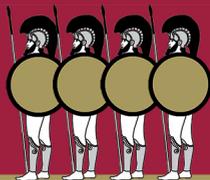


Latium



LEX

Scopo del gioco

Il gioco è ambientato nel Lazio dell'VIII secolo a.C. Ogni giocatore impersona il sovrano di uno dei centri abitati presenti sul tavoliere e, attraverso l'uso sapiente della diplomazia, delle risorse economiche e delle strategie militari, deve cercare di ampliare i confini della propria città-stato e assumere il predominio sull'area. Importante è il rapporto con le città non rappresentate da giocatori che interagiscono con loro attraverso alcuni meccanismi.

Le carte *Signa Deorum* offrono vantaggi politici, militari, economici.

Al gioco possono prendere parte da 3 a 6 giocatori.

Scenario

La *tabula* (tavoliere), rappresenta il Lazio dell'età del ferro. Vi sono rappresentati 12 *pagi* (villaggi, sing. *pagus*), due per *natio* (popolo, plurale *nationes*), ognuno contraddistinto da una diversa combinazione di colori:



Etrusci: Caere (bianco-azzurro), Veii (bianco-rosso)

Latini: Roma (rosso-giallo), Tusculum (rosso-grigio)

Sabini: Cures (azzurro-arancio), Nomentum (azzurro-viola)

Volsci: Antium (arancio-nero), Ecetra (arancio-verde)

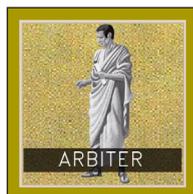
Aequi: Cliternia (giallo-marrone), Nersae (giallo-Blu)

Hernici : Alatrium (verde-bianco), Anagnia (verde-rosa)

La *tabula* è divisa in caselle, ognuna corrispondente a 8 *milia* romane. Le caselle verdi sono pianeggianti, quelle nocciola altopiani, quelle marrone monti, quelle azzurre mare, fiumi e laghi. Su un lato della *tabula* sono stampate alcune indicazioni su un fondo scuro: i livelli di crescita della popolazione per ogni

ciclo di 12 turni, la produzione massima, la composizione degli eserciti dei centri abitati non rappresentati e a destra i costi di ampliamento delle aree produttive, dei centri abitati, delle aree sacre, i tempi di arruolamento e addestramento dei soldati, i loro movimenti sul campo di battaglia e i bonus per l'iniziativa attribuiti ai comandanti.

Preparazione



I giocatori scelgono un *arbitr* (arbitro) che svolge le funzioni di mazziniere e decide in caso di controversie o interpretazioni di punti poco chiari. L'*arbitr* di turno deve mettere la fustella che lo contraddistingue davanti a sé e resta in carica per 6 turni, dopodiché viene sostituito da un altro giocatore. Se coinvolto in una guerra, deve farsi sostituire.

I giocatori decidono la durata della partita che può essere determinata da cicli di 12 turni o dall'orario ovvero dal raggiungimento di obiettivi predefiniti (numero di città possedute, punteggio raggiunto).

In caso di battaglia, l'*arbiter* dispone sulla *pugnae tabula* (campo di battaglia) gli elementi che la caratterizzano (boschi, colli, villaggio).

Sarebbe preferibile limitare il numero di *nationes* in modo da farle corrispondere a quello dei giocatori, soprattutto se si gioca in pochi; in questo caso, si consiglia di sceglierle vicine tra loro. Ad ogni giocatore deve corrispondere un centro abitato di uno dei popoli selezionati che dev'essere diverso per ogni giocatore. Per procedere all'assegnazione si utilizzano le fustelle dei *reges* (re, sing. *rex*).

L'*arbiter* mescola e posa negli appositi spazi della *tabula* le 12 carte *Eventi* (sing. *eventus*) e le carte *Signa Deorum* (Segni degli Dei, sing. *Signum Dei*); quindi, consegna ad ogni giocatore la fustella *Rex*, le tre carte *Arma* (armi) con i colori del popolo, 1.200 *aes*.

Turni

1. Ogni 4 turni i giocatori ricevono i ricavi della produzione
2. L'*arbiter* scopre il primo *Eventus* di cui si devono seguire le istruzioni
3. L'*arbiter* forma un gruppetto con 2 carte tattiche *Signum Dei*. I giocatori fanno segretamente le loro offerte, chi offre complessivamente di più inizia il nuovo turno, seguito dagli altri seguendo l'ordine decrescente delle offerte
4. I giocatori al loro turno possono fare le seguenti azioni: ampliare l'esercito, muovere le fustelle dei *militēs* (soldati, sing. *miles*) sulla *tabula*, dar vita a trattative con altri centri abitati, edificare un'area sacra dedicata a un dio, ampliare le aree produttive e le mura cittadine o fondare colonie, dichiarare guerra; l'*arbiter*, oltre a queste operazioni in qualità di giocatore, deve tenere aggiornata la situazione dei centri abitati non rappresentati da giocatori.

Le monete



Gli *aes* (assi) sono le monete del gioco, rappresentate da fustelle di tre diversi tipi e colori:

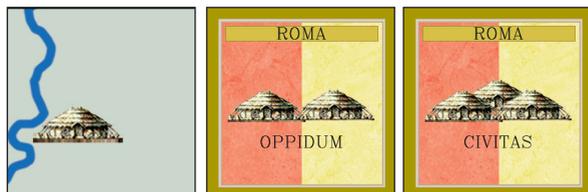
ferro quelle da 100, 200, 300 *aes*, i simboli sono rispettivamente C, CC, CCC

bronzo quelle da 1.000, 2.000, 3.000 *aes*, i simboli sono M, MM, MMM

argento quelle da 10.000, 20.000, 30.000 *aes*, i simboli sono (X), (XX), (XXX).

Gli *aes* servono per presentare offerte agli dei, edificare aree sacre, ampliare le aree produttive e le mura cittadine, riparare danni, supportare una richiesta d'accordo, sfamare i *cives* in sovrannumero. I costi di armamento dell'esercito, invece, sono a carico dei cittadini.

I centri abitati



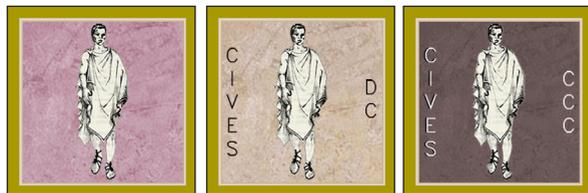
Da sinistra: il *pagus* di Roma, la fustella che indica la sua trasformazione in *oppidum* e accanto in *civitas*

I 12 centri abitati sono rappresentati sulla *tabula* da una capanna e sotto il bordo inferiore della casella dal loro nome su un fondo colorato, quelli assegnati ai giocatori si chiamano *capitis*, quelli non rappresentati da giocatori *civitates sine duce*.

All'inizio della partita tutte le città hanno 1.200 *cives* (abitanti), divisi in 3 *tribus* (tribù) ma le loro di-

mensioni aumentano col crescere della popolazione, che s'incrementa ogni 12 turni, i livelli di crescita per ogni ciclo di 12 turni sono indicati sulla *tabula*. Per tenere aggiornato il numero di abitanti dei centri abitati si usa la fustella *cives* su fondo rosa che viene collocata negli appositi spazi della *tabula*. In ogni spazio sono stampati: il ciclo di turni, il numero minimo

e massimo di *cives* e la produzione massima di *triticum* (cereali) dei campi, infine le centurie di *milites* (soldati) che le *civitates sine duce* hanno a loro disposizione in base al numero di abitanti.



Da sinistra: la fustella per segnare l'incremento dei *cives* sulla *tabula*, le fustelle che indicano un incremento e un decremento dei *cives* di una *capitis*

Il conteggio è identico per tutti i centri abitati, ma nel corso del gioco può capitare che, per effetto di *Eventi* o *Signa Deorum*, le *capitis* siano costrette ad aumentare o diminuire i loro *cives* in modo indipendente: nel primo caso si devono usare le fustelle *cives* su fondo chiaro, nel secondo caso quelle con fondo scuro.

