

SOMMARIO DEI PUNTEGGI

LEGENDA

- ☠: Punti per l'uccisione di armate o comandanti.
 🏰: Punti per l'occupazione momentanea di territori, anche quelli controllati da popoli sottomessi (di norma conteggiati al termine del turno della nazione)
 🏠: Punti per il controllo di territori (conteggiati a fine Round).

TURNO 1.

Partono sulla plancia:

16 Romani dall'English Channel (Grande Invasione),

10 Belgi (Downlands, Essex, Kent, Lindsey, N.Mercia, S.Mercia, Norfolk, Suffolk, Sussex, Wessex),

9 Gallesi (Avalon, Clwyd, Cornwall, Devon, Dyfed, Gwent, Gwynedd, Hwicce, Powys),

9 Briganti (Bernicia, Cheshire, Cumbria, Galloway, Lothian, March, Pennines, Strathclyde, York),

6 Pitti (Alban, Dalriada, Dunedin, Mar, Moray, Skye),

3 Caledoni (Caithness, Hebrides, Orkneys);

Boudicca guida la rivolta dei Belgi con un'armata aggiuntiva solo se questi si sono sottomessi ai Romani.

Romani:	🏰 Sottomissione dei Belgi (6) ☠ Uccidere Boudicca (6)	Gallesi:	☠ Ogni armata Romana (2) ☠ Ogni forte Romano (6)
Belgi:	☠ Ogni armata o forte Romano (6) <u>solo nel loro turno</u>	Pitti:	☠ Ogni armata Romana (2) ☠ Ogni forte Romano (6)
Briganti:	☠ Ogni armata Romana (6)		☠ Ogni forte Romano (2)

TURNO 2.

Nessun Invasore. Verifica rinforzi Romani;

Se i Romani sono più di 12 unità, vengono ritirate un numero di armate fino a farne rimanere appunto 12.

Romani:	☠ Uccidere Boudicca (6)	Gallesi:	☠ Ogni armata Romana (2) ☠ Ogni forte Romano (6)
Belgi:	☠ Ogni armata Romana (2) ☠ Ogni forte Romano (4)	Pitti:	☠ Ogni armata Romana (2) ☠ Ogni forte Romano (6)
Briganti:	☠ Ogni armata Romana (6)		☠ Ogni forte Romano (2)

TURNO 3.

Verifica rinforzi Romani. 1 *Irlandese* (Atlantic).

Romani :	🏰 Se ne hanno avuto il controllo anche momentaneo: Alban, Dalriada, Dunedin, Mar (4), Strathclyde (2), ogni area Inglese (2) Devon, Dyfed, Gwynedd (2), le altre aree Gallesi (1). Conta delle pedine Forte (Integri e Distrutti)		
Belgi:	☠ Ogni armata romana (2) ☠ Ogni forte romano (4)	Pitti:	☠ Ogni armata romana (2) ☠ Ogni forte romano (6)
Gallesi:	☠ Ogni armata romana (2) ☠ Ogni forte romano (6)	Briganti:	☠ Ogni armata romana (6) ☠ Ogni forte romano (2)
Irlandesi:	☠ Ogni armata nemica (2) <u>nel loro turno.</u>		☠ Ogni forte Romano (2)

TURNO 4.

Verifica rinforzi Romani. 2 *Irlandesi* (Atlantic), 1 *Scoto* (Irish), 2 *Juti*, e 3 *Sassoni* (English Channel), 3 *Angli* (Frisian), *Pitti* predoni.

Barche: Pitti, Caledoni, Irlandesi.

Scoti:	☠ Ogni Forte Romano (2) ☠ Ogni armata nemica <u>nel loro turno</u> (2).	Sassoni:	☠ Ogni armata romana (2) ☠ Ogni forte romano (6)
Briganti:	☠ Ogni armata romana (6) ☠ Ogni forte romano (2)	Irlandesi:	☠ Ogni forte Romano (2) ☠ Ogni armata nemica (2) <u>nel loro turno</u> .
Galesi:	☠ Ogni armata romana (2) ☠ Ogni forte romano (6)	Juti:	Kent (8), Essex, Sussex, Wessex (4). ☠ Ogni armata romana (2) ☠ Ogni forte romano (6)
Belgi:	☠ Ogni armata romana (2) ☠ Ogni forte romano (4)	Pitti:	☠ Ogni armata Romana (2) ☠ Ogni forte Romano (6)
Angli:	☠ Ogni armata Romana (2)		☠ Ogni forte Romano (6)

TURNO 5.

