

LATIUM



REGOLAMENTO



IDEATO E REALIZZATO DA SERGIO FABRA

La mappa riproduce l'area del Latium vetus intorno ai monti Albani compresa fra Tevere, Aniene, monti Prenestini e monti Lepini abitata dai Latini nell'VIII secolo a. C. Alcuni villaggi, più intraprendenti, adottano una politica spregiudicata sottomettendo quelli più deboli e alleandosi con quelli più forti con l'obiettivo di controllare la regione per far fronte comune a eventuali minacce esterne e per sfruttare le risorse del territorio. I giocatori (da 2 a 4) prendono le redini di uno di questi villaggi per farlo primeggiare sugli altri.

I. LA PLANCIA DI GIOCO

La plancia di gioco è divisa in 19 quadrati dentro i quali possono trovarsi uno o più villaggi: quelli più grandi sono rappresentati da tre capanne e dal nome scritto in lettere maiuscole, quelli di medie dimensioni sono rappresentati da due capanne e dal nome con la sola iniziale maiuscola, quelli più piccoli sono rappresentati da una capanna e dal nome scritto in corsivo. Sulla plancia sono riportati fiumi, laghi e alture che non hanno alcuna influenza sul movimento. Ai due lati della mappa si trova il tracciato del calendario, diviso in 8 anni, ognuno formato da tre stagioni. Intorno si trovano 28 riquadri nei quali sono riassunte le caratteristiche dei



villaggi, lo spazio delle carte Benefici, quello dei combattimenti e alcuni quadranti che fungono da promemoria per i giocatori.

II. PREPARAZIONE

I. Due giocatori: prelevare dal mazzo di carte Pagus quelle di Albalonga e Roma e assegnarle a caso

Tre o quattro giocatori: selezionare le carte dei villaggi con tre capanne, mescolarle e prelevarne una o due a seconda se si gioca in tre o in quattro, aggiungere le carte di Roma e Albalonga, mescolare il mazzetto e distribuire una carta ad ogni giocatore. Rimettere le altre carte nel mazzo.

II. Consegnare ad ogni giocatore una plancia Pagus, le pedine con i guerrieri del villaggio, le bustine con i blocchetti del colore assegnato ai villaggi, i segnalini fuoco sacro/ara e pagus/oppidum

III. Inserire nel sacchetto in dotazione tutte le pedine Auxilia, mescolare le carte Beneficii, distribuirne una coperta ad ogni giocatore e collocare il resto del mazzo nello spazio della plancia di gioco con il dorso delle carte.

IV. Dare il via alla partita con le offerte agli Dei

III. TURNI DI GIOCO

Un turno dura un anno, diviso in tre stagioni. Ogni anno si deve:

I. Distribuire una carta Beneficium ad ogni giocatore senza scoprirla

II. Stabilire l'ordine di gioco per tutto l'anno facendo un'offerta agli Dei

III. A partire da chi si è aggiudicato l'iniziativa, scoprire le carte (se si vuole) e compiere un numero di azioni corrispondenti a quelle guadagnate con le offerte, ma entro il limite di quattro azioni, alternandosi dopo ogni mossa con gli altri giocatori fino ad esaurire quelle a disposizione

IV. Aggiornare tutti gli indicatori della plancia Pagus

Ad ogni stagione si devono distribuire i punti ricchezza al popolo a seconda del fabbisogno, inoltre, si può:

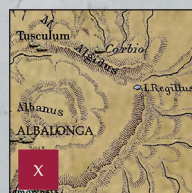
- pagare e prendere fino a tre auxilia
- costruire capanne, ara, fortificazioni
- avviare una trattativa diplomatica
- muovere le proprie unità militari
- attaccare altri villaggi



IV. I CENTRI ABITATI

I villaggi (pagi, sing. pagus) hanno dimensioni diverse, rappresentate sia sulla plancia di gioco che sulle carte Pagus (nella figura a sinistra) da un diverso numero di capanne e dalle dimensioni del loro nome come precisato nel § I. Le dimensioni dei villaggi dipendono dal numero di abitanti rappresentati da pedine quadrate che raffigurano guerrieri dell'epoca (§ IXVIII); una figura corrisponde a due familias, ogni pedina ha due figure da un lato ed una sul verso, ogni figura produce ricchezza (si veda il § XIII dedicato alla produzione e al fabbisogno della popolazione), due pedine rappresentano una tribus che occupa una capanna (§ XII). Un villaggio di grandi dimensioni ospita tre tribus corrispondenti a 12 familias, uno di medie dimensioni due tribus corrispondenti a 8 familias, uno di piccole dimensioni una tribus corrispondenti a 4 familias. Le familias possono aumentare di numero durante il gioco (§ XII) rendendo necessario costruire nuove capanne per ospitare gli abitanti in più (§ XIV). Per tenere conto del numero di abitanti del villaggio, di quelli alleati e di quelli sottomessi si utilizza il primo tracciato della plancia Pagus (§ V) che va tenuto costantemente aggiornato.

I villaggi occupano uno spazio all'interno di uno dei 15 quadrati nei quali è divisa la plancia; un quadrato è definito area. L'area su cui sorge un villaggio, anche se è occupato da altri centri abitati, è considerato come un confine che non dev'essere varcato da guerrieri di altri villaggi rappresentati da giocatori; la violazione del confine viene considerata come un atto di aggressione (§ XVI). Un villaggio rappresentato controlla l'area se sottomette gli altri centri abitati dell'area o si allea con essi (§ XVI).



V. LA PLANCIA PAGUS

La plancia presenta più tracciati e in basso quattro riquadri.

Nei tracciati in alto preceduti da un guerriero va indicato il numero di familias del villaggio principale, di quelli alleati e di quelli sottomessi; nel primo le unità, nel secondo le decine, negli altri due un centinaio (sopra) e due centinaia (sotto). Per segnare il numero complessivo si utilizzano 3 cubetti del colore del villaggio.

In quelli preceduti da una capanna si deve indicare con lo stesso sistema il numero complessivo di capanne costruite nel villaggio principale, in quelli alleati e in quelli sottomessi.

Nel terzo gruppo di tracciati preceduto dall'immagine di contadini si deve tenere

conto dei punti ricchezza prodotti (DP) a mano a mano, sempre con lo stesso sistema.

Nel quarto tracciato si tiene conto del consenso del popolo nei confronti del rex, a destra della figura che rappresenta lo zero il consenso, a sinistra il dissenso.

