



1.0 INTRODUZIONE

Julius Caesar propone il dramma della più famosa Guerra Civile di Roma (49–45 AC). I giocatori controllano le Legioni di Pompeo o Cesare e lottano per determinare il futuro di Roma – Repubblica o Impero.

1.1 GIOCATORI

Si gioca in due giocatori: uno è Giulio Cesare e l'altro Pompeo Magno.

1.2 VITTORIA

Il gioco è diviso in cinque (5) Anni, ognuno con cinque (5) Turni di gioco. Alla fine di ogni anno, si gioca una Fase Invernale (8.0) dove i giocatori controllano se hanno vinto.

Per vedere chi vince, alla fine di un Anno, i giocatori segnano il valore delle città occupate (amiche o Friendly) più un Punto Vittoria (PV) per ogni leader nemico ucciso. **Un giocatore vince se conta 10 o più PV.**

Se nessun giocatore ha vinto alla fine del quinto anno, il vincitore sarà chi ha il maggior numero di PV. Se c'è ancora pareggio, il vincitore sarà chi controlla Roma. In altri casi si ha un pareggio.

1.3 CONTENUTO

- Mappa
- 63 blocchetti (31 marroni, 31 verdi, 1 blu).
- Etichette per blocchetti
- Carte (27)
- Dadi (4)
- Regole

2.0 TURNI

Il gioco percorre cinque anni, ognuno suddiviso in cinque Turni. Ogni Turno ha TRE FASI da giocare nella sequenza qui sotto.

2.1 FASE DELLE CARTE

Il gioco ha (27) carte: Venti (20) carte Comando e sette Carte Eventi (7). All'inizio di ogni anno le carte sono mescolate e si danno sei (6) carte ad ogni giocatore. Ognuno esamina la sua mano e scarta una carta senza rivelare quale sia.

Ogni giocatore inizia giocando **UNA CARTA coperta**. Le carte poi si girano. I valori sulle carte sono Mosse (vessillo) e Leve (cerchi sul bastone del Vessillo). Il giocatore che gioca la carta con il valore di Mossa più alto diventa il PRIMO GIOCATORE di quel turno.

Importante: se le carte giocate hanno lo stesso valore di Mossa, il primo giocatore sarà Giulio Cesare.

Gli Eventi hanno situazioni speciali descritte sulla carta. Chi gioca un Evento diventa automaticamente il primo giocatore. Se tutti e due giocano Eventi, le due carte sono eliminate ed il Turno termina.

Nota: i giocatori che giocano una carta possono sempre scegliere di fare meno Mosse del valore indicato (o meno Leve). Tuttavia i punti di comando (Mosse/Leve) non possono essere messi da parte per essere usati in seguito.



2.2 FASE DI COMANDO

Il Primo giocatore (PG) muove e recluta (Leva) (o esegue un Evento), segue il Secondo Giocatore (SG) che fa le stesse cose.

- **MOVIMENTO:** ogni Mossa (punto di comando) permette ad un Gruppo (uno/tutti i blocchi in un'area) di muovere per una o due città; la Navis può muovere per uno o due mari. I Blocchi che muovono 2 città/mari non possono attaccare o rinforzare. I Blocchi che entrano in una città o area di mare che possiede Blocchi nemici devono fermarsi. I dettagli alla 6.0.

- **LEVA:** per ogni punto comando di Leva, si può aggiungere uno (1) step ad un blocco in mappa, o creare un Blocco nuovo scegliendolo dal Pool di Leva del giocatore e schierandolo in mappa con forza pari ad I. Le reclute vanno scelte dopo aver completato il movimento – le Reclute non possono muovere nello stesso turno della creazione (vedi 6.4 in dettaglio).

2.3 FASE DI COMBATTIMENTO

Blocchi di fazione opposta che sono nella stessa città o area di mare, combattono. Le battaglie si fanno una alla volta nella sequenza scelta dal PG (vedi 7.0 in dettaglio).

3.0 ESERCITI

Ogni blocco di legno possiede un'etichetta. Attaccatecele bene.

CESARE (Blocchi marrone etichetta rossa)

POMPEO (Blocchi verdi etichetta ocra)

CLEOPATRA (Blocchi blu etichetta blu)

3.1 DATI SUI BLOCCHI

3.1.1 Forza

La Forza corrente di un Blocco è il numero romano in alto (quando il blocco sta in piedi). I blocchi hanno forze massime di IV, III, o II.

La Forza decide quanti **DADI SI TIRANO** (d6) in battaglia. Un blocco di forza IV tira 4d6; un blocco di forza I ne tira 1d6.

Ad ogni COLPO subito in battaglia la forza cala. Si ruota il blocco in modo che la nuova forza ridotta sia in alto (90° in senso antiorario).

STEP REDUCTION



3.1.2 Rango

Il Rango (Combat Rating) è segnato da una lettera e da un numero, tipo A2 o B3. La lettera segnala l'Iniziativa e stabilisce chi combatte per primo. Prima iniziano i blocchi A, poi seguono i B e infine i C. Se c'è un pareggio, inizia prima il Difensore. Il numero (potenza di fuoco o firepower) indica il massimo valore ottenuto con il tiro del dado, capace di mettere a segno un colpo. Vedi 7.3.