Verifica rinforzi Romani. 1 *Irlandese* (Atlantic), 2 *Scoti* (Irish), 2 *Juti* and 3 *Sassoni* (English Channel), 3 *Angli* (Frisian), *Pitti* predoni.

Barche: Pitti, Caledoni, Irlandesi, Scoti, Juti, Sassoni, Angli.

Scoti:	☠ Ogni Forte Romano (2) ☠ Ogni armata nemica <u>solo nel loro turno</u> (2). 🏠 Ogni area a Nord della Cumbria, dei Pennines e della Bernicia (2)
Angli:	🏠 Essex, Hwicce, Lindsey, March, Norfolk, N. Mercia, S. Mercia, Suffolk, York (2). ☠ Ogni armata Romana (2) ☠ Ogni forte Romano (6)
Belgi:	☠ Ogni armata romana (2) ☠ Ogni forte romano (4) 🏠 Ogni area Inglese a sud del Cheshire e di York (2);
Pitti:	☠ Ogni armata romana (2) ☠ Ogni forte romano (6) 🏠 Alban, Mar e Moray (4), ogni area scozzese (2), Galloway, Lothian e Bernicia (2)
Galesi:	🏠 Powys, Gwynedd, Dyfed (4) ogni altra area gallese (2), ogni altra area fuori dal Galles (1) ☠ Ogni armata romana (2) ☠ Ogni forte romano (6)
Caledoni:	🏠 Orkneys, Caithness e Hebrides (4), Moray, Skye e Dalriada (2);
Juti:	🏠 Kent (8), Essex, Sussex, Wessex (4). ☠ Ogni armata romana (2) ☠ Ogni forte romano (6)
Briganti:	☠ Ogni armata romana (6) ☠ Ogni forte romano (2) 🏠 Strathclyde (6); Galloway (4); Bernicia, Cheshire, Dalriada, Dunedin, Cumbria, Lindsey, Lothian, March, North Mercia, Pennines, York (2).
Irlandesi:	☠ Ogni forte Romano (2) ☠ Ogni armata nemica (2) <u>solo nel loro turno</u> . 🏠 Avalon, Cheshire, Cornwall, Cumbria, Devon, Dyfed, Gwynedd (4).
Sassoni:	🏠 Ogni area dell'Inghilterra a sud del Cheshire, York, Lindsey e Norfolk ☠ Ogni armata romana (2) ☠ Ogni forte romano (6)
Alla fine del Turno 5	
Romani:	🏠 Limes: Cheshire, Essex, York (6); Hwicce, Kent, North Mercia, South Mercia, Norfolk, Suffolk, Sussex, Wessex (4); Avalon, Bernicia, Cumbria, Lothian, March, Pennines Devon, Cornwall (2); Gwynedd, Clwyd, Powys, Dyfed, Gwent e Downlands (1). Forti non distrutti, e regioni occupate da popoli sottomessi.

TURNO 6. I Romano-Britannici sostituiscono i Romani. Rimuovere i Forti.

1 *Irlandese* (Atlantic), 2 *Scoti* (Irish), 1 Juto (English Channel), 8 Sassoni guidati da **Aelle** (Frisian), 4 Angli (North).

Grande Invasione: Sassone.

Barche: Pitti, Caledoni, Irlandesi, Scoti, Juti, Sassoni, Angli;

Romano Britannici:	☠ Ogni armata Juta, Angla o Sassone (2), <u>solo durante il loro turno</u> ☠ Ogni armata di Nazioni sottomesse precedentemente ai romani e che hanno attaccato i Romano Britannici, <u>solo durante il loro turno</u> ☠ Uccidere Aelle		
Irlandesi:	☠ Ogni armata nemica (2) <u>solo nel loro turno.</u>	Scoti:	☠ Ogni armata nemica (2) <u>solo nel loro turno.</u>
Gallese:	☠ Uccidere Aelle (2)	Juti:	☠ Ogni armata Romano-Britannica (1)

TURNO 7. 2 armate di cavalleria Romano-Britannica guidate da **Arthur. Urien** guida i Briganti, 1 *Irish* (Atlantic), 3 *Scoti* guidati da **Fergus** (Irish), 4 Sassoni (Frisian), 7 Angli guidati da **Ida** (North).

Grande Invasione: Angli, Scoti. Palizzate per i Sassoni.

Barche: Irlandesi, Scoti, Juti, Sassoni, Angli.

