

A detailed illustration of a medieval battle scene. In the foreground, a knight in full plate armor, including a helmet with a visor and a chainmail collar, is shown in profile, holding a long spear. Behind him, another knight is visible, also in armor. In the background, a knight on a white horse is charging, holding a spear. The scene is filled with dust and sparks, suggesting a fierce battle. The overall color palette is muted, with greys, browns, and whites, accented by the red of the knights' surcoats.

giochix.it

Medioevo

Universale

Regolamento 1.66

INDICE PER ARGOMENTI

ARCIERE 17
BANCAROTTA 27
BARBARI 27
BATTAGLIA 16
BATTAGLIA NAVALE 18
BATTAGLIA SENZA VINCITORI 21
BATTAGLIE MULTIPLE 21
CAPITANO 18
CARTE IMPERO 13, 22, 25, 30
CATTURA 20
CAVALIERE 17
COMPONENTI 4
COMPRARE 23
CONQUISTA DI UN TERRITORIO 21
CONTROLLO DI UN TERRITORIO 21
DEFINIZIONI 5
DIPLOMAZIA 25
DURATA DELLA PARTITA 3
EDIFICI 11
EDIFICI MILITARI 19
ELIMINAZIONE DI UN GIOCATORE 22
FANTE LEGGERO 17
FANTE PESANTE 17
FASI DI GIOCO 8
 FASE ACQUISTI 11
 FASE COMBATTIMENTO 14
 FASE COMMERCIO 22
 FASE EVENTI 8
 FASE ORDINE DI TURNO 8

FASE TASSE & MANTENIMENTO 10
FINE DEL TURNO 24
INTRODUZIONE 3
MACCHINE D'ASSEDIO 13, 18
MOVIMENTO 14
MUOVERE 22
PREPARAZIONE 6
PRESTITI 26
QUALI REGNI 3
RESA 20
RIMOZIONE DI ELEMENTI 22
RITIRATA 20
SACCHEGGIO 21
SCHIERAMENTO 29
SCOPO DEL GIOCO 3
SEGNALINI SANGUE 29
SQUADRE 29
TECNOLOGIE 11, 25, 22, 33
TURNO DI GIOCO 5
UNITÀ MILITARI 12
VARIANTI DI GIOCO 29
 ASTA INIZIALE 29
 TERRENI 29
VENDERE 23
VITTORIA 28

RICONOSCIMENTI

Idea originale Nicola Iannone

Design e sviluppo: Michele Quondam

Illustrazioni: Fabio Porfidia

Modelli 3D: Kevin Dubeau (personaggi) e Michele Quondam (altro)

Grafica: Inmedia Srl

Un ringraziamento speciale a Federico Sonzogni, Mattia Porrozzi, Emiliano Caretti, Luigi De Feo, Virginia Grego. Un grande ringraziamento va a tutti i partecipanti delle campagne di Giochistarter.it e Kickstarter, che hanno reso possibile questo progetto. Un ringraziamento speciale ai leader della campagna Walter Cavalcante, Herbert Harengel, Davide Litterini, Maurizio Luciano, Riccardo Di Giovanni, Simone Silini, Daniele Giardino, Davide Musci, Karsten Keese, Matteo Chiarion, Pablo Valle e Fernando Latorre.

Grazie a tutti i playtester e a tutti coloro che ci hanno aiutato a migliorare il regolamento e il gioco: Pablo Martino, Arnaldo Maturate, Tasker Ryrie, Angelo Morini, Michele Todeschin, Bruno Zanotti, Daniele Cotrufo, Thomas Bopp, Jelle Nabuurs, David Florit, Rubén Gil, José Ramón Leal, Éric Hupin, Florian Noack, Graf Nikolaus Wolff Metternich, Ewen Glen, Jørgen Grøndal, Francesco Barretta, David Sugoni e TdG Civita castellana Club, Michele Giammarroni e la Gilda del Drago Nero di Bracciano, Carlo Trifogli e molti altri ancora.

giochix.it

Inmedia Srl. All rights reserved.

INTRODUZIONE

Nel XIII secolo d.C., il Medioevo stava lentamente volgendo al termine. Il Papa e l'Impero, i due poteri universali che avevano dominato i secoli precedenti, si stavano depotenziando. La scienza e la tecnologia stavano riprendendo a prosperare. La società stava rapidamente cambiando, mentre le città rinascevano a nuova vita e acquisivano autonomia; anche il sistema feudale iniziava a sgretolarsi.

In Medioevo Universale, guiderai uno dei grandi regni del tempo, prendendo il controllo del commercio, della diplomazia, dello sviluppo delle infrastrutture, del progresso scientifico e della strategia militare. Costruirai castelli e fortificazioni, muoverai guerra ai tuoi nemici, conquisterai nuove terre, scoprirai nuove tecnologie, espanderai i tuoi commerci, respingerai i barbari alle frontiere, recluterai eserciti e flotte, stringerai alleanze e sconfiggerai i tuoi avversari in battaglia!

Medioevo Universale è un gioco ricchissimo di componenti (più di 1700!) con molteplici aspetti da gestire, una profonda interazione con gli altri e la capacità di farti immergere totalmente nell'atmosfera del Medioevo.

SCOPO DEL GIOCO

In **Medioevo Universale**, i giocatori sviluppano il proprio regno dal punto di vista commerciale, diplomatico e militare, fronteggiando al contempo eventi catastrofici, guerre e tradimenti. Chi otterrà il maggior numero di Punti Onore (PO) al termine della partita, sarà il vincitore.

DURATA DELLA PARTITA

Una partita dura **8 (corta)**, **10 (media)** o **12 (lunga)** turni. Una partita corta durerà circa 3 ore in 4 giocatori. I giocatori possono accordarsi per modificare la durata della partita nel modo seguente:

Limite di Tempo: si decide un limite massimo di tempo. Quando il tempo a disposizione si esaurisce, si completa il turno in corso e poi la partita termina.

Limite di Punti Onore (PO): si decide un certo ammontare di Punti Onore che porrà fine alla partita. Quando un giocatore raggiunge o supera tale limite, la partita termina immediatamente e si assegnano i PO finali.

Si possono utilizzare tutte le condizioni di fine partita contemporaneamente o sceglierne solo una o due. I PO ottenuti durante la partita si registrano sul tabellone.

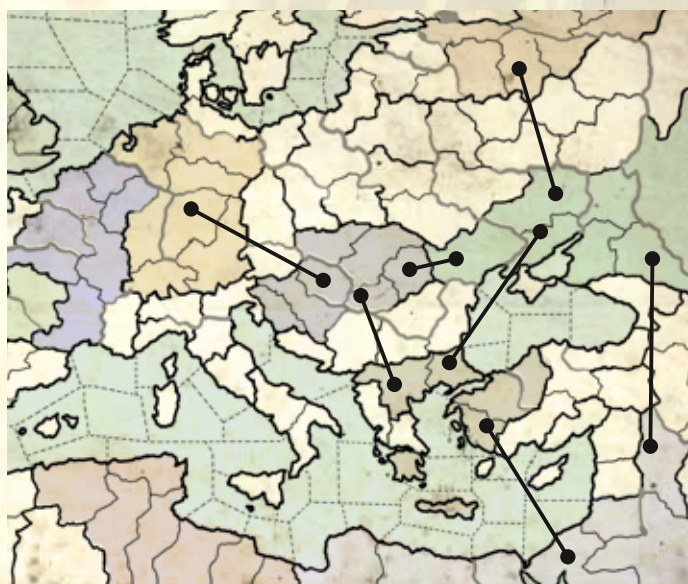
***Esempio:** i giocatori decidono di giocare con un limite di*

30 PO. A un certo momento, il giocatore blu ha già ottenuto 29 PO. A seguito di un nuovo attacco vincente, ottiene un nuovo PO per la conquista di un insediamento: la partita termina immediatamente e si assegnano i PO di finali.

***Esempio:** i giocatori decidono di terminare la partita al raggiungimento delle 3 ore o dei 10 turni. Se verranno completati 10 turni prima del limite delle 3 ore, la partita avrà termine. Altrimenti terminerà quando saranno passate 3 ore, anche se saranno stati giocati meno di 10 turni.*

QUALI REGNI

Le sei fazioni disponibili sono: l'Impero Bizantino, il Sultanato dei Mamelucchi, il Regno di Ungheria, il Sacro Romano Impero, la Repubblica di Novgorod e il Khanato dell'Orda d'Oro. In meno di 6 giocatori, si devono scegliere regni connessi tra loro, come indicato nella mappa:



Per esempio, il Sacro Romano Impero (giallo) è connesso soltanto al Regno di Ungheria, mentre l'impero Bizantino è connesso al Regno di Ungheria, al Khanato dell'Orda d'Oro e al Sultanato dei Mamelucchi.

In meno di 6 giocatori, si potranno utilizzare solamente i territori **vicini** ai territori dei regni iniziali (entro una distanza di 3 territori, vedi le DEFINIZIONI per "vicino"). Per ricordarlo durante il gioco, si possono piazzare unità militari non giocanti sui territori fuori del gioco.

I giocatori possono concordare sui regni iniziali da utilizzare. Altrimenti i Regni possono essere distribuiti a caso o scelti seguendo l'ordine di turno. In questo caso, in meno di 6 giocatori, dopo la scelta del primo giocatore, gli altri devono scegliere regni connessi al suo.

COMPONENTI

Il set di ogni giocatore contiene (nel suo colore):



20 Fanti pesanti



10 Cavalieri



20 Fanti leggeri



10 Arcieri



3 Capitani

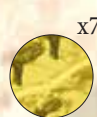


8 segnalini Controllo

9 segnalini Rotta



x1



x7



x1



10 segnalini Proprietà
x2 segnalini I-III, x4 I-II, x2 II-III e x2 I



10 dischetti



1 set di Dadi

Altri componenti del gioco sono:



Tabellone



Segna turni



72 carte Impero



30 carte Evento



15 Stendardi piccoli



10 Stendardi grandi



48 segnalini Obiettivo in 6 colori



160 cubetti merce in 8 colori
C'è una manciata di cubetti extra che può essere usata come rimpiazzo.



15 Galee



12 Mercantili



15 carri da guerra



12 Carovane



16 Catapulte



14 Trabucchi



12 Bombarde



40 Fanti barbari



20 Arcieri barbari



7 Capitani barbari



18 segnalini Sangue



1 set di Dai barbari



17 segnalini Stop



180 monete (30 per tipo)



4 segnalini Proprietà barbari



20 segnalini Distruzione



20 Mura



20 Fortilizi*



40 Torri *



14 Cattedrali



12 Città



17 Borghi



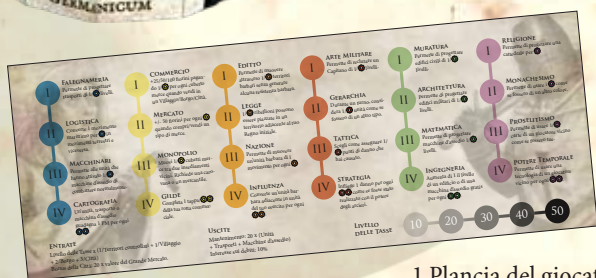
24 Villaggi

*le tessere sono incluse, le miniature sono opzionali.

I componenti contrassegnati in rosso appartengono al prototipo storico e non sono mostrati in queste pagine.



1 Schermo del giocatore



1 Plancia del giocatore



Regolamento



4 plance Battaglia si usano per schierare le miniature in caso di grandi battaglie invece di ammassarle sul tabellone.



4 segnalini Battaglia si piazzano sul tabellone per indicare dove si sta svolgendo la grande battaglia.

DEFINIZIONI

Territori adiacenti: termine di gioco che indica territori che condividono uno o più confini (anche fiumi).

Unità: un Fante leggero, un Fante pesante, un Cavaliere, un Arciere, un Capitano, una macchina d'assedio o un mezzo di trasporto militare.

Unità militari: un Fante leggero, un Fante pesante, un Cavaliere, un Arciere o un Capitano.

Esercito o armata: le unità militari che si trovano in uno stesso territorio (in caso di barbari si chiama Orda).

Territorio: una zona di terra delimitata da confini, mari e/o fiumi.

Territorio barbaro: qualsiasi territorio non controllato da giocatori.

Territori vicini: 2 territori situati entro una distanza di 3 territori (separati da non più di 2 territori e/o zone di mare).



Esempio di territori vicini. I territori rossi NON sono vicini al giallo, mentre gli altri sì.

Insediamiento: indica un'area abitata. È indicato sulla mappa

dall'immagine di un famoso edificio relativo all'area in questione e permette di effettuare diverse azioni di gioco.

Avversario: un giocatore ostile, ma anche, durante una battaglia, un orda o un'unità barbara.

Area di mare: una zona di mare delimitata da confini (linee tratteggiate) o coste.

IL TURNO DI GIOCO

Ogni turno di gioco inizia determinando l'ordine di turno tramite un'asta. Il primo giocatore ha diversi vantaggi, ma anche le posizioni seguenti hanno la loro importanza.

Il primo giocatore determina la forza in combattimento dei barbari per il turno in corso e muove le loro armate, seppur con alcune limitazioni. Gli altri giocatori devono tenerlo presente e proteggere i propri mezzi ed edifici, per evitare i saccheggi dei barbari.

Determinato l'ordine di turno, hanno luogo gli eventi catastrofici. Armate, mezzi, edifici e merci possono subire dei danni. Ci sono diverse opzioni per proteggerli: fai in modo di essere pronto!

Nella terza fase, i giocatori riscuotono le tasse e pagano per mantenere le proprie armate. Il livello delle tasse determina sia quanti soldi verranno riscossi, sia la possibilità che avvenga una rivolta: i cittadini si ribelleranno se verrà chiesto loro troppo! D'altro canto, se verrà riscosso troppo poco, non ci sarà sufficiente denaro per governare. I giocatori dovranno sfruttare i poteri speciali delle tecnologie e dei personaggi per gestire questo aspetto a proprio vantaggio. Non temere di chiedere un prestito se hai bisogno di più denaro!

Nella fase seguente, i giocatori possono acquistare unità, edifici, tecnologie, carte Impero etc. Le armate, per esempio, sono necessarie per attaccare, difendere, saccheggiare e conquistare nuovi territori, mentre i mezzi di trasporto sono necessari per commerciare e spostare le truppe. Le tecnologie permettono nuove costruzioni e forniscono capacità speciali, combinandosi con gli altri aspetti del gioco. Le carte Impero sono necessarie per attivare le tecnologie, forniscono poteri aggiuntivi e possono essere usate al contempo come obiettivi.

In seguito, i giocatori possono muovere le proprie truppe per combattere gli avversari. Le battaglie si risolvono lanciando i dadi, ma molti fattori possono intervenire per influenzarli.

Il commercio è la chiave per ottenere una grande quantità di denaro. I giocatori acquistano le merci, avviano una rotta commerciale e, dopo pochi turni, una volta che si sviluppano le reti e i mercati, iniziano a sorgere dei Grandi Mercati.

Infine, non dimenticare di stipulare patti diplomatici o accordi segreti con gli altri giocatori! Ciò ti concederà molte opportunità o potrà aiutarti nei momenti difficili.

PREPARAZIONE

Piazza il tabellone in mezzo al tavolo. Poni il lato corretto verso l'alto (come nella figura in basso). Suddividi le carte in due mazzi differenti (**Impero** ed **Eventi**), mescolali e mettili a faccia in giù vicino al tabellone.

Ogni giocatore sceglie un colore (si può anche scegliere a caso). Quindi ciascuno riceve la propria dotazione:

Carovana/Mercantile/Carro da guerra/Galea	Distribuire 2 livelli
Villaggio, plancia Giocatore e Schermo	1 di ognuno
Unità militari del giocatore	1 Arciere
Dadi nel colore del giocatore	1d4, 1d6, 1d8
Segnalini Controllo, Proprietà, Rotta e Dischetti	37 in totale

Inoltre ogni giocatore riceve **1600 fiorini**: 2 monete da "500", 4 da "100", 3 da "50", 3 da "10", 3 da "5" e 5 da "1".

Quindi si effettuano i seguenti passi nell'ordine indicato:

1. Si determina l'ordine di turno (vedi FASE ORDINE DI TURNO).
2. Ognuno piazza il proprio **Villaggio** in un insediamento del proprio regno.
3. Si piazzano le **unità militari** e i **mezzi di trasporto** nel proprio regno, dove si vuole. I mezzi di trasporto hanno 3 livelli (I, II, III, il più alto è il migliore): all'inizio della partita se ne può avere un totale di 2 livelli.

Per esempio un giocatore sceglie una Galea e una Carovana, entrambe di primo livello (I+I=2 livelli), mentre un altro giocatore sceglie un mercantile di secondo livello.

Gli schermi si utilizzano per nascondere le monete.

Le carte forniscono poteri che possono essere usati in vari campi, come la guerra, il commercio e la tecnologia.

La plancia Giocatore riassume le tecnologie e l'attuale livello di tasse.

Ognuno ha un differente set di dadi (1d4, 1d6, 1d8).

Mazzo Impero



Nota: chi inizia il gioco con un regno senza porti non potrà scegliere navi come mezzi iniziali.

- posizionano vicino al tabellone.

7. Si piazzano i **10 dischetti**, i **10 segnalini Controllo** (a forma di stella), gli **8 segnalini Proprietà** (a forma di scudo) e i **9 segnalini Rotta** (8 circolari, 1 bombato) del proprio colore vicino alla propria plancia Giocatore.
8. Ogni giocatore piazza un dischetto sul **tracciato PO** sulla posizione 10 e uno sul **tracciato dei turni** nella corretta posizione di gioco; si trovano entrambi sulla parte destra del tabellone.
9. Infine si piazza il **segna turni** sulla posizione 1 del tracciato PO.



Mazzo Eventi



Il Cerchio della Guerra,
dove verranno tenute le
armate barbare per il tur-
no corrente e i loro dadi.

Il tracciato dell'ordine di turno mostra l'ordine di gioco di ognuno.

Il tracciato PO mostra il
PO ottenuti dai giocatori.

Gli insediamenti rappresentano le aree abitate; sono indicati sulla mappa dall'immagine di un famoso monumento della zona.



Ogni giocatore ha il proprio set di 37 indicatori: dischetti, segnalini Controllo, Rotta e Proprietà.