In basso i primi due riquadri rappresentano il Pomerio, l'area sacra con il fuoco di Vesta a sinistra e l'ara a destra se viene costruita; gli altri due riquadri indicano il villaggio senza fortificazioni a sinistra e quello fortificato (oppidum) a destra che va indicato non appena viene costruito.

La plancia va tenuta costantemente aggiornata sia per segnare gli aumenti dei vari indicatori, si per tenere conto delle perdite o dei consumi.





Il dorso della carta
Nel mazzo ci sono
8 villaggi di grandi
dimensioni, 10 di
dimensioni medie,
10 di piccole di-
mensioni

VI. LE CARTE PAGUS

Quadrante della plancia dove
si trova il villaggio

Nome del villaggio

Dimensioni del villaggio

Numero di centurie iniziali
dell'esercito

Produzione annua iniziale in
DP

Fabbisogno minimo iniziale
della popolazione per stagione

Numero massimo di auxilia
che è possibile portare in
battaglia (1 per tribus)

Immagine del guerriero



Quando si sottomette un villaggio o ci si allea con un altro centro abitato, la carta pagus che lo rappresenta dev'essere consegnata al giocatore del villaggio principale che ha eseguito questo tipo di azione.

VII. LE STAGIONI

Come precisato nel § III, un turno di gioco rappresenta un anno diviso in tre stagioni: Hiems (inverno) corrispondente alla stagione invernale che nella plancia viene indicata con la lettera H, Semen (semina) corrispondente alla stagione primaverile-estiva che nella plancia viene indicata con la lettera S, Messis (raccolto) corrispondente alla stagione estiva-autunnale che nella plancia viene indicato con la lettera M.

Le azioni che è possibile effettuare non sono identiche per tutte e tre le stagioni, ma dipendono dal periodo.

La stagione invernale è considerata di riposo, apre l'anno e, quindi, un nuovo turno di gioco. Nel corso dell'inverno è possibile:

1. Ricevere una carta Beneficium
2. Effettuare un'offerta agli dei che permette di attribuire l'iniziativa per tutto l'anno
3. Aggiornare sulla plancia Pagus i punti di ricchezza con la produzione effettuata nel corso dell'anno precedente; il primo anno se ne devono indicare 48 (XLVIII) DP
4. Si deve aumentare la popolazione dei villaggi di una famiglia: per quelli grandi all'inizio del 3°, del 5°, del 7° anno; per quelli medi all'inizio del 4° e del 7°; per quelli piccoli all'inizio del 6° anno

5. Distribuire i punti ricchezza stagionali agli abitanti dei villaggi sotto il proprio controllo in ragione del loro fabbisogno

6. Avviare la costruzione di nuove capanne, dell'ara, delle fortificazioni

7. Tenere aggiornati gli altri indicatori sulla plancia Pagus

8. Acquistare fino a tre auxilia

9. Avviare trattative diplomatiche con altri centri abitati

Non è consentito attaccare militarmente altri villaggi.

Nelle altre stagioni si devono distribuire i punti ricchezza del periodo agli abitanti dei villaggi sotto il proprio controllo in ragione del loro fabbisogno e si deve tenere aggiornata la plancia Pagus quando viene reso necessario dallo svolgimento del gioco.

Inoltre, si può:

1. Utilizzare un auxilium
2. Proseguire la costruzione delle opere iniziate nel periodo invernale
3. Muovere guerra o comunque attaccare altri villaggi.
4. Avviare o continuare trattative con altri villaggi per cercare di stipulare alleanze.
5. Se non è stata utilizzata nella stagione invernale, si può mostrare e impiegare la carta Beneficium in proprio possesso.

VIII. ORDINE DI GIOCO

Le offerte in punti ricchezza (Divitiae Puncta) che i giocatori fanno agli Dei all'inizio della stagione invernale stabiliscono l'ordine di gioco di tutte le stagioni dell'anno e quante si azioni possono effettuare nel corso di ogni stagione versando almeno 1 DP per azione. Chi presenta l'offerta più alta inizia il turno di tutte e tre le stagioni, seguito da quelli che hanno offerto di meno, sempre seguendo un ordine rigidamente economico. Se due o più giocatori presentano la stessa offerta, si possono scoprire le carte ricevute o rimaste e non utilizzate in precedenza: chi ha una carta o un *auxilium Auctoritas*, inizia per primo, se un giocatore presenta una carta *Beneficium* ed un altro un *auxilium*, vince il primo, se più giocatori presentano un *auxilium Auctoritas*, si deve lanciare un dado D6, se più giocatori presentano una carta *Beneficium Auctoritas* vince quella che ha il numero di benefici più alto; non scoprire la carta *Beneficium* non comporta la rinuncia alla priorità nel turno.

Stabilito chi è il primo a giocare, in caso di ulteriore parità è lui a decidere l'ordine delle posizioni successive.

L'ordine di gioco può essere modificato nel corso di una stagione con un *auxilium Auctoritas* che può essere utilizzato sia attribuendo a chi gioca la priorità e facendo slittare chi l'aveva acquisita con le offerte, sia spostandolo all'ultimo posto per la sola stagione nella quale viene usato l'*auxilium*.

IX. LE AZIONI

Le azioni non sono meccanismi del gioco, ma attività volontarie che non presentano obblighi da parte dei giocatori.

Le attività che fanno parte dei meccanismi obbligatori di gioco e non azioni volontarie sono: l'attribuzione delle carte *Beneficii*, l'acquisto di *auxilia*, le offerte agli Dei, la distribuzione delle ricchezze al popolo, l'aumento della popolazione, l'aggiornamento degli indici sulla plancia *Pagus*.

Azioni volontarie sono:

- Le attività diplomatiche
- La costruzione di opere
- I movimenti delle unità
- Gli attacchi ad altri villaggi

Indipendentemente dall'entità dell'offerta, è possibile effettuare al massimo quattro azioni per stagione.

X. CARTE BENEFICII

Le carte *Beneficii* sono il premio che gli dei concedono ai rege, i sovrani dei villaggi, per le loro offerte presentate all'inizio della stagione invernale.

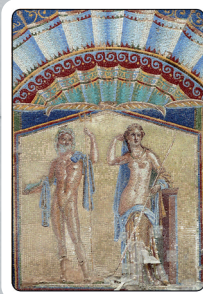
Non è consentito guardare la carta ricevuta se prima non si è presentata un'offerta agli Dei, ma è possibile farlo subito dopo.