Romano Britannici:	☠ Ogni armata Juta, Angla o Sassone (2), <u>solo durante il loro turno</u> ☠ Ogni armata di Nazioni sottomesse precedentemente ai romani e che hanno attaccato i Romano Britannici, <u>solo durante il loro turno</u> ☠ Uccidere Aelle 🏠 Ogni area Inglese che non abbia terreni impervi (2)		
Scoti:	🏠 Dalriada, Dunedin, Skye (4); Ogni area a Nord della Cumbria, dei Pennines e della Bernicia (2)		
Briganti:	🏠 Strathclyde (6); Bernicia, Cumbria, Dalriada, Dunedin, Galloway, York (4); Cheshire, Lindsey, Lothian, March, North Mercia, Pennines (2).		
Sassoni:	🏠 Essex (6); Avalon, Sussex, Wessex (4); Kent, Suffolk (3); Cheshire, Cornwall, Devon, Downlands, Hwicce, March, N. Mercia, S. Mercia, Norfolk, York (2). ☠ Ogni cavalleria Romano Britannica (2) <u>solo nel loro turno.</u> ☠ Uccidere Arthur (6)		
Irlandesi:	🏠 Avalon, Cheshire, Cornwall, Cumbria, Devon, Dyfed, Gwynedd (4).		
Gallese:	🏠 Powys, Gwynedd, Dyfed (4) ogni altra area gallese (2), ogni altra area fuori dal Galles (1) ☠ Uccidere Aelle ;		
Caledoni:	🏠 Orkneys, Caithness e Hebrides (4), Moray, Skye e Dalriada (2);		
Juti:	🏠 Kent (4); Essex, Sussex, Wessex (2). ☠ Uccidere Arthur ; ☠ Ogni cavalleria Romano Britannica (2) <u>solo nel suo turno.</u>		
Belgi:	🏠 Ogni area Inglese a sud del Cheshire e di York (2);		
Pitti:	🏠 Alban, Mar e Moray (4), ogni area scozzese (2), Galloway, Lothian e Bernicia (2)		
Angli:	🏠 Norfolk (6); Bernicia, Dunedin, Lothian, N. Mercia, York (4); Cheshire, Cumbria, Essex, Hwicce, Lindsey, March, S. Mercia, Pennines, Suffolk (2). ☠ Ogni cavalleria Romano Britannica (2) <u>solo nel loro turno.</u> ☠ Uccidere Arthur (6)		

TURNO 8. 1 Irlandese (Atlantic), 1 Scoto (Irish), 2 Angli (North). La cavalleria Romano Britannica viene convertita in Fanteria, in assenza di pedine fanteria, si lascia la cavalleria. Palizzate per i Sassoni.

Barche: Juti, Sassoni, Angli.

Sassoni:	☠ Uccidere Arthur (6)	Gallese:	🏰 York (12).
Angli:	☠ Uccidere Arthur (6)		

TURNO 9. Possibile elezione del Bretwalda. 1 Irlandese (Atlantic), **Oswiu** capeggia gli Angli se controllano ancora la Bernicia all'inizio del loro turno.

Barche: Sassoni, Angli.

Gallese:	🏰 York (12) se non li hanno già presi nel turno 8
-----------------	---

TURNO 10. Possibile elezione del Bretwalda. **Offa** guida gli Angli se controllano il N. Mercia all'inizio del loro turno.

Barche: Sassoni, Angli.

Romano Britannici	🏰 Ogni area Inglese che non abbia terreni impervi (2).
Scoti:	🏰 Dalriada, Dunedin, Skye (4); Ogni area a Nord della Cumbria, dei Pennines e della Bernicia (2)
Briganti:	🏰 Strathclyde (8); Cumbria (6); Bernicia, Dunedin, Galloway, York (4); Cheshire, Dalriada, Lindsey, Lothian, March, North Mercia, Pennines (2).
Sassoni:	🏰 Avalon, Downlands, Essex, Hwicce, Sussex, Wessex (4); Kent (3); Cornwall, Devon, March, S. Mercia, Norfolk, Suffolk (2).
Irlandesi:	🏰 Avalon, Cheshire, Cornwall, Cumbria, Devon, Dyfed, Gwynedd (2).
Belgi:	🏰 Ogni area Inglese a sud del Cheshire e di York (2);
Pitti:	🏰 Alban, Mar e Moray (4), ogni area scozzese (2), Galloway, Lothian e Bernicia (2)
Angli:	🏰 Bernicia, Cheshire, Hwicce, Lothian, N. Mercia, Norfolk, Pennines, York (4); Cumbria, Galloway, Lindsey, March, S. Mercia, Suffolk (2).
Gallese:	🏰 Powys, Gwynedd, Dyfed (4) ogni altra area gallese (2), ogni altra area fuori dal Galles (1)
Juti:	🏰 Kent (4); Essex, Sussex, Wessex (2).
Caledoni:	🏰 Hebrides, Orkneys(4); Caithness, Dalriada, Moray, Skye (2).

