giochix.it

Medioevo

Universale

Regolamento Alfa

Caro lettore, questo è un regolamento introduttivo in fase alfa.
Speriamo possa essere utile a darti un'idea del gioco Medioevo Universalis, anche se manca la grafica finale e la parte relativa alle regole avanzate del gioco. Ti preghiamo di scusarci sin d'ora per eventuali errori e refusi.
Buona lettura!

INTRODUZIONE

XIII secolo: gli imperi più vasti ed i regni più potenti si contendono il dominio assoluto. È un periodo di forti divisioni e grandi contraddizioni: la voglia di unificare l'Europa e l'intero bacino del Mediterraneo, il desiderio di restaurare un grande potere universale, ricordo di un ormai lontano passato, sopravvivono ancora nel Sacro Romano Impero ad Occidente, e nell'Impero Romano d'Oriente. Ma nello scontro militare e politico, a questi grandi imperi, ora si oppongono potenti avversari dalle gloriose culture e dalle infinite energie, provenienti da sud, da est e dall'interno della stessa Europa.
Questa volta lo scontro si tiene anche e soprattutto su un piano diverso, più elevato e più delicato, più importante e più difficile da conquistare: il vincitore non dominerà infatti su mere terre, mari, città, fortezze, posizioni strategiche, non controllerà solo la ricchezza, i commerci, il potere politico, questa volta il vincitore otterrà il dominio assoluto su ogni singola anima di questo mondo.

In un periodo di lotte e scontri che trascendono la finitezza umana, di Sacri imperi, Scismi religiosi, Terre Sante da riconquistare, di Guerre da proclamare, di Papi e Antipapi, occorre un potere assoluto che assoggetti gli altri e assurga al ruolo di dominatore incontrastato.

Chi sarà costui?

In **Medioevo Universale**, i giocatori devono sviluppare il proprio Regno in campo commerciale, diplomatico, militare e tecnologico, affrontando eventi catastrofici, guerre e tradimenti. Chi otterrà il maggior numero di Punti Onore (PO) a fine partita sarà il vincitore.

DURATA DEL GIOCO

Esistono 3 modalità per modulare la durata della partita e adattarla alle proprie esigenze:

Limite di Tempo: si fissa un tempo massimo per la partita. Quando il tempo si esaurisce, si completa il turno di gioco in corso e quindi la partita termina: il giocatore con più PO, vince la partita.

Limite di Turni: si fissa un numero massimo di turni da giocare e, al termine dell'ultimo turno, il giocatore con più PO, vince la partita.

Limite di PO: si fissa il numero di PO da raggiungere per terminare la partita. Ciò può avvenire in due modi:

1) quando un giocatore raggiunge o supera questo limite, considerando i punti già totalizzati e quelli che deve totalizzare a fine turno, può dichiararlo e la partita finisce alla fine del turno corrente. **Nota**: se si è sbagliato, la partita continua normalmente.
2) quando un giocatore a fine turno raggiunge questo limite considerando i soli punti già totalizzati.

È possibile utilizzare tutte le modalità insieme, oppure sceglierne solo due o solo una.

I PO acquisiti durante la Partita si registrano sul tabellone.

***Esempio:** i giocatori decidono di giocare con un Limite di 30 PO. Durante la partita, il Blu ne ha già contati 28. Dopo un attacco condotto con successo, si rende conto di aver soddisfatto la propria carta Obiettivo, che vale altri 3 PO. Dichiara immediatamente la vittoria per far terminare la partita alla fine del turno corrente.*

***Esempio:** i giocatori decidono di giocare una partita con un limite di tempo fissato a 3 ore e/o 10 turni. Se i 10 turni di gioco vengono completati prima delle 3 ore la partita si interrompe. In caso contrario, a prescindere dai turni completati la partita si interrompe dopo 3 ore di gioco.*

PREPARAZIONE

Separare le carte nei 4 diversi mazzi (Impero, Calamità, Eventi, Tesoro), quindi mischiarli e disporli a faccia in giù vicino al tabellone di gioco.
Ogni giocatore sceglie un colore di gioco (in alternativa può essere sorteggiato) e un relativo Regno tra quelli disponibili: Impero Bizantino, Sultanato dei Mamelucchi, Regno di Ungheria, Sacro Romano Impero, o Khanato dell'Orda d'Oro. Riceve quindi la propria dotazione di gioco:

Monete per un totale di	1000 Fiorini
Mercantile (miniatura)	1
Carovana (miniatura)	1
Galea (miniatura)	1
Cattedrale (miniatura)	1
Capitano (miniatura)	1

Catapulta (tessera)	1
Carro da guerra (miniatura)	1
Foglio giocatore	1
Schermo	1
Dadi	3

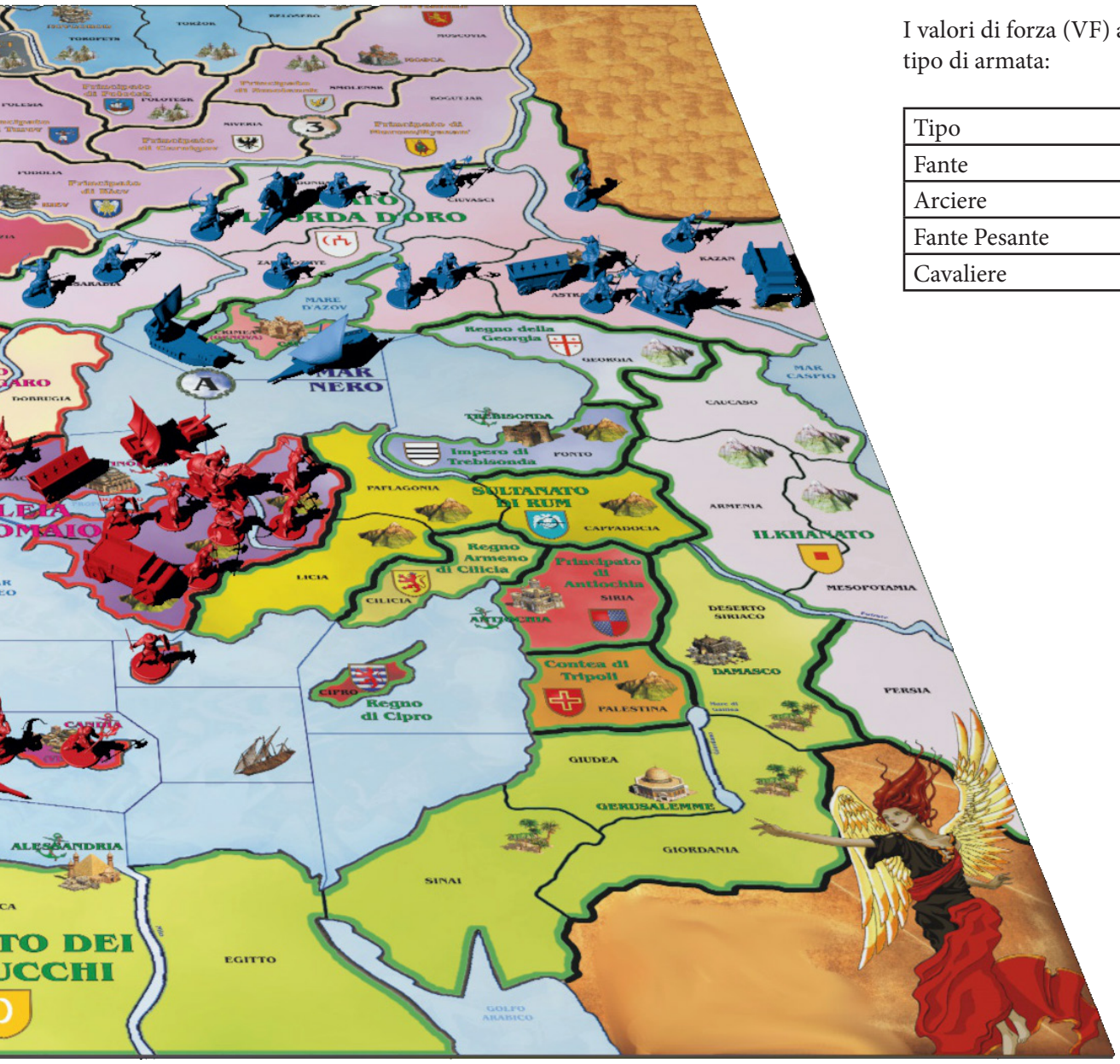
1. Se c'è almeno un giocatore cristiano, viene assegnato il Papa: si tira a sorte tra i giocatori che hanno un Regno Cristiano (Sacro Romano Impero e Regno di Ungheria).
2. Su ogni Centro Abitato (icona X) della mappa si piazzano una tessera **Villaggio** e una tessera **Torre** con l'eccezione di un Centro Abitato a scelta per ogni Regno dei giocatori, dove va invece piazzata una miniatura **Città** (Capitale del Regno). **Nota**: su Costantinopoli va piazzato un Fortilizio invece che una Torre, mentre su Kiev non vanno edifici di alcun tipo.
3. Su ogni regno maggiore, anche barbaro, al posto di un villaggio si pone una città, che sarà la sua Capitale.
4. I giocatori collocano la propria **Cattedrale** in un qualsiasi territorio del proprio Regno.
5. I giocatori collocano **1 Fante Pesante** su ogni terri-

Nota: questo non è il tabellone finale ma quello del prototipo. Lo riportiamo per darvi un'idea di come verrà.

torio in loro possesso. Il giocatore a cui è assegnato il Papa colloca 1 ulteriore **Fante Pesante** nel territorio dello Stato della Chiesa, dato che è un territorio in suo possesso. **Nota**: lo Stato della Chiesa è rappresentato dal territorio giallo che contiene la città di Roma.

6. I giocatori collocano quindi la **Carovana**, il **Carro da Guerra**, il **Capitano** e la **Catapulta** nei Villaggi/Città del proprio Regno come preferiscono. Le **Galee** e i **Mercantili** vanno nei Villaggi/Città con un Porto (icona X). Nota: i giocatori che cominciano la partita senza Villaggi/Città dotati di **Porto** (icona X), possono posizionare i loro Mercantili e/o Galee in un qualsiasi territorio con un Porto di un Regno barbaro confinante.
7. Ciascun giocatore poi, a turno, posiziona come preferisce un totale di 35 punti di Valore Forza (VF) di proprie Armate (40 punti per il giocatore Papa), tenendo presente che il Fante vale 1 VF, l'Arciere 3 VF, il Fante Pesante 5 VF, il Cavaliere 10 VF. Può posizionarle nei propri territori con dei Villaggi (massimo 10 VF di armate) o dove c'è la Capitale (massimo 40 VF di armate). Dove c'è la Cattedrale si possono avere 10 VF in più. Le tre capitali religiose (Roma, Costantinopoli, Gersulaemme) permettono di mantenere 10 VF aggiuntivi. È anche possibile piazzare le Armate nella propria Galea e/o Carro da Guerra (massimo 20 VF per mezzo) o Carovana e Mercantile (massimo 10 VF per mezzo).
   Ad esempio, il giocatore blu aggiunge 3 Fanti Pesanti (5+5+5=15 VF) nel territorio dove ha la propria Capitale. Qui c'era già un Fante pesante (5 VF), quindi il totale è 20 VF inferiore al limite della Capitale che è 40. Aggiunge quindi 2 Arcieri e 4 Fanti (3+3+1+1+1+1= 10 VF) nel territorio dove ha la Cattedrale e 1 Cavaliere (10 VF) sul proprio Carro da Guerra.
   Guarda il capitolo "Sovrappopolazione" per come funzionano i limiti di posizionamento.
8. Ogni giocatore prende le carte Obiettivo relative al proprio Regno, le mescola e ne pesca casualmente una. Le carte del proprio Regno si identificano facilmente dal dorso. Le carte rimanenti vanno rimosse dal gioco.
9. Infine ogni giocatore colloca i propri **6 segnalini Tecnologia** sul livello 0 delle corrispondenti griglie del tabellone e il proprio segnapunti sullo 0 della griglia dei PO.