Le carte possono avere da uno a quattro benefici, indipendentemente dall'offerta presentata. I *Beneficii* possono essere utilizzati al posto di altrettante azioni volontarie per sfruttarne gli effetti. I giocatori possono decidere di utilizzare i *Beneficii* ripartendoli fra più stagioni dell'anno o tutti nel corso di una stagione. E' possibile anche non utilizzare la carta nell'anno in cui è stata attribuita, evitando di mostrarla agli altri giocatori. E permesso anche impiegare una carta diversa per ogni stagione fino al limite di 4 azioni per ognuna di esse, se non impiegate precedentemente.

Non è permesso utilizzare più carte *Beneficii* nel corso della stessa stagione, ma è permesso suddividere i benefici di una carta nel corso di più stagioni dello stesso anno.

Non si possono, invece, suddividere i benefici della stessa carta fra più anni: una volta impiegata la prima volta, la carta va alienata alla fine dell'anno.

Ogni carta è caratterizzata da un'immagine di uno degli Dei e offre uno o più vantaggi nelle aree da questi protetti e che possono riguardare: la salute degli abitanti (*Salus*), la ricchezza del villaggio (*Divitiae*), il consenso per il governo del rex (*Maiestas*), la difesa del villaggio (*Defensio*), la crescita del numero di abitanti (*Populus*), la preminenza rispetto agli altri sovrani (*Auctoritas*), la forza in battaglia (*Bellum*), gli spostamenti e la rapidità nelle azioni (*Celeritas*), l'abilità nel condurre le trattative diplomatiche (*Legatio*), la pace e l'armonia all'interno del villaggio e fra i villaggi della regione (*Concordia*), le attività religiose (*Religio*), i lavori di costruzione delle opere di difesa, di quelle religiose e quelle di ampliamento del villaggio (*Labores*).



COME SI LEGGE UNA CARTA BENEFICIUM

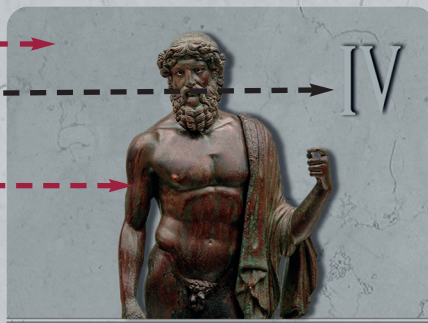
Sfondo marmoreo (grigio per gli Dei, rosato per le Dee)

Numero di benefici che la carta offre

Immagine del Dio o della Dea

Benefici offerti. L'ordine va rigorosamente rispettato, se l'offerta è inferiore al numero di benefici offerti, non ci si può avvalere di quelli in eccedenza. I benefici dispari offrono un vantaggio al villaggio e ai suoi abitanti, quelli pari danno la possibilità di danneggiare un altro o altri due villaggi avversari. Sia gli uni che gli altri possono essere indirizzati a villaggi alleati.

Avvertenza



IV

AUCTORITAS

I IL DIO E' CON TE: QUEST'ANNO SARAI IL PRIMO AD AGIRE

II IL DIO E' CONTRO UN TUO NEMICO CHE SARA' L'ULTIMO AD AGIRE

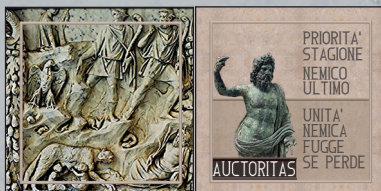
III IL DIO TI DONA I SUOI FAVORI: RICEVI II AUXILIA IN PIU'

IV IL DIO MALEDICE UN TUO NEMICO CHE PERDE II AUXILIA

LA CARTA VA ALIENATA ALLA FINE DELL'ANNO IN CUI VIENE UTILIZZATA LA PRIMA VOLTA

XI. GLI AUXILIA

Gli auxilia (aiuti) sono dei supporti



momentanei per sostenere le strategie dei giocatori. Sono rappresentati da segnalini quadrati con la riproduzione dei 12 Dei e il tipo di aiuto che viene fornito che può essere favorevole per il villaggio o negativo per quelli avversari. Il verso del segnalino è identico per tutti gli auxilia e non dà modo agli altri giocatori di capire il tipo di aiuto in possesso dell'avversario fino all'utilizzo. Gli auxilia vanno tenuti nel sacchetto in dotazione. E' possibile acquisire fino a tre auxilia solo nel corso della stagione invernale al costo di 1 DP l'uno.

Si può utilizzare un solo auxilium per ogni stagione. In battaglia i villaggi più grandi possono utilizzarne fino a tre, quelli di medie dimensioni due, quelli più piccoli

uno. Se nel corso della battaglia sono impegnate unità di più villaggi di diverse dimensioni, il numero massimo di auxilia ammesso è quello del più grande.

Dopo l'utilizzo, l'auxilium va alienato. Tutti gli auxilia scartati vanno rimessi nel sacchetto solo quando quelli in esso contenuti sono terminati. Gli auxilia possono essere trasferiti a villaggi alleati.

XII. CRESCITA DEL VILLAGGIO

La popolazione dei villaggi non resta la stessa per tutta la durata della partita, ma può diminuire o aumentare a causa degli scontri armati o di alcune carte Beneficii o di alcuni Auxilia. Oltre a queste cause, i villaggi aumentano la loro popolazione adulta a causa del naturale processo di crescita che varia a seconda del numero di abitanti. I villaggi di grandi dimensioni crescono di una famiglia all'inizio del 3°, del 5° e del 7° anno, quelli di dimensioni medie all'inizio del 4° e del 7°, quelli di piccole dimensioni all'inizio del 6° anno.

Quando la popolazione cresce, anche di una sola famiglia, è indispensabile aumentare il

numero di capanne a disposizione se non si vuole incorrere nel malcontento popolare che, se protratto nel tempo, può portare a serie conseguenze (§ XV).

XIII. PRODUZIONE E FABBISOGNO

Le familias producono ricchezza attraverso il lavoro dei campi, l'allevamento, l'artigianato, il commercio che vengono tradotti in punti ricchezza (Divitiae Puncta, abbreviato DP). Una familia produce 4 DP l'anno che possono aumentare o diminuire a seconda delle circostanze. Il conteggio va tenuto attraverso i tre tracciati della plancia Pagus. Una familia consuma un DP a stagione, quindi tre l'anno, che va distribuito se non si vuole incorrere nelle proteste della popolazione (§ XV). Se il sovrano distribuisce

più punti ricchezza alla popolazione migliorandone le condizioni di vita, la rende più contenta del suo buon governo.