3.1.3 Nomi

Le Legioni hanno nomi di città ovvero delle aree dove sono reclutate (Leva) quando estratte dal Pool di Leva.

Elefanti: solo Pompeo ha un blocchetto di Elefanti. Cesare non li voleva ritenendoli pericolosi e inaffidabili.

Il 10 gennaio del 49 a.C., Cesare, forse pronunciando davvero la famosa frase *Alea iacta est* attraverso il Rubicone (il confine dell'Italia) alla guida di una sola legione, la XIII, dando inizio alla Guerra civile. Gli storici non concordano su ciò che Cesare disse nella traversata del Rubicone; le due teorie più diffuse sono "*Alea iacta est*" ("Il dado è tratto"), e "si getti il dado!" ma Svetonio riporta "*Iacta alea est*" (cfr. Svet. De vita Caesarum, I, 32)

3.2 TIPI DI BLOCCHI

3.21 Leaders

Ogni giocatore possiede (3) leaders:

Caesar, Antonius, Octavianus Pompeius, Scipio, Brutus.



I blocchi dei leaders includono le Guardie personali, in genere cavalleria d'élite (germanica per Cesare). I giocatori iniziano con DUE leaders. Il terzo entra in gioco solo se uno dei leader viene ucciso (vedi: 7.51).

3.22 Legioni

Le Legioni portano il simbolo dell'Aquila. Hanno tutte un numero identificativo (in alto a sinistra), e una città di Leva in basso.



I loro combat ratings sono C2, C3, o C4, laddove le Legioni di Veterani possiedono i ranghi più elevati.

3.23 Auxilia



Ciascun giocatore ha (4) Auxilia, due di fanti leggeri (B1) e due arcieri (A1). Queste truppe si possono reclutare in qualsiasi città amica.

3.24 Equitatus

Equitatus (cavalleria) hanno rango B2 o B3. Come per le Legioni, la loro Leva avviene in città specifiche se amiche. Queste città, sulla mappa, hanno il simbolo "equitatus". Cesare ha quattro (4) equitatus. Pompeo ne ha tre (3), ma possiede un blocco di Elefanti (7.41).



3.25 Ballista



Ciascun giocatore possiede una (1) Ballista. Queste hanno valori di combattimento diversi per la difesa o per l'attacco, vedi 7.42. Si possono reclutare in qualsiasi città amica.

3.26 Navis

I giocatori possiedono cinque (5) Navi a rappresentare le flotte usate dai due schieramenti. Hanno ranghi di D2 o D3. In una battaglia navale il rango "D" non ha alcun effetto, in quanto tutte le navi sono di rango uguale, ma sono vulnerabili nelle battaglie in porto. Le Navi si possono reclutare nei maggiori porti amici, identificabili sulla mappa dal simbolo della Navis.



3.27 Cleopatra

Cleopatra rappresenta le forze egiziane ed ha un rango C1. Non è una leader per queste regole. Cleopatra inizia il gioco con Pompeo, ma può combattere per ambedue. Vedi: 7.52.



4.0 MAPPA

Rappresenta il mar Mediterraneo e dintorni. Il giocatore che fa Cesare si piazza sul lato Nord, mentre Pompeo sul lato Sud.

4.1 AREE

I blocchi sulla mappa devono essere localizzati in città o aree di mare. Le Navi devono stare in aree di mare o in città porto.

4.2 CITTA'

Le città sono punti che gestiscono il movimento ed il piazzamento dei blocchi. Undici città possiedono un VALORE di 1 o 2. Questi valori (in totale 13) sono i Punti Vittoria (PV). Questi valori hanno anche un senso per le fasi Invernali (8.3).

Battaglie: le più note battaglie della Guerra Civile sono segnate in mappa, in rosso le vittorie di Cesare e in verde quelle di Pompeo.

4.21 CONTROLLO DELLE CITTA'

A secondo del controllo o dell'occupazioni le città possono essere:

AMICHE: Occupate da uno o più blocchi del giocatore.

NEMICHE: Occupate da uno o più blocchi del suo avversario.

VACANTI: neutrali, amiche di nessuno.

CONTESTATE: con blocchi di entrambi in attesa della battaglia risolutrice.

Importante: tutti i cambi di controllo sono immediati. Le Amiche diventano subito Neutrali se abbandonate dai blocchi..

Ugualmente attaccando una città nemica anche con un solo blocco, quella assume da subito lo status di Contestata fino alla risoluzione della battaglia.

4.3 VIE

Le città sono interconnesse attraverso grandi vie di comunicazione. Alcune portano il nome storico. I blocchi si muovono attraverso queste vie, da una città all'altra.

4.31 CLASSI VIARIE

Ci sono due tipi di vie (classi), Maggiori (linee continue) e Minori (linee tratteggiate). Durante un Turno di gioco possono muovere:

- lungo una Via Maggiore quattro (4) blocchi
- lungo una Via Minore solo due (2) blocchi. Vedere 6.11.

4.32 STRETTI

Sulla mappa vi sono 4 Stretti, ognuno porta una FRECCIA BLU: Herculeum (colonne d'Ercole), Messina (Messina), Hellespontus (Ellesponto) e Bosforo. Ad ogni Turno possono passare gli Stretti SOLO DUE (2) blocchetti di unità di terra. Ne passa soltanto UNO (1), invece, se la città dell'altra riva è difesa dal nemico.

