



DISPOSIZIONE DEGLI ELEMENTI

Al centro la tabula con le fustelle dei Reges nei centri abitati di appartenenza. I giocatori rappresentano: Nersae (Aequi) in basso a sinistra, Alatrium (Hernici) in basso a destra, Nomentum (Sabini) a destra, Roma (Latini) in alto a destra, Caere (Etrusci) - che ha il ruolo di arbitro - in alto a sinistra, Ecetra (Volsci) a sinistra.

Ogni giocatore ha un notes e una matita, le carte Arma con i colori del popolo di appartenenza, le fustelle Filii sorteggiate, gli aes, cioè le monete del gioco) e Signa Deorum vinti tramite le offerte agli Dei. Accanto all'arbitro all'estrema sinistra il mazzo dei Signa Deorum ancora da sorteggiare e sulla tabula quello degli Eventi con una carta girata da attribuire. Il giocatore di Ecetra gioca un Signum Dei Furtum che gli consente di sottrarre una carta tattica ad un giocatore che indicherà.

LE CARTE

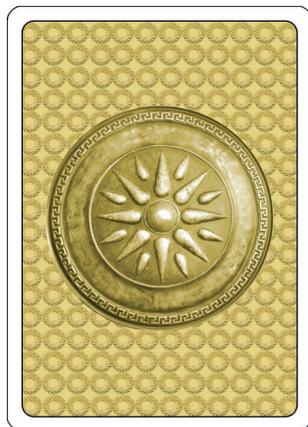
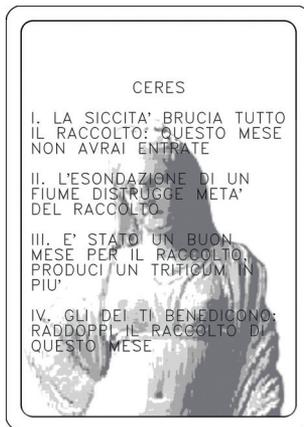
Nel gioco ci sono tre tipi di carte: Eventi, Signa Deorum e Arma.

EVENTI

Le 12 carte degli Eventi possono influenzare, fino a stravolgerle, le strategie dei giocatori. Possono riguardare la popolazione, la produzione, gli aspetti religiosi, la salute, gli aspetti diplomatici e quelli militari. Ogni carta ne riporta quattro, uno molto negativo, uno negativo, uno positivo, uno molto positivo, numerati I, II, III; IV. L'arbitr, scoperta una carta, selezionail tipo di evento con un dado D4 e lo attribuisce ad un giocatore tramite sorteggio.

L'evento, in genere, dev'essere eseguito dal giocatore sorteggiato, ma, è possibile farselo assegnare tramite il Signum Dei Charisma o è possibile indirizzarlo ad un altro giocatore attraverso il Signum Dei Egida; il Signum Dei, Pax, invece, permette di evitare gli effetti negativi di un evento negativo.

Gli eventi scandiscono il tempo della partita: girate le 12 carte, viene completato un ciclo, l'arbitr te mescola nuovamente e inizia un nuovo ciclo. Una partita può durare 4 cicli (48 turni), 5 cicli (60 turni) o 6 cicli (72 turni), ma, se si desidera, è possibile disputare partite più lunghe, anche se questo potrebbe portare ad una penuria di fustelle di aes o di cives che potrebbe, però, essere evitata scaricando dal sito del gioco le fustelle che dovessero occorrere.



SIGNA DEORUM

I Signa Deorum forniscono un importante supporto tattico ai giocatori. Tranne che capitì un Eventus che ne dispone l'assegnazione automatica, devono essere conquistati tramite un'offerta segreta presentata all'inizio di ogni turno.

Data l'importanza che assumono nell'economia del gioco, può rivelarsi importante assicurarsene una buona quantità, ma è anche vero che, soprattutto all'inizio della partita, le limitate risorse economiche a disposizione dei giocatori sconsigliano di sbilanciarsi troppo. Un metodo per disporre di somme più elevate da puntare potrebbe essere quello di consorziarsi con un altro giocatore per dividere le due carte, d'altro canto le alleanze sono il nerbo del gioco e vanno sfruttate al massimo se si desidera vincere la partita.

Alcuni Signa Deorum, se ben giocati, possono alterare i rapporti di forza tra i giocatori: Calliditas consente di far rompere un accordo o un'alleanza fra un giocatore ed una civitas sine duce,

Furtum permette di sottrarre ad un avversario una delle sue carte tattiche, Dolum ha lo stesso effetto, ma nel corso di una battaglia, Inopinatum permette di rubare l'iniziativa in battaglia ad un avversario che se l'era aggiudicata, offrendo così la possibilità di capovolgere l'esito di uno scontro.

ARMA

Le carte Arma costituiscono una vera e propria panoplia: come succedeva nel periodo in cui è ambientato Latium, ogni “guerriero” ha le sue con i colori del popolo di appartenenza.

Il meccanismo con il quale vengono regolate le battaglie intende eliminare il concetto di casualità che di solito caratterizza i giochi militari - in genere affidato ai dadi con alcuni correttivi per cercare di ristabilire eventuali rapporti di forza - per introdurre, invece, quello di capacità psicologica e di osservazione.

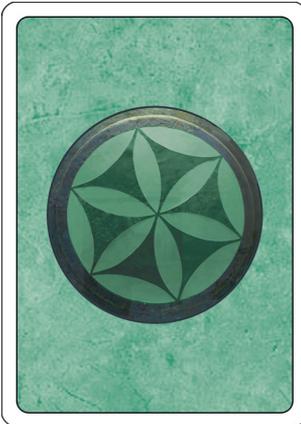
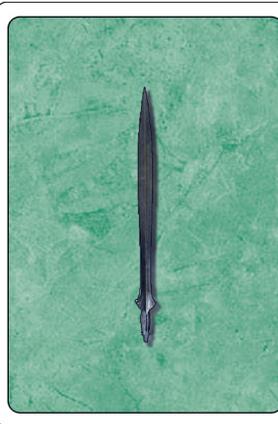
Nel metterlo a punto ci si è rifatti al concetto della morra cinese (sasso, forbice, carta), ma al contrario del popolare gioco, uno degli elementi, la lorica è quello da salvaguardare, mentre gli altri due, il gladium il clipeus, sono gli strumenti d’offesa.