A questo punto la fase di preparazione è completata.



I valori di forza (VF) a seconda del tipo di armata:

Tipo	VF
Fante	1
Arciere	3
Fante Pesante	5
Cavaliere	10

Le **colonne laterali** di questo regolamento servono a chiarire i concetti espressi nelle colonne centrali. Quando incontri un termine in rosso, questo sarà esplicitato in queste colonne.

Queste sono le 10 Fasi di gioco:

1. Ordine di turno	6. Rinforzi
2. Carte Impero	7. Eventi
3. Diplomazia	8. Posizionamento
4. Acquisto	9. Combattimento
5. Tasse	10. Commercio

Fiorini: monete utilizzate per commerciare merci, riscuotere tasse, costruire edifici e mezzi di trasporto, acquistare armate mercenarie e tecnologie, contrattare patti diplomatici e tradimenti. Ve ne sono 5 tagli: 1, 5, 10,,100, 500. Se un fa un giocatore totalizza 5000 Fiorini potrà renderli alla banca in cambio di una nota di credito.

***Esempio**: in una partita a 4 giocatori il giocatore blu, ultimo nell'ultimo turno giocato, punta per primo nell'asta e sceglie di offrire 10 fiorini; il giocatore giallo, penultimo nel turno precedente, segue e punta 15 fiorini e poi quello verde 20 fiorini. A questo punto il giocatore rosso passa e prende quindi il tassello ultimo giocatore (4° giocatore). Il giocatore blu riprende il giro delle puntate e offre 25 fiorini, quindi quello giallo passa (e diventa il 3° giocatore), mentre quello verde punta 40 fiorini. Il giocatore blu passa e diventa il 2° giocatore, quindi il primo il giocatore è verde e mette 40 propri fiorini nella riserva di gioco.*

Carte Impero: rappresentano personaggi particolari, ognuno specializzato in uno o più campi, come ad esempio il combattimento, lo spionaggio, le tasse, la diplomazia, il commercio. Le combinazioni disponibili con le tecnologie ne esaltano e ampliano le caratteristiche.

Il Livello tecnologico (LT) influisce su molti aspetti del gioco e dipende dal numero di tecnologie acquisite dal giocatore: meno di 8 equivale a LT I, da 8 a 15 tecnologie a LT II e 16+ tecnologie a LT III. L'acquisizione di una tecnologia indica un progresso e lo sviluppo in un dato campo e ha numerose conseguenze: ad esempio può aumentare le capacità dei personaggi o ridurre gli effetti di alcune calamità. Esistono 6 alberi tecnologici: Militare, Scienze-Commercio, Religione, Agricoltura-Artigianato, Politica, Università-Medicina. Un apposito segnalino sul tabellone indica il progresso in ogni ramo per ogni giocatore.
In questo regolamento ogni volta che si menziona una tecnologia questa è in **MAIUSCOLO.**

FASI DI GIOCO

Tutte le fasi, con l'eccezione del Combattimento e della Diplomazia, si possono svolgere contemporaneamente tra tutti i giocatori.

1. FASE ORDINE DI TURNO

Viene determinato l'ordine del turno. Si effettua un'asta per chi sarà il primo giocatore. Inizia a puntare il giocatore ultimo nel turno precedente e poi si prosegue seguendo l'ordine **inverso** del turno precedente.
Si può puntare un qualsiasi ammontare di Fiorini, ma che sia superiore di almeno 5 Fiorini alla puntata del giocatore precedente, oppure passare. Il giocatore che passa prende la tessera con il numero d'ordine più alto ancora a disposizione. Se nessuno fa una puntata, rimane l'ordine precedente.
Il primo turno di gioco si inizia l'asta dal giocatore più giovane e si prosegue in senso orario (se nessuno punta rimane l'ordine in senso orario dal giocatore più giovane).
Ogni giocatore paga i Fiorini della sua ultima offerta ponendoli nella riserva. Nota: se il vincitore dell'asta ha commesso un errore e non possiede abbastanza Fiorini, diventa l'ultimo di turno: gli altri scalano di posizione..

2. FASE CARTE IMPERO

I giocatori pescano, seguendo l'ordine di turno, 1 carta Impero ciascuno. Si può pescare una carta in più al costo di 100, 200, 300 Fiorini rispettivamente se si possiede un Livello Tecnologico (LT) I, II, o III.

3. FASE DIPLOMAZIA

Seguendo l'ordine di turno, ogni giocatore svolge un numero massimo di azioni diplomatiche pari al suo Livello Tecnologico. Le azioni diplomatiche possono essere:

- **Dichiarazione di guerra**. Dichiarare guerra ad un giocatore di religione diversa costa 1 PO, ad un giocatore della stessa religione 2 PO. Attaccare di sorpresa nella fase di Combattimento senza una preventiva dichiarazione di guerra nella Fase di Diplomazia costa istantaneamente 4 PO. I patti tra due giocatori in guerra decadono al momento della dichiarazione, il giocatore dichiarante perde 1 PO per ogni patto. Per le dichiarazioni di guerra si deve seguire l'ordine di turno, in modo da considerare in ognuna le rotture di alleanze dovute alle dichiarazioni precedenti.
- **Sancire la pace** annullando uno stato di belligeranza precedente. Se la pace è convenuta non accade nulla. Se è un giocatore a chiedere la pace ad un altro, il primo perde 2 PO e il secondo guadagna 1 PO.

- Giocare la **Carta Diplomatico** che impone una tregua ad un altro giocatore in base alle proprie tecnologie.
- Redigere un **Patto Diplomatico**. Un patto diplomatico è un accordo qualsiasi tra due o più giocatori. L'accordo può essere commerciale, bellico, di difesa, di attacco, quale che sia. L'accordo va stipulato per iscritto e può essere segreto. Va sempre specificata la durata del patto, che può anche essere illimitata.
  La rottura di un patto avviene quando una parte stralcia/non rispetta l'accordo. Rompere patti diplomatici unilateralmente costa 1 PO, indifferentemente dalla religione dei giocatori, così come non rispettarli.
  Se ci sono dubbi sul fatto che un patto sia stato rispettato o meno, il patto sarà reso pubblico e tutti i giocatori voteranno palesemente indicando "rispetto" o "rottura". Con un voto paritario non accade nulla.

Ecco alcuni esempi di Patto Diplomatico:

"Ho la facoltà di attraversare i tuoi territori con qualsiasi mezzo. Questo patto dura 1 turno di gioco".

"Ho la facoltà di commerciare con le tue città. Ti darò 50 fiorini ad ogni carico di merce. Questo patto dura 3 turni di gioco".

"Mi presti 500 Fiorini, alla fine del Patto te ne ridarò 600. Questo patto dura 2 turni".

"Qualora fossi attaccato, ti impegni ad intervenire in mio soccorso con almeno 30 armate. Tali armate al tuo turno seguiranno le mie indicazioni. Questo patto dura 4 turni".

4. FASE ACQUISTO

Il giocatore può acquistare Tecnologia, Edifici e Mezzi di trasporto, mezzi d'assedio oppure può migliorare Edifici, Mezzi di trasporto e mezzi d'assedio esistenti. Infine può acquistare i Capitani.

Tecnologia si acquista pagando quanto dovuto in Fiorini, a seconda della tecnologia scelta, come indicato sulla plancia del giocatore. Per acquistare una tecnologia di un ramo, si devono possedere a inizio fase tutte le tecnologie precedenti. Si muove quindi il proprio segnalino sulla tabella tecnologia sul tabellone ad indicare il progresso effettuato. Si possono acquistare massimo 3 tecnologie per turno.

Gli **edifici** si acquistano pagando il dovuto, che è indicato sullo schermo del giocatore, e prendendo l'apposita tessera o miniatura dalla riserva di gioco.

Tipo	Costo	Prerequisito
Villaggio	50 fiorini	Centro Abitato
->Borgo	100 fiorini	ARCHITETTURA, Centro Abitato, LT II
->Città	150 fiorini	ARCHITETTURA, Centro Abitato, LT III
Torre	100 fiorini	----
->Fortilizio	300 fiorini	INGEGNERIA e LT II
->Castello	700 fiorini	INGEGNERIA e LT III
Cattedrale	1000 fiorini	ARCHITETTURA (no Regni piccoli)
Fattoria	300 fiorini	insediamento
Miniera	300 fiorini	insediamento
Mercato	300 fiorini	insediamento

Come indicato nella tabella, Borgo e Città sono dei miglioramenti del Villaggio, così come
Fortilizio e Castello lo sono della Torre, è possibile quindi convertire un edificio base in un suo miglioramento, pagandone la differenza di costo. Oppure costruire diretta-

Gli Edifici si dividono in insediamenti (Villaggio, Borgo, Città), edifici commerciali (Miniera, Fattoria, Mercato), edifici militari (Torre, Fortilizio, Castello) e religiosi (Cattedrale). Gli insediamenti possono essere costruiti solo in presenza di Centri Abitati (icona "X" sulla mappa), gli edifici commerciali solo in presenza di insediamenti. Tutti gli altri edifici, militari e religiosi, possono essere costruiti ovunque.

I Mezzi di trasporto sono sia di terra che di mare e possono essere specializzati nel commercio (Mercantile e Carovana) o nel trasporto di armate e mezzi di assedio (Carro da guerra e Galea); possono evolversi aumentando la capacità di carico, di movimento e di combattimento.

Lo Schermo del giocatore riassume alcune importanti informazioni del gioco e va posto sul tavolo davanti al giocatore.

Il Centro Abitato è rappresentato da un'icona sulla mappa "icona X". Indica la possibilità di costruire un insediamento che consentirà il commercio e il posizionamento dei rinforzi.

