

LATIUM – FAQ

1. C'è un arbitro?

I giocatori possono stabilire di assumerne le vesti a turno, per esempio, ogni sei mesi.

2. Che garanzia si ha che l'arbitro sia equanime nei suoi giudizi e non tenti di viziare il gioco a suo vantaggio?

Non c'è alcuna garanzia che non piloti certi giudizi a suo favore, proprio per questo la carica di giudice dovrebbe ruotare.

3. I giudizi dell'arbitro sono sempre inappellabili?

Sì

4. La durata della partita potrebbe non avere una fine predeterminata?

No, dura al massimo 24 turni, ma si potrebbe decidere di interromperla prima.

5. Quando si conquista un'altro centro abitato, la popolazione viene schiavizzata?

No, ma resta sottomessa e quindi pronta a ribellarsi alla prima occasione.

6. Se un villaggio sottomesso viene raggiunto da un contingente nemico, viene automaticamente liberato?

Sì se lo decide il giocatore che potrebbe, invece, sottomettere a sua volta il villaggio. Un'altra politica potrebbe essere quella di cercare di trasformarlo in alleato.

7. Un villaggio sottomesso e poi liberato da un altro giocatore, diventa automaticamente alleato?

No, la procedura per acquisire l'alleanza è sempre la stessa, si deve tirare un dado per verificarne l'assenso, ma si riceve gratuitamente un bonus di 1 punto.

8. Se si pagasse il doppio, si potrebbero avere 2 punti di bonus per l'assenso alla richiesta di alleanza?

No, è consentito ricevere un solo punto di bonus.

9. Nella plancia Pagus si deve tenere conto di tutti i cives, capanne, punti ricchezza del villaggio principale, di quelli alleati e di quelli sottomessi??

Sì.

10. Se il villaggio principale è contento del governo del rex e quelli alleati o sottomessi no, come si procede per evidenziare questo stato di cose?

Mentre l'approvazione degli abitanti del villaggio principale manifestano la loro approvazione con il tracciato del consenso, quelli alleati evidenziano il dissenso collocando un segnalino Socius indignatus, dopo il secondo aggravamento della situazione, al terzo l'alleanza si scioglie. Invece, il consenso viene manifestato automaticamente se si fortifica il villaggio e dà 1 DP per ogni tribus in più alla fine dell'anno. Per i villaggi sottomessi, invece, si evidenzia il dissenso collocando la pedina con una figura di guerriero alla prima mancanza del Rex, la pedina viene girata in modo da mostrare il lato con due guerrieri alla seconda mancanza, alla terza il villaggio si ribella. In questo caso, il rex è costretto ad inviare una legione per domare la ribellione che viene sedata automaticamente, ma spreca un'azione, il villaggio, comunque, da quel momento produce 1 DP in meno per famiglia per tutto il resto della partita. In alternativa, il rex può decidere di distruggere il villaggio e renderne schiavi gli abitanti. Il consenso viene manifestato solo se si fortifica il villaggio e dà 1 DP l'anno per ogni tribus.

11. Il tracciato del Consenso riguarda tutti i villaggi?

No, serve a tenere sotto controllo la situazione di quello principale.

12. Se un giocatore che ha stretto un'alleanza con un villaggio non interviene in suo favore in caso di attacco, subisce conseguenze?

Perde l'alleanza e deve rifare la stessa procedura seguita in precedenza se riesce a strapparla al nemico.

13. E' indispensabile costruire un'ara per i villaggi alleati o sottomessi?

No, basta fortificarli. per i villaggi sottomessi questa decisione li porta ad allearsi spontaneamente.

14. Se una legione esaurisce il punti movimento prima di poter tornare al suo villaggio, come si deve comportare?

Deve restare nell'area raggiunta accampandosi, se c'è un villaggio alleato o sottomesso, può rifugiarsi.

15. Se in battaglia si uniscono più villaggi di diverse dimensioni, si possono cumulare gli auxilia?

No, il numero massimo consentito è quello del villaggio più grande.

16. Un auxilium usato in battaglia costituisce un'azione?

No, serve solo a potenziare la strategia del giocatore.

17. Se la legione di un giocatore ha una dimensione pari alla metà di quella di un altro giocatore, deve arrendersi automaticamente?

Sì.

18. E' possibile effettuare un tiro con gli arcieri?

Solo se si utilizza un auxilium Maiestas.

19. Se si gioca l'auxilium Auctoritas, la linea avversaria fugge automaticamente?

Solo se ha perso lo scontro nel corso dell'azione in cui viene usato, del resto il suo utilizzo è immediatamente successivo al colpo inflitto.

20. C'è un limite agli attacchi durante un combattimento?

E' dato dal numero delle linee, le pedine, e da quello degli auxilia del contingente più numeroso. Se un contingente esaurisce il numero di colpi prima dell'altro, può solo difendersi, ma non infliggere danni.

21. se una legione alla fine di una battaglia ha più centurie dell'avversario, ma ne ha perse di più, vince lo scontro?

No, lo perde, la vittoria viene determinata dal numero di centurie perse in battaglia.

22. Le centurie colpite in battaglia, vengono definitivamente perse?

No, si deve verificare se sono state eliminate del tutto o se possono essere recuperate tirando un dado e realizzando 1 o 2 ovvero utilizzando un beneficium o un auxilium che prevede il recupero della centuria colpita.

23. La perdita di una centuria ha conseguenze sulla produzione?

Sì, si perdono 4 DP l'anno.

24. Con le familias in più è possibile creare altre unità?

No, la crescita della popolazione aumenta la produzione, ma gli abitanti in più vengono impiegati in battaglia solo per sostituire centurie perse durante gli scontri precedenti.

25. Le centurie di presidio possono unirsi alla legione?

Solo per le battaglie combattute entro l'area del villaggio che difendono.