

A dynamic illustration of a medieval battle scene. In the foreground, a knight in full plate armor, featuring a prominent red cross on his surcoat, is mounted on a white horse. The knight is holding a long spear, which is angled across the frame. The horse's head is turned towards the right, and its armor also features a red cross. In the background, a large stone castle tower is visible, with a bright explosion or fire emanating from its base. The sky is filled with falling sparks and a sense of intense action. The overall color palette is dominated by the white of the horse, the red of the crosses, and the grey of the stone and armor.

giochix.it

# Medioevo

## Universale

Regolamento Prototipo Storico

Questo regolamento si riferisce al prototipo storico di Medioevo Universale, inserito nella scatola per omaggiare lo splendido ed epico lavoro di Nicola Iannone, autore del gioco, nell'escogitarlo e svilupparlo. Il prototipo storico è talmente vasto e inesauribile, che questo regolamento non ne esaurisce tutte le possibilità e le sfaccettature. Per nuove implementazioni si faccia riferimento al sito personale dell'autore, sempre in continuo lavoro sul gioco e in dialogo con i giocatori.

## SOMMARIO

|                          |         |
|--------------------------|---------|
| TERRITORIO CONTESO ..... | pag. 23 |
| BARBARI .....            | pag. 23 |
| VITTORIA .....           | pag. 26 |

|                                       |         |
|---------------------------------------|---------|
| SOMMARIO .....                        | pag. 2  |
| COMPONENTI .....                      | pag. 2  |
| INTRODUZIONE .....                    | pag. 3  |
| DURATA DEL GIOCO .....                | pag. 3  |
| PREPARAZIONE .....                    | pag. 4  |
| FASI DI GIOCO .....                   | pag. 6  |
| 1. FASE ORDINE DI TURNO .....         | pag. 6  |
| 2. FASE CARTE IMPERO .....            | pag. 6  |
| 3. FASE DIPLOMAZIA .....              | pag. 6  |
| 4. FASE ACQUISTO .....                | pag. 7  |
| 5. FASE TASSE .....                   | pag. 8  |
| 6. FASE RINFORZI .....                | pag. 8  |
| 7. FASE EVENTI .....                  | pag. 9  |
| 8. FASE POSIZIONAMENTO .....          | pag. 10 |
| 9. FASE COMBATTIMENTO .....           | pag. 10 |
| Carico, scarico .....                 | pag. 11 |
| Movimento .....                       | pag. 11 |
| Territori barbari .....               | pag. 12 |
| Attaccare .....                       | pag. 12 |
| Uso delle carte Impero .....          | pag. 13 |
| Uso delle Tecnologie .....            | pag. 13 |
| Tiro del dado .....                   | pag. 13 |
| Risultato .....                       | pag. 14 |
| Risultato per carte e miniature ..... | pag. 14 |
| Risultato per i capitani .....        | pag. 14 |
| Attacco multiplo .....                | pag. 14 |
| Conquista di un territorio .....      | pag. 15 |
| Conquista di mezzo di trasporto ..... | pag. 15 |
| Assalto a una fortificazione .....    | pag. 15 |
| Assedio .....                         | pag. 16 |
| Battaglie navali .....                | pag. 17 |
| Blocchi navali .....                  | pag. 18 |
| Eliminazione di un giocatore .....    | pag. 18 |
| 10. FASE COMMERCIO .....              | pag. 18 |
| ALTRI ELEMENTI .....                  | pag. 20 |
| IL PAPA .....                         | pag. 20 |
| APPROVVIGIONAMENTO .....              | pag. 22 |

## COMPONENTI

- 378 miniature suddivise in 6 eserciti (nei colori dei giocatori): 20 fanti, 10 arcieri, 20 fanti pesanti, 10 cavalieri, 3 capitani.
- 64 miniature dei barbari (grigie): 40 guerrieri, 20 cacciatori, 4 signori della guerra.
- 63 miniature di mezzi di trasporto (grigie): 15 carri, 15 carri da guerra, 15 mercantili, 18 galee.
- 42 miniature di macchine da guerra (grigie): 15 catapulte, 15 trabucchi, 12 bombarde.
- 77 miniature di edifici (grigie): 20 Villaggi, 20 borghi, 10 città, 15 castelli, 12 cattedrali.
- 22 miniature di stendardi di secondo livello (argento).
- 11 miniature di stendardi di terzo livello (oro).
- 1 tabellone (105x76 cm).
- 6 plance (1 per giocatore).
- 6 schermi (1 per giocatore).
- 1 plancia mercato
- 164 carte: 70 impero, 44 evento, 15 obiettivi strategici, 15 territori di contesa, 10 porti lontani, 10 tesoro.
- 18 dadi (3 per giocatore): 6d4, 6d6, 6d8.
- 175 monete (in metallo)
- 1 blocco
- 160 cubetti: 20 rossi, 20 verdi, 20 blu, 20 gialli, 20 rosa, 20 neri, 20 bianchi, 20 marroni.
- 33 tasselli: 4 capitali religiose, 3 fiera agricola, 3 fiera mineraria, 3 fiera tessile, 6 ordine di turno, 20 torre/fortilizio.
- 96 segnalini scudo numerati (16 per giocatore).
- 36 scudi territorio (6 per giocatore).
- 3 segnalini grandi battaglie.
- 3 tessere grandi battaglie.
- questo regolamento (in italiano e in inglese).