Le fustelle a destra riportano le indicazioni sul numero di *cives*, cioè

C (100), CCC (300), DC (600), XM (900).

Man mano che la popolazione cresce il centro abitato e la sua area produttiva devono essere ampliati per accogliere più cittadini e per accrescere il loro rendimento: se il numero di *cives* eccede quello massimo indicato nel promemoria stampato sulla *tabula*, il *Rex* deve provvedere a promuovere lavori di ampliamento delle aree produttive (si veda a pag. IV il capitolo dedicato alla produzione). Quando la popolazione raggiunge 2100 abitanti il *Rex* deve adeguare il centro abitato trasformandolo in *oppidum* (cittadella fortificata) con un costo di 3.000 *aes*. I giocatori devono collocare nella casella della *tabula* con il disegno della capanna la fustella *Oppidum* con due capanne. Il centro abitato non ha bisogno di ulteriori investimenti, salvo quelli che riguardano l'area produttiva (come indicato sulla *tabula*) fino a che la popolazione non arriva a 3.600 *cives* rendendo necessari altri lavori che costano 5.000 *aes*. Il centro abitato diventa così *civitas*, si deve girare la fustella in modo da mostrare 3 capanne. Il numero massimo di abitanti di una *civitas* è pari a 4.800 *cives*, raggiunti i quali la sua area produttiva non può crescere ulteriormente.

Sovrappopolazione

Una *civitas* che ha un numero eccessivo di abitanti per le dimensioni della sua area produttiva o delle mura cittadine è sovrappopolata. I *cives* in più non solo non producono, ma devono essere sfamati a spese del tesoro reale al costo di 1 *aes* per abitante ad ogni turno. Inoltre, non è possibile arruolare nuovi *milites* finché perdura questo stato. Se non si è in grado di affrontare i costi di ampliamento del centro abitato ovvero se la città ha raggiunto il numero massimo di abitanti, il giocatore rischia che il popolo si rivolti. Le soluzioni sono tre:

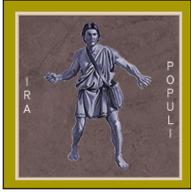
- Si possono lasciare liberi i cittadini di fondare una colonia in aree al di fuori della *tabula*, ma in questo caso dev'essere un'intera *tribus* a lasciare la *capitis*, cioè un terzo dei *cives* (se il numero totale di abitanti non è divisibile per 3, arrotondare sempre per difetto, ad esempio, se i cittadini sono 1.700, la *tribus* che deve lasciare la *capitis* conterà 500 unità)

- Se il giocatore ha stipulato un accordo di alleanza con una *civitas sine duce*, può trasferirvi i *cives* in più a condizione che questa non abbia raggiunto il massimo della popolazione; i *cives* stanziati in un'altra città non possono più tornare indietro; in questo caso si deve tirare un dado D4 per determinare la risposta del *Rex* alleato: **1** non posso, **2** sì, ma fra tre mesi, **3** sì ma la metà subito e l'altra metà fra tre mesi, **4** sì.

- Si può muovere guerra ad un altro centro abitato per conquistarlo e colonizzarlo a spese della popolazione precedente che viene venduta tutta o in parte come schiava ad un costo di 1 *aes* ad abitante moltiplicato per il punteggio di un dado D4; in questo caso l'*arbitrarius* deve provvedere a consegnare la somma al giocatore.

Ira populi

Se il *Rex* non è in grado di provvedere ai bisogni del suo popolo rischia di essere cacciato dalla città. Il dissenso del popolo viene evidenziato dalle fustelle *Ira populi* che vengono



assegnate in questi casi:

- Quando il *Rex* non provvede a sfamare i *cives* in sovrannumero

- Se il *Rex* non provvede ad ampliare l'area produttiva o le mura cittadine entro due turni

Se si verifica uno di questi casi, il giocatore deve prendere una fustella *Ira populi*.

Se la situazione permane e si verifica nuovamente uno dei casi indicati, dopo altri due turni la fustella

dev'essere girata in modo da mostrare due figure. Se il *Rex* non ha provveduto a migliorare la situazione del popolo dopo altri due turni dalla ricezione della seconda *Ira Populi*, il popolo si ribella e lo caccia. Il giocatore perde la città e deve ritirarsi.

Produzione

Un'area produttiva rende ogni sei turni un *triticum* (unità di misura dei cereali utilizzata nel gioco, pl. *tritica*) ogni 100 abitanti. Le aree produttive hanno una resa massima precisata dalla tabella pubblicata qui sotto e sulla *tabula*, dopodiché devono essere ampliate con un costo di 1.000 *aes* per rendere di più:

1500 cives: 15 tritica - 2100 cives: 21 tritica - 2700 cives: 27 tritica - 4800 cives: 48 tritica

Un'area produttiva non può rendere più di 48 **tritica**, ma è possibile affidarsi alla volontà della dea *Ceres* perché si possa avere una produzione maggiore, per determinarne l'entità si deve lanciare un dado e verificare il risultato con questa tabella: **1** perdi un *triticum* - **2** nessuna variazione ai *tritica* - **3** produci un *triticum* in più - **4** produci due *tritica* in più.

La produzione si traduce in ricchezza attraverso i tributi che i *cives* versano nelle casse reali: ogni *triticum* rende 100 *aes*. Quindi, ogni sei turni il tesoro della *capitis* viene implementato grazie al contributo della popolazione.

Crescita delle civitates sine duce

La popolazione delle *civitates sine duce* cresce come quella delle *capitis* e viene automaticamente ampliata man mano che il numero di *cives* aumenta, ma, a differenza di quanto avviene per quelle rappresentate, i *cives* in sovrannumero abbandonano la *civitas* spontaneamente per andare a fondare nuove colonie in altre aree non presenti sulla *tabula* come descritto nel precedente capitolo Sovrappopolazione a pagina III.

Anche gli ampliamenti delle *civitates sine duce* vanno evidenziati come le *capitis* mettendo la fustella sul centro abitato disegnato sulla mappa. Se un giocatore conquista una *civitas sine duce* già ampliata, non ha bisogno di effettuare lavori per ingrandirla fino a che non ha raggiunto il numero massimo di *cives* previsto per ogni stadio di crescita, ma, al contrario di quanto avviene per le *civitates sine duce*, con l'aumento della popolazione deve provvedere agli ampliamenti previsti o seguire le regole sulle città sovrappopolate.

Eventi



Le carte *Eventi* sono 12, ognuna di esse riporta due eventi negativi (*infausti*, sing. *infaustus*) e due positivi (*fausti*, sing. *faustus*). I giocatori decidono quanto deve durare la partita, da un minimo di 48 ad un massimo di 72 turni, quindi l'*arbiter* mescola il mazzo degli *Eventi* e lo colloca sulla *tabula* nello spazio dedicato della *tabula*.

Gli *Eventi* sono inviati dagli dei *Iuppiter*, *Ceres*, *Mars*, *Mercurius*, ognuno di essi è rappresentato da tre carte. Gli eventi riguardano tutte le attività dei centri abitati: dinastiche, diplomatiche, economiche, religiose, militari.

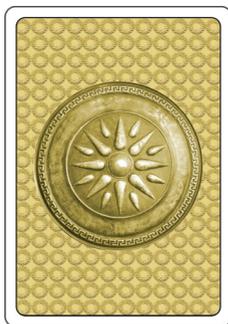
Davanti ad ogni tipo di *eventus* c'è un numero in lettere romane che ne permette l'individuazione: all'inizio di ogni turno l'*arbiter* gira una carta, sorteggia con un dado D4 il tipo di evento, ne legge il contenuto e lo attribuisce ad un giocatore tramite le carte *Arma* (una per ogni giocatore). Il sorteggiato deve rispettarne immediatamente le indicazioni, tranne nel caso degli *eventi Pugna* e *Milites* inviati da *Mars* che rimandano la loro esecuzione alla prima battaglia che il giocatore dovrà affrontare, in questo caso, l'*arbiter* ne dovrà prendere nota in modo da farlo eseguire alla prima occasione utile.