TURNO 11. Possibile elezione del Bretwalda. 5 *Ascomanni* guidati da **Ketil** (Icelandic), 4 *Danes* (North), 4 *Danes* (Frisian), **Egbert** diventa il leader dei Sassoni. I Danesi DEVONO essere Predoni.

Grande Invasione: Ascomanni.

Barche: Ascomanni.

Danesi:	🏰 Ogni area (2) all'inizio della fase di ritirata dei predoni.
Ascomanni:	🏰 Segnare le aree controllate anche momentaneamente.

TURN 12. Possibile elezione del Re. 2 *Ascomanni* (Irish), 2 *Ascomanni* (Atlantic) 2 *Dublinesi* (Irish), 6 Danesi guidati da **Ivar** e **Halfdan** (North), **Alfred** guida I Sassoni.

Grande Invasione: Danesi.

Barche: Danesi, Ascomanni.

Angli:	☠ Uccidere Ivar e Halfdan	Sassoni:	☠ Uccidere Ivar e Halfdan
Ascomanni:	🏰 Segnare le aree controllate anche momentaneamente		
Danesi:	🏰 in qualsiasi momento York (8); Bernicia, Cheshire, Cumbria, Essex, Lindsey, Lothian, N. Mercia, S. Mercia, Norfolk, Pennines, Strathclyde, Suffolk (4); Kent, March (2); Avalon, Cornwall, Devon, Downlands, Hwicce, Sussex, Wessex (1).		

TURNO 13. Possibile elezione del Re. 5 Dublinesi guidati da **Olaf** (Irish), 2 Danesi (North), **Edgar** guida i Sassoni.

Grande Invasione: Dublinesi

Barche: Danesi, Ascomanni, Dublinesi.

Romano Britannici:	🏰 Ogni area Inglese che non abbia terreni impervi. (2)
Scoti:	🏰 Dalriada, Dunedin, Skye (4); Ogni area a Nord della Cumbria, dei Pennines e della Bernicia (2)
Dublinesi:	🏰 York (8); Cumbria (5), Avalon, Bernicia, Cheshire, Dalriada, Dyfed, Gwent (2).
Briganti:	🏰 Strathclyde (10); Bernicia, Cheshire, Dalriada, Dunedin, Cumbria, Galloway, Lindsey, Lothian, March, North Mercia, Pennines, York (2).
Irlandesi:	🏰 Avalon, Cheshire, Cornwall, Cumbria, Devon, Dyfed, Gwynedd (2).
Sassoni:	🏰 Avalon, Downlands, Essex, Hwicce, Sussex, Wessex (4); Kent (3); Cornwall, Devon, March, S. Mercia, Norfolk, Suffolk (2) ☠ Uccidere Ivar e Halfdan
Ascomanni:	🏰 Segnare le aree controllate anche momentaneamente 🏰 Orkneys, Hebrides, Caithness (6), Cumbria, Skye (4), Mar, Moray, Dalriada, Strathclyde, Galloway, Pennines, Cheshire, Clwyd, Gwynedd, Dyfed, Gwent, Avalon (2).
Belgi:	🏰 Ogni area Inglese a sud del Cheshire e di York (2);
Angli:	🏰 Bernicia, Cheshire, Hwicce, Lothian, N. Mercia, Norfolk, Pennines, York (4); Cumbria, Galloway, Lindsey, March, S. Mercia, Suffolk (2). ☠ Uccidere Ivar e Halfdan
Pitti:	🏰 Alban, Mar e Moray (4), ogni area scozzese (2), Galloway, Lothian e Bernicia (2)
Gallese:	🏰 Powys, Gwynedd, Dyfed (4) ogni altra area gallese (2), ogni area al di fuori del Galles (1)
Juti:	🏰 Kent (4); Essex, Sussex, Wessex (2).
Caledoni:	🏰 Hebrides, Orkneys(4); Caithness, Dalriada, Moray, Skye (2).
Danesi:	🏰 York (8); Essex, Lindsey, N. Mercia Suffolk, Norfolk (4); ogni altra area Inglese (2); Cornwall, Devon, Dunedin, Strathclyde (2).

TURNO 14. Possibile elezione del Re. 3 Dublinesi (Irish), 6 Danesi (Frisian) guidati da **Cnut**. Alla fine del turno danese, i Danesi devono rinunciare a 4 armate.