Come in un vero duello è permesso parlare, cercare d’ingannare l’avversario, fingere per farlo scoprire. I giocatori possono scegliere di tenere coperte le carte Arma sul tavolo per girarle una ad una come nel gioco delle tre carte o tenerle in mano come in una partita di poker per posarle sul tavolo una ad una contemporaneamente.

La necessità di individuare il punto debole dell’avversario diventa ancora più pressante nel caso dei sagittarii perché quando devono affrontare in duello ravvicinato unità più forti hanno una sola possibilità di centrare l’avversario affidata al gladium che, peraltro, non elimina una centuria, ma infligge un danno di 2 punti. Invece, nei tiri delle frecce i sagittarii hanno la possibilità di colpire l’obiettivo sia con il gladium che con il clipeus, ma al primo centro il tiro si deve fermare indipendentemente dall’arma che è stata contrapposta alla lorica.

Si ricorda che non appena la lorica di uno dei contendenti viene contrapposta al gladium il duello ha termine, anche se dovessero restare altre carte da scoprire, mentre, nel caso dei duelli di pedites ed equites, se è il clipeus ad essere contrapposto alla lorica, il duello prosegue con il danno di 1 punto inflitto a chi l’ha perso.

Gli aspetti tattici degli scontri sono lasciati all’eventuale utilizzo dei Signa Deorum che possono incrementare i danni causati dal clipeus. E’ importante scegliere il momento in cui giocare i Signa Deorum in proprio possesso per cercare di causare il massimo dei danni all’avversario o cercare d’impedire che questo avvenga dal momento che il possesso dell’iniziativa, una volta che si sono esaurite tutte le azioni, dipende dall’eliminazione, dall’arretramento o dalla fuga di almeno una centuria del proprio esercito o di quello nemico. Proprio per questo la dotazione di Signa Deorum da scegliere prima di una battaglia diventa importantissima, in particolare la carta Opportunitas - che può essere scambiata con altre tre carte tattiche - può rivelarsi centrale, mentre il Dolum consente di depauperare la dotazione dell’avversario arricchendo, al tempo stesso, la propria.





CRESCITA CENTRI ABITATI

Un aspetto importante del gioco è la crescita della popolazione dei centri abitati che permette di aumentare le risorse economiche e il numero di soldati, ma impone ai Reges lavori di ampliamento delle aree produttive e delle mura cittadine.

Il centro abitato passa a mano a mano dalle dimensioni di villaggio a quelle di cittadina fortificata a quelle di città. Mentre le opere di ampliamento delle mura cittadine sono rappresentate da una fustella che va posta sopra la capanna impressa sulla tabula e che riporta le scritte Oppidum e Civitas, quelle di adeguamento delle aree produttive sono sottintese, ma non rappresentate e devono essere affrontate quando si raggiungono livelli di popolazione più elevati. L'arbitrario deve prendere sempre nota dei lavori di ampliamento delle aree produttive.

I lavori di adeguamento sono importanti perché non solo permettono di aumentare la produzione semestrale, ma anche gli effettivi della legione oltre ad evitare di rischiare di trasformare la crescita della popolazione in un fatto negativo dal momento che i cittadini in più devono essere sfamati a spese del tesoro reale se si vuole evitare che i rapporti fra il sovrano e i suoi sudditi si deteriorino fino al punto da portare alla sua cacciata dalla capitis, un fatto che determina l'automatica sconfitta del giocatore che rappresenta il Rex. La sovrappopolazione, inoltre, impedisce di arruolare nuovi milites fino a quando non si riesce a adeguare aree produttive e centro abitato ai nuovi livelli di abitanti.

In Latium gli affari interni, anche se appena abbozzati, hanno un'importanza non secondaria, anzi spingono il giocatore a impostare una politica estera aggressiva per cercare nuove aree da colonizzare a spese di altri centri abitati.

E' bene tener sempre presente che il rischio di bruschi innalzamenti della popolazione è sempre presente a causa dell'eventus che lo prevede. La stessa carta, peraltro, fa correre il rischio che possa accadere l'esatto contrario, cioè il brusco decremento dei sudditi a causa di una pestilenza che ha anche pesanti ripercussioni militari perché riduce in proporzione i guerrieri. Un altro rischio da evitare è costituito dalla necessità di lasciar andare una parte della popolazione perché non si è in grado di affrontare eventuali costi di ampliamento. L'improvviso calo degli abitanti, infatti, si può trasformare in una ghiotta occasione per gli altri giocatori che potrebbero decidere di muovere guerra alla capitis spopolata e, quindi, indebolita.

E' bene, quindi, cercare di dosare il più possibile le risorse economiche a disposizione e curare i rapporti con gli altri sovrani (veri o meno che siano) per affrontare gli imprevisti che potrebbero presentarsi durante la partita.

LA PROTEZIONE DEGLI DEI

La scelta del nome protettore della capitis potrebbe essere rivelatrice del tipo di politica che un giocatore intende attuare.

I quattro Dei presiedono ad alcune aree precise: Iuppiter rappresenta l'autorità e in senso lato i rapporti dei Reges con l'Olimpo e quindi con gli Dei, Ceres rappresenta la fertilità in tutte le sue forme, Mars rappresenta le arti militari, Mercurius rappresenta gli scambi commerciali e diplomatici, oltre a permettere di sottrarre carte tattiche agli avversari.

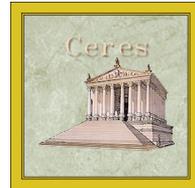
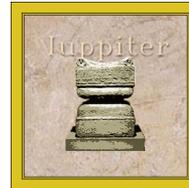
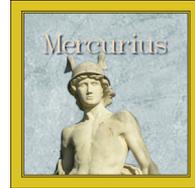
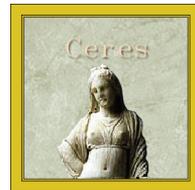
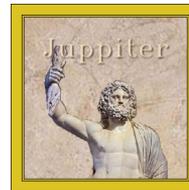
Avere un Protector capitis significa difendersi da eventuali eventi negativi e potenziare le proprie carte tattiche. Un giocatore che ha come nome tutelare Mars in battaglia non solo è protetto dal possibile utilizzo delle carte Damnum e Defensio, ma quelle da lui impiegate contro l'avversario hanno un effetto più devastante.