Non è indispensabile migliorare le condizioni di vita dei villaggi alleati, ma sarebbe preferibile rispettarne le esigenze base perché se questo non dovesse avvenire, alla terza mancanza l'alleanza decadrebbe automaticamente. Per evidenziare questo stato di cose si utilizza il segnalino "Socius indignatus" (a sinistra) che ha due livelli di malcontento e va collocato sulla carta del villaggio alleato.

Non è, invece, necessario rispettare le esigenze dei villaggi che sono stati sottomessi.



XIV. MIGLIORAMENTO DELLE STRUTTURE

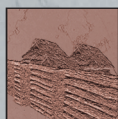
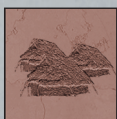
Un altro modo per venire incontro alle esigenze della popolazione è quello di migliorare gli spazi del villaggio, le sue difese e il suo spirito religioso attraverso la realizzazione di opere che hanno tempi di realizzazione e costi diversi.



Capanne: Una capanna ospita fino a 4 familias. Il costo per la realizzazione di una capanna è di 2 PR. Una capanna si costruisce in una stagione. Dà 1 punto di consenso al sovrano. Se non si costruisce, il sovrano perde 1 punto di consenso



Pomerio: L'area sacra nella fase iniziale è rappresentata dal fuoco sacro. La costruzione di un'ara impegna 4 PR e due stagioni di tempo. Dà la possibilità di fruire di un auxilium ad ogni stagione e il sovrano riceve 1 punto di consenso



Oppidum: La fortificazione del villaggio lo trasforma in oppidum. Il costo per la sua realizzazione è di 6 PR e impegna tre stagioni. Dà 1 punto in più alla difesa del presidio e il sovrano riceve 1 punto di consenso

La realizzazione delle opere viene evidenziata nella plancia Pagus spostando l'indicatore sul tracciato capanne se si aumenta lo spazio interno del villaggio, collocando il segnalino Pomerio sul riquadro dell'ara e quello Oppidum sul riquadro della fortificazione che riproducono le immagini dei segnalini. Nei villaggi alleati e sottomessi va aumentato il numero di capanne quando necessario; se si vuole, possono essere costruite le fortificazioni ponendo il segnalino dell'oppidum sulla loro carta Pagus.

XV. CONSENSO E DISSENSO

Il governo del sovrano è soggetto al giudizio del popolo e viene evidenziato attraverso il tracciato "Consenso del popolo" che a destra dell'immagine del cives (cittadino), che rappresenta lo zero, esprime il consenso e a sinistra il dissenso. Ognuno dei due percorsi

ha 6 caselle e porta a diverse conseguenze.

Consenso: se si raggiunge la terza casella (III) la produzione per familia aumenta di 1 DP, quando si raggiunge la sesta casella (VI) la produzione aumenta di 2 DP per familia.

Dissenso: se si raggiunge la terza casella di sinistra la produzione diminuisce di 1 PR

per famiglia, se si raggiunge la sesta casella di sinistra, il popolo si ribella e caccia il sovrano. Il villaggio e quelli collegati (alleati e sottomessi) diventano indipendenti, cioè non sono più guidati dal giocatore che esce dalla partita.

Il consenso e il dissenso vengono manifestati e permettono di guadagnare o di perdere 1 punto se il sovrano vince o perde una battaglia campale con un altro villaggio rappresentato, se conquista o perde un villaggio di medie o di grandi dimensioni. Se si sottomette un villaggio rappresentato di grandi dimensioni, il popolo assegna 3 punti di consenso.

XVI. MOVIMENTO E AREA DI CONTROLLO

Le pedine hanno un'autonomia di movimento di 6 caselle in tutte le direzioni per stagione, quindi, possono allontanarsi dal loro villaggio, spostarsi fino a tre caselle di distanza e tornare indietro. Non ci sono impedimenti al movimento tranne il controllo che i villaggi esercitano sull'area nella quale si trovano e che interessa l'intero quadrato. Attraversare l'area occupata da uno o più villaggi equivale ad un tentativo di aggressione al quale il primo centro abitato che viene incontrato dalla pedina risponde affrontandolo, ma a condizione che la sua forza d'attacco sia equivalente a quella dell'invasore, se così non fosse, l'onere di cercare di impedire l'avanzata del contingente passerebbe ad un villaggio più grande. Per evidenziare gli spostamenti sulla plancia si utilizza un blocchetto del colore del villaggio mentre sul riquadro del villaggio riportato all'esterno della plancia si posano le pedine di cartone che compongono il contingente. Se nell'area da esso attraversata si trova un villaggio alleato o sottomesso, il transito è consentito.

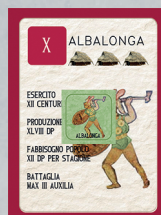
Se, invece, nell'area si trova un villaggio alleato o sottomesso di un altro giocatore, è quest'ultimo a decidere se attaccare o meno il contingente.

Se nessun villaggio fosse in grado di contrastare l'avanzata del contingente, il giocatore potrebbe sottometterli tutti al costo di un'azione per villaggio.

E' invece, consentito sempre il transito di un legatus, ambasciatore di un villaggio rappresentato che cerca di stabilire alleanze al di fuori dell'area controllata dal suo villaggio.



Un contingente parte da Albalonga per conquistare Bovillae, ma attraverso l'area d'influenza di Aricia che invia un contingente per affrontarlo. Accanto le pedine del contingente di Albalonga sono collocate sulla carta della plancia



XVII. ALLEANZE E SOTTOMISSIONI

Le alleanze con altri villaggi rafforzano i centri abitati rappresentati, ma non sono facili da stipulare. Per avviare una trattativa diplomatica bisogna inviare un legatus (ambasciatore) al villaggio con il quale si intende stipulare un accordo. Il legatus è rappresentato dal segnalino raffigurato qui sopra con il colore di fondo del villaggio. Il segnalino va collocato sopra la rappresentazione della carta del villaggio al bordo della plancia di gioco, mentre per la mappa si usa un cubetto colorato che va posato sul villaggio con il quale ci si intende alleare. Il legatus si muove liberamente senza essere ostacolato. Per i villaggi rappresentati decide il giocatore se accettare l'alleanza o meno.

Per allearsi con un villaggio non rappresentato si deve tirare un dado D4 o D6 a seconda delle dimensioni del villaggio: se è piccolo si deve tirare un dado D4 e realizzare 3 o 4; se è di medie dimensioni si può tirare indifferentemente un dado D4 e si deve realizzare 4 o un D6 e si deve realizzare 4 o 5; se è di grandi dimensioni si deve usare un dado D6 e si deve realizzare 5 o 6. In tutti gli altri casi la risposta è un diniego, se esce 1 non si potrà più ripresentare la richiesta, negli altri casi deve passare almeno un intero anno per ripresentare la proposta.



