

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

Round 1 395-429 AD

Visigoti 16 Fanterie, **Alarich** in Noricum, **Campagna** (il turno dei Visigoti inizia con la Campagna), 4 Ori.

Romani Romano-Occ. Partono con Leader **Stilichio** in Pavia.

Vandali. 10 Fanterie + **Geiserich** in Aures

Fine round **rimuovi tutti i Visigoti** tranne 6.

Round 2 430-454

Romano-Occ. **Aetius** in qualsiasi area Romana. **Campagna.**

Berberi 5 Fanterie in Aures.

Vandali. **Geiserich** (dal round 1), 3 Flotte, 9 Fanterie, in ogni area vuota o controllata in Africa o adiacente

Unni 9 Fanterie + **Attila** in Helvetia. **Campagna**, 4 Ori.

Foederati 5 Fanterie in Noricum

Fine round **tutti calcolano i V.P.**
Romano-Occ.: rimuovi **Aetius**.
Scambia gli Unni con indep. Foederati.

Round 3 455-480

Foederati 9 Fanterie in Noricum. **Odoaker** in qualsiasi area controllata o nel Noricum. **Grande Invasione.**

Berberi 3 Fanterie in Aures.

Fine round Foederati, Visigoti, Romano-Occ. calcolano i V.P.. Rimpiazza i Visigoti con Ostrogoti.

Round 4 480-500

Foederati **Odoaker (dal turno 3)**. Se Odoaker e/o la città di Ravenna cadono, i Foederati soffrono un -1 al combattimento per il resto del gioco.

Ostrogoti 19 Fanterie (+Fanterie Visigote), **Theoderich** in Noricum. **Grande Invasione.** Nella prima fase della Grande Invasione: +1 di movimento, +1 in combattimento.

Avari 3 Fanterie in Illyricum

Fine round Gli Ostrogoti calcolano i VP.

Round 5 501-540

Berberi 3 Fanterie e **Antales** in Aures. I Berberi calcolano i VP dopo il loro turno.

Bisanz **Belizar**, 24 Fanterie, 6 Flotte, **Grande Invasione** in Mare Siculum. Le Flotte possono trasportare 4 Fanterie durante la prima fase.

Avari 2 Fanterie Illyricum

Franchi 5 Fanterie, **Theudebert** in Alpes, 3 Fanterie in Noricum.

Fine round **tutti calcolano i V.P.** (tranne i Berberi). Rimpiazza i Romano-Occ. con **PATRIMONIUM**.

Round 6 541-560

Ostrogoti **Totila**, 1 Cavalleria + 2 Fanterie in qualsiasi area controllata o vuota.

Bisanz **Belizar** rimane in gioco. Rimuovilo dopo il turno di Bisanzio. Poi **Narses** e 7-12 fanterie entrano dall'Illyrico, **Campagna**, 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.

Lombardi 6 Fanterie in Noricum

Burgundi 5 Fanterie in Alpes

Fine round Romani Africani, Patrimonium, Burgundi e Bizantini calcolano i V.P.
Scambia i Romano-Af. con Bisantini.

Round 7 561-620

Lombardi 17 Fanterie, **Alboin** and **Kleph** in Noricum, **Grande Invasione.** Nella Prima fase della Grande Invasione: +1 di movimento, +1 in combattimento.

Arabi 9 Fanterie in Tripolitana, 2 Flotte in Mare Libycum.

Franks 5 Fanterie in Helvetia.

Fine round I Lombardi calcolano i V.P.

Round 8 621- 690

Berberi 4 Fanterie, **Kahina** in Aures. I Berberi calcolano i V.P. dopo il loro turno.

Bisanz + 3 Fanterie in qualsiasi area controllata o in mare su flotte esistenti

Burgundi 3 Fanterie in Alpes

Lombardi Leader **Rothari** + 1 Cavalleria in qualsiasi area/e controllata/e.

Avari 2 Fanterie in Illyricum

Arabi 11 Fanterie, Leader **Uqba ibn Nafi** in Tripolitana, **Grande Invasione.**

Franchi 3 Fanterie in Helvetia.

Fine round **tutti calcolano i V.P.** (tranne i Berberi). Rimuovi tutte le unità Ostrogote.

Round 9 691 – 760

Berberi 2 Fanterie in Aures.

Franchi 5 Fanterie in Helvetia o Alpes.

Fine round I Lombardi calcolano i V.P.

Round 10 771 - 840

Berberi 2 Fanterie in Aures.

Avari 2 Fanterie in Illyricum

Arabi 4 Fanterie e Leader **al Aglab** in qualsiasi area controllata

Burgundi 2 Fanterie Alpes

Franchi **Charlemagne**, 10 Fanterie, 2 Cavallerie in Alpes, 6 Ori, **Campagna**

Fine round **tutti calcolano i V.P..**