Le Navi ignorano gli Stretti se muovono da una zona di mare a quella adiacente oltre lo stretto. Anche se le città delle due rive opposte sono controllate, non c'è alcun effetto sulla navigazione o sul movimento anfibio.

4.4 MARI

Ci sono nove (9) aree di mare: Atlanticus, Hispanum, Tyrrhenum, Internum, Hadriaticum, Egypticum, Aegaeum, Propontis, e Pontus Euxinus. Queste zone possono essere occupate e controllate solo da Navi.

MARI AMICI: occupati da una o più vostre flotte.

MARI NEMICI: occupati da una o più flotte avversarie.

VACANTI: aree neutre.

CONTESTATI: con Navi di entrambi in attesa della battaglia risolutrice..

4.40 CONTROLLO DEI MARI

Come per le città il controllo di un'area marina è immediato e se questa è abbandonata diventa un'area vacante.

4.41 ISOLE

Le isole di Corsica, Sardinia, Sicilia, Creta, e Cyprus sono aree giocabili. Il resto delle isole no. Muovere per-da isole in gioco richiede Navi o movimenti Anfibi (6.3).

4.42 PORTI

Tutte le città costiere sono porti. Alcune hanno un simbolo di Navis che le segnala come Porti Maggiori, essenziali per costruire (reclutare) navi. I porti situati a cavallo di due bordi danno accesso a due aree marine. Utica e Creta danno accesso a tre aree.

PORTI (in neretto i maggiori)

Atlanticus: Burdigala, Gades, Olisipo, Portus, Sala, Tingis.

Hispanum: Caralis, Carthago Nova, Genua, Iomnium, Massilia, Narbo, Siga, Tarraco, Tingis, Utica.

Tyrrhenum: Aleria, Caralis, Genua, Lilybaeum, Messana, Neapolis, Rhegium, Rome, Utica.

Internum: Ambracia, Brundisium, Creta, Cyrene, Lilybaeum, Messana, Pylos, Rhegium, Syracuse, Tacape, Thubactus, Utica.

Hadriaticum: Aquileia, Brundisium, Dyrrachium, Ravenna, Salone, Sipontum.

Aegaeum: Aenos, Athena, Creta, Ephesus, Thessalonika.

Propontis: Byzantium, Nicomedia.

Euxinus: Byzantium, Sinope.

Egypticum: Alexandria, Antioch, Creta, Catabathmus, Perga, Pelusium, Salamis, Tarsus.

CARTE



JUPITER

Il Re degli

Dei vi garantisce la **DEFEZIONE** di un blocco nemico adiacente ad una vostra città amica. Si può optare per una Navis in mare, ma in tal caso (e con i Leader) queste non disertano bensì **perdono UNO STEP**. Cleopatra non è una leader e può passare al nemico con questa carta.

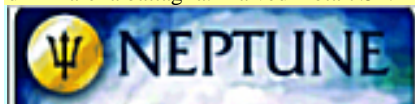
Chiarimento: quando si usa Giove per rubare a caso un blocco nemico, ogni siano visibili soltanto i lati oscuri dei blocchi. Nulla impedisce, tuttavia, di scegliere Cleopatra (che è BLU) o uno dei blocchetti rubati dall'avversario, anche questi di colore diverso.



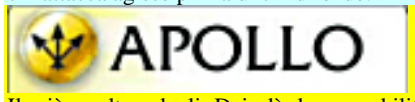
Il Dio della Guerra vi dona un attacco a sorpresa. **TUTTI** i blocchi attaccanti in una battaglia potranno agire **PRIMA** dei difensori nel Round 1.

Attenzione: il difensore potrebbe beneficiare di due azioni contigue (ultima del Round 1 e la prima del Round 2).

Chiarimento: le battaglie che s'iniziano grazie ad una carta evento (es. Marte) si risolvono comunque nella Fase di Combattimento in modo tale che il difensore, se vuole, può rinforzare l'area (nella Fase di Comando) prima d'iniziare la battaglia. Ma vedi nota 7.52.



In pratica è una carta di Marte per le navi. Il Dio del Mare vi dona una battaglia navale o un attacco costiero. Muovere solo la Navis di un gruppo. In caso di battaglia navale nel round 1 chi attacca agisce prima di chi difende.



Il più scaltro degli Dei dà la possibilità di **COPIARE** la carta giocata dall'avversario nel turno precedente, anche se è stato un Evento (ripetelo).



Riduce tutti i blocchi di una città scelta di UNO STEP. Chi ha solo uno Step è pertanto eliminato.



il Messaggero alato degli Dei permette ad un Gruppo di muovere verso un'ulteriore città (mossa di tre). I blocchi possono andare in varie direzioni ed usare (o no) il Bonus, a scelta.

Chiarimento: quando si gioca un evento non è necessario utilizzare tutto quello che è specificato. Ad esempio Marte può essere usata per muovere un gruppo senza obbligo di attaccare e Mercurio può essere giocata senza il movimento extra.



Il Dio della Morte ama le grandi battaglie. Consente ad un Gruppo che muove per **ATTACCARE** (solo) di aumentare il Limite di

Raggruppamento (Stack) ma non per ritirate o riordino.

Il limite delle Vie Maggiori diventa 6

Il limite delle Vie Minori diventa 3

Il limite degli Stretti diventa 2

Non per le Navi.

5.0 SCHIERAMENTO INIZIALE

5.1 SET UP STORICO

I giocatori schierano i blocchi nelle città sotto elencate. I Blocchi vanno schierati **TUTTI A PIENA FORZA**.

5.2 POOL DI LEVA

Ciascun giocatore possiede un Pool di Leva fuori mappa. I blocchi del Pool sono girati in modo da non far vedere chi sono. I giocatori possono usare punti comando di Leva per portare blocchi dal loro Pool alla mappa. Se si escludono i Leaders (vedi 7.51) i blocchi eliminati durante il gioco si piazzano nei Pool di Leva, ma fino a che l'anno in corso non termina, devono restare a faccia scoperta. Infatti non potranno essere reclutati sino all'anno seguente.

5.3 SET UP LIBERO

Un sistema opzionale. I giocatori utilizzano l'OB storico ma possono cambiare posto ai blocchi sulla mappa facendo attenzione a mantenere, in ogni città prevista, il numero originale dei blocchi previsti. Invece i blocchi dei Pool di Leva non si possono sostituire.

CESARE, 705 (49 BC)

Caesar: Ravenna

Legio 13: Ravenna

Navis 2: Ravenna

Antonius: Genua

Legio 8: Genua

Legio 12: Genua

Legio 11: Massilia

Legio 14: Massilia

Navis 1: Massilia

Legio 7: Narbo

Legio 9: Narbo

Legio 10: Narbo

Legio 16: Lugdunum

Equitatus 1: Lugdunum

POOL

Octavian

Legio 17, 18, 19, 20, 21

Auxilia 1, 2, 3, 4

Equitatus 2, 3, 4

Ballista

Navis 3, 4, 5

POMPEO, 705 (49 BC)

Pompeo: Neapolis

Legio 1: Neapolis

Navis 1: Neapolis

Legio 3: Brundisium

Legio 37: Syracuse

Scipio: Antioch

Legio 34: Antioch

Cleopatra: Alexandria

Navis 2: Alexandria

Legio 39: Utica

Navis 3: Utica

Legio 2: Carthago Nova

Legio 4: Carthago Nova

Legio 5: Tarraco

Legio 6: Tarraco

Equitatus 1: Tarraco

POOL

Brutus

Legio 32, 33, 35, 36, 38

Auxilia 1, 2, 3, 4

equitatus 2, 3, elefanti

Ballista

Navis 4, 5

6.0 FASE DI COMANDO

Il giocatore 1 Muove e poi Recluta usando il valore attivo della sua carta, poi il giocatore 2 fa lo stesso.

6.1 MOSSA DEI GRUPPI

Le Carte di Comando hanno punti movimento (MP) che vanno da 1 a 4. Ogni MP permette ad un singolo/gruppo di blocchi sito in una zona (città/mare) di muovere in una zona adiacente. I blocchi si possono muovere anche in direzioni divergenti.

Se non attaccano (o rinforzano) i blocchi possono continuare a muovere sino alla successiva zona adiacente (città/mare). I blocchi muovono una sola volta a turno, eccetto quando si ritirano o si riordinano.

I blocchi che muoiono per due città possono passare liberamente per città amiche o vacanti, ma devono fermarsi e combattere se entrano in una zona nemica o contestata.

Quando un gruppo ha finito la mossa giratelo a faccia in giù ad indicare che non potrà più muovere.

6.11 LIMITI DI RAGGRUPPAMENTO

C'è un limite al massimo numero di blocchi che può percorrere una via:

MAGGIORI: 4 blocchi

MINORI: 2 blocchi

STRETTI: 2 blocchi (1 se attacca)

Esempio: da Genova a Roma si possono muovere al massimo 4 blocchi, mentre uno o due blocchi da Roma a Ravenna.

Ogni giocatore applica il proprio limite. Perciò nello stesso turno, tutti e due i giocatori possono muovere due blocchi lungo la stessa Via Minore.

6.12 ATTACCHI

I blocchi che muovono entro una zona NEMICA sono **ATTACCANTI**, quelli avversari sono **DIFENSORI**.

I blocchi attaccano solo da zone adiacenti (città/mari). Un giocatore può attaccare da due o più vie, ma ognuna di esse richiede il consumo di un MP. Vedere anche 6.2 e 7.3.

6.13 UNITA' BLOCCATE (Pinned)

I blocchi che muovono e attaccano (escluse le Riserve) impediscono di muovere ad un egual numero di avversari in zona. Il Difensore sceglie quali suoi blocchi restano in sede (PINNED). I blocchi non scelti (unpinned) possono muovere normalmente ed anche attaccare, ma NON POSSONO usare VIE o BORDI di zona marina se sono stati percorsi dal nemico in quella stessa battaglia.

Esempio di Pinning:

ROMA è difesa da 5 blocchi. 4 blocchi attaccano da Genua e 2 da Ravenna, come Riserva d'attacco. Poiché l'attacco principale arriva dai 4 blocchi da Genua, a Roma 4 blocchi restano **pinned**. Uno rimane libero di muovere purché non usi le vie da Genua e Ravenna usate dai nemici.

6.14 MOVIMENTO REATTIVO

Il giocatore 2 (SG) può usare MP per muovere blocchi non Pinned allo scopo di rafforzare suoi blocchi difensori di una zona Contestata. Questi blocchi possono REAGIRE solo da zone adiacenti a quella contestata.

Importante: i blocchi che reagiscono vanno posti tra le Riserve (vedi 7.3).

Chiarimento: Il SG o giocatore 2 possiede 3 possibilità di muovere sempre nella seconda parte della Fase di Comando:

- 1- muove senza attaccare (fino a 2 spazi)
- 2- muove e inizia nuove battaglie (muove un solo spazio con il nemico che non può reagire perché non ha mosso)
- 3- muove di Rinforzo a battaglie iniziate dal giocatore 1 (muove uno spazio e mette le unità che arrivano nel gruppo della Riserva che gioca dal Round 2). Questo è il movimento Reattivo.

6.15 STACKING (raggruppamento)

Durante l'anno non ci sono limiti di Raggruppamento per i blocchi. Tale limite esiste solo nelle Fasi Invernali (vedi 8.3).

6.2 NAVIGAZIONE

Le Navi muovono da un porto verso una zona di mare adiacente (o vice-versa), o da una zona di mare verso una zona di mare adiacente. NON POSSONO muovere da un porto direttamente ad un altro porto senza passare prima sulla zona di mare adiacente.

Quando si trovano assieme a blocchi di unità di terra, le Navi possono uscire in mare utilizzando i punti di movimento dell'intero gruppo.

Le Navi possono:

- 1 - muovere (1) ed attaccare;
- 2 - muovere (2) e non attaccare.

Le Navi possono attaccare blocchi nemici solo da una zona di mare adiacente. Se l'attacco include unità di terra, in alternativa, le Navi o il Gruppo di terra devono essere dichiarati come RISERVE.

Chiarimento: se il PG attacca blocchetti nemici in un porto, le Navi che sono in zone di mare adiacenti e che sono mosse in porto dal SG

come Rinforzi del difensore, diventano Riserve e giocano dal Round 2 [Vedi 6.14].

NOTA: una mossa navale di attacco, ritirata o riordino dura solo uno "spazio", laddove per spazio s'intende una di queste circostanze: mare>mare, mare>porto, porto>mare.

NOTA: una Nave può attaccare da un porto (come fosse in mare) ma SOLO nel tratto di mare adiacente. Per farlo deve uscire dal porto ed entrare nella zona di mare adiacente.

NOTA: una Nave può attaccare un'unità di terra se questa (e solo se) è in un porto. Per farlo deve muovere nel porto.

6.3 MOVIMENTO ANFIBIO

I blocchi di unità di terra possono muovere da un porto ad un altro porto amico o neutrale attraversando una o più zone di mare AMICHE. Ogni blocchetto che si muove paga 1 MP.

Questo Movimento Anfibio va sempre fatto PRIMA di qualsiasi altro movimento del turno. Ciò significa che il tratto marino percorso deve GIA' essere AMICO prima della mossa e prima di tutte le altre mosse del turno.

I blocchi NON possono muovere da TERRA a MARE (e viceversa) nello stesso turno. I Nave deve sempre restare nella zona di mare aperto attraversato per tutta la Fase di Comando; altre Navi possono muovere come vogliono.

Movimenti anfibi non possono mai essere fatti verso porti Nemici o Contestati. Anche blocchi di terra non PINNED (6.13) in una città Contestata possono fare movimenti anfibi purché il tratto di mare adiacente sia Amico.

Nota sul Seapower: la funzione delle Navi è quella del controllo del mare per consentire il movimento anfibio. Possono anche attaccare e occupare porti nemici o occupare porti vacanti.

NOTA: unità di terra NON possono MAI essere in mare con le Navi. Possono solo muovere da porto a porto con il movimento anfibio.

6.4 RECLUTAMENTO (LEVE)

Le carte comando hanno alcuni punti di comando (punti Leva o LP) che possono essere 1,2 o 3. Ogni LP consente di:

- aggiungere UNO (1) step ad un blocco in mappa. Allo stesso blocco si possono aggiungere anche più step pagando 1 LP per step.
- scegliere UN blocco nuovo dal Pool di Leva. Questo sarà schierato in una città con una forza di 1. Al blocco si possono aggiungere da subito alcuni step al costo di un LP ciascuno. Nella stessa città si possono piazzare anche più blocchi se si vuole.
- I Leaders, la Ballista e gli Auxilia si piazzano in una qualsiasi città amica.
- Le Legioni e le Cavallerie vanno messe nella città d'origine, purché sia amica.
- Le Navi si piazzano in un qualsiasi porto amico. SOLO in Porto si possono dare step alle Navi (non in mare aperto).

Importante: in ogni caso sia blocchi nuovi sia step possono essere reclutati solo in città amiche (zone occupate con almeno un proprio

blocchetto). Non si può reclutare in zone neutre o contestate.

Chiarimento: lo stesso blocchetto che ha appena mosso può ricevere STEP di rimpiazzo a meno che non sia in un'area contenente nemici (contested).

Muovendo in un'area vacante questa diventa subito Amica.

Elefanti: con un solo LP si portano gli Elefanti ad Utica a forza II e con un ulteriore LP il blocchetto dei pachidermi si porta a forza IV.

Legioni - Equitatus - Elefanti: i loro blocchetti possono ricevere STEP in qualunque città amica - non solo in quella originale.

7.0 BATTAGLIE

7.1 SEQUENZA

Le battaglie si combattono, una dopo l'altra, quando i movimenti e le leve sono cessati. Il PG o giocatore 1 decide l'ordine dei combattimenti. I blocchetti non sono rivelati all'avversario prima dell'inizio del combattimento. Si rivelano girandoli sulla mappa con in alto il numero corrente della loro forza.

Le Riserve non si rivelano nel Round 1. A battaglia finita i blocchetti si riposizionano in piedi e si passa alla battaglia successiva.

Chiarimento: le battaglie iniziano solo dopo che i due avversari hanno mosso. Prima il PG muove e recluta, poi il SG muove e recluta, e poi si fanno le battaglie (nella fase di Combattimento) in tutte le zone che contengono blocchi avversari (contestate) nell'ordine scelto dal giocatore 1.

Nota: l'ordine completo della battaglia è il seguente:

Difensore blocchi A, Attaccante blocchi A, Difensore blocchi B, Attaccante blocchi B, Difensore blocchi C, Attaccante blocchi C, Difensore blocchi D, Attaccante blocchi D. I blocchi di ugual rango (es., Difensore blocchi B) combattono in qualsiasi ordine.

Con il movimento reattivo il SG può diventare l'attaccante in alcune battaglie.

7.2 TURNI DI COMBATTIMENTO

La battaglia si divide in Rounds. Ogni battaglia ha al massimo 4 ROUNDS. Ogni blocco dispone di un suo turno per ciascuno dei Rounds di battaglia. Nel suo turno (quando tocca a lui) il blocchetto può:

Combattere, Ritirarsi o Passare.

Eccezione: durante il Round 1 non sono consentite Ritirate.

La sequenza dei turni dipende dal rango (vedi dettaglio nella nota 7.1). Quando tutti i blocchetti hanno finito il proprio turno, finisce il ROUND.

7.21 Quarto Round

Durante il proprio turno gli attaccanti (quelli che hanno originato lo scontro) DEVONO ritirarsi.

7.3 RISERVA TATTICA

Un giocatore può attaccare provenendo da vie diverse. Attaccando da due Vie una delle due (a scelta dell'attaccante) porta il Gruppo d'attacco principale. Il cosiddetto Gruppo d'attacco principale (Main Attack Group) va dichiarato dall'attaccante; deve percorrere una SOLA via, muovere assieme, ed entrare nell'area contestata.

I blocchi che entrano nell'area della battaglia attraverso altre vie sono dichiarati RISERVE TATTICHE. Sono tali anche i blocchi del giocatore 2, inviati come rinforzi durante il movimento.

I blocchetti in riserva non possono combattere, ritirarsi o subire colpi durante il Round 1.

Le Riserve sono rivelate all'inizio del Round 2 o restano incognite se la battaglia cessa. Le Riserve intervengono **anche se tutti gli altri blocchi amici sono stati eliminati**. Esse fanno normali turni di combattimento.

Nota Navale: una zona di mare può essere attaccata da più aree adiacenti. Solo uno dei gruppi navali sarà il Main Attack group. Gli altri gruppi saranno RISERVE che iniziano a combattere al round 2.

Riguardo allo status di Riserva le unità navali sono analoghe a quelle di terra. Pertanto quando si verifica un attacco combinato contro lo stesso porto non si unifica un singolo mega Gruppo. Soltanto un Gruppo di terra o navale sarà il Main Attack group e gli altri saranno Riserve.

7.31 DISORDINE

Se il Gruppo d'attacco principale è eliminato al Round 1 tutta la RISERVA tattica va incontro a DISORDINE. I blocchi in Disordine perdono subito UNO STEP e poi combattono normalmente, tranne per il cambio di ruolo attaccante/difensore. Le unità ridotte entrano in battaglia al Round 2 della battaglia originale (non si ricomincia da capo).

Nota: se nel Round 1 l'attaccante elimina tutti i difensori, prima dell'arrivo di rinforzi al difensore, cambia il controllo del campo di battaglia. Chi in origine attaccava ora diventa il difensore nei Round 2 - 3 - 4. Il novello attaccante dovrà ritirarsi se non sarà vittorioso alla fine del quarto Round.

7.4 COLPI A SEGNO

Ogni blocchetto che combatte, al proprio Turno di battaglia, tira tanti dadi quanti sono i suoi punti Forza. Ogni risultato pari o minore al valore della potenza di fuoco del blocchetto mette a segno un colpo (HIT).

Esempio: Cesare a forza 3 tira 3 dadi. Il leader ha un rango di A3 e colpisce facendo 1, 2, 3. Non si possono decidere i bersagli dei colpi. Ogni hit va assegnato all'unità correntemente più forte (forza). Se ce ne sono di pari forza sarà chi possiede le unità a decidere chi subisce il colpo. Eccetto i Leaders, quando i blocchi sono ridotti al di sotto della forza I essi sono eliminati (vedi 7.5) e vanno riposti nel Pool di Leva.

Nota: il combattimento non si considera simultaneo. I colpi si applicano seduta stante.

7.41 Elefanti

Gli elefanti hanno solo due step IV e II. Per ogni colpo dimezzano, ovvero sono unità poderose ma fragili.

7.42 Balista

La Balista possiede un rango di B4 solo quando difende ma di D4 quando attacca.

Nota: la regola riassume il fatto che nell'attacco la macchina ha anche mosso, mentre se difende si trova già in posizione.

7.5 BLOCCHI ELIMINATI

Tutti i blocchi eliminati sono messi nel Pool di Leva a faccia in su a segnalare il fatto che in quell'anno non possono essere reclutati.

7.51 Leaders

I Leaders sono eliminati a permanenza. Lasciate il blocchetto al vostro avversario come Trofeo (conta 1 VP). Quando un giocatore perde un leader, il terzo leader entra in gioco e diventa disponibile come Recluta (costi normali) per qualsiasi zona amica.

7.52 Cleopatra

Cleopatra può combattere per ambedue le fazioni. Quando è eliminata in battaglia, immediatamente raggiunge la fazione avversaria a forza I e combatte subito con il nuovo alleato sin dal suo successivo Turno di battaglia.

Durante la Fase Infernale deve tornare ad Alexandria. Vedi 8.1.

Nota: nel caso raro che sia giocata la carta di Vulcano su un gruppo che possiede il blocchetto di Cleopatra a forza I assieme ad altre unità, Cleopatra è eliminata di nuovo, cambia bandiera, e immediatamente diventa l'attaccante in battaglia (sempre a forza I) contro uno qualunque dei blocchi sopravvissuti del suo ex gruppo. **Questa è l'unica battaglia che si risolve nella fase delle Carte** e nel in quella di combattimento - e include il riordino delle unità vincenti, se si vuole.

7.6 RITIRATE

Durante il proprio Turno di battaglia ogni blocco può scegliere di ritirarsi (invece di combattere), fatta eccezione per il Round 1.

Invece i blocchi che devono ritirarsi e non riescono a farlo sono eliminati.

7.61 LIMITAZIONI

Alle ritirate si applicano le limitazioni delle Vie (6.11) sempre ed in ogni Turno di battaglia. Nessun blocchetto può ritirarsi in una zona nemica o contestata. Il ritiro attraverso uno Stretto ha il limite di (1) UN BLOCCO PER ROUND (non per Tutno di battaglia).

7.62 RITIRO DEGLI ATTACCANTI

Dal Round 2 gli attaccanti possono ritirarsi; nel Round 4 essi DEVONO ritirarsi. I blocchi possono ripiegare in una zona adiacente neutrale percorrendo le Vie usate per iniziare o

rafforzare il combattimento, o in un'area amica adiacente.

Chiarimento: se l'attaccante arriva da più strade, potrà ritirarsi attraverso una a scelta. Non è necessario ricordare quale è stata usata dal blocchetto in questione.

7.63 RITIRO DEI DIFENSORI

Dal Round 2 anche i Difensori possono scegliere di ritirarsi durante il loro turno di battaglia. Possono andare in qualsiasi zona adiacente che sia amica o neutrale, MA NON POSSONO percorrere le vie usate dall'attaccante per iniziare la battaglia.

7.64 RITIRATE NAVALI

I giocatori possono ritirare unità terrestri via mare se il tratto di mare adiacente è amico (ha una nave). Per ogni Round di battaglia si può ritirare un blocchetto via mare. Il porto di destinazione deve essere amico. Un blocchetto quindi può ritirarsi attraversando una zona di mare adiacente sino ad un porto AMICO pertinente a quella zona di mare.

Se ambedue i giocatori hanno una zona marina amica ed una destinazione adiacente amica entrambi possono ritirarsi via mare.

Esempio: si combatte ad Utica, se un giocatore ha una Nave nel Mare Internum, e l'avversario ha una Nave nel Mare Hispanicum, ambedue possono ritirarsi via mare.

7.7 RIORDINO

A battaglia terminata il vincitore può eseguire il RIORDINO. Tutti i blocchi vincenti incluse le Riserve possono avanzare in direzione di una zona amica o neutrale adiacente. Si applicano i limiti viari (6.11).

NON si può usare il movimento anfibio per il Riordino.

Chiarimento: i blocchi di unità terrestri possono riordinarsi anche in più zone adiacenti, non necessariamente tutti in una sola.

7.8 BATTAGLIE NAVALI

Accadono quando due Navi avversarie occupano la stessa zona di mare. Le Navi hanno ranghi di D2 o D3, il Difensore parte prima, come nei combattimenti terrestri, e l'attaccante deve ritirarsi al Round 4 se non ha risolto la battaglia (rimane 1a/le Nave nemica).

7.81 BATTAGLIA COSTIERA

Le Navi possono essere coinvolte in battaglie costiere nei porti, sia come attaccanti sia come difensori. Le Navi possono attaccare solo da una zona di mare adiacente.

7.82 RITIRATE NAVALI

Le Navi, nel loro turno di battaglia "D", possono ritirarsi a partire dal Round 2.

Le Navi attaccanti si ritirano verso:

- Zone di mare o porti da dove sono arrivate, purché queste aree siano rimaste amiche o neutrali
- Zone di mare amiche adiacenti
- Porti amici della stessa zona di mare.