Se il Dio è benignus, la sua protezione è limitata a tre favori che occorre scegliere con cura per evitare di sprecarli. L'arbitrario deve segnare nel foglio degli appunti di cui si deve dotare il numero di favori che un giocatore richiede al Dio.

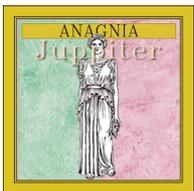
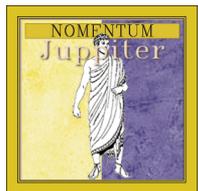
Are e templi vanno tenuti davanti ai giocatori in modo che siano visibili a tutti.

Conquistare un centro abitato permette di estendere la protezione ad altri dei, ma non è possibile trasformarne un altro in Protector della colonia. Se era stato eretto un tempio ad un Dio, va smantellato e al suo posto dev'essere eretta un'ara dedicata a lui o ad un altro Dio. Erigere una nuova ara allo stesso Dio permette di chiedere altri tre segni del suo favore. Si deve tenere presente che nel corso della partita è possibile erigere fino a quattro aree sacre dedicate allo stesso Dio, esaurite le are o i templi a disposizione non è possibile erigerne altri.

E' possibile, ma certo non consigliabile, che più giocatori erigano un tempio allo stesso Dio fino al numero complessivo di quattro.



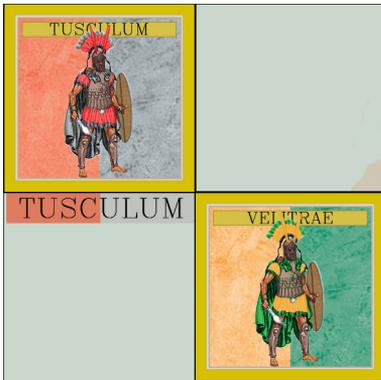
I FILII E LA QUESTIONE DINASTICA



Gli eredi dei Reges sono molto importanti per due aspetti: se almeno uno è un maschio, il giocatore può continuare la partita anche in caso di morte del Rex perché il figlio gli succede, inoltre, permettono di stringere rapporti più vincolanti con altri Reges, sia delle capitis che delle civitates sine duce. Ricordiamo che si possono avere al massimo due figli. Le fustelle di quelli delle capitis vanno tenute davanti ai giocatori, quelle delle civitates sine duce possono essere collocate sulla tabula sopra o accanto ai centri abitati ovvero nei tratti di mare fino a quando non si sposano.

Sotto il profilo dinastico si possono definire interessanti strategie. Far sposare il proprio erede alla una figlia del Rex di una civitas sine duce permette, di fatto, di assumerne il controllo, cosa che, peraltro, può succedere anche se a morire è il suocero Rex di una capitis, se non ha eredi maschi. E' consentito muovere guerra al consuocero per eliminarlo e far sedere sul trono il proprio figlio, assumendo, così, il controllo di un'altro centro abitato. Altra interessante situazione si potrebbe determinare nel caso della morte di un Rex che ha dato due figlie in moglie agli eredi di due sovrani diversi: sul trono dovrebbe salire quello che si è sposato prima, ma è consentito all'altro genero muovergli guerra per impadronirsi della corona di sovrano. In questo caso l'esercito della città d'origine delle mogli non prende parte alla contesa che dev'essere affrontata da quelli delle capitis dei due pretendenti. Potrebbe anche accadere che la stessa situazione interessi il filius di un Rex capitis e quello di una civitas sine duce controllata da un altro giocatore.

ACCORDI DIPLOMATICI



Il legatus di Velitrae ha raggiunto il Rex di Tusculum per avviare una trattativa diplomatica fra le due civitates

La politica estera è la colonna portante del gioco: accordi diplomatici, alleanze, matrimoni permettono di far crescere la propria città-stato e di assumere piano piano il controllo della regione.

Occorre distinguere fra l'alleanza con un'altra *capitis* e quella con una *civitas sine duce*: mentre la prima è inevitabilmente instabile perché il *socius* prima o poi la tradirà quando se ne presenterà l'occasione, la seconda è decisamente più solida (anche se bisogna sempre ad essere preparati ad un eventuale *eventus* negativo o al fatto che si possa essere bersaglio di un *Signum Dei Calliditas*).

Un'alleanza, magari cementata da un matrimonio, peraltro, costituisce per gli altri giocatori un fatto molto pericoloso che potrebbe indurli a coalizzarsi. Il momento in cui cercare di spiccare il volo per assicurarsi il predominio sulle altre *civitates* è particolarmente delicato.

Gli accordi sono di due tipi: il *pactum* è un accordo di mutua difesa, cioè ci si impegna a intervenire militarmente solo in caso di aggressione al *Rex* con il quale è stato stretto; il *foedus* è un accordo di alleanza che impegna militarmente ed economicamente le due parti, se cementato da un matrimonio ha anche implicazioni dinastiche perché inserisce il genero nella linea di discendenza del suocero. Si ricorda che ad una *civitas sine duce* socia può essere chiesto un prestito solo una volta durante la partita e che la somma dev'essere restituita entro 12 turni, se non lo si fa, l'accordo, di qualunque tipo sia, viene automaticamente rotto. L'*arbitrarius* deve controllare che vengano rispettati i patti e i tempi

di restituzione della somma. Invece, non ci sono vincoli particolari per prestiti o regalie fra giocatori.

Un caso particolare potrebbe essere costituito dalla cacciata di un *Rex* che aveva stretto un *foedus* con un altro sovrano (le alleanze sono strette fra *Reges*). Se i giocatori sono d'accordo a introdurre questa regola, il *Rex* scacciato potrebbe chiedere aiuto al *socius* che invierebbe il suo esercito a riconquistare la *capitis* (alla guida della quale ci sarebbe un nuovo *Rex* scelto da popolo). I *Signa Deorum* resterebbero attribuiti alla città e non al sovrano cacciato. In caso di vittoria dell'esercito che lo sostiene, tornerebbe sul trono, ma sempre sottoposto al *socius*. Il popolo gli attribuirebbe una *fustella Ira populi* con 2 penalità, quindi, al primo errore rischierebbe di essere nuovamente cacciato, questa volta definitivamente. Se il *socius* è il *Rex* di una *civitas sine Duce*, si dovrebbe tirare un dado D4 e l'aiuto verrebbe garantito solo con il 4.