I giocatori che hanno edificato un'area sacra dedicata a un Dio possono evitare un evento negativo o farsene attribuire uno favorevole (si veda il capitolo Area sacra).

Quando un ciclo di 12 eventi ha termine, l'*arbiter* mescola nuovamente il mazzo, gira la prima carta e dà inizio ad un nuovo ciclo, fino a quando il numero complessivo di turni deciso dai giocatori ha termine.

Un'avvertenza per quanto riguarda l'*eventus Populus* che prevede la morte di una parte della popolazione a causa di una pestilenza e che obbliga il giocatore a lanciare un dado e moltiplicare il risultato per 300: se questa carta dovesse uscire all'inizio della partita quando i *cives* sono ancora 1200 e il risultato del dado dovesse essere 4 (che implicherebbe lo sterminio dell'intera popolazione), il giocatore potrà mantenere 300 *cives*.

Signa Deorum

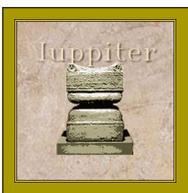
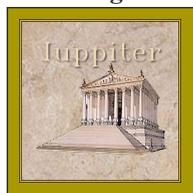


Gli dei cui ci si può rivolgere sono 4: *Iuppiter*, *Ceres*, *Mars*, *Mercurius*. Ognuno di essi protegge determinate aree: *Iuppiter* quella religiosa e dell'autorità, *Ceres*, della fertilità e della prosperità, *Mars* della guerra, *Mercurius* del commercio e dei rapporti diplomatici.

Gli dei, in base alle offerte ricevute, a eventuali carte *eventi*, alla costruzione di un'area sacra a loro dedicata, danno un segno del loro favore, il *Signum Dei*, che offre un vantaggio specifico al giocatore che lo riceve.

Se le fustelle di un dio finiscono e non ci sono scarti, non si possono presentare altre offerte.

Offerte agli dei



All'inizio del turno l'*arbiter* colloca accanto alla tabula due *Signa Deorum* coperti. I giocatori fanno segretamente le loro offerte scrivendole su un foglietto e rivelandole al segnale dell'*arbiter*, quella maggiore si aggiudica i *Signa Deorum*. Se due giocatori presentano la stessa offerta, li dividono. Se sono più di due, l'*arbiter* mescola una carta *arma* per ognuno degli interessati e ne estrae due che si aggiudicano i *Signa Deorum* in palio.

Tutti i giocatori devono lasciare le loro offerte davanti a loro, anche quelli che non si sono aggiudicati i *Signa Deorum*. Quando tutte le offerte sono state fatte, l'*arbiter* le conta e stila una classifica: chi ha offerto di più inizia il successivo turno, seguito dagli altri giocatori in ordine decrescente in base al totale delle loro offerte. In caso di parità, fra due o più giocatori, si procede ad un sorteggio con le carte *Arma*. Fatto questo, l'*arbiter* ritira tutte le offerte.

Area sacra

Edificare un'area sacra dedicata a un dio offre la possibilità di stringere un rapporto più vincolante con lui che permette di assicurarsi i suoi favori (*Deus benignus*) con l'edificazione di un'ara o farne il nume tutelare (*Deus protector*) della città attraverso la costruzione di un tempio. L'area sacra può essere edificata automaticamente attraverso l'estrazione dell'*even-*

tus Sacer locus che lo prevede o ogni tre turni di gioco a partire dal primo (cioè il 1°, il 4°, il 7°, il 10°) tramite un sorteggio effettuato con un dado D4 che dà la risposta del Dio:

- 1 il Dio non desidera offrire la sua protezione alla tua città
- 2 prova di nuovo a interrogare il Dio fra 6 turni
- 3 potrai costruire un'area sacra dedicata al Dio fra 3 turni
- 4 puoi costruire subito un'area sacra a lui dedicata.

Se è stata già costruita un'ara, dopo tre turni è possibile interrogare il Dio per sapere se dà il permesso di costruire un tempio a lui dedicato in modo che diventi *protector capitis*, per conoscere la risposta si deve lanciare nuovamente un dado D4:

- 1 il Dio non desidera essere il *protector capitis*
- 2 prova di nuovo a interrogare il Dio fra 3 turni
- 3 potrai costruirlo, ma fra 3 turni
- 4 il Dio ti dà il permesso di costruire il tempio diventando così *protector capitis*.

La trasformazione di un'ara in tempio è, invece, automatica se esce l'*eventus Sacer locus* favorevole che lo prevede.

Un'ara costa 1.000 *aes*, un tempio 3.000 *aes*. La presenza di un'area sacra è attestata dalla fustella *Sacer locus* che mostra un'ara da un lato e un tempio dall'altro e che dev'essere tenuta davanti al giocatore. Ogni giocatore può edificare al massimo due aree sacre nella *capitis*, ma solo un Dio può essere *protector capitis*, l'altra area dev'essere un'ara, però, se si conquista un altro centro abitato è possibile edificare un'altra ara (non un tempio) anche allo stesso Dio. In questo caso, il giocatore potrà contare su altri tre favori.

Se il dio diventa *protector capitis* nessun evento infausto da lui inviato può venirgli attribuito, inoltre, non si possono giocare contro di lui *Signa* del dio, mentre quelli che il giocatore utilizza raddoppiano i loro effetti positivi. Se il dio è *benignus* il giocatore può chiedergli tre benefici nell'area da lui protetta quando lo desidera: può assicurarsi un evento favorevole o non partecipare al sorteggio per assegnarne uno negativo. L'*arbiter* deve tenere il conto dei benefici ricevuti dal giocatore. Se le fustelle aree sacre terminano non se ne possono erigere altre. Un Dio può essere protector di più capitis.

Il sovrano muore o resta ferito

Il *Rex* può essere ucciso, rimanere ferito a causa dell'*eventus Salus regis* o nel corso di una battaglia. Nel caso del *Rex* di una *civitas sine duce*, se c'è un figlio maschio o un genero, gli succede mantenendo gli accordi presi; se non ci sono figli maschi o generi, il giocatore che aveva stretto l'accordo più forte può avanzare pretese sul trono, tranne che qualche altro giocatore non si opponga dichiarandogli guerra. In questo caso, l'esercito della *civitas sine duce* non interviene a favore di uno o dell'altro e la guerra viene sostenuta solo dagli eserciti dei due giocatori ai quali, però, possono unirsi quelli di eventuali alleati.

Se il *Rex* di una *capitis* rimane ferito, si deve stabilire il tempo della sua degenza, attraverso un sorteggio effettuato con un dado D4, il cui punteggio determina per quanti turni resta fermo.

Se il *Rex* resta ferito e non ha figli maschi, il giocatore non può presentare offerte agli dei, non può dichiarare guerra e, in caso di attacco, l'esercito combatte senza comandante e non può utilizzare *Signa Deorum* di alcun genere, non si possono ampliare le mura cittadine e i campi, non si possono fondare colonie, non si possono costruire aree sacre.

Se il *Rex* di una *capitis* viene eliminato o viene cacciato dal popolo, il giocatore che lo rappresenta deve abbandonare la partita. Se gli altri giocatori sono d'accordo, può rientrare in gioco assumendo la guida di una delle *civitates sine duce* che va sorteggiata. La *capitis* che ha dovuto lasciare diventa a sua volta *civitas sine duce*, tranne che non venga conquistata.

Gli accordi

Sono di due tipi: il *pactum* (patto, pl. *pacta*) e il *foedus* (alleanza, pl. *foederis*). Con il primo due *reges* stabiliscono di intervenire in difesa uno dell'altro in caso di attacco.

Con il secondo i protagonisti dell'accordo (*socii*) stringono un rapporto particolarmente vincolante. Se l'accordo è stretto fra due *capitis*, a deciderne i termini sono gli stessi giocatori.