***Esempio**: si può convertire un Villaggio in Città pagando 100 fiorini (150-50=100) o una Torre in Fortilizio pagando 200 fiorini (300-100=200).*

Esempio: *per acquistare una Galea di II livello, il giocatore deve avere un LT II.*

Un giocatore con LT II non può avere più di 2 Galee e più di 2 Carri da guerra, a prescindere dal loro livello, ma può avere 2 Galee e 1 Carro da Guerra e 1 Mercantile.

Esempio*: un giocatore di LT II, non può avere più di 2 Capitani.*

Esempio*: un giocatore che ha 10 territori e 500 Fiorini da parte, la tecnologia BANCHE, 1 Cattedrale e LT I incassa: 50 (5 x 10) + 50 (il 10% di 500) + 50 (50 x 1) +50 (50x1) = 200 Fiorini.*

Un giocatore con 12 territori, la carta Gabelliere e MATEMATICA incassa 12 x 5 x 2 = 120 Fiorini dai territori. Se ha anche 4 Centri Abitati e VASSALLAGGIO incassa 10 x 4 = 40 Fiorini. Se ha anche 2 Città e SIGNORIA incassa 2 x 50 = 100 Fiorini. Totale: 120+40+100 = 260 Fiorini.

Il Foglio giocatore serve per annotare alcune importanti informazioni di gioco e favorire il calcolo di alcuni elementi come le tasse o i rinforzi da prendere.

mente un Edificio se si posseggono i prerequisiti richiesti, pagandone il costo intero indicato.

Mezzi di trasporto: Si acquista un mezzo di trasporto pagando la somma indicata in tabella (e nello schermo del giocatore), che dipende dal tipo di mezzo e dal suo livello. Tutti i mezzi hanno come prerequisito un LT minimo del giocatore, pari al livello del mezzo acquistato. Non è possibile avere un numero di mezzi dello stesso tipo superiore al proprio LT.

mezzo	*costo*	*mezzo*	*costo*
Mercantile I	200	Galea I	250
Mercantile II	250	Galea II	300
Mercantile III	300	Galea III	350
Carovana I	100	Carro da guerra I	50
Carovana II	150	Carro da guerra II	100
Carovana III	200	Carro da guerra III	150

Capitani. I capitani di I livello costano 100 fiorini. La tecnologia SCUOLA MILITARE permette di acquistare anche capitani di II e III livello. Non è possibile avere più capitani del proprio LT.

5. FASE TASSE

- +5 Fiorini da ogni territorio posseduto.
- +50 Fiorini per ogni **Cattedrale**.
- +50 fiorini per ogni LT posseduto.
- Il giocatore che possiede il territorio della capitale del Khanato dell'Orda d'Oro riceve anche +5 Fiorini da ogni principato russo (Kiev, Turov, Cernigov, Polotsk, Smelensk, Murom/Ryazan', Vladimir) finché essi non sono occupati dalle armate dei giocatori.

Esistono poi i seguenti modificatori per le carte Impero e per le tecnologie:

- Carta **Gabelliere**: se possiedi MATEMATICA, raddoppia i Fiorini ottenuti dai territori. Non sono cumulabili.
- Carta **Mercante**: se possiedi almeno MATEMATICA, riscuoti i Fiorini a seconda delle tecnologie che possiedi (MATEMATICA, CONIO, BANCHE, GILDE). Sono cumulabili.
- Se possiedi BANCHE, ricevi degli interessi pari al 10% su tutti i Fiorini che possedevi prima della Fase Tasse.
- MULINO: se possiedi MATEMATICA, ottieni 5 Fiorini per ogni Pianura in tuo possesso, 10 Fiorini se possiedi la carta Gabelliere.
- VASSALLAGGIO: ottieni 10 Fiorini per ogni Centro Abitato che possiedi.
- SIGNORIA: ottieni 50 fiorini per ogni Città che possiedi.

La tabella presente sul Foglio Giocatore aiuta a monitorare e calcolare le tasse.

6. FASE RINFORZI

Regni posseduti, Carte Impero e Tecnologie forniscono Armate di rinforzo. In questa fase puoi scambiare prigionieri con gli altri giocatori o concordare il riscatto per liberarli.

Regni: ricevi delle armate per un totale di 1 VF per ogni territorio del tuo Regno di partenza ancora in tuo possesso, più 1 VF per ogni Regno Piccolo che possiedi interamente, più 2 VF per ogni Regno Minore, più 3 VF per ogni Regno Grande e più 4 VF per ogni Regno Maggiore escluso il Regno di partenza. Si applicano inoltre le seguenti modifiche:

- Carta **Mercenario**: mostralo agli altri giocatori e acquista armate, pagandole 10, 20 o 30 Fiorini a seconda del tuo LT (1, 2 o 3). Puoi acquistare 5 armate se hai CONIO, più altre 5 se hai FORGIATURA e +5 se hai BANCHE (cumulabili tra loro).
- FANATISMO: ottieni 1 VF come bonus, che diventano 5 se partecipi a una Crociata.
- INVESTITURA: puoi ottenere 1 VF extra pagando 10, 20 o 30 Fiorini, a seconda del tuo LT (1, 2 o 3).
- FEUDALESIMO: ottieni 1 VF bonus per ogni fortezza in tuo possesso.
- Il giocatore del Khanato dell'Orda d'Oro riceve 1 VF per ogni 3 principati russi (Kiev, Turov, Cernigov, Polotsk, Smelensk, Murom/Ryazan', Vladimir) finché essi non sono occupati dalle armate di altri giocatori.

In questa fase si possono scambiare un egual numero di Prigionieri in proprio possesso con tuoi prigionieri posseduti da atri giocatori, oppure contrattare una cifra in Fiorini per liberarli e riposizionarli sulla mappa nella prossima fase di POSIZIONAMENTO.

7. FASE EVENTI

Questa fase si divide in 4 sotto-fasi elencate qui di seguito e così ordinate.

Eventi. Il giocatore primo di turno pesca 1 carta Evento dal fondo del mazzo. Per prima cosa controlla il retro della carta che mostra le possibili zone di effetto: tira quindi 1d6 e controlla dove l'Evento ha luogo. Legge quindi gli effetti della carta agli altri giocatori e si procede nella loro applicazione.

Calamità. Dal 2° turno di gioco in poi il primo di turno tira 2d6; un doppio 1 causa la calamità, che va pescata dal fondo del mazzo Calamità e si applica a tutti. Se il risultato non è un doppio 1, il turno successivo saranno validi, per l'attivazione della calamità, i risultati doppio 1 e doppio 2. Per ogni turno in cui non si verifica una calamità, i risultati validi aumenteranno progressivamente (tutti i doppi fino a 3, tutti i doppi fino a 4, tutti i doppi fino a

Le Armate sono rappresentate dalle miniature dei Fanti (valore di forza 1), degli Arcieri (3), dei Fanti Pesanti (5) e dei Cavalieri (10). Quando si parla di valore delle armate, o più semplicemente di armate, si fa riferimento al loro Valore di Forza (VF) complessiva.

***Esempio**: "ricevi 10 armate" vuol dire, ricevi un numero di armate pari ad un VF di 10: sta al giocatore scegliere quante e quali.*

***Esempio**: un giocatore che controlla tutto il proprio Regno di partenza, 2 Regni piccoli e ha FANATISMO, riceve 10 armate di rinforzo.*

I Prigionieri rappresentano il 10% delle perdite subite in battaglia e possono essere riscattati con i Fiorini o con uno scambio alla pari. Guarda la sezione "Combattimento".

***Esempio**: il giocatore primo di turno pesca una carta Evento, determina che si applica nel Mar Nero e quindi la legge: "Si scatena una burrasca. Tutti i giocatori con delle navi nella zona interessata perdono metà del carico (siano Armate o merci). Se entro la fine del turno non lasciano la zona (o si rifugiano in un porto amico o neutrale) le navi interessate andranno distrutte e rimosse".*

***Esempio:** al secondo turno di gioco escono due 1 al tiro di dado. Quindi il giocatore primo di turno pesca una carta Calamità, determina che si applica contro il Re Ungherese e quindi la legge: "Eresia. Rimuovi 1 edificio religioso nei possedimenti della vittima e 1 edificio religioso di ogni Giocatore presente nel Regno e nei Regni adiacenti ai suoi possedimenti. Dove vengono rimosse le Cattedrali e 1d6 di armate del giocatore diventano eretiche: sostituiscile con armate barbare".*

***Esempio**: il giocatore blu ha un territorio con 3 Armate e uno con 2. Si tira il dado e si fa 2, il secondo territorio si ribella, mentre il primo no.*

***Esempio**: un territorio contiene 1 Arciere Barbaro e 1 Capitano Barbaro di secondo livello. Il territorio in questione fa parte di un Regno occupato dal giocatore blu. Nella fase Eventi vanno aggiunte nel territorio altre 3 armate barbare.*

5, tutti i doppi fino a 6); una volta raggiunto tutti i doppi fino a 6, le combinazioni non aumentano più.
Dopo la risoluzione della Calamità le combinazioni vengono azzerate. Il turno successivo non si tira nuovamente per le calamità, ma dal turno seguente si ricomincia con il risultato valido di doppio 1, e così via.
Se si ottiene un risultato valido, si procede come per gli eventi, pescando una carta dal fondo del mazzo Calamità e controllando il retro della carta per determinare la zona (o il bersaglio) della Calamità.

Ribellioni e Capitani barbari. Se ci sono territori dei giocatori con meno di 5 Armate questi sono a rischio di Ribellione. Si tira 1d4: il risultato +1 esprime il numero di VF in armate che devono avere i territori per evitare la ribellione.
La tecnologia LEGGE riduce questo tiro di dado di 1. Al contrario la SIGNORIA e FEUDALESIMO aumentano il risultato del dado di 1.
Se avviene la ribellione nel territorio, le armate del giocatore vanno rimosse e sostituite con 1d6 di armate barbare.

Durante la fase Eventi, i Capitani Barbari arruolano rispettivamente, a seconda del loro livello, 1, 2 o 3 armate nel proprio territorio; inoltre i Regni parzialmente occupati da armate barbare arruolano, 1 armata barbara in ogni territorio di quel Regno che è confinante con i territori occupati dalle armate di un giocatore.

Combattimenti Barbari. Si risolvono poi tutti i combattimenti dei Barbari secondo le loro regole di ingaggio (guarda la sezione “Barbari”).