Per stringere un accordo un *legatus* dev'essere inviato al *Rex* di una *capitis* o di una *civitas sine duce*. Per essere ammesso al colloquio col sovrano basta che la *fustella* che lo rappresenta venga collocata su una casella intorno al centro abitato. Come previsto dal regolamento la risposta del *Rex* di una *civitas sine duce* vien regolata dal risultato del dado, magari corroborata da un'offerta in denaro o da un *Signum Dei Eloquentia*, ovvero da un *eventus* inviato da *Mercurius* e deve passare necessariamente attraverso due stadi: prima si deve stringere un *pactum* per poi arrivare all'alleanza possibilmente cementata da un matrimonio,

Diverso è il discorso per quanto riguarda le *capitis* perché i giocatori possono decidere direttamente di diventare *socii*. Per farlo qualunque mezzo è valido: possono scriversi, alzarsi e appartarsi, farlo apertamente, utilizzare i cellulari. Mentre un accordo fra una *capitis* ed una *civitas sine duce* viene stretto alla luce del sole e annotato dall'*arbitrarius*, è permesso tenere celato quello fra giocatori fino alla prima occasione ritenuta valida, tranne che non venga irrobustito da un matrimonio. Per confondere gli avversari potrebbe essere strategicamente utile parlare con tutti, magari avviando trattative con ognuno, ma concludendo solo quelle ritenute più idonee alla propria politica.

Qualunque tipo di accordo può essere tradito, ma, in caso di matrimonio, solo il marito può ripudiare il coniuge; il genero, peraltro, può essere assassinato utilizzando il *Signum Dei Dolum*.



I MOVIMENTI SULLA TABULA

L'attraversamento di una casella di pianura sulla tabula non ha un costo per il movimento, se ne possono percorrere fino a 12 senza ostacoli (96 milia). Invece, quelle di altopiano costano 16 milia, quelle di montagna 24 milia, l'attraversamento di un fiume costa 16 milia; i laghi non sono transitabili e devono essere aggirati. Per segnare i movimenti si possono utilizzare le stesse fustelle dei Reges o dei milites che rappresentano i legati, cioè gli ambasciatori.

Ad esempio, se il legatus di Caere deve raggiungere il Rex di Tusculum, deve affrontare 6 caselle di pianura (non si

considerano quelle occupate dai centri abitati di partenza e di arrivo) inframezzate da 2 attraversamenti di fiumi (l'Arno e il Tiberis): 6 caselle di pianura corrispondono a 48 milia, l'attraversamento dei fiumi impegna in totale 32 milia, $48+32 = 80$, quindi il messo del Rex di Caere raggiunge il sovrano di Tusculum nello stesso turno in cui è partito.

Se il Rex di Alatrium desidera inviare un legatus a quello di Cures, deve percorrere 4 caselle di altopiani. Dal momento che parte già da una casella con un fiume, l'Anio, non si considera il suo attraversamento: 4 caselle in questo caso corrispondono a 64 milia, quindi, anche in questo caso il Rex sabino verrebbe raggiunto nello stesso turno di partenza.

Invece, un legatus partito da Tusculum per raggiungere Cliternia deve percorrere 3 caselle in pianura (24 milia) inframezzate dall'Anio (16 milia), altre 3 caselle d'altopiano (48 milia), attraversando il Turanus (16 milia) per un totale di 104 milia, quindi giungerebbe a destinazione il turno successivo a quello di partenza. Una strada alternativa potrebbe essere quella che passa da Cures che si trova in pianura, se non ci sono attriti fra il centro abitato di partenza e quello che si attraversa, il passaggio di un legatus è consentito: in questo caso si percorrerebbero 6 caselle di pianura, si dovrebbero attraversare due fiumi ed una casella in altopiano per un totale di 96 milia, quindi, raggiungerebbe la meta nello stesso turno di quello di partenza.

LA GUERRA



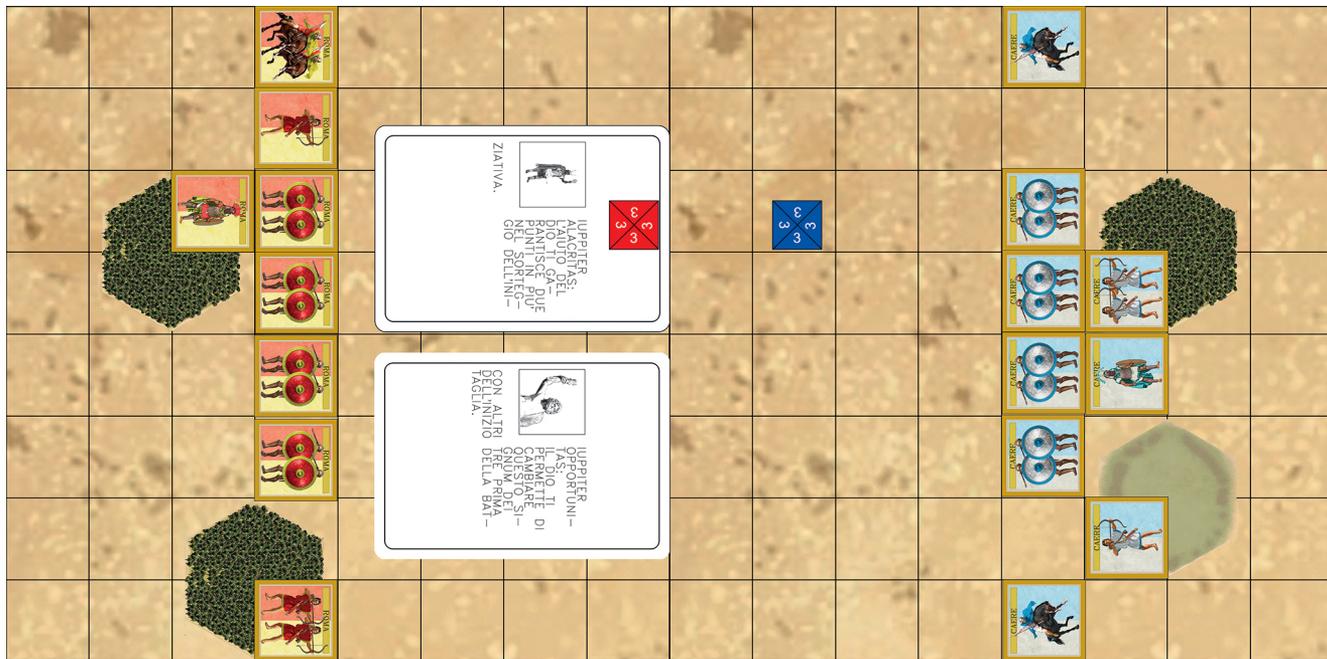
Una guerra può essere dichiarata o iniziata a tradimento. In entrambi i casi dev'essere regolata da una o più battaglie da effettuare sulla pugnae tabula, il tavoliere adibito agli scontri. Il luogo dove disputare la battaglia viene deciso dall'aggressore, cioè il giocatore di turno che muove il contingente verso l'avversario invitandolo, una volta fermo, a raggiungerlo per combattere. Sulla tabula viene spostata la sola fustella del Rex o del Dux mentre quelle dei milites che compongono la legione devono essere tenute fuori della tabula e annotati su un foglio di carta per essere rivelate solo al momento di schierare gli eserciti sul campo di battaglia. Stessa procedura deve seguire il difensore.