Se, invece, coinvolge una *capitis* ed una *civitas sine duce*, il giocatore inizialmente propone un *pactum*, il *Rex* risponde tramite il lancio di un dado D4:

- **1** la risposta è no e finché sul trono siederà il *Rex*, non potrà più essere riproposta
- **2** la proposta non è respinta, ma potrà essere ripresentata fra sei turni
- **3** la proposta non è respinta, ma potrà essere ripresentata fra tre turni con un bonus di 1 punto al risultato del dado
- **4** la proposta è accettata

Per cercare di ammorbidire il *Rex* che deve dare la risposta si può presentare un'offerta di 500 o 1.000 *aes*: nel primo caso, se la risposta non dovesse essere giudicata positiva, si può ripetere il sorteggio immediatamente, nel secondo caso può essere ripetuto immediatamente il sorteggio aggiungendo 1 punto al risultato del dado.

Una volta stabilito un *pactum*, è possibile presentare una nuova richiesta di accordo per stringere un *foedus* fra le due città, ma non prima di altri tre turni

Per la risposta si deve seguire la stessa procedura, con questi risultati:

- **1** per ora no, però, potrai ritentare fra dodici turni
- **2** per ora no, però, potrai ritentare fra sei turni
- **3** per ora no, però, potrai ritentare fra tre turni con 1 punto di bonus al punteggio del dado
- **4** la proposta è accettata

Anche in questo caso si può cercare di convincere il *Rex* con un'offerta alle condizioni descritte sopra.

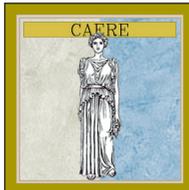
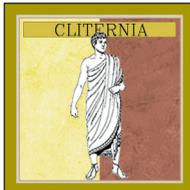
L'*arbiter* deve prendere nota dei protagonisti del patto e del tipo di accordo stretto.

Un giocatore può stabilire *pacta* con chiunque senza dover ricevere il consenso di altri giocatori. In caso di *foedus*, invece, si deve consultare il *socius* prima di avviare trattative, se è un giocatore, può dare direttamente la risposta, se, invece, è il *Rex* di una *civitas sine duce* si deve procedere con un sorteggio seguendo la tabella utilizzata per la richiesta di un *pactum*. Il *socius* può avanzare diritti sul trono di un alleato ucciso, può trasferire *cives* alla città dell'alleato rispettandone i limiti di capienza e può intervenire economicamente in caso di bisogno; le *civitates sine duce* possono intervenire fino al limite di 1.000 *aes* da restituire entro 12 turni (si può chiedere un solo aiuto durante la partita alla stessa *civitas*).

Sia nel caso di *pactum* che di *foedus*, le parti si impegnano a intervenire militarmente a fianco dell'alleato. Se l'accordo viene stretto con una *civitas sine duce*, il giocatore guida i due eserciti in battaglia.

Filii Reges

Il matrimonio fra i *Filii* (figli, sing. *filius*, femminile *filia*, pl. *filiae*) di due *Reges* rende un'alleanza più solida, tranne che un figlio non ripudi la sposa, grave affronto che va sanato con la guerra. Per determinare se il *Rex* di una *capitis* ha un figlio il giocatore deve tirare un dado D4:



- 1** per ora no, ritenta fra sei turni
- 2** per ora no, ritenta fra tre turni
- 3** il *Rex* ha una *filia*
- 4** il *Rex* ha un *filius*.

La stessa procedura si deve seguire per le *civitates sine duce* la cui procedura di assegnazione dev'essere curata dall'*arbiter*. Un *Rex* può avere al massimo due *filii*. Se per due volte consecutive l'esito del sorteggio è negativo, non si potrà più ritentare.

Per ogni figlio attribuito viene assegnata una fustella *Filii* con la figura di un *filius* o di una *filia* e la città di appartenenza. Quelle delle *capitis* devono essere tenute davanti ai giocatori finché non si sposano, in caso di matrimonio quella della sposa dev'essere consegnata al giocatore che ha la fustella del marito. Quelle delle *civitates sine duce* devono essere collocate sul tavoliere sopra la città di appartenenza o in un punto convenuto fra i giocatori, quando si sposano, sia che si tratti di un maschio che di una femmina, devono essere consegnate ai giocatori che hanno le fustelle dei rispettivi coniugi.

Il matrimonio ha un'influenza diretta sulla linea di successione.

Se un *filius* sposato muore, gli accordi presi non decadono necessariamente, ma, in caso di proposta di matrimonio alla vedova, il *Rex* è libero di concludere un nuovo matrimonio.

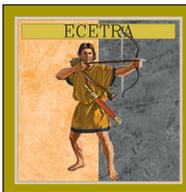
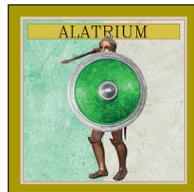
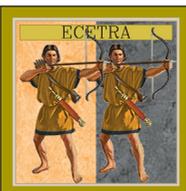
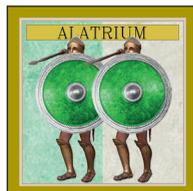
In caso di morte del *Rex* il *filius* succede al padre; se un *Rex* muore senza eredi maschi, ma ha un genero questi gli succede sul trono. In caso di morte di un *Rex* che non ha figli maschi, ma due generi, quello che si è sposato prima dovrebbe succedergli, tranne che il secondo non gli dichiari guerra. Esempio: il *Rex* di *Nomentum* muore, non ha figli maschi, ma due figlie sposate con i figli dei *Reges* di *Roma* e *Velitrae*; il primo matrimonio è stato quello del figlio del *Rex Romae*, ma l'altro genero decide di muovergli guerra: l'esercito di *Velitrae* scende in battaglia contro quello di *Roma*.

Spostamenti sul tavoliere

Per avviare una trattativa si deve inviare al *Rex* un *legatus* (ambasciatore). Per indicarne gli spostamenti sulla *tabula* si può utilizzare la fustella del *Rex* o, se si preferisce non spostarla dalla *capitis*, una fustella *milites* a disposizione.

Si può avviare al massimo una trattativa per ogni turno. I *legati* si spostano fino a 96 *milia* per turno (12 caselle) in pianura, l'attraversamento di una casella d'altopiano (caselle color nocciola) costa 16 *milia* (2 caselle), se occupata da un monte (caselle marrone) 24 *milia* (3 caselle); l'attraversamento di un fiume costa 16 *milia*, le caselle dei laghi sono intransitabili. Se, invece, si deve spostare un contingente militare che deve andare in battaglia, si deve scrivere su un foglietto la composizione della legione che sarà rivelata solo al momento della sua disposizione sul campo di battaglia, lo spostamento viene indicato con la sola fustella del comandante. Analoga procedura si deve seguire per gli spostamenti dei contingenti militari delle *civitates sine duce* guidati da un giocatore. In caso di guerra fra due città, eventuali corpi di spedizione possono essere inviati in aiuto dell'uno e/o dell'altro contendente e possono giungere sul campo di battaglia nello stesso turno dell'esercito alleato a condizione di essere a una distanza massima di 64 *milia* (8 caselle) in pianura, di 32 *milia* (4 caselle) su terreno montano, di 48 *milia* (6 caselle) su terreno misto pianura/montagna.

Milites



I soldati (*milites*) sono di tre tipi: *Equites* (cavalieri), *Pedites* (fanti), *Sagittarii* (arcieri). I *milites* sono rappresentati da fustelle con la sagoma di due soldati su un lato e di uno sull'altro, sul fondo con i colori delle città di appartenenza, il cui nome viene riportato in alto su un fondo dorato. Il senso di marcia corrisponde al lato verso cui è orientata la testa dei soldati.

Ogni figura rappresenta una centuria. È possibile arruolare una centuria di qualunque tipo ogni 200 abitanti: I tempi di addestramento per rendere disponibile una centuria, invece, dipendono dal tipo di arma: i *Sagittarii* sono disponibili dopo 1 turno, i *Pedites* dopo 2 turni, gli *Equites* dopo 3 turni.