Per cercare di migliorare il punteggio del dado si può presentare un'offerta di 2 DP per i villaggi piccoli, di 4 DP per quelli medi, di 6 DP per quelli grandi ricevendo il bonus di 1 punto, se il risultato è negativo, l'offerta non viene restituita, ma la richiesta può essere ripresentata dopo un anno. Si può presentare una richiesta diplomatica per stagione. Se un villaggio è alleato con un altro centro abitato rappresentato, prima di presentare la richiesta di alleanza si deve chiedere il permesso al giocatore che lo guida. Nei confronti di un villaggio alleato non rappresentato (socius) si hanno gli stessi doveri che si rivolgono al centro abitato del giocatore (villaggio principale) tranne quelli di costruire un'ara e delle fortificazioni. Il conto delle ricchezze, delle familias e delle capanne è unico e viene tenuto sulla plancia Pagus del giocatore. Un villaggio può essere sottomesso attraverso un attacco. Se il contingente dell'aggressore è almeno doppio rispetto a quello del villaggio che si intende sottomettere, la resa è automatica, in tutti gli altri casi la sottomissione si ottiene dopo una battaglia

campale vinta.

Esempio: Gabii, dopo aver provato inutilmente ad allearsi con Querquetulum, decide di usare la forza. Invia un contingente con 4 centurie (per i combattimenti si veda il § XIX) al quale Querquetulum può opporre un presidio con due sole centurie, il piccolo villaggio decide di sottomettersi a Gabii.

Nel corso della stessa stagione si può sottomettere un solo villaggio alla volta.

Sulla plancia Pagus si deve tenere conto del numero di abitanti, delle capanne e della produzione dei villaggi sottomessi.

Al contrario di quel che avviene per i villaggi alleati che in caso di attacco da parte di altri villaggi si difendono entro i limiti di forze esposti sopra, quelli sottomessi, se vengono raggiunti dalla legione di un altro villaggio rappresentato, l'accolgono come un liberatore e concedono un bonus gratuito di 1 punto se si presenta una richiesta di alleanza.

Si può trasformare il rapporto con un villaggio sottomesso in alleanza costruendo le fortificazioni e ricevendo un consenso automatico alla richiesta.

VIII. LA LEGIONE

I membri della familia sono chiamati anche a difendere il villaggio in caso di guerra o di aggressione da parte di altri reges.

L'esercito del pagus è la legione che può avere un maggiore o minore numero di unità diverse a seconda delle sue dimensioni.

L'unità base della legione è la centuria che corrisponde ad una familia, due centurie formano un manipolo, due manipoli una linea, da una a tre linee una schiera; da una a tre schiere formano la legione, se l'esercito è formato da più di tre schiere, quelle in più costituiscono un'altra legione.



Le unità sono rappresentate da pedine quadrate che sullo sfondo con il colore del villaggio hanno stampate una o due immagini di guerrieri e il nome del villaggio. Ogni guerriero rappresenta due centurie.

Nell'immagine accanto, a sinistra una linea della legione di Cora, a destra un manipolo formato da due centurie.

Le pedine dei villaggi di medie dimensioni hanno guerrieri di diverso tipo e colore, ma hanno tutte lo stesso sfondo azzurro; quelle di piccole dimensioni hanno uno sfondo nocciola, nell'immagine accanto a sinistra una pedina di Bovillae, accanto di Corioli.



XIX. LA BATTAGLIA

Per incitare un altro villaggio a scontrarsi, si deve posare il contingente che s'intende inviare sullo spazio che riproduce la carta del proprio villaggio ai bordi della plancia e collocare un blocchetto colorato sul simbolo del villaggio stampato sulla mappa. Il normale svolgimento della partita si arresta per dar corso alla battaglia.

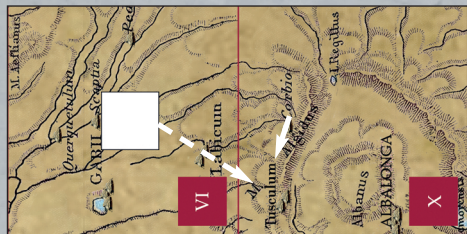
Se il villaggio non è rappresentato, si deve prendere in considerazione il numero di centurie su cui può contare l'aggressore e quello che possiede l'agredito, se è la metà o meno, il villaggio attaccato si arrende automaticamente, in tutti gli altri casi risponde all'attacco e viene guidato in battaglia da uno degli altri giocatori.

Se, invece, il villaggio attaccato è quello principale o un suo alleato, il giocatore che lo guida decide se accettare lo scontro o se arrendersi.

Se il villaggio attaccato si trova nello stesso quadrato di quello principale o se più villaggi alleati si trovano nello stesso quadrato, possono coalizzarsi immediatamente per fronteggiare l'aggressore; in tutti gli altri casi non è possibile fare intervenire nello stesso turno eventuali alleati.

L'esercito che attacca può essere formato da più forze alleate, ma solo a condizione che si siano riunite in precedenza nello stesso punto di partenza. E' consentito aggregare uno o più alleati che si trovano nel quadrato del villaggio attaccato.

Esempio: Gabii, alleata di Corbium, decide di attaccare Tusculum; il contingente di Corbium si unisce a quello di Gabii non appena questo entra nel quadrato di Tusculum.



I guerrieri a disposizione di ogni villaggio vanno divisi in due gruppi distinti: la legione e il presidio. Mentre la prima può muoversi e al di fuori dell'area dove sorge il villaggio e attaccare altri centri abitati, il secondo deve obbligatoriamente restare a

difesa del villaggio e dell'area intorno ad essa. Un presidio può unirsi ad una legione solo se questa opera all'interno dell'area del villaggio.

Il presidio si compone sempre di 4 centurie, rappresentate da una pedina. Un villaggio di piccole dimensioni ha solo centurie di presidio e non può attaccare altri villaggi; un villaggio di medie dimensioni ha una legione composta da 4 centurie (una pedina) ed un presidio; uno di grandi dimensioni ha una legione formata da 8 centurie ed un presidio.

L'aumento del numero di familias nel corso della partita non ha un effetto diretto sull'organico della legione e del presidio, ma serve unicamente ad avere delle centurie di riserva quando se ne perde qualcuna in guerra.

