

Falling Sky

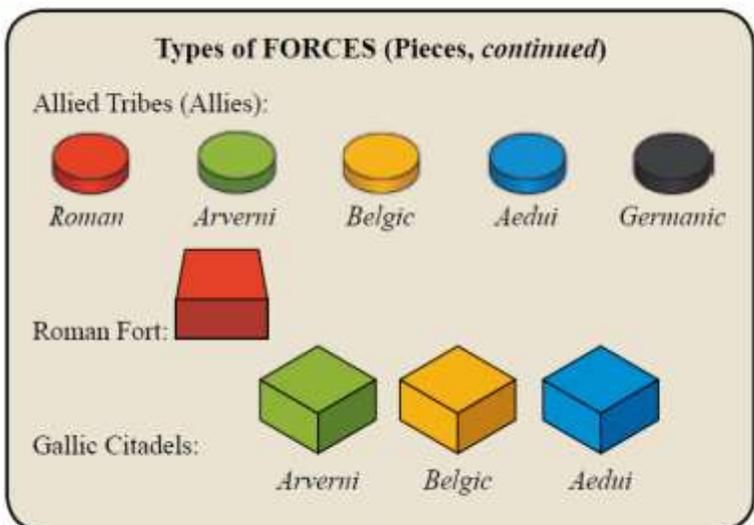
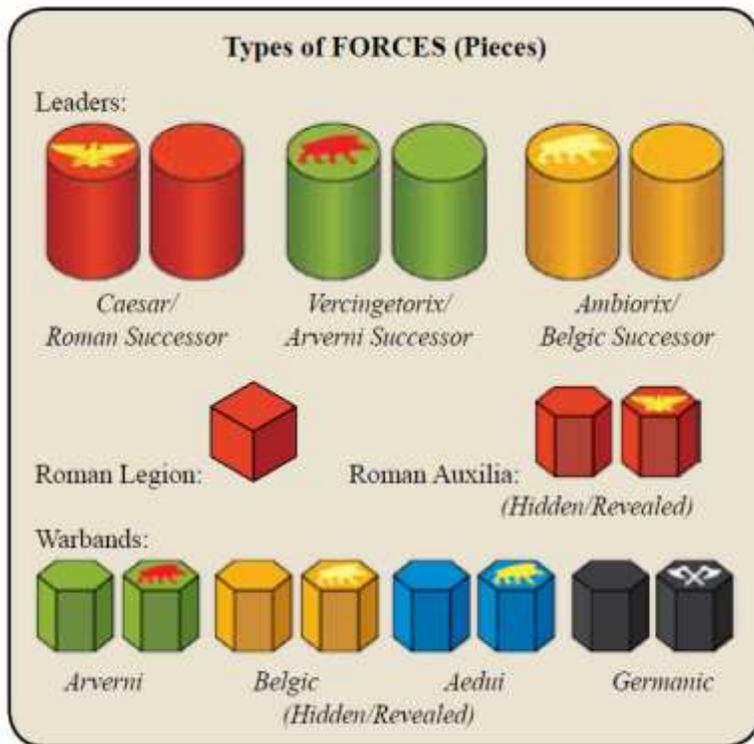
La rivolta delle regole



FALLING SKY: Visione degli elementi costitutivi della Mappa - Segnalini Vittoria - le Risorse - segnalini Controllo - segnalini Dispersed

- Stoccaggio** Qualsiasi numero di forze può occupare una Regione fatta eccezione per: **1.** solo una pedina Alleato/Cittadella può occupare uno spazio Tribù, la Cittadella deve essere piazzata solo nello spazio Città - **2.** una Regione può ospitare un solo Forte Romano - **3.** Provincia ha sempre un Forte Romano che non può essere rimosso - **4.** Alcuni Spazi Tribù possono ospitare solo Alleati o Cittadelle di alcune fazioni: **Bibracte, Aaudi; Gergovia, Arverni;** i due spazi **Suebi North e South, Germanici** (solo Alleati, i Germani non hanno Cittadelle)
- Britannia e Reno** Entrare e uscire dalla Britannia impedisce l'attivazione di qualsiasi **Special Ability** nella Regione appena raggiunta, se eseguita prima rende impossibile muoversi fuori o verso la Britannia - Entrare/uscire dalla Britannia e attraversare il Reno costringe le truppe a fermarsi immediatamente bloccando la possibile marcia di Romani e Arverni
- Confini** Cisalpina confina con Provincia, con Ubii, con Sequami - Cisalpina è solo un luogo geografico, non vi si piazzano pezzi sopra





**Forze e
Piazzamento**

1. Ogni Fazione può usare solo i pezzi disponibili sulle Plance, un pezzo vi ritorna quando è eliminato dalla mappa
2. **Alleati/Cittadelle:** non è possibile piazzare Cittadelle su spazi Tribù Città se in un'azione precedente non era stato piazzato un proprio Alleato
3. **Legioni** - queste unità non stanno sulla Plancia ma in due spazi dedicati sulla Mappa: **a.** nel Senato si trovano le Legioni pronte a entrare in gioco (entrano nella Fase Senato alla fine dell'Inverno o per un Evento), **b.** mentre nello spazio Fallen Legions sono poste quelle rimosse dalla mappa (di solito a seguito di perdite in battaglia)
4. **Rimuovere Volontariamente:** Il giocatore può rimuovere un proprio pezzo da una Regione per piazzarlo altrove rispettando le Regole sopra dette, per cui può sostituire una Cittadella con un Alleato per piazzarla altrove se non ne ha altre disponibili

**Hidden &
Revealed**

Warband e Ausiliari hanno due lati, quello con marcato il simbolo della Fazione indica che il pezzo è Revealed, quello senza Hidden. E' importante fare attenzione a questo aspetto del gioco perché Comandi, Special Ability, Eventi agiscono in modo diverso sulle unità secondo che siano Nascoste o Rivelate