8. FASE POSIZIONAMENTO

Il giocatore deve posizionare negli insediamenti sulla mappa di gioco tutte le miniature e gli edifici acquistati e/o ottenuti nelle fasi precedenti. Può posizionare le miniature nei territori o nei mezzi di trasporto che si trovano presso insediamenti o porti. Gli edifici civili vanno in un centro abitato e, al fine del posizionamento di altri acquisti, non saranno considerati fino al turno seguente.
Se possiede LOGISTICA può posizionare il 10% arrotondato per difetto delle armate dietro il proprio Schermo. Durante la Fase Combattimento potrà riposizionarle in un qualsiasi territorio che contenga un insediamento, ma solo un massimo di 5, 10 o 15 armate in base al suo LT (1°, 2° o 3°). Può anche posizionarle durante la Fase Posizionamento in tutti i propri insediamenti

9. FASE COMBATTIMENTO

Il giocatore di turno può caricare/scaricare le armate sui/dai propri mezzi da guerra, muoverli e/o attaccare. Si possono utilizzare anche i mezzi commerciali per muovere e

attaccare, ma solo congiuntamente ai mezzi da guerra. Si possono svolgere queste azioni nell'ordine che si preferisce ed è anche possibile ripeterle più volte.
Nota: Si possono muovere mezzi di trasporto commerciale durante la fase combattimento, ma poi non potranno più muovere durante la fase commerciale. Si possono muovere mezzi di trasporto militare durante la fase commerciale, ma non devono aver mosso nella precedente fase combattimento.

CARICO, SCARICO

Caricare e scaricare armate e mezzi di trasporto costa 0 PM se nel territorio c'è un insediamento (Villaggio/Borgo/Città), un Porto Lontano (nel caso di mezzi navali) o un Capitano, in tutti gli altri casi 1 Punto Movimento (PM) (come regola opzionale si può decidere che la Galea spende PM in base al terreno da cui carica/scarica).
Il Carro da Guerra deve trovarsi nello stesso territorio delle armate da caricare/scaricare. La Galea invece deve trovarsi in una zona di mare adiacente al territorio di terra dove caricare/scaricare armate.

MOVIMENTO

Il movimento base costa 1 PM. Alcune tipologie di movimento richiedono però PM addizionali da spendere come attraversare un fiume (+1 PM) o un territorio montuoso. Questo vale per tutti i mezzi di trasporto.

Il costo di movimento è riassunto nella tabella qui sulla destra e nello Schermo del giocatore.

Possono muoversi solo i mezzi di trasporto, non le Armate. Il mezzo da guerra deve aver caricato almeno 1 armata del proprio colore per potersi muovere.
Può capitare, che un mezzo di trasporto rimanga senza armate, nel qual caso non potrà muoversi e se non verrà occupato entro il turno dalle armate del suo o di un altro colore, verrà rimosso. Nel caso di carovane che trasportano merci, le merci rimangono nel territorio fino a quando un altro mezzo di trasporto commerciale non viene a caricarle.

Il numero di PM disponibili per ogni mezzo da guerra dipende, così come la sua capacità di carico, dal suo livello, come indicato dalla seguente tabella:

Mezzo da guerra	Capacità di carico	PM
I livello	20	7
II livello	40	8
III livello	60	9

Nota: una miniatura priva di stendardi è di I livello, con lo stendardo piccolo è di II livello, con lo stendardo grande è di III livello.

Il movimento del Carro viene migliorato di +1 da STRA-

***Esempio**: è possibile caricare delle Armate, muoversi, Attaccare, muoversi e Attaccare ancora.*

I Mezzi di guerra (Galea e Carro da guerra) hanno un proprio valore movimento e una specifica capacità di carico, che gli permette di caricare un certo numero di armate, mezzi di trasporto terrestre e mezzi di assedio. Solo i mezzi da guerra possono caricare i mezzi di assedio e i Capitani.
Ogni armata occupa 1 punto della capacità di carico del mezzo di trasporto, i Capitani non occupano spazio, i mezzi di assedio e i mezzi di trasporto occupano ciascuno 5 punti della capacità di carico del mezzo di trasporto.

I Punti Movimento (PM) esprimono la capacità dei mezzi di trasporto (commerciali o da guerra) di muoversi, caricare e scaricare. Ad esempio un mezzo che ha 6 PM, può muoversi di 3 territori, scaricare, e quindi muoversi di altri 2 territori.

Tabella movimento per le Carovane e i Carri da guerra:

Pianura	1 PM
Collina o Bosco	2 PM
Montagna	3 PM
Attraversare uno stretto	3 PM
Attraversare un fiume	+1 PM
Deserto per la Carovana	1 PM
Deserto per il Carro da guerra	2 PM

Tabella movimento per le Galee e i Mercantili:

Dentro/Fuori un Porto	1 PM
Mare costiero	1 PM
Mare aperto	2 PM

Il livello dei mezzi di trasporto rappresenta la sua evoluzione in termini di capacità di movimento, trasporto e, nel caso di Galee, anche di combattimento.

Un Carro da Guerra di II livello può quindi ad esempio caricare 8 Armate Fante Pesante (5 VF) e fare 8 movimenti.

I Mezzi di Assedio sono macchine di assedio medievali per indebolire o distruggere le fortificazioni del nemico: Catapulta, Trabucco e Bombarda. Quest'ultima concede un bonus anche nelle battaglie campali.

I Dadi disponibili nel gioco sono 1d4, 1d6 e 1d8. Vengono utilizzati nelle battaglie e in altre particolari fasi di gioco, come per gli Eventi e le Calamità.

***Esempio**: 3 Fanti leggeri, 2 Arcieri e 3 Fanti Pesanti (valore 24) attaccano un territorio adiacente. Con loro c'è un Carro da Guerra di I livello, che può trasportare 20 armate e che ha un movimento residuo di 2. Il giocatore attaccante può utilizzare nell'attacco solo 20 Armate, rinunciando ad 1 Arciere e 1 Fante leggero, dato che non sono in grado di essere trasportati dal Carro.*

DE, CARTOGRAFIA e LOGISTICA. Quello della Galea di +1 da TESSITURA, ASTRONOMIA e CARTOGRAFIA.

TERRITORI BARBARI

Quando un giocatore attacca un territorio non appartenente a un altro giocatore, per cui privo di armate, i popoli barbari che vi abitano reagiscono con ostilità. Per rappresentare ciò si posiziona 1 barbaro nel territorio attaccato. Seguirà immediatamente un combattimento.
Nei territori dei regni relativi ai giocatori, ma che non vengono utilizzati nella partita n corso, vanno posizionati 2 barbari invece di 1. Analogamente si posizionano 2 barbari nei seguenti territori, quando vengono attaccati: Regno di Aragona, Regno di Scozia, Regno di Danimarca, Stato Monastico dei Cavalieri Teutonici, Regno di Boemia, Comune di Milano, Comune di Firenze, Repubblica di Genova, Repubblica di Venezia, Giudicato di Arborea, Regno di Serbia, Il khanato, Sultanato Merinide.

ATTACCARE

Esistono diversi tipi di battaglie: la **battaglia campale**, l'**Assedio**, che si svolge con gli appositi Mezzi di Assedio, l'**Assalto** e la **Battaglia navale**. In questa sezione tratteremo la battaglia campale.
La battaglia campale può servire per conquistare un territorio e/o per conquistare un mezzo di trasporto. Se il territorio è difeso e lo si vuole conquistare, le armate attaccanti devono trovarsi in un territorio adiacente a esso. Se il territorio è già conquistato e va conquistato solo il trasporto, le armate attaccanti si devono invece trovare già nello stesso territorio del trasporto.
Per poter attaccare un territorio, il carro da guerra deve avere i PM necessari per muoversi all'interno del territorio una volta conquistato. Le galee devono spendere 1 PM per l'attacco di un territorio. Attaccare prevede già lo sbarco, per cui si spende 1 solo PM. (Come regola opzionale per il movimento, attaccare via mare spende PM in base al tipo di terreno. Es: attaccare la pianura costa 1, collina/foresta/deserto costa 2, montagna costa 3 (questo rende più realistica la cosa).

Un attacco consiste in una o più battaglie combattute con i Dadi. Si segue questa procedura:

1. L'attaccante comunica ad alta voce il Capitano da cui parte l'attacco e il territorio/mezzo di trasporto attaccato;
2. Si giocano le carte Impero.
3. Si tira il dado.
4. Si calcolano i risultati.

Alcune note importanti:

- L'esercito attaccante deve essere accompagnato da un **Capitano** per poter attaccare. In assenza di esso può solo difendersi.
- Un Capitano può attaccare mezzi e/o territori un **numero massimo di volte per turno, pari al suo livello a inizio turno**.
- Il difensore è obbligato a **utilizzare in difesa tutte le armate presenti sul territorio**, siano esse nel territorio stesso oppure caricate su mezzi di trasporto. Nota:

nel caso in cui in difesa ci sia un esercito alleato di un altro giocatore, i difensori si difendono in alternanza.

USO DELLE CARTE IMPERO

Prima di lanciare i dadi, l'attaccante per primo e il difensore poi, rivelano le carte Impero che intendono giocare per quella battaglia; **il numero massimo di carte Impero giocabili da ogni giocatore, per ogni lancio dei dadi, è pari al suo LT, ma diverse tra loro**.

Le carte che si possono giocare vanno in combinazione con altre carte e con le tecnologie acquisite dal giocatore. Alcune carte si possono usare solo in attacco, altre solo in difesa, alcune in entrambe le situazioni. Questa restrizione è indicata sulla carta Impero.

USO DELLE TECNOLOGIE

STRATEGIA: assegna un bonus di +1 se il rapporto tra le forze è uguale o superiore a 3:1 oppure annulla l'effetto dell'altro giocatore.
LOGISTICA: una volta per ogni battaglia campale (in attacco o in difesa), si possono aggiungere all'esercito in battaglia, le riserve raccolte dietro il proprio Schermo giocatore. **Nota**: le riserve possono essere massimo da 5, 10 o 15 VF a seconda del suo LT; può ripetere questa operazione 1 volta per ogni battaglia campale in attacco o in difesa. Questa tecnologia può essere usata solo se il territorio della battaglia campale è confinante con un insediamento del giocatore e non si possono superare i limiti di popolazione.
In caso di assedio la LOGISTICA non può essere utilizzato dal difensore perché è circondato, a meno che non si tratti di un assedio a una fortificazione costiera che stia subendo un assedio unicamente via mare.
Riguardo l'assalto alle mura, se sono precedute da un assedio, il difensore non può sfruttare LOGISTICA, se non c'è stato un assedio prima, allora il difensore può sfruttare LOGISTICA.
Per molte altre tecnologie che influenzano indirettamente il combattimento, quali MISTICISMO E MONOTEISMO, TATTICA, LOGORAMENTO, MEDICINA, CHIRURGIA, OSPEDALE, INGEGNERIA, ALCHIMIA, rimandiamo alla loro descrizione presente sulla plancia del giocatore per una spiegazione dettagliata.

TIRO DEL DADO

Entrambi i giocatori tirano 1d6, a meno che non entrino in gioco dei modificatori che vedremo in seguito; al risultato sommano eventuali bonus dati dalle carte Impero e calcolano il proprio **totale di combattimento**.

RISULTATO

La **differenza tra i due totali** di combattimento (dadi + bo-

***Esempio**: il giocatore blu attacca quello giallo. Avendo un LT 3, può giocare fino a 3 carte Impero. Il suo avversario che invece ha LT 2 può rispondere con al massimo 2 carte Impero.*

Ad esempio la carta Sicario permette al giocatore di guardare le carte Impero dell'altro e di rimuoverne una a sua scelta.
Ad esempio la carta Eroina conferisce l'uso di un dado superiore in battaglia: se usavi 1d6, lo sostituirai quindi con 1d8.