FASE DI GIOCO

Un turno di gioco completo consta di 7 fasi:

- | | |
|-------------------------|-------------------|
| 1. Ordine di turno | 5. Combattimento |
| 2. Eventi | 6. Commercio |
| 3. Tasse & Mantenimento | 7. Fine del turno |
| 4. Acquisti | |

L'ordine di turno deve essere rispettato per le fasi Combattimento e Commercio, nelle altre si può giocare simultaneamente.

1. FASE ORDINE DI TURNO

Ogni turno, incluso il primo, **viene indetta un'asta per decidere chi sarà il primo giocatore**. I giocatori puntano segretamente un certo numero di fiorini, nascondendo le monete nel pugno. Poi tutti rivelano la puntata contemporaneamente.

Fiorini: le monete usate per acquistare merci, riscuotere le tasse, costruire edifici, assoldare mercenari, ottenere tecnologie, incentivare patti diplomatici e tradimenti. Ci sono 6 tipologie di monete: 1, 5, 10, 50, 100 e 500.

Il vincitore dell'asta sarà il primo giocatore. Gli altri giocatori seguiranno in base alla puntata. I pareggi per la prima posizione si risolvono con una seconda puntata fatta solo dai maggiori offerenti. Questa seconda puntata si aggiunge alla prima per totalizzare l'offerta finale. In caso di pareggio per le posizioni seguenti, semplicemente si invertono le posizioni del turno precedente relative ai giocatori in pareggio (o si determinano a caso se si tratta del primo turno). **Solo il vincitore dell'asta** (il primo giocatore) effettivamente **pagherà la propria offerta**, che andrà al **giocatore che giocherà per ultimo**.

2. FASE EVENTI

Il primo giocatore effettua i seguenti passi, nell'ordine indicato (nel primo turno, **si effettua solo il passo 1**):

1. Determina i dadi barbari: quando un giocatore muove in un territorio barbaro privo di armate, dovrà affrontare un'**orda barbarica**. Analogamente, dovrà anche affrontarla in caso di ribellioni.

L'**orda barbarica** è rappresentata dalle miniature barbare che vanno piazzate quando un giocatore entra in un territorio barbaro o quando scoppia una ribellione: sono grigie e di tre tipologie: Fanti leggeri, Arcieri e Capitani.

La composizione dell'orda e la sua forza cambiano ogni turno: il **primo giocatore lancia i 3 dadi barbari per determinare** il tipo di armate e i loro valori in battaglia. L'orda consiste sempre di **1 Fante leggero**

+1 **Fante leggero** barbaro col risultato di 1-3 sul d4;

+1 **Arciere** barbaro col risultato di 1-3 sul d6;

+1 **Capitano** barbaro col risultato di 1-3 sul d8;

Dopo il lancio, il **primo giocatore può rilanciare** una volta qualunque dado desideri. Il secondo risultato è quello definitivo.

Esempio di lancio di dadi barbari: il primo giocatore lancia i dadi barbari e ottiene: 3 (1d4), 5 (1d6) e 1 (1d8). 3 = +1 Fante leggero; 5 = nulla; 1 = +1 Capitano. L'orda barbarica consisterebbe in 2 Fanti leggeri e 1 Capitano. Il giocatore sceglie di rilanciare il d8, questa volta ottenendo 4. Quindi l'orda barbarica per questo turno consisterà soltanto in 2 Fanti leggeri.

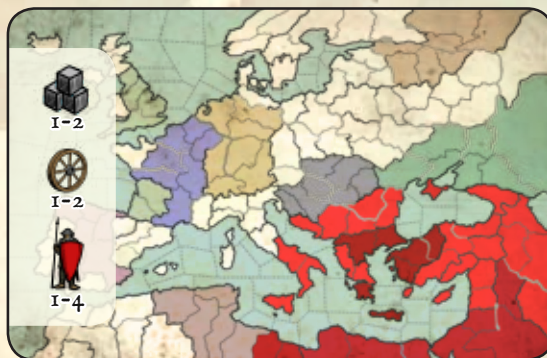
Quando l'orda è definitivamente determinata, il giocatore piazza le armate e i dadi lanciati nel **Cerchio della Guerra**, che si trova sul tabellone sopra al tracciato PO, per mostrare l'attuale composizione dell'orda.



Il **Cerchio della Guerra** si trova nell'angolo in alto a destra del tabellone.

Gli stessi risultati dei dadi saranno utilizzati in battaglia come valori dei barbari (vedi FASE COMBATTIMENTO).

2. Controlla la carta Evento (dal secondo turno in poi): Il primo giocatore pesca la carta in cima al mazzo Eventi.



Una **carta Eventi** mostra in rosso (chiaro e scuro) dove avviene l'evento. La carta propone 3 opzioni possibili (icone sulla sinistra) tra cui il primo giocatore dovrà sceglierne 2. Nota: ignora l'eventuale simbolo "Gaal" presente sulla carta, serve per le partite col prototipo.

Il primo giocatore **sceglie 2** delle 3 icone indicate sulla carta e ne applica gli effetti nei territori specificati in rosso (chiaro e scuro) e nelle aree di mare adiacenti. Le icone significano:



Movimento. Ogni giocatore con almeno 1 mezzo di trasporto in un territorio in rosso sulla carta Evento deve lanciare 1d6. Con risultato 3-6, non accade nulla. Altrimenti il giocatore deve scegliere 1-2 (a seconda del risultato del dado) propri mezzi di trasporto in territori in

rosso e diminuire il loro movimento (i PM) fino a 0. Piazza un **segnalino Stop** vicino alle miniature influenzate per indicare la penalità e poi rimuovilo a fine turno.



Armata. Ogni giocatore con almeno 1 unità militare in un territorio in rosso sulla carta Evento deve lanciare 1d6. Con risultato 5-6, non accade nulla.

Altrimenti il giocatore deve distribuire 1-4 punti Danno (a seconda del risultato del dado) a 1 o più proprie unità nei territori in rosso. Ogni unità uccisa viene rimossa.



Edifici. Ogni giocatore con almeno 1 edificio in un territorio in rosso sulla carta Evento deve lanciare 1d6. Con risultato 4-6, non accade nulla. Altrimenti

il giocatore deve distribuire 1-3 punti danno (a seconda del risultato del dado) a 1 o più propri edifici nei territori in rosso. Piazza un **segnalino Distruzione** vicino agli edifici danneggiati a indicare il danneggiamento. Ogni edificio distrutto è rimosso.



Merci. Ogni giocatore con almeno 1 cubetto su un mezzo di trasporto in un territorio in rosso (o in una zona di mare ad esso adiacente) sulla carta Evento

deve lanciare 1d6. Con risultato 3-6, non accade nulla. Altrimenti perde 1-2 (a seconda del risultato del dado) proprie merci (cubetti) prese da un mezzo di trasporto nei territori in rosso.

Esempio di evento. Considera la carta Evento della pagina precedente. Il primo giocatore decide di applicare gli effetti dell'evento su armate e movimenti. Soltanto il giocatore giallo ha armate nei territori in rosso, mentre sia il bianco che il blu hanno mezzi con PM disponibili. Il giocatore giallo ottiene 4 su 1d6 per le armate e assegna quindi 4 danni alle proprie unità militari presenti nei territori rossi. Rimuove 2 Fanti pesanti assegnando 2 punti Danno a ognuno. Non ci sono lanci di dado da parte di altri, perché nessun altro ha armate presenti. I giocatori bianco e blu lanciano i dadi per gli effetti dell'evento sui movimenti e ottengono rispettivamente 5 (non accade nulla) e 1. Quindi il giocatore blu piazza un segnalino Stop vicino a una propria Carovana, riducendo a 0 i suoi PM.

3. Rinforza i barbari (dal secondo turno in poi): il primo giocatore dispone di 3 punti Barbari da spendere per aggiungere unità e/o muovere orde barbare. Per ogni punto speso, può aggiungere 1 unità di barbari al tabellone o muovere un'orda di barbari da un territorio a uno adiacente.

- Quando aggiunge unità barbare, il giocatore può aggiungere un'unità a un territorio in cui ne è già presente almeno un'altra oppure in un territorio con l'icona che non sia sotto il controllo di un giocatore.

Se ogni territorio contenente l'icona è controllato da un giocatore, può piazzare i barbari in qualsiasi territorio vuoto e non controllato fuori dei regni iniziali dei giocatori ("vuoto" significa senza armate, macchine d'assedio, mezzi di trasporto o edifici).

Il primo giocatore può sempre aggiungere Fanti leggeri a un'orda, ma può aggiungere Arcieri (invece che Fanti leggeri)

ri) soltanto se l'orda contiene già 2 o più unità; allo stesso modo un Capitano può essere aggiunto solo se l'orda possiede già 4 o più unità. Quando muove orde barbare, tutte le unità barbare presenti in uno stesso territorio possono muoversi in un territorio o in un'area di mare adiacenti. Quindi si spende 1 solo punto Barbaro per muovere un qualsiasi numero di unità barbare all'interno di un territorio. Se l'orda si muove su un'area di mare, viene piazzata in quell'area una Galea (si usa il segnalino Proprietà barbaro per indicare questa Galea). La Galea barbara viene rimossa quando l'orda sbarca su un territorio di terra, lasciando vuota la Galea (vedi FASE COMBATTIMENTO, paragrafo MOVIMENTO).

Nota: il primo giocatore **non può muovere:**

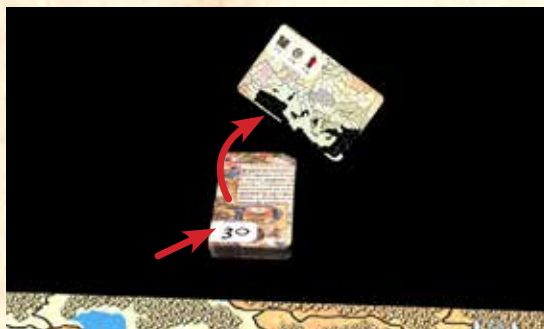
A) Unità barbare che sono **nello stesso territorio di unità di un giocatore.**

B) Unità barbare che si trovano in **un territorio sotto il controllo del primo giocatore.**



Per **esempio**, il primo giocatore aggiunge 1 fante leggero barbaro a Trebisonda e poi muove di 2 territori l'orda barbara di 2 fanti per attaccare il giocatore giallo.

4. Verifica le ribellioni (dal secondo turno in poi): il primo giocatore controlla il dorso della carta in cima al mazzo Eventi, dove è indicato il livello di tasse tollerate per il turno corrente. Ogni giocatore con un livello di tasse superiore a quello tollerato subisce un numero di ribellioni pari alla differenza tra quest'ultimo e il proprio livello di tasse. Devono quindi piazzare nei propri territori un numero di orde barbare pari al numero di ribellioni subite.



Esempio di livello di tasse tollerate: il primo giocatore ha pescato la carta Eventi e ne ha applicato gli effetti, quindi controlla il numero apparso in cima al mazzo (cioè quello della successiva carta). Questo rappresenta il livello massimo di tasse tollerate, in questo caso 30 fiorini.

I giocatori che subiscono delle ribellioni, devono innanzitutto controllare se hanno almeno una ribellione già in atto (un territorio occupato da un'orda barbara) all'interno del proprio Regno iniziale: in tal caso, **perdono 1 PO per ogni nuova ribellione che si verifica nel loro regno nel turno in corso.**

Per ogni ribellione subita, i giocatori devono piazzare un'orda barbara in uno dei territori del proprio regno iniziale che possiede meno proprie armate rispetto agli altri (iniziando dai territori senza armate). In caso di pareggio tra territori, il giocatore vittima delle ribellioni può scegliere quello che preferisce.



Esempio di perdita di PO per le ribellioni: il giocatore verde ha un livello di tasse di 50 fiorini. Il livello di tasse tollerate per il turno corrente è di 30 fiorini. Quindi il giocatore verde subisce 2 nuove ribellioni; aveva già delle ribellioni in atto, quindi perde 2 PO.

La composizione dell'orda barbarica da utilizzare per le ribellioni del turno in corso è la stessa determinata al passo 1 e che si trova nel Cerchio della Guerra.

3. FASE TASSE & MANTENIMENTO

Ogni giocatore stabilisce il proprio **livello di tasse** piazzando un dischetto su uno spazio (10-20-30-40-50) del tracciato Tasse della propria plancia giocatore.



Esempio di livello di tasse: il giocatore verde sceglie un livello di tasse pari a 30 fiorini e piazza il proprio dischetto sul terzo spazio del tracciato.

Poi, i giocatori ricevono le proprie **entrate** come segue:

- Un ammontare di fiorini pari al **livello di tasse** per ogni territorio **controllato**. Tutti gli edifici civili (vedi Fase ACQUISTI) presenti, contano come territori aggiuntivi: +1 territorio per il Villaggio, +2 territori per un Borgo, +3 territori per una Città.

Un territorio si considera **controllato** da un giocatore se fa parte del suo regno iniziale, se contiene almeno una sua armata o se contiene un suo segnalino Controllo. Non possono esservi presenti unità barbare o di un altro giocatore (a meno che non ci sia un patto diplomatico a prescriverlo).

- Un ammontare di fiorini per ogni **Città** nei propri territori pari a 20 fiorini moltiplicati per il valore del Grande Mercato presente in quel territorio (vedi il paragrafo GRANDE MERCATO).

Infine i giocatori pagano per il **mantenimento** come segue:

- **20 fiorini per ogni unità militare** (Fante leggero, Fante pesante, Arciere, Cavaliere, Capitano), **mezzo di trasporto** (Carro da guerra, Carovana, Galea, Mercantile) e **macchina d'assedio** (Catapulta, Trabucco, Bombarda) in proprio possesso, indipendentemente da tipo e livello.

Esempio di mantenimento: il giocatore giallo possiede 2 Fanti leggeri, 1 Fante pesante, 1 Arciere, 1 Cavaliere, 1 Capitano, 1 Bombarda, 2 Carri da guerra e 1 Galea. Le sue spese di mantenimento ammontano a 200 fiorini.

Un giocatore può rimuovere liberamente qualsiasi elemento che abbia un costo di mantenimento, per evitare di pagarlo, riponendolo nella riserva (di gioco o personale). Nota: questa rimozione è obbligatoria se il giocatore non dispone di sufficienti fiorini per pagare il mantenimento di 1 o più elementi e non può chiedere un **prestito** (vedi D. PRESTITI).

Quando un giocatore non ha sufficienti fiorini per pagare gli interessi dei propri debiti e non può chiederne di nuovi, va in bancarotta (vedi D. PRESTITI - Bancarotta).



Ci sono 6 rami tecnologici disponibili (da sinistra a destra: blu, giallo, arancione, rosso, verde e viola), ognuno con 4 livelli tecnologici (dall'alto verso il basso). Il tracciato in basso a destra, in nero, indica il livello di tasse del giocatore.

4. FASE ACQUISTI

In questa fase i giocatori acquistano tecnologie, edifici, mezzi di trasporto, unità militari, macchine d'assedio e carte Impero. Possono anche **migliorare** edifici, mezzi di trasporto, Capitani e macchine d'assedio già in gioco o **riparare** edifici danneggiati. I giocatori possono compiere i propri acquisti simultaneamente oppure in ordine di turno, se lo ritengono necessario.

TECNOLOGIA

Si acquista pagando 100 fiorini per livello tecnologico. *Esempio: 400 fiorini per il 4° livello tecnologico.*

- Per acquistare una tecnologia di un certo ramo, il **giocatore deve possedere la tecnologia precedente nel medesimo ramo.**
- Si può acquistare **al massimo 1 tecnologia a turno per ogni ramo.**
- Si piazza (o si muove) un dischetto sulla propria plancia giocatore a indicare l'acquisto effettuato.
- Possedere una tecnologia permette ai giocatori di effettuare **azioni aggiuntive.**
- Ogni azione tecnologica ha un costo di attivazione in punti Tecnologia di uno specifico colore (simbolo ). I giocatori producono i punti Tecnologia attivando le carte Impero (vedi A. CARTE IMPERO) o utilizzando i segnalini Obiettivo del corrispondente colore in proprio possesso.

Esempio: attivando la tecnologia Commercio, si può commerciare a un prezzo migliore spendendo un  per ogni cubetto merce.

Esempio: attivando la tecnologia Muratura, si possono progettare edifici civili ( per un Villaggio,  per un Borgo o  per una Città).

EDIFICI

I giocatori possono piazzare edifici sulla mappa solo se ne soddisfano i prerequisiti e possiedono sufficienti fiorini per pagarne il costo, come indicato nella tabella seguente:

Tipo	Liv.	PS	Costo	Prerequisito
Villaggio	I	2	100 fiorini	Insediamiento, progetto tramite Muratura
->Borgo	II	4	200 fiorini	Insediamiento, progetto tramite Muratura
->Città	III	6	300 fiorini	Insediamiento, progetto tramite Muratura
Torre	I	3	100 fiorini	Progetto tramite Architettura
->Fortilizio	II	6	200 fiorini	Progetto tramite Architettura
->Castello	III	9	300 fiorini	Progetto tramite Architettura
Cattedrale	III	3	300 fiorini	Religione

Per poter costruire un edificio, è necessario che **sia prima progettato**. Ciò avviene tramite l'attivazione di specifiche Tecnologie: **Muratura, Architettura e Religione** sono rispettivamente il prerequisito degli edifici civili (Villaggio, Borgo, Città), militari (Torre, Fortilizio, Castello) e religiosi (Cattedrale).

Solo a seguito della progettazione si può **pagare il costo di costruzione** in fiorini, prendere la miniatura corrispondente dalla riserva e piazzarla sulla mappa in un territorio sotto il proprio controllo. Gli edifici civili devono essere obbligatoriamente piazzati in un **insediamento**, mentre gli edifici militari e religiosi possono essere piazzati ovunque.

Gli **insediamenti** sono rappresentati sul tabellone con l'immagine di una costruzione famosa del luogo e dal proprio nome. Indicano la possibilità di costruire edifici civili, di tracciare rotte e piazzare rinforzi.



Esempio di insediamento. I territori "B" contengono insediamenti, a differenza dei territori A.

Il Borgo è la migliona del Villaggio, così come la Città è la migliona del Borgo. Lo stesso vale rispettivamente per il Fortilizio e il Castello rispetto alla Torre. Si può **migliorare** un edificio soddisfacendone i prerequisiti, pagando la differenza in punti Tecnologia e in fiorini.