I *milites* sono guerrieri-agricoltori, quando sono impegnati nell'addestramento o in battaglia non possono lavorare ai campi, quindi qualunque tipo di operazione militare comporta una riduzione della produzione e, di conseguenza, della ricchezza. In queste occasioni il *Rex* deve intervenire economicamente per sfamare la popolazione in ragione di 100 *aes* per ogni centuria impegnata militarmente. Uno scontro armato impegna un turno di gioco.

Quando non sono impegnate in battaglia le fustelle dei *milites* devono essere tenute davanti

al giocatore. Quelle in fase di addestramento devono essere espressamente separate dalle altre precedentemente arruolate e collocate in modo che l'*arbiter* possa individuarle e verificare che si rispettino i tempi di addestramento. Finché questo non è stato completato, non è possibile impiegare l'unità in battaglia.

Mentre per le *civitates sine duce* il numero di milites a disposizione è precisato nella *tabula*, per quanto riguarda le *capitis* sono i giocatori a decidere la composizione del loro esercito. Una fustella con una o due centurie forma un'unità.

L'esercito viene chiamato legione, divisa in linee di *pedites* supportate dalla fanteria leggera, i *sagittarii* che possono agire in ordine sparso, e da *equites*, in genere disposti ai fianchi. Un gruppo formato da una a sei centurie (da una a tre unità) di *milites* dello stesso tipo si definisce schiera. Non è possibile mescolare fra loro specialità diverse. La legione è guidata dallo stesso *Rex* o da un *Legatus* (comandante di legione) incaricato dal sovrano. Ogni centro abitato ha una sola legione che cresce con l'aumento della popolazione. Se si conquista una *civitas* e vi si fonda una colonia, le fustelle del nuovo centro abitato vanno ad ampliare l'organico dell'esercito; le nuove truppe restano nella colonia, ma possono unirsi al resto dell'esercito al bisogno. La seconda legione può essere guidata da un comandante sottoposto al *Rex*, il *Legatus*.

Movimenti sul campo di battaglia

L'unità di misura degli spostamenti è il passo, 50 passi corrispondono a 1 casella. I *pedites* si muovono di 200 passi per turno (4 caselle), i *sagittarii* di 250 passi (5 caselle), gli *equites* e il *Rex* di 400 passi (8 caselle). Gli spostamenti vengono effettuati per schiere, quindi si possono muovere contemporaneamente fino a tre unità per ogni tipo di arma. Il movimento viene effettuato dall'intera schiera in tutte le direzioni.

Sulla *pugnae tabula* possono esserci ostacoli che hanno una diretta influenza sul movimento: colli, i boschi, un villaggio che costano metà dei passi a disposizione per accedere (i *sagittarii* perdono 100 passi) per accedere, mentre l'uscita da un ostacolo non ha un costo in punti movimento.

Area d'influenza

Pedites ed *equites* hanno un'area d'influenza che corrisponde a un quarto del loro fattore di movimento, per i *sagittarii* è quella di tiro (250 passi). Qualunque nemico entri a contatto con l'area d'influenza di un'unità può essere attaccato. L'area coincide anche con lo spazio di carica che per gli *equites* è di 100 passi, mentre per i *pedites* è di 50 passi.

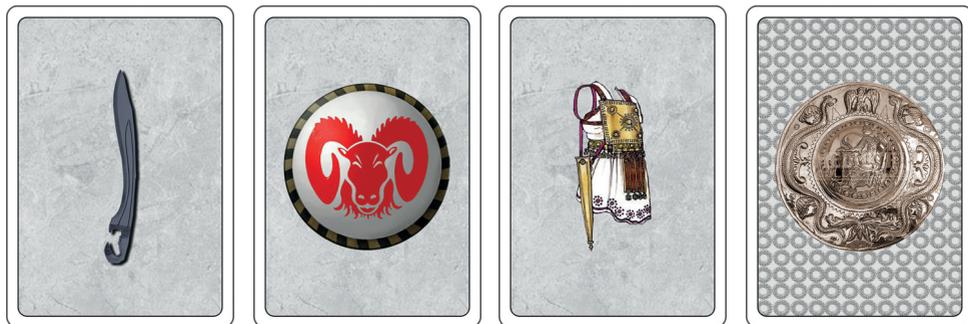
I combattimenti

Gli scontri devono essere effettuati per singola centuria, quindi per ogni unità formata da due centurie devono essere effettuati due scontri che vengono decisi dalle carte *Arma*.

I duelli

All'inizio della partita i giocatori ricevono le tre carte *Arma* (armi) con il colore del popolo di appartenenza; rappresentano un *gladium* (spada), un *clipeus* (scudo), una *lorica* (corazza) e servono per regolare i duelli, cioè gli scontri fra unità e per effettuare alcuni sorteggi.

Quando devono affrontare un duello i giocatori scoprono una ad una contemporaneamente le carte: se il *gladium* viene contrapposto alla *lorica*, lo scontro ha termine con la vittoria del primo, il perdente deve eliminare una centuria; se il *clipeus* viene contrapposto alla *lorica*, vince e all'unità che ha perso viene attribuito 1 punto di danno (*damnum*), il duello deve, comunque, proseguire fino a quando resta la possibilità che una centuria possa essere eliminata contrapponendo il *gladium* alla *lorica* di uno dei due contendenti. In tutti gli altri casi il colpo è parato. Se l'unità che ha subito un *damnum* ne riceve un secondo a causa di un altro duello perso o di un *Signum Dei Damnum*, deve arretrare di tutto il suo fattore di movimento. Il danno può essere ridotto o cancellato se chi lo ha subito gioca un *Signum Dei Defensio*. Un altro modo di cancellare un *damnum* di qualunque tipo è tentare un test di tenuta, il *discrimen* (si veda il capitolo La disciplina a pagina XIII).



Da sinistra: gladium, clipeus, lorica degli Etruschi e a destra il dorso delle carte Arma

Se lo scontro avviene fra una *capitis* ed una *civitas sine duce* della stessa *natio*, il giocatore che combatte per conto della *civitas sine duce* deve utilizzare le sue *Arma* mentre quello della *capitis* mantiene quelle con i propri colori.

Come combattono i *pedites*

I *pedites* combattono a distanza ravvicinata con *hastae* (lance) e *gladia* proteggendosi con i *clipei*. Quando una o più file di fanti entra nell'area d'influenza di un nemico, lo carica: le fustelle vengono messe a contatto e danno vita allo scontro che dura finché uno degli schieramenti non cede. I *Pedites* non possono attraversare linee formate dalle proprie truppe.

Come combattono i *sagittarii*

Sono poco adatti agli scontri contro gli altri tipi di unità, ma utili per cercare di sfoltire le unità nemiche con lanci di frecce prima che le schiere di fanteria cozzino una contro l'altra. I *sagittarii* tirano in tutte le direzioni da una distanza di 250 passi (5 caselle), il tiro avviene per singola centuria e può essere ripetuto due volte per fase, ma per effettuare il secondo tiro devono attendere che l'avversario abbia effettuato due mosse. I tiri non possono raggiungere unità coperte da altre di qualunque esercito poste immediatamente davanti a loro, ma bersagli che distino almeno 50 passi (1casella) da unità amiche. Anche in questo caso si usano le *Arma*, ma chi riceve il loro attacco non può infliggere perdite al nemico, quindi, anche se la sua carta *gladium* incontra la *lorica* dei *sagittarii*, questi restano integri. Il tiro dei *sagittarii* si ferma quando l'obiettivo viene raggiunto col *gladium* o col *clipeus*, anche se restano altre carte. Anche se un giocatore non è di turno può utilizzare i *sagittarii* prima dello scontro vero e proprio, dichiarando verso quali unità intende tirare. I *Sagittarii* possono lanciare frecce contro nemici in movimento facendoli momentaneamente fermare a distanza di tiro per scagliarle, dopodiché le unità oggetto della raffica di frecce possono riprendere il movimento.