***Esempio**: l'attaccante gioca una carta Condottiero avendo TATTICA ottenendo +2 al tiro del dado; gioca poi anche la carta Genio avendo INGEGNERIA ottenendo quindi +4 al tiro di dado.*

***Esempio 1**: attaccante e difensore non hanno bonus, entrambi tirano 1d6, l'attaccante fa 2, il difensore fa 3. L'attaccante perde 1 armata, il difensore nessuna.*

***Esempio 2**: l'attaccante gioca la carta Balestriere (+1 in attacco o in difesa), il difensore è senza nessun bonus, l'attaccante tira e fa 6, il difensore tira e fa 2. La differenza è 5 (7-2=5): il difensore perde 5 armate, l'attaccante perde 2 armate*

***Esempio 3**: l'attaccante gioca la carta Balestriere (+1 in attacco o in difesa), il difensore gioca la carta*

GENIO e ha la tecnologia INGEGNERIA (che in combinazione danno +2 in attacco o in difesa). L'attaccante tira 3 (3+1=4) e il difensore 2 (2+2=4): il risultato è pari e non ci sono perdite e non succede nulla.

***Esempio 4**: l'attaccante gioca la carta Balestriere (+1 in attacco o in difesa), la carta Eroina (1 livello superiore di dado), ha la tecnologia STRATEGIA (+1 in attacco o in difesa se il rapporto di forze è almeno di 3:1) e usa 1 Bombarda (+1 in attacco o in difesa); il difensore non ha bonus. L'attaccante tira 1d8 e fa 5 (5+3=8), il difensore tira 1: il difensore perde 7 armate, l'attaccante perde 3 armate. Se però il difensore ha solo 4 armate, le perderà tutte e l'attaccante ne perderà solo 2 (la metà effettiva).*

***Esempio**: un Capitano di I livello, che svolge una battaglia conquistando un territorio, diventa di II livello.*

***Esempio**: se il giocatore blu sta attaccando i giocatori giallo e verde che difendono insieme, prima svolgerà una battaglia contro quello giallo e quindi contro quello verde.*

nus) determina le perdite per chi ha ottenuto il totale minore, espresse in VF. Il vincitore perde la metà di questo valore (arrotondato per difetto). Ogni giocatore assegna le perdite alle proprie forze come preferisce.

Il vincitore non potrà infliggere perdite superiori al numero di armate impegnate in battaglia, anche se la differenza tra i totali di combattimento lo potrebbe permettere; se uno dei contendenti non ha sufficienti armate a cui assegnare i danni, le perdite da entrambe le parti vanno ricalcolate basandosi su questa quantità effettiva.

In caso di parità non vince nessuno e non succede nulla.

RISULTATO PER CARTE E MINIATURE

Durante il combattimento, dopo ogni lancio del dado, se un giocatore ha giocato 1 o più carte Impero e ha perso lo scontro, perde anche 1 carta impero a sua scelta.
Ad ogni lancio del dado entrambi gli avversari possono modificare le carte impero giocate.

Il 90% delle armate distrutte vengono rimosse dalla mappa e riposte nella riserva di gioco. Il 10% di esse (per eccesso, minimo 1 armata) va invece nella riserva del giocatore avversario (Prigionieri).

RISULTATO PER I CAPITANI

Quando un Capitano vince una battaglia, acquista 1 livello. Si aggiunge alla miniatura lo stendardo del livello corrispondente. Si può guadagnare al massimo 1 livello di esperienza a turno e al massimo 3 livelli per ogni singolo Capitano.
Quando un Capitano svolge uno o più attacchi contro un obiettivo senza conquistarlo perde 1 livello, se aveva solo 1 livello viene rimosso e torna nella riserva del giocatore.
Se più Capitani attaccano lo stesso obiettivo contemporaneamente, l'attaccante deciderà a ogni tiro del dado con quale Capitano attaccare e quali carte Impero usare; se l'attacco sarà fallimentare tutti i Capitani verranno ridotti di 1 livello di esperienza. Se possiede TATTICA, solo l'ultimo Capitano che ha attaccato viene ridotto di 1 livello.

ATTACCO MULTIPLO

Nel caso di più giocatori in difesa (o di più giocatori in attacco nel caso di una Crociata), i giocatori attaccano e si difendono uno alla volta alternandosi con il tiro dei dadi e usando solo le proprie carte Impero. L'ordine di attacco o difesa viene deciso dalla parte con più giocatori o in caso di parità dalla parte attaccante.

CONQUISTA DI UN TERRITORIO

Quando l'attaccante distrugge le armate su un territorio/mezzo di trasporto nemico, deve occuparlo con almeno 1

armata.

Nel territorio conquistato potrebbero esserci Capitani, mezzi di trasporto, mezzi di assedio, insediamenti o edifici (militari, religiosi e commerciali) dello sconfitto: il vincitore deve decidere cosa farne. Può:

- **Distruggerli**: le miniature e le tessere distrutte vanno rimosse e tornano nella riserva del giocatore o del gioco. Alcuni elementi, come il Capitano e gli edifici, se distrutti danno dei PO (vedi tabella PO nel capitolo Fine Partita), ma solo se appartenevano ad un giocatore.
- **Saccheggiarli**: per ognuno degli elementi sopraelencati il vincitore ottiene una quantità di Fiorini pari alla metà del loro valore. Gli elementi saccheggiati tornano nella riserva del giocatore sconfitto o nella riserva di gioco.
- **Conquistarli**: insediamenti, mezzi d'assedio ed edifici commerciali/religiosi, se non distrutti o saccheggiati, vanno al giocatore che ha conquistato il territorio in cui si trovano. Lo stesso per i mezzi di trasporto, ma in questo caso questo caso le miniature originali vanno nella riserva del giocatore sconfitto e devono essere rimpiazzate da quelle del vincitore. Non si possono conquistare i Capitani. Il giocatore deve tenere conto delle normali restrizioni di gioco, come il limite definito dal proprio LT per quanto riguarda mezzi di trasporto e mezzi di assedio.

Non è obbligatorio applicare una sola di queste opzioni, il vincitore può decidere di distruggere il Capitano e le Carovane nemiche, saccheggiare la Cattedrale e conquistare la Città.

CONQUISTA DI UN MEZZO DI TRASPORTO

Quando viene sconfitta l'ultima armata su di un mezzo di trasporto, ci si comporta come descritto per la conquista di un territorio. In caso di mezzi di trasporto commerciali, le merci trasportate dalle carovane nemiche vengono scaricate nel territorio (per poi essere caricate da un altro mezzo commerciale), le merci trasportate dai mercantili possono essere caricate dai mercantili del vincitore se presenti nella stessa zona di mare della battaglia navale, altrimenti vengono perse definitivamente in mare. **Nota**: non si possono avere più mezzi di trasporto di quelli concessi dal proprio LT. Quelli in eccesso devono essere distrutti.

ASSALTO A UNA FORTIFICAZIONE

Si può fare quando il difensore ha una fortificazione nel territorio (Torre, Fortilizio o Castello).
Per prima cosa si verifica se alcune armate del difensore sono da considerarsi fuori dalla fortificazione, dato che la fortificazione ha un limite di capacità: contiene massimo 10 VF se è una Torre, 20 VF se è un Fortilizio, 30 VF se è un Castello. Se alcune armate non entrano nello spazio preposto allora sono all'esterno e prima va svolta una

***Esempio**: se il vincitore è di LT II e possiede già 2 Carovane, dovrà per forza distruggerle o saccheggiarle.*

***Esempio**: l giocatore verde assalta un Fortilizio del giocatore rosso. Entrambi scelgono di non giocare carte Impero. Il giocatore blu lancia 1d4 e ottiene 3, mentre il giocatore rosso lancia 1d6 e ottiene 4, a cui somma +2 come bonus della propria fortificazione. Il giocatore blu rimuove tre armate come perdite, mentre il giocatore rosse non ne rimuove alcuna.*

***Esempio**: il giocatore blu attacca un territorio del giocatore giallo dove ci sono 12 armate e una Torre. 10 armate sono considerate all'interno della Torre e 2 al di fuori. Il giocatore blu risolve quindi la battaglia campale contro le due armate esterne e quindi può assediare la Torre.*

***Esempio**: l'attaccante ha una Catapulta; può quindi assediare per 2 turni un Castello e poi assaltare la rimanente Torre, in questo caso il difensore avrà solo 1 livello di edificio militare intatto, per cui solo 10 armate saranno considerate al suo interno.*

***Esempio:** se Tunisi è assediata via mare, una Carovana ivi presente potrebbe allontanarsi via terra, mentre un Mercantile sarebbe costretto a rimanervi.*

***Esempio**: al termine del secondo turno di assedio il giocatore giallo sta assediando con 15 armate e una catapulta il Fortilizio del giocatore verde in cui si difendono 1o armate. Entrambi ripongono nella propria riserva 1 armata a causa del logoramento.*

battaglia campale contro di esse.
Se tutte le armate del difensore possono entrare dentro la fortificazione, si può svolgere l'Assalto. Ci sono alcune modifiche da applicare rispetto alla battaglia campale:

- L'attaccante usa di base 1d4.
- Il difensore usa 1d6+1 per la Torre, 1d6+2 per il Fortilizio, 1d6+3 per il Castello
- Quando il difensore vince, non perde armate.
- Se l'assalto è condotto dal mare, il difensore può sfruttare LOGISTICA, ma solo se il territorio contiene un insediamento del difensore.

Nota: La campagna campale e l'assalto alle mura (o assedio) che ne consegue, valgono come 1 solo attacco (non 2) del Capitano attaccante perché si tratta dello stesso territorio.

ASSEDIO

Si può condurre quando il difensore ha una fortificazione nel territorio (Torre, Fortilizio o Castello).
Per prima cosa, come per l'Assalto, si verifica se alcune armate del difensore sono da considerarsi fuori dalla fortificazione, dato che la fortificazione ha un limite di capacità, come già descritto, (contiene 10 VF se è una Torre, 20 VF se è un Fortilizio, 30 VF se è un Castello).
Se alcune armate non entrano nello spazio disponibile, prima va svolta una battaglia campale contro di esse. Eliminate queste armate o in assenza di esse, l'attaccante può dichiarare un assedio a patto che disponga di **almeno un mezzo di assedio** e abbia **un numero di armate superiore all'assediato**.

I mezzi di assedio hanno una capacità di abbattere le fortificazioni crescente: Catapulta 1, Trabucco 2, Bombarda 3.
Gli edifici militari hanno un valore di resistenza crescente: Torre 1, Fortilizio 2, Castello 3.
All'inizio di ogni fase di combattimento successiva, se l'assediante è ancora presente, le fortificazione subisce un danno. Quando la fortificazione subisce 1 danno va sostituita con la fortificazione inferiore: quindi quando un Castello subisce 1 danno diventa un Fortilizio o quando un Castello subisce 2 danni diventa una Torre. Se la Torre subisce 1 o più danni va rimossa, così come un Castello che ne subisce 3 o un Fortilizio che ne subisce 2 o più.