Controllare

Una Regione è Controllata quando una Fazione ha la maggioranza di pezzi piazzati rispetto a quelli di tutte le altre Fazioni sommate insieme. Mettere il marcatore della Fazione nello spazio dedicato nella Regione, rimuoverlo quando nessuna nazione ha la maggioranza lasciando visibile No Control, oppure sostituirlo immediatamente con quello della Fazione che ha la nuova maggioranza

Negoziati

Tutti i tipi di accordo sono possibili entro le regole del gioco tenendo presente che quando un giocatore accetta una condizione questa vale per la durata dell'intera mossa, ad esempio: accettare che una Fazione si possa ritirare nelle Regioni da voi controllate, significa "ovunque questo sia possibile" e non limitatamente a un solo territorio; l'accordo termina con la fine dell'azione. **Nota:** Se non ottiene l'accordo, il giocatore è libero di cambiare l'azione

Trasferire Risorse: è possibile trasferire risorse da una Fazione all'altra durante qualsiasi sequenza di gioco o durante l'attivazione di un Comando, una **Special Ability** e/o un **Evento**.
E' possibile trasferirle liberamente da una Fazione all'altra durante le fasi **Quarter** e **Harvest** dell'Inverno

CONDIZIONI DI VITTORIA

ROMANI	ARVERNI	AEDUI	BELGI
La somma delle Tribù Sottomesse + più Tribù Disperse + Alleati deve essere superiore a 15 Il progresso della vittoria è visibile sulla catena numerica attorno alla mappa e segnalata come Roman Victory	Devono accontentare entrambe le seguenti condizioni: <ol style="list-style-type: none"> 1. Le Legioni Fuori Mappa (spazi Fallen Legion e Senato) devono essere + di 6 2. La somma di Alleti + Cittadelle deve essere superiore a 8 Progresso 1 visibile come Arverni Victory sulla mappa Progresso 2 sulla Plancia del giocatore	La somma di Alleati + Cittadelle deve essere maggiore rispetto alla Fazione con più Alleati e Cittadelle in gioco Il progresso della vittoria è sempre visibile confrontando gli spazi Alleati/Cittadelle liberi della plancia degli Aedui con gli stessi sulle plance delle altre Fazioni	La somma del valore di ogni Regione Controllata + Alleati e Cittadelle in gioco deve essere superiore a 15 Il progresso della vittoria è visibile sulla catena numerica attorno alla mappa e segnalata come Belgae Victory Valore di una Regione: è dato dalla somma delle Tribù che la compongono ed è visibile sull'elmo presente in ogni Regione. Nota: ogni Tribù Dispersa è sottratta al valore della Regione.
GERMANI Durante la Fase di Gioco: non accettano mai accordi per Ritirata o Supply Line – fanno sempre Harrassment – in Battaglia non si ritirano e subiscono perdite nel seguente modo: eliminare prima le Scouted, poi le Warband rivelate, a seguire le nascoste e infine eliminare gli Alleati non in città, poi in città			

EVENTI

Attivazione: quando attivato un Evento deve essere letto ed eseguito letteralmente, la Fazione che lo sta giocando, se non diversamente specificato nell'Evento stesso, compie le eventuali scelte richieste.

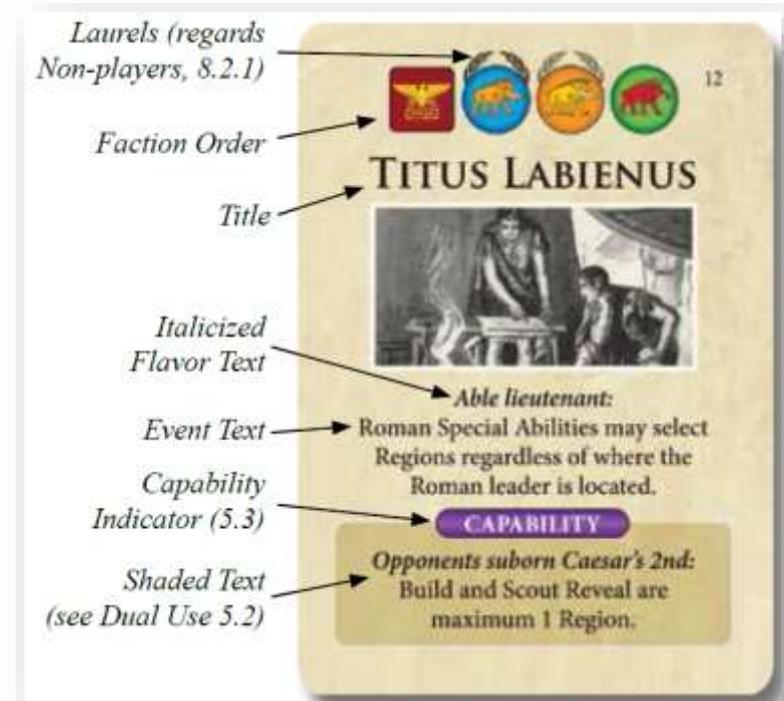
Esecuzione: un Evento deve essere portato a termine completamente, se non è possibile, fare quanto si può.

Doppio Uso: molti Eventi hanno un doppio uso riportando due testi (uno in ombra, una no) che rappresentano effetti opposti della stessa causa. Il giocatore sceglie e dichiara quale testo attivare, l'altro non sarà giocato

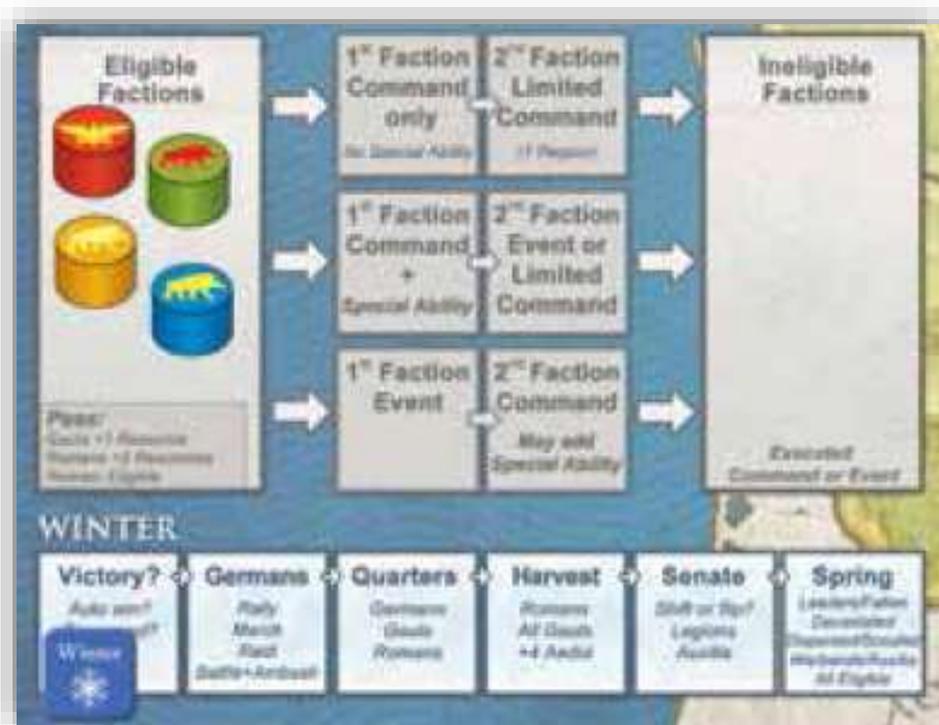
Capabilities: alcuni Eventi cambiano, migliorando o limitando, alcune regole del gioco per una o più Fazioni; invece di scartare la carta questa deve essere posta visibile vicino alla Fazione che ne subisce gli effetti piazzando, in modo da coprire il testo non usato, il segnalino Capability a ricordare che l'Evento è attivo e permanente.

Nota: quando la scritta "Capability" è posta fra i due testi, indica che entrambi sono permanenti

Free Actions: alcuni Eventi consentono di eseguire un Comando o una Special Ability specificando quale o lasciando la scelta alla Fazione, o Fazioni coinvolte. Una Free Action non costa risorse e non cambia l'ordine di eleggibilità sempre che non sia diversamente specificato dal testo dell'Evento



SEQUENZA DI GIOCO



Il box della Sequenza di Gioco si compone di due parti: la **Sequenza di Gioco** vera e propria e le diverse azioni dell'**Inverno**.

SEQUENZA DI GIOCO:

1. Piazzare i pezzi a rappresentanza delle Fazioni nello spazio **Eligible Factions**
2. Pescare una Carta Evento da mettere in gioco, un'altra che resta visibile in cima al mazzo, rappresenta l'Evento futuro
3. L'ordine di eleggibilità è stabilito sulla parte alta di ogni carta Evento
4. La Fazione prima a sinistra sceglie di eseguire una delle azioni della prima colonna e piazza il proprio pezzo su di essa
5. La Fazione seconda nella sequenza di eleggibilità può eseguire esclusivamente l'azione nella seconda colonna corrispondente a quella scelta dalla prima Fazione
6. **Solo** le Fazioni Eleggibili hanno diritto di scegliere quale mossa fare
7. Svolte le azioni spostare i segnalini nello spazio **Ineligible Factions** e riportare Eleggibili quelle che lo occupano (se ce ne sono)
8. Mettere in gioco la carta Evento sopra al mazzo di pesca sostituendola con un'altra
9. **Frost**: quando compare la carta Winter mettere il marcatore Frost sull'Evento in gioco. Frost blocca qualsiasi Marcia

PASSARE: in alternativa la Fazione eleggibile può passare rinunciando all'azione ma restando eleggibile sulla carta successiva, quando passa raccoglie risorse (una per i Galli, due per i Romani)

WINTER – sequenza prestabilita di azioni in preparazione all'anno successivo

Facendo scorrere il segnalino Inverno, eseguire una ad una e nell'ordine stabilito tutte le Fasi che compongono questo momento del gioco

APPUNTI DI GIOCO

COMANDO	ROMANI	ARVERNI	AEDUI	BELGI
<p style="text-align: center;">MARCIARE</p> <p>Muovere uno o più pezzi fra regioni adiacenti e Nascondere pezzi Rivelati. Si possono nascondere anche pezzi che restano nella Regione scelta per il Comando, si intende che hanno “<i>marciato per nascondersi</i>”:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Selezionare la o le Regioni dove sono presenti pezzi della propria Fazione 2. Pagare il costo per ogni regione selezionata, raddoppiarlo se Devastata 3. Muovere le truppe senza limite di quantità e tipo (no Alleati, Cittadelle, Forti) in una fra le regioni adiacenti 4. Girare le Warbands e gli Ausiliari con il lato Nascosto visibile, allo stesso modo procedere con i pezzi rimasti nelle regioni selezionate per il comando Marciare 	<p style="text-align: center;">2 risorse</p> <p>Possono muovere lo stesso gruppo in una seconda regione adiacente a quella appena raggiunta, con Cesare anche in una terza. Nota: possono subire Harassment</p> <p>Nota: quando si muovono in una seconda regione (o terza per il romano con Cesare), possono lasciare uno o più pezzi in quelle attraversate.</p>	<p style="text-align: center;">1 risorsa</p> <p>Con Vercingetorige possono muovere in una seconda regione adiacente a quella appena raggiunta Nota: possono subire Harassment</p>	<p style="text-align: center;">1 risorsa</p>	<p style="text-align: center;">1 risorsa</p>
<p>IMPORTANTE: Romani e Arverni devono fermare immediatamente la loro marcia appena sbarcano in o dalla Britannia, attraversano il Reno o entrano in una Regione Devastata.</p> <p>BRITANNIA: qualunque Fazione sbarchi in o dalla Britannia non può eseguire alcuna Special Ability, i pezzi di una Regione dove è stata giocata una Special Ability non possono muovere in o dalla Britannia.</p>	<p>HARASSMENT: qualunque Fazione presente nella Regione attraversata da un gruppo in marcia, può decidere (i Germani lo fanno sempre) di infliggere perdite ai pezzi che la abbandonano. Seguendo l’ordine della carta in gioco la Fazione infligge una perdita per ogni 3 Warbands (o Ausiliari per i Romani) Nascosti. Importante: Leader e Legioni possono tentare di assorbire la perdita tirando il dado: un risultato di 1-3 obbliga alla rimozione del Leader o Legione, con 4-6 la perdita è assorbita ed è possibile ripetere il tiro per assorbirne un’altra. Nota: qualsiasi accordo non è applicabile a questa fase di gioco</p>			

COMANDO	ROMANI	ARVERNI	AEDUI	BELGI
RECRUIT (Romani) RALLY (Galli) Piazzare pezzi sulla mappa: <ul style="list-style-type: none"> Selezionare una o più Regioni non Devastate 	HOME REGION: quando reclutano in Provincia, possono aggiungere +1 Ausiliario extra 2 Risorse, 0 se entro la Supply Line <ol style="list-style-type: none"> Se la Regione è sotto controllo Romano o vi è Cesare, piazzare un Alleato su una Tribù Sottomessa se nella Regione ci sono uno o più Alleati, un Leader, un Forte, piazzare un Ausiliario per Alleato, uno per il Leader, uno per il Forte 	HOME REGIONS: nelle Regioni dove è stampato il simbolo Rally dedicato alla Fazione, è sempre possibile arruolare almeno un proprio Warband, anche se non ci sono Alleati o Cittadella IMPORTANTE: solo gli Aedui possono piazzare Alleato/Cittadella in Bibracte – lo stesso vale per gli Arverni in Gergovia , l'alternativa per le altre Fazioni è rendere le due Tribù Città sottomesse		
		1 risorsa, 2 in Regione Devastata	1 Risorsa	1 Risorsa nelle regioni Belghe, 2 risorse nelle altre
		<ol style="list-style-type: none"> Se la Regione è Controllata, piazzare un Alleato su una Tribù Sottomessa, se la Città è già occupata da un proprio Alleato è possibile sostituirlo con una Cittadella Se la Regione ha già Alleati e/o Cittadella è possibile arruolare un identico numero di proprie Warband Gli Arverni piazzano Warband per quanti Alleati, Cittadella e/o Leader sono già presenti nella Regione, più uno Gli Arverni possono arruolare in una Regione Devastata se vi è presente Vercingetorige Vercingetorige può piazzare un Alleato su una Tribù sottomessa anche se gli Arverni non Controllano la Regione Vercingetorige può piazzare un Alleato o Cittadella (seguendo le regole sopra) e poi arruolare Warband nella stessa azione 		
SUPPLY LINE	E' una catena di Regioni adiacenti che, per rendere efficace la Supply Line, deve raggiungere il confine con Cisalpina. Le Regioni che comprendono la catena possono essere sotto Controllo della Fazione, senza Controllo o controllate da altra Fazione che acconsente di essere parte della Supply Line in quel momento, i Germani non approvano mai Nota: Le Regioni confinanti con Cisalpina sono tre ma la Supply Line può comprenderne solo una			

COMANDO	ROMANI	ARVERNI	AEDUI	BELGI
BATTAGLIA AMBUSH (Galli) Eliminare pezzi avversari: 1. Scegliere la o le Regioni e pagare risorse per ogni regione selezionata, raddoppiare se Devastata 2. Dichiarare la Fazione attaccata, i Galli potrebbero usare la Special Ability Ambush 3. Il Difensore dichiara se vuole ritirarsi (i Germani non si ritirano mai)	2 Risorse Possono attivare la Special Ability BESIEGE (vedi Tabella Danni) IMPORTANTE: se difendono con Cesare i Romani possono rispondere ad un Ambush tirando un dado, risultato di 4-6 (5-6 se attaccati dai Belgi) permette di assorbire le perdite (vedi Tabella Perdite) e Contrattaccare attivando il punto 5 del Comando	1 Risorsa AMBUSH (Special Ability Galli): quando la Fazione attaccante ha più pezzi Nascosti della Fazione attaccata, può scegliere Ambush come tipologia di Battaglia. Ambush impedisce al Difensore di Ritirarsi, di assorbire danni con il dado e di Contrattaccare. IMPORTANTE: saltare i punti 3, 5 e 7 del Comando Battaglia e verificare le perdite nella Tabella dedicata alla voce Ambush IMPORTANTE: i Galli, quando attaccati dai Romani, possono ritirarsi nella stessa Regione lasciandovi Leader e tutte le Warband Nascoste, mentre le Rivelate devono per forza spostarsi in una Regione adiacente o essere eliminate	1 Risorsa	1 Risorsa
4. Risolvere l'attacco 5. Contrattacco 6. Rivelare le truppe 7. Eseguire la Ritirata	Eliminare le truppe del difensore (vedi successiva Tabella delle Perdite) Le truppe del difensore sopravvissute causano danni all'attaccante (vedi successiva Tabella delle Perdite) Warband e Ausiliari che hanno partecipato attivamente alla Battaglia (per cui non in ritirata) devono essere girati sul lato Revealed Spostare le truppe nella Regione adiacente	IMPORTANTE: i Galli, quando attaccati dai Romani, possono ritirarsi nella stessa Regione lasciandovi Leader e tutte le Warband Nascoste, mentre le Rivelate devono per forza spostarsi in una Regione adiacente o essere eliminate		

CALCOLO DEI DANNI E PERDITE IN BATTAGLIA + BESIEGE (Romani) Nota: quando divisi, i valori vanno arrotondati sempre per difetto

PEZZO IN GIOCO:	Warband e Ausiliario	Legione	Cittadella - Forte - Ritirata	Leader
Valore in attacco	½ (se i Belgi attaccano con Ambiorix il valore di ogni Warband è 1)	1 (se comandata da Cesare raddoppia il valore)	Riducono di metà il valore di attacco Nota: Il Forte in Provincia riduce di metà il valore di attacco ma non può assorbire danni (tiro di dado) e non può mai essere eliminato	1
Valore difesa				
Esempi	<p><i>Cesare attacca i Belgi con 4 Legioni e 4 Ausiliari: Legioni 8 danni + Ausiliari 2 danni: totale danni 10 – Vercingetorige attacca con 10 Warband i Romani protetti da un Forte: Warband 5 danni che il Forte riduce a 2.5: totale danni 2</i></p>			
Perdite Attacco e Contrattacco	<p>1. E' il Difensore che sceglie cosa eliminare 2. Per ogni Legione, Leader, Forte/Cittadella presente, il giocatore può scegliere di lanciare un dado per assorbire un punto danno: con un risultato 1-3 deve rimuovere dalla mappa Leader, Legione, Forte/Cittadella (se più pezzi presenti, il giocatore deve dichiarare prima con quale fa il tentativo e di conseguenza rimuoverlo); con un risultato di 4-6 il danno è assorbito per cui non si rimuovono pezzi ed è possibile tentare di assorbirne un altro sempre con tiro di dado e a scelta del Difensore. 3. Si effettuano tiri di dado e/o si rimuovono pezzi sempre fino ad azzerare i danni provocati dall'attaccante 4. Prima di rimuovere Alleati, Forti/Cittadelle devono essere eliminati dalla mappa tutte le truppe iniziando da Warband e Ausiliari, poi Legioni, i Leader, gli Alleati ed infine Cittadelle/Forti. L'ordine cambia quando il Difensore tenta di assorbire danni con tiro di dato (come da punto 2.)</p>			
Perdite Difensore che ha scelto di Ritirarsi	<p>Il Difensore subisce perdite iniziando a eliminare dalla mappa pedine Alleati, a seguire se è presente una Cittadella o un Forte tira il dado per tentare di assorbire il maggior numero di danni con 4-6, il risultato di 1-3 elimina Cittadella/Forte dalla mappa, se ci sono ancora danni, azzerarli togliendo Warband, Ausiliri, Legioni e Leader presi fra le truppe in ritirata</p>			
Perdite Ambush	<p>Il Difensore deve eliminare pezzi dalla mappa iniziando da Warband, Ausiliari, Legioni e Leader fino ad azzerare i danni subiti, Alleati, Cittadelle e Forti sono eliminati per ultimi Nota: come da Tabella Battaglia, se Cesare è al comando delle truppe può tirare un dado, il risultato di 4-6 permette ai Romani l'azione di assorbire danni (come da regola sopra) e Contrattaccare</p>			
BESIEGE (Romani)	<p>Besiege è una Special Ability dei Romani che possono usare esclusivamente con Comando Battaglia ed è attivabile in qualsiasi Regione sia presente una Cittadella e/o un Alleato della Fazione avversaria, e almeno una Legione Romana. L'attaccante sceglie e rimuove, indipendentemente dal risultato dell'attacco, un Alleato o la Cittadella IMPORTANTE: la Cittadella eliminata dimezza comunque i danni dell'attacco Romano ma il Difensore non può scegliere l'opzione del tiro di dado per assorbire punti danno</p>			

COMANDO	ROMANI	ARVERNI	BELGI	AEDUI
	<p>Raccogliere risorse e/o disperdere Tribù Sottomesse. In ogni Regione selezionata è possibile:</p> <p>Dispersal: se la Regione è Controllata il Romano può piazzare segnalini Dispersed (se ne ha disponibili) su Tribù Sottomesse.</p> <p>Segue Free Rally (solo Arverni e Belgi)</p> <p>Forage: nelle Regioni selezionate, se non Devastate, è possibile raccogliere risorse: +2 per ogni tribù sottomessa o Alleato, +6 per ogni Tribù Dispersa comprendendo i segnalini appena piazzati</p> <p>Harassment: se nella Regione ci sono altre Fazioni e queste sono in condizione di farlo, possono eliminare truppe Romane (vedi Harassment nel Comando Marcia)</p> <p>Nota: il segnalino Dispersed Tribe impedisce il piazzamento di Alleati a tutte le Fazioni (comprese le Cittadelle dei Galli) negando il valore della Tribù nel conteggio dei punti vittoria per i Belgi Nella fase Primavera si girano i segnalini Dispersed Tribe sul lato Dispersed Gathering, mentre si eliminano dalla mappa i segnalini Dispersed Gathering che tornano disponibili per il Romano.</p>		<p>Free Rally: per ogni Regione adiacente che ha almeno un Alleato e/o Cittadella, e per ogni Tribù “dispersa” tirare il dado, con il risultato di 1-3 è possibile svolgere un’azione Rally senza pagare risorse</p>	
<p>• RAID (Galli)</p>		<p>Somma risorse anche rubandole alle Fazioni avversarie Per ogni Regione selezionata “rivelare” una o massimo due Warband per sommare una o due risorse alla propria riserva, ma solo se la Regione non è Devastata oppure</p> <p>rivela fino a due Warband per rubare una o due risorse a qualsiasi Fazione che abbia pezzi nella Regione ma che non comprenda fra questi Cittadelle o Forti: aggiungi alla tua riserva e togli da quella delle Fazioni scelte</p>		

SPECIAL ABILITIES – sulla scheda di ogni Fazione è scritto a quale comando o comandi è possibile abbinare ogni singola abilità

BUILD: costruire Forti, piazzare Alleati - le condizioni per svolgere questa azione sono:

1. le Regioni devono avere già un Alleato Romano o essere parte di una Supply Line con almeno un pezzo Romano presente
2. Essere una Regione adiacente a quella dove è Cesare, o la Regione contenente Cesare o suo successore
3. Nelle Regioni che rispettano entrambe le condizioni sopra, il Romano può piazzare un Forte e/o, se la Regione è sotto Controllo Romano anche per merito del Forte appena costruito (e il Comando che si sta eseguendo **non è Seize**), può: **a:** piazzare un Alleato Romano su una Tribù sottomessa **b.** rimuovere l'Alleato di un'altra Fazione (non le Cittadelle) **Nota:** se esistono le condizioni può fare entrambe le cose **c.** alla fine il Romano deve pagare 2 risorse per ogni Forte costruito e per ogni Alleato piazzato o rimosso

Romani

SCOUT: muove Ausiliari e scopre Warband costringendole a rimanere rivelate più a lungo

Questa azione può essere attivata in ogni Regione adiacente a quella dove si trova Cesare o nelle stessa dove è lui o suo successore

Il giocatore può anche muovere Ausiliari da una Regione a quella adiacente, poi per ogni Ausiliario che viene girato sul lato rivelato, si rivelano fino a 2 Warband e su di esse si piazza il segnalino Scout

IMPORTANTE: le **Warband Scouted** quando si muovono non si nascondono ma tolgono solo il segnalino, serve una seconda azione Marcia per nascondersi o aspettare la fase Primavera quando tutte le pedine, indipendentemente che siano Scouted o meno, verranno nascoste.

BESIEGE – eliminare sempre una Cittadella o Alleato durante la Battaglia (visto nelle Tavole dedicate a Battaglia e Perdite)

ENTREAT: incitare al tradimento

1. selezionare una o più Regioni che sono adiacenti a dove è posizionato Vercingetorige o la stessa contenente lui o il suo successore;
2. le Regioni devono avere almeno una Arverni Warband nascosta;
3. Pagare 1 risorsa per Regione selezionata.
4. il giocatore può sostituire con una sua Warband qualsiasi di altra Fazione o Ausiliario
5. se la Regione è Controllata dagli Arverni è possibile rimpiazzare con un proprio Alleato quello di altra Fazione (anche Germani), ma non le Cittadelle, Alleato Romano e le Tribù Sottomesse. **Nota:** se non è possibile rimpiazzare per mancanza di pezzi, rimuovere

Arverni

DEVASATE: impedire molte azioni nella Regione

1. selezionare qualsiasi Regione Controllata dagli Arverni che sia adiacente a quella dove è posizionato Vercingetorige, o la stessa contenente lui o il suo successore;
 2. Piazzare un marcatore Devasted nella Regione (in una Regione può esserci un solo segnalino Devasted)
 3. Rimuovere uno di 4 Warband, se sono presenti altre Fazioni dovranno rimuovere uno di 3 Warband, Ausiliari, Legioni (arrotondare per difetto);
- IMPORTANTE:** in una Regione Devastata non è possibile attivare i Comandi **Recruit** e **Rally** (**Nota:** fatta eccezione per Vercingetorige), blocca la **Marcia** di Romani e Arverni, impedisce il comando **Seize** e ostacola il comando **Raid**.

AMBUSH: cambia la modalità di battaglia (visto nella Tavole dedicate a Battaglia e Perdite)

TRADE: profitto sugli scambi con i Romani

Per essere attivata serve una **Supply Line** (vedi Comando **Recruit/Rally**), i Romani devono approvare a prescindere se controllano o meno qualche rilevante Regione. **Nota:** la Supply Line non deve obbligatoriamente essere composta o avere al suo interno Regioni Controllate dai Romani. Crea la Supply Line ed entro le Regioni che la compongono, gli Aedui prendono:

Aedui

1. 1 risorsa per ogni Alleato e Cittadella Aedui
2. Nelle Regioni da loro Controllate 1 risorsa per ogni Tribù Sottomessa e, se i Romani approvano, una per ogni Alleato Romano
3. Se i Romani approvano gli scambi, raddoppiare tutte le risorse ottenute

SUBORN: corrompere per comprare la fedeltà agli Aedui

1. l'azione può attivarsi in una qualsiasi Regione dove c'è almeno un Aedui Warband nascosto
2. rimuovere e/o piazzare fino a tre pezzi pagando 1 risorsa per ogni Warband/Ausiliario e 2 per Alleato (dei tre uno solo può essere un Alleato); **Nota:** è possibile piazzare la pedina Alleato solo su Tribù Sottomesse, non è possibile rimuovere Cittadelle

AMBUSH: cambia la modalità di battaglia (visto nella Tavole dedicate a Battaglia e Perdite)

ENLIST: chiedere aiuto ai Germani

Possono essere coinvolte tutte le Regioni che contengono pezzi Germani ma devono essere adiacenti a quella dove è piazzato Ambriorix o la stessa dove è lui o suo successore. Selezionate le Regioni, scegliere fra una delle due opzioni:

1. usare le Warband Germaniche come fossero Belghe nel comando in esecuzione (valgono tutte le condizioni del comando stesso) tenendo presente che esaurita l'azione torneranno ad agire in modo indipendente, questo comporta che: **a.** in Battaglia non possono essere eliminate volontariamente **b.** se usate per prendere il Controllo di una Regione, alla fine dell'azione verificarlo nuovamente.

OPPURE

Belgi

2. rispettando la vicinanza al Leader vista sopra, eseguire con le truppe Germaniche un **Free Limited Germanic Command** ricordando che, se impiegati in Battaglia, i Germani attaccano solo con Ambush per cui devono esistere le condizioni richieste

RAMPAGE: la furia dei Belgi

Attivabile in ogni Regione che ha Warband nascoste e che sia adiacente a quella dove si trova Ambriorix o la stessa dove è lui o il suo successore

1. Regione per Regione selezionare la Fazione da aggredire (non Germani) che non abbia Leader, Cittadelle o Forti nella Regione stessa;
2. la Fazione aggredita deve ritirare una Warband/Ausiliario/Legione per ogni Warband Belga che viene rivelata, se la ritirata non è possibile (secondo le stesse regole della Battaglia) il pezzo è rimosso.

AMBUSH: cambia la modalità di battaglia (visto nella Tavole dedicate a Battaglia e Perdite)

GERMANI: agiscono solo nella fase Inverno tranne quando impiegati dai Belgi con Entrat – non hanno ne spendono risorse per le loro azioni

Azioni durante la Fase Inverno:

Rally: **1.** se possibile, piazzare in Regioni Controllate dai Germani un Alleato **2.** Poi piazzare German Warband per quanti Alleati Germani ci sono, ma non in Regioni Devastate. Nella **HOME REGION** possono sempre piazzare almeno una Warband.

IMPORTANTE: esaurito il comando Rally, rivedere ed eventualmente correggere il Controllo nelle Regioni coinvolte

March: **1.** I Germani muovono solo dalle Regioni che Controllano includendo nel gruppo in marcia i pezzi che eccedono quanti ne servono per non perdere il Controllo, comunque lasciando nella Regione almeno una Warband **2.** Muovere ogni singolo gruppo, iniziando dal più grande, verso una sola Regione dove formare il gruppo più numeroso **3.** Scegliere la Regione fra quelle dove possono prendere il Controllo preferendo tra, non Controllata e Controllata da altra Fazione, la seconda, identica scelta se non possono Controllare (se ci sono più Regioni candidate per la stessa opzione, scegliere casualmente con un lancio di dado) **4.** Aggiustare il Controllo **5.** nascondere tutte le Warband Germaniche (o rimuovere **Scouted**)

Raid: **1.** in ogni Regione scegliere la Fazione che non ha Cittadelle o Forti **2.** scegliere una Fazione che ha più di 0 Risorse, fra diverse opzioni affidarsi alla casualità del dado **3.** togliere dalla riserva della Fazione fino a 2 risorse **4.** le Warband Germaniche restano nascoste

Ambush: i Germani combattono solo con Ambush per cui solo se hanno più Warband nascoste di un'altra Fazione. Se combattono risolvere le battaglie seguendo **le stesse regole di Battaglia e Perdite** dedicate a questa **Special Ability** dei Galli, l'unica che hanno i Germani

SENATO – Roma discute e decide il supporto alla campagna di Gallia

SENATO



Eventi: diversi Eventi possono cambiare l'opinione del Senato Romano in favore o contro la campagna di Gallia, quando un Evento indica di spostare il segnalino Senato verso Uproar o "up", questo è mosso verso l'alto, quando indica Adulation o "down" muoverlo verso il basso. Se il segnalino si trova già al limite della colonna (sia in alto che in basso) e un ulteriore comando indica di spostarlo in quella direzione, girare il segnalino sul lato Firm e ogni ulteriore richiesta identica equivale a nessun movimento. Quando è sul lato Firm ed è richiesto uno spostamento nella direzione opposta al limite in cui si trova (**Nota:** anche Intrigo rappresenta un limite), quella mossa lo gira sul lato Roman Senate e solo una successiva e identica lo muove di uno spazio verso l'alto o il basso.

Inverno: dopo la fase Harvest e prima della Fase Primavera, bisogna risolvere la **Fase Senato:**

1. Se i punti Vittoria dei Romani sono: **meno di 10**, muovere il segnalino verso l'alto – **tra 10-12** muovere il segnalino verso il basso ma non oltre Intrigo – **oltre 12** muovere il segnalino verso Adulation.

IMPORTANTE: le Legioni in **Fallen Legions** bloccano qualsiasi spostamento del segnalino verso il basso, compreso Intrigue

2. Legioni: posizionare metà (per difetto) delle Legioni presenti nello spazio "Fallen Legions" nelle righe dello spazio Legions del Senato iniziando a riempire quelle più in basso

3. Piazzare in Provincia le Legioni che si trovano sulla stessa riga del segnalino Senato ed eventuali superiori

4. Se il **Leader** è in Provincia, piazzare il numero di Ausiliari indicato nella riga dove è posizionato il segnalino Senato

Nota: durante la Fase Primavera tutte le Fallen Legions rimaste verranno posizionate nella track Legions (sempre iniziando a riempire la riga più in basso) ma non saranno disponibili (se non per Evento) fino alla Fase Senato dell'Inverno successivo

INVERNO: controllo della Vittoria - mosse Germani - Quarters e Harvest – il Senato decide - Primavera

IMPORTANTE: è obbligatorio rispettare la sequenza dell'Inverno punto per punto e nell'ordine scritto

- Vittoria** Ogni Fazione riconrolla e corregge le proprie condizioni di vittoria sulla mappa, se una Fazione ha raggiunto il suo obiettivo vince la partita che termina immediatamente, altrimenti passare alla fase successiva
- Germani** I Germani muovono eseguendo ordini in questa sequenza: Rally, March, Raid e Battle con Ambush (vedi Tabella Germani)
Nota: I Germani non hanno, per cui non spendono, risorse e muovono comunque, anche se la regola del gelo lo impedirebbe
- Quarters** Ogni Fazione ha modo di rilocare le proprie forze secondo le seguenti regole iniziando dai Germani, poi i Galli ed infine i Romani
Germani: tutte le Warband Germane in Regioni Devastate fuori dalla Germania e senza un loro Alleato, devono tornare in Germania, scegliere la Regione con un lancio di dado: 1-3 Sugambri, 4-6 Ubii
Galli (iniziano i Belgi, poi gli Aedui e infine gli Arverni):
1. Possono rilocare qualsiasi Warband in una Regione adiacente non Devastata e sotto il proprio Controllata, altrimenti devono essere autorizzati prima di muovere. Non si possono spostare pezzi in Regioni senza Controllo o controllate dai Germani
 2. Devono tirare un dado per ogni Warband rimasta in una Regione Devastata se non è presente almeno un proprio Alleato o Cittadella, con un risultato di 1-3 rimuovere il pezzo
- Romani:**
1. Possono rilocare qualsiasi pezzo in una Regione adiacente sotto Controllo Romano o di altra Fazione se acconsente, non è possibile spostare pezzi in Regioni Devastate, senza Controllo o controllate dai Germani
 2. A questo punto possono rilocare in Provincia tutte le truppe che si trovano in Regioni comprese nella **Supply Line** (se è possibile crearla)
 3. Il Leader può essere rilocato in Provincia indipendentemente da dove si trova
 4. Per ogni Legione e Ausiliario piazzato fuori da Provincia (dove il costo è 0), i Romani devono scegliere fra due opzioni: **a.** pagare 1 risorsa ma nella Regione deve esserci almeno un Alleato Romano (**Nota:** ogni Alleato e Forte assorbe il costo di un pezzo), altrimenti il costo è di due risorse, raddoppiare nelle Regioni Devastate - **OPPURE** - **b.** tirare un dado per ogni pezzo, 1-3 eliminarlo dalla mappa
- Harvest** I **Romani** sommano alle risorse i propri punti vittoria - i **Galli** sommano il doppio del numero di Alleati e Cittadelle che hanno sulla Mappa (verificabili sulle singole Plance) - gli **Aedui** sommano un ulteriore + 4 ottenuto dal Pedaggio di Navigazione
- Senato** Aggiusta il segnalino secondo regola e metti in gioco, se possibile, nuove Legioni (vedi tabella dedicata)
- Primavera**
1. Piazzare il Leader successore (se lo avete perso) nella Home Region della propria Fazione e riconoscibile dal proprio simbolo **Rally** o **Recruit**
 2. Muovere tutte le Legioni rimaste in Fallen Legion sul Tracciato delle Legioni nello spazio Senato riempiendo dalla riga più in basso
 3. Nascondere tutte le armate compreso le Scouted (rimuovere il segnalino)
 4. Rimuovere tutti i segnali di Devastazione
 5. Togliere dalla Mappa le Gathering Tribe e/o girare su Gathering i segnali Dispersed Tribe
 6. rendere tutte le Fazioni eleggibili
 7. pescare la carta Evento e rivelarne una seconda
- RISORSE** Durante le fasi **Harvest** e **Primavera** le Fazioni possono trasferire liberamente risorse alle altre Fazioni

TRIBES (1.3.2)

Name	Location	City/Special/Events
Aedui*	<i>central Celtica</i>	<Bibracte> Aedui only/Home Rally
Arverni*	<i>south Celtica</i>	<Gergovia> Arverni only/Home Rally 25 Aquitani 26 Gobannitio 62 War Fleet
Atrebates*	<i>south Belgica</i>	Belgic Home Rally 55 Commius 64 Correus 70 Camulogenus
Auleri	<i>north Celtica</i>	
Bellovaci	<i>south Belgica</i>	Belgic Home Rally 70 Camulogenus
Bituriges*	<i>central Celtica</i>	<Avaricum> 41 Avaricum
Cadurci	<i>south Celtica</i>	Arverni Home Rally
Carnutes*	<i>north Celtica</i>	<Cenabum> 34 Acco 52 Assembly of Gaul 68 Remi Influence
Catuvellauni	<i>Britannia</i>	57 Land of Mist and Mystery
Eburones	<i>east Belgica</i>	Belgic Home Rally 61 Catuvolcus
Helvetii	<i>east Celtica</i>	
Helvii	<i>Provincia</i>	Roman Home Recruit
Lingones	<i>north Celtica</i>	
Mandubii*	<i>north Celtica</i>	<Alesia> 34 Acco 68 Remi Influence 70 Camulogenus

The map shows a total of 30 Tribes.

Name	Location	City/Special/Events
Menapii	<i>north Belgica</i>	Belgic Home Rally
Morini*	<i>north Belgica</i>	Belgic Home Rally
Namnetes	<i>west Celtica</i>	
Nervii*	<i>east Belgica</i>	Belgic Home Rally 61 Catuvolcus 67 Arduenna 69 Segni & Condrusi 70 Camulogenus
Pictones*	<i>west Celtica</i>	25 Aquitani 62 War Fleet
Remi	<i>south Belgica</i>	Belgic Home Rally 68 Remi Influence
Santones	<i>west Celtica</i>	
Senones	<i>north Celtica</i>	
Sequani*	<i>east Celtica</i>	<Vesontio>
Suebi (North)	<i>north Germania</i>	Germanic only/Home No Belgic Control 29 Suebi Mobilize
Suebi (South)	<i>south Germania</i>	Germanic only/Home No Belgic Control 29 Suebi Mobilize
Sugambri*	<i>north Germania</i>	Germanic Home Rally
Treveri*	<i>east Celtica</i>	51 Surus 60 Indutiomarus 67 Arduenna 69 Segni & Condrusi
Ubi*	<i>south Germania</i>	Germanic Home Rally
Veneti*	<i>west Celtica</i>	
Volcae	<i>south Celtica</i>	Arverni Home Rally

*Region name (1.3.1)