Esempio di migliona di un edificio: un giocatore vuole migliona una Torre per farne un Castello. Innanzitutto deve progettare il nuovo Castello, attivando la Tecnologia Architettura, spendendo   invece di  , perché si tratta di una migliona di una Torre per cui si era già speso  e soltanto dopo può pagare i 200 fiorini per i costi di costruzione (200 fiorini invece di 300, perché si tratta di una migliona di una Torre per cui si erano già spesi 100 fiorini). Infine rimpiazza la miniatura della Torre con quella del Castello. La miniatura della Torre torna nella riserva di gioco.

- Non si può costruire **più di un edificio per ogni categoria** nello stesso territorio: solo 1 edificio civile, 1 militare e uno religioso.
- Macchine d'assedio o eventi possono **danneggiare gli edifici**: quando ciò accade, si pone 1 **segnalino Distruzione** accanto all'edificio per ogni danno che ha subito. Quando i danni eguagliano il valore di punti Struttura (PS) dell'edificio, si rimuove la miniatura per riporla nella riserva.
- Durante la fase Acquisti si può **riparare** un edificio rimuovendone i segnalini Distruzione, al costo di 50 fiorini a segnalino: i segnalini rimossi si ripongono nella riserva. Si possono riparare soltanto edifici in territori sotto il proprio controllo.

MEZZI DI TRASPORTO

I mezzi di trasporto a disposizione sono: Galea, Carro da guerra, Mercantile e Carovana. All'aumentare del livello (I, II o III) migliorano le loro caratteristiche.

Per acquistare mezzi di trasporto è richiesta l'attivazione della tecnologia Falegneria per realizzarne il progetto, spendendo un  per ogni livello del mezzo. Per la sua costruzione si devono inoltre pagare 100 fiorini per ogni livello.

Un giocatore può migliona un proprio mezzo di trasporto, aumentandone il livello, pagando la differenza in punti Tecnologia  e in fiorini.

Esempio di costruzione di un mezzo: per costruire una Galea di II livello, un giocatore attiva innanzitutto la tecnologia Falegneria, spendendo  per il progetto. Poi paga 200 fiorini per costruirla e piazza la corrispon-

dente miniatura in un proprio porto.

Esempio di migliona di un mezzo: un giocatore vuole migliona una propria Galea, aumentandone il livello da II a III. Attiva innanzitutto la tecnologia Falegneria con  (il progetto di una Galea di III livello ne richiede   , mentre di una di II  , quindi la differenza è ). Poi paga 100 fiorini (una Galea di III livello costa 300 fiorini, mentre una di II 200, quindi la differenza è $300-200=100$ fiorini). Infine sostituisce il segnalino Controllo da II sulla Galea, con uno da III.

Le Carovane possono essere costruite/migliorate in qualsiasi insediamento sotto il proprio controllo. I Carri da guerra possono essere costruiti/migliorati in un insediamento sotto il proprio controllo o in un proprio territorio con edifici militari. Le Galee e i Mercantili possono essere costruiti/migliorati in un proprio insediamento con un porto.



I giocatori devono posizionare i propri **segnalini Proprietà** (a forma di scudo con "I", "II" o "III") sui propri mezzi di trasporto per indicarne sia la proprietà che il livello. Se un giocatore non ha più segnalini nella riserva personale, non può possedere ulteriori mezzi di trasporto.

UNITÀ MILITARI

Sono rappresentate da:

Tipo	Costo (fiorini)
Fante leggero	20
Arciere/Fante Pesante	50
Cavaliere	100
Capitano	100/livello

Le unità militari si acquistano pagandone il corrispondente costo in fiorini, mentre un Capitano prima **deve essere ingaggiato** e poi pagato. Per ingaggiarlo è richiesta la tecnologia Arte Militare e un  per ogni livello del Capitano. Si può migliona un Capitano, aumentandone il livello, pagando la differenza in punti Tecnologia  e in fiorini.

Le unità militari si possono piazzare/migliorare in qualsiasi insediamento sotto il proprio controllo o in un proprio territorio in cui è presente un edificio militare.

C'è un **limite di unità militari** che un giocatore può acquistare in una singola fase Acquisti: $3 +$ la somma dei livelli dei suoi edifici civili.

Esempio di limitazione all'acquisto di unità militari: il giocatore blu controlla un insediamento (senza edifici), 1 Villaggio e 1 Città: il suo limite è dunque: $3 + 4$ (0 per l'insediamento senza edifici, 1 per il Villaggio e 3 per la Città) = 7 unità militari per turno.



Il livello di un Capitano è rappresentato da un elemento della miniatura stessa: al I livello impugna una lancia; al II livello impugna un stendardo piccolo; al III livello impugna uno stendardo grande. All'occorrenza vanno sostituiti questi tre elementi.

MACCHINE D'ASSEDIO

Possono essere di livello I, II o III. Tre differenti miniature rappresentano questi livelli: Catapulta (livello I), Trabucco (livello II) e Bombarda (livello III).

L'attivazione della tecnologia **Matematica** ne rappresenta un prerequisito, per realizzarne il progetto, spendendo un  per ogni livello della macchina d'assedio. Poi il giocatore può pagarne il costo, pari a 100 fiorini per livello (I, II o III). Si può migliorare una macchina d'assedio, aumentandone il livello, pagando la differenza in punti Tecnologia () e in fiorini.

***Esempio di miglioria di una macchina d'assedio:** un giocatore vuole migliorare una propria Catapulta per farne una Bombarda. Innanzitutto deve progettare la Bombarda, attivando la tecnologia Matematica, spendendo    invece di   , perché si tratta di una miglioria di una Catapulta per cui si era già speso  e soltanto dopo può pagare i 200 fiorini per i costi di costruzione (200 fiorini invece di 300, perché si tratta di una miglioria di una Catapulta per cui si erano già spesi 100 fiorini). Infine rimpiazza la miniatura della Catapulta con quella della Bombarda. La miniatura della Catapulta torna nella riserva di gioco.*

Le macchine d'assedio si possono piazzare/migliorare in qualsiasi insediamento sotto il proprio controllo o in un proprio territorio in cui è presente un edificio militare.

I giocatori devono posizionare i propri **segnalini Proprietà** (a forma di scudo con "I", "II" o "III") sulle proprie macchine d'assedio per indicarne sia la proprietà che il livello. Se un giocatore non ha più segnalini nella riserva personale, non può possedere ulteriori macchine d'assedio.

CARTE IMPERO

Per una descrizione dettagliata di ogni carta Impero, vedi la DESCRIZIONE DEI POTERI DELLE CARTE al termine di questo regolamento.

Le carte Impero hanno due lati: il **lato personaggio** e il **lato obiettivo**. Il fronte della carta presenta un personaggio con abilità peculiari, come combattere, spiare, riscuotere le tasse, diplomazia, commercio etc. Attivando i personaggi se ne sfrutteranno le abilità speciali o i punti Tecnologia. Il retro della carta descrive un obiettivo di gioco: raggiungerlo farà ottenere al giocatore dei preziosi PO. Ogni carta Impero è unica.

COME COMPRARE UNA CARTA IMPERO

Ogni giocatore inizia la partita con 1 carta Impero (vedi la PREPARAZIONE), nella fase Acquisti è possibile comprarne 1 nuova. Non si può comprare più di una carta Impero a turno. Una carta Impero costa **100 fiorini più 50 fiorini aggiuntivi** per ogni carta Impero già in proprio possesso.

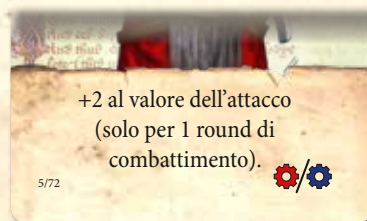
***Esempio di acquisto di una carta Impero:** un giocatore con già 3 carte Impero, pagherà 250 fiorini per una nuova (quarta) carta.*

Quando acquista una carta, il giocatore ne pesca 2 + 2 ulteriori carte per ogni cattedrale nei territori che controlla; ne sceglie 1 e pone le rimanenti a faccia in giù in fondo al mazzo. Durante il gioco, le carte Impero possedute vanno tenute vicino alla propria plancia, col lato del personaggio verso l'alto. Ovviamente i giocatori potranno guardare l'obiettivo sulla carta in qualsiasi momento, ma devono fare attenzione a non mostrarlo agli altri.

COME SI USA UNA CARTA IMPERO

Una carta Impero può essere utilizzata in qualsiasi momento del turno, come azione istantanea. Può essere utilizzata in 3 modi alternativi:

A) **Abilità del personaggio:** ruota la carta di 90 gradi e usa l'abilità del personaggio (descritta nel testo sulla carta). Una carta ruotata non potrà più essere usata per il resto del turno ma tornerà a disposizione in quelli successivi.



***Esempio di abilità di un personaggio:** il verde sta combattendo e possiede il Condottiero (qui sopra); lo ruota di 90 gradi e ottiene un bonus di +2 al suo valore di attacco in battaglia.*

B) **Punti Tecnologia (PT):** ruota la carta di 90 e ottieni i PT mostrati nell'angolo in basso a destra. Una carta ruotata non potrà più essere usata per il resto del turno, ma tornerà a disposizione in quelli successivi. Il simbolo "I" indica che si ottiene solo uno dei due colori disponibili a scelta del giocatore.

- I PT possono essere utilizzati per attivare le tecnologie

dello stesso colore.

- Tutti i PT generati devono essere utilizzati nell'attuale fase del turno in corso; ogni PT non utilizzato sarà perduto.

Nota: carte che non presentano PT in basso a destra, non possono essere utilizzate in questo modo.



Esempio di utilizzo dei PT: un giocatore possiede le carte qui sopra. Ruota quella di sinistra e ottiene 1 PT verde: , mentre ruotando quella di destra ottiene 1 PT rosso oppure 1 PT blu:  . Con 100 fiorini e il PT verde attiva la Tecnologia Muratura e piazza un nuovo Villaggio in un Inseadimento, mentre col PT rosso e altri 100 fiorini attiva Arte Militare) e piazza un nuovo Capitano di I livello in un territorio con una Torre sotto il suo controllo.

C) **Obiettivo:** quando un giocatore soddisfa i requisiti riportati sul retro di una carta Impero, può mostrare a tutti la carta e poi inserirla in fondo al mazzo. Ottiene così **1 segnalino Obiettivo (a forma di ingranaggio)** dello stesso colore di uno dei simboli dei PT sulla carta. Se c'è più di un simbolo, può scegliere quale colore preferisce, se non c'è alcun simbolo può prendere un segnalino di qualsiasi colore. **Importante:** i giocatori ricevono un segnalino Obiettivo di un certo colore solo se ancora disponibile nella riserva.

I segnalini Obiettivo possono essere utilizzati come PT durante la partita e convertiti in PO al termine di essa. Quando si usa il segnalino Obiettivo come PT, si ruota a faccia in giù, a indicare che non è più disponibile fino al turno successivo.



Esempio di obiettivo: il giocatore blu ha la carta qui sopra (a destra il fronte, a sinistra il retro). Costruisce un castello adiacente a 4 Torri, completando così il proprio obiettivo. Mostra quindi la carta agli altri giocatori, la

pone in fondo al mazzo, e riceve un segnalino Obiettivo rosso dalla riserva.

5. FASE COMBATTIMENTO

Il primo giocatore può scegliere un'armata e compiere con essa un **intero movimento** verso uno stesso territorio oppure passare. Se si verifica un combattimento, viene risolto immediatamente. Tocca poi al secondo giocatore in ordine di turno e così via fino all'ultimo giocatore che conclude il round.

Intero movimento: le unità dell'armata si muovono fino a quando non hanno esaurito i propri punti Movimento (PM). I PM possono esaurirsi per 3 motivi: perché le unità hanno utilizzato tutti i PM a propria disposizione; perché il giocatore decide di fermarsi (pur senza aver esaurito i PM) per ragioni strategiche; perché le unità giungono in un territorio con unità avversarie e inizia una battaglia. Nota: un giocatore può aggiungere o sottrarre unità militari a un gruppo in movimento lungo il percorso. Le unità aggiunte devono trovarsi nel territorio in cui sta passando il gruppo e devono avere PM disponibili; le unità sottratte rimangono nel territorio in cui vengono lasciate senza più PM disponibili.

Dopo il primo round, può iniziare un secondo. Di nuovo, il primo giocatore effettua un movimento o passa e poi gli altri giocatori di seguito. Si continua così fino a quando tutti passano o sono stati completati tutti i possibili movimenti. A indicare un gruppo che si è già mosso, si piazza vicino un segnalino Stop .

Round di combattimento: il periodo di tempo in cui tutti i giocatori effettuano un proprio movimento o passano. Una battaglia segue immediatamente il movimento se l'armata arriva in un territorio (o area di mare) in cui sono presenti avversari. Una battaglia dura finché due avversari sono in uno stesso territorio o area di mare.

MOVIMENTO

I giocatori possono muovere le loro unità che hanno PM disponibili (Carri da guerra, Galee e macchine d'assedio). Questi mezzi di trasporto (non le macchine d'assedio) hanno una propria capacità e consentono di muovere le unità militari insieme a loro: i Carri da guerra sul terreno, le Galee in mare. A tale scopo, devono trovarsi nello stesso territorio o area di mare dell'armata che trasportano.

- Muovere da un territorio (o area di mare) a un altro **costa 1 PM**. Muovere da un'area di mare a un territorio (gettare l'ancora) o viceversa (salpare) è un movimento normale e costa anch'esso 1 PM.
- Un'unità con 0 PM non può muovere, a meno che non si tratti di un movimento senza costo. I PM spesi si recuperano totalmente alla fine del turno.

- **Gettare l'ancora/salpare:** quando una nave giunge da un'area di mare a un territorio la sua miniatura è posta nel territorio. Al contrario, quando una nave prende il mare, la sua miniatura viene spostata in un'area di mare adiacente. Un Galea deve essere attraccata nello stesso territorio delle unità militari per poterle caricare; analogamente, una Galea carica di unità può scaricarle solo nel territorio in cui attracca. Caricare o scaricare non ha un costo in PM. Una nave deve sempre essere attraccata per caricare o scaricare le unità. Lo stesso si applica per caricare o scaricare le merci (i cubetti).
- Tutti i mezzi possono anche muovere soli, senza unità.
- Tutti i movimenti di terra da un territorio contenente un Castello (ma non verso il Castello) sono **gratuiti** (nessuna spesa di PM), ma solo per il giocatore che controlla il Castello (questo è uno dei rari casi in cui le unità militari possono muovere senza un mezzo di trasporto).

Nel gioco i **Carri da guerra** si comportano in modo analogo alle Galee, anche se, nella realtà del Medioevo, non trasportavano truppe, ma semplicemente i rifornimenti. Nella finzione del gioco, immaginiamo che consentano alle unità militari di spendere i loro PM.



Il gruppo di unità del giocatore verde, nel territorio col Castello, può muoversi gratuitamente per attaccare le unità blu, anche senza un Carro da guerra, in quanto il movimento è gratis (0 PM).

Nota: anche se i due territori che formano lo stretto dei Dardanelli sono separati dal mare, ci si può muovere via terra da uno all'altro senza il bisogno di un trasporto navale. Questa regola si applica soltanto a questo stretto.

Alcune situazioni che riducono immediatamente a 0 i PM:

- Se l'armata di un giocatore muove in un territorio in cui non ci sono altre armate e che non è sotto il controllo di un giocatore, un'**orda barbara viene immediatamente piazzata nel territorio** (a meno che non si utilizzi un'abilità che lo prevenga). Il movimento dell'armata viene immediatamente interrotto, i **PM rimanenti sono persi** (a meno che non si utilizzi un'abilità che prescriva diversamente) e inizia una battaglia.
- Se l'armata di un giocatore muove in un territorio in cui sono presenti unità militari avversarie, il movimento viene immediatamente interrotto, i **PM rimanenti sono persi** (a meno che non si utilizzi un'abilità che prescriva diversamente) e inizia una battaglia.
- Se l'armata di un giocatore si muove in un territorio controllato da un avversario, ma senza unità militari, il movimento viene immediatamente interrotto, i **PM rimanenti sono persi** (a meno che non si utilizzi un'abilità che prescriva diversamente), ma non inizia alcuna battaglia e il giocatore

prende il controllo del territorio.

Il numero di PM disponibili e la capacità dipendono dal tipo di mezzo utilizzato e dal suo livello, come indicato nella seguente tabella:

Trasporti militari	Livello	Capacità	PM
Carro da guerra/Galea	I	3	6
Carro da guerra/Galea	II	6	7
Carro da guerra/Galea	III	9	8
Macchina d'assedio (tutte)	tutti	0	4

Un Carro da guerra può portare solo unità militari e ciascuna occupa uno spazio pari a 1. Una Galea può portare anche Carri da guerra e/o macchine d'assedio: ciascuno occupa uno spazio pari a 1.

Per esempio, un Carro da guerra di II livello può portare fino a 6 unità militari. Una Galea di III livello può portare fino a 9 unità.

Per esempio, se un Carro da Guerra, una Catapulta e 3 unità vengono caricate su una Galea di II livello, occupano 5 dei 6 spazi disponibili sulla Galea.



Esempio di movimento: con 1 PM, il giocatore blu muove il suo Carro da guerra di I livello e 3 unità a Costantinopoli, dove è attraccata una Galea. Lì le 3 unità vengono caricate sulla Galea (senza costo in PM), che prende il mare. Il Carro da guerra ha ancora 5 PM.



Esempio di movimento: il giocatore blu muove il suo Carro da guerra e 3 unità militari in un territorio adiacente. Il movimento termina immediatamente perché è presente un'armata gialla.