Barche: Ascomanni, Dublinesi, Danesi.

Ascomanni:	🏰 Segnare le aree controllate anche momentaneamente
-------------------	---

TURNO 15. 10 Norvegesi (North) guidati da **Harald**. **Harold** guida i Sassoni 6 armate di fanteria e 4 di cavalleria Normanna (English Channel) guidati da **William**.

Grande Invasione: Norvegesi, Normanni.

Barche: Danesi, Norvegesi.

Norvegesi:	🏰 In qualsiasi momento: York (10); N. Mercia (6); Bernicia, Cheshire, March (4). ☠ Uccidere William, Harold e Svein (6) ciascuno.
Normanni:	🏰 Essex (8); Wessex (6); Kent, S. Mercia, Suffolk, Sussex (4); Hwicce, Norfolk, Avalon (2). ☠ Uccidere Harold, Harald e Svein (6) ciascuno. ☠ Se uno tra i Norvegesi, Danesi o Normanni eliminano Harold il Sassone (6)
Angli:	☠ Uccidere William, Harald e Svein (6) ciascuno
Ascomanni:	🏰 Segnare le aree controllate anche momentaneamente
Sassoni:	☠ Uccidere William, Harald e Svein (6) ciascuno
Danesi:	☠ Uccidere Harold, Harald, William (6) ciascuno.

TURNO 16 Possibile elezione del Re (regole speciali). Se **Harald, William, e Harold** sono vivi rinforzano. 3 Danesi guidati da Svein (Frisian).

Barche: Danesi, Norvegesi.

Romano Britannici:	🏠 Ogni area Inglese che non abbia terreni impervi (2).
Scoti:	🏠 Dalriada, Dunedin, Skye (4); Ogni area a Nord della Cumbria, dei Pennines e della Bernicia (2)
Dublinesi:	🏠 Cumbria (4), Avalon, Bernicia, Cheshire, Dalriada, Dyfed, Gwent, York (2); ogni altra area (1).
Norvegesi:	🏠 Ogni area in Inghilterra (2). ☠ Uccidere William, Harold e Svein (6) ciascuno.
Briganti:	🏠 Strathclyde (10); Bernicia, Cheshire, Dalriada, Dunedin, Cumbria, Galloway, Lindsey, Lothian, March, North Mercia, Pennines, York (2).
Sassoni:	🏠 Avalon, Downlands, Essex, Hwicce, Sussex, Wessex (4); Kent (3); Cornwall, Devon, March, S. Mercia, Norfolk, Suffolk (2). ☠ Uccidere William, Harald e Svein (6) ciascuno
Ascomanni:	🏠 Se in qualsiasi momento hanno controllato: Cumbria, Hebrides, Orkneys e Caithness (3); Avalon, Cheshire, Clwyd, Dalriada, Dyfed, Galloway, Gwent, Gwynedd, Mar, Moray, Pennines, Skye, Strathclyde (1). 🏠 In più se alla fine di questo turno: Orkneys, Hebrides, Cumbria, Caithness (4), ogni altra area (2)
Irlandesi:	🏠 Ogni area (2).
Belgi:	🏠 Ogni area Inglese a sud del Cheshire e di York (2);
Pitti:	🏠 Alban, Mar e Moray (4), ogni area scozzese (2), Galloway, Lothian e Bernicia (2)
Angli:	🏠 Bernicia, Cheshire, Hwicce, Lothian, N. Mercia, Norfolk, Pennines, York (4); Cumbria, Galloway, Lindsey, March, S. Mercia, Suffolk (2). ☠ Uccidere William, Harald e Svein (6) ciascuno
Normanni:	🏠 Ogni area Inglese (2) ☠ Uccidere Harold, Harald e Svein (6) ciascuno. ☠ Se uno tra i Norvegesi, Danesi o Normanni eliminano Harold il Sassone (6)
Galesi:	🏠 Powys, Gwynedd, Dyfed (4) ogni altra area gallese (2), Cheshire, March, Hwicce, Avalon (2), ogni altra area al di fuori del Galles (1)
Caledoni:	🏠 Hebrides, Orkneys(4); Caithness, Dalriada, Moray, Skye (2).
Juti:	🏠 Kent (4); Essex, Sussex, Wessex (2).
Danesi:	🏠 York (8); Essex, Lindsey, N. Mercia, Suffolk, Norfolk (4); ogni altra area in Inghilterra (2); Cornwall, Devon, Dunedin, Strathclyde (1).