Se un giocatore ha un alleato può farlo intervenire in due modi: può muovere verso la città del socius o far muovere il suo Rex verso la propria capitis per poi proseguire nello stesso o in un altro turno verso il luogo scelto per la battaglia, ovvero le due legioni possono convergere verso lo stesso punto, ma a condizione che quello dell'alleato sia a non più di 64 milia di pianura dal campo di battaglia. Anche i milites che compongono il contingente dell'alleato devono essere tenuti nascosti fino allo scontro vero e proprio. Il contingente alleato non dev'essere necessariamente guidato dal suo Rex, ma, una volta giunto sul luogo dello scontro, si mette agli ordini del socius che comanda il corpo principale. Chi viene attaccato non avrebbe il tempo di rivolgersi ad eventuali alleati, tranne che la battaglia non fosse stata precedentemente annunciata. Dopo una battaglia il vincitore può decidere di incalzare lo sconfitto per eliminarlo o di avviare trattative di pace di cui si devono stabilire i termini che possono essere di varia natura:

- economici, si può chiedere la corresponsione di una somma una tantum o periodica

- militari, si può chiedere che alcune centurie dell'esercito sconfitto vengano aggregate a quello del vincitore
 - tattici, si può chiedere che tutti o una parte dei Signa Deorum in possesso dello sconfitto vengano consegnati al vincitore o che quelli che dovesse aggiudicarsi in seguito tramite le offerte vengano divise con lui
 - diplomatici, si può pretendere che eventuali trattative vengano condotte col placet e alla presenza del vincitore, sia con civitates sine duce, sia con capitis
 - dinastici, si può pretendere un matrimonio fra i rispettivi filii o che venga rotto un matrimonio precedentemente stipulato
 - strategici, si può pretendere che una parte della popolazione sconfitta venga mandata via o venduta come schiava e che la somma realizzata vegna data la vincitore, in questo modo s'indebolisce lo sconfitto sia economicamente che militarmente
- Ricordiamo che una guerra può essere combattuta fra centri abitati dello stesso popolo.

Il campo di battaglia viene montato al momento del bisogno, il numero di unità complessivamente coinvolte decide il numero di elementi che lo devono comporre e il suo orientamento: se sono meno di 12 un solo elemento, se sono più di 24 il campo va orientato in modo che il fronte sia sul lato meno profondo. L'arbitrario decide come devono schierarsi i due eserciti e fa scegliere al difensore dove intende disporlo.

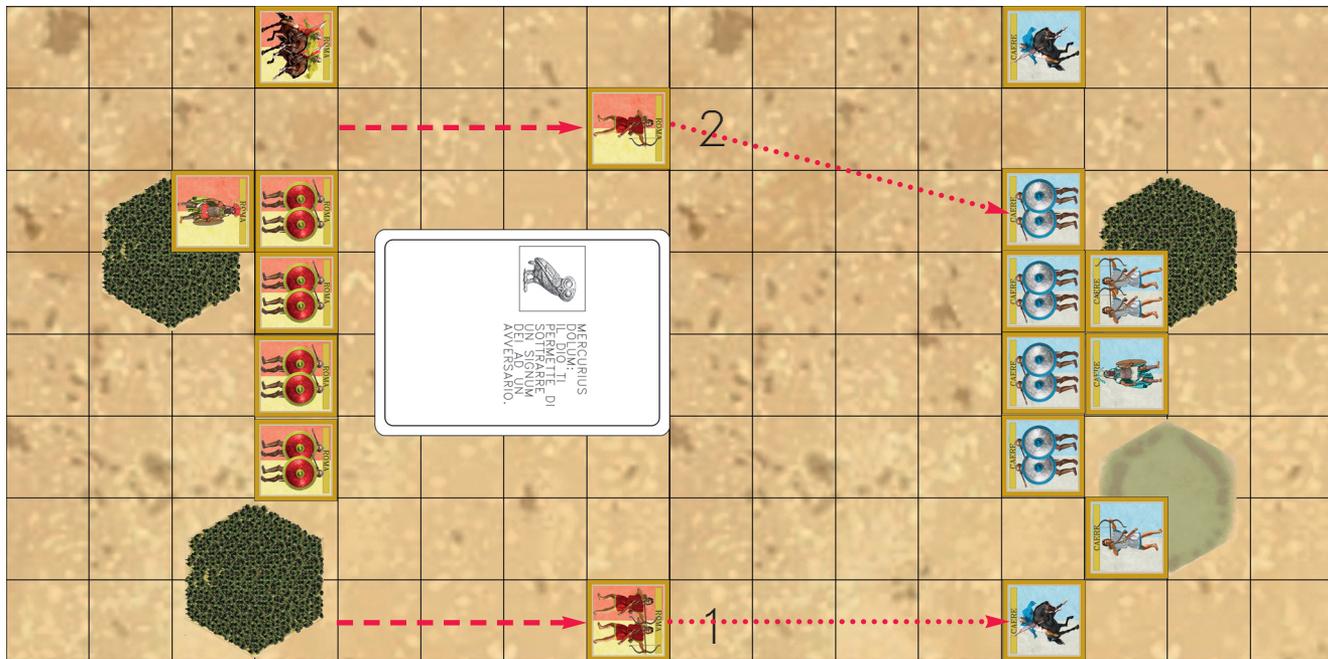


UN ESEMPIO DI BATTAGLIA

Una legione romana si scontra contro una di Caere. Entrambe hanno 8 centurie di pedites, 2 di equites, 3 di sagittarii. Sono guidate dai rispettivi Reges, con due Signa Deorum ciascuno: 1 Alacritas e 1 Opportunitas quello latino, 2 Damnum quello etrusco.