BATTAGLIA

Quando due eserciti avversari si trovano in uno stesso territorio, inizia una battaglia. Una battaglia consiste in uno o più round:

1. Ogni round di battaglia inizia con gli attacchi dell'**artiglieria** (macchine d'assedio). I giocatori devono decidere preliminarmente quali delle loro unità militari si occuperanno dell'artiglieria e non parteciperanno quindi al combattimento in mischia (e alle altre fasi del round di battaglia). Il danno dell'artiglieria va risolto prima di passare al punto 2 (vedi MACCHINE D'ASSEDIO).
2. I giocatori determinano se i poteri dei **Capitani** e degli **Arcieri** sono attivi (vedi CAPITANI e ARCIERI). Se una fazione ha gli **Arcieri** attivi (o dei Capitani che fungono da Arcieri attivi), questi attaccano ora. Il danno degli Arcieri va risolto prima di passare al punto 3 (vedi ARCIERI).
3. Inizia la **mischia**. Prima di lanciare i dadi, **devono essere verificati i poteri delle unità militari coinvolte**. Quindi i giocatori controllano se i loro Fanti leggeri, Fanti pesanti o Cavalieri potranno utilizzare il loro potere nel round in corso. I poteri rimarranno attivi anche se le corrispondenti unità militari saranno eliminate prima della fine del round.
4. Il giocatore di turno attacca per primo (attaccante), lanciando i 3 dadi (d4, d6 e d8). Può scegliere di ritirare qualsiasi dado, ma solo una volta ognuno. il risultato più alto tra i 3 dadi è il **valore di attacco**.

Lancio critico: se con 2 o più dadi si ottiene lo stesso risultato, questi vengono moltiplicati tra loro e divengono il valore di attacco, se maggiore del risultato più alto di ogni singolo dado.

Esempio di lancio critico: i risultati finali del lancio sono 3, 3 e 3: il valore di attacco è 27.

Con 5, 5 e 4, il valore di attacco è 25.

Con 2, 2 e 5, è 5, non $2 \times 2 = 4$, perché minore di 5.

Perdite: indipendentemente dal dado che lo ha generato, il risultato più basso ottenuto è il numero di perdite. Questo rappresenta i morti subiti nella propria fazione, che sia vittoriosa o meno.

Penalità per l'ordine di turno: a seconda dell'ordine di turno, il valore di attacco dei giocatori può subire un penalità. Solo il primo giocatore ne è immune, per gli altri, dipende dal numero di giocatori e dalla propria posizione nell'ordine di turno come indicato nella seguente tabella:

		ordine di turno									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
numero di giocatori	3	0	-1	-3							
	4	0	-1	-2	-3						
	5	0	-1	-1	-2	-3					
	6	0	-1	-1	-2	-2	-3				
	7	0	-1	-1	-1	-2	-2	-3			
	8	0	-1	-1	-1	-2	-2	-2	-3		
	9	0	-1	-1	-1	-1	-2	-2	-2	-3	
	10	0	-1	-1	-1	-1	-2	-2	-2	-2	-3

Esempio: in partita a 4 giocatori, il terzo subisce

una penalità di -2 al valore di attacco. Le celle gialle della tabella sono per le partite con l'espansione fino a 10 giocatori.

5. Il giocatore attaccato segue la stessa procedura dell'attaccante.
6. I giocatori comparano i propri valori di attacco; chi ha il **valore di attacco maggiore vince il round di battaglia**. Pareggio: se i valori di attacco si eguagliano, il round risulta in pareggio, non c'è né uno sconfitto, né un vincitore. Si saltano i punti 7 e 8 e si procede col punto 9.
7. Va considerata la differenza tra i due valori di attacco; questo valore non può superare il numero di unità militari in mischia del vincitore, nel caso fosse superiore, viene abbassato fino al numero di unità in mischia che il vincitore possiede. Questo numero rappresenta il **punteggio di battaglia**. La fazione sconfitta, in aggiunta alle perdite, subirà un ammontare di danni pari al punteggio di battaglia.
8. **Superiorità schiacciante:** se ci sono più di 20 punti di differenza tra i valori di attacco, il vincitore potrà scegliere di infliggere un danno aggiuntivo o di subire una perdita in meno, per ogni 20 punti di differenza.
9. L'armata sconfitta subisce un numero di danni pari al punteggio di battaglia, più gli eventuali danni per superiorità schiacciante o il potere dei Cavalieri (vedi CAVALIERI in seguito). Il giocatore che possiede l'armata sconfitta decide come assegnare i danni tra le proprie unità militari.
10. Entrambe le fazioni subiscono un numero di danni pari alle perdite subite (il valore più basso del dado). I giocatori decidono come assegnarsi i danni subiti alle proprie unità militari. Questa operazione viene fatta per primo dall'attaccante.

Se la battaglia è combattuta da un giocatore contro i barbari, i dadi della fazione dei barbari sono già presenti sul *Cerchio della Guerra* (con i valori determinati nella fase Eventi).

Se, dopo il round di battaglia, ci sono ancora unità militari avversarie nel territorio, l'attaccante può scegliere di **iniziare un nuovo round di battaglia, ritirarsi o arrendersi** (vedi i paragrafi RITIRATA e RESA).

Terminata una battaglia, se sono presenti nel territorio altri avversari, l'attaccante può scegliere di **iniziare un'altra battaglia, di ritirarsi o arrendersi** (vedi i paragrafi RITIRATA e RESA).



Esempio di battaglia: il blu è l'attaccante e lancia i dadi per primo: 3 (d8), 5 (d6) e 1 (d4). Decide di rilanciare il d8 e il d4. I risultati finali sono 5, 5 e 1. Il valore di attacco è 25 ($5 \times 5 = 25$) e il numero di perdite è 1. Il giallo è il difensore e lancia: 4 (d8), 2 (d6) e 1 (d4). Rilancia il d8 e il d6. I risultati finali sono 7, 4 e 2. Il gio-

catore giallo è quarto in ordine di turno, in una partita a 4 giocatori, quindi ha una penalità-3; il suo valore di attacco è 4 (7-3) e il numero di perdite è 2. Dunque il blu ha il valore di attacco più alto ed è il vincitore! Il punteggio di battaglia è $25-4=21$ punti Danno, ma essendo presente solo un'unità militare blu, i punti Danno effettivi non potranno essere maggiori di 1. Dunque le unità militari gialle subiscono 1 punto Danno. Tuttavia, essendo il punteggio di battaglia maggiore di 20, il blu ha una superiorità schiacciante e può infliggere 1 danno aggiuntivo o diminuire di 1 il numero delle proprie perdite; quindi al momento di rimuovere le proprie perdite decide di utilizzare la superiorità schiacciante per diminuirne le perdite da 1 a 0, mentre il giallo subisce 2 ulteriori punti Danno del Cavaliere per un totale di 3.

UNITÀ MILITARI

Ogni tipo di unità militare ha un proprio **potere specifico**. Il suo utilizzo in battaglia dipende dall'armata avversaria. Se una certa unità militare, è l'unica di quel tipo presente in battaglia, allora potrà usare il proprio potere.

Bisogna procedere in ordine. Dopo l'attacco delle macchine d'assedio, si verifica il potere degli Arcieri. Completata la fase di tiro degli Arcieri, si verifica il potere delle altre unità: Fanti leggeri, Fanti pesanti e Cavalieri. I Capitani vengono verificati nello stesso momento delle unità militari che emulano (vedi CAPITANO in seguito).

ARCIERE

Potere: se solo una delle due fazioni possiede degli Arcieri, questi possono tirare e infliggere danni prima della mischia, possibilmente eliminando nemici senza combattere. Per ogni unità di Arcieri, lancia 1d8: per ogni risultato 1-3, le frecce infliggono 1 punto Danno. Questo danno va assegnato prima di procedere col round di battaglia e con la verifica dei poteri delle altre unità. Se il bersaglio è un'orda barbarica, assegna il danno prima ai Fanti leggeri, poi agli arcieri e infine ai capitani.

Danni: se un'unità di arcieri subisce 1 punto Danno, viene rimossa e riposta nella riserva del giocatore.

FANTE LEGGERO

Potere: se solo una delle due fazioni possiede dei Fanti leggeri, per ogni unità di Fanti leggeri sacrificata (cioè rimossa dal tabellone e riposta nella riserva del giocatore) prima di lanciare i propri dadi, si otterrà un bonus di +4 al valore di attacco.

Danni: se un'unità di Fanti leggeri subisce 1 punto Danno, viene rimossa e riposta nella riserva del giocatore.



Esempio di potere dei Fanti leggeri. il blu è il primo giocatore, dunque è immune alla penalità per l'ordine di turno. Ha almeno un'unità di Fanti leggeri, mentre il giallo non ne possiede. Può quindi utilizzarne il potere: sa-

crifica un Fante leggero e ottiene +4 al valore di attacco. Lancia i dadi e ottiene 7, 5 e 1; sceglie di non rilanciarli. Il suo numero di perdite è 1, il valore di attacco iniziale 7, che diventa un valore di attacco finale di 11 (7+4).

FANTE PESANTE

Potere: se solo una delle due fazioni possiede dei Fanti pesanti, ogni unità di Fanti pesanti, diminuisce di 1 il numero di perdite (cioè conferisce un bonus di -1) fino a un minimo di 0.

Danni: se un'unità di Fanti pesanti subisce 1 punto Danno, viene rimossa e sostituita con una di Fanti leggeri presa dalla riserva del giocatore. Se non ci sono più Fanti leggeri disponibili nella riserva del giocatore, si rimuove il Fante pesante senza sostituirlo con altre unità.

CAVALIERE

Potere: se solo una delle due fazioni possiede dei Cavalieri, dopo aver calcolato il punteggio della battaglia, ogni Cavaliere della fazione vincitrice, ma anche in caso di pareggio, infligge 2 punti Danno aggiuntivi all'avversario.

Danni: se un'unità di Cavalieri subisce 1 punto Danno, viene rimossa e sostituita con una di Fanti pesanti presa dalla riserva del giocatore. Se non ci sono più Fanti pesanti disponibili nella riserva del giocatore, si rimuove il Cavaliere e si sostituisce con un Fante leggero preso dalla riserva del giocatore. Se nemmeno il Fante leggero è disponibile, si rimuove il Cavaliere senza sostituirlo con altre unità.



Esempio di potere dei Cavalieri: il giocatore giallo ha un'unità di Cavalieri, mentre il blu non ne ha. Quindi il potere dei Cavalieri può essere utilizzato. Entrambi i giocatori possiedono dei Fanti pesanti, quindi il loro potere non verrà utilizzato.

Dopo aver lanciato i dadi, rilanciato e applicato le penalità dell'ordine di turno, il giocatore giallo ha un valore di attacco di 5 e un numero di perdite di 1, mentre il blu ha un valore di attacco di 4 e perdite pari a 1. Quindi il giallo è il vincitore e causa 1 punto Danno al blu ($5-4=1$) + 2 punti Danno aggiuntivi per il potere dei Cavalieri. Il blu rimuove un Fante pesante (2 punti di danno) e sostituisce l'altro con un Fante leggero (1 punto di danno). Poi si applicano le perdite: 1 per entrambi. Il giallo sostituisce il Fante pesante con uno leggero, mentre il blu rimuove la sua ultima unità.

Esempio di battaglia: il blu ha l'unico Arciere, dato che il giallo non ne ha, quindi ne utilizza il potere. Prima della mischia, il blu lancia 1d8 per l'Arciere e ottiene 1, infliggendo 1 punto Danno al Cavaliere avversario. Di conseguenza il giallo sostituisce il suo Cavaliere con un Fante pesante. Ha poi inizio la mischia. Nessun giocatore possiede Fanti leggeri ed entrambi hanno Fanti pesanti, quindi nessuno

potere viene utilizzato. Ma il blu possiede ora l'unico Cavaliere rimasto e ne può utilizzare il potere.

Entrambi lanciano i dadi, rilanciano e applicano la penalità dell'ordine di turno, ottenendo valori di attacco e perdite pari a 9 e 1 per il giallo, 7 e 1 per il blu. Il giocatore giallo vince con un punteggio di battaglia di $9-7=2$, ma ha solo un'unità, quindi infligge solo 1 danno. Quindi il blu sceglie di rimuovere l'Arciere.

Infine si applicano le perdite: entrambi i giocatori hanno Fanti pesanti, quindi non se ne applica il potere; entrambi i giocatori subiscono 1 punto Danno e scelgono di sostituire un Fante pesante con uno leggero.

CAPITANO

Potere: un Capitano può usare tanti poteri di altre unità (degli Arcieri, dei Fanti leggeri, dei Fanti pesanti e dei Cavalieri) quanti livelli possiede. In alternativa, un Capitano può permettere a un tipo di unità di utilizzare il proprio potere anche se lo stesso tipo di unità è presente nella fazione avversaria. Analogamente, un Capitano può annullare il potere di un tipo di unità avversaria. Quando due fazioni avversarie sono guidate da Capitani dello stesso livello, questi si annullano a vicenda. Altrimenti, il Capitano di livello superiore può utilizzare il proprio potere un numero di volte pari alla differenza tra i livelli dei Capitani.

Danni: Se un Capitano riceve 1 punto Danno, viene rimosso dal tabellone e riposto nella riserva del giocatore.



Esempio di potere dei Capitani: il giocatore giallo ha un Capitano, mentre il blu non ne ha. Prima che inizi la mischia, il giallo deve decidere quale potere utilizzerà il suo Capitano: potrebbe permettere al Cavaliere giallo di utilizzare il suo potere nonostante la presenza del Cavaliere blu, potrebbe annullare il potere dei Fanti leggeri blu oppure potrebbe fornire il potere degli Arcieri o dei Fanti pesanti. Sceglie di ottenere il potere dell'Arciere, lanciando un 2 e causando così 1 punto Danno che uccide un Fante leggero. Ora ha inizio la mischia ...

MACCHINE D'ASSEDIO

Esistono 3 livelli di macchine d'assedio: la Catapulta (1° livello), il Trabucco (2° livello) e la Bombarda (3° livello). Le macchine d'assedio possiedono 4 PM per turno, ma non possiedono alcuna capacità di carico.

Nelle battaglie in cui sono presenti, i giocatori devono assegnare delle unità dell'armata alle macchine d'assedio, per fungere da serventi. Per potere attaccare, una macchina d'assedio deve possedere almeno 1 servente, ma non più di 3. Le unità militari così assegnate non partecipano alle altre fasi del round di battaglia. Prima di lanciare i dadi, il giocatore dovrà dichiarare se la macchina d'assedio attaccherà le unità militari avversarie o gli edifici presenti nel territorio.

Ogni macchina d'assedio lancia un dado per ogni servente che possiede: colpisce il bersaglio con risultato di 1-3 su 1d8.

Per esempio, una Catapulta con 3 serventi, lancerà 3 volte, una Bombarda con 2 serventi, lancerà 2 volte.

I colpi a segno delle macchine d'assedio infliggono:

Catapulta: 2 danni alle unità militari, ma nessuno agli edifici.

Trabucco: 3 danni alle unità militari o 1 agli edifici.

Bombarda: 4 punti alle unità militari o 2 agli edifici.

I danni relativi all'attacco delle macchine d'assedio, devono essere assegnati prima della fase degli Arcieri/Capitani, che a sua volta precede la mischia nel round di battaglia.

Se il bersaglio è un'orda barbarica, assegna il danno prima ai Fanti leggeri, poi agli Arcieri e infine ai Capitani.

Le unità militari che fungono da serventi non possono utilizzare il proprio potere e non prendono parte alla mischia, ma possono subire i danni causati dall'avversario o quelli relativi alle perdite, se ci saranno danni rimanenti una volta che tutte le unità in mischia sono state rimosse.

In ogni round di battaglia, il giocatore può aggiungere o cambiare le unità militari assegnate alle macchine d'assedio.

Quando i barbari conquistano un territorio in cui rimangono macchine d'assedio, queste vengono rimosse dal tabellone.

Quando un giocatore conquista un territorio in cui rimangono macchine d'assedio, può tenerle per utilizzarle, altrimenti può rimuoverle e ottenere fiorini pari al 50% del loro valore (vedi il paragrafo SACCHEGGIO)



Esempio di macchine d'assedio: il blu ha una Catapulta e assegna un Cavaliere e un Fante leggero come serventi, lasciando solo un Fante leggero per la mischia. Lancia due dadi e ottiene 1 e 5: il primo colpisce (2 punti Danno), il secondo va a vuoto. Il giallo rimuove 2 Fanti leggeri (2 punti Danno).

Ora inizia la mischia tra il Fante leggero blu e il Cavaliere giallo. I dadi lanciati risultano in valore di attacco e numero di perdite pari a 6 e 1 per entrambe le fazioni; è un pareggio, ma il giallo usa il potere del Cavaliere e infligge 2 danni. Il blu rimuove il Fante leggero (1 punto Danno) e deve rimuovere anche un Fante leggero dai serventi della Catapulta perché ci sono danni residui. Infine entrambi i giocatori assegnano 1 punto Danno per le perdite e quindi entrambi i Cavalieri vengono sostituiti da Fanti pesanti.

BATTAGLIA NAVALE

Una battaglia navale ha luogo quando Galee avversarie, siano

esse barbare o dei giocatori, condividono la stessa area di mare. Le battaglie navali seguono le stesse regole di quelle terrestri – inclusa la penalità per l'ordine di turno – e le unità militari a bordo delle Galee possono combattere, seppur con alcune modifiche specifiche per le battaglie navali:

- Ogni fazione somma i livelli delle proprie Galee presenti. Si sottrae il risultato minore dal maggiore e la differenza rappresenta il bonus d'attacco per la fazione col totale di livelli maggiore.

Esempio di battaglia navale: il giallo ha 3 Galee di I livello ($3 \times I = 3$), mentre il blu ha 2 Galee di II livello ($2 \times II = 4$): Il valore di attacco del blu avrà un bonus di +1.

- Ogni Galea può attaccare con un numero di livelli di macchine d'assedio (a bordo) pari al proprio livello.

Per esempio, una Galea di II livello può attaccare con 2 Catapulte o 1 Trabucco. Una Galea di III livello può attaccare con 1 Catapulta e 1 Trabucco o 1 Bombarda.

- Solo i poteri degli Arcieri e dei Fanti leggeri possono essere attivati, quando possibile (e quello dei Capitani per agire come Arcieri e Fanti Leggeri).
- I Cavalieri e i Fanti pesanti vengono immediatamente rimossi senza essere sostituiti se viene loro assegnato 1 punto Danno (analogamente agli Arcieri e ai Fanti leggeri).

Quando tutte le unità militari a bordo di una Galea sono rimosse (distrutte), si lancia 1d8: con risultato di 1-3 la Galea **affonda** e deve essere anch'essa rimossa.

Nota che una Galea attraccata nel porto non può combattere una battaglia navale, perché è considerata nel territorio, non nell'area di mare (una Galea attraccata in un porto può però prendere parte a un battaglia terrestre, come fosse un Carro da guerra e le modifiche in alto sono tutte ignorate).

EDIFICI MILITARI

PROTEZIONE IN BATTAGLIA

Gli edifici militari, forniscono protezione alla propria fazione nelle battaglie nel territorio in cui si trovano. Il tipo di edificio determina la quantità di danni da cui protegge:

Torre:	-1 punto Danno;
Fortilizio:	-2 punti Danno;
Castello:	-3 punti Danno.

Prima dell'inizio del round di battaglia, il proprietario dell'edificio **sceglie se le proprie armate saranno protette dall'attacco delle macchine d'assedio, dal tiro degli Arcieri o dai danni della mischia**. In ogni round di battaglia, si può ottenere protezione da un solo tipo di danno. I danni causati agli edifici non possono essere ridotti.



Esempio di edificio Militare: il giocatore giallo controlla una Torre e sceglie di proteggersi dagli Arcieri. Il blu ha un Arciere e il giallo nessuno. Il blu lancia per l'Arciere e ottiene un 2; l'Arciere colpirebbe, infliggendo 1 punto di danno, ma la Torre ne riduce i danni di 1 punto, quindi non vi è alcun danno da assegnare. Poi il round prosegue come di consueto.

SEGNALINI CONTROLLO DAGLI EDIFICI MILITARI

Quando un giocatore costruisce un nuovo edificio militare, ottiene dei **segnalini Controllo** (a forma di stella). Può utilizzare questi segnalini per prendere o mantenere il controllo dei territori adiacenti senza doverli conquistare militarmente.

I segnalini Controllo devono essere **piazzati immediatamente o verranno persi** e riposti nella riserva personale.

Una Torre fornisce 1 segnalino Controllo, un Fortilizio 2 e un Castello 3. Questi segnalini possono essere piazzati soltanto:

- In un territorio adiacente a quello con l'edificio;
- In un territorio non controllato da un avversario;
- In un territorio senza armate avversarie (barbare o di un giocatore).

Se non c'è spazio per piazzare i segnalini, questi saranno persi e riposti nella riserva personale. Il numero di segnalini Controllo a disposizione di ogni giocatore è limitato, se non se ne dispone, non potranno essere piazzati.

- Quando un edificio viene migliorato, si ottengono solo i segnalini Controllo aggiuntivi dovuti al miglioramento pari alla differenza di livello del miglioramento: devono essere immediatamente piazzati, come di consueto.
- Se un giocatore conquista un territorio con un segnalino Controllo di un altro giocatore, questo viene rimosso e riposto nella riserva del giocatore. Si noti che il giocatore non può piazzarlo nuovamente nel territorio se lo riconquista o se diviene un territorio barbaro.
- Se un giocatore conquista un territorio con un edificio militare e decide di tenerlo, deve sostituire i segnalini controllo del proprietario precedente, nei territori adiacenti, con i propri. Nota: questa sostituzione è possibile solo se i segnalini Controllo da sostituire non possono essere attribuiti ad altri edifici militari adiacenti del precedente proprietario dell'edificio appena conquistato; se fosse così, rimangono al loro posto.



Esempio di controllo da un edificio: il giallo costruisce una Torre in un territorio che ha conquistato il turno precedente: riceve immediatamente 1 segnalino Controllo e lo piazza in un territorio adiacente per ottenerne il controllo.



Esempio di cambio di controllo dagli edifici: se il rosso conquista la Torre indicata dalla freccia, non può sostituire il segnalino Controllo nel territorio adiacente con uno proprio perché può essere attribuito all'altra Torre del giocatore giallo.



Esempio di ritirata: il Fante pesante blu vuole ritirarsi dalla battaglia, spendendo 1 PM per congiungersi con l'altra armata blu. Prima avviene la battaglia. Il valore di attacco e le perdite del giallo sono 4 e 1, quelle del blu sono 7 e 1. Ma il valore di attacco del blu va dimezzato a 4 mentre il suo numero di perdite aumenta a 2 (aggiunge 1 per il PM) a causa della ritirata.

È un pareggio. Si assegnano solo i danni delle perdite. Il blu usa il potere del Fante pesante e riduce le perdite a 1, sostituendolo con un Fante leggero, mentre il giallo rimuove un Fante leggero. Ora il Carro da guerra e l'unità blu possono muoversi nel territorio adiacente.

RESA

In una battaglia tra giocatori, un giocatore può arrendersi o concedere all'avversario l'opportunità di farlo. Entrambe le fazioni devono essere d'accordo. La battaglia termina immediatamente e lo sconfitto piazza tutte le proprie unità militari coinvolte vicino alla propria plancia. Dal turno successivo potrà riposizionare le unità sulla mappa nei propri insediamenti o in territori sotto il proprio controllo dove c'è un edificio militare. Nota: anche queste unità contano nel limite di unità militari acquistabili per turno.

CATTURA

Un giocatore può cercare di catturare le unità militari avversarie invece di distruggerle. Per far questo deve annunciarlo prima dell'inizio del round di battaglia. Se il rapporto tra le unità militari è almeno di 3:1 in favore di chi vuole catturare le unità, il round si svolge come di consueto. Se il rapporto di forze è minore (2:1, 3:2 etc.) il valore di attacco del giocatore che intende catturare le unità (dopo ogni modificatore) è ridotto del 50% (arrotondato per eccesso). Se il giocatore che vuole catturare vince il round, ogni unità militare che sarebbe stata distrutta dai danni dovuti al suo punteggio di battaglia, viene invece presa **prigioniera**.

I **prigionieri** sono trofei di guerra. Un giocatore tiene i prigionieri che cattura vicino alla propria plancia finché non vengono riscattati. A fine partita, i giocatori con unità militari prigioniera di altri perderanno PO.

In questo caso, i danni delle perdite vengono assegnate come di consueto, ma solo alla fazione del giocatore vincitore.

Se invece il giocatore che vuole catturare perde, il round viene completato normalmente.

Nota: le truppe catturate vengono immediatamente rilasciate e il loro proprietario vince la battaglia se tutte le unità avversarie rimangono uccise nella battaglia. Se invece chi vuole catturare perde il round di battaglia, ma ha ancora unità militari a disposizione, si procede normalmente.

DISTRUZIONE DEGLI EDIFICI

Le macchine d'assedio e gli eventi possono danneggiare, eventualmente distruggere, gli edifici. Per ogni punto Danno subito, un edificio riceve un segnalino Distruzione. Quando il numero di segnalini eguaglia (o supera) i punti Struttura (PS) dell'edificio, questo viene distrutto: si rimuove dal gioco e riposto nella riserva. Vengono anche rimossi tutti i segnalini Controllo attribuibili all'edificio.

Quando i barbari conquistano un territorio, gli edifici presenti vengono rimossi (saccheggati). Quando un giocatore conquista un territorio con un edificio, questo può essere tenuto o rimosso per ottenere fiorini pari al 50% del suo valore (vedi il paragrafo SACCHEGGIO).

RITIRATA

L'attaccante può scegliere di ritirarsi da una battaglia, ma deve dichiararlo prima di lanciare i dadi. Quindi combatterà utilizzando soltanto metà del proprio valore di attacco (arrotondato per eccesso dopo aver applicato tutti i modificatori), mentre il numero di perdite verrà aumentato del numero dei PM utilizzati per ritirarsi. Dopo l'assegnazione dei danni, potrà muoversi come di consueto (ovviamente deve disporre di PM per potersi ritirare).



Esempio di cattura: il blu attacca il giallo e annuncia di volerne catturare l'unità. Il rapporto di forze è minore di 3:1, quindi il blu subisce la penalità del 50%. Il blu lancia i dadi e ottiene 7 come valore di attacco e 1 come perdite, mentre il giallo 3 come valore di attacco e 2 come perdite. Il blu attiva la carta Impero Condottiero e ottiene +2 al valore di attacco, che diviene 9; quindi applica la penalità del 50% riducendolo a 4 ($9 \times 50\% = 4.5 = 5$). Il blu vince e prende il fante pesante giallo come prigioniero. Infine assegna i danni dovuti alle perdite, sostituendo il Cavaliere con un Fante pesante.

- Nel caso in cui un bene neutrale sia presente nel territorio (per esempio una Carovana non appartenente ai due giocatori in battaglia), questo può rimanere dove si trova e la sua condizione deve essere chiarita da accordi tra i giocatori entro il turno successivo.



Esempio di conquista: il blu conquista un territorio con una Carovana (II livello), un Villaggio e una Cattedrale. Sceglie di distruggere il Villaggio e la Cattedrale, ma di tenere la Carovana: ottiene 200 fiorini dalla riserva perché il valore degli edifici era di 400 fiorini ($100+300=400$). Quindi sostituisce il segnalino Proprietà sulla Carovana con uno blu di secondo livello.

BATTAGLIE MULTIPLE

Se sono presenti 3 o più avversari nello stesso territorio, il giocatore attivo sceglie chi attaccare; può anche effettuare più battaglie contro differenti avversari.

Nota: iniziare una battaglia contro un'orda barbara è obbligatorio ed è la prima cosa da fare nel caso sia presente, mentre attaccare un altro giocatore dipende dai patti diplomatici ed è comunque a discrezione del giocatore.

BATTAGLIA SENZA VINCITORI

È possibile che al termine di una battaglia tutte le unità militari all'interno del territorio vengano distrutte. In questo raro caso non si ha un vincitore. Se il territorio appartiene al regno iniziale di un giocatore (cioè è colorato), torna sotto il controllo del proprietario iniziale, altrimenti diviene un territorio barbaro.

CONQUISTA DI UN TERRITORIO/SACCHEGGIO

Quando qualsiasi unità militare attaccante sopravvive, mentre tutte quelle avversarie sono state distrutte o si sono arrese, il territorio viene conquistato. Il conquistatore deve scegliere se **tenere o saccheggiare** (tutti o alcuni) i beni nel territorio conquistato. I beni in questione sono edifici, macchine d'assedio, mezzi di trasporto e cubetti merce (anche del Grande Mercato). Se il conquistatore decide di tenere dei beni, rinuncia a saccheggiarli e questi cambiano proprietà: deve cambiarne gli eventuali segnalini proprietà con i propri.

Invece i beni saccheggiati vanno distrutti, vengono quindi rimossi dal tabellone e riposti nella riserva: **il saccheggiatore riceve fiorini pari al 50% del loro valore**; nota che i cubetti merce del Grande mercato vengono saccheggiati per 50 fiorini ciascuno (vedi il paragrafo GRANDE MERCATO).

- Se il conquistatore non dispone di sufficienti segnalini Proprietà, i mezzi di trasporto e le macchine d'assedio in eccesso devono essere saccheggiate.

CONTROLLO DI UN TERRITORIO

I giocatori controllano dei territori della mappa perché hanno iniziato la partita con essi o perché li hanno conquistati. Tutti questi territori costituiscono il loro "Regno".

I territori iniziali (colorati), rappresentano il suolo natio, e rimangono sotto il controllo del giocatore anche senza sue armate presenti fintanto che non vengono invasi da un avversario. I territori al di fuori di quelli del regno iniziale devono invece essere presidati: quando un giocatore lascia uno di questi territori senza armate, ne perde il controllo. Per evitare questo si deve lasciare un'**armata o piazzare un segnalino Controllo** nel territorio (vedi il paragrafo SEGNALINI CONTROLLO DAGLI EDIFICI MILITARI).

Un segnalino Controllo rimane su un territorio finché questo non viene conquistato da un avversario, viene invaso dai barbari o inizia una battaglia al suo interno.



Esempio di controllo del territorio: il giallo può lasciare senza armate i suoi territori del regno iniziale e quello col segnalino Controllo (indicati dalle frecce blu) e mantenerne il controllo. Invece il territorio indicato dalla freccia rossa deve essere sempre presidiato, o sarà perso, perché non ha un segnalino Controllo, né appartiene al regno iniziale.

CARTE IMPERO

In qualsiasi momento, i giocatori potranno usare una o più delle loro Carte Impero, vicino alla plancia, per influenzare il combattimento. Le carte che influenzano il punteggio dei dadi devono essere utilizzate prima dell'assegnazione dei danni (vedi A. CARTE IMPERO).

TECNOLOGIE

In qualsiasi momento, i giocatori potranno usare una o più tecnologie per influenzare il combattimento (vedi B. TECNOLOGIE).

RIMOZIONE DI ELEMENTI

In qualsiasi momento durante il loro turno, i giocatori possono rimuovere alcuni dei loro elementi (unità militari, mezzi di trasporto, mezzi d'assedio) e riporli nella riserva (generale o del giocatore). Gli elementi rimossi non devono essere coinvolti in una battaglia.

ELIMINAZIONE DI UN GIOCATORE?

La guerra non può eliminare un giocatore. Nel raro caso in cui un giocatore dovesse restare senza armate e territori, rimane in gioco guadagnando denaro, chiedendo prestiti, stringendo patti diplomatici etc..

Chi rimane senza armate e territori riceve **200 fiorini per turno** nella fase 3. TASSE E MANTENIMENTO.

Nota: un giocatore continua a essere il legittimo proprietario dei territori del suo regno iniziale, anche se questi sono sotto il controllo di un altro giocatore. Quindi, se per qualsiasi ragione un territorio di un regno iniziale di un giocatore rimane senza armate a presidiarlo o segnalini Controllo, torna immediatamente sotto il controllo del suo legittimo proprietario.

6. FASE COMMERCIO

In questa fase ogni trasporto commerciale può effettuare le seguenti operazioni: **muovere, comprare e vendere**.

MUOVERE

I giocatori possono muovere i propri trasporti commerciali come preferiscono. I PM e la capacità di carico dei mezzi commerciali sono riportati nella seguente tabella:

Mezzo di trasporto	Livello	Merci trasportabili	PM
Carovana/Mercantile	I	2	6
Carovana/Mercantile	II	4	7
Carovana/Mercantile	III	6	8

Un trasporto spende 1 PM per muovere di 1 territorio o per vendere o per comprare.

I trasporti possono entrare nei territori avversari in cui non sono presenti armate. Possono anche entrare nei territori barbari senza che venga piazzata un'orda barbara.

Se entrano in un territorio che contiene un'armata avversaria possono verificarsi due situazioni:

- Le unità sono ostili. Si verifica quando il giocatore che controlla le armate del territorio è ostile al proprietario del mezzo. Le armate barbare sono sempre ostili. In questo caso il mezzo viene immediatamente saccheggiato.
- Le unità non sono ostili. Può verificarsi solo per le armate dei giocatori. In questo caso non accade nulla e il trasporto può proseguire con le sue operazioni.



Esempio di movimento: un giocatore compra un cubetto verde a Caffa per 100 fiorini e lo carica sulla Carovana di I livello. Per l'acquisto si spende 1 PM indipendentemente dal numero di merci acquistate.



Quindi il giocatore muove la carovana fino a Saraj, spendendo 3 PM, vende il cubetto verde (1 PM) e ne compra uno arancione (1 PM). Ora deve fermarsi ($1+3+1+1=6$ PM totali spesi).



Altro esempio di movimento: seguendo l'esempio precedente, ma in questo caso, la carovana si ferma prima di entrare a Saraj, perché sono presenti armate ostili.



Esempio di acquisto: il blu muove la carovana a Roma e spende 1 PM aggiuntivo per comprare 2 cubetti gialli per 200 fiorini.

COMPRARE/VENDERE

Esistono 8 tipi di merce (cubetti), ognuna con un differente colore. Tutti gli insediamenti producono un tipo di merce, indicato dall'immagine nel territorio, vicino al nome.

Ogni colore rappresenta un differente tipo di merce:

Nero: armi	Verde: schiavi
Bianco: sale	Arancione: spezie
Marrone: pellami	Blu: tessuti
Giallo: grano	Viola: vino

Non è possibile comprare o vendere quando:

- Nell'insediamento in cui si intende commerciare è in atto una battaglia.
- L'insediamento in cui si intende commerciare è sotto il controllo di un altro giocatore e non è stato stipulato alcun **patto diplomatico commerciale** tra i giocatori (vedi C. DIPLOMAZIA).

Per comprare un certo tipo di merce, il giocatore deve avere un suo mezzo di trasporto in uno dei territori in cui viene prodotta e **spendere 1 PM per fare l'azione di acquisto.**

In ogni insediamento è possibile acquistare soltanto **1 tipo di merce**, quella rappresentata sul tabellone nell'insediamento.

Un giocatore può comprare 1 o più cubetti di merce pagando **100 fiorini per ognuna.**

Ogni trasporto ha una sua capacità di carico. **Non è possibile comprare cubetti che non possono essere caricati sul mezzo.**

Per poter vendere, un giocatore deve portare le proprie merci in un insediamento e spendere 1 PM aggiuntivo per l'azione di vendita. Quindi trasferisce 1 o più cubetti dal mezzo alla riserva di gioco e guadagna **100 fiorini** per ogni cubo venduto. È possibile vendere soltanto cubetti merce di colore differente da quelli già presenti nell'insediamento, siano essi disegnati o realmente presenti. Le tecnologie e le carte Impero possono modificare il prezzo di vendita delle merci. Altri modificatori al prezzo di vendita sono la Rotta commerciale e il Grande Mercato.

DEPOSITARE I CUBETTI

Ogni volta che un mezzo commerciale vende cubetti in un insediamento o in un porto OPPURE muove fuori da un insediamento, il proprietario del mezzo **prende un cubetto dalla riserva di gioco e lo deposita nel territorio** vicino a quello disegnato. Il cubetto deve essere dello stesso colore di uno di quelli trasportati. Nota: se è già presente un cubetto dello stesso colore (disegnato o reale), questa regola va ignorata.

BONUS DEL GRANDE MERCATO

Quando un insediamento ha 1 o più cubetti depositati, diviene un Grande Mercato. Il valore del Grande Mercato è pari al numero di cubetti depositati. Quando si vende in un Grande Mercato si aggiungono al prezzo di vendita di ogni cubetto **20 fiorini per ogni cubetto depositato nell'insediamento** (reale, non disegnato!). Non è possibile vendere una merce già presente nel Grande Mercato.

Nota: non è possibile beneficiare sia del bonus del Grande Mercato che della Rotta Commerciale nella stessa vendita (a meno di abilità speciali che lo consentano, guarda il paragrafo BONUS DELLA ROTTA COMMERCIALE).



Esempio di vendita: un giocatore compra un cubetto verde a Caffa per 100 fiorini. Non può venderlo a Saraj perché c'è già un cubetto verde, ma a Trebisonda sì. Spende 1 PM per l'acquisto a Caffa e muove fino a Trebisonda spendendo altri 5 PM. Nota che non deve depositare alcun cubetto a Saraj quando muove fuori dal territorio, perché trasporta soltanto merci verdi, già presenti a Saraj.

Nel turno successivo vende il cubetto verde a Trebisonda spendendo 1 PM. Guadagna 100 fiorini + il bonus del Grande Mercato: 20 (per il cubetto rosso) + 20 (per il cubetto giallo), per un totale di 140 fiorini. Dopo la vendita

deve prendere in cubetto verde dalla riserva e depositarlo a Trebisonda.

BONUS DELLA ROTTA COMMERCIALE

Quando un giocatore compra merci in un insediamento, può aprire una rotta commerciale dall'insediamento attuale a un altro della mappa. Una rotta commerciale deve includere 4, 6 o 8 tappe in insediamenti lungo la strada verso la destinazione finale.

Il giocatore che sceglie questa opzione piazza uno dei propri segnalini Rotta sul lato con la "X" su ogni insediamento che ha scelto come parte della sua rotta commerciale, eccetto la tappa finale. Nella tappa finale si piazza invece il segnalino Rotta "destinazione", mentre il segnalino rotta "piccolo" va piazzato sul mezzo che dovrà percorrere la Rotta.

Nota: l'insediamento in cui si acquista la merce non fa parte della rotta, mentre quello in cui si vende, la destinazione finale, sì. Una volta creata, una rotta commerciale non può più essere modificata (fatto salvo l'utilizzo di poteri speciali) e il giocatore ne otterrà il bonus solo giungendo alla destinazione finale.



Segnalini. A-B: segnalini rotta del giocatore verde (A: completato; B: non completato). C: segnalino destinazione.

Quando il mezzo transita su una delle tappe della rotta, il segnalino rotta si gira sul lato completato (senza la X). Quando il mezzo arriva a destinazione, il giocatore può vendere e guadagnare punti commercio:

Una rotta commerciale di 4 tappe fornisce: 2 punti Commercio;
una di 6 tappe: 4 punti Commercio;
una di 8 tappe: 6 punti Commercio.

I punti Commercio devono immediatamente essere convertiti in **fiorini** e/o **PO** bonus. Ogni punto Commercio può essere convertito in: 1 PO OPPURE +50 fiorini al prezzo di vendita di ogni cubetto merce.

Note importanti:

- Quando i cubetti sono venduti dal mezzo che ha completato la rotta, si rimuovono tutti i segnalini Rotta del giocatore dalla mappa, in modo che possano essere riutilizzati.
- Se il giocatore vende le proprie merci in una tappa intermedia della rotta o in un qualunque altro insediamento diverso dalla destinazione (o nella destinazione senza aver completato la rotta), la rotta è **immediatamente rimossa**. Questo può anche essere fatto appositamente e ovviamente non fornisce i bonus della Rotta Commerciale.
- Un giocatore può **aprire solo una rotta commerciale alla volta** e può completarla con uno solo dei suoi mezzi di trasporto, quello indicato dal segnalino rotta "piccolo".
- Non è possibile beneficiare del bonus del Grande Mercato e della rotta commerciale nella stessa vendita (a meno di abilità speciali che lo consentano).



Esempio di rotta commerciale: il blu vuole aprire una rotta di 4 tappe, quindi piazza un segnalino Rotta a Caffa, Saraj, Trebisonda e quello destinazione in Antakya. Stipula un patto diplomatico con il giallo per evitare che gli rubi la Carovana. Usa la tecnologia Editto per muovere a Trebisonda senza essere attaccato dai barbari (dato che sul posto è presente un'armata barbara). Infine, a Antakya, può vendere il cubetto verde, ottenendo 2 punti Commercio, che converte in 2 PO.

7. FINE DEL TURNO

Il turno ha termine e si segue questa procedura:

- Si rimuovono tutti i **segnalini Stop** dal tabellone.
- Ognuno riattiva le proprie **carte Impero**, rimettendole dritte, e i **segnalini Obiettivo**, rigirandoli sul lato colorato.

Se quello appena completato non era l'ultimo turno, ne inizia uno nuovo, partendo dalla fase 1 e muovendo il segna turni sullo spazio successivo del tracciato dei PO.

messi per iscritto, usando il blocco incluso nel gioco (o anche un'applicazione per i messaggi su di uno smartphone).

Importante: i patti non sono mai impliciti; se qualcosa manca o non è ben chiara, i giocatori devono seguire le normali regole.

Nota: se il turno in cui il patto finisce non viene specificato, il patto durerà per l'intera partita.

Esistono diverse tipologie di patto diplomatico:

Commerciale: consente a un giocatore di commerciare nei territori di un altro.

Passaggio: consente a un giocatore di muovere le proprie unità (unità militari, Galee, macchine da guerra e Carri da guerra) nei territori di un altro.

Controllo militare: consente a un giocatore di piazzare le unità militari, le Galee, macchine da guerra e i Carri da guerra che acquista nei territori di un altro, come se fosse lui a controllare il territorio.

Controllo civile: consente a un giocatore di piazzare i Mercantili e le Carovane che acquista nei territori di un altro, come se fosse lui a controllare il territorio.

Non belligeranza: previene la guerra tra 2 o più giocatori.

Alleanza difensiva: se un giocatore viene attaccato da un altro, l'alleato dovrà fornirgli come supporto almeno X unità militari e i Carri da guerra o Galee necessari. Questo supporto continuerà fino al termine della guerra o del patto, a seconda di quale avviene prima. Il giocatore attaccato può muovere e utilizzare direttamente il supporto fornito. Il proprietario del supporto non potrà opporsi alle mosse dell'alleato o verrà tale azione considerata come rottura del patto, a meno che le direttive non implicino la rottura di un altro patto o la perdita di PO. **Nota:** un'alleanza difensiva può portare un giocatore a essere in guerra con un altro alleato, se i suoi due alleati si dichiarano guerra: in questo caso il giocatore dovrà decidere quale dei due patti rompere e subirne le normali penalità.

Alleanza offensiva: come sopra, ma il supporto verrà utilizzato per attaccare un altro giocatore.

Il giocatore attaccante potrà dare delle direttive al proprietario del supporto e questo sarà obbligato a seguirle a meno che non implicino la rottura di un altro patto la perdita di PO. Se ciò non dovesse accadere, l'alleato potrebbe accusarlo di rottura del patto.

ROTTURA DI UN PATTO

Un patto viene rotto (quindi termina) quando uno dei giocatori coinvolti non ne rispetta i termini. Rompere e non rispettare un patto costa **2 PO** al giocatore che lo rompe. Se ci sono dubbi o controversie riguardo la rottura o meno di un patto, questo verrà reso pubblico e ogni giocatore voterà esplicitamente dicendo "rispetto" o "rottura". La scelta più votata deciderà come procedere, in caso di pareggio non accade nulla.

FINE DI UN PATTO

Un patto diplomatico termina alla fine della sua durata specifica o se tutti i giocatori coinvolti concordano di terminarlo. Un patto può quindi essere annullato in qualsiasi momento.

Esempi di patto diplomatico:

"Passaggio. Mi è concesso di passare attraverso i tuoi territori con le mie armate; il patto termina alla fine del turno 3".

"Commerciale. Posso commerciare con i tuoi insediamenti, ti darò 50 fiorini per ogni commercio; il patto termina alla fine

del turno 4".

"Passaggio e Non belligeranza. Mi è consentito passare attraverso i tuoi territori e siamo in stato di non belligeranza, ti pagherò 100 fiorini una tantum; il patto termina alla fine del turno 5".

"Alleanza difensiva. Nel caso in cui venga attaccato dovrai supportarmi con almeno 6 unità militari; il patto dura l'intera partita".

"Alleanza offensiva. Se attaccherò il giocatore blu o il giallo, dovrai supportarmi con almeno 8 unità militari; il patto è segreto e termina alla fine del turno 8".

Esempio di rottura di un patto: in caso di attacco, il giocatore blu deve supportare il giallo con almeno 5 unità militari; il patto termina alla fine del turno 6. Al turno 4 il giocatore giallo viene attaccato! Il giocatore blu dovrebbe intervenire, ma muove 5 unità militari in un territorio nelle vicinanze invece di attaccare direttamente l'aggressore del giallo, come questo gli aveva chiesto.

Il giocatore giallo lo accusa di "rottura del patto" mostrando il patto a tutti. Il blu replica che il mancato attacco non pregiudica il patto e rifiuta l'accusa. Essendoci una controversia, gli altri giocatori votano e tutti tranne 1 optano per la "rottura", quindi il blu perde 2 PO.

D. PRESTITI

In qualsiasi momento del turno, ma solo una volta per turno, **un giocatore può chiedere un prestito** e ricevere **500 fiorini** dalla riserva. Ogni volta che un giocatore riceve uno di questi prestiti, lo indica con un dischetto sul tracciato corrispondente del tabellone.

Il turno seguente, nella fase TASSE & MANTENIMENTO, inizia a pagare il 10% di interessi. In altre parole, un giocatore deve pagare 50 fiorini al turno per ogni prestito ricevuto. In qualsiasi momento, ma solo una volta per turno, un giocatore può ripagare il proprio debito pagando 500 fiorini alla riserva; muove indietro di uno spazio immediatamente il proprio dischetto sul tracciato (verso sinistra) del tabellone.

- Sia il prestito che la cifra per ripagarlo sono esattamente 500 fiorini, se ne può fare uno per turno. Il debito totale massimo che si può avere è di 2500 fiorini.
- Nel calcolo del punteggio finale, quando si totalizza la ricchezza di un giocatore, sia i debiti che i loro interessi devono essere considerati; quindi se un giocatore possiede 1000 fiorini e ha un debito di 500 fiorini non ripagato, la sua ricchezza totale è 450 fiorini.



Esempio di prestito: il giocatore blu chiede un prestito, piazza un dischetto sul primo spazio del tracciato e riceve 500 fiorini dalla riserva. Non può chiedere ulteriori prestiti per il resto del turno. Il turno seguente paga 50

fiorini di interessi e chiede un secondo prestito. Muove quindi il proprio dischetto sul secondo spazio del tracciato e riceve altri 500 fiorini dalla riserva. Il turno seguente paga 100 fiorini di interessi.

BANCAROTTA

Un giocatore che non dispone di sufficiente denaro per pagare gli interessi dei propri debiti e che non può chiedere un ulteriore prestito va in bancarotta finché non sarà riuscito a pagare gli interessi dovuti (vedi 3; TASSE & MANTENIMENTO).

In questa situazione il giocatore può saccheggiare i propri edifici e mezzi ricevendo fiorini pari al 50% del loro valore. I giocatori che non hanno proprietà da saccheggiare possono piazzare delle ribellioni nei propri territori, seguendo le normali regole (vedi 2. EVENTI; Verifica le ribellioni). In questo modo ricevono 100 fiorini per ogni ribellione piazzata.

Un giocatore **che non è in grado di pagare gli interessi dei propri debiti per due volte consecutive è eliminato dal gioco**: le sue carte e segnalini tornano nella riserva del gioco.

E. BARBARI

MOVIMENTO E PIAZZAMENTO DEI BARBARI

Le armate barbare vengono mosse e/o piazzate dal primo giocatore nella fase Eventi; può muovere soltanto:

- Unità barbare in un **territorio senza armate dei giocatori**.
- Unità barbare **che non si trovano nei territori del primo giocatore**.

Quando un'orda barbara prende il mare, si piazza immediatamente un Galea con un segnalino Proprietà barbaro. La Galea viene rimossa quando l'Orda sbarca e la lascia vuota.

RESISTENZA BARBARA

Quando l'armata di un giocatore entra in un territorio barbaro (quindi un territorio non controllato da giocatori) che sia privo di armate, appare un'orda barbara. La composizione dell'orda barbara varia ogni turno ed è determinata dal lancio dei dadi del primo giocatore durante la fase Eventi. La composizione dell'orda del turno in corso è mostrata nel *Cerchio della guerra*, in modo che sia visibile a tutti.

BATTAGLIE BARBARE

I risultati dei dadi barbari è sempre predeterminato. Ciò significa che tali valori rimangono fissi per l'intera durata del turno. Quando un giocatore combatte contro i barbari, ne gestisce le mosse: lancia i dadi per l'attacco dei loro Arcieri, rimuove le unità distrutte etc. Per verificare se un'unità barbara può utilizzare il proprio potere, si seguono queste regole:

- Se possibile, il potere degli **Arcieri** si applica sempre.
- Se possibile, il **Capitano** usa il potere degli Arcieri.
- Il potere dei **Fanti leggeri** (+4 al valore di attacco) si applica, se possibile, soltanto quando i barbari sono in inferiorità numerica e sono presenti almeno 2 Fanti leggeri. Con 2

o 3 Fanti leggeri ne sacrificano 1, con 4 o più ne sacrificano 2.

SACCHEGGIO BARBARO

Se le unità barbare conquistano un territorio o sono le uniche presenti, il territorio viene saccheggiato: ogni **mezzo di trasporto, macchina d'assedio, edificio e cubetti merce** (sia quelli sui trasporti, che quelli relativi al Grande Mercato sul tabellone) vanno immediatamente rimossi.



Esempio di battaglia barbara: l'orda barbara consiste di 2 Fanti leggeri per il turno in corso. Il valore di attacco e le perdite sono 7, 2.

Il giocatore blu entra in un territorio barbaro privo di armate con 1 Cavaliere e 1 Fante leggero. Appare l'orda barbara (2 Fanti leggeri barbari) e la battaglia ha inizio. I risultati del lancio del giocatore sono 8 (valore di attacco) e 1 (numero di perdite), mentre i punteggi dei barbari sono sempre 7 e 2. Il giocatore vince la battaglia e distrugge entrambe le unità barbare (1 danno dal punteggio di battaglia più 2 danni per il potere del Cavaliere), ma riceve 1 punto Danno per le perdite.

Nello stesso turno il giocatore giallo entra in un altro territorio barbaro senza armate con 1 Cavaliere e 2 Fanti pesanti e, di nuovo, appare l'orda barbara di 2 Fanti leggeri barbari. In questo caso i Fanti leggeri barbari possono attivare il proprio potere, perché non fronteggiano Fanti leggeri avversari, sono in inferiorità numerica (2 contro 3) e sono almeno in 2. Quindi 1 Fante leggero barbaro viene sacrificato. La battaglia inizia, i risultati del giallo sono 8 e 2, mentre quelli dei barbari sempre 7 e 2. Tuttavia, grazie al sacrificio, il valore di attacco dei barbari diviene 11. I barbari vincono infliggendo 1 punto Danno al giocatore. L'unità barbara rimasta viene rimossa per le perdite (2), mentre il giocatore giallo non subisce ulteriori danni perché i suoi 2 Fanti pesanti assorbono le 2 perdite che andavano applicate.

VITTORIA

Durante la partita, i giocatori ottengono o perdono punti Onore (PO) in diversi modi:

Conquistare un territorio con un insediamento	1
per ogni livello di costruzioni presenti	+1
se Roma o Gerusalemme (prima conquista)	+2

Se un giocatore conquista un territorio con un insediamento, ottiene 1 PO. Conquistare significa rimanere con un armata nel territorio dopo che tutte quelle avversarie sono state distrutte (oppure che quest'ultimo si è ritirato o arreso). Se sono presenti degli edifici, si ottiene un bonus di +1 PO per ogni loro livello; a questo scopo, una Cattedrale è considerata di terzo livello.

Per esempio se un giocatore conquista un insediamento con una Città e un Castello ottiene 7 PO (1+3+3).

- Un territorio conquistato una seconda volta (o più) nello stesso turno non fornisce PO.
- Riconquistare un territorio del proprio regno iniziale non fornisce PO.
- Chi conquista Roma per primo ottiene +2 PO. Lo stesso avviene al primo che conquista Gerusalemme.

Costruire una Città	1
Costruire un Castello	1
Costruire una Cattedrale	1
Rompere un patto diplomatico	-2

Se un giocatore rompe un patto diplomatico, perde 2 PO. Se rompe più patti diplomatici con la stessa azione, perde 2 PO per ognuno di essi.

Sopprimere una ribellione	1
---------------------------	---

Un giocatore che sopprime una ribellione in un territorio del suo regno iniziale ottiene 1 PO (solo per i territori del suo regno iniziale!); una ribellione è soppressa quando il territorio in cui era avvenuta è riconquistato dal legittimo proprietario.

Sconfiggere un potente nemico (5+ unità)	1
--	---

Se un giocatore distrugge (e/o cattura) in una singola battaglia tutte le unità di un grande esercito (5 o più unità militari, barbare o di un giocatore), ottiene 1 PO.

Completare una rotta commerciale	variabile
----------------------------------	-----------

Quando un giocatore completa una rotta commerciale, ottiene punti Commercio, che possono essere convertiti in PO (vedi il paragrafo ROTTA COMMERCIALE in 6. COMMERCIO).

Perdere una battaglia contro i barbari	-1
--	----

Se tutte le unità militari in battaglia contro i barbari di un giocatore vengono distrutte o se questo si ritira, perde 1 PO.

Attaccare senza dichiarazione di guerra	-3
---	----

Se un giocatore ne attacca un altro senza avergli dichiarato guerra nei turni precedenti, perde 3 PO. Viene considerato un attacco:

- Attaccare in battaglia l'armata di un altro giocatore.
- Muovere l'armata in un territorio di un altro giocatore senza un patto diplomatico che lo consenta.
- Saccheggiare o appropriarsi di un mezzo di trasporto o di una macchina d'assedio di un altro giocatore.

Subire una ribellione avendone già in atto	-1
--	----

Se un giocatore subisce una o più ribellioni mentre ne ha già in atto almeno una nei territori del proprio regno iniziale, perde 1 PO per ogni nuova ribellione.

Quando i giocatori guadagnano o perdono PO, muovono conseguentemente il proprio dischetto sul tracciato corrispondente. Se un dischetto raggiunge i 49 PO, se ne piazza uno altro sopra di questo e si riprende il tracciato partendo dallo spazio 0 (che vale quindi come 50).

È possibile possedere PO negativi: se un giocatore ha meno di 0 PO, piazza un cubetto merce sopra il proprio dischetto dei PO e continua a muoverlo sul tracciato.