# INTRODUZIONE

*XIII secolo: gli imperi più vasti e 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 a Occidente, e nell'Impero Romano d'Oriente. Ma nello scontro militare e politico, a questi grandi imperi, si oppongono ora potenti avversari dalle gloriose culture e dalle infinite energie, provenienti da sud, da est e dall'interno della stessa Europa.*

*Questa volta lo scontro avverrà 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, Guerre da proclamare, Papi e Antipapi, occorre un potere universale 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.

*Nota: le regole per gli obiettivi non fanno parte delle regole base del gioco, le trovi tra gli altri Elementi a pag. 24*

**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 dal numero di turni completati la partita si interrompe dopo 3 ore di gioco.

# PREPARAZIONE

|                        |   |
|------------------------|---|
| Catapulta (miniatura)  | 1 |
| Cattedrale (miniatura) | 1 |
| Plancia giocatore      | 1 |
| Schermo                | 1 |
| Dadi                   | 3 |

Separare le carte dei 3 diversi mazzi (Impero, Eventi, Tesoro), quindi mischiarli e disporli a faccia in giù vicino al tabellone di gioco (usare il lato del Prototipo Storico come in figura). 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            |
| Carro da guerra (miniatura) | 1            |
| Capitano (miniatura)        | 1            |

Il tabellone è suddiviso in territori di terra e zone di mare. i territori possono formare regni di diversa grandezza:

- Grandi (4+ territori)
- Medi (3 territori)
- Minori (2 territori)
- Piccoli (1 territorio)

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 un **Villaggio** e una **Torre** con l'eccezione di un Centro Abitato a scelta per ogni Regno dei giocatori, dove va invece piazzata una **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 barbaro, al posto di un villaggio si pone una città, che ne rappresenta la Capitale.
4. I giocatori collocano la propria **Cattedrale** in un qualsiasi territorio del proprio Regno.
5. I giocatori collocano **1 Fante Pesante** su ogni territorio in loro possesso. Il giocatore a cui è assegnato il



- 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 porto). Nota: i giocatori che cominciano la partita senza Villaggi/Città dotati di **Porto** (icona porto), possono posizionare i loro Mercantili e/o Galee in un qualsiasi territorio con un Porto di un Regno barbaro confinante.
- 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 30 VF di armate). **Dove c'è la Cattedrale si possono mantenere +10 VF, dove c'è una Torre +5, dove c'è un Fortilizio +10**. Le tre capitali religiose

*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 di 30. 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 Approvvigionamento a pag. 22 per tutti i dettagli sui limiti di posizionamento.

8. Infine ogni giocatore colloca i propri **6 segnalini Tecnologia** sul livello 0 delle corrispondenti griglie della propria plancia e il proprio segnapunti sullo 0 della griglia dei PO sul tabellone.



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, mezzi di trasporto e mezzi di assedio, acquistare armate mercenarie, Capitani 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, primo nel turno scorso, 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. Il giocatore blu riprende il giro delle puntate e offre 25 fiorini, quindi quello giallo passa, mentre quello verde punta 40 fiorini. Il giocatore blu passa e quindi il primo il giocatore è il verde che paga i 40 fiorini puntati. Il restante ordine di turno è stabilito a caso.

**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

Un turno completo di gioco si suddivide in 10 **Fasi**. Tutte le fasi, con l'eccezione del Combattimento e della Diplomazia, si possono svolgere contemporaneamente tra tutti i giocatori.

### 1. FASE ORDINE DI TURNO

All'inizio della partita viene stabilito casualmente un ordine di gioco per il primo turno. Dal secondo turno in poi si effettua un'asta per ottenere le posizioni privilegiate nell'ordine di turno. Le posizioni in asta dipendono dal numero di giocatori: la prima posizione se si gioca in 3-5; prima e seconda posizione se si gioca in 6-7; le prime 3 posizioni se si gioca in 8-9. Il primo giocatore del turno precedente è il primo a puntare una qualsiasi quantità di **Fiorini**, poi, proseguendo in senso orario, i giocatori possono rilanciare o passare. Il rilancio minimo è di 5 Fiorini. L'ultimo giocatore ad aver effettuato un rilancio, al momento in cui tutti gli altri passano, è il primo di turno. Si procede analogamente per le eventuali altre posizioni in asta. Il restante ordine di turno viene stabilito a caso.

### 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:

- **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.
- **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 di **durata variabile**.
- **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. **Nei patti diplomatici si può usare quasi tutto come "merce di scambio": territori con tutto il loro contenuto in edifici e almeno 1 armata, fiorini, armate, mezzi di trasporto e di assedio. Non possono essere scambiate carte Impero e Tecnologie.**

## 4. FASE ACQUISTO

Il giocatore può acquistare **Tecnologie**, **Edifici**, **Mezzi di trasporto** e **Mezzi d'assedio** oppure può migliorare Edifici, Mezzi di trasporto e **Mezzi d'assedio** esistenti. Infine può acquistare Capitani.

La **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 corrispondente segnalino 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   | <b>Centro Abitato</b>                |
| ->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 direttamente 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

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".

**Esempio:** il giocatore rosso ha 15 armate nel suo territorio e cede 10 armate al giocatore verde a causa di un patto diplomatico; il giocatore verde deve venire a prenderle con un mezzo di trasporto nello stesso turno di gioco altrimenti verranno eliminate per mancanza di approvvigionamento.

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. **Le navi possono anche trasportare i mezzi di trasporto terrestri occupando 5 VF della capacità di carