



CAESAR

ROMA CONTRO LA GALLIA

REGOLAMENTO

I CONTENUTI	
1. Introduzione	11. Tribù
2. Componenti del Gioco	12. Movimento di Reazione
3. Piazzamento del Gioco	13. Battaglie
4. Esposizione della Sequenza di Gioco	14. Assedi e Soggiogare
5. Rinforzi	15. Rifornimento
6. Raduno di Primavera dei Galli	16. La Fase Invernale
7. La Fase Strategica	17. Regole Speciali
8. Controllo	18. La Casella del Consiglio dei Galli
9. Comandanti	19. Come Vincere
10. Raggruppamento e Movimento	Le Tabelle e le Carte

(Regolamento aggiornato al 17/12/2020)

1.0 INTRODUZIONE

Caesar: Roma Contro la Gallia è un gioco per due giocatori che simula la conquista romana della Gallia tra il 52 – 57 a.C.. Un giocatore è Cesare (il giocatore romano) e l'altro controlla le varie tribù della Gallia (il giocatore gallico).

Si usano le abbreviazioni seguenti nel gioco:

CU = Unità Combattente

IM = Segnalino Influenza

MA = Capacità di Movimento

MP = Punto Movimento

VP = Punto Vittoria

2.0 COMPONENTI DEL GIOCO

2.1 Inventario

- 1 Mappa
- 1 mazzo di 55 carte
- 2 fogli con le pedine del gioco
- 2 Tabelle di aiuto al gioco (identiche)
- Il regolamento
- 4 dadi a 6 facce
- 3 supporti in plastica

2.2 La Mappa

(2.2.1) La mappa è divisa in sei Regioni — Celtica, Belgica, Aquitania, *Provincia*, Germania, e Britannia. Ciascuna Regione è composta da una o più Province. Ciascuna Provincia contiene più spazi. **[N.d.T.: abbiamo tradotto *Provincia* in corsivo per indicare la provincia a sud della mappa].**

(2.2.2) Spazi e collegamenti: Vi sono tre tipi di spazi: Città Murate (quadrati), Capisaldi (esagonali), e Cittadine (cerchio). Gli spazi sono collegati da: Sentieri (linee bianche intere), Sentieri Accidentati (linee bianche tratteggiate) o la Manica (linea bianca punteggiata).

(2.2.3) Adiacente: Gli spazi sono adiacenti se collegati da un singolo Collegamento.

(2.2.4) La Gallia è composta dalle Regioni della Celtica, Belgica, e Aquitania. Ciascuna Provincia in Gallia è numerata per facilitarne l'individuazione ed il piazzamento delle Tribù.

(2.2.5) La Germania è composta da tre Capisaldi di colore marrone scuro più i due spazi VP. Nessun giocatore può entrare nei Capisaldi in Germania.

2.3 Le Pedine del Gioco

(2.3.1) Unità Combattenti: La pedina di forma quadrata con la figura di un legionario o guerriero è una Unità Combattente (CU). Gran parte delle CU hanno due livelli di forza — un lato a piena forza ed un lato a forza ridotta. Alcune CU hanno un solo lato e pertanto un solo livello di forza.

(2.3.2) Comandanti: I Comandanti si usano per muovere le CU in modo efficiente e per dare la possibilità di ritirare i dadi in battaglia (9.0).

(2.3.3) Armate: Un gruppo di una o più CU nello stesso spazio, con o senza un Comandante, è detto Armata.

(2.3.4) Segnalini Controllo: Influenza, Città Murata, Caposaldo e Cittadina Fortificata sono tutti detti segnalini di Controllo. I segnalini di Controllo si usano per determinare il controllo (8.0) degli spazi e delle Province.

(2.3.5) Altri Segnalini di Gioco: Vi sono segnalini che aiutano a registrare varie informazioni di gioco come l'Assedio (14.0), la Supremazia Navale (17.2), la Devastazione (17.5) ed il Turno corrente.



3.0 PIAZZAMENTO DEL GIOCO

3.1 Piazzamento Iniziale Romano

- Ponete un segnalino Influenza (IM) romano in ciascuna Cittadina nelle Province degli Aedui [#19] e Sequani [#12], Burdigala [#21], ed in ciascuna Cittadina nella Provincia.
- Ponete il segnalino appropriato di Controllo Città Murata sul lato romano in ciascuna delle Città Murate della Provincia.
- Ponete Cesare, la X Legione Élite, e 5 Legioni (VII, VIII, IX, XI, and XII) in una qualsiasi Cittadina della Provincia degli Aedui [#19].
- Ponete le Legioni XIII e XIV in Vienne (Allobroges).
- Ponete le Legioni V e VI nel Turno 5 sulla Tabella dei Turni.
- Ponete i sette Legati in un contenitore opaco. Pescatene due e ponetene uno con Cesare ed uno in Vienne.

3.2 Piazzamento Iniziale del Gallo

(3.2.1) Segnalini di Controllo del Gallo

- Ponete i 9 segnalini di Capisaldi del Gallo nei 9 spazi di Caposaldo sulla mappa.
- Ponete gli IM del Gallo nelle quattro Cittadine della Germania e Britannia indicate con una stella.
- Mettete da parte gli altri segnalini di Controllo.

(3.2.2) Tribù nelle Caselle: Ponete la Tribù degli Aedui nella Casella Aedui (17.7). Ponete ala Tribù dei Sequani (ridotta) nella Casella Tribù Sottomesse. Ponete la Tribù dei Germani nella sua Casella.

(3.2.3) Pool delle Tribù: Ponete le altre 20 Tribù in un contenitore opaco. Questo è detto il Pool delle Tribù, e verrà usato durante il Segmento dei Rinforzi del Gallo (5.1).

Nota: Il giocatore gallico non inizia con alcuna Tribù attiva. Le prime tribù arrivano nella Fase dei Rinforzi del Turno 1.

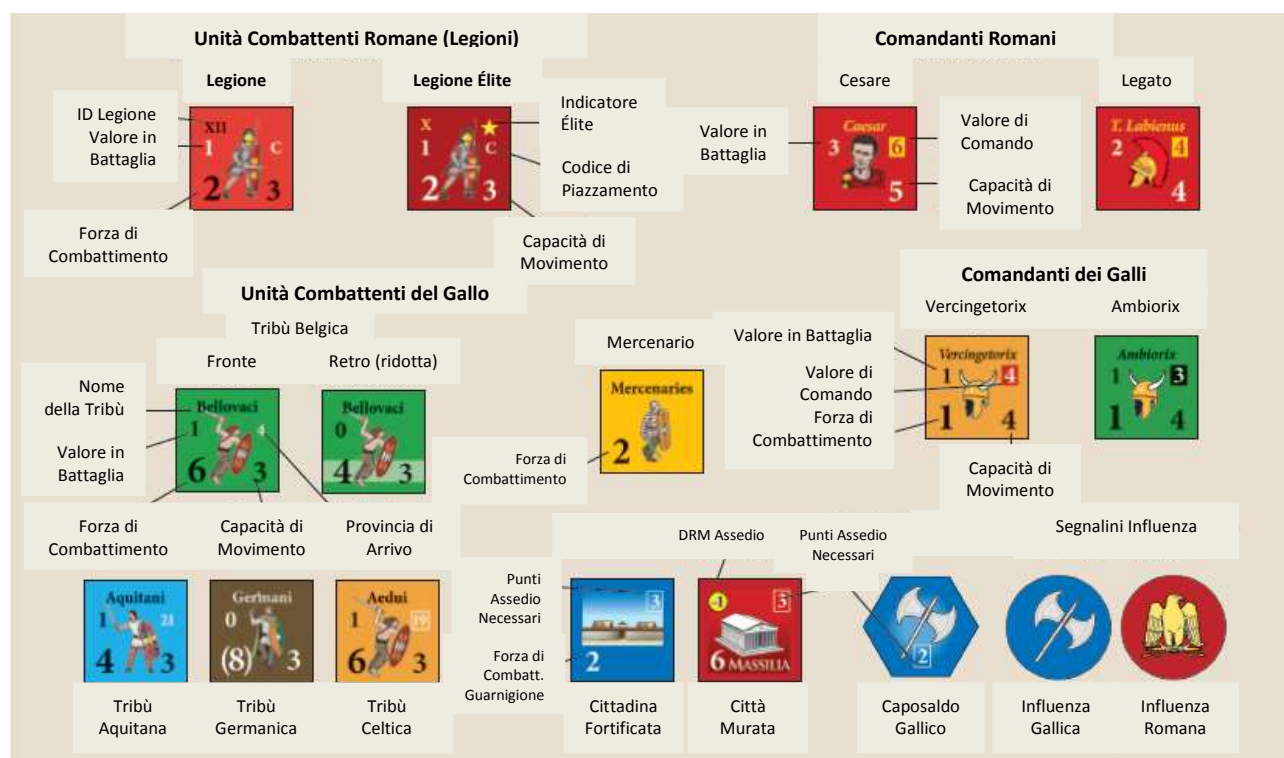
(3.2.4) Comandanti: Ponete Ambiorix nel Turno 4 e Vercingetorix nel Turno 5 sulla Tabella dei Turni.

3.3 Mercenari

Ponete le pedine di Tribù Gallica Minore, Milizia, Cavalleria Germanica, e due segnalini di Mercenari gallici nelle loro Caselle – questi possono arrivare mediante il gioco di carte (17.3).

3.4 Segnalini

Ponete il Segnalino di Turno sul Turno 1. Ponete il Segnalino Supremazia Navale (lato del Gallo visibile) nelle caselle appropriate del Oceanus Atlanticus ed Oceanus Britannicus. Ponete i segnalini VP Britannia, Germania, e Cesare Passa nelle rispettive Caselle. Ponete i sei segnalini di Governo sotto la Tabella dei Turni. Mettete da parte i segnalini Assedio.



3.5 Mazzo delle Carte Strategia

Mescolate il mazzo delle 55 Carte Strategia e tenetelo alla portata dei giocatori. Siete ora pronti a giocare.

4.0 LA SEQUENZA DI GIOCO

Caesar: Roma Contro la Gallia si gioca in turni, ciascuno dei quali deve essere svolto nell'ordine che segue:

1. Fase dei Rinforzi

- Rinforzi del Gallo (5.1)
- Rimpiazzi e Rinforzi Romani (5.2). *Salta nel Turno 1.*
- Segmento Posizionamento di Cesare (5.3). *Salta nel Turno 1.*
- Segmento dei Legati Romani (5.4). *Salta nel Turno 1.*
- Entrambi i giocatori ricevono 8 carte (7.2).

2. Fase del Raduno Primaverile del Gallo

Tutte le Tribù galliche e relativi Comandanti possono muovere di 3 MP (6.0).

3. Fase Strategica

Giocate le Carte Strategia una alla volta, prima il giocatore Gallo, alternandosi tra i giocatori sino a che non sono state giocate tutte le carte (7.0).

4. Fase Invernale

A. Segmento Ritorno a Casa (16.1)

- Fine degli Assedi (16.1.1)
- Rimuovere i Mercenari (16.1.2)
- Le Tribù Vanno a Casa (16.1.3)
- I Comandanti sono Riallocati (16.1.4)

B. Segmento Invernale Romano (16.2)

- Porre Cesare a Roma.
- Riponete uno o entrambi i Legati romani nel pool di pesca. Se un Legato viene mantenuto (5.4.2), mettetelo da parte.
- Marcia delle Legioni al Campo Invernale (16.2.2).
- Attrito Invernale romano (16.2.3).

C. Segmento dell'Isolamento (16.3)

- Rimuovere gli IM Isolati romani
- Rimuovere gli IM Isolati gallici

D. Segmento Politico (16.4)

- Il romano ottiene VP per Governo (16.4.4)
- Verifica della Vittoria (19.1)

E. Fine dell'Inverno (16.5)

- Rimuovere tutti i segnalini Devastazione dalla mappa.
- Porre IM romani in tutti gli spazi che contengono Legioni romane e nessun altro segnalino Controllo.
- Risolvere le Promesse Mancate (18.4)

5. Fase di Fine Turno

Se questo era il Turno 3, rimescolate tutte le Carte Strategia (7.8). Se questo era il Turno 6, la partita termina (19.2). Altrimenti, avanzate il segnalino di Turno.

5.0 RINFORZI

5.1 Rinforzi Gallici

(5.1.1) Rivolta Minore: Ogni turno il giocatore gallico pesca a caso tre Tribù dal Pool delle Tribù (3.2.3).

(5.1.2) Piazzamento: Dopo aver pescato 3 Tribù, ciascuna deve essere posta in uno dei tre modi seguenti:

- Uno spazio nella Provincia della Tribù che non contiene un IM romano, CU romana, segnalino Devastato, o Caposaldo Gallico. Viene posta una Cittadina Fortificata con la Tribù (11.2).
Nota: Se la Tribù + Cittadina Fortificata sono poste in uno spazio che contiene un IM gallico, spostate il IM in un altro spazio di Cittadina aperta nella stessa Provincia; altrimenti, rimuovete il IM.
- Nella Casella Consiglio dei Galli (18.2).
- Se le prime due opzioni non sono disponibili, allora la Tribù viene ridotta di un livello di forza e posta nella Casella Tribù Sottomesse (17.8).

5.2 Rimpiazzi e Rinforzi Romani

(5.2.1) Rimpiazzi: Il giocatore romano riceve due livelli di forza di rimpiazzi gratuiti ogni anno per ripristinare le Legioni ridotte o eliminate. Ciascun livello di forza consente ad una Legione ridotta di tornare a piena forza. In alternativa, si possono usare due livelli di forza per riportare in gioco una Legione eliminata, a forza ridotta. Possono essere ripristinate solo le Legioni che possono tracciare un Percorso di Rifornimento (15.3) a Roma. Le Legioni eliminate che sono ricostruite devono essere poste o in una Città Murata controllata dal romano o con un'altra Legione che ha un Percorso di Rifornimento a Roma. I livelli di forza di Rimpiazzo non usati sono persi.

(5.2.2) Rimpiazzi di Emergenza: Oltre ai 2 livelli di forza di rimpiazzi, per ogni tre IM romani rimossi da Provincia (Volcae, Allobroges, e Narbonensis), il giocatore romano ottiene un livello di forza aggiuntivo di Rimpiazzo.

(5.2.3) Rinforzi Romani: Nel Turno 5 il giocatore romano riceve 2 Legioni aggiuntive. Queste devono essere poste in una Città Murata controllata dal romano o con qualsiasi altra Legione che può tracciare una Linea di Rifornimento a Roma.

5.3 Segmento di Posizionamento di Cesare

Cesare trascorse gran parte degli inverni a Roma. Nei turni 2-6, il giocatore romano determina se Cesare ritarda in Roma. Con un tiro di dado di 1 ritarda, e Cesare viene posizionato all'inizio del gioco della seconda carta del giocatore romano, nella Fase Strategica. Può muovere normalmente in quel round. Con un tiro di dado di 2-6, non ritarda, e viene posizionato immediatamente. Cesare deve essere posto in qualsiasi spazio amico controllato che abbia un Percorso di Rifornimento a Roma (15.3.2). Le carte evento che attivano Cesare non possono essere giocate mentre ritarda.

Limite di Uno: Cesare verrà ritardato a Roma una sola volta per partita – non tirate ancora se ha già ritardato.

5.4 Legati Romani



(5.4.1) In Generale: Ogni anno il giocatore romano riceve due Legati quale aiuti nella campagna. I nuovi Legati sono pescati a caso (usate una tazza opaca – il pool). Dal momento che i Legati tornano nel pool di pesca prima di pescare, è possibile che siano ripescati gli stessi Legati.

(5.4.2) Durante il Segmento Invernale romano (16.2), il giocatore romano può scegliere di tenere uno dei Legati in gioco e pescare un solo nuovo Legato. Quando accade questo, riponetene solo uno nel pool di pesca e pescate un solo sostituto.

(5.4.3) Posizionamento: Ponete i Legati, incluso quello che è stato tenuto, in qualsiasi spazio che contiene una Legione Romana o una Città Murata Controllata dal romano. Il giocatore romano non deve tracciare un Percorso di Rifornimento per il posizionamento dei Legati.

6.0 FASE DEL RADUNO PRIMAVERILE DEL GALLO

6.1 Introduzione

Durante questa fase, tutte le Tribù Galliche e Comandanti possono muovere sino a 3 MP. Non sono necessari Punti Azione.

6.2 Restrizioni

Le CU e Comandanti gallici mossi in questa fase non possono:

- usare questo movimento per rimuovere IM (8.3.3) o per effettuare Assedi;
- entrare in uno spazio che contiene una CU romana o Tribù Indipendente Germanica (17.4);
- terminare il loro movimento in uno spazio controllato dal romano (possono passare attraverso un tale spazio);
- entrare in uno spazio nel quale potrebbero essere intercettati;
- entrare in Germania o Britannia.

7.0 LA FASE STRATEGICA

7.1 Procedura

I giocatori risolvono questa fase giocando le loro Carte Strategia una alla volta, alternandosi tra di essi (cioè un giocatore gioca una carta, poi l'avversario ne gioca una). La Fase Strategica termina quando i due giocatori hanno esaurito le loro carte.

7.2 Distribuzione e Rimescolare

(7.2.1) Ogni giocatore riceve otto carte dal Mazza Strategia durante la Fase dei Rinforzi.

(7.2.2) L'intero Mazza Strategia viene rimescolato una volta per partita (al termine del Turno 3).

7.3 Chi Agisce per Primo

Il giocatore gallico agisce per primo a meno che il giocatore romano non lo interrompa giocando l'evento *Campagna Invernale*. Il giocatore che agisce per primo lo farà in tutti otto i round.

7.4 Round della Fase Strategica

7.4.1 Round Carta: Vi sono otto round di gioco di carta in una Fase Strategica. Un round consiste nel gioco di una carta da parte di ciascun giocatore.

7.4.2 Sequenza di un Round:

- PUNTO 1: Scegliete una delle carte nella vostra mano e ponetela a faccia in su accanto alla mappa, in modo che sia visibile da entrambi i giocatori.
- PUNTO 2 (FASE DI AZIONE): Usate l'Evento, Bonus e/o Punti Azione indicati sulla carta. Se state usando Punti Azione, completate ciascuna azione prima di usare il Punto Azione successivo.
- PUNTO 3 (FASE DI RIFORNIMENTO): Determinate le CU che sono Fuori Rifornimento ed applicate le perdite per Attrito (15.4).
- PUNTO 4: Il gioco passa ora all'avversario che deve giocare una carta (tornate al Punto 1).

7.5 Eventi, Eventi Bonus, e Carte Sorpresa

(7.5.1) Indicatore di Colore: Il colore del cerchio che contiene il numero Punti Azione determina chi può usare l'Evento, l'Evento Bonus o la Sorpresa su quella carta. Il blu indica solo il giocatore dei Galli, il rosso solo il romano, ed il bianco indica entrambi. Il colore del cerchio non ha importanza su chi può usare i Punti Azione nel cerchio – questi sono sempre utilizzabili da entrambi i giocatori.

(7.5.2) Eventi: Le carte che hanno indicazione di Evento possono essere usate per l'Evento o i Punti Azione – mai per entrambi. Le carte Evento possono essere giocate solo quando il giocatore è attivo.

(7.5.3) Eventi Bonus: Le carte che hanno indicazione Bonus possono essere usate sia per l'Evento che per i Punti Azione. L'evento deve sempre essere usato prima di usare i Punti Azione. Le CU possono essere mosse una sola volta per round, pertanto qualsiasi CU mossa dall'Evento Bonus non può essere mossa con i Punti Azione. Comunque, le CU *poste* con un Evento Bonus possono essere mosse con i Punti Azione sulla carta Bonus.

(7.5.4) Carte Sorpresa: Le carte Sorpresa possono essere giocate in qualsiasi momento, anche durante il gioco di una carta da parte dell'avversario. Se la carta fornisce un modificatore al tiro di dado, questo deve essere giocato prima che si tirino i dadi. Dopo aver giocato la carta il possessore pesca una carta di sostituzione. Le carte Sorpresa giocate o scartate non contano come gioco di una carta nella Fase Strategica – sono in aggiunta a qualsiasi carta Evento o Bonus che giocate.

SCARTARE: All'inizio del round di un giocatore, questi può scartare, a faccia in su, carte Sorpresa indesiderate e pescare una carta sostitutiva. Il giocatore può immediatamente giocare la carta pescata oppure una carta diversa per quel round.

(7.5.5) Carta Reazione: Vi è una carta Reazione nel mazzo. Consente ai giocatori di annullare l'Evento o Evento Bonus (inclusi qualsiasi Punti Azione Bonus) appena giocato dall'avversario. Non può essere usata per annullare una carta Sorpresa.

7.6 Punti Azione



Il numero nell'angolo in alto a sinistra di ciascuna carta è il numero di Punti Azione che dà la carta. Il numero Punti Azione si usa per attivare Comandanti, attivare CU, o porre/girare IM. I Punti Azione possono essere spesi per qualsiasi azione indicata in 7.7 e nelle Tabelle di Aiuto al Gioco, in qualsiasi ordine, ma dovete completare una azione prima di passare alla successiva.

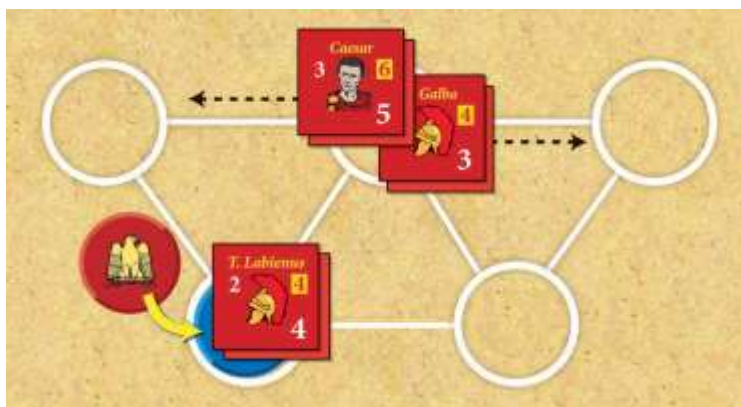
Esempio: Non potete muovere un gruppo di pochi spazi, fare pausa spendendo un Punto Azione per convertire un IM, poi proseguire a muovere quel gruppo.

7.7 Elenco delle Azioni

(7.7.1) Viene qui riportato l'elenco completo delle Azioni consentite ed il loro costo in Punti Azione:

Costo	Azione
1	MOVIMENTO: Attivare un Comandante o CU. Quel Comandante o CU può essere mosso e spendere tutta la sua MA. Un Comandante può raccogliere/lasciare Subordinati (9.1) e CU amiche.
1	PORRE: Porre uno dei vostri IM sulla mappa in uno spazio privo di qualsiasi altro segnalino Controllo o CU nemica (8.3.1).
1	CONVERTIRE: Sostituire un IM nemico con un IM amico in uno spazio che contiene una CU amica (8.3.2).

(7.7.2) **Azione Influenza:** L'atto di porre o convertire un IM è detto "Azione Influenza". Questo termine viene usato spesso sulle carte evento. Ricordate che dovete avere una CU presente nello spazio per usare l'azione Convertire.



Esempio: Cesare viene mosso in una direzione e Galba in un'altra. Ciascuno richiede un Punto Azione separato anche se iniziano nello stesso spazio. Si usa un altro Punto Azione per convertire il IM gallico ad IM romano nello spazio che contiene Labienus.

(7.7.3) Azioni Speciali del Gallo

Queste azioni possono essere condotte solamente da parte del giocatore gallico.

Costo	Azione
1	Casella del Consiglio Gallico: Porre un IM nella Casella del Consiglio Gallico, OPPURE portate uno, alcuni o tutti gli IM e Tribù fuori dalla Casella del Consiglio gallico e poneteli sulla mappa (18.0). Nota: Questa casella è utile se non avete Tribù sulla mappa e sembra inutile provi IM. È utile però se desiderate conservare per poi porre molti IM nello stesso momento.
1	Devastare le Campagne: Porre un segnalino Devastazione sulla mappa (17.5). Può essere usata solo in uno spazio che contiene o è adiacente a Vercingetorix (9.5.3).
1	Dichiarare una Rivolta Generale: Qualsiasi e tutte le Tribù nella Casella Tribù Sottomesse possono tornare in gioco alla loro forza corrente con un segnalino di Cittadina Fortificata. Ponete ciascuna nella Provincia associata e seguite le normali restrizioni al piazzamento secondo 5.1.2A.

8.0 CONTROLLO



La Gallia non era una nazione unificata, ma una regione di tribù in competizione che condividevano una cultura comune. I segnalini di Controllo gallici rappresentano il sentimento anti-romano o la ribellione aperta contro Roma. Uno spazio entro la Gallia privo di segnalino di Controllo non si è ancora schierato per alcuna parte.

8.1 Tipi di Segnalini di Controllo

Vi sono quattro tipi di segnalini di Controllo (vedere l'elenco sottostante). Hanno tutti la funzione di controllare lo spazio che occupano.

- Segnalini Influenza (IM) (8.3).
- Città Murate romane (14.1).
- Cittadine Fortificate galliche (14.1).
- Capisaldi gallici (14.7).

8.2 Controllo degli Spazi e delle Province

(8.2.1) **Controllo degli Spazi:** Un giocatore controlla uno spazio se ha un segnalino Controllo in esso. Quello spazio gli è amico ed è ostile all'avversario. Uno spazio privo di segnalino Controllo è uno spazio Neutrale. Uno spazio che ha un segnalino Controllo rimane sotto il controllo del possessore anche se è presente una CU e/o Comandante nemici.

(8.2.2) **Controllo delle Province:** Un giocatore controlla una Provincia controllando la maggioranza degli spazi della Provincia e tutte le sue Città Murate e Cittadine Fortificate. L'esistenza di un Caposaldo nemico non ostacola il controllo di una Provincia. Il numero di spazi necessari per il controllo è indicato sulla mappa come sovrascritta dopo il numero della Provincia.



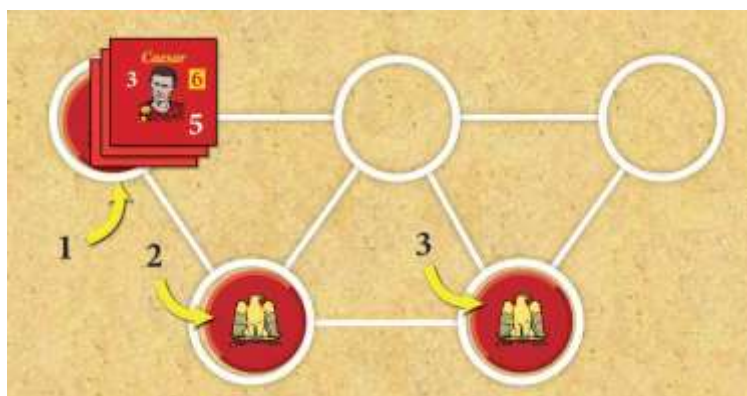
Esempi: La Provincia di Biturges [#16] che ha 4 spazi verrebbe controllata se un giocatore controlla 3 dei suoi spazi. Senones/Lingones [#11] con 6 spazi necessita di 4 spazi per il controllo. Una Provincia gallica con una Cittadina Fortificata non può essere controllata dal romano sino a quando la Cittadina Fortificata non viene rimossa.

8.3 Porre e rimuovere IM

(8.3.1) Porre: Il posizionamento deve rispettare le seguenti restrizioni:

- Lo spazio deve essere vuoto o contenere CU amiche.
- Il giocatore romano può porre un IM fuori da una Provincia solo se è adiacente ad un IM romano esistente, o è nello spazio occupato da CU romane.
- Il giocatore Gallo può porre un IM in Provincia solo se è adiacente ad un segnalino Controllo esistente, o è nello spazio occupato da CU galliche.
- Solo il romano può porre IM in Germania o Britannia.
- Gli IM non possono essere posti in spazi che contengono CU nemiche, Capisaldi, Cittadine Fortificate, o Cittadine Murate.

Potete porre IM concatenati.



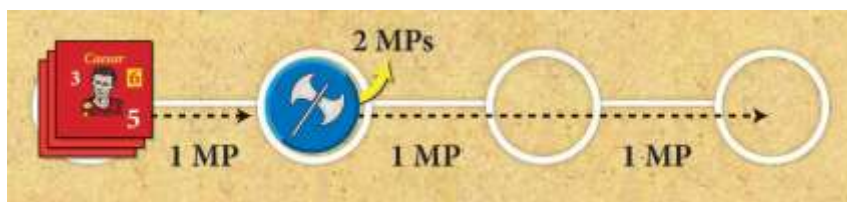
Esempio: Il giocatore romano usa 3 Punti Azione per porre 3 IM. Il primo viene posto con una CU amica, gli altri sono posti concatenati – ciascuno adiacente all'altro.

(8.3.2) Conversione: Potete convertire un IM nemico ad IM amico negli spazi dove avete una o più CU spendendo un Punto Azione.



Esempio: Il giocatore romano usa 3 Punti Azione per convertire tutti e tre gli IM gallici in IM romani.

(8.3.3) Rimozione: Potete rimuovere un IM nemico con una CU attivata che si trova nello spazio spendendo 2 MP.



Esempio: Cesare può muovere di 5 MP. Spende 2 MP per rimuovere il IM gallico.

8.4 Altre Proprietà dei Segnalini Controllo

- I segnalini Controllo non bloccano né rallentano il movimento delle unità nemiche.
- Vedere 12.1 per gli effetti sull'Intercettazione.
- Vedere 12.2 per gli effetti su Evitare la Battaglia.
- Vedere 15.3.1 per gli effetti sul tracciamento di una Linea di Rifornimento.

9.0 COMANDANTI

I comandanti sono rappresentati in due modi: comandanti con nome (8 romani e 2 gallici) e comandanti intrinseci.

9.1 Comandante al Comando

Quando vi è più di un Comandante in uno spazio, uno deve essere designato come "Comandante al Comando". Tutti gli altri Comandanti nello stesso spazio sono subordinati. Quando il Comandante al Comando muove, i Comandanti subordinati muovono gratuitamente con esso.

9.2 Rango



Se Cesare o Vercingetorix si trovano in uno spazio con un altro Comandante amico, questi devono essere il Comandante al Comando. Negli altri casi decide il giocatore. Il Comandante che è stato attivato per il movimento deve essere il Comandante al Comando per qualsiasi battaglia iniziata da quel movimento. Il Comandante difendente in una battaglia viene determinato dal giocatore non in Fase rispettando le restrizioni del rango.

9.3 Valore di Comando

Questo indica quante CU il Comandante può effettivamente muovere. Se il Comandante muove lungo un percorso con più CU del suo Valore di Comando, costa un MP aggiuntivo entrare in ciascun spazio – rendendo il costo dei Percorsi Regolari 2 MP e dei Sentieri Accidentati 3 MP.

Esempio: Se muove su percorsi regolari, Cesare può muovere di 5 spazi con 6 Legioni o di 2 spazi con 10 Legioni. Un Comandante Intrinseco di Tribù può muovere di 3 spazi con 2 Tribù (la sua ed un'altra) o di uno spazio con 20 Tribù.

Nota: Alcune carte Evento consentono attivazioni multiple o attivano tutte le CU e Comandanti; in questi casi, gli effetti dei Valori di Comando sul movimento si applicano a ciascuna attivazione.



9.4 Comandanti intrinseci

Ciascuna Legione e Tribù ha un Comandante Intrinseco. Sebbene non sia stampato sulla pedina, un Comandante Intrinseco ha un Valore di Comando di 2 – può comandare la sua Legione/Tribù più un'altra CU. I Comandanti Intrinseci hanno un Valore di Battaglia di 1 sul fronte e di 0 sul retro. Sono sempre superati in rango dalle unità Comandante con nome.



9.5 Comandanti del Gallo

(9.5.1) Ambiorix arriva nel Turno 4 e viene posto in Belgica. Vercingetorix arriva nel Turno 5 e viene posto in Celtica. Il posizionamento avviene durante la Fase dei Rinforzi. Lo spazio di piazzamento può essere qualsiasi spazio controllato dal Gallo (Cittadina Fortificata, Caposaldo o IM). Se non è disponibile un tale spazio, sono eliminati.

(9.5.2) Comandante + CU: Vercingetorix ed Ambiorix sono entrambi Comandanti e CU (Forza di Combattimento 1). Non sono mai Riposizionati, e se eliminati non possono essere sostituiti.

(9.5.3) Ambiorix non può muovere con o Intercettare con le Tribù Celtiche. Può combattere assieme ad esse se si trova nello stesso spazio.

(9.5.4) Vercingetorix può comandare sia CU Celtiche che Belgiche. È l'unico Comandante che può usare la speciale Azione Devastazione (17.5.2).

9.6 Riposizionamento dei Comandanti Romani

Se una CU gallica entra in uno spazio occupato da un Comandante romano privo di CU amiche e quel Comandante non riesce ad Evitare la Battaglia (12.2) o non è in grado di cercare riparo in una Città Murata (10.6), viene Riposizionato. Un Comandante romano viene Riposizionato anche se tutte le CU che lo accompagnano sono eliminate per Combattimento o Attrito.

- Se il Comandante Cesare viene Riposizionato, il giocatore romano deve immediatamente rimuovere qualsiasi 3 IM romani dalla mappa. Ponete Cesare con una Legione amica non assediata o in una Città Murata controllata dal romano.
- Se un Legato viene Riposizionato, torna nel Pool dei Legati.

10.0 RAGGRUPPAMENTO E MOVIMENTO

10.1 Nessun Limite di Raggruppamento

Non vi è limite al numero di CU/Tribù e Comandanti che possono raggrupparsi in uno spazio.

10.2 Procedura di Movimento

(10.2.1) Concetti Base: Dovete completare il movimento di un gruppo prima di passare al successivo. Nessun Comandante o CU può essere mosso più di una volta mediante il gioco di una singola carta.

(10.2.2) Contatto col Nemico: Quando un'Armata (2.3.3) muove in uno spazio che contiene CU nemiche, e queste CU nemiche non vogliono, non possono, o non riescono ad Evitare la Battaglia (12.2), l'Armata deve fermarsi e combattere contro l'Armata nemica.

10.3 Capacità di Movimento

(10.3.1) Le CU e Comandanti hanno una Capacità di Movimento (MA) stampata sulla pedina. La MA è il numero massimo di Punti Movimento (MP) che possono spendere per il movimento con il gioco di ciascuna carta.

(10.3.2) Comandanti che Muovono CU: Quando un Comandante viene usato per muovere CU, la MA delle CU viene ignorata, e si usa solo la MA del Comandante al Comando (9.3).

(10.3.3) Comandanti che Muovono da Soli: I Comandanti romani che muovono senza CU per la durata del loro movimento possono incrementare la loro MA a 7. Un Comandante romano senza CU non può entrare in uno spazio che contiene CU nemiche non assediato, Cittadine Fortificate, o Capisaldi.

10.4 Costo di Movimento

(10.4.1) Percorsi: Il costo per muovere di uno spazio lungo un percorso dipende dal tipo di percorso:

- Linea Piena: 1 MP*
- Linea Tratteggiata o Punteggiata: 2 MP*

*Questo costo viene incrementato di 1 MP se il Comandante sta portando più CU di quante ne consente il suo Valore di Comando (9.3).

(10.4.2) Altri Costi di Movimento:

2 MP Rimuovere un IM nemico (8.3.3)

3 MP Effettuare un Assedio (14.3.1)

Nota: I segnalini di Controllo nemici non hanno effetto sui costi di movimento.

10.5 Raccogliere e Lasciare

(10.5.1) Raccogliere: Un Comandante attivato può raccogliere Comandanti e CU mentre muove. Non può raccogliere Comandanti e CU che hanno già mosso con il gioco di quella carta o che gli sono superiori in rango. Raccogliere CU eccedenti il Valore di Comando del Comandante influenza immediatamente il successivo movimento.



Esempio. Cesare con sei Legioni muove di uno spazio e raccoglie Labienus e le sue due Legioni. Ha ora 8 Legioni eccedendo il suo Valore di Comando, pertanto muovere lungo un Percorso con Linea Piena costa ora 2 MP.

(10.5.2) Lasciare: Un'Armata può lasciare CU e Comandanti subordinati in qualsiasi momento. Le unità e comandanti Lasciati non possono muovere oltre per il resto di quel gioco di carta. I limiti del Valore di Comando (9.3) sono rivalutati dopo aver lasciato.



Esempio. Cesare viene attivato e raccoglie Galba e le sue 2 Legioni in A, lo lascia con T. Labienus in B, e Cesare termina il movimento in C. Se T. Labienus viene attivato in questo round di carta, non può muovere con le unità che Cesare ha appena lasciato.

10.6 Movimento e Città Murate/Cittadine Fortificate



Le Città Murate e le Cittadine Fortificate sono trattate come uno spazio entro uno spazio. I Comandanti e CU possono essere dentro o fuori della Città/Cittadina. Non vi è limite al numero di Comandanti e CU che possono trovarsi dentro una Città/Cittadina Fortificata.

Per indicare i Comandanti e CU dentro una Città Murata o Cittadina Fortificata, poneteli sotto il segnalino. Quelle sopra il segnalino sono fuori. Le CU che rimangono fuori bloccano il movimento nemico; quelle dentro no. Potete

muovere le vostre CU e Comandanti da dentro a fuori (e viceversa) nelle situazioni seguenti:

- **GIOCATORE ATTIVO:** Mediante il normale movimento; entrare in una Città Murata o Cittadina Fortificata è l'ultimo atto del movimento di una Armata e non costa alcun MP.
- **GIOCATORE NON ATTIVO:** Se un'Armata nemica entra in uno spazio non assediato di Città Murata o Cittadina Fortificata ed il giocatore non attivo ha Comandanti o CU lì, quel giocatore può dichiarare che i Comandanti e/o CU siano dentro o fuori. Questa decisione può cambiare ogni volta che un'Armata nemica entra in un tale spazio.

Nota: I Comandanti e CU già assediati rimangono semplicemente assediati.

10.7 Restrizioni al Movimento

Le CU galliche non possono mai attraversare ed andare in Britannia o entrare in Germania. Nessuna unità può entrare nei tre Capisaldi germanici.

11.0 TRIBU'

11.1 Caratteristiche

Una Tribù è una CU con un Comandante Tribale intrinseco (9.4). una Tribù sul suo lato a piena forza viene girata sul lato a forza ridotta quando perde un livello di forza. Una Tribù a forza ridotta viene eliminata quando perde un livello di forza.



11.2 Le Tribù Arrivano con una Cittadina Fortificata

(11.2.1) Scopo ed Arrivo: Una Cittadina Fortificata viene posizionata quando una Tribù viene posta nella sua Provincia. Questo segnalino serve ad indicare lo spazio di origine della Tribù ed è anche un segnalino di Controllo. Se la Cittadina Fortificata viene posizionata in uno spazio che già contiene un IM gallico, quel IM può essere spostato in uno spazio di Cittadina Neutrale nella stessa Provincia che non contenga CU nemiche; altrimenti, rimuovete il IM.

(11.2.2) Proprietà delle Cittadine Fortificate

- Non possono essere mosse una volta posizionate.
- Hanno una Forza di Guarnigione intrinseca di 2. Questa forza può essere usata solamente se il giocatore romano assedia la Cittadina Fortificata – non può essere usata in una battaglia campale che si combatte nello spazio.
- Le CU galliche dentro una Cittadina Fortificata possono essere attaccate solamente da un Assedio (14.3).

(11.2.3) Cittadine Fortificate Migliorate: Se una Cittadina Fortificata viene migliorata [Gergovia (11.3.2) o Carta Evento #28], allora la Cittadina dà un DRM -1 sulla Tabella dell'Assedio. Girate la pedina di Cittadina dalla parte migliorata.

(11.2.4) La Cittadina e la Tribù sono Collegate: Il destino della Cittadina Fortificata e della Tribù corrispondente è collegato:

- Se la Tribù viene eliminata (11.1) o si Sottomette a Cesare (13.3), rimuovete immediatamente la pedina di Cittadina Fortificata. Se quella Cittadina Fortificata era correntemente assediata e proteggeva altre CU galliche, la rimozione della Cittadina Fortificata causa una immediata battaglia con il giocatore in Fase come attaccante.
- Se la Cittadina Fortificata si Sottomette a Cesare, anche la Tribù si Sottomette immediatamente a Cesare.
- Se la Cittadina Fortificata viene Assediata con successo (14.4.2), eliminate immediatamente la Tribù (ovunque si trovi sulla mappa).



Se una viene rimossa, lo è pure l'altra.

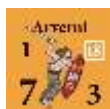
11.3 Tribù Speciali

Le seguenti Tribù hanno regole speciali:



(11.3.1) Gli Aedui: Gli Aedui iniziano la partita in una Casella sulla mappa. Non fanno mai parte di una pesca di Rinforzi. Entrano in gioco solamente mediante il gioco di una carta [Carta Evento #43].

Nota: Gli Aedui erano alleati di Roma quando Cesare iniziò la sua campagna.



(11.3.2) Gli Arverni: Gli Arverni iniziano il gioco nella Casella del Consiglio Gallico (18.0) ed entrano in gioco mediante l'Azione Speciale gallica: **Casella del Consiglio Gallico**. Comunque, non possono entrare in gioco sino al Turno 5 o sino a quando 6 Tribù non sono state eliminate (il primo di questi eventi che accade). Se la loro Cittadina Fortificata viene posta in Gergovia, diventa immediatamente migliorata (lato DRM -1).

(11.3.3) I Nervii: I Nervii sono Élite (13.5.3).



(11.3.4) I Veneti: I tiri di dado per gli assedi contro la Cittadina Fortificata dei Veneti subiscono un DRM -2 se la Cittadina Fortificata si trova in uno spazio di Porto ed il romano non ha Supremazia Navale in quella Zona di Mare (17.2).

(11.3.5) Pictones e Santones: Queste due Tribù condividono la stessa Provincia [#17]. La Cittadina Fortificata dei Pictones deve essere posta nella parte Pictones della Provincia, e quella dei Santones dalla loro parte. A parte essere una guida per il piazzamento della Tribù, i confini di queste due parti non hanno effetti sul gioco.

(11.3.6) Senones e Lingones: Questi sono identici ai Pictones e Santones — ciascuna ha la sua parte della Provincia.

12.0 MOVIMENTO DI REAZIONE

Vi sono due tipi di Movimento di Reazione: Intercettazione ed Evitare la Battaglia.

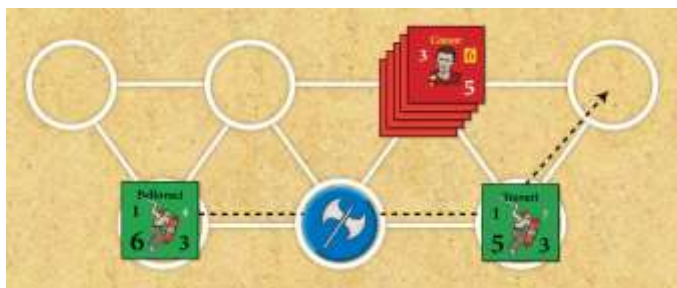
12.1 Intercettazione

(12.1.1) Chi Può Intercettare: Si può avere una Intercettazione quando una Armata, CU, o Comandante attivo nemico sta per entrare in uno spazio adiacente ad una delle vostre Armate o Comandanti *non assediati* e quello spazio adiacente è:

- sotto il vostro Controllo (8.2)
- non ha segnalino Controllo
- ha una CU amica che già si trova lì.

Non potete *mai* intercettare in:

- uno spazio controllato dal nemico a meno che non contenga CU amiche
- uno spazio attraverso la Manica
- uno spazio che contiene CU nemiche che non stanno muovendo



Esempio: La Tribù dei Bellovacii muove attorno a Cesare. Cesare non può intercettare nel primo spazio essendo controllato dal Gallo, né nel secondo spazio in quando contiene una CU nemica che non sta muovendo. Potrebbe intercettare nell'ultimo spazio.

(12.1.2) Intercettazione che ha Successo: Il tentativo di Intercettazione ha successo se il tiro di dadi (usate due dadi) per l'Intercettazione dà un risultato pari o superiore a 9 dopo aver implementato i modificatori (12.3).

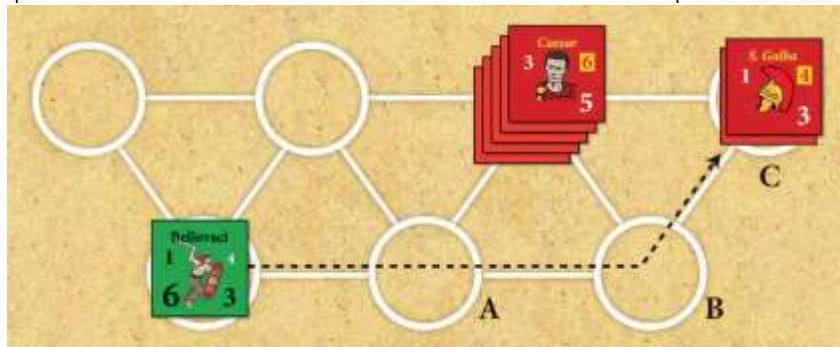
Una Intercettazione che ha successo consente ad un Comandante e ad un qualsiasi numero di CU e subordinati di essere posti nello spazio prima che l'Armata nemica entri nello spazio (cioè il giocatore in fase sarà l'attaccante).

Vi sono due tipi di Intercettazione:

- In uno spazio che già contiene unità amiche, pertanto rinforzandole prima della battaglia.
- In uno spazio vuoto dove l'Armata attivata sta per entrare.

(12.1.3) Intercettazioni Multiple: Se più di un'Armata può Intercettare nello stesso spazio, allora tutte le Armate possibili possono tentare di intercettare. Tutte le Intercettazioni devono essere designate prima di iniziare a risolverle, e nessuna può essere annullata dopo aver visto il risultato dell'altra. Un'armata non può essere divisa per effettuare Intercettazioni Multiple nella speranza che almeno una riesca – ciascun gruppo è limitato ad un solo tentativo di Intercettazione per ciascuno spazio dove entra l'Armata che sta muovendo.

Se alcune o tutte le Intercettazioni hanno successo, le armate sono combinate nello spazio sotto il comando di un Comandante. Un'Armata che fallisce un'intercettazione può tentare ancora se l'Armata nemica che sta muovendo entra in un altro spazio adiacente adatto.



Esempio: In questa situazione Cesare può tentare di intercettare nello spazio A, e se non ha successo può tentare di intercettare nello spazio B. Se non ha ancora successo, può tentare una terza volta quando il Gallo entra nello spazio C. Se ha successo in C, l'armata di Cesare si combina con l'Armata di Galba prima che inizi la battaglia. I Galli sono l'attaccante, ed i romani sono i difensori. Notate che sia Cesare che Galba possono tentare di intercettare in B, ma entrambi devono dichiararlo prima di iniziare a risolvere i tentativi.

(12.1.4) Intercettazioni Parziali: Un giocatore che tira ed ottiene una Intercettazione può reagire con tutto il gruppo o con parte di esso. Una Armata che Intercetta può lasciare indietro un qualsiasi numero di CU e Comandanti. Sebbene si usi il Valore di Battaglia del Comandante al Comando come modificatore per l'Intercettazione, il giocatore non in Fase può inviare solo un subordinato ed un qualsiasi numero di CU per effettuare l'Intercettazione.

(12.1.5) Intercettazioni e Città Murate/Cittadine Fortificate

CASO A: Un'Armata dentro una Città Murata/Cittadina Fortificata che non è sotto Assedio (non vi sono CU nemiche nello stesso spazio) può Intercettare ed Evitare la Battaglia normalmente.

CASO B: Un'Armata dentro una Città Murata/Cittadina Fortificata *assedata* non può mai Intercettare. Non possono Intercettare nemmeno un'Armata che è appena uscita dallo spazio (abbandono dell'Assedio).

CASO C: Un'Armata che fa una Sortita da una Locazione Fortificata Assediata per attaccare i suoi assediati non può essere Intercettata.

CASO D: Se un'Armata Intercetta in uno spazio che contiene una Città Murata/Cittadina Fortificata *amica*, l'Armata che Intercetta può dichiararsi dentro o fuori della Città Murata/Cittadina Fortificata (cioè l'armata intercettante a vinto la corsa per arrivare alla località).



Esempio: Cesare muove contro la Cittadina Fortificata. La Tribù Bellovac intercetta con successo, cosa che le consente di essere posta dentro o fuori della Cittadina Fortificata.



Esempio: Ricordate che le CU dentro le Cittadine Fortificate non bloccano né rallentano il movimento. In questo esempio, Cesare muove contro i Bellovac e gli Atrebat intercettano. Entrambi vanno dentro la Cittadina Fortificata dei Bellovac. Cesare continua a muovere nella Cittadina Fortificata degli Atrebat che ha solo una Guarnigione intrinseca a proteggerla.

(12.1.6) Comandanti Intrinseci ed Intercettazioni: Un gruppo di CU privo di Comandante può ancora Intercettare con tutte le CU.

12.2 Evitare la Battaglia

(12.2.1) Chi Può Evitare: Qualsiasi gruppo con un Comandante (o Comandante Intrinseco) può tentare di Evitare la Battaglia se un'Armata nemica entra nel suo spazio. Un gruppo può Evitare la Battaglia anche se ha fallito un'Intercettazione nella stessa Fase di Azione. Le unità galliche in una Cittadina Fortificata possono tirare per Evitare la Battaglia per uscire dallo spazio. Le unità *dentro* una Città Murata o Cittadina Fortificata *Assediata* non possono Evitare la Battaglia.

(12.2.2) Procedura: Il tentativo di Evitare la Battaglia ha successo se il tiro di dadi (usate due dadi) per Evitare la Battaglia è pari a superiore a 9 dopo aver applicato i modificatori (12.3). Evitare la Battaglia con successo consente al giocatore di muovere l'intera Armata (non si possono lasciare indietro Comandanti e CU) in uno o più spazi adiacenti che non violano le restrizioni sottostanti.

Le unità che Evitano la Battaglia non possono:

- entrare in uno spazio che contiene CU nemiche;
- entrare in uno spazio controllato dal nemico a meno che non vi siano già CU amiche presenti;
- attraversare la Manica;
- entrare in uno spazio dal quale è arrivata l'Armata nemica.

ARRETRARE: Un'Armata attiva (del giocatore in Fase) può tentare di Evitare la Battaglia se intercettata durante il movimento. Se il tentativo di Evitare la Battaglia ha successo, l'Armata attiva arretra di uno spazio e termina il suo movimento. Se non ha successo, deve attaccare.

(12.2.3) Inseguimento: Se il giocatore non in Fase ha Evitato la Battaglia, l'Armata del giocatore in Fase può continuare a muovere con qualsiasi MP rimanente.

(12.2.4) Proibito Evitare la Battaglia dopo l'Intercettazione: Un'Armata non può effettuare una Intercettazione ed immediatamente rinunciare Evitando la Battaglia.

12.3 DRM per Intercettazione ed Evitare la Battaglia

Si usano i modificatori seguenti da parte del giocatore non in Fase per modificare i tiri di dado per il tentativo di Intercettazione e di Evitare la Battaglia:

+? Valore di Battaglia del Comandante al Comando

+2 Se il tentativo è in uno spazio amico controllato, o spazio che già contiene CUI amiche

-2 se il tentativo avviene mediante Sentiero di Terreno Accidentato

Tutti i modificatori sono cumulativi. Nel caso di Evitare la Battaglia, il possessore può tirare i dadi prima di decidere in quale spazio entrare. Non vi è penalità per un tentativo fallito di Evitare la Battaglia.

Esempio: Se vi sono due sentieri disponibili ad un'Armata che sta Evitando la Battaglia, ed uno è Accidentato (DRM -2) e l'altro no, il giocatore può attendere il risultato del tiro di dadi prima di decidere quale sentiero prendere.



Esempio: Cesare sta muovendo per attaccare, la il giocatore gallico decide di Evitare la Battaglia. Ha quattro possibilità di scelta - A, C, D, o E. Le scelte C e D danno un DRM +2 per il segnalino di Controllo amico o CU amica; la scelta E ha un DRM -2 per il Sentiero Accidentato.

13.0 BATTAGLIE

13.1 Attaccante e Difensore

Una battaglia viene ingaggiata quando il giocatore in Fase muove un'Armata in uno spazio che contiene CU nemiche e quelle CU nemiche non vogliono, non possono o non riescono ad Evitare la Battaglia. Il giocatore in Fase è l'attaccante e l'altro giocatore è il difensore.

13.2 Forza di Battaglia e Supporto Locale

(13.2.1) Forza di Battaglia: La Forza di Battaglia è la somma totale della Forza di Combattimento delle CU, del Supporto Locale (13.2.2) e del Bonus della Provincia (13.2.3).

(13.2.2) Supporto Locale: I giocatori incrementano la loro Forza di Battaglia di +2 se controllano la Provincia (8.2.2) dove sta avvenendo la battaglia. Questo vale per qualsiasi giocatore in qualsiasi provincia in Gallia e/o Provincia. Il Supporto Locale non è disponibile in Britannia o Germania.

Importante: E' possibile che il romano ottenga il +2 per il Supporto Locale in Gallia, e che il Gallo ottenga il +2 per il Supporto Locale in Provincia.

(13.2.3) Il Bonus Provincia: Il giocatore romano incrementa la sua Forza di Battaglia di un ulteriore +2 se la battaglia avviene in Provincia (Narbonensis, Volcae, o Allobroges).



Esempio: Due Tribù galliche attaccano due Legioni romane. La Forza di Battaglia del Gallo è 9 e la forza del romano 8 (4 + 2 Supporto Locale + 2 Bonus Provincia).

13.3 Sottomissione a Cesare

In questa situazione la Tribù comprende che non ha possibilità di successo nella battaglia e si sottomette a Cesare. Cesare richiede e riceve ostaggi per assicurarsi la fedeltà della Tribù.

(13.3.1) Rapporto di Forze 3:1 o Migliore: Se il giocatore romano sta attaccando (Battaglia o Assedio) ed ha un'Armata presente nello spazio che ha Forza di Battaglia di almeno il triplo dei difensori gallici (dopo aver sommato il Supporto Locale o Guarnigione), allora l'Armata del Gallo si Sottomette a Cesare (questo è obbligatorio ed il romano la deve accettare). La pedina Comandante Cesare non deve essere necessariamente presente.

(13.3.2) Procedura di Sottomissione: Se un'Armata si sottomette, riducete immediatamente tutte le CU galliche nell'Armata di un livello di forza e ponete le Tribù sopravvissute nella Casella Tribù Sottomesse. Le Tribù che non sopravvivono alla perdita del livello di forza sono poste nella Casella Eliminate. Qualsiasi CU Mercenaria viene riposta nella rispettiva Casella. Tutte le Cittadine Fortificate appartenenti alle Tribù che si Sottomettono sono rimosse. L'Armata romana può proseguire il movimento con qualsiasi MP rimanente.

Se il rapporto di forze è inferiore a 3-1 e l'Armata gallica non Evita la Battaglia (12.2), proseguite con la Battaglia.

13.4 La Tabella della Battaglia

(13.4.1) Ciascun giocatore tira due dadi e consulta la Tabella della Battaglia. Incrociando il risultato dei dadi con la Forza di Battaglia dell'Armata si determinerà il numero di colpi. Ciascun colpo riduce una CU nemica di un livello di forza. La parte che ha ottenuto il maggior numero di colpi (non quelli effettivamente subiti) vince la battaglia; l'altra la perde.

I risultati sulla Tabella della Battaglia che hanno due asterischi (**) battono lo stesso risultato numerico con un asterisco singolo (*) o privo di asterisco (cioè, un 1** batte un 1* che batte un 1).

(13.4.2) Battaglie Pari: Se la battaglia termina in pareggio, entrambe le parti perdono il numero indicato di livelli di forza e l'attaccante deve Ritirarsi (13.7) anche se il Difensore è stato eliminato.

13.5 Ritirare i Dadi

(13.5.1) Valori di Battaglia: Il Valore di Battaglia del Comandante al Comando determina il numero di volte in cui il giocatore può ritirare un dado, per ciascun combattimento. I Valori di Battaglia dei Subordinati non si usano. Ciascun ritiro del dado può essere usato per ritirare un proprio dado (non entrambi) o per richiedere che l'avversario ritiri uno dei suoi. Qualsiasi dado può essere ritirato, anche uno appena ritirato. Nessun giocatore è obbligato ad usare tutti i ritiri che gli sono consentiti.

(13.5.2) Sequenza dei Ritiri: Se entrambi i giocatori hanno la possibilità di ritirare seguite questa sequenza: l'attaccante decide per primo, seguito dal difensore. Se l'attaccante usa un ritiro, l'opzione passa al difensore che può usare uno dei suoi ritiri. Questo prosegue alternandosi tra i due giocatori sino a quando entrambi non hanno terminato i loro ritiri. Un giocatore che ha ritiri rimanenti può passare, ma questo conta come aver usato un ritiro.

(13.5.3) Unità di Élite: Vi sono due unità di élite – i Nervii e la X Legione. Se un'Armata contiene un'unità di Élite a piena forza, il possessore può usarla per avere un ritiro di dado aggiuntivo. Un giocatore può dichiarare ed usare questo ritiro solo dopo che entrambi i giocatori hanno esaurito i ritiri dei loro Comandanti. Se entrambe le Armate contengono unità di Élite, l'Attaccante decide per primo. Se quel ritiro risulta in 1 o 6 (indipendentemente da chi ha tirato il dado), l'unità di Élite perde un livello di forza aggiuntivo quando distribuisce le perdite di forza dopo la battaglia.

(13.5.4) Disciplina dei Legionari: Convertite qualsiasi tiro di dado romano di 1 o 2 in un 3. In altre parole, il minimo che il romano può tirare è 3 per ogni dado. La Disciplina dei Legionari non viene usata nei tiri di dadi per Assedio o Soggiogazione. Vi è una linea rossa sulla Tabella della Battaglia per ricordare questa regola.

13.6 Perdite

(13.6.1) Riduzione dei Colpi: Riducete le perdite del vincitore di un colpo per ogni due colpi che lo sconfitto non è stato in grado di assorbire, arrotondando per difetto. Le perdite non possono mai essere ridotte a meno di zero. Questa regola non si applica alle battaglie contro i Britannici ed i Sugambri (17.1).

Esempio: L'attaccante ha ottenuto 5 colpi contro il difensore, che aveva due soli livelli di forza in battaglia. L'attaccante ha tre colpi in eccesso – riduce i colpi che subisce di 1.

(13.6.2) Assegnazione delle Perdite: Ciascuna parte deve ridurre la sua Armata del numero di colpi causati dall'avversario. Ciascuna CU girata sul lato ridotto o ciascuna CU ridotta che ha un solo lato che viene eliminata, conta come una perdita.

(13.6.3) Scelta delle Perdite: Il possessore sceglie le unità che subiscono le perdite. **Eccezione:** Mercenari, Tribù Minore e l'Armata Milizia Gallica non possono essere scelti per le perdite a meno che/sino a che tutte le Legioni o Tribù dell'Armata non sono state ridotte.

(13.6.4) Comandanti: Vedere 9.6 se tutte le CU romane sono eliminate in battaglia. Se Vercingetorix o Ambiorix sono scelti per una perdita sono eliminati permanentemente.

13.7 Ritirate

(13.7.1) Procedura: Lo sconfitto in battaglia deve ritirare la sua Armata sopravvissuta di una o più locazioni adiacenti (il gruppo si può dividere). Se l'attaccante deve ritirarsi, allora deve tornare nella locazione dalla quale è entrato in battaglia. Il difensore si ritira in uno spazio adiacente dal quale il nemico non è entrato nella locazione del combattimento. Se non vi è una tale locazione, il difensore viene totalmente eliminato.

(13.7.2) Perdite in Ritirata: Un'Armata subisce le seguenti penalità (che sono cumulative) per alcune ritirate:

- Un'Armata che si ritira in uno spazio che contiene un segnalino Controllo nemico e nessuna CU amica (non contate le CU che si stanno ritirando) deve subire una perdita aggiuntiva.
- Un'Armata che si ritira attraverso la Manica deve subire una perdita aggiuntiva.
- Un'Armata che si ritira in uno spazio che contiene CU nemiche deve subire una perdita aggiuntiva per ogni livello di forza nemico (non contate il Supporto Locale o la Forza della Guarnigione) in quello spazio. Se questo non elimina interamente l'Armata che si sta ritirando, le CU nemiche si ritirano in uno spazio adiacente. Seguite tutte le regole per la Ritirata di queste CU.

(13.7.3) Ritirata in Città Murata o Cittadina Fortificata: Se la battaglia è avvenuta in uno spazio che contiene una Città Murata o Cittadina Fortificata amica, il giocatore che si ritira può ritirare dentro alcune o tutte le sue CU.

You may not retreat inside a Stronghold.

ESEMPIO DI BATTAGLIA

Forza di Battaglia: Cesare con 6 legioni attacca 2 Tribù – gli Aulerici ed i Suessiones. La battaglia avviene nella Provincia dei Suessiones che il giocatore gallico controlla – cosa che gli conferisce un bonus di +2 per il Supporto Locale. Non vi sono penalità per le tribù Belgiche e Celtiche che

combattono assieme. La sua Forza di Battaglia totale è 11. La Forza di Battaglia di Cesare è 12. Entrambi useranno la colonna 11-12 sulla Tabella della Battaglia.



Tiri di dado Iniziali: Entrambe le parti tirano due dadi. Cesare ottiene un 1 e 4; il giocatore gallico ottiene un 5 e 6. La Disciplina dei Legionari trasforma il tiro di dado di 1 di Cesare in 3, ma questo mantiene il Gallo in testa con un totale di 7 contro 11.

Ritiri: Il giocatore romano ha tre possibilità di ritirare i dadi per Cesare ed il gallico uno solamente (ogni Tribù ha un Comandante Intrinseco ma solo uno può essere il Comandante al Comando). Cesare è l'attaccante e deve usare la prima opzione per ritirare, e la usa per obbligare il Gallo a ritirare il suo 6. Il nuovo tiro è un 2. Il Gallo usa il suo ritiro per ritirare il suo 2, ottenendo 4. Poi Cesare usa il suo secondo ritiro per obbligare il Gallo a ritirare il suo 5, ma questi ottiene 6 – le cose peggiorano per Cesare! Cesare usa il suo ultimo ritiro per quel 6, questa volta diviene un 5.

Disciplina dei Legionari: I dadi sono attualmente 1-4 per Cesare e 5-4 per i Galli, ma il 1 di Cesare diviene 3, quindi i totali correnti sono 7 a 9.

Unità di Élite: Il romano decide di usare la X Legione di Élite per un ultimo ritiro di dado, chiedendo al Gallo di ritirare quel 5 ancora una volta – questa volta ottiene 2. Se fosse stato 1 o 6 la X Legione avrebbe subito una perdita.

Risultati Finali: Cesare con un totale di 7 (3+4) contro il Gallo con 6 (2+4). Usando la colonna 11-12 i risultati sono 2** contro il Gallo e 2* contro il romano. Cesare vince la battaglia ma ciascuna parte perde due livelli di forza. Il giocatore gallico riduce entrambe le tribù e si ritira di uno spazio. Cesare gira due Legioni sul lato ridotto.

13.8 Proseguire a Muovere

Se l'Armata attivata ha vinto la battaglia ed aveva Forza di Battaglia del doppio rispetto al difensore quando è iniziata la battaglia, l'Armata Attivata può proseguire a muovere se ha MP rimanenti.

14.0 ASSEDIARE E SOGGIOGARE

14.1 Locazioni Fortificate

Le Città Murate, le Cittadine Fortificate ed i Capisaldi sono collettivamente dette Locazioni Fortificate. Le Locazioni Fortificate sono segnalini di Controllo che sono difficili da rimuovere. Le Città Murate e le Cittadine Fortificate possono proteggere CU, mentre i Capisaldi non possono farlo. L'unico modo di rimuovere una Cittadina Fortificata o Città Murata è di effettuare un Assedio che abbia successo (14.3) contro di essa; l'unico modo per rimuovere un Caposaldo è di Soggiogare (14.7) con successo. Sia Assediare che Soggiogare usano la Tabella dell'Assedio.

Nota: Le Cittadine Fortificate sono rimosse anche se la loro Tribù viene eliminata (11.2.4).

14.2 Guarnigioni

Tutte le Cittadine Fortificate e le Città Murate hanno una forza di Guarnigione. Questo valore viene usato se la Locazione Fortificata non è occupata o viene aggiunta alla difesa se sono presenti CU amiche. La Guarnigione è aggiunta solo per un Assedio – mai per una battaglia campale fuori dalle mura cittadine.

Nota: Similmente, il Supporto Locale (13.2.2) ed il Bonus Provincia (13.2.3) non possono mai essere usati in un assedio o per soggiogare.

14.3 Procedura di Assedio



(14.3.1) In Generale: L'Armata assediante usa la Tabella dell'Assedio per tentare di accumulare 3 Punti Assedio contro la Locazione Fortificata. Nel momento in cui ci riesce, la Locazione Fortificata cade. Registrare i Punti Assedio accumulati con i segnalini Assedio. Costa ad un comandante attivato 3 MP per tirare sulla Tabella dell'Assedio. Non vi sono costi aggiuntivi in MP se il numero di CU amiche nella locazione da attaccare eccede il suo Valore di Comando. Il Comandante può muovere prima e/o dopo il tiro di dado per l'Assedio sempre che abbia MP sufficienti per farlo.

(14.3.2) Seguite questi punti per ogni tentativo di assedio:

PUNTO 1: L'attaccante somma la Forza di Combattimento totale di tutte le CU amiche che si trovano correntemente nella locazione dell'assedio. Le CU che sono appena arrivate possono sommarsi alle CU amiche già presenti, anche se quelle CU sono già state attivate mediante il gioco di quella carta. Se non sono state ancora attivate, questo uso della loro forza di combattimento nell'assedio impedisce loro di essere attivate da quel gioco di carta.

PUNTO 2: Il difensore somma la Forza di Combattimento totale delle sue CU alla Forza della Guarnigione.

PUNTO 3: Confrontate i due totali ed esprimete il confronto con un rapporto di forze numerico (attaccante / difensore). Arrotondate per difetto per arrivare ad uno dei rapporti di forze presenti sulle colonne della Tabella dell'Assedio.

Esempio: 12 a 10 è 1 a 1, mentre 10 a 6 è 1,5 a 1, e 5 a 6 diviene 1-2.

PUNTO 4: Se il rapporto di forze è 3:1 o migliore, la Cittadina Fortificata e tutte le CU dentro di essa si Sottomettono a Cesare (14.3.3). Se è una Città Murata, vedere 14.4.3. Se il rapporto di forze è inferiore ad 1:2, non si può tirare per l'assedio (saltate il Punto 5). Comunque, la Locazione Fortificata è ancora sotto assedio (14.5.1).

PUNTO 5: Tirate due dadi ed incrociate il risultato con la colonna appropriata sulla Tabella dell'Assedio, in modo da trovare il risultato. Implementate i risultati immediatamente.

(14.3.3) Sottomissione a Cesare: Un'Armata gallica dentro una Cittadina Fortificata o Città Murata si Sottometterà a Cesare allo stesso modo di una Battaglia (13.3). Verificate la sottomissione dopo che il romano ha speso 3 MP per Assediare. Sommate sempre la forza della guarnigione quando si determina se viene raggiunto il rapporto di 3:1. Se l'Armata gallica si sottomette, rimuovete immediatamente la Cittadina Fortificata (o girate la pedina di Città Murata), riducete tutte le Tribù di un livello di forza, e ponete quelle sopravvissute nella Casella Tribù Sottomesse. Le Tribù che non sono sopravvissute alla perdita di forza sono eliminate. I Mercenari tornano nelle rispettive Caselle.

Esempio: Una Cittadina Fortificata priva di CU dentro (ma con forza della Guarnigione di 2) si sottometterà se la Forza di Combattimento del romano è di 6.

Importante: L'attaccante non può mai ottenere il +2 per il Supporto Locale (13.2.2) in un Assedio, in quanto non è possibile controllare una Provincia che contiene una Cittadina Fortificata o Città Murata nemica.

(14.3.4) Restrizioni:

- Non si usa il Valore Tattico di un Comandante o una unità di Élite per ritirare il tiro di dadi per l'assedio.
- Nessuna Locazione Fortificata può essere soggetta a più di un tiro di dado per l'assedio per Carta Strategia giocata.

(14.3.5) Modificatori al Tiro di Dadi per l'Assedio:

- Modificate ciascun tiro di dadi sulla Tabella dell'Assedio di quanto segue:
- +1 Se Cesare sta effettuando l'Assedio o la Soggiogazione. Questo modificatore +1 deve essere usato – il romano non può vedere il risultato del suo Assedio o Soggiogazione prima di decidere se usarlo.
 - ? Modificatore per l'Assedio della Locazione Fortificata.
 - 2 Assediare i Veneti se la loro Cittadina Fortificata si trova nello spazio di Porto dei Veneti ed il romano non ha la Supremazia Navale nella Zona di Mare *Oceanus Atlanticus* (17.2).

14.4 Terminare gli Assedi

(14.4.1) Senza Successo: Un Assedio cessa nel momento in cui non vi sono CU nemiche fuori dalla Locazione Fortificata. Se accade questo, rimuovete i Punti Assedio eventualmente accumulati.

(14.4.2) Con Successo: Se un giocatore accumula almeno 3 Punti Assedio contro una Cittadina Fortificata o Città Murata, tutte le CU dentro sono eliminate (le Tribù vanno nella Casella Eliminate ed i Mercenari nelle loro Caselle). Se la locazione era una Cittadina Fortificata, viene rimossa (non viene sostituita da un IM romano). Se la locazione era una Città Murata, la relativa pedina viene girata dalla parte amica.

(14.4.3) Resa delle Locazioni Fortificate: Se si raggiunge un rapporto di forze di 3:1 oppure il giocatore ottiene un risultato "S" contro una Locazione Fortificata, la Cittadina o Città di arrende. Se il difensore è il Gallo, si Sottomette a Cesare (14.3.3). Se romano, tutte le CU dentro sono eliminate, i Comandanti sono Riposizionati, e la Città Murata diviene una Città Murata gallica. I Mercenari tornano nelle loro Caselle.

14.5 Effetti dell'Assedio

(14.5.1) Definizione di Assediato: Durante la Fase Strategica una Città Murata/Cittadina Fortificata viene Assediata se un'Armata nemica (di qualsiasi forza) si trova in quello spazio – non sono necessari Punti Assedio o tiri di dadi per l'Assedio.

(14.5.2) Effetti sul Movimento: I Comandanti e CU assediati (quelli dentro) possono uscire dallo spazio solamente attaccando prima le CU nemiche che sono fuori (14.6.2); la risultante battaglia viene risolta normalmente.

(14.5.3) Effetti dell'Assedio sui Rinforzi/Rimpiazzati: Le CU nuove che arrivano non possono essere poste dentro una locazione Assediata, né le CU dentro una locazione Assediata possono ricevere Rimpiazzati.

(14.5.4) Effetti degli Assedi sul Rifornimento: Le Locazioni Fortificate sotto assedio possono dare rifornimento solo alle unità dentro.

14.6 Armate di Soccorso e Sortite

(14.6.1) Armate di Soccorso: Se il Giocatore in Fase muove un'Armata per attaccare un'Armata nemica che sta assediando, quell'Armata attaccante è detta Armata di Soccorso. Quando un'Armata di Soccorso attacca, il Giocatore in fase può contare le CU assediate nella battaglia se queste fanno una Sortita (14.6.2).

(14.6.2) Sortite: Le CU e Comandanti dentro una Città Murata o Cittadina Fortificata Assediata causano una battaglia se escono dalla loro Locazione Fortificata. Questo è detto una Sortita. Una Sortita è sempre un'azione volontaria – non si è mai obbligati ad attaccare o aiutare un'Armata di Soccorso né deve essere presente una Armata di Soccorso per poter effettuare una Sortita.

(14.6.3) Perdite in Battaglia: Le perdite in battaglia con l'Armata di Soccorso e l'Armata che ha fatto la Sortita possono essere distribuite in qualsiasi modo il possessore desidera, seguendo le regole consuete (13.6.3).

(14.6.4) Ritirate e Sortite: Se la battaglia viene persa, tutte le CU che hanno fatto la Sortita devono ritirarsi nella Locazione Fortificata. Tutte le CU e Comandanti dell'Armata di Soccorso devono ritirarsi normalmente e non possono ritirarsi nella Locazione Fortificata.

(14.6.5) Comandanti e Sortite: Nei casi dove si ha una Sortita assieme ad un'Armata di Soccorso, il Comandante dell'Armata di Soccorso è il Comandante al Comando.

14.7 Spazi con Caposaldo

I Capisaldi rappresentano fiere tribù indipendenti che vivono sulle colline, nelle foreste e paludi che non hanno grandi cittadine o città e che sono difficili da sottomettere.



(14.7.1) Proprietà dei segnalini di Caposaldo:

- Possono essere rimossi solamente venendo Soggiogati (14.7.2). Una volta rimossi non possono tornare in gioco e sono trattati come spazio di Cittadina.
- Durante la Fase di Isolamento altri segnalini di Controllo gallici possono tracciare la linea di rifornimento ad essi per evitare l'Isolamento.

Nota: Le CU e Comandanti non ricevono alcuna protezione in spazi di Caposaldo al contrario delle Cittadine Fortificate e Città Murate.

(14.7.2) Soggiogazione: La Soggiogazione usa le stesse regole degli Assedi eccetto che non sono calcolati i rapporti di forze. Il giocatore romano usa la colonna 1,5-1 ed accumula massimo 2 Punti Assedio ed un risultato S contro il Caposaldo lo rimuove. È necessaria una Forza di Combattimento minima di 2 per tirare sulla Tabella dell'Assedio per Soggiogare. Il secondo Punto Assedio rimuove la pedina di Caposaldo.

15.0 RIFORNIMENTO

15.1 In Generale

Il rifornimento è necessario nelle situazioni seguenti:

- In ciascuna Fase di Rifornimento amica (7.4.2, 15.4).
- Nella Fase dei Rinforzi (5.2 e 5.3).

15.2 Fonti di Rifornimento

(15.2.1) Il rifornimento romano origina da:

- Uno spazio di Città Murata controllata dal romano, oppure:
- da un segnalino Controllo amico che è sia dentro una Provincia amica controllata ed in grado di tracciare il rifornimento ad una Provincia amica controllata diversa (cioè due Province amiche che hanno un Percorso di Rifornimento l'una all'altra).

Nota: In questo caso si suppone che quelle Province galliche stiano approvvigionando Cesare.

(15.2.2) Il rifornimento gallico origina da tutti i Capisaldi gallici e Cittadine Fortificate o IM amico dentro una Provincia amica controllata in Gallia.

15.3 Percorsi di Rifornimento

(15.3.1) Un Percorso di Rifornimento può essere di lunghezza illimitata, viene tracciato da uno spazio adiacente ad un altro, attraverso qualsiasi tipo di percorso, ad una Fonte di Rifornimento. Il Percorso di Rifornimento può essere tracciato attraverso spazi neutrali e spazi amici controllati. Il percorso non può:

- entrare in alcuno spazio che contiene una CU nemica non assediata;
- entrare in alcuno spazio che contiene un segnalino Controllo nemico o segnalino Devastazione, a meno che non vi sia una CU amica in quello spazio.



Esempio: Si può tracciare un Percorso di Rifornimento attraverso spazi vuoti (A), spazi amici (B) e spazi nemici che contengono CU amiche non assiate.

(15.3.2) **Un percorso di Rifornimento a Roma:** Questo è definito come un Percorso di Rifornimento che si può tracciare attraverso le Alpi (via Domitia) o che raggiunge una Città Murata controllata dal romano. Questo Percorso di Rifornimento è importante per i rimpiazzi e rinforzi romani (5.2) e per il posizionamento di Cesare (5.3).

15.4 La Fase di Rifornimento

(15.4.1) **Procedura:** Ogni giocatore deve verificare il rifornimento in ogni Fase di Rifornimento amica (7.4.2). Le CU Mercenarie (inclusa la Tribù Minore e l'Armata della Milizia) che sono fuori rifornimento sono rimosse – riponetele nelle loro caselle; tutte le altre CU subiscono l'Attrito.

(15.4.2) **Attrito per Rifornimento:** Se un gruppo che è fuori rifornimento contiene 3 o più livelli di forza (dopo la rimozione dei Mercenari), una delle CU nel gruppo (a sua scelta) perde un livello di forza. I gruppi che contengono solamente uno due livelli di forza non perdono mai livelli di forza per l'Attrito per Rifornimento.

16.0 LA FASE INVERNALE

16.1 Fase di Ritorno a Casa

(16.1.1) Quando inizia l'Inverno tutti gli assedi terminano – rimuovete tutte le pedine Assedio dalla mappa. Tutte le Locazioni Fortificate non sono più sotto assedio.

(16.1.2) Riponete tutte le unità Mercenari (sia romane che galliche), la Tribù Minore e la Milizia Gallica nelle loro rispettive caselle.

(16.1.3) Tutte le Tribù galliche devono tornare nella loro Cittadina Fortificata associata. Non tracciano un percorso di rifornimento, ma sono prese e poste lì. Se vi sono CU romane nella Cittadina Fortificata, la Tribù può ancora essere posta dentro la cittadina (l'assedio termina in Inverno).

(16.1.4) Se Vercingetorix o Ambiorix sono sulla mappa, poneteli in qualsiasi spazio controllato dal Gallo che non contenga CU romane, nella loro Regione di origine. Se non vi è un tale spazio, il Comandante viene eliminato.

16.2 Segmento Invernale Romano

(16.2.1) **Rimozione dei Comandanti:** Il giocatore romano rimuove tutti i suoi Comandanti dalla mappa.

1. Ponete Cesare nella casella Roma.

2. Ponete uno o entrambi i Legati romani correnti nel pool di pesca. Se un Legato Romano viene mantenuto (5.4.2), mettetelo da parte.

(16.2.2) **Marcia al Campo Invernale:** Tutte le Legioni possono muovere sino a 3 MP. Questo movimento può entrare in qualsiasi spazio (inclusi gli spazi che contengono CU galliche e segnalini di Controllo gallici) eccetto nello spazio che contiene la Tribù Indipendente germanica. Il movimento non può essere intercettato (incluso dai Sugambri e Britanni [17.1.4]). Il movimento non può essere usato per rimuovere IM o effettuare Assedi o Soggiogare.



Esempio: Le sei Legioni in A possono muovere negli spazi indicati con B-E e trascorrervi l'inverno. Dopo la Fase Politica il giocatore romano può porre IM in questi quattro spazi.

(16.2.3) Attrito Invernale del Romano: L'Attrito Invernale si applica solo alle Legioni romane raggruppate in uno spazio e che superano il Livello di Foraggiamento (16.2.4) di quello spazio. Ciascuna Legione che subisce l'Attrito Invernale perde un livello di forza. Le Legioni possono essere eliminate in questo modo.

(16.2.4) Livelli di Foraggiamento Invernale:

- Nessuna Legione può svernare al sicuro in uno spazio controllato dal nemico o in uno che contiene un segnalino Devastazione. Tutte le CU romane che svernano in uno spazio controllato dal nemico subiscono l'Attrito Invernale.
- Due Legioni possono svernare al sicuro in uno spazio neutrale. Tutte le CU eccedenti subiscono l'Attrito Invernale.
Esempio: Se 6 legioni svernano in uno spazio Neutrale, 4 di esse subiscono l'Attrito Invernale.
- Quattro Legioni possono svernare al sicuro in uno spazio che contiene un IM romano. Tutte le CU eccedenti subiscono l'Attrito Invernale.
- Un qualsiasi numero di Legioni può svernare al sicuro in uno spazio che contiene una Città Murata amica controllata.

Una Legione ridotta conta come Legione piena per questa regola.

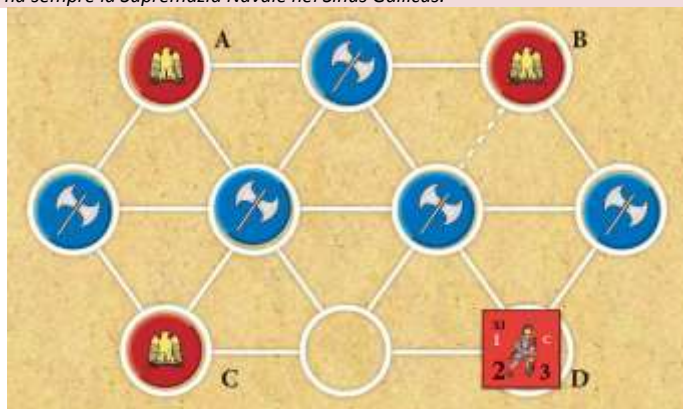
16.3 Il Segmento di Isolamento

Durante questa Fase ciascun giocatore, a partire dal romano, rimuove tutti gli IM amici che sono isolati. Gli IM gallici in Britannia e Germania ignorano l'Isolamento. Un IM è isolato se non può tracciare un percorso di lunghezza illimitata a:

- una CU amica, oppure
- un segnalino Caposaldo, Città Murata o Cittadina Fortificata amici, oppure
- un Porto amico controllato in una Zona di Mare dove ha Supremazia Navale (17.2).

Il percorso deve seguire sentieri (di qualsiasi tipo) ed andare di spazio in spazio. Non può entrare in uno spazio che contiene CU nemiche, segnalino di Controllo nemico (di qualsiasi tipo), o segnalino Devastazione – può entrare solamente in spazi neutrali ed amici controllati. Lo spazio di destinazione può contenere un segnalino nemico di controllo o segnalino Devastazione se vi è anche lì una CU amica non assediata.

Nota: Per questa regola il romano ha sempre la Supremazia Navale nel Sinus Gallicus.



Esempio: Gli IM romani in A e B sono Isolati, mentre quello in C può tracciare alla CU romana in D.

16.4 Il Segmento Politico

Le azioni di Cesare sono osservate da vicino dal Senato romano. Il suo compito principale è di governare la Gallia Transalpina e la sua incursione in Gallia non è approvata da tutti. Cesare è sotto pressione ogni turno per dare soddisfazione al Senato Romano e tenere a bada i suoi critici.

(16.4.1) Procedura: Determinate se il giocatore romano ha Dominanza o Presenza in Celtica, Belgica, ed Aquitania per ottenere Punti Governo. Da quel totale sottraete qualsiasi punto per le incursioni galliche in Provincia (Vocae, Allobroges, e Narbonensis). Il risultato netto determina il numero di VP (se vi è) che si ottengono da parte del romano.

(16.4.2) Definizione di Dominanza e Presenza:

- Dominanza della Celtica e Belgica: il giocatore romano ha il controllo di più Province nella Regione rispetto al giocatore gallico.
- Dominanza in Aquitania: il giocatore romano ha il controllo della Provincia di Aquitania.
- Presenza in una Regione o Provincia: Controllo di almeno uno spazio nella Regione o Provincia.

Esempio: Se il vostro avversario non controlla Province in Celtica, allora Dominate la Celtica controllando una o più Province.

(16.4.3) Punti Governo: I Punti Governo sono stampati sulla mappa ed esposti nella tabella sottostante:

Dominanza o Presenza del Romano in Gallia			
	Celtica	Belgica	Aquitania
Dominanza di:	5	4	1
Presenza in:	2	2	1
Incursioni Galliche in Provincia:			
	Volcae	Allobroges	Narbonensis
Nessun controllo romano di:	-1	-1	-3

Nota: La Aquitania dà 1 Punto Governo che il romano abbia Dominanza o Presenza. Fu un teatro secondario nella campagna.

(16.4.4) Assegnazione dei VP: L'ammontare di Punti Governo determina il numero di VP ottenuti dal giocatore romano:

- 9 o 10 = il Senato è entusiasta delle campagne di Cesare e lo premia con una celebrazione pubblica che dura molti giorni. Il giocatore romano ottiene 2 VP.
- 7 o 8 = il Senato è compiaciuto ed il giocatore romano ottiene 1 VP.
- 4 – 6 = il Senato non è impressionato = 0 VP.
- 3 o meno = intrighi a Roma rendono impossibile per Cesare proseguire la sua Campagna in Gallia, ed il romano perde immediatamente.

Esempio: Al termine del primo turno il romano ha Dominanza in Celtica (+5) ed ha Presenza in Belgica (+2) ed Aquitania (+1). Vi è un segnalino Controllo gallico in Volcae, ma il romano ha ancora il Controllo di quella Provincia. Ha generato 8 Punti Governo, pari ad 1 VP.

(16.4.5) Al termine del Segmento Politico verificate la Vittoria Automatica o la Vittoria di Fine Partita (19.1).

16.5 Fine dell'inverno:

- Rimuovere tutti i segnalini devastazione dalla mappa.
- Porre IM romani in tutti gli spazi che contengono Legioni romane e nessun altro segnalino Controllo.
- Risolvere le Promesse Mancate (18.4)

17. REGOLE SPECIALI



17.1 Britannia e Germania

(17.1.1.1) Restrizioni al Movimento: Solo le unità romane possono entrare in Germania o Britannia. La Tribù Indipendente germanica può attraversare il Reno mentre entra in gioco ma non lo può riattraversare tornando in Germania.

(17.1.2) L'Attraversamento del *Oceanus Britannicus* sulla Manica

COSTO DI MOVIMENTO: 2 MP.

RISCHI: Il giocatore romano deve tirare sulla Tabella Tempeste in Mare ogni volta che muove CU attraverso il Sentiero Marittimo. Un tiro di dado di 1-5 non dà effetti. Con un 6, l'Armata deve tornare nel Porto di partenza, perdere i 2 MP spesi, e proseguire il movimento da quella locazione. Se le rimangono MP, l'Armata può tentare ancora di attraversare o può scegliere di muovere in una direzione diversa.

RITIRATA PER MARE: Un'Armata romana può ritirarsi attraverso la Manica al costo di una perdita di livello di forza aggiuntiva.

ATTACCARE ATTRAVERSO: Se Cu galliche occupano lo spazio Portis Itius ed accettano battaglia quando le CU romane tornano dalla Britannica, il romano subisce uno spostamento di colonna a sinistra sulla Tabella della Battaglia.

(17.1.3) Condizioni di Vittoria: Il giocatore romano riceve 2 VP nel momento in cui rimuove o converte due segnalini Controllo gallici in Germania, e 2 VP nel momento in cui rimuove o converte i due segnalini Controllo gallici in Britannia (cioè 4 VP per entrambe le regioni).

Nota: I VP in Germania e Britannia rappresentano la fama che Cesare acquisisce esplorando queste due regioni che erano relativamente sconosciute al mondo romano.

(17.1.4) I Sugambri ed i Britanni: Quando entrano in uno dei due spazi in Germania associati ai VP, le CU del giocatore romano possono essere attaccate dalla Tribù dei Sugambri. Similmente, quando entrano in uno dei due spazi in Britannia, i romani possono essere attaccati dai Britanni. Queste tribù non sono pedine, quindi non possono essere eliminate o ridotte, né sono spazi accessibili o controllabili. Quando un'Armata romana entra in uno di questi due spazi, il romano deve tirare due dadi. Se la somma è pari o superiore alla Forza di Combattimento di quell'Armata romana, la Tribù attacca.

Esempio: Se la Forza di Combattimento dell'Armata romana è 6, la Tribù attaccherà con un tiro di dadi di 6-12. Se la Forza di Combattimento del romano è 13 o più, non vi è possibilità di attacco.



(17.1.5) Combattimento con la Tribù: I Sugambri attaccano con Forza di Combattimento 9, i Britanni con forza 7. Nessuna tribù riceve alcuna possibilità di ritirare dadi, ma i romani sì. Il Combattimento viene risolto normalmente, ma le Tribù non subiscono mai perdite o conseguenze dalla sconfitta. Un'Armata romana può essere attaccata ogni volta che entra in uno dei due spazi, anche se ha appena sconfitto la Tribù nello spazio precedente. Non controllate per un attacco se l'Armata romana sta entrando in uno spazio che contiene una CU romana che non sta muovendo o un IM romano. Un attacco della Tribù fa cessare il movimento dell'Armata romana a meno che la Forza di Combattimento dell'Armata romana non fosse il doppio della Forza di Combattimento della Tribù (7 o 9) all'inizio della battaglia.

17.2 Zone di Mare e Supremazia Navale

(17.2.1) Zone di Mare: Vi sono tre Zone di Mare — *Oceanus Britannicus*, *Oceanus Atlanticus*, e *Sinus Gallicus*. Le Zone di Mare sono importanti per la Supremazia Navale.



(17.2.2) Supremazia Navale: Se il giocatore romano controlla più Porti in una Zona di Mare del giocatore gallico, il giocatore romano ottiene la Supremazia Navale di quella Zona di Mare; altrimenti il giocatore gallico ha la Supremazia. Notate che il Caposaldo in Veneti è un Porto in due Zone di Mare. Il romano ha sempre Supremazia Navale in Sinus Gallicus.

(17.2.3) Benefici: La Supremazia Navale ha i seguenti benefici:

- **Isolamento:** Gli IM possono tracciare ad un Porto per evitare la rimozione nel Segmento di Isolamento se il giocatore ha Supremazia Navale nella Zona di Mare del Porto.
- **Veneti:** Annulla il DRM -2 in assedi (11.3.4).

17.3 Mercenari



(17.3.1) La Tribù Minore, i Mercenari, la Cavalleria Germanica sono CU che arrivano mediante Eventi. Per convenienza, tutte saranno dette Mercenari.

(17.3.2) Proprietà:

- **MOVIMENTO:** Se una CU Mercenaria non ha MA, può essere mossa solamente da un Comandante, inclusi i Comandanti Intrinseci (9.4).
- **COMANDO:** Le CU Mercenarie contano per il Valore di Comando di un Comandante (9.3).
- **COMBATTIMENTO:** I Mercenari non possono essere scelti per una perdita di forza a meno che tutte le altre CU amiche nel gruppo non sono state ridotte.
- **ATTRITO:** I Mercenari tornano nelle loro caselle se sono fuori rifornimento nella Fase di Rifornimento (15.4).

(17.3.3) Scioglimento di Fine Anno: I Mercenari tornano nelle rispettive Caselle al termine di ogni Turno di Gioco.

17.4 La Tribù Indipendente Germanica



Nota: Questa CU rappresenta le tribù degli Usipetes e Tencteri che migrarono in Gallia nel 55 a.C.

(17.4.1) Procedura: All'inizio del gioco questa CU viene posta nella sua Casella. Viene attivata con l'evento Migrazione Germanica. Il giocatore che attiva la Tribù Germanica è libero di muoverla in qualsiasi direzione. Il giocatore che la controlla deve rimuovere il IM (se vi è) nello spazio in cui termina il movimento, senza costo in MP.

(17.4.2) Restrizioni: La Tribù Germanica non può entrare in uno spazio che contiene una CU romana o gallica, una Cittadina Fortificata o Città Murata.

(17.4.3) Proprietà: La tribù ha le seguenti proprietà:

- Spazi di Partenza: Usipetes, Ubii, o Suebi.
- **MOVIMENTO:** Vi sono due sole carte (Migrazione Germanica) nel mazzo che muovono la Tribù Germanica.
- **COMBATTIMENTO:** E' considerata un nemico per entrambi i giocatori. La Tribù Germanica non può attaccare a meno che non sia Intercettata (la parentesi sulla Forza di Combattimento è per ricordarlo), e se attaccata non riceve mai bonus alla forza per Supporto Locale (13.2.2).
- **REAZIONE:** I giocatori possono tentare di Evitare la Battaglia e l'Intercettazione contro la Tribù. La Tribù non può tentare di Evitare la Battaglia e l'Intercettazione contro i giocatori.
- **ELIMINAZIONE:** Viene rimossa come qualsiasi altra Tribù quando subisce due perdite. Se eliminata, torna nella sua Casella a piena forza, da dove può tornare in gioco se l'evento Migrazione Germanica viene giocato ancora.
- **INVERNO:** L'Inverno non ha effetti sulla Tribù Germanica – rimane nel suo spazio corrente.

(17.4.4) La Tribù Germanica in un Caposaldo: Se la Tribù Germanica è in un Caposaldo, quello spazio cessa di funzionare da Fonte di Rifornimento (nelle Fasi Strategica e di Isolamento) fintanto che la Tribù Germanica rimane lì.

17.5 Devastazione



(17.5.1) In Generale: Vercingetorix e la carta Evento #22 consentono il posizionamento di segnalini Devastazione. Questi segnalini non hanno effetti sul movimento o combattimento.

Il loro unico effetto è di:

- bloccare i Percorsi di Rifornimento [15] e Isolamento [16.3] per entrambi i giocatori;
- impedire il posizionamento di IM e Cittadine Fortificate;
- rimuovere immediatamente qualsiasi IM in quello spazio quando il segnalino Devastazione viene posizionato.

I segnalini Devastazione non possono mai essere posti in Locazioni Fortificate (14.1) o in spazi che contengono CU nemiche. I segnalini Devastazione sono rimossi ogni turno al termine della Fase Invernale.

(17.5.2) Posizionamento da parte di Vercingetorix: Ogni segnalino Devastazione posizionato costa 1 Punto Azione. Quando usate Vercingetorix, si può porre un segnalino Devastazione rispettando le seguenti restrizioni:

- in qualsiasi spazio adiacente a Vercingetorix che non contenga una CU romana o segnalino Controllo romano. Se vi è un segnalino Controllo gallico nello spazio, viene rimosso;
- nello stesso spazio di Vercingetorix. Se vi è un IM nello spazio (romano o gallico), viene rimosso.

(17.5.3) Posizionamento con la Carta Evento #22: Si può porre in qualsiasi spazio entro le restrizioni sopra indicate, secondo le istruzioni della carta.

17.6 L'Armata Milizia



Nota: Questa unità rappresenta una chiamata alle armi al popolo gallico, per difendere la Gallia. Questi sono gente comune non associata ad alcun tribù. Cesare li definì "una leva per necessità e disperazione".

(17.6.1) Arrivo: Questa unità arriva mediante la carta Evento #41. L'unità Milizia deve essere posta in una Cittadina Fortificata non assediata o con una Tribù in Celtica o Belgica. Giratela dalla parte associata alla regione di posizionamento (belgica o celtica) come indicato dal colore.

(17.6.2) Rimozione: Viene sempre rimossa durante la Fase Invernale. Viene anche rimossa se subisce una perdita. Come i Mercenari (17.3), non può essere scelta per una perdita sino a quando tutte le altre Tribù nel suo gruppo non sono state ridotte. Ponetela nella sua casella quando viene rimossa. Può rientrare in gioco se l'evento accade ancora.

(17.6.3) Forza di Combattimento della Milizia: La sua Forza di Combattimento è pari al numero di Province nella sua Regione che sono correntemente controllate dal giocatore gallico. Può rimanere sulla mappa sino alla Fase Invernale anche se ha Forza di Combattimento corrente di zero.

Esempio: Se il giocatore gallico controlla 6 Province in Celtica, allora la Milizia gallica ha Forza di Combattimento 6.

17.7 Caselle per le CU che Arrivano da Evento

Vi sono Caselle che servono per contenere le CU e Mercenari che entrano in gioco solo mediante una carta evento (gli Aedui, l'Armata Indipendente Germanica, Mercenari, ecc.). Ponete queste unità nella loro Casella all'inizio della partita.

17.8 Casella Tribù Sottomesse

Usate questa casella per porvi le Tribù che si sono Sottomesse a Cesare. Possono lasciare la casella durante una Rivolta Generale (7.7).

17.9 Casella Tribù Eliminate

Usate questa casella per porvi le Tribù che sono state eliminate

17.10 Casella Armata

Usate questa casella per porvi i Legati e le Legioni che sono correntemente con Cesare.

18.0 LA CASELLA DEL CONSIGLIO GALLICO

18.1 Finalità

La Casella del Consiglio Gallico consente al giocatore gallico di tenere sino a 2 Tribù e 6 segnalini Influenza.

18.2 Porre nella Casella

(18.2.1) Tribù: Una Tribù può essere posta nella Casella del Consiglio Gallico solo durante la Fase dei Rinforzi Gallici, a discrezione del giocatore gallico. Viene posta lì invece di essere posta sulla mappa. Se vi sono già 2 Tribù nella Casella del Consiglio Gallico, allora una deve essere riposizionata per fare spazio – la Tribù Riposizionata diviene un rinforzo per quel turno (seguendo tutte le regole sulle Tribù Rinforzi). Se non vi è una locazione di posizionamento per la Tribù Riposizionata, questa si Sottomette a Cesare. Le Tribù che escono dalla Casella Tribù Sottomesse non possono essere poste nella Casella del Consiglio Gallico.

(18.2.2) Segnalini Influenza: Gli IM sono posti nella casella durante la Fase Strategica spendendo Punti Azione. Ciascun Punto Azione speso pone un IM nella Casella del Consiglio Gallico. Si possono porre sino a 6 IM nella casella.

18.3 Uscire dalla Casella

Durante la Fase Strategica, il giocatore gallico può prendere una, alcune o tutte le Tribù ed IM presenti nella Casella del Consiglio Gallico e porle sulla mappa. Questo costa 1 Punto Azione indipendentemente da quante Tribù ed IM sono scelti. Ciascuna Tribù arriva con una Cittadina Fortificata. Le Tribù ed IM devono essere posizionati secondo le regole standard sul posizionamento (5.1.2 ed 8.3.1).

Esempio: Se il giocatore gallico ha 6 IM nella casella, spendere 1 Punto Azione gli consente di posizionarli tutti e 6.

Le Tribù che arrivano dalla Casella del Consiglio Gallico possono essere attivate immediatamente se il giocatore gallico ha Punti Azione rimasti da spendere.

ARVERNI: Questa Tribù non può essere Riposizionata da o uscire dalla Casella del Consiglio Gallico sino al Turno 5 o sino a che non sono state eliminate 6 Tribù galliche, la prima di queste condizioni che si avvera (11.3.2).

18.4 Promesse Mancate

Durante la Fine della Fase Inverale la metà (arrotondate per eccesso) degli IM nella Casella del Consiglio Gallico sono rimossi (persi).

Esempio: Se il giocatore gallico ha 5 IM nella Casella del Consiglio Gallico, allora ne verrebbero rimossi 3.

Questa regola non ha effetto sulle due Tribù nella Casella del Consiglio Gallico.

19.0 COME VINCERE

19.1 Vittoria Automatica

(19.1.1) Vittoria Automatica del Gallo: Durante la Fase Politica, se i punti generati dal giocatore romano mediante il Governo (16.4.4) sono 3 o meno, allora il giocatore gallico vince la partita immediatamente.

(19.1.2) Vittoria Automatica del Romano: Durante la Fase Politica, se non vi sono Cittadine Fortificate sulla mappa, ed il giocatore romano controlla la maggioranza delle Province in Belgica (5), Celtica (7), Aquitania (1), e tutta la Provincia (3), allora il giocatore romano vince la partita immediatamente.

19.2 Vittoria a Fine Partita

(19.2.1) Come Viene Determinata la Vittoria: Se non vi è Vittoria Automatica, il giocatore romano vince alla fine del Turno 6 se ha accumulato 12 VP. Il giocatore gallico vince se il romano ha meno di 12 VP.

(19.2.2) Punti Vittoria: Il giocatore romano ottiene VP per quanto segue:

- 1 VP per Aprire il Passo a Cesare (19.3)
- 1 VP per ogni 4 Tribù eliminate (19.4)
- 2 VP se invade la Germania con successo (17.1.3)
- 2 VP se invade la Britannia con successo (17.1.3)
- 0-2 VP per Turno per il suo Governo della Gallia (16.4)

19.3 Aprire il Passo a Cesare

Questo VP si ottiene da parte del romano se soggioga e rimuove il Caposaldo di Octodurus (in Allobroges). Il VP non viene perso se lo spazio torna sotto il controllo del Gallo.

19.4 Tribù Eliminate

Per ogni 4 Tribù nella Casella Eliminate al termine della partita assegnate al romano 1 VP (ignorare le frazioni). Le Tribù nella Casella Sottomesse non danno VP, né i due Comandanti gallici - Vercingetorix ed Ambiorix.

Esempio: Se il romano ha eliminato 11 Tribù, ottiene 2 VP.



Sono stati inclusi i Comandanti su piedistallo se i giocatori desiderano usarli in luogo delle pedine più piccole.

CREDITI

Creazione del Gioco: Mark Simonitch

Sviluppatore: Mitchell Land

Supporto al Modulo Vassal: Kevin Davidson

Test del Gioco: John Boone, Joseph Vanden Borre, Steve Carey, John Clarke, John Curran, Andy Daglish, Christian Diedler, Liviu Dudaș, Chris Easter, Dave Knoyle, Robert Champer, Jim Gutt, Tim Hall, Jim Lauffenburger, Heiko Möller, Ralph Shelton, Ken Tee, e John Zrimc.

Direttore Grafico: Mark Simonitch

Copertina della Scatola ed Illustrazioni sulle Carte: Paweł Kurowski

Grafica della Mappa e delle Carte: Chechu Nieto

Mappa e Specialista in Latino: Justin Vorhis

Grafica delle Pedine: Dariusz Buraczewski e Mark Simonitch

Revisori: Mitchell Land, Steve Carey, Jeremy Harrison

Produttori: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley e Mark Simonitch

SUGGERIMENTI DI GIOCO

Giocatore Romano

1. Avete una superiorità di forze schiacciante, ma non è facile eliminare tutte e tre le Tribù ogni anno. Dovete muovere rapidamente altrimenti le tribù si accumuleranno e ne perderete il controllo.
2. Non perdetevi tempo a soggiogare i Capisaldi a meno che non apriate il Passo a Cesare.
3. Cercate di pianificare le vostre invasioni della Germania e Britannia nel 3° o 4° anno. Per allora dovrete avere alcune province controllate in Belgica da usare come vostra base.
4. Se perdetevi più di due livelli di forza durante l'anno, usate i Rimpiazzi di Emergenza; ricordate di porre gli IM in questi spazi altrimenti perderete presto il controllo della Provincia.
5. Nel primo anno cercate di rafforzare la vostra presenza in Aquitania e di prendere il controllo delle province dei Parisii e dei Carnutes.
6. Cercate di raccogliere 2-4 IM ogni Fase Invernale, ma fate attenzione ad una imboscata primaverile dei Galli.

Giocatore Gallico

1. Cercate di ritardare e disturbare il giocatore romano. Se questi tenta di invadere la Germania, bloccate i suoi percorsi di rifornimento con segnalini Influenza.
2. Usate le Tribù per rimuovere segnalini di Influenza romani quando possibile.
3. Cercate di sopravvivere, e pianificate una rivolta generale nei turni 4-6. Tutte le Tribù che si sono sottomesse a Cesare possono arrivare con la rivolta generale (necessitano solo di uno spazio aperto nella loro provincia).
4. Impedire al romano di ottenere la dominanza della Celtica sarà duro, ma dovrete essere in grado di impedirgli di ottenere Dominanza della Belgica per un po'.
5. Se la vostra Tribù non ha uno spazio di posizionamento per la presenza di segnalini Influenza romani, ponete la Tribù nella Casella del Consiglio gallico se è disponibile uno spazio per la tribù.
6. Se Gergovia è controllata dal romano all'inizio del Turno 5, ponete Vercingetorix con un segnalino controllo gallico vicino, spostatelo a Gergovia, rimuovete il IM romano, e poi fate entrare gli Arverni dalla Casella del Consiglio.

LE TABELLE

TABELLA DELLA BATTAGLIA														Punti Forza dell'Armata											
Dadi	1	2	3	4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-15	16-18	19-22	23-27	28+	Dadi											
2	0	0	0	0	0	0	0	1	1*	1**	2	2*	2**	2											
3	0	0	0	0	0*	0**	1	1*	1**	2	2*	2**	3	3											
4	0	0	0	0*	0**	1	1*	1**	2	2*	2**	3	3*	4											
5	0	0	0*	0**	1	1*	1**	2	2*	2**	3	3*	3**	5											
6	0	0*	0**	1	1*	1**	2	2*	2**	3	3*	3**	4	6											
7	0*	0**	1	1*	1**	2	2*	2**	3	3*	3**	4	4*	7											
8	0**	1	1*	1**	2	2*	2**	3	3*	3**	4	4*	4**	8											
9	1	1*	1**	2	2*	2**	3	3*	3**	4	4*	4**	5	9											
10	1*	1**	2	2*	2**	3	3*	3**	4	4*	4**	5	5*	10											
11	1*	2	2*	2**	3	3*	3**	4	4*	4**	5	5*	5**	11											
12	1**	2*	2**	3	3*	3**	4	4*	4**	5	5*	5**	6	12											

Spiegazione dei risultati: # = Colpi *, ** = In caso di parità, il doppio asterisco batte il singolo asterisco ed il singolo asterisco batte l'assenza di asterisco

Disciplina dei Legionari (13.5.4): Tiri di dado di 1 o 2 = 3.

INTERCETTAZIONE & EVITARE LA BATTAGLIA
Successo: 2d6 ≥ 9
Modificatori al tiro di dadi: +? Valore Tattico del Comandante al Comando +2 Se il tentativo è in uno spazio amico controllato, o che contiene CU amiche -2 Se il tentativo è attraverso Sentiero di Terreno Accidentato

TEMPESTE IN MARE	
Tiro di dadi	Risultato
1-5	Nessun effetto
6	Ritorna

TABELLA DELL'ASSEDIO						
Tiro di dadi	1-2	1-1	1,5-1	2-1	Gli Assedi a rapporti di forza di 3-1 o più = Sottomissione a Cesare	
≤2	1/0	1/0	1/0	-/0	Modificatori al tiro di dadi:	
3	1/0	1/0	-/0	-/0	+1	Se Cesare sta effettuando l'assedio
4	1/0	-/0	-/0	1/1	-?	Modificatore della Città o Cittadina Fortificata
5	-/0	-/0	1/1	-/1	-2	Assediare i Veneti nella loro Cittadina Fortificata se si trova nello spazio di Porto dei Veneti ed il giocatore romano non ha la Supremazia Navale in Oceanus Atlanticus.
6	-/0	1/1	-/1	-/1		
7	1/1	-/1	-/1	1/2		
8	-/1	-/1	1/2	-/2		
9	-/1	1/2	-/2	-/2	Non si usano le possibilità di ritirare i dadi per i Valori Tattici e le unità di Élite	
10	1/2	-/2	-/2	1/3	Gli assedi a rapporti di forze di 1-3 o inferiori non sono consentiti	
11	-/2	-/2	1/3	S		
≥12	-/2	1/3	S	S		
Spiegazione dei Risultati:						
#/# = Perdite per l'Attaccante / Punti Assedio ottenuti						
S = I difensori si Sottomettono a Cesare (14.3.3)						

COSTI IN PUNTI MOVIMENTO

Queste Azioni possono essere effettuate solamente mentre si sta muovendo

Costo	Azione
1 MP	MUOVERE di uno spazio attraverso sentiero con linea piena* .
2 MP	MUOVERE di uno spazio attraverso sentiero con linea punteggiata o tratteggiata* .
2 MP	RIMUOVERE un IM nemico nello spazio occupato dalla CU o gruppo attivato
3 MP	ASSEDIO : Tirare una volta sulla Tabella dell'Assedio.

** I sentieri con linea piena costano 2 MP e quelli con linea punteggiata o tratteggiata costano 3 MP se il Comandante è accompagnato da più CU di quante ne consenta il suo Valore di Comando (9.3).*

VP PER GOVERNO	
9-10 = 2 VP	4-6 = 0 VP
7-8 = 1 VP	≤ 3 = Vittoria del Gallo

ELENCO DELLE AZIONI (7.7)

Costo	Azione
1	MOVIMENTO : Attivare un Comandante o CU. Quel Comandante o CU può essere mosso e spendere tutta la sua MA. Un Comandante può raccogliere/lasciare Subordinati (9.1) e CU amiche.
1	PORRE : Porre uno dei vostri IM sulla mappa in uno spazio privo di qualsiasi altro segnalino Controllo o CU nemica (8.3.1).
1	CONVERTIRE : Sostituire un IM nemico con un IM amico in uno spazio che contiene una CU amica (8.3.2).

AZIONI SPECIALI DEL GALLO

Queste azioni possono essere effettuate solamente dal giocatore Gallo

Costo	Azione
1	Casella del Consiglio Gallico : Porre un IM nella Casella del Consiglio Gallico, OPPURE portate uno, alcuni o tutti gli IM e Tribù fuori dalla Casella del Consiglio gallico e poneteli sulla mappa (18.0).
1	Devastare le Campagne : Porre un segnalino Devastazione sulla mappa (17.5). Può essere usata solo in uno spazio che contiene o è adiacente a Vercingetorix (9.5.3).
1	Dichiarare una Rivolta Generale : Qualsiasi e tutte le Tribù nella Casella Tribù Sottomesse possono tornare in gioco <i>alla loro forza corrente</i> con un segnalino di Cittadina Fortificata. Ponete ciascuna nella Provincia associata e seguite le normali restrizioni al piazzamento secondo 5.1.2A.

LA SEQUENZA DI GIOCO**1. Fase dei Rinforzi**

- F. Rinforzi del Gallo (5.1)
- G. Rimpiazzi e Rinforzi Romani (5.2). *Saltarla nel Turno 1.*
- H. Segmento Posizionamento di Cesare (5.3). *Saltarla nel Turno 1.*
- I. Segmento dei Legati Romani (5.4). *Saltarla nel Turno 1.*
- J. Entrambi i giocatori ricevono 8 carte (7.2).

2. Fase del Raduno Primaverile del Gallo

Tutte le Tribù galliche e relativi Comandanti possono muovere di 3 MP (6.0).

3. Fase Strategica

Giocate le Carte Strategia una alla volta, prima il giocatore Gallo, alternandosi tra i giocatori sino a che non sono state giocate tutte le carte (7.0).

4. Fase Invernale**A. Segmento Ritorno a Casa (16.1)**

- Fine degli Assedi (16.1.1)
- Rimuovere i Mercenari (16.1.2)
- Le Tribù Vanno a Casa (16.1.3)
- I Comandanti sono Riallocati (16.1.4)

B. Segmento Invernale Romano (16.2)

- Porre Cesare a Roma.
- Riponete uno o entrambi i Legati romani nel pool di pesca. Se un Legato viene mantenuto (5.4.2), mettetelo da parte.
- Marcia delle Legioni al Campo Invernale (16.2.2).
- Attrito Invernale romano (16.2.3).

C. Segmento dell'Isolamento (16.3)

- c) Rimuovere gli IM Isolati romani
- d) Rimuovere gli IM Isolati gallici

D. Segmento Politico (16.4)

- (c) Il romano ottiene VP per Governo (16.4.4)
- (d) Verifica della Vittoria (19.1)

E. Fine dell'Inverno (16.5)

- Rimuovere tutti i segnalini Devastazione dalla mappa.
- Porre IM romani in tutti gli spazi che contengono Legioni romane e nessun altro segnalino Controllo.
- Risolvere le Promesse Mancate (18.4)

5. Fase di Fine Turno

Se questo era il Turno 3, rimescolate tutte le Carte Strategia (7.8). Se questo era il Turno 6, la partita termina (19.2). Altrimenti, avanzate il segnalino di Turno.

LE CARTE

NR	TITOLO	Punti Azione	Effetto	Note
1	VENI. VIDI, VICI	3	Attivate Cesare ed 1 qualsiasi Legato. Poi usate i 3 Punti Azione	Bonus
2	FERMO COME LA STELLA DEL NORD	3	Attivate Cesare. Poi usate i 3 Punti Azione	Bonus
3	AIUTI DA POMPEO	3	Il romano riceve 2 punti rimpiazzi da usare immediatamente. Le Legioni che ricevono i rimpiazzi devono avere un Percorso di Rifornimento a Roma.	Evento
4	AIUTI DA CRASSO	3	Ricevete 5 Punti Azione. Giocabile solo nei Turni 1-4.	Evento
5	CONFEDERAZIONE BELGICA	3	Tutti i Comandanti e CU correntemente in Belgica possono essere attivati.	Evento
6	UNA GALLIA UNITA	3	Effettuate una Azione Influenza in ciascuna Provincia della Celtica che già contiene almeno un segnalino Controllo gallico.	Evento
7	RISENTIMENTO BELGICO	2	Effettuate una Azione Influenza in ciascuna Provincia della Belgica che contiene un IM romano o CU romana.	Evento
8	INFLUENZA DEI DRUIDI	3	Scegliete una qualsiasi Provincia in Gallia che non contenga CU romane. Rimuovete tutti segnalini IM romani da quella Provincia.	Evento
9	DISTRUTTI RADICI E RAMI	2	Rimuovete tutti i segnalini IM gallici in ciascuno spazio dove vi è Cesare o adiacente, e che non contenga una CU gallica.	Evento
10	LA LONGA MANO DI ROMA	2	Ponete due IM. Per questo evento solamente, le restrizioni di adiacenza in 8.3.1 sono ignorate.	Evento
11	PER LA GLORIA DI CESARE	3	Attivate tutti i Comandanti e Legioni romani.	Evento
12	ROMA GOVERNA	3	Scegliere la Belgica o la Celtica. Effettuate una azione Influenza in ciascuna Provincia di quella Regione che già contiene un IM romano.	Evento
13	CONSIGLIO DI GUERRA GALLICO	2	Porre 2 IM nella Casella del Consiglio Gallico e riportate un qualsiasi Tribù da forza ridotta a piena forza. La Tribù può essere sulla mappa o nella Casella Tribù Sottomesse.	Evento
14	GLORIA E LIBERTA'	3	Effettuate una Azione Influenza in ciascuna Provincia che contiene una Cittadina Fortificata.	Evento
15	SCAMBIO DI GIURAMENTI	2	Porre la Tribù Minore in qualsiasi spazio in Gallia che contiene un segnalino Controllo gallico e non contiene Comandanti o CU romani. Poi usate i 2 Punti Azione.	Bonus
16	LE TROMBE DELLA GUERRA	3	Attivate tutti i Comandanti e Tribù gallici (inclusa la Tribù Minore) correntemente in gioco.	Evento
17	IL TENENTE DI CESARE	2	Se il Legato T. Labienus è nel pool di pesca, ponetelo con qualsiasi Legione e riponete un Legato nel pool. <i>Oppure</i> , attivate un Legato romano che non è raggruppato con Cesare. Poi usate i 2 Punti Azione.	Bonus
18	OSTAGGI	2	Rimuovete un IM gallico in una Provincia controllata dal romano. Lo spazio in questione non può contenere CU romane. Poi usate i 2 Punti Azione.	Bonus
19	COMMERCIO ROMANO	2	Rimuovete un IM gallico in una Provincia adiacente ad una Provincia controllata dal romano. Lo spazio in questione non può contenere CU galliche. Poi usate i 2 Punti Azione.	Bonus
20	AUSILIARI ROMANI	1	Riportate una Legione da ridotta a piena forza. La Legione deve avere un Percorso di Rifornimento a Roma. Poi usate 1 Punto Azione.	Bonus
21	LEGAMI DI SANGUE E MATRIMONIO	2	Pescate una Tribù a caso dal pool e posizionala secondo 5.1.2.	Evento
22	BRUCIATE LE CAMPAGNE	2	Porre un segnalino Devastazione in qualsiasi spazio contenente o adiacente a CU galliche. Lo spazio non può contenere una CU romana o Città Murata. Se lo spazio contiene un IM, questo viene rimosso. Poi usate i 2 Punti Azione.	Bonus
23	GALLI DAI LUNGHİ CAPELLI	2	Rimuovete un IM romano in uno spazio adiacente ad un Caposaldo gallico; oppure effettuate una azione Influenza in uno spazio adiacente ad un Caposaldo gallico. Poi usate i 2 Punti Azione.	Bonus
24	POTETE CREDERE CIO' CHE VOLETE	3	Annulate l'Evento o Evento Bonus appena giocato dall'avversario. Poi entrambi i giocatori pescano una carta. Il gioco riprende con l'avversario che gioca una sua carta.	Reazione
25	MERCENARI DALLA BRITANNIA ED HISPANIA	1	Ponete una CU Mercenaria gallica con qualsiasi Tribù Gallica, Comandante, o Cittadina Fortificata che sia in Rifornimento e non sotto assedio. Poi usate 1 Punto Azione.	Bonus

26	MERCENARI DALLA BRITANNIA ED HISPANIA	1	Ponete una CU Mercenaria gallica con qualsiasi Tribù Gallica, Comandante, o Cittadina Fortificata che sia in Rifornimento e non sotto assedio. Poi usate 1 Punto Azione.	Bonus
27	RIVOLTA IN PROVINCIA	2	Rimuovete sino a 2 IM romani in <i>Provincia</i> . Non più di uno per Provincia.	Evento
28	ALESIA	2	Migliorate una qualsiasi Cittadina Fortificata non assediata ad un DRM -1 Cittadina Fortificata. Poi usate i 2 Punti Azione.	Evento
29	CAVALLERIA AUSILIARIA GERMANICA	1	Ponete una CU Cav Mercenaria Germanica con qualsiasi Legione che può tracciare un Percorso di Rifornimento ad un Caposaldo in Germania. Poi usate 1 Punto Azione.	Bonus
30	CAVALLERIA AUSILIARIA GERMANICA	1	Ponete una CU Cav Mercenaria Germanica con qualsiasi Legione che può tracciare un Percorso di Rifornimento ad un Caposaldo in Germania. Poi usate 1 Punto Azione.	Bonus
31	UN AMICO DI ROMA	1	Convertite un IM gallico adiacente ad una CU romana in IM romano. Poi usate 1 Punto Azione.	Bonus
32	LE LEGIONI DI CESARE	2	Attivate tutte le Legioni romane che non sono raggruppate con un Legato o con Cesare. Poi usate i 2 Punti Azione.	Bonus
33	RAID LOCALI	1	Rimuovete un qualsiasi IM nemico adiacente ad una CU amica non assediata. Lo spazio in questione non può contenere una CU nemica. Poi usate 1 Punto Azione.	Bonus
34	MIGRAZIONE GERMANICA	1	<i>Potete</i> muovere la Tribù Indipendente Germanica. Se non è sulla mappa, allora ponetela in un Caposaldo in Germania (a piena forza) e muovetela da lì. <i>Non</i> può entrare in uno spazio di Cittadina Fortificata o Città Murata. Rimuovete qualsiasi IM dallo spazio nel quale termina il movimento. Poi usate 1 Punto Azione.	Bonus
35	MIGRAZIONE GERMANICA	1	<i>Potete</i> muovere la Tribù Indipendente Germanica. Se non è sulla mappa, allora ponetela in un Caposaldo in Germania (a piena forza) e muovetela da lì. <i>Non</i> può entrare in uno spazio di Cittadina Fortificata o Città Murata. Rimuovete qualsiasi IM dallo spazio nel quale termina il movimento. Poi usate 1 Punto Azione.	Bonus
36	INCORAGGIARE I TIMIDI E CONVINCERE GLI INDECISI	2	Effettuate una azione Influenza in ogni Provincia in Gallia e in <i>Provincia</i> che contiene una o più CU gallica.	Evento
37	MOTUS UBIQUE	1	Potete attivare un Comandante (incluso un Comandante Intrinseco) in ciascuna di 6 Regioni.	Evento
38	MOTUS UBIQUE	1	Potete attivare un Comandante (incluso un Comandante Intrinseco) in ciascuna di 6 Regioni.	Evento
39	INCITARE MEDIANTE LA SEDIZIONE E LA VIOLENZA	1	Rimuovete un qualsiasi IM in una Provincia che contiene uno dei vostri segnalini IM. Lo spazio in questione non può contenere una CU nemica. Poi usate 1 Punto Azione.	Bonus
40	LE RIVOLTE SI DIFFONDONO	1	Rimuovete un IM da una Provincia che contiene almeno uno spazio vuoto. Lo spazio vuoto non può contenere CU. Poi usate 1 Punto Azione.	Bonus
41	UNA CHIAMATA ALLE ARMI	2	Ponete la CU Milizia (sul lato appropriato) con qualsiasi Tribù o Cittadina Fortificata in Celtica o Belgica che non è sotto assedio. La regione di posizionamento determina se Milizia Celtica o Belgica.	Evento
42	IL SENATO E' INDIGNATO PER LA BRUTALITA' DI CESARE	1	Pescate una carta a caso dalla mano di Cesare ed aggiungetela alla vostra mano. Date questa carta a Cesare quale sostituzione per la sua carta persa. Poi giocate qualsiasi carta dalla vostra mano (che potrebbe essere quella pescata).	Evento
43	GLI AEDUI CAMBIANO FAZIONE	2	Evento giocabile solo se la Tribù degli Aedui è ancora nella sua casella. Ponete la Tribù degli Aedui con una Cittadina Fortificata in Aedui (#19). Lo spazio deve essere privo di CU romane e IM romani. Poi usate i 2 Punti Azione.	Bonus
44	LEGATO RICHIAMATO A ROMA	1	Rimuovete un qualsiasi Legato (a vostra scelta) dalla mappa e pescate a caso un Legato quale sostituzione. Posizionalo nello stesso spazio e poi ponete il Legato rimosso nel pool. Poi usate 1 Punto Azione.	Bonus
45	DIPLOMAZIA	1	Convertite un IM nemico in un IM amico in qualsiasi spazio in Gallia o <i>Provincia</i> privo di CU nemiche.	Evento
46	RAZZIE LOCALI	1	Rimuovete un qualsiasi IM nemico adiacente ad una CU amica non assediata. Lo spazio in questione non può contenere una CU nemica. Poi usate 1 Punto Azione.	Bonus

47	CAMPAGNA INVERNALE	1	Giocatela come interruzione per agire per primo nella Fase Strategica. Il giocatore romano agisce per primo ma può essere attivato un solo Comandante.	Evento
48	CORRUZIONE DA PARTE DEI ROMANI	1	Convertite un IM gallico in un IM romano in qualsiasi spazio in Gallia o Provincia che non contenga CU.	Evento
49	MARCIA DI TRE GIORNI	1	Attivate tutti i Comandanti e CU amici o singolarmente o in gruppo. Ciascuno ha MA di 1 MP.	Evento
50	SUPREMAZIA NAVALE	2	Giocatela per aggiungere o rimuovere 1 Punto Assedio da qualsiasi Cittadina Fortificata o Città Murata che è anche Porto. Lo spazio in questione deve trovarsi in una Zona di Mare dove avete Supremazia Navale. Poi usate i 2 Punti Azione.	Bonus
51	STRATAGEMMA E TRADIMENTI	1	Giocatela per aggiungere o rimuovere 1 Punto Assedio da qualsiasi Cittadina Fortificata o Città Murata correntemente sotto assedio. Poi usate 1 Punto Azione.	Bonus
52	UN GIURAMENTO A MARTE	0	<i>Giocatela per una dei vantaggi seguenti:</i> DRM +1 sulla Tabella dell'Assedio, OPPURE 1 ritiro di dado in combattimento. Poi scartate la carta. Pescate poi una carta di sostituzione.	Sorpresa
53	LE TROMBE DELLA GUERRA	2	Attivate tutti i Comandanti e Tribù gallici (inclusa la Tribù Minore) correntemente in gioco.	Evento
54	RIMEDI PER TUTTI I PROBLEMI	0	Giocatela per dare un DRM +2 o -2 ad un qualsiasi tentativo di Intercettazione o Evitare Battaglia. Giocatela <i>prima</i> che siano tirati i dadi. <i>OPPURE:</i> scartate questa carta. Pescate poi una carta di sostituzione.	Sorpresa
55	MARCIA FORZATA	0	Giocatela per incrementare il movimento di un Comandante o Cu attivata di 1 MP. Questo non consente a Cesare di effettuare due tentativi di Assediare/Soggiogare. <i>OPPURE:</i> scartate questa carta. Pescate poi una carta di sostituzione.	Sorpresa