I giocatori lanciano un dado D4 per stabilire a chi va l'iniziativa. Il romano utilizza la carta Alacritas aggiungendo 2 punti al risultato del dado. Entrambi i giocatori realizzano 3 più 2 punti perché i loro comandanti sono Reges, ma il signum Alacritas permette a quello romano di aggiudicarsi l'iniziativa con 7 punti contro 5.

Il giocatore latino cambia il signum Opportunitas con 1 signum Damnum, 1 Defensio ed 1 Dolum già in suo possesso. Il Rex rosso invita l'avversario a disporre le sue schiere: il giocatore etrusco dispone 3 unità di pedites (che formano la prima schiera) al centro ai quali l'avversario contrappone 3 unità identiche; il difensore colloca l'altra unità di pedites (che costituisce la seconda schiera) a destra delle prime tre, il giocatore latino contrappone la quarta unità di pedites; Il giocatore etrusco colloca il Rex dietro la prima schiera, quello latino dietro la seconda; Caere dispone una centuria di equites all'estrema destra e un'altra all'estrema sinistra e Roma risponde schierando una centuria di sagittarii di fronte all'unità di equites all'ala sinistra e due centurie alla sinistra della linea di pedites; il giocatore bianco schiera l'ultima schiera, una centuria di sagittarii sul colle e due dentro la foresta dietro lo schieramento di pedites, mentre quello romano risponde disponendo entrambe le centurie di equites all'estrema sinistra.



Il giocatore etrusco assume una posizione difensiva sfruttando gli ostacoli naturali: al centro la fanteria, protetta ai lati dalle due centurie di equites e al centro dai sagittarii nel bosco per contrastare l'assalto della fanteria e sul colle per difendere l'ala sinistra.

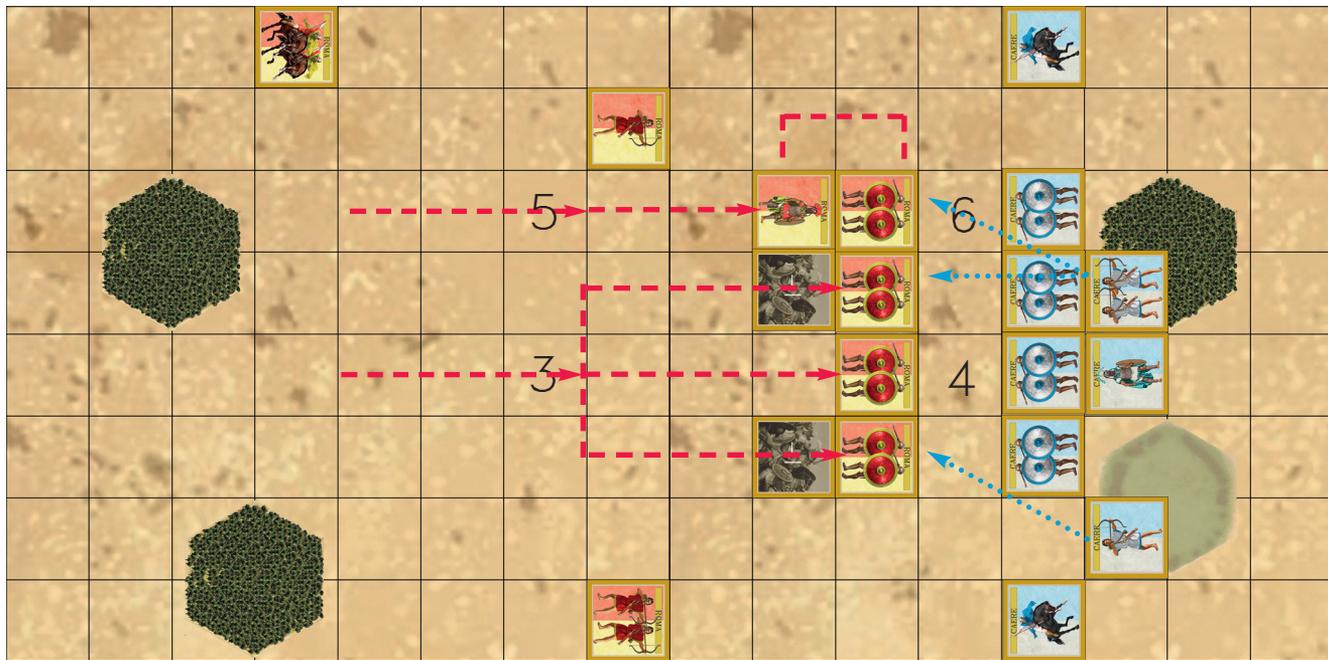
Il giocatore romano punta sulla superiorità numerica della cavalleria a sinistra per cercare di sbarazzarsi degli equites contrapposti e attaccare i pedites sul fianco destro; i sagittarii a destra hanno due tiri a disposizione per sbarazzarsi dell'altra centuria di equites. Sottrae all'avversario uno dei due Signa Damnum utilizzando la carta tattica Dolum.

Inizia la sequenza di mosse della legione latina: 1ª azione - la schiera dei sagittarii si scinde, l'unità all'ala destra avanza di 200 passi (4 caselle) e si ferma a 250 passi dal nemico per tirare ingaggiando così l'esercito etrusco; 2ª azione - quella di sagittarii all'ala sinistra avanza e si ferma anch'essa a 200 passi pronta per il tiro, anch'essa ingaggia il nemico.

Roma inizia il suo attacco: il primo duello a destra dello schieramento romano fallisce, ma il secondo raggiunge l'obiettivo: il gladius rosso incontra la lorica bianca e la centuria di equites è eliminata.

L'altra unità di sagittarii tira contro quella di pedites a destra dello schieramento etrusco, ma manca il bersaglio.



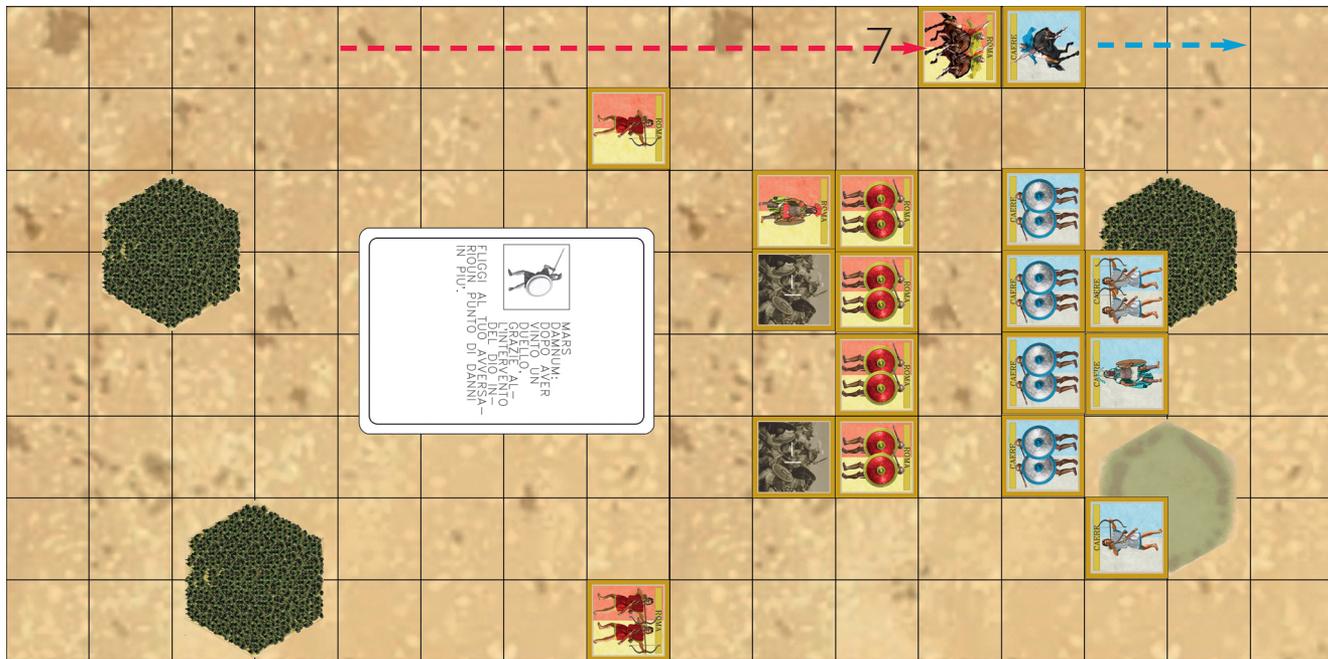


Il giocatore romano prosegue il suo attacco facendo avanzare i fanti: 3ª azione - la prima schiera di pedites avanza prima di 150 passi e poi di altri 200 (4ª azione) fermandosi a distanza di carica; 5ª azione - la seconda schiera di pedites alla quale si aggrega il Rex avanza di 150 passi e successivamente di 200 passi (6ª azione), il Rex è immediatamente dietro alla seconda schiera sostenendone così la tenuta psicologica. Anche la fanteria ingaggia il nemico.

La centuria di sagittarii etruschi sul colle tira contro l'unità di pedites a destra dello schieramento romano centrandola con il clipeus e procurando un danno di 1 punto ad una delle centurie; l'altra unità nel bosco tira due volte, la prima contro l'unità di pedites che protegge il Rex, senza esito, il secondo tiro contro l'unità di pedites di fronte ha successo: di nuovo, il clipeus con l'ariete rosso si scontra contro la lorica e all'unità latina viene attribuito un *damnum* di 1 punto.

Il giocatore che viene attaccato dai sagittarii avversari non può infliggere danni, ma solo pararli o subirli, quindi, se il *gladium* di chi viene attaccato incontra la lorica dell'attaccante, questi non viene colpito.



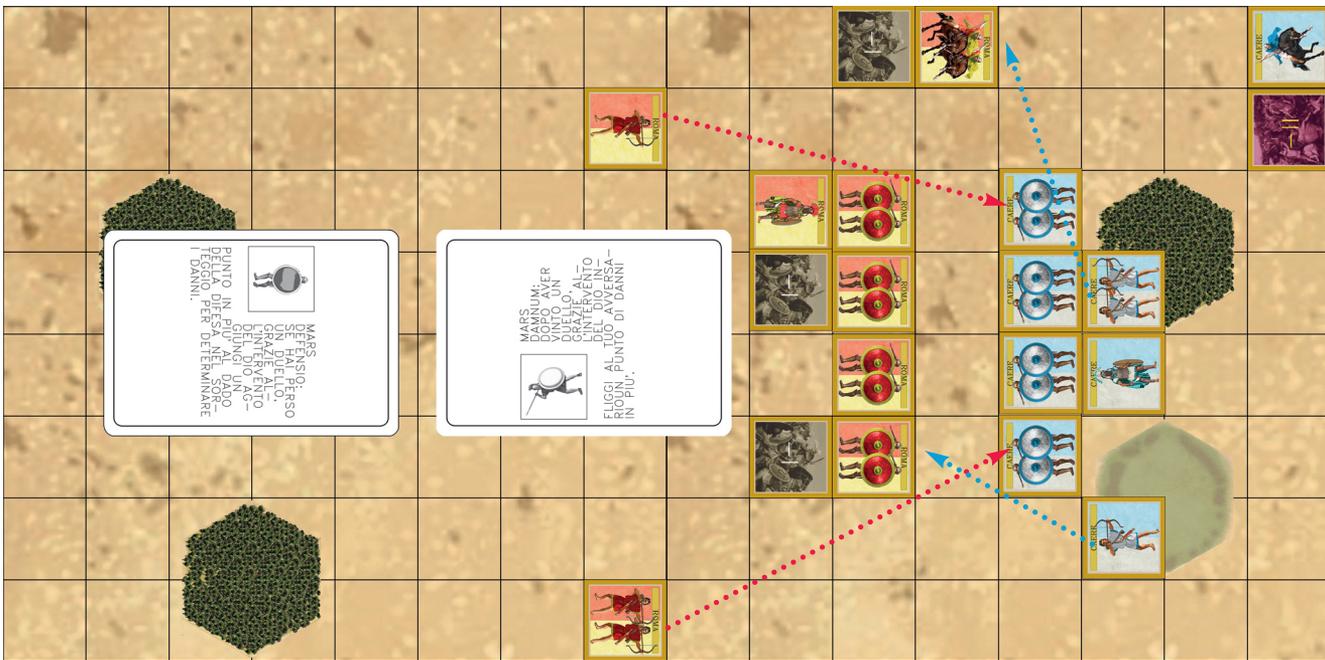


L'unità di cavalleria romana attacca quella di Caere (7^a azione). I sagittari etruschi, avendo lanciato le frecce con tutte le centurie nel corso delle precedenti azioni, devono aspettare per poter effettuare un secondo lancio. Si ricorda che i sagittari hanno a disposizione due tiri per ogni fase del turno, ma non possono tirare due volte consecutivamente, ma attendere due mosse dell'avversario prima di tornare a tirare. Per mossa s'intende il movimento di una schiera o di un'unità all'interno di un'azione iniziata dopo l'ingaggio del nemico.

Il primo attacco dei cavalieri non produce effetti, il secondo viene vinto dai latini con il clipeus, il giocatore utilizza il secondo Signum Damnum per procurare il massimo effetto possibile: la differenza di 2 punti costringe la centuria bianca ad arretrare fino a bordo campo con 2 punti di penalizzazione e a fermarsi lì fino a quando l'avversario non ha completato tre mosse.

Il fianco destro dello schieramento etrusco è scoperto.

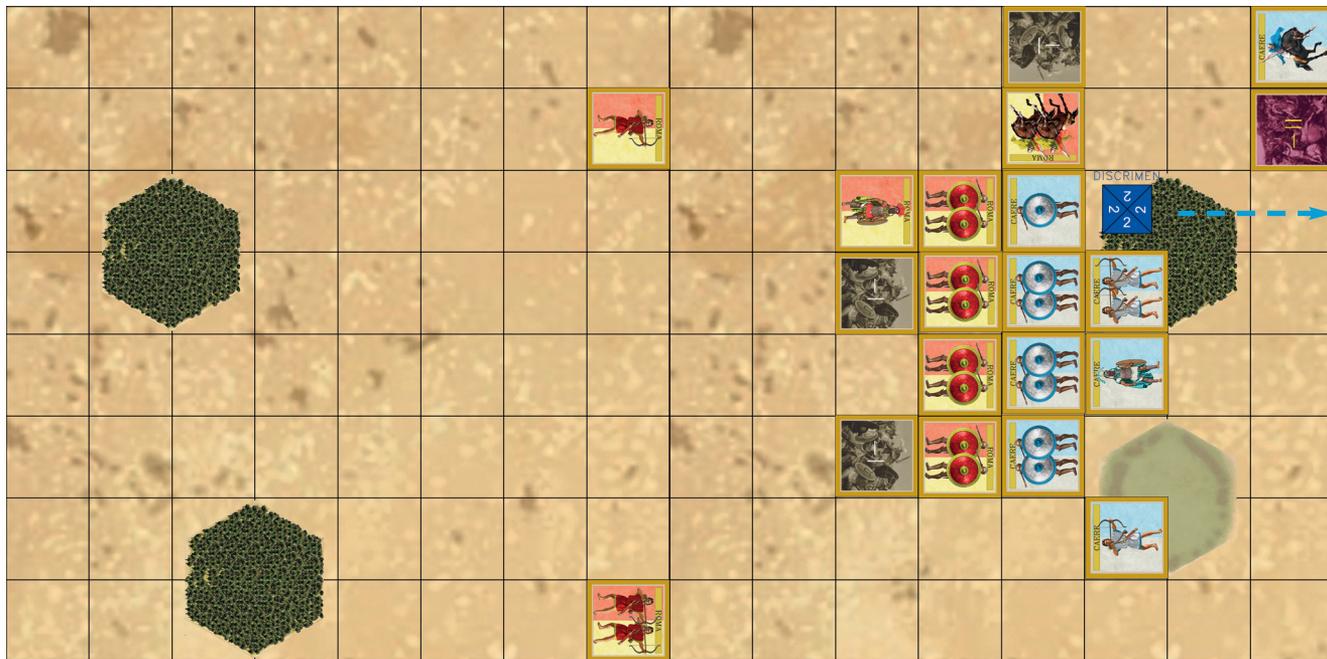




I sagittarii romani tirano nuovamente: quelli di sinistra due volte contro i pedites all'ala destra, mentre la centuria a destra tira contro l'unità di pedites di sinistra, ma nessuno dei tre tiri produce effetti.

1° TIRO				2° TIRO				3° TIRO			
1° TIRO				2° TIRO				3° TIRO			

A loro volta, i sagittari di Caere dentro il bosco tirano due volte contro i cavalieri cercando di fermarli, ma solo uno riesce a raggiungere il bersaglio e infliggono 1 punto di penalità ad una delle centurie romane, il giocatore bianco gioca il Signum Damnum sperando così di arrestarne la carica, ma quello romano gli contrappone il suo Defensio annullando l'effetto della carta avversaria. La centuria di sagittarii sul colle tira a sua volta contro i pedites all'ala destra romana, ma manca il bersaglio.



Gli equites convergono verso il fianco destro delle schiere di pedites nemici e riescono a vincere il duello con il gladium: una centuria etrusca viene eliminata. Il secondo duello non produce alcun risultato.

I pedites romani vanno alla carica, ma prima quello etrusco, dal momento che una centuria di pedites è stata eliminata, deve sostenere un discrimen per verificare la tenuta di quella superstite: il giocatore lancia un dado realizzando 2-1 di penalizzazione per la perdita della centuria = 1, l'unità va in rotta, abbandonando il campo di battaglia e lasciando il fianco scoperto.

A questo punto il giocatore etrusco preferisce abbandonare il campo di battaglia piuttosto che rischiare di perdere altre unità.

1° DUELLO				2° DUELLO			

TABELLA DISCRIMEN

- 1: L'unità subisce 2 punti di penalizzazione
- 2: l'unità subisce 1 punto di penalizzazione
- 3: l'unità aggiunge 1 punto al risultato del dado
- 4: l'unità aggiunge 2 punti al risultato del dado