I *sagittarii* possono combattere corpo a corpo, ma sono svantaggiati se lo scontro è contro *pedites* o *equites* perché hanno la sola carta *gladium* per procurare perdite, inoltre, se il loro *gladium* colpisce la *lorica* nemica procurano un *Damnum* -2, ma non eliminano centurie avversarie. *Sagittarii* tra loro avversari, invece, combattono senza penalizzazioni.

I *Sagittarii* possono attraversare le linee formate da proprie truppe.

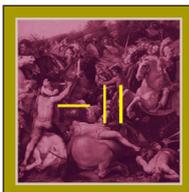
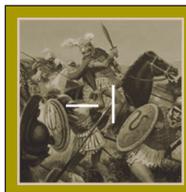
Come combattono gli *equites*

Gli *equites* combattono ad armi pari contro i *pedites*, ma il loro numero ridotto li rende meno efficaci, tranne che non riescano ad attaccare di lato. Sono più utili per azioni di disturbo, per eliminare *equites* e/o *sagittarii* nemici e per inseguire unità in fuga.

Gli *equites* possono attraversare le linee formate da proprie truppe.

Danni

I danni vengono evidenziati dalla fustella *Damnum* che da un lato riporta la scritta -I e dal-



l'altro -II. L'unità che ha perso un duello esponendo la *lorica* al *clipeus* avversario deve collocare la fustella dal lato *Damnum -I* sotto o accanto alla sua unità. Se subisce una seconda penalità a causa di un duello perso o di un *Signum Dei Damnum*, deve girare la fustella *Damnum* in modo da mostrare la scritta -II e arretrare di tutto il suo fattore di movimento fermandosi per tre mosse consecutive dell'avversario per riorganizzarsi, tranne che l'unità di

comando non sia aggregata ad essa, se è vicina al bordo campo, deve fermarsi sulla linea di fondo. Se riceve un terzo *damnum* l'unità va in rotta.

Fianco scoperto

Un'unità di *pedites* attaccata su un fianco riduce fortemente le sue difese: si utilizzano le *Arma*, ma chi viene attaccato non può procurare danni al nemico perché il *gladium* e il *clipeus* possono essere utilizzati solo per parare un colpo, ma anche se incontrassero la *lorica* avversaria, non infliggerebbero alcuna perdita, mentre chi attacca può procurare dei danni all'unità avversaria con il *gladium* o con il *clipeus*. Il rischio è che l'unità attaccata possa andare in rotta rompendo lo schieramento.

Se ad essere attaccati sono i *sagittarii* o gli *equites*, grazie alla loro mobilità possono girarsi verso il nemico fronteggiandolo. E', quindi, indispensabile proteggere entrambi i fianchi dei *pedites* con unità di *sagittarii* o di *equites* dando la possibilità ai fanti di girarsi per difendere il fianco dal nemico a condizione che le ali lo abbiano fermato. Un colle o una foresta possono difendere un fianco.

Posizione di vantaggio

Unità su un colle o dentro una foresta ovvero dentro un villaggio hanno una posizione vantaggiosa che permette loro di essere immuni ad eventuali danni se la *lorica* si scontra con il *clipeus* del nemico.

Il comandante

Il comandante della legione è lo stesso *Rex*. Se si è costituita una *colonia* i soldati della nuova *civitas* formano una seconda *legio* che viene comandata da un *Legatus*, tranne che due o più legioni non combattano insieme, in questo caso il *Legatus* può condurre la seconda legione, ma l'intero esercito è sotto il comando del *Rex*. Un comandante che vince tre battaglie diventa stratega.



Il *Rex* e il *Legatus* sono rappresentati da un comandante con *lorica*, elmo e schinieri bronzei (a sinistra), lo stratega con *lorica*, elmo e schinieri dorati. Se un *Legatus* diventa stratega può comandare l'intero esercito. La fustella del comandante si chiama unità di comando e rappresenta una centuria di *celer*s (cavalieri scelti) che combattono come gli *equites*, ma il *clipeus* è inefficace contro di loro e possono essere sconfitti solo con il *gladium*, inoltre, non vanno

mai in rotta. Il conteggio dei *celer*s non rientra in quello della popolazione, quindi, il loro arruolamento e impiego in battaglia non ha un'influenza diretta sulla produzione.

Per attaccare il comandante gli si deve contrapporre un'unità sfidandolo isolatamente tranne che non sia aggregato ad una schiera. Se il comandante muore o resta ferito, l'esercito abbandona il campo di battaglia lasciando la vittoria all'avversario.

Le qualità di un comandante sono caratterizzate da tre abilità:

Strategia, rappresentata dall'iniziativa, dalla disposizione delle truppe sul campo di battaglia e dal numero di azioni che è possibile effettuare in una fase

Tattica, rappresentata dall'utilizzo dei *Signa Deorum* per potenziare l'attacco e/o la difesa

Disciplina, la capacità di tenuta dell'esercito

Iniziativa

Per poter prendere le redini della battaglia si deve vincere l'*alea* (il sorteggio dell'iniziativa) che viene effettuato prima che lo scontro abbia inizio. Il sorteggio avviene tramite un dado D4. Al punteggio realizzato si sommano i seguenti punti:

- 1 punto se il comandante è un *Legatus*

- 2 punti se è il *Rex*

- 3 punti se è uno stratega

Il risultato può essere incrementato dal *Signum Dei Alacritas* che permette di aggiungere altri 2 punti all'iniziativa. Possono essere utilizzati più *Signa Alacritas* insieme.

Il comandante che ha ottenuto il punteggio più elevato prende l'iniziativa per tutta la battaglia, tranne che l'avversario non giochi il *Signum Dei Inopinatum* che ruba l'iniziativa all'avversario, in questo caso, dal momento che l'iniziativa può cambiare solo una volta durante la battaglia, anche se l'altro giocatore dovesse essere in possesso di un *Signum Dei Inopinatum*, non potrebbe più riprendere il comando delle operazioni. Se i giocatori ottengono lo stesso punteggio, effettuano un'azione a testa alternativamente, effettuando un sorteggio per chi deve cominciare tramite una carta *Arma* di ognuno.

Se il combattimento coinvolge l'esercito di una *civitas sine duce*, il suo comandante non può contare su alcun *Signum Dei* a suo favore (tranne che non sia schierato con un *socius* di una *capitis*), quindi nel sorteggio per stabilire chi ha l'iniziativa si possono sommare solo i punti dati dal livello del comandante e del dado.

Disposizione sul campo di battaglia

La disposizione delle unità viene effettuata alternativamente dai giocatori, ma a decidere come e chi deve iniziare è quello che ha l'iniziativa che può stabilire di far iniziare l'avversario per studiarne la disposizione. Ogni giocatore dispone una schiera alla volta.

Le azioni

Ogni giocatore nella sua fase di gioco può compiere un numero di azioni consecutive pari al punteggio complessivo ottenuto durante l'attribuzione dell'iniziativa. Per azione s'intende il movimento di una schiera (costituita da una a tre unità dello stesso tipo) che non derivi da un contatto con unità nemiche: spostare una schiera per andare incontro al nemico o per raggiungere un punto del campo di battaglia è un'azione, ingaggiare uno scontro in conseguenza di un movimento di avvicinamento, attaccare, difendersi, effettuare una prova di tenuta, fuggire, inseguire sono conseguenze, quindi prolungamenti di un'azione.

La stessa schiera può effettuare fino a due azioni per turno. È consentito muovere una sola unità della schiera, quindi, muovere insieme tre unità di *pedites* è un'azione, ma anche muoverne una sola lasciando le altre ferme.

L'azione dev'essere effettuata indirizzandosi in modo compatto verso un obiettivo: se, ad esempio, una schiera di *sagittarii* si divide per attaccare due obiettivi diversi, seguire unità di *pedites* con due unità e far entrare in una foresta la terza, vengono impegnate due azioni. Viene, invece, considerata un'unica azione dividere le unità per attaccare ai lati una schiera nemica, ad esempio con gli *equites*.

Quando una schiera (anche composta da una sola centuria) ingaggia il nemico, cioè si trova a distanza di carica o di tiro, le mosse successive sono considerate tutte prolungamenti della stessa azione: è, quindi, consentito muovere tutte le unità che si trovano entro l'area d'ingaggio del nemico. Ogni movimento all'interno di un'azione viene definito mossa che non costituisce un'azione, la mossa viene effettuata da una schiera o da una singola unità.

Durante una battaglia è permesso scindere un'unità in due fustelle da una centuria ciascuna, se vi sono abbastanza fustelle a disposizione. In caso di necessità è permesso utilizzare fustelle di una città non coinvolta nello scontro (possibilmente della stessa *natio*) per dividerla. L'*arbiter* deve tenere nota di queste variazioni.

Il comandante può muoversi da solo impegnando un'azione o può essere aggregato ad una

delle schiere, purché composta da meno di 6 centurie. In questo caso, se si trova in prima linea (a contatto col nemico), il *clipeus* è inefficace contro l'unità alla quale viene aggregata, se, invece, si trova in seconda fila, infonde coraggio alle unità della schiera impedendo che possano andare in rotta.

La fase di un giocatore finisce quando, effettuate tutte le azioni, chi conduce non riesce a eliminare, fare arretrare o mettere in fuga alcuna centuria nemica lasciando il comando delle operazioni all'avversario. Quando anche lui termina le sue azioni, il turno ha termine.

Tattica

Prima dell'attribuzione dell'iniziativa il giocatore può dotarsi di uno o più *Signa Deorum*: 1 se è un *Legatus*, 2 se è un *Rex*, 3 se è uno stratega. Stabilita l'iniziativa, se uno (o più) *Signum Dei* rimasto dopo l'attribuzione dell'iniziativa è la carta *Opportunitas* che permette di incrementare il numero di *Signa Deorum* a disposizione, può essere scambiato con tre carte tattiche di altro tipo già in possesso del giocatore che possono essere utilizzate nel corso della battaglia. I *Signa Deorum* scelti non possono più essere cambiati dopo la selezione, né se ne possono aggiungere altri.

Disciplina

La coesione del fronte di battaglia al tempo in cui è ambientato *Latium* era molto importante, lo schieramento era di tipo oplitico con più linee di fanti armati con lancia, spada e scudo che formavano un fronte compatto che aveva un punto debole, i fianchi. Per questo motivo le unità di cavalleria o di fanteria leggera (nel gioco i *sagittarii*) proteggevano i fianchi, punzecchiando al tempo stesso le linee nemiche con azioni di disturbo per cercare di logorarne il morale e di causare delle perdite.

La tenuta del fronte può essere messa alla prova (*discrimen*) in determinati momenti dello scontro. Il *discrimen* dev'essere effettuato obbligatoriamente quando si perde una centuria. Il *discrimen* viene effettuato dal giocatore in difficoltà lanciando un dado D4 e verificando il risultato con questa tabella:

- 1 L'unità riceve 2 punti di penalizzazione
- 2 L'unità subisce 1 punto di penalizzazione
- 3 L'unità toglie 1 punto di penalizzazione
- 4 L'unità toglie 2 punti di penalizzazione

Se il comandante è entro l'area d'influenza dell'unità si aggiunge 1 punto al risultato del dado; se è uno stratega si aggiungono 2 punti.

L'unità che ha perso una centuria riceve una penalizzazione di 1 punto. L'unità in posizione di vantaggio aggiunge 1 punto al risultato del dado.

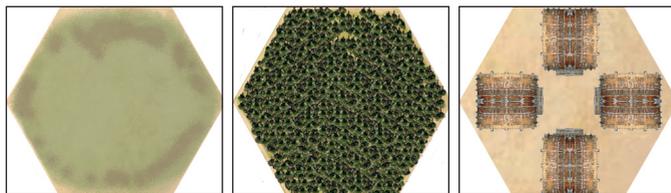
Se un'unità ha subito un *Damnum* il comandante può tentare di riorganizzarla effettuando un *discrimen*, ma, se lo perde, indipendentemente dal punteggio, l'unità va in rotta.

Rotta

Un'unità in rotta si muove alla massima velocità verso il fronte opposto a quello dell'esercito avversario per uscire definitivamente dal campo di battaglia. Se viene raggiunta da un nemico viene catturata o eliminata a scelta dell'avversario. Una rotta può essere fermata solo utilizzando un *Signum Dei Vexillum* che rafforza la tenuta dell'unità. Le unità in rotta dopo la battaglia devono essere riadstrate.

Il campo di battaglia

Il campo di battaglia (*pugnae tabula*) può essere formato da uno o due elementi quadrati divisi in 64 caselle (8 x 8). Sul campo vanno collocati gli esagoni che riproducono colli, boschi, un villaggio che hanno un'influenza sul movimento. Anche la *pugnae tabula* è divisa in quadrati per calcolare gli spostamenti delle unità. Ogni quadrato corrisponde a 50 passi. Quando il *Rex* di una *capitis* o di una *civitas sine duce* dichiara guerra ad un avversario sposta la fustella che rappresenta il contingente in un punto convenuto con l'altro *Rex* che sovrappone la sua fustella a quella dell'invasore e la battaglia ha inizio. L'*arbiter* compone il campo di



A sinistra un esagono di altura, al centro uno di bosco, a destra un villaggio. Per accedere ad un ostacolo si perde metà dei punti movimento a disposizione, nulla per uscire. Se i punti movimento a disposizione non fossero sufficienti, ci si deve fermare

battaglia collocando gli ostacoli in numero e disposizione da lui decisi. Il difensore sceglie il lato nel quale vuole disporre l'esercito. I giocatori segnano su un foglietto la composizione dei loro contingenti e li mostrano in segreto all'arbitro che decide così le dimensioni e l'orientamento del campo di battaglia: se si svolge complessivamente con meno di 12 unità, si deve ridurre il campo ad un elemento, se ne coinvolge più di 24, il campo dev'essere orientato in modo che gli eserciti si dispongano sul lato più largo. Tra gli eserciti nemici devono esserci almeno 300 passi (6 caselle) se la profondità è di 400 passi (8 caselle), 400 passi (8 caselle) se è di 800 passi (16 caselle).

Perdita del comandante

Se il comandante viene attaccato, si deve svolgere un duello: se il gladius dell'attaccante incontra la lorica del difensore, il comandante viene sconfitto. Il giocatore deve lanciare un dado D4 per stabilire la sua sorte: **1** muore, **2** viene ferito e catturato, **3** viene catturato, **4** viene ferito, ma deve abbandonare il campo di battaglia.

Vittoria

Quando un esercito abbandona il campo o il comandante viene ucciso, ferito o catturato, a quello avversario viene attribuita la vittoria. Se il *Rex* muore in battaglia e non ha figli maschi o generi, la sua *civitas* viene presa.

Reintegro delle perdite

Una centuria perduta in battaglia può essere reintegrata, seguendo le regole previste per l'arruolamento e addestramento, solo al crescere della popolazione. Fino a quando il periodo di addestramento non è stato completato non è possibile impiegarla in battaglia anche in caso di attacco da parte di un esercito nemico. Ovviamente, trattandosi di guerrieri contadini, la perdita di 100 unità ha un'influenza sulla produzione che va segnalata con le fustelle *cives*.

Unità catturate

Le unità catturate possono essere vendute al mercato degli schiavi al costo di 100 *aes* per centuria moltiplicati per il risultato di un dado D4. Se viene catturato il comandante, si può chiedere un riscatto.

Per quanto riguarda le *civitates sine duce*, se viene catturato un *Legatus*, il riscatto dev'essere di 500 *aes* moltiplicati per il lancio di un dado, se, invece, viene catturato il *Rex* il riscatto dev'essere di 1.000 *aes* moltiplicati per il lancio di un dado.