Quando le condizioni stabilite a inizio partita si verificano, il **gioco termina e avviene il calcolo del punteggio finale**. I giocatori devono prima pescare una carta Eventi e verificare il livello di tasse tollerate ed eventualmente piazzare delle ribellioni nei propri territori, come in una normale fase Eventi, subendo le eventuali penalità in PO.

Poi si aggiungono i PO riportati di seguito (in caso di pareggio in una categoria, tutti i giocatori in pareggio ottengono 1 PO):

Il giocatore con più fiorini	+3
------------------------------	----

I giocatori calcolano il totale della propria ricchezza, sommando le monete che possiedono e sottraendo debiti e interessi; il giocatore più ricco ottiene 3 PO.

Il giocatore con il Grande Mercato migliore	+3
---	----

Si verifica quale insediamento possiede il maggior numero di cubetti merce depositati, escludendo quelli sotto il controllo dei barbari o contesi tra 2 o più giocatori; il giocatore che controlla tale territorio ottiene 3 PO.

Il giocatore con maggiore livello tecnologico	+3
---	----

Ogni giocatore verifica qual è il suo livello tecnologico più alto (da I a IV); chi ha quello più alto ottiene 3 PO. Se 2 o più giocatori possiedono lo stesso livello, verificano quanti rami tecnologici raggiungono tale livello; il giocatore con più rami del livello maggiore ottiene 3 PO.

Il giocatore che controlla Roma	+3
---------------------------------	----

Il giocatore che controlla Gerusalemme	+3
--	----

Se Gerusalemme è sotto il controllo del giocatore del Sultanato dei Mamelucchi, questo non ottiene i 3PO.

Il giocatore con più Cattedrali	+3
Il giocatore con più Città	+3
Il giocatore con più Castelli	+3
Il giocatore con più territori	+3
Per ogni monopolio	+3

Se un giocatore possiede tutti i territori dove un certo tipo di merce viene prodotta, ottiene 3 PO. Si considerano solo i territori in gioco all'interno della mappa per il monopolio di tutti gli 8 tipi di merce.

1-3 unità militari prigionieri	-3
4-6 unità militari prigionieri	-6
7+ unità militari prigionieri	-9

Un giocatore subisce la penalità in PO a seconda delle sue unità militari tenute prigionieri da altri giocatori.

Debito di 500/1000 fiorini	-2/-4
Debito di 1500/2000/2500 fiorini	-6/-9/-15

Un giocatore subisce la penalità in PO a seconda dell'ammontare del suo debito.

Infine i giocatori contano il numero di **segnalini Obiettivo** in proprio possesso e ottengono i corrispondenti PO:

Segnalini Obiettivo	PO	Segnalini Obiettivo	PO
1	0 PO	5	8 PO
2	1 PO	6	11 PO
3	3 PO	7	15 PO
4	5 PO	8+	20 PO

Dopo l'attribuzione dei PO per ogni categoria, **il giocatore col maggior numero di PO è il vincitore**. In caso di pareggio, il giocatore più ricco tra quelli in pareggio è il vincitore. In caso di ulteriore pareggio, il giocatore in pareggio più indietro nell'ordine di turno dell'ultimo turno è il vincitore.

VARIANTI DI GIOCO

ASTA INIZIALE

Siccome i regni iniziali sono asimmetrici, un giocatore esperto potrebbe preferire di giocare con un regno invece che con un altro. In questo caso suggeriamo di effettuare una preliminare asta in PO, con la seguente procedura:

Ogni giocatore scrive su un foglio quale regno preferisce e quanti PO è disposto a offrire per ottenerlo, tra 0 e 10 PO. Quando tutti hanno fatto, le offerte vengono rivelate; coloro che hanno effettuato l'offerta migliore per ogni regno, lo ottengono e perdono i PO offerti, muovendo il proprio dischetto di conseguenza sul tracciato. Gli eventuali giocatori in pareggio ripetono la procedura, offrendo per un regno diverso tra quelli

disponibili se lo desiderano. Dopo la seconda offerta, eventuali giocatori senza regno ne ricevono uno a caso. Quando la procedura è stata completata, si spostano tutti i dischetti dei PO sul tracciato, mantenendo le distanze relative, in modo che quello più in basso venga a trovarsi sullo spazio dei 10 PO.

TERRENI

				
Pianura	Foresta	Collina	Montagna	Deserto

Movimento. Quando si muove in un certo tipo di terreno il costo in PM è il seguente:

Pianura: 1 PM	Collina: 2 PM
Deserto: 2 PM	Montagna: 3 PM
Foresta: 2 PM	Attraversare un Fiume: +1 PM

Mantenimento. Nei territori contenenti un insediamento, il mantenimento è pari a 10 fiorini/elemento. Negli altri territori è il seguente:

Pianura/Foresta/Collina	20 fiorini/elemento
Montagna	30 fiorini/elemento
Deserto	40 fiorini/elemento

SEGNALINI SANGUE

Un giocatore ottiene 1 segnalino Sangue  ogni volta che subisce un saccheggio di uno o più elementi oppure uno dei territori del suo regno iniziale viene conquistato. Quando spende 1 segnalino Sangue ottiene +1 al valore di attacco in un round di battaglia. I segnalini Sangue spesi tornano nella riserva.

SQUADRE

I giocatori possono decidere di formare squadre all'inizio del gioco; le squadre rimangono tali per tutta la partita. Ogni squadra totalizza un punteggio finale pari alla somma dei PO ottenuti da ogni membro. Grazie a questa variante è possibile ottenere partite più equilibrate se sono presenti giocatori esperti o principianti. È anche consentito avvalersi di strategie di squadra.

SCHIERAMENTO

In qualsiasi fase Acquisti, anche più volte in una stessa partita, un giocatore può richiedere di applicare la procedura "Schieramento", se lo ritiene opportuno. In questo caso, tutti gli elementi acquistati dai giocatori devono essere nascosti dietro agli schermi. Alla fine della fase, ogni giocatore, in ordine di turno, piazza i propri acquisti sulla mappa.

DESCRIZIONE DELLE CARTE IMPERO

Tutte le abilità delle carte sono **istantanee**; ciò significa che possono essere attivate in qualsiasi momento del turno e durano per un istante (a volte le abilità possono durare più a lungo, fino alla fine del turno).

Vescovo	1	Per il turno corrente non è consentito combattere nel territorio scelto. Se c'è già una battaglia in corso (è stato lanciato almeno un dado), viene interrotta appena termina il round in corso. L'abilità si applica sia alle battaglie tra i giocatori che a quelle contro i barbari. Non si può utilizzare questa abilità sullo stesso territorio per 2 turni consecutivi.
	2	Per il turno corrente non è consentito commerciare nel territorio scelto. Se c'è già un commercio in atto, viene interrotto. Non si può usare l'abilità sullo stesso territorio per 2 turni consecutivi.
	3	Per il turno corrente non è consentito spostarsi dal territorio scelto. Se ci sono già unità all'interno del territorio, non possono muovere. Un movimento in atto dal territorio viene immediatamente interrotto. Non si può utilizzare questa abilità sullo stesso territorio per 2 turni consecutivi.
Condottiero	4	L'avversario necessita di un rapporto di almeno 1:1 per evitare al giocatore di utilizzare il potere di un certo tipo di unità militare. <i>Per esempio: Il blu attacca con 3 arcieri e il rosso ha 1 arciere. Il potere degli arcieri non sarebbe disponibile. Ma il blu attiva la carta Condottiero e può quindi utilizzarlo visto che ha più arcieri dell'avversario (3 a 1).</i>
	5	Il giocatore ottiene +2 al valore di attacco, aggiunge +2 il valore di attacco di un altro giocatore, o aggiunge +2 al valore di attacco dei barbari. Questa abilità dura per un solo round di battaglia e deve essere dichiarata prima che vengano assegnati i danni.
	6	Quando il giocatore entra in territorio controllato da un avversario, metà delle sue unità (numero che va arrotondato per eccesso) mantengono i propri PM e possono continuare a muovere, mentre l'altra metà deve fermarsi come di consueto con 0 MP residui.
Balestriere	7	Il giocatore considera fino a 3 proprie unità militari diverse come se avessero anche il potere degli Arcieri (lancia 1d6; 1-2 = 1 unità, 3-4 = 2 unità, 5-6 = 3 unità). Questa abilità dura per un solo round di battaglia. Questo potere degli Arcieri si aggiunge a quello originario dell'unità, quindi un Arciere può tirare due volte.
	8	Per ogni coppia di Arcieri che il giocatore possiede in combattimento, ottiene -1 al lancio del loro dado, per un massimo di -3. <i>Per esempio se il giocatore a 5 Arcieri che stanno tirando, il bonus è -2, quindi un risultato di 5 diviene un 3 e centra il bersaglio!</i>
	9	Il giocatore può rilanciare i dadi degli Arcieri per il round di battaglia in corso. Il rilancio di un dado deve essere dichiarato prima che venga lanciato il seguente.
Scienziato	10	Il giocatore considera raddoppiato il numero delle unità che assegna a una macchina d'assedio. Questa abilità dura per un solo round di battaglia e può far superare il limite consentito di 3 attacchi per macchina d'assedio. <i>Per esempio, il blu assegna due Fanti leggeri come serventi di una Catapulta. Normalmente questa lancerebbe 2 volte, ma con l'attivazione dello Scienziato, la catapulta lancia 4 volte.</i>
	11	Una Carovana del giocatore viene considerata contemporaneamente anche un Carro da guerra e viceversa. Questa abilità dura tutto il turno in corso.
	12	Un edificio militare protegge le armate del giocatore da un secondo tipo di attacco. Quindi la protezione dell'edificio militare può essere applicata a 2 tipi di attacco a scelta tra: macchine d'assedio, Arcieri o mischia. Questa abilità dura tutto il turno in corso.
Infiltrato	13	Pagando 100 fiorini, il giocatore può evitare la riattivazione di 1-3 carte Impero di 1 o più giocatori. Lancia 1d6; 1-2 = 1 carte, 3-4 = 2 carte, 5-6 = 3 carte.
	14	Pagando 100 fiorini prima che venga lanciato il primo dado della battaglia, il giocatore può scegliere un'unità militare avversaria che cambia fazione. <i>Per esempio, un unità barbara in battaglia col giocatore blu, viene sostituita con una blu dello sesso tipo.</i> Attenzione: i Capitani sono immuni a questa abilità.
	15	Pagando 100 fiorini, il giocatore causa una ribellione in un territorio vicino e vi piazza un'orda barbara. La composizione dell'orda è la stessa presente nel Cerchio della Guerra. Un eventuale combattimento causato da questa abilità deve essere risolto immediatamente.

Spia	16	Prima che qualsiasi dado venga lanciato, il giocatore può tentare di sabotare un Carro da guerra o una macchina d'assedio coinvolti in una sua battaglia. Con un risultato di 1-3 su 1d8, il sabotaggio ha successo e il Carro da guerra/macchina d'assedio bersaglio perde 1 livello. I Carri da guerra/macchine d'assedio di I livello vanno rimossi. Con un risultato di 7-8 il sabotatore viene scoperto e ucciso, quindi il giocatore deve rimuovere una delle proprie unità militari presenti nel combattimento.
	17	Prima che qualsiasi dado venga lanciato, il giocatore può tentare di cogliere le armate avversarie coinvolte in una sua battaglia in un'imboscata. Con un risultato di 1-3 su 1d8, l'imboscata ha successo e un'armata dell'avversario viene rimossa. Con un risultato di 7-8 l'aggressore viene scoperto e ucciso, quindi il giocatore deve rimuovere una delle proprie unità militari presenti nel combattimento.
	18	Prima che qualsiasi dado venga lanciato, il giocatore può tentare di intrappolare un'armata avversaria coinvolta in una sua battaglia. Con un risultato di 1-3 su 1d8, la trappola ha successo e un'unità avversaria viene considerata fuori del combattimento, anche se può ancora ricevere punti Danno. Con un risultato di 7-8 l'aggressore viene scoperto e ucciso, quindi il giocatore deve rimuovere una delle proprie unità militari presenti nel combattimento.
Mercante	19	Il giocatore può vendere un cubetto merce per turno in un territorio barbaro, con un insediamento o meno, purché non siano presenti armate barbare. Il prezzo di vendita è pari al numero di colori dei cubetti trasportati dal mezzo di trasporto meno 1. Si può vendere al massimo 1 cubetto per turno. <i>Per esempio, se la Carovana del giocatore trasporta 4 cubetti di 4 colori differenti, può vendere 1 cubetto per 300 fiorini. Se fossero stati dello stesso colore, non sarebbero valsi nulla.</i>
	20	Il giocatore può vendere i cubetti merce in qualsiasi territorio che non sia sotto il suo controllo superando qualsiasi interdizione. Il prezzo di vendita è di 50 fiorini per cubetto. <i>Per esempio può vendere un cubetto in un insediamento in cui ne è già presente uno dello stesso colore, in un territorio senza insediamento o dove una carta Vescovo ha proibito il commercio.</i>
	21	Il giocatore può comprare 1 cubetto merce in qualsiasi insediamento in cui non viene prodotto, al costo di 150 fiorini.
Esattore	22-23	Il giocatore riceve immediatamente dalla riserva 10 fiorini (o 20 fiorini per la carta 23) per ogni cubetto presente sui mezzi di trasporto avversari all'interno dei territori da lui controllati.
Miliziano	24	Quando scoppia una ribellione o un nemico muove delle armate in un territorio del giocatore, quest'ultimo può piazzare gratuitamente nel territorio un'unità a sua scelta presa dalla riserva, Capitano incluso (livello I).
	25	Quando scoppia una ribellione o un nemico muove delle armate in un territorio del giocatore, quest'ultimo ottiene immediatamente 3 PM da attribuire a una o più unità per spostarle nel territorio in modo da difenderlo. I PM possono essere utilizzati solamente se sono sufficienti per raggiungere il territorio. I carri da guerra non sono necessari per questo movimento, ma possono accompagnare le armate.
	26	Quando scoppia una ribellione o un nemico muove delle armate in un territorio del giocatore, considera il territorio come se ci fosse una Torre. Se è già presente un edificio militare nel territorio, questo può assorbire 1 danno ulteriore. Questa abilità si applica solo se il giocatore ha armate nel territorio. Questo potere dura solo il turno in corso.
Cerusico	27	Il giocatore ignora il primo punto Danno che assegna a un'unità.
	28	Il giocatore può ricomprare a metà prezzo le unità perse in questo round di combattimento, ma solo nella fase 4 del successivo turno. Non è necessario spendere  per i Capitani.
	29	Nel round di battaglia corrente, le truppe che subiscono danni da macchine d'assedio e Arcieri vengono rimosse soltanto a fine round, in modo che possano ancora tirare e combattere in mischia.
Venditore	30	Per il turno in corso, il giocatore mantiene sulla mappa i segnalini Rotta di una Carovana (o Mercantile) distrutto. Quindi un nuovo mezzo di trasporto può essere ri-assegnato alla rotta. I segnalini Rotta completati mantengono il proprio status.
	31	Il giocatore può riorganizzare come desidera i propri segnalini Rotta (completati o meno).
Architetto	32-33	Nella fase Acquisti, il giocatore può acquistare un edificio con uno sconto di 50 fiorini (carta 32) o a pagando solo metà prezzo (carta 33).

Templare	34	Il giocatore può piazzare gratuitamente un'unità miliare (ma non un Capitano) in qualsiasi territorio fuori del suo regno iniziale. Nello stesso territorio viene piazzata anche un'orda barbara, se deve essere applicata la resistenza barbara. Un eventuale combattimento va risolto immediatamente.
	35	Come la carta 34, ma il giocatore può soltanto aggiungerla a un combattimento in corso.
Magnate	36	Il giocatore può collocare fino a 300 fiorini sulla carta, se questa è vuota, OPPURE prendere i fiorini presenti sulla carta più un bonus dalla riserva pari al 50% di essi. Nota: entrambe queste due operazioni richiedono che la carta venga attivata.
	37	Quando la carta viene attivata nella fase 3, il giocatore riceve metà degli interessi dei debiti pagati in questo turno dagli altri giocatori.
	38	Il giocatore paga 50 fiorini in meno come interessi dei propri debiti (fino a un minimo di 0).
Carceriere	39	Il giocatore può prendere un'unità militare avversaria come prigioniera invece di distruggerla.
	40	Il rapporto di forze per catturare avversari senza malus diminuisce a 2:1 (vedi il paragrafo CATTURA).
	41	Quando il giocatore tenta di catturare unità militari avversarie, la penalità se non si possiede un rapporto di almeno 3:1 si riduce di 2, fino a un minimo di 0 (vedi il paragrafo CATTURA).
Monatto	42-43	Il giocatore protegge 1 territorio (carta 43) o 1-3 territori (carta 42) dagli effetti di una carta Evento. Questa carta può essere attivata dopo che l'evento è stato pescato. Per la carta 42 si lancia 1d6: con risultato di 5-6 si proteggono 3 territori, con 3-4 si proteggono 2 territori, e con 1-2 soltanto 1.
Bardo	44-45	Il giocatore può riattivare gratuitamente (carta 44) o per 50 fiorini (carta 45), qualsiasi carta Impero che è stata già attivata in questo turno (cioè la rimette dritta), anche se appartenente a un altro.
Assassino	46-47	Il giocatore può diminuire qualsiasi lancio di dado di 1 (carta 46) o di 2 (carta 47) fino a un risultato minimo di 1. Può trattarsi anche del lancio di un avversario. Le modifiche ai lanci di dadi in battaglia vanno dichiarate prima dell'assegnazione dei danni. Questa abilità può attivare un tiro critico. <i>Esempio in battaglia: il blu lancia 5, 4 e 2, quindi attiva l'Assassino per diminuire il 5 fino a 4 ottenendo dunque 4, 4 e 2: il suo valore di attacco è ora 16.</i>
Giullare	48-49	Il giocatore può annullare l'effetto di qualsiasi carta Impero pagando 50 fiorini (carta 48) o gratuitamente (carta 49). La carta Impero bersaglio viene comunque ruotata, ma non fornisce abilità né PT. Il Giullare deve essere attivato immediatamente dopo la rotazione della carta bersaglio, prima che il corrispondente effetto abbia luogo.
Diplomatico	50-51	Il giocatore protegge 1-3 elementi (carta 50) o 1 elemento (carta 51) dal saccheggio dei barbari o di un giocatore. Per la carta 50 si lancia 1d6: con risultato di 5-6 si proteggono 3 elementi, con 3-4 si proteggono 2 elementi, e con 1-2 soltanto 1. Si possono proteggere: mezzi di trasporto, macchine d'assedio, cubetti del Grande Mercato ed edifici. Un giocatore ostile non può saccheggiare gli elementi protetti e deve mantenerli. I barbari ignorano gli elementi protetti lasciandoli nel territorio, ma solo per il turno in corso.
Artigliere	52	Tutte le macchine d'assedio del giocatore vengono considerate come se avessero un servente aggiuntivo per la battaglia in corso. <i>Esempio: una macchina d'assedio da sola lancia 1 volta.</i>
	53	Una macchina d'assedio del giocatore può muovere oltre i PM a sua disposizione fintanto che è accompagnata da un'armata. <i>Per esempio, una Catapulta insieme a un gruppo di unità militari con 8 PM, muoverà fino alla destinazione del gruppo nonostante non possieda 8 PM.</i>
	54	Una macchina d'assedio del giocatore può fungere da Carro da guerra con capacità pari a 1-3. Si lancia 1d6: con risultato di 5-6 la capacità è 3, con 3-4 è 2, e con 1-2 soltanto 1. Questa abilità dura fino alla fine del turno in corso.
Ranger	55-56	Un mezzo di trasporto del giocatore (carta 55) o un suo gruppo di mezzi di trasporto che si trovano nello stesso territorio (carta 56), insieme alle truppe trasportate, può muovere di 1 o più territori senza alcuna resistenza da parte degli avversari (barbari o giocatori): semplicemente vengono ignorati. Questa abilità dura fino alla fine del turno in corso.
Pirata	57	Il giocatore ottiene  di qualsiasi colore (o colori) a scelta.
	58	Il giocatore ottiene  di qualsiasi singolo colore (entrambi dello stesso colore).