- Se delle armate assediate finiscono fuori dalla fortificazione a causa della sua distruzione, l'attaccante deve svolgere una battaglia campale contro di esse prima di poter riprendere l'Assedio.
- L'attaccante può interrompere l'Assedio quando vuole e passare ad esempio all'Assalto o muoversi.
- Se condotto via terra, l'assedio impedisce ai mezzi di trasporto (commerciali e militari) di uscire/entrare nel territorio via terra, ma possono sempre farlo via mare. Al contrario se l'Assedio è condotto via mare, i trasporti non possono uscire/entrare nel territorio

via mare, ma possono farlo via terra. Se l'Assedio è condotto da entrambe le vie, i mezzi di trasporto non possono muoversi nel territorio in nessun caso.
- Se l'assediante e l'assediato hanno entrambe un mezzo di assedio, ogni turno di assedio si tira 1d6 per ogni mezzo di assedio: con un risultato di 6 per la catapulta, di 5-6 per il trabucco e di 4-5-6 per la bombarda si può distruggere un mezzo di assedio avversario.

Alla fine di ogni turno successivo al primo in cui si è svolto un Assedio, le armate di entrambe le parti subiscono un **logoramento**: 10% del VF delle armate (arrotondate per difetto, minimo 1) vanno nella riserva del giocatore. LOGISTICA annulla questo effetto, ALCHIMIA e il Genio (con INGEGNERIA) causano 1 danno ulteriore.

BATTAGLIE NAVALI

In una battaglia navale, per prima cosa le Galee coinvolte speronano quelle avversarie: si tira 1d4 e si aggiunge un bonus pari al livello della Galea. Il risultato rappresenta le perdite subite dalla flotta avversaria. Le perdite vengono scelte dal proprietario delle armate e rimosse dal tabellone.

Dopo questo scontro iniziale, se ci sono ancora armate da entrambe le parti, si passa a **un normale combattimento campale**.

Si possono applicare anche le seguenti modifiche:
Il giocatore che possiede ALCHIMIA ottiene un +1 fisso per ogni nave da guerra nello scontro iniziale e +1 fisso durante il tiro del dado nei successivi combattimenti campali.
Valgono tutti i bonus del combattimento campale, compresi STRATEGIA o il +1 per ogni mezzo di assedio di III livello imbarcato.

- Le Galee non partecipano alle battaglie terrestri, nemmeno quando ci sono sbarchi di armate da una flotta in un territorio costiero.
- Le battaglie navali avvengono solo in mare aperto. Se si attacca un porto non avviene lo speronamento iniziale con relative perdite e si passa direttamente al combattimento classico.
- Si è obbligati ad attaccare il porto e il relativo insediamento per poter attaccare le navi attraccate in esso, anche se la città è in possesso dei barbari. Se le navi attraccate NON sono del giocatore che possiede l'insediamento, e si ha un patto con questo che lo consente (Passaggio Territori), è possibile attaccare le navi del giocatore.
- Se l'insediamento è fortificato si può decidere se effettuare un assedio via mare, sbarcare per effettuare un assedio via terra oppure assaltare direttamente la fortificazione.

BLOCCHI NAVALI

***Esempio**: il giocatore verde utilizza una sua Galea di III livello, su cui ha caricato 40 armate, per attaccare il mercantile del giocatore blu protetto da una Galea di I livello con 25 armate. Entrambi si speronano, lanciando 1d4: il giocatore verde ottiene 2, mentre il blu ottiene 3. Il giocatore verde causa quindi 5 perdite all'avversario (2 del dado + 3 del livello della Galea) mentre il verde ne causa 3.*

Situazioni particolari di combattimento in 3 giocatori: A, B e C.

A in guerra con B. Se A si trova in un territorio barbaro, B può attaccare A, l'importante è che B abbia più armate del barbaro (altrimenti prima il barbaro attacca B).
A in guerra con B. Se A si trova dentro un edificio civile barbaro, B può attaccare A, l'importante è che B abbia più armate del barbaro (altrimenti prima il barbaro attacca B).
A in guerra con B. Se A si trova dentro una fortificazione barbara, B deve prima assaltare o assediare la fortificazione barbara, ovviamente A può aiutare nella difesa della fortificazione; se le armate barbare + le armate di A superano la capacità della fortificazione, B dovrà prima effettuare una battaglia campale contro le armate in eccesso (metà barbare e metà di A).
Se A e B non sono in guerra, B può attaccare la fortificazione del barbaro e poi dichiarare guerra a A: in questo modo A non può partecipare alla difesa della fortificazione barbara (B però perde 4 PO per dichiarare guerra in questo modo).

Stessa situazione col giocatore C al posto del barbaro.

A in guerra con B. Se A si trova in un territorio di C, B può attaccarlo solo se ha il passaggio territori con C.
A in guerra con B. Se A si trova dentro un edificio civile di C, B può attaccare A solo se ha il passaggio territori con C.
Giocatori A B C, nessuno di questi giocatori è alleato, e B vuole attaccare A:
se A ha un patto commerciale o di passaggio territori

con C e si trova dentro una fortificazione di C, B deve prima assaltare o assediare la fortificazione di C e poi attaccare A, ovviamente A non può aiutare nella difesa della fortificazione perché A non è alleato di C.
Giocatori A B C, A e C alleati, B vuole attaccare A:
se A ha un patto commerciale o di passaggio territori con C e si trova dentro una fortificazione di C, B deve prima assaltare o assediare la fortificazione di C, ovviamente A può aiutare nella difesa della fortificazione perché A è alleato di C.
Giocatori A B C, nessuno di questi giocatori è alleato, B vuole attaccare A:
Se B è in guerra con C, ma non con A, B può attaccare la fortificazione di C e poi dichiarare guerra ad A: in questo modo A non può partecipare alla difesa della fortificazione di C (B però perde 4 PO per dichiarare guerra in questo modo).

***Esempio**: il giocatore rosso occupa sia la Tracia che la Misia (stretto dei Dardanelli) imponendo un blocco navale in modo che nessuna nave avversaria possa spostarsi dal Mar Nero al Mar Mediterraneo e viceversa.*

Si possono utilizzare le proprie armate per bloccare le navi avversarie, utilizzando la conformazione della costa.
I blocchi navali possono essere di 2 tipi: **passivi** e **attivi**.

Passivi: un giocatore che controlli entrambi i territori che si affacciano su uno stretto, automaticamente genera un blocco navale nei confronti degli altri giocatori, i quali, se vogliono passare devono stipulare con lui un patto di Passaggio Territori oppure devono conquistare almeno 1 dei 2 territori costieri e rompere così il blocco.

Attivi: una flotta con almeno 1 Galea dichiara il blocco navale nella zona di mare in cui si trova: le flotte avversarie possono attraversare il blocco solo se composte da un numero di Galee superiore, altrimenti potranno passare solo se ingaggiano battaglia e passano in vantaggio numerico; chi ha creato il blocco può ingaggiare battaglia anche in inferiorità numerica. Il giocatore che decide di ingaggiare battaglia, se non già in guerra con l'altro giocatore, dovrà fare una dichiarazione di guerra preventiva perdendo 4 PO.
Chi dichiara il blocco navale può interromperlo al turno successivo.

CAPITALE
Può accadere che un giocatore perda la propria capitale, perché conquistata da un altro giocatore. In questo caso la capitale conquistata viene declassata di un livello. Il giocatore sprovvisto di capitale, dovrà scegliere un suo insediamento e convertirlo nella nuova capitale.
Se non possiede alcun insediamento potrà costruire la capitale in un suo qualsiasi territorio, ma non sarà possibile commerciare con essa.

ELIMINAZIONE DI UN GIOCATORE
Se anche l'ultimo territorio/mezzo di trasporto di un giocatore viene eliminato dal gioco, il vincitore si appropria di tutte le carte Impero, della TECNOLOGIA (le Tecnologie doppie non contano) e di tutti i fiorini dello sconfitto.
Per la variante "Ritorno in gioco", che fa rientrare in gioco un giocatore sconfitto, guarda le il capitolo relativo nelle Regole Avanzate.

10. FASE COMMERCIO

Tutti i mezzi di trasporto commerciali durante questa fase possono effettuare delle azioni: possono muovere, vendere e acquistare, ma nello stesso turno è possibile effettuare solo 2 di queste cose.

Il giocatore può muovere i propri mezzi di trasporto commerciali come meglio crede. I mezzi di trasporto civile si muovono di 6/7/8 PM a seconda del loro livello, come indicato nella tabella seguente e applicano i modificatori per il tipo di terreno descritti nella sezione del Combatti-

mento e mostrati nello Schermo del giocatore.

Mezzo di Trasporto	Capacità di carico Merci	PM
I livello	10	6
II livello	30	7
III livello	50	8

- Caricare e scaricare fanno spendere 1PM se l'azione viene svolta in presenza di un insediamento, 2 PM in tutti gli altri territori e nelle zone di mare.
- È consentito scaricare le merci in un territorio e caricarle con un altro mezzo di trasporto commerciale.

Nelle operazioni di acquisto o vendita il giocatore paga o riceve l'ammontare in Fiorini riportato dalla tabella commercio a seconda della merce trattata, del luogo in cui si trova e di eventuali modificatori (edifici commerciali e tecnologie). Prende quindi i cubetti merce relativi dal mezzo di trasporto (ogni cubetto rappresenta 10 merci di un tipo) e li pone nella riserva di gioco (vendita) o al contrario li prende dalla riserva e li mette nel trasporto (acquisto).

- Le operazioni di acquisto o vendita non fanno consumare PM al mezzo coinvolto.
- Si possono vendere tutte le merci presenti nel trasporto o solo una parte di esse.
- Le operazioni di vendita/acquisto possono essere effettuate solo nei territori con insediamenti (Villaggio, Borgo, Città).
- Non si può acquistare e vendere in 2 insediamenti controllati dallo stesso giocatore, a meno che non si possegga la tecnologia MERCATO.
- Si può acquistare e vendere in due insediamenti controllati dai barbari.

***Esempio**: una Carovana può acquistare delle merci, quindi muovere. A questo punto non può più svolgere azioni.*

***Esempio**: il mamelucco compra 10 Spezie a Damasco e le paga 300 Fiorini. Le trasporta con una Carovana di I livello (capacità di movimento di 6 PM) fino ad Alessandria. Spende 5PM e 1PM per scaricare le Spezie nella Città di Alessandria.*

***Esempio**: con il mercantile di I livello con capacità di movimento 7PM perché possiede TESSITURA, carica le spezie ad Alessandria spendendo 1PM e poi raggiunge il porto di Palermo perché possiede ASTRONOMIA e vende le 10 spezie nello stesso turno (510 Fiorini).*

ALTRI ELEMENTI

IL PAPA

A inizio partita si determina casualmente quale tra i giocatori cristiani diventerà il Papa. Il Papa possiede un ulteriore territorio in aggiunta a quelli del proprio regno, lo Stato della Chiesa (il territorio giallo con Roma).