Le civitates sine duce in battaglia

Se una o più *civitates sine duce* sono impegnate in battaglia, ma non hanno *sociis* o non hanno stipulato un *pactum* con alcun giocatore, nello scontro devono essere rappresentate da un giocatore sorteggiato dall'*arbitr*.

Le *Arma* sono quelle del giocatore stesso.

Città vinte

Se, dopo aver inflitto una sconfitta ad un esercito nemico, un giocatore decide di attaccarlo ancora e lo sconfigge nuovamente, la città rischia di cadere nelle sue mani. Per quelle *sine duce* la decisione di reiterare l'attacco viene presa se dopo un sorteggio con le carte *Arma* esce il *gladius*. Il *Rex* vittorioso può decidere di distruggere la *civitas*, trasformarla in *co-*

lonia, vendendo come schiavi in toto o in parte i suoi abitanti e trasferendovi *cives* dalla propria *capitis* o da un'altra *colonia* ovvero di farne un'alleanza mantenendo il *Rex* sconfitto, ma con forti limitazioni, ad esempio riduzione dell'esercito o trasferimento di una parte dei *militēs* nella propria città, pretendere una parte o tutti i *Signa Deorum*, esigere una tassa ad ogni turno. Il giocatore che è diventato *socius* in seguito ad una sconfitta non può vincere la partita. Se dovesse decidere di ribellarsi successivamente, magari alleandosi con un altro giocatore o con il *Rex* di una *civitas sine duce*, e dovesse venire nuovamente sconfitto, la città verrebbe trasformata in colonia e tutti gli abitanti verrebbero venduti come schiavi. Il giocatore sconfitto deve lasciare il gioco, quello vittorioso prende tutti gli *aes*, i *Signa Deorum* del nemico, i *militēs* che arruolerà in seguito avranno i colori dell'esercito sconfitto. Il giocatore sconfitto può, se gli altri sono in maggioranza d'accordo, prendere la guida di una *civitas sine duce* che non ha stipulato alleanze o matrimoni.

Fine della partita

Quando la partita ha termine l'*arbiter* calcola i progressi di ogni giocatore e stila una classifica assegnando i seguenti punti:

Trasformazione del *pagus* in *oppidum*: 1 punto

Trasformazione dell'*oppidum* in *civitas*: 2 punti

Per una *civitas sine duce* trasformata in colonia o sottomessa: 4 punti

Per ogni ampliamento di una colonia: 2 punti

Per una *capitis* vinta e trasformata in colonia o sottomessa: 6 punti

Per la costruzione di un'ara: 1 punto

Per la costruzione di un tempio: 2 punti

Per una battaglia vinta: 1 punto

Per una battaglia persa: -1 punto

Per una *civitas sine duce* conquistata e persa successivamente: - 4 punti

Per una *capitis* conquistata e persa successivamente: - 6 punti

Per la propria *capitis* persa (anche in caso si diventi *socius* del vincitore): - 10 punti

Se due o più giocatori sono *socii* a seguito di un'alleanza e non della sconfitta di uno dei due i punti che si riferiscono a battaglie vinte e a città nemiche distrutte vengono divisi, mentre restano attribuiti ad ognuno di loro quelli relativi all'ampliamento delle loro città, alla fondazione di colonie, all'edificazione di aree sacre.

Tabella

Turni	1-11	12-23	24-35	36-47	48-59	60-72
Cives minimo	1200	1500	2100	2700	3600	4800
Cives massimo	1500	2100	2700	3600	4800	
Ampliamento			<i>Oppidum</i>		<i>Civitas</i>	
Produzione	12/15 <i>Oppidum</i>	15/21 <i>Oppidum</i>	21/27 <i>Oppidum</i>	27/36 <i>Oppidum</i>	36/48 <i>Oppidum</i>	48 <i>Oppidum</i>

Crescita popolazione e produzione (range minimo e massimo superato il quale si devono affrontare i costi di ampliamento)

Ampliamento aree produttive: 1.000 *aes* = 3 *tritica* in più - Costruzione *oppidum*: 3.000 *aes* - Costruzione *civitas*: 5.000 *aes*

Richiesta a *Ceres* per aumentare la produzione

1: perdi 1 *triticum*; 2: nessuna variazione ai *tritica*; 3: produci 1 *triticum* in più; 4: produci 2 *tritica* in più

Risposta del *Rex socius* ad una richiesta di trasferimento di *cives*:

1: non posso; 2: sì, ma fra 3 mesi; 3: sì, ma metà subito e metà fra 3 mesi; 4: sì

Richiesta edificazione di un'ara costo (1.000 *aes*)

1: No; 2: Ritenta fra 3 turni; 3: Potrai costruirla fra 3 turni; 4: Puoi costruirla subito

Richiesta edificazione di un tempio (costo 3.000 *aes*, si può presentare 3 turni dopo la costruzione di un'ara)

1: No; 2: Ritenta fra 3 turni; 3: Potrai costruirlo fra 3 turni; 4: Puoi costruirlo subito

Richiesta di un *pactum* ad una *civitas sine duce* (con 500 *aes* si può ritentare subito, con 1000 *aes* si può ritentare subito con 1

punto di bonus)

1: No; **2:** Ritenta fra 6 turni; **3:** Ritenta fra 3 turni con 1 punto di bonus; **4:** Sì

Richiesta di un *foedus* ad una *civitas sine duce* (con 500 *aes* si può ritentare subito, con 1000 *aes* si può ritentare subito con 1 punto di bonus)

1: Ritenta fra 12 turni; **2:** Ritenta fra 6 turni; **3:** Ritenta fra 3 turni con 1 punto di bonus; **4:** Sì

Filii (in caso di risultato negativo per 2 turni non si può ritentare il sorteggio, ogni *Rex* può averne al massimo due)

1: Ritenta fra 6 turni; **2:** Ritenta fra 3 turni; **3:** Il *Rex* ha una *filia*; **4:** Il *Rex* ha un *filius*

Milites (una centuria ogni 200 *cives*) - Tempi di addestramento, movimenti (area influenza) - 50 passi = 1 casella

Sagittarii: 1 turno - 250 passi (lancio frecce e area influenza 250 passi) - *Pedites*: 200 passi (50 passi) - *Equites* e *Rex*: 400 passi (100 passi)

Discrimen (test di tenuta, in caso di rotta o penalizzazione con 2 punti si deve togliere 1 punto al risultato, con penalizzazione 1 punto nulla)

1: 2 punti di penalizzazione - **2:** 1 punto di penalizzazione - **3:** toglie 1 punto di penalizzazione - **4:** toglie 2 punti di penalizzazione

Modificatori al *discrimen*

Perdita di una centuria: 1 punto di penalizzazione; posizione di vantaggio: aggiungere 1 punto al risultato del dado; *Legatus* o *Rex* nell'area d'influenza dell'unità: aggiungi 1 punto al risultato del dado; *Stratega* nell'area d'influenza dell'unità: aggiungi 2 punti al risultato del dado

Alea (iniziativa)

Legatus: 1 punto, *Rex*: 2 punti; *Stratega*: 3 punti

Duello perso dal comandante in battaglia

1: muore - **2:** viene ferito e catturato - **3:** viene catturato - **4:** viene ferito e deve abbandonare il campo di battaglia

Esempi e materiale da scaricare

All'indirizzo telematico www.fabra.biz/latium/index.html è possibile prendere visione e scaricare: gli esempi che possono aiutare i giocatori a comprendere meglio le regole del gioco e a risolvere eventuali dubbi d'interpretazione, alcune note sul progetto e sull'autore, le fustelle del gioco nel caso si rendesse necessario per implementare il materiale di gioco o per effettuare il reintegro di alcune fustelle andate perdute, un modulo per aiutare l'*arbiter* a prendere appunti sugli avvenimenti della partita.



Attenzione! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi.

Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.

Idea e realizzazione Sergio Fabra (2021) - Florida (SR) - email: sergio@fabra.biz
Tambù srl, Centro Direzionale Milano 2, Palazzo Canova, 5° piano
Via Fratelli Cervi snc - 20090 Segrate (MI)
Prodotto in Italia