Principessa	59	Il giocatore può far sì che un'altra carta Impero fornisca l'abilità E ANCHE i . Abilità e PT sono forniti nello stesso momento. Può trattarsi di una carta di un altro giocatore.
	60	Il giocatore può raddoppiare i di un'altra carta Impero. Può trattarsi di una carta di un altro giocatore.
Saggio	61	Il giocatore può, solo durante la fase Eventi, pescare 3 carte Evento e sceglierne 1 come evento del turno in corso, anche se un'altra carta era già stata pescata.
	62	Quando il giocatore sceglie una nuova carta Impero, può ripetere la procedura. Quindi scarta le carte pescate e ne pesca altrettante tra cui scegliere.
Cammelliere	63	Il giocatore può muovere un cubetto da un insediamento a uno vicino che non ne possieda già uno dello stesso colore.
	64	La Carovana o il Mercantile del giocatore che sta completando la rotta commerciale può anche ottenere il bonus del Grande Mercato.
Predone	65	Il giocatore paga 100 fiorini e può piazzare un'orda barbara in un territorio sotto il proprio controllo o in cui possiede almeno un'armata e considerarla come proprie armate. La composizione dell'orda è quella presente nel Cerchio della Guerra. L'orda va rimossa a fine turno.
	66	Il giocatore può assegnare fino a 2 proprie armate a un'orda barbara. Le unità vanno prese da qualsiasi altro territorio del giocatore. Queste armate combatteranno come unità barbare e a fine turno, se saranno sopravvissute, torneranno nei territori del giocatore.
Eroina	67-68	Il giocatore può trasformare qualsiasi unità militare in un Capitano (di livello I), ma solo se non ce ne era già uno nel gruppo (carta 67), oppure può migliorare un Capitano di un livello fino a raggiungere al massimo il livello III (carta 68). Può trattarsi di un'unità di un altro giocatore. A fine turno l'unità torna come prima.
Sceriffo	69	Il giocatore può migliorare di un livello un edificio civile se nel territorio è presente un edificio militare di livello superiore. Si sostituisce la miniatura con la nuova. <i>Per esempio un Fortilizio (livello II) e un Villaggio (livello I) condividono lo stesso territorio: il Villaggio viene migliorato e diventa un Borgo (livello II). Se fosse già stato un Borgo, non sarebbe stato possibile migliorarlo ulteriormente senza la presenza di un Castello (livello III).</i>
	70	Analogamente alla carta 69: Il giocatore può migliorare di un livello un edificio militare se nel territorio è presente un edificio civile di livello superiore.
Mistico	71	Il giocatore ottiene fiorini spendendo . Per ogni di qualsiasi colore speso, riceve 20 fiorini.
	72	Analogamente alla carta 71: Per ogni di differenti colori spesi, riceve 100 fiorini.

DESCRIZIONE DELLE TECNOLOGIE

Tutte i poteri delle tecnologie sono **istantanei**. Possono essere attivate in qualsiasi momento e durano di solito per un istante o per 1 turno. **Gli effetti delle tecnologie non possono essere applicati agli altri giocatori.**

Falegnameria	I	Crea il progetto di un mezzo di trasporto di 1 livello per speso; il progetto è il prerequisito alla costruzione del trasporto, che avviene con il conseguente pagamento del suo costo (100 fiorini per livello). Il trasporto si piazza in un qualsiasi insediamento sotto il controllo del giocatore. Le Galee e i Mercantili richiedono un porto (icona). I mezzi di trasporto già in gioco, se all'interno di insediamenti sotto il controllo del giocatore, possono essere migliorati pagando la differenza in e fiorini. <i>Esempio di costruzione: il blu possiede Falegnameria e vuole acquistare una Carovana di II livello. Produce con una carta Impero e paga 100 fiorini per acquistare un altro per il progetto; paga quindi 200 fiorini per il costo di costruzione e piazza la miniatura in un proprio insediamento sulla mappa.</i> <i>Esempio di migloraia: il giallo ha Falegnameria e vuole migliorare una Galea dal I al II livello. Produce con una carta Impero per il miglioramento del progetto e paga 100 fiorini per la costruzione, quindi sostituisce il segnalino Proprietà di I livello sulla Galea con uno di II livello.</i>
--------------	----------	--

Logistica	II	Permette di convertire /movimenti marini in movimenti terrestri o viceversa. Un mezzo di terra (Carovana/Carro da guerra/macchina d'assedio) può muovere attraverso aree di mare e una nave (Mercantile/Galea) può muovere sui territori. Tuttavia ogni mezzo dovrà terminare il movimento nel proprio ambiente: mezzi di terra in un territorio e navi in un'area di mare. <i>Per esempio, il bianco vuole muovere una Carovana da Roma a Panormus, ma deve oltrepassare un tratto di mare. Grazie alla Logistica, paga  e la Carovana può passare nell'area di mare per raggiungere Panormus, senza l'ausilio di un Mercantile.</i>
Macchinari	III	Permette alle unità assegnate a /macchine d'assedio di fare da serventi e di combattere allo stesso tempo. L'effetto dura per la battaglia in corso e fino alla fine del turno. <i>Per esempio il giallo assegna 3 Fanti leggeri come serventi di una Catapulta, lasciando solo 1 Fante pesante per il combattimento. Grazie a Macchinari, paga  permettendo alla Catapulta di effettuare i suoi 3 attacchi e alle 4 unità di combattere in mischia.</i>
Cartografia	IV	Permette a un'unità non in combattimento di ottenere 1 PM per  speso. È possibile applicare questo effetto anche a macchine d'assedio e mezzi di trasporto e alle eventuali unità trasportate. <i>Per esempio il blu, che possiede Cartografia, muove un suo Carro da Guerra con delle unità in un territorio barbaro adiacente: appare un'orda barbarica e ne consegue un combattimento. Il blu vince la battaglia e spende  per guadagnare 1 PM e muovere il Carro da guerra, con tutte le armate trasportate, in un altro territorio barbaro adiacente. Di nuovo appare un'orda barbarica e avviene un nuovo combattimento.</i> <i>Per esempio il giallo, ultimo in ordine di turno e in guerra col verde, invade un territorio controllato da quest'ultimo. Il blu, alleato del verde, paga  e muove un suo Cavaliere nello stesso territorio del verde per combattere immediatamente contro il giallo.</i>
Commercio	I	Durante una vendita, permette di aumentare il prezzo di ogni cubetto merce di 25, 50, o 100 fiorini, a seconda che la vendita stia avvenendo in un Villaggio, un Borgo o una Città. Richiede la spesa di  per ogni cubetto venduto. <i>Per esempio il verde sta vendendo 2 merci nere (armi) a Roma, dove c'è un Villaggio. Il prezzo normale sarebbe 100 fiorini/cubetto, ma, grazie al Commercio, spende  per aumentare il valore di ogni cubetto merce a 125 per un guadagno totale di 250 fiorini.</i>
Mercato	II	Permette di aumentare o diminuire il prezzo di una transazione di 50 fiorini per ogni  speso. Non è possibile diminuire il prezzo fino a 0 fiorini. <i>Per esempio il rosso vuole comprare 2 merci gialle (grano) a Roma. Il prezzo normale sarebbe 200 fiorini (100 fiorini ognuna), ma, grazie al Mercato, spende  e lo diminuisce a 50 fiorini (<math>50 \times 3 \text{ } = 150</math>, $200 - 150 = 50$). Se anche se il rosso disponesse di un ulteriore  non potrebbe spenderlo in questo modo perché non può ottenere merci gratuitamente.</i>
Monopolio	III	Permette di muovere 1/ cubetto tra due insediamenti vicini, cambiando così il valore del Grande Mercato. Almeno uno dei due territori interessati deve essere sotto il controllo del giocatore e deve avere al proprio interno una sua Carovana o un suo Mercantile. Si spende  per ogni cubetto mosso. <i>Per esempio il bianco controlla Roma. Palermo, che è un insediamento vicino a Roma, è un Grande Mercato con 4 cubetti. Il bianco ha anche un Mercantile a Palermo, quindi spende  per muovere 2 cubetti da Panormus a Roma. Ora può vendere le proprie merci a Roma e trarne maggior profitto.</i>
Gilde	IV	Permette di considerare 1/ tappe di una rotta commerciale come completate. La destinazione finale non può mai essere completata in questo modo, ma deve sempre essere raggiunta dalla Carovana o Mercantile. Si deve sempre creare una rotta valida. <i>Per esempio il marrone ha completato 3 tappe di una rotta di 6 e muove la sua Carovana sulla destinazione finale. Quindi, grazie a Gilde, spende  per considerare due tappe mancanti come completate. Vende quindi le merci completando la sua rotta commerciale di 6 tappe.</i>

Editto	I	Permette di muovere un gruppo di mezzi di trasporto e/o mezzi d'assedio in un territorio barbaro senza provocare alcuna resistenza (vedi i paragrafo RESISTENZA BARBARA). Ogni territorio attraversato in questo modo richiede la spesa di . Tuttavia non è possibile terminare il proprio movimento in un territorio barbaro senza dover combattere grazie a questa capacità, né attraversare un territorio in cui sono presenti armate barbare. Per esempio il giallo muove un Carro da guerra con 3 unità militari in un territorio barbaro. Grazie a Editto, spende  in modo che non accada nulla, quindi muove ancora e termina il movimento in un territorio barbaro adiacente, qui appare un'orda barbarica e il combattimento inizia.
Legge	II	Quando il giocatore deve piazzare una ribellione, permette di collocarla in un qualsiasi territorio barbaro, privo di armate e adiacente al proprio regno iniziale. Richiede la spesa di  per ogni ribellione collocata in questo modo. Per esempio il bianco subisce una ribellione nella fase Eventi e deve quindi piazzare un'orda barbarica nel suo territorio del regno iniziale con meno difese. Grazie a Legge, spende  e colloca l'orda in un territorio barbaro privo di armate adiacente al suo regno iniziale.
Nazione	III	Permette di muovere un'unità barbarica di un movimento per ogni  speso. Per esempio il rosso attacca un territorio barbaro contenente un'orda così composta: 1 Fante leggero, 1 Arciere e 1 Capitano. Grazie a Nazione, spende  per muovere queste 3 unità barbare in un territorio adiacente, controllato da un avversario e conquista senza sforzo quello in cui si trova!
Influenza	IV	Permette di convertire /unità barbare in un territorio adiacente in proprie unità dello stesso tipo. Non si possono convertire unità che non sono presenti nella propria riserva. Per esempio il giallo combatte contro un'orda barbarica composta da 1 Capitano e 1 Fante leggero in un territorio adiacente al suo regno. Grazie a Influenza, spende  sostituisce le due unità con altrettante proprie unità dello stesso tipo, prese dalla sua riserva.
Arte militare	I	Permette di ingaggiare un Capitano di /livello. Dopo averne pagato il suo costo in fiorini, il Capitano va piazzato in un insediamento o in territorio con un edificio militare; in entrambi i casi il territorio deve essere controllato dal giocatore. È anche possibile migliorare un Capitano pagando la differenza in  e fiorini, ma, nuovamente, solo in insediamenti o in territori con edifici militari sotto il controllo del giocatore. Per esempio il blu paga 200 fiorini e spende  per un Capitano di II livello. Piazza poi il Capitano in un suo insediamento (o in un suo territorio con un edificio militare).
Gerarchia	II	Permette di cambiare il tipo 1/ unità militare che si trova in combattimento, per il turno in corso. Per esempio il bianco sta combattendo contro 1 Fante leggero e 1 Capitano barbari, ma possiede solo 1 Fante leggero nello scontro. Grazie a Gerarchia, spende  per considerare il proprio Fante leggero come un Cavaliere e il Capitano barbaro come un Fante leggero.
Tattica	III	Permette di assegnare 1/ punto Danno (che il giocatore ha causato nel round di battaglia) a un bersaglio specifico a propria scelta. Questa tecnologia va attivata prima dell'assegnazione dei danni. Per esempio il marrone vince una battaglia contro il giallo e causa 2 danni. Grazie a Tattica, spende  per assegnare entrambi i danni al Fante pesante giallo, per distruggerlo.
Strategia	IV	Permette di infliggere danni al proprio avversario come se fossero causati dagli Arcieri, quindi prima della mischia. Richiede la spesa di  per ogni punto Danno causato, ma non è richiesto alcun lancio di dado. In combinazione con Tattica si possono infliggere questi danni a bersagli specifici. Per esempio 1 Fante leggero rosso ne sta combattendo 2 barbari. Grazie a Strategia, il rosso spende  per uccidere entrambe le unità barbare; non è quindi necessario alcun combattimento.

Muratura	I	Crea il progetto di un edificio civile di 1 livello per  speso; il progetto è il prerequisito alla costruzione dell'edificio, che avviene con il conseguente pagamento del suo costo (100 fiorini per livello). L'edificio si piazza in un qualsiasi insediamento sotto il controllo del giocatore. Gli edifici già in gioco, se all'interno di territori sotto il controllo del giocatore, possono essere migliorati pagando la differenza in  e fiorini. <i>Per esempio il bianco migliora un proprio edificio da Villaggio a Città spendendo  e pagando 200 fiorini.</i>
Architettura	II	Crea il progetto di un edificio militare di 1 livello per  speso; il progetto è il prerequisito alla costruzione dell'edificio, che avviene con il conseguente pagamento del suo costo (100 fiorini per livello). L'edificio si piazza in un qualsiasi insediamento sotto il controllo del giocatore. Gli edifici già in gioco, se all'interno di territori sotto il controllo del giocatore, possono essere migliorati pagando la differenza in  e fiorini. <i>Per esempio il blu migliora un proprio edificio da Fortilizio a Castello spendendo  e pagando 100 fiorini.</i>
Matematica	III	Crea il progetto di una macchina d'assedio di 1 livello per  speso; il progetto è il prerequisito alla costruzione della macchina d'assedio, che avviene con il conseguente pagamento del suo costo (100 fiorini per livello). La macchina d'assedio si piazza in un qualsiasi insediamento o in territorio con un edificio militare sotto il controllo del giocatore. Le macchine d'assedio già in gioco, se all'interno di territori sotto il controllo del giocatore, possono essere migliorate pagando la differenza in  e fiorini. <i>Per esempio il giallo acquista una Catapulta pagando 100 fiorini e spendendo . Piazza la Catapulta in un territorio che controlla in cui possiede una Torre.</i>
Ingegneria	IV	Permette al giocatore di migliorare un edificio o una macchina d'assedio in proprio possesso di 1/   livello. Questo può essere effettuato solo in territori sotto il proprio controllo. Per migliorare un macchina d'assedio deve trattarsi di un territorio con un insediamento o con un edificio militare. <i>Per esempio, grazie a Ingegneria, il bianco spende  per sostituire una Catapulta con un Trabucco.</i>
Religione	I	Crea il progetto di una Cattedrale spendendo  ; il progetto è il prerequisito alla costruzione dell'edificio, che avviene con il conseguente pagamento del suo costo (300 fiorini per livello). L'edificio si piazza in un qualsiasi insediamento sotto il controllo del giocatore. <i>Per esempio il giocatore marrone spende  e paga 300 fiorini per costruire una Cattedrale e piazzarla in un territorio sotto il proprio controllo.</i>
Monachesimo	II	Permette di convertire  in un PT di un altro colore. <i>Per esempio il rosso ha Monachesimo e spende  come fossero .</i>
Proselitismo	III	Permette di sfruttare una carta Impero avversaria. Il giocatore deve possedere un territorio vicino a uno di quelli controllati dal proprietario della carta. Richiede la spesa di  per ogni carta utilizzata. Il giocatore può utilizzare l'abilità della carta o i suoi punti Tecnologia, ma non l'obiettivo. Questo effetto non fa ruotare la carta, che rimane quindi disponibile. Ogni requisito della carta va soddisfatto e lo stesso giocatore non può utilizzare questo potere per usare la stessa carta due volte nello stesso turno. <i>Per esempio, grazie a Proselitismo, il blu spende  per utilizzare la carta Condottiero del verde a lui vicino e ottiene immediatamente +2 al proprio valore di combattimento.</i>
Potere temporale	IV	Permette di sfruttare una Tecnologia di un avversario. Il giocatore deve possedere un territorio vicino a uno di quelli controllati dal proprietario della Tecnologia. Richiede la spesa di   per ogni Tecnologia utilizzata e ogni requisito della Tecnologia deve essere soddisfatto. <i>Per esempio il blu possiede Potere temporale, ma non Arte militare. Spendendo  e usa la tecnologia Arte militare di un avversario vicino: paga 100 fiorini, spende  per piazzare un Capitano di I livello sulla mappa.</i>