Se il Papa è presente occorre considerare queste regole:

- Se lo Stato della Chiesa viene attaccato, e conquistato, il Papa muore e il giocatore che lo ha conquistato, se Cristiano (Regno di Ungheria o Sacro Romano Impero), diviene il nuovo Papa.
- Se chi conquista lo Stato della Chiesa non è Cristiano. La funzione di Papa viene sospesa fino alla riconquista dello Stato della Chiesa da parte di un giocatore Cristiano.
- Se il Papa muore per altre cause (come per una carta Evento) e c'è almeno un giocatore Cristiano in partita si svolge immediatamente l'elezione del Papa tra tutti i giocatori Cristiani: ogni giocatore Cristiano vota in modo manifesto e ottiene un voto ulteriore per ogni Cattedrale posseduta, ogni Cardinale mostrato, ogni Eroina mostrata e ogni 250 fiorini versati. Chi ottiene la maggioranza dei voti è il nuovo Papa. In caso di parità diviene Papa colui che offre il maggior numero di Fiorini in un'asta segreta.

Durante la partita il Papa giocherà normalmente, ma avrà facoltà in più rispetto agli altri giocatori: indire una Crociata e scomunicare i giocatori Cristiani.

Decima: il Papa ottiene come decima il 10% delle tasse riscosse dai giocatori cristiani. Un giocatore Cristiano perderà 1 PO in ogni turno in cui si rifiuterà di pagare la decima al Papa,

Crociata: quando la carta Evento Crociata viene pescata, il giocatore Papa dovrà indire una crociata. Si può indire la Crociata verso le seguenti città se occupate dai barbari o da un giocatore non cristiano (tra parentesi il valore in PO che si guadagnano o perdono per quella città): Gerusalemme (5), Alessandria (4), Tunisi (3), Novgorod (2), Costantinopoli (1).

Chi vince la crociata guadagna i PO, chi perde la crociata perde anche i PO.

Affinché la Crociata abbia successo, è necessario che entro i seguenti 4 turni di gioco, almeno X VF di armate di giocatori Cristiani si trovino contemporaneamente a Gerusalemme ed attacchino. X è un qualsiasi multiplo di 15, che viene deciso dal Papa. Se ciò avviene, tutti i partecipanti ottengono 1 PO per ogni multiplo X (max 5), in caso contrario ne perdono la metà (per difetto).

Scomunica: il Papa può decidere di scomunicare i giocatori Cristiani quando se ne verificano le condizioni. Per essere scomunicato, un giocatore Cristiano deve aver attaccato lo Stato della Chiesa, senza riuscire a conquistarlo, oppure essersi rifiutato di prender parte a una Crociata o di pagare la decima per 3 o più turni. Un giocatore scomunicato perde dei PO, non può prender parte a una Crociata, né divenire Papa per elezione o votare all'elezione di quest'ultimo. Il giocatore Papa ha facoltà di rimuovere la scomunica (i PO perduti vengono ripristinati e decadono le altre restrizioni). Inoltre il Papa può imporre a un giocatore Cristiano di interrompere una guerra, pena la scomunica.

Il giocatore scomunicato viene considerato di una religione differente, può decidere di non chiedere perdono (con fiorini, territori, patti diplomatici) al Papa e quindi dare vita ad un'altra fazione religiosa, eleggere un Antipapa e posizionare la 4° Capitale religiosa.

I giocatori cristiani ancora col Papa possono abbandonare il cattolicesimo e unirsi all'Antipapa, ma subiranno gli stessi effetti della scomunica.

Il Khanato dell'Orda d'Oro può cambiare religione in qualsiasi momento e diventare cristiano, musulmano o ortodosso.

Regola opzionale: il bizantino e Novgorod possono diventare cattolici, ma perdono 2 PO e 1D4 di armate in ogni territorio, se ritornano ortodossi riguadagnano 2 PO e 1D4 di armate in ogni territorio.

Esempio. *Il giocatore blu è il Papa. Il giocatore giallo Mamelucco attacca e conquista lo Stato della Chiesa. Il Papa muore. Al turno successivo il giocatore giallo riconquista lo Stato della Chiesa e diviene il nuovo Papa.*

Esempio. *Esce la carta Crociata e il giocatore Papa decide di indire una Crociata a Gerusalemme per 45 VF di armate. Se i giocatori Cristiani riusciranno entro 4 turni di gioco ad avere questo numero di armate nel territorio di Gerusalemme otterranno 3 PO, se non ci riescono perderanno 1 PO.*

SOVRAPPOPOLAZIONE

Ogni tipo di terreno possiede un valore massimo di VF che può contenere. I giocatori non possono superare questi limiti volontariamente, ma può accadere che questi limiti vengano superati a causa di Eventi o Calamità, in questo caso si parla di Sovrappopolazione e tutto ciò che è in eccesso deve essere rimosso alla fine del turno e rimesso nella riserva del giocatore.

Nota importante: ciò che è caricato su di un mezzo di trasporto non conta al fine della sovrappopolazione del territorio.

territorio	limite VF
pianura	5 AGRICOLTURA (+5) ROTAZIONE COLTURE (+5)
bosco	5 CACCIA (+5)
collina	5 ALLEVAMENTO (+5)
deserto	5
montagna	5

Esempio: *in un territorio boscoso (5) c'è un borgo (+20) e una torre (+5). Vi sono 35 armate nel territorio, c'è quindi una sovrappopolazione di un valore di 5 VF in armate, che verrà eliminato a fine turno. Il giocatore che le possiede sceglie come.*

Esempio*. Una Pianura ci sono 2 Arcieri e 1 Fante leggero barbaro per un totale di 7 VF. Il limite di popolazione di 5 è stato superato: i barbari attaccano! Ci sono due territori che mancano al barbaro per completare il proprio Regno e sono entrambi adiacenti: uno è occupato dal giocatore giallo e l'altro dal giocatore rosso. Il giallo ha armate per 10 VF, mentre il rosso per 5 VF. I barbari attaccano il territorio del giocatore rosso.*

Insediamenti ed edifici concedono un bonus al territorio:

villaggio	+10
borgo	+20
città	+30
cattedrale	+10
torre	+5
fortilizio	+10
castello	+15
Capitale religiosa	+10

TERRITORIO CONTESO

Un territorio in cui ci sono armate di diversi giocatori in guerra tra loro è conteso. Non è quindi assegnato ad alcun giocatore.

Un territorio in cui ci sono armate di diversi giocatori in pace tra loro è del giocatore che lo possedeva prima dell'arrivo delle armate degli altri giocatori. Se la situazione si protrae, si può piazzare una tessera giocatore del giocatore che lo possiede, come memorandum.

Quando più giocatori attaccano il medesimo territorio insieme, il territorio viene assegnato di comune accordo. Se l'accordo non si raggiunge all'atto della conquista, il territorio diventa conteso.

BARBARI

I barbari agiscono nella fase Eventi nella sotto-fase Barbari. Si verifica se i barbari superano i limiti di popolazione nei loro vari territori: se ciò avviene i barbari del territorio attaccano un territorio confinante di un giocatore.

- Se un territorio barbaro può attaccare più territori confinanti dei giocatori, attaccherà quello che gli permette di conquistare un Regno nella sua interezza. Se ci sono più territori con questa caratteristica, attacca il più debole in termini di VF. In caso di parità tra 2 o più territori attaccherà quello non fortificato, in caso di ulteriore parità quello con l'insediamento più piccolo e infine quello con il minor numero di Capitani. Se la parità prosegue si tira a sorte con un dado.
- Un mezzo di trasporto o un territorio di un giocatore non possono essere attaccati dai barbari più di 1 volta per turno. Se quindi più territori barbari possono attaccare lo stesso territorio (o mezzo), sarà il territorio barbaro con più VF ad attaccare. In caso di 2 o più VF equivalenti, sarà quello con il Capitano di livello maggiore ad attaccare. Se la parità prosegue si tira a sorte con un dado.

I barbari proseguono la battaglia fintantoché il nemico non viene annientato o sono ridotti ad un valore di VF di 1. In caso di vittoria, mantengono gli edifici militari, civili, ma distruggono le Cattedrali e gli edifici commerciali.

Nota: i barbari attaccano anche se hanno un valore di VF più alto di un mezzo di trasporto che transita o si ferma nel loro territorio senza dare battaglia. In questo particolare caso la battaglia avviene immediatamente durante il turno del giocatore che sta muovendo il mezzo.

Se il territorio barbaro non confina con territori dei giocatori, ma supera il livello di Popolazione del territorio, si seguirà la seguente scaletta di azioni:

1. Si piazza una Torre, se disponibile nella riserva di gioco.
2. Si costruisce un Villaggio, se sulla mappa esiste l'icona di Centro Abitato, non ci sono insediamenti e il Villaggio è disponibile nella riserva di gioco.
3. Si piazza un Fortilizio, se c'è già una Torre e il Fortilizio è disponibile nella riserva di gioco. La Torre viene rimossa e torna nella riserva di gioco.
4. Si piazza un Borgo, se c'è già un Villaggio e il Borgo è disponibile nella riserva di gioco. Il Villaggio viene rimosso e torna nella riserva di gioco.
5. Si piazza un nuovo Capitano barbaro.
6. Si promuove il Capitano di 1 livello.
7. (solo se il territorio è costiero). Si piazza una Galea barbara che caricherà fino ad un massimo di 20 armate barbare da quel territorio e 1 Capitano Barbaro. Nota: va lasciato almeno 1 VF barbaro nel territorio di partenza.
   Questa nave si muoverà di 1 Zona di mare all'inizio di ogni fase Eventi, in modo casuale. Si contano i territori o le zone di mare dove potrebbe spostarsi la nave pirata (si escludono dal conteggio i territori barbari) e si lancia il dado più adeguato (in grado cioè di fornire un risultato almeno pari al numero di territori conteggiati; se ad esempio vi sono 5 direzioni possibili, si userà il d6),determinando il territorio o la zona di mare in cui si dirigerà (in caso di un risultato non valido, si lancerà nuovamente il dado), Se giunge in un territorio sbarcherà tutte le armate e attaccherà secondo le normali regole dei barbari. Dopo lo sbarco la galea barbara va rimossa e torna nella riserva di gioco.