In battaglia le centurie sono rappresentate da blocchetti colorati che vengono disposti dietro le pedine interessate allo scontro.

I colori in dotazione sono: arancio, bianco, blu, giallo, nero, rosso, verde, viola. Per ogni colore sono disponibili due sacchetti con 6 blocchetti ciascuno. I colori sono simili al fondo delle pedine dei villaggi più grandi: verde per Albalonga, blu per Aricia, giallo per Cori, bianco per Gabii, nero per Praeneste, rosso per Roma, viola per Tibur, arancio per Velitrae. Per quelli piccoli e medi e per gli scontri che si combattono fra più di una schiera per esercito si utilizzano i colori disponibili non utilizzati nel corso della battaglia.

Gli scontri armati sono di due tipi: attacchi ai villaggi e battaglie campali. Lo svolgimento è pressoché identico, ma cambia la finalità.

Gli attacchi ai villaggi vengono effettuati essenzialmente per cercare di sottomettere quelli più piccoli in modo da evitare la costosa e incerta prassi della richiesta d'alleanza. Basta inviare una legione con 8 centurie per assicurarsi il successo dell'operazione. Per sottomettere un villaggio di medie dimensioni, invece, si deve affrontare una battaglia campale o si deve costituire una legione molto grande con forze alleate. La grande battaglia campale viene promossa per assicurarsi il predominio di un'area e viene combattuta in genere con forze ingenti da una parte e dall'altra fra due o più giocatori e i loro eserciti formati dalle forze del villaggio principale e di quelli alleati,

XX. COME SI COMBATTE

I giocatori dispongono le loro unità nei quadrati dell'area Acies della plancia fronteggiandosi. Ogni quadrato ospita al massimo tre pedine impilate una sull'altra, cioè una schiera, l'area ospita fino a tre schiere.

Dietro ogni schiera va posato un cubetto del colore dell'esercito che rappresenta una centuria e serve a tenere il conto dei danni subiti durante lo scontro.



*Nell'area
Acies
una schiera
di Roma
contro una
di Gabbii*

La pedina superiore forma la prima linea, quelle successive rispettivamente la seconda e la terza linea della schiera. Le figure della prima linea hanno un valore di combattimento, definito forza, di 1 punto, quindi, la prima linea, se integra, ha una forza di 2 punti. Le linee successive contribuiscono a potenziare la forza della prima aggiungendo un altro punto per ognuna di esse. La forza rappresenta il valore d'attacco della schiera e ne stabilisce anche il limite per la difesa: se la schiera è formata da una sola linea la forza d'attacco è 2, se è formata da due linee la forza d'attacco è 3, se è formata da tre linee la forza d'attacco è 4.

I giocatori prendono un dado D6 ciascuno che rappresenta la difesa dell'unità e lo tirano contemporaneamente, il risultato dev'essere uguale o inferiore al valore della propria forza di combattimento. Se una schiera è formata da due linee, qualunque risultato superiore a 3 infligge 1 punto di danno alla schiera.

I danni vengono conteggiati eliminando il cubetto che rappresenta una delle due centurie di un manipolo della prima linea; se una schiera subisce due danni, si gira la prima pedina in modo da mostrare una sola figura e si rimette il cubetto che viene eliminato se si subisce un terzo colpo. Al quarto danno subito dalla schiera si elimina la pedina superiore e lo scontro prosegue con quella o quelle sottostanti.

Se una legione è formata da 4 o 5 linee e l'avversaria da 3, la prima crea una seconda schiera che attacca l'avversario subito dopo

la prima schiera, l'avversario può rispondere a questi attacchi solo difendendosi, ma può decidere di non rispondere a quelli della schiera più numerosa e rivolgerli all'altra. Si può decidere anche di lasciare la schiera in più di riserva.

L'*auxilium* Maiestas permette di effettuare un tiro con gli arcieri, in questo caso il giocatore che riceve il tiro può solo difendersi, ma non attaccare.

Se una legione riduce il numero complessivo di centurie a metà di quelle avversarie, va in rotta e viene sconfitta.

I danni subiti in battaglia non corrispondono ad altrettante centurie (e, quindi, *familias*) eliminate, ma semplicemente messe fuori combattimento. Alla fine della battaglia si deve tirare un dado D4 per ogni centuria in modo da stabilire se può essere reintegrata: realizzando 1 o 2 viene curata, con 3 o 4 viene eliminata. E' possibile utilizzare un *auxilium* o un *Beneficium Salus* o *Populus* per recuperarla. Se si perde una centuria, diminuisce la produzione di 4 DP.

XXI. GLI AUXILIA IN BATTAGLIA

I giocatori possono utilizzare alcuni *auxilia* per potenziare e diversificare la loro strategia in battaglia.

Il numero di *auxilia* a disposizione di ogni legione dipende dalle dimensioni del villaggio impegnato nel combattimento: se è quello principale o un grande villaggio alleato di quello principale, la legione ha a sua disposizione 3 *auxilia* indipendentemente dal numero di centurie impegnate complessivamente; se è di medie dimensioni (ad esempio, un alleato di un villaggio rappresentato che viene attaccato), ha a sua disposizione fino a 2 *auxilia*; se si tratta di un piccolo villaggio (ad esempio, un presidio), uno solo. Gli *auxilia* possono venire forniti ai villaggi alleati di quello principale.

Villaggi indipendenti non ricevono *auxilia*. Gli *auxilia* vanno collocati prima della battaglia sotto l'ultima pedina delle schiere, anche se la legione è formata da più schiere, gli *auxilia* possono essere collocati tutti sotto una sola schiera o distribuiti equamente ovvero in modo difforme.

