Attila</b> in Helvetia. <b>Campagna</b> , 4 Ori.	<b>Franks</b>	5 Fanterie in Helvetia.
<b>Foederati</b>	5 Fanterie in Noricum	Fine round	I Lombardi calcolano i V.P.
Fine round	<b>tutti calcolano i V.P.</b> Romano-Occ.: rimuovi <b>Aetius</b> . Scambia gli Unni con indep. Foederati.	<b>Round 8</b>	<b>621- 690</b>
<b>Round 3</b>	<b>455-480</b>	<b>Berberi</b>	4 Fanterie, <b>Kahina</b> in Aures. I Berberi calcolano i V.P. dopo il loro turno.
<b>Foederati</b>	9 Fanterie in Noricum. <b>Odoaker</b> in qualsiasi area controllata o nel Noricum. <b>Grande Invasione.</b>	<b>Bisanz</b>	+ 3 Fanterie in qualsiasi area controllata o in mare su flotte esistenti
<b>Berberi</b>	3 Fanterie in Aures.	<b>Burgundi</b>	3 Fanterie in Alpes
Fine round	Foederati, Visigoti, Romano-Occ. calcolano i V.P.. Rimpiazza i Visigoti con Ostrogoti.	<b>Lombardi</b>	Leader <b>Rothari</b> + 1 Cavalleria in qualsiasi area/e controllata/e.
<b>Round 4</b>	<b>480-500</b>	<b>Avari</b>	2 Fanterie in Illyricum
<b>Foederati</b>	<b>Odoaker (dal turno 3).</b> Se Odoaker e/o la città di Ravenna cadono, i Foederati soffrono un -1 al combattimento per il resto del gioco.	<b>Arabi</b>	11 Fanterie, Leader <b>Uqba ibn Nafi</b> in Tripolitana, <b>Grande Invasione.</b>
<b>Ostrogoti</b>	19 Fanterie (+Fanterie Visigote), <b>Theoderich</b> in Noricum. <b>Grande Invasione.</b> Nella prima fase della Grande Invasione: +1 di movimento, +1 in combattimento.	<b>Franchi</b>	3 Fanterie in Helvetia.
<b>Avari</b>	3 Fanterie in Illyricum	Fine round	<b>tutti calcolano i V.P.</b> ( tranne i Berberi). Rimuovi tutte le unità Ostrogote.
Fine round	Gli Ostrogoti calcolano i VP.	<b>Round 9</b>	<b>691 – 760</b>
<b>Round 5</b>	<b>501-540</b>	<b>Berberi</b>	2 Fanterie in Aures.
<b>Berberi</b>	3 Fanterie e <b>Antales</b> in Aures. I Berberi calcolano i VP dopo il loro turno.	<b>Franchi</b>	5 Fanterie in Helvetia o Alpes.
<b>Bisanz</b>	<b>Belizar</b> , 24 Fanterie, 6 Flotte, <b>Grande Invasione</b> in Mare Siculum. Le Flotte possono trasportare 4 Fanterie durante la prima fase.	Fine round	I Lombardi calcolano i V.P.
<b>Avari</b>	2 Fanterie Illyricum	<b>Round 10</b>	<b>771 - 840</b>
<b>Franchi</b>	5 Fanterie, <b>Theudebert</b> in Alpes, 3 Fanterie in Noricum.	<b>Berberi</b>	2 Fanterie in Aures.
Fine round	<b>tutti calcolano i V.P.</b> (tranne i Berberi). Rimpiazza i Romano-Occ. con <b>PATRIMONIUM.</b>	<b>Avari</b>	2 Fanterie in Illyricum
		<b>Arabi</b>	4 Fanterie e Leader <b>al Aghlab</b> in qualsiasi area controllata
		<b>Burgundi</b>	2 Fanterie Alpes
		<b>Franchi</b>	<b>Charlemagne</b> , 10 Fanterie, 2 Cavallerie in Alpes, 6 Ori, <b>Campagna</b>
		Fine round	<b>tutti calcolano i V.P..</b>