CAPITANI BARBARI

Ogni volta che le armate barbare conquistano un territorio o mezzo di trasporto viene promosso il Capitano barbaro di 1 livello, fino ad un livello massimo di 3 o ne viene aggiunto uno di primo livello se non era presente. I Capitani barbari aumentano rispettivamente di +1, +2 e +3 il risultato del dado, sia in attacco che in difesa. Se l'esercito barbaro viene attaccato e annientato, il Capitano va rimosso e torna nella riserva di gioco. Se il Capitano

***Esempio**. Nel territorio barbaro c'è un Villaggio e una Torre. Il limite di popolazione viene superato, quindi viene rimpiazzata la Torre con un Fortilizio.*

era di 2° o 3° livello il giocatore che lo ha sconfitto pesca 1 carta Tesoro.

ATTIVAZIONE BARBARI

Se un giocatore conquista un territorio barbaro, "attiva" i barbari nei territori confinanti: immediatamente tutti i territori barbari confinanti con il territorio attaccato e tutti i territori barbari dello stesso Regno del territorio attaccato aumentano di 1 armata barbara; se in questi territori ci sono dei Capitani barbari, le armate aumentano rispettivamente di +1, +2 e +3, a seconda del livello del Capitano.

Carte Tesoro: rappresentano il "bottino di guerra" dei Capitani barbari. Ogni carta riporta 3 simboli e le rispettive quantità: VF armate, fiorini e merci. Si tira 1d8 per determinare il tipo di merci che vanno dove è stato ucciso il Capitano barbaro. Il VF delle armate vale come bonus alla successiva fase di rinforzi. I fiorini sono subito disponibili al giocatore.

VITTORIA

Al raggiungimento delle condizioni di fine partita decise all'inizio, si effettua il calcolo dei PO. Ai punti in proprio possesso (positivi o negativi), si aggiungono quelli di finali indicati in tabella.

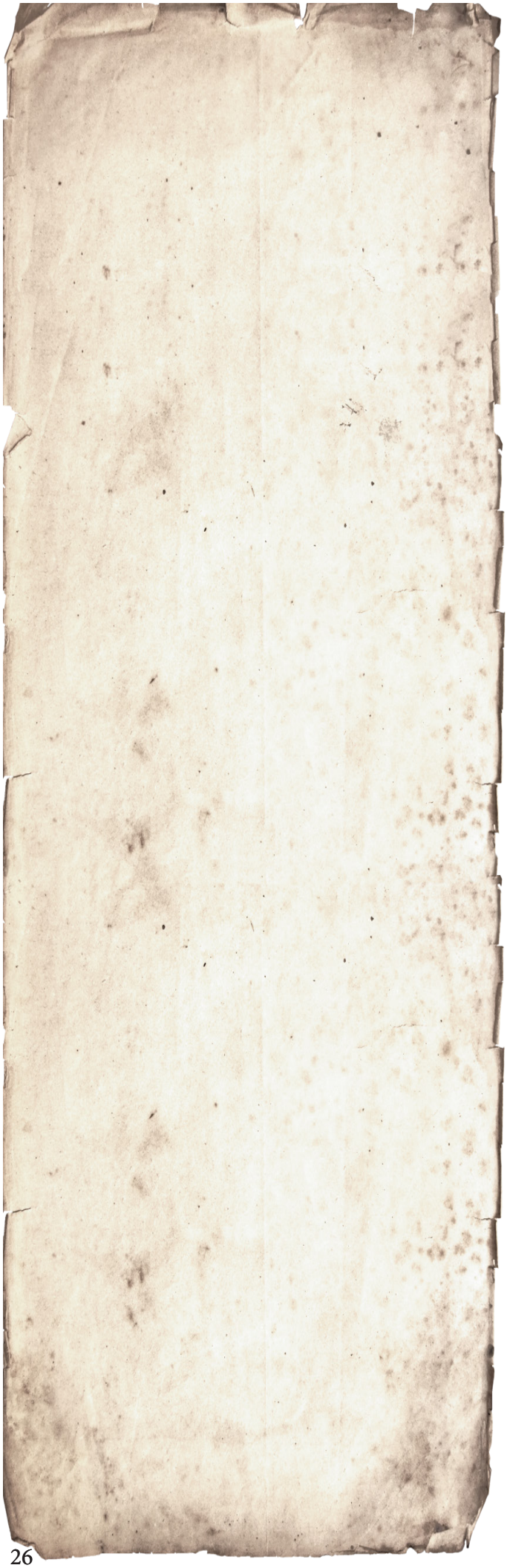
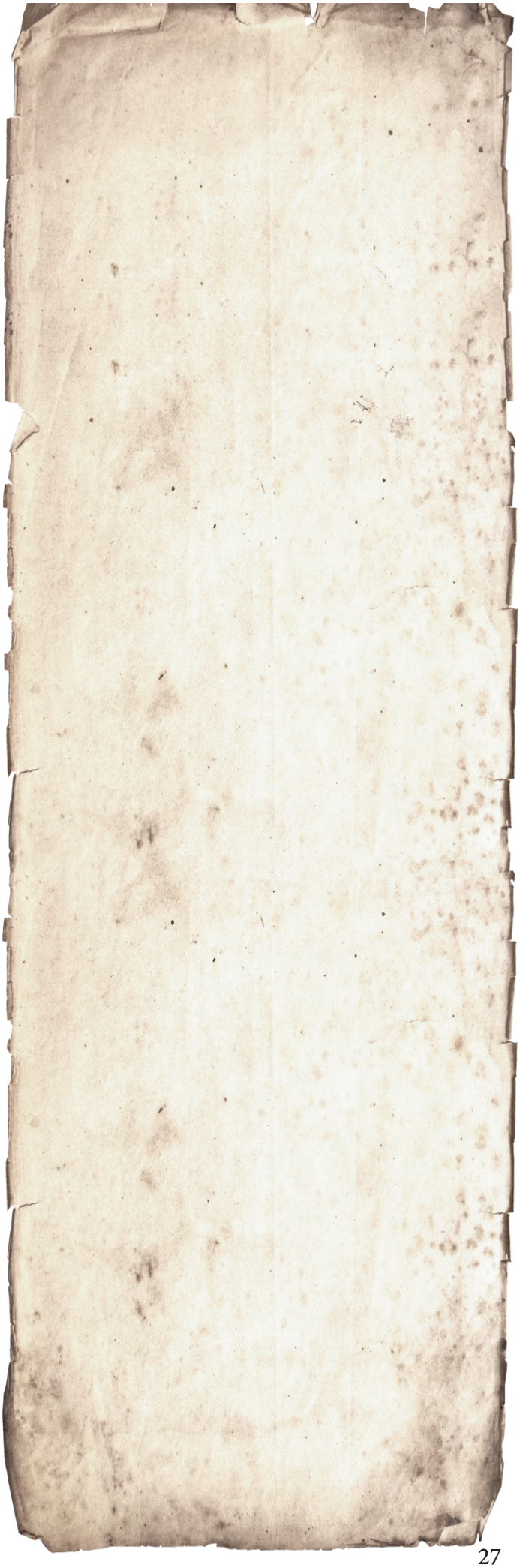
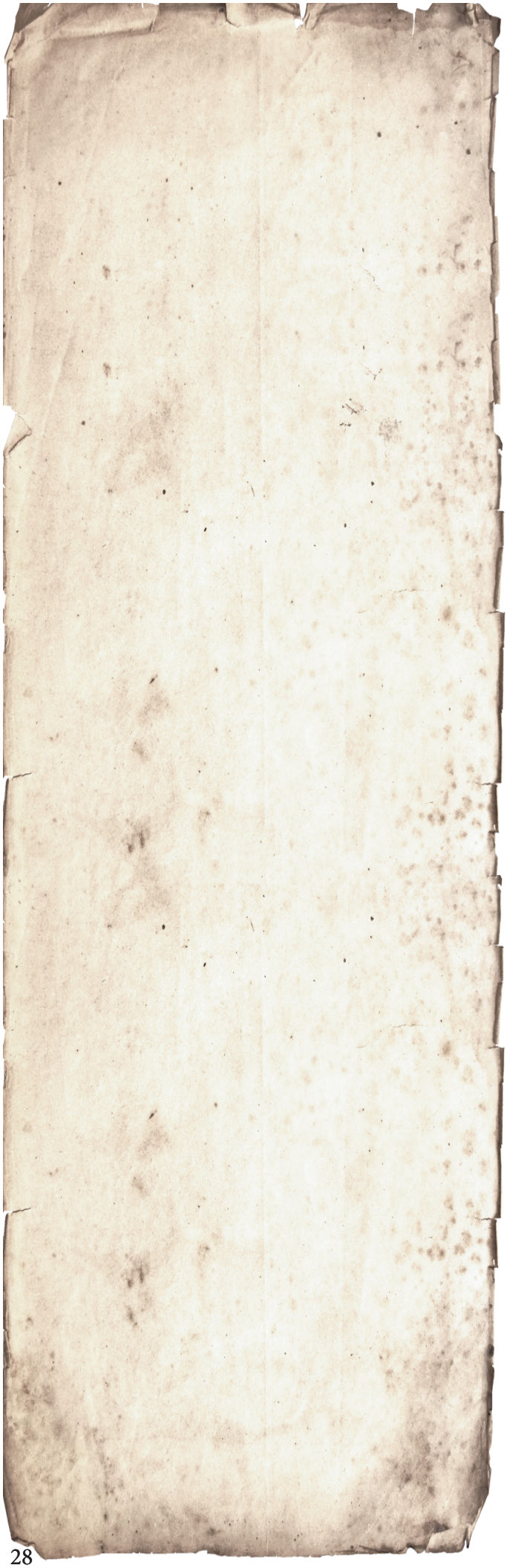
Durante la partita si ottengono PO per:

Condizione	PO
Distruggere un Capitano	1
Distruggere un edificio di un giocatore	1
Ogni 7 tecnologie	1
Azioni Diplomatiche	variabile
Diventare Papa	1
Conquistare Roma (non Cristiano)	2
Riconquistare Roma (occupata da un non Cristiano)	1
Essere Scomunicato (Cristiano)	-2
Fare una Crociata (cristiani)	variabile
Conquistare una capitale religiosa	1
Perdere una capitale religiosa	-2
Per ogni tecnologia di 4° livello	1

A fine partita si ottengono i seguenti PO:

Possedere un Regno Piccolo	0
Possedere un regno Minore	1
Possedere un Regno Grande	2
Possedere un Regno Maggiore	3
Per territorio perso del proprio Regno	-1
Obiettivo conseguito	3
Ogni 1000 Fiorini	1
Cattedrale Posseduta	1
Capitale religiosa posseduta	1
Essere il Papa	2

I territori validi per ottenere PO sono esclusivamente quelli con un numero tale di armate da non correre il rischio di ribellioni.

Il giocatore con più PO è il vincitore. In caso di pareggio, vince il giocatore con il numero maggiore di territori. Se la condizione di pareggio persiste, è il vincitore quello con il maggior numero di armate, a seguire quello con il maggior numero di Fiorini.

Ad esempio, il giocatore blu conquista una Città. Decide di distruggerla e di uccidere il Capitano avversario rimasto là senza Armate di sostegno. Ottiene 2 PO.