Le Navi in difesa si ritirano verso:

- Zone di mare amiche adiacenti
- Zone di mare neutrali adiacenti eccetto quelle da dove sono arrivate le navi nemiche
- Porti amici della stessa area.

Le opzioni sono valide soprattutto per il mare aperto. Per le zone costiere le navi possono ritirarsi solo in Zone di mare amiche adiacenti o neutrali. Se non possono ritirarsi, le Navi devono vincere la battaglia o affondare.

7.83 RIORDINO NAVALE

Le Navi che vincono la battaglia possono Riordinarsi in una qualsiasi zona di mare adiacente che sia amica o vacante (neutrale), o in un qualsiasi porto neutrale o amico della stessa area di mare.

Chiarimenti: le Navi possono riordinarsi in porti diversi non in un singolo specifico porto.

Possono riordinare solo in un'area di mare adiacente amica o neutrale, se partono da una battaglia costiera vinta.

8.0 FASE INVERNALE

Quando ogni giocatore ha giocato le sue 5 carte iniziali finisce l'anno. A questo punto inizia la Fase Invernale, dove si va a vedere se qualcuno ha vinto. La Fase Invernale segue esattamente questa sequenza:

8.1 CLEOPATRA VA A CASA

Portate Cleopatra ad Alexandria. Se Alessandria è occupata dalla fazione avversaria lei (sta zoccola) passa dall'altra parte alla forza corrente in cui si trova.

Chiarimenti: Se Cleopatra è ad Alexandria da sola, dopo il rientro invernale, essa conta come controllo amico della città per il giocatore che gestisce il suo blocchetto, nel calcolo dei punti vittoria.

8.2 NAVI IN PORTO

Tutte le Navi riparano in porti amici della stessa zona di mare. Le Navi che non riescono a farlo sono disperse in mare, ma possono essere "reclutate" di nuovo nell'anno che sta arrivando.

Chiarimento: solo le Navi in alto mare devono riparare in porto. Quelle che già sono in porto ci rimangono. Non possono però cambiare il porto dove stanno con un altro adiacente.

8.3 RIFORNIMENTI INVERNALI

Tutte le città, d'inverno, riescono a rifornire e mantenere sino a TRE BLOCCHI senza penalità. Questo limite di tre può essere aumentato dal valore della città (se ce l'ha); tipo Genua regge 3 blocchi, Massilia ne rifornisce 3+1=4, e Roma ne mantiene 3+2=5.

I blocchi che si trovano ad essere soprannumero (a scelta del possessore) si sbandano e vanno al Pool di Leva amico, ma possono essere reclutati l'anno seguente.

8.4 VITTORIA

Si calcola se uno dei due ha vinto. Vedi 1.2.

8.5 SBANDARE UNITA'

I giocatori non possono assemblare i blocchi in mappa. I blocchi che si sbandano vanno mandati al Pool di Leva ed i loro Step sono persi. Ovviamente si possono reclutare di nuovo nell'anno che arriva.

8.6 CAPODANNO

Tutti i blocchetti a faccia scoperta dei Pool di Leva sono messi in piedi e sono pronti per essere reclutati nel nuovo anno.

Le 27 carte sono mescolate e sono ridistribuite altre sei carte a testa (di cui una sarà scartata, dai due avversari, senza essere rivelata all'altro).

Il segnalino del nuovo anno avanza sulla Track di mappa.



© COLUMBIA GAMES, Inc.
POB 3457, Blaine
WA98231 USA
360/366 - 2228800/636 - 3631
traduzione italiana:
Valgame 2011

GAME Credits

Game Design:

Justin Thompson, Grant Dalgliesh

developer: Tom Dalgliesh

art/Graphics:

Karim Chakroun
Mark Churms

Contributors:

Mark Adams
Bill Alderman
Clayton Baisch
Kevin Duke
Stan Hilinski
Steve Koleszar
Gerald Lientz
Stuart Pierce
Dave Platnick
Bill Powers
Bruce Reiff
George Seary



Indice

Amici	4.21
Anfibio movimento	6.3
Balista	3.25, 7.42
Battaglie	2.3, 7.0
Cavalleria	3.24
Città	4.2
Cleopatra	3.27, 7.52, 8.1
Colpi	7.4
Combat Rating	vedi Rango
Controllo	4.21
Costiera battaglia	7.81
Disordine	7.31
Elefanti	7.41
Eliminati	7.5
Equitatus	vedi Cavalleria
EVENTI carte	4.5
INVERNO	8.0
Isole	4.41
Leaders	1.2, 3.21, 7.51
Leva	2.3, 6.4
Mari	4.4 6.2
Movimento	6.0 6.1
Navi	6.2 3.26 7.8 8.2 7.83
Pinning	6.13
Pool di Leva	5.2
Porti	4.42, 6.3
Rango	3.12
Reazione movimento	6.14
Riordino	7.7
Riserve Tattiche	7.3
Ritirate	7.6 7.61 7.62 7.63 7.64 7.82
Sbando	8.5
Sequenza	7.1
SET UP	5.0 5.1 5.3
Stacking	6.11 6.15
Stretti	4.32
Turni di battaglia	7.2
Turni di gioco	2.0
Vie	4.3 4.31 6.11
Vittoria	1.2