Il giocatore decide in quale momento dello scontro utilizzare ogni *auxilium*, prelevandolo (non importa l'ordine con il quale è stato collocato sotto una schiera) e mostran-

dolo all'avversario. Gli auxilia hanno diversi effetti a seconda del tipo:



CURA
CENTURIA
PAGUS

ELIMINA
CENTURIA
NEMICO

SALUS

SALUS
Elimina del tutto
la centuria
nemica colpita



RICCHEZZA
PAGUS +1
NEMICO -1

COLPO
NEMICO -1

DIVITIAE

DIVITIAE
Il fattore d'attacco
della schiera nemica
diminuisce di 1 punto



CONSENSO
REX +1
NEMICO -1

TIRO
ARCIERI

MAIESTAS

MAIESTAS
E' possibile effettuare
un tiro con gli arcieri
Il nemico può
rispondere solo
difendendosi



DIFESA
PAGUS +1
NEMICO -1

DIFESA +1

DEFENSIO

DEFENSIO
Il valore di difesa
della schiera aumenta
di 1 punto



CRESCITA
PAGUS +1
NEMICO BLOCCATA

DANNO
SUBITO -1

POPULUS

POPULUS
La centuria colpita
è immediatamente
reintegrata nella
schiera



PRIORITA'
STAGIONE
NEMICO ULTIMO

UNITA'
NEMICA
FUGGE
SE PERDE

AUCTORITAS

AUCTORITAS
Se la prima linea
perde il colpo
fugge abbandonando
la legione



AUXILIA
ANTE PUGNA
PAGUS +1
NEMICO -1

ATTACCO
NEMICO -1

BELLUM

BELLUM
Il fattore d'attacco
del nemico
diminuisce di 1 punto



MOVIMENTO
PAGUS +1
NEMICO FERMATO

AUXILIUM
NEMICO CONTRO
DI LUI

CELERITAS

CELERITAS
Sottrae un auxilium
del nemico
e lo utilizza subito
contro di lui



TRATTATIVA
PAGUS +1
NEMICO -1

AUXILIA
DUE IN PIU'

LEGATIO

LEGATIO
Scambiando questo
auxilium se ne può
impiegare uno in più
in battaglia



ATTACCO BLOCCATO
ATTACCO AL NEMICO

SOSTITUIRE
LINEA
CON ALTRA

CONCORDIA

CONCORDIA
Se la linea ha perso
due centurie
può essere
sostituita
da quella successiva



PRENDERE
BENEFICIUM
FUOCO SACRO
NEMICO SPENTO

RIPIETERE
IL TIRO

RELIGIO

RELIGIO
E' possibile ripetere
il tiro del dado



CAPANNA
COSTO -1
NEMICO DISTRUTTA

DEVIA TIRO
ARCIERI
NEMICI

LABORES

LABORES
Devia il tiro
degli arcieri

XXII. FINE DI UNA BATTAGLIA

I giocatori hanno a loro disposizione un numero di tiri equivalenti alla forza di ogni singola figura che compone la legione più un tiro per ogni auxilium assegnato al contingente. Una legione con tre linee e 3 auxilia può effettuare 9 attacchi. Esauriti gli attacchi a disposizione, si procede al con-

teggio dei danni inflitti, chi ne ha subiti di più perde la battaglia, anche se la legione è più consistente dell'altra per numero di centurie che la costituivano all'inizio. Se le due legioni hanno subito un numero di perdite uguale, l'attaccante abbandona il campo di battaglia anche se non è stato sconfitto.

UN ESEMPIO DI BATTAGLIA

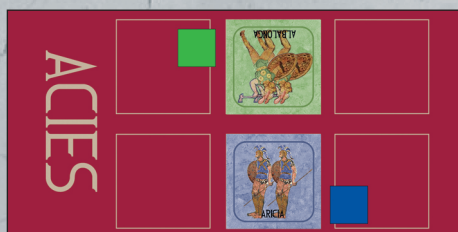
Il giocatore che guida Aricia ha stretto un'alleanza con Bovillae. Decide di attaccare Albalonga, guidata da un altro giocatore e senza alleanze, con una legione formata da 8 centurie del villaggio principale e 4 di quello alleato.

Albalonga, dal momento che viene attaccata nel proprio territorio, può utilizzare tutte le sue forze, comprese le centurie di presidio, per un totale di 12 centurie.

Entrambe le legioni sono formate da una schiera composta da tre linee con una forza di 4 punti. Dispongono le pedine impilate una sull'altra nello spazio Acies della plancia di gioco, collocano accanto ad ogni schiera un cubetto del proprio colore che serve per aiutare a conteggiare i danni.

Il giocatore di Aricia colloca sotto la schiera tre auxilia: Maiestas che gli permette di effettuare un tiro con gli arcieri, Bellum che riduce il fattore d'attacco del nemico di 1 punto, Populus che gli permette di reintegrare subito una schiera colpita.

Il giocatore di Albalonga, a sua volta, dispone sotto la sua schiera tre auxilia: Celeritas che gli permette di sottrarre un auxilium all'avversario e di giocarlo contro di lui, Defensio che aumenta il valore di difesa della schiera di 1 punto, Auctoritas che fa fuggire l'intera linea nemica se subisce un danno.



Al primo attacco Aricia realizza 2 e Albalonga 4, quindi, nessuno dei due subisce una perdita.

Al secondo attacco Aricia decide di giocare l'auxilium Maiestas per fruire di un tiro con gli arcieri, ma Albalonga risponde con l'auxilium Celeritas che gli permette di sottrarre il segnalino avversario e di rivolgerlo contro di lui. Aricia può solo difendersi, tira il dado e realizza 6

perdendo una centuria.

Il giocatore che guida Aricia decide di giocare il tutto per tutto e utilizza l'auxilium Populus che gli permette di reintegrare immediatamente la centuria colpita ristabilendo la parità.

Questo tipo di azione non sostituisce il numero di attacchi a disposizione del giocatore.

I due giocatori effettuano il terzo attacco:

Aricia gioca l'ultimo auxilium Bellum che riduce il fattore d'attacco del nemico di 1 punto, ma Albalonga risponde utilizzando il suo Defensio che gli permette di aumentare il coefficiente di difesa di 1 punto, il risultato, 2 per Aricia e 3 per Albalonga, non produce risultati.

I giocatori affrontano il quarto attacco: 5 per Albalonga e 6 per Aricia, entrambi perdono una centuria, ma il giocatore di Albalonga decide di utilizzare il suo ultimo auxilium, Auctoritas, che fa andare in rotta l'intera prima linea se subisce un colpo.

A questo punto, il giocatore di Aricia, in forte difficoltà perché ha perso 4 centurie contro una sola dell'avversario, decide di abbandonare il campo sconfitto.



XXII. LEGA DI VILLAGGI

I giocatori possono cercare di riunire più villaggi attraverso patti di alleanza in modo da formare una lega che rafforzi il villaggio principale che ne diventa la guida.

Per formare una lega occorre che almeno sette villaggi di varie dimensioni si uniscano in un'alleanza.

Una lega può costituire più legioni che possono essere utilizzate come presidio o come forza d'attacco per conquistare altri villaggi. I giocatori possono formare più leghe contrapposte fra loro.

Due leghe possono allearsi temporaneamente per battere una terza lega particolarmente forte.

XXIII. FINE DELLA PARTITA

Terminati i turni a disposizione, per attri-

buire la vittoria si devono contare i punti vittoria in ragione dei villaggi posseduti e delle vittorie conseguite.

VILLAGGI

Principale mantenuto: 9 punti

Principale conquistato: 6 punti

Alleato grande: 3 punti

Alleato medio: 2 punti

Alleato piccolo: 1 punto

Sottomesso grande: 4 punti

Sottomesso medio: 3 punti

Sottomesso piccolo: 1 punto

VITTORIE

Schiacciante (con una differenza di almeno 4 centurie): 2 punti

Di misura: 1 punto

La partita ha automaticamente termine se tutte le città principali avversarie vengono conquistate.

ESEMPI E MATERIALE DA SCARICARE

All'indirizzo telematico www.fabra.biz/latium/index.html è possibile prendere visione delle FAQ 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.

E' disponibile un'espansione wargame per disputare battaglie, anche autonome, con regole più sofisticare e su una plancia apposita. Per acquistarla occorre collegarsi al sito tambucrate.com e cliccare sull'icona Catalogo giochi o Games e cercare l'espansione "Espansione Wargame".

NUMERI LATINI UTILIZZATI NEL GIOCO

I = 1, II = 2, III = 3, IV = 4, V = 5, VI = 6, VII = 7, VIII = 8, IX = 9, X = 10, XI = 11, XII = 12, XIII = 13, XIV = 14, XV = 15, XVI = 16, XVII = 17, XVIII = 18, XIX = 19, XX = 20, XXX = 30, XL = 40, L = 50, LX = 60, LXX = 70, LXXX = 80, XC = 90, C = 100, CC = 200, CCC = 300, D = 500, DC = 600, CM = 900, M = 1.000

I numeri delle carte Pagus: XLVIII = 48, XXXII = 32, XVI = 16

QUACHE ANNOTAZIONE STORICA

Non ci sono dubbi sul fatto che la straordinaria storia di Roma da sempre ha affascinato storici, esperti e non e sollevato da secoli dibattiti sulla sua nascita, su quel che ha rappresentato per la storia e l'evoluzione dell'umanità, sui motivi della sua grandezza e della sua fine.

L'origine di Roma, avvolta dal fascino del mito, ha avuto conferme o smentite dagli scavi e dalle ricerche di archeologi e studiosi. Sostanzialmente, a parte qualche ridondanza o invenzione, la genesi di quella che a ragione può essere considerata la più grande civiltà dell'Occidente, è stata confermata.

Nell'avvicinarmi a questa materia ho avuto molte titubanze perché tanti ideatori di giochi molto più bravi di me hanno creato prodotti avvincenti e coinvolgenti. Ma la mia passione per la storia non poteva ignorare quella che io considero una delle più grandi avventure dell'uomo sulla terra. Mi sono preso qualche libertà per rendere il gioco più scorrevole ed equilibrato. Del resto, già gli storici romani alterarono spesso i fatti che interessarono l'Urbe.

Anche se recenti studi hanno dimostrato che Albalonga fu un luogo sacro e non una città, ho preferito lasciarla come antagonista principale di Roma. Ho assunto che tutti i centri abitati del gioco fossero dei semplici villaggi, Roma compresa, ma all'epoca delle guerre latine parecchi di essi erano vere città. Roma non faceva parte della lega latina, ma combatté aspre

battaglie contro i centri abitati che ne facevano parte, sconfiggendoli. Alcuni termini militari non esistevano o vennero utilizzati nei secoli successivi, come, per esempio, il manipolo, ma mi sono serviti per semplificare l'identificazione dei reparti.

Ad di là di queste imprecisioni, spero che il gioco possa risultare stimolante e permetta a chi ha comprato questa scatola di passare qualche ora divertente e - perché no? - magari di suscitare la voglia di riprendere qualche libro e ripercorrere la storia della "più bella città del mondo".

Qualche notizia sull'autore

Fin da bambino ho avuto due grandi passioni: la storia e i giochi da tavolo. Crescendo ne ho sviluppato un'altra, la comunicazione, che mi ha portato negli anni ad abbracciare la carriera giornalistica. Da qualche anno sono in pensione e sono tornato ad occuparmi a tempo pieno delle altre due mie passioni, quella per la storia che non mi ha mai lasciato e quella per i giochi da tavolo che ho ritrovato.

Ho riesumato qualche vecchio progetto, rimasto allo stato di bozza, e lavorando alacramente ho scritto prima il regolamento di gioco di Sachsen (ambientato nella prima metà XVIII secolo), poi di Latium (VIII secolo a. C.), di 1200 (medioevo), 1701 (inizio XVIII secolo), Tyrannos (V secolo a. C.) e 1933 sette anni alla guerra che si svolge nel periodo prebellico in Europa. Mi sono occupato anche della grafica dei giochi (migliorabile, lo so). Tutti quanti sono giochi di politica che affondano le radici in periodi storici che mi hanno sempre affascinato, ma mi piacerebbe sviluppare altri regolamenti per altri periodi storici.

L'idea è quella di avvicinare alla grande storia tanti giovani attraverso il gioco, divertendoli e stimolandone la curiosità. Peraltro, le regole dei giochi partono da una realtà storica perfettamente identificata per discostarsene inevitabilmente per le strategie messe in campo dai giocatori, insomma, sono pretesti sui quali impostare con assoluto equilibrio una partita che si svolge in un contesto storico preciso.

Forse i puristi della storia storceranno il naso per qualche alterazione politica, sociale e geografica resa necessaria per garantire l'equilibrio del gioco. Comunque, lo scopo non è quello di ripercorrere le vicende accadute, ma quello di permettere a chi si trova davanti al tavoliere di reinterpretare certe situazioni mettendo in gioco le proprie capacità politiche.

Il mio augurio è che grazie ai miei giochi si possa trascorrere qualche ora stimolante, divertente e - perché no? - istruttiva.

"Ma se in vece fossimo riusciti ad annoiarvi, credete che non s'è fatto apposta".

Questo gioco è dedicato alla mia cara moglie Giusy che mi è stata vicina nella mia grata fatica e a mio figlio Alessio che ha messo a dura prova i meccanismi di questo gioco

Idea e realizzazione Sergio Fabra - sergio@fabra.biz
Revisione Alessio Fabra



Attenzione! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi.
Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.

Tambù srl, Centro Direzionale Milano 2, Palazzo Canova, 5° piano
Via Fratelli Cervi snc - 20090 Segrate (MI)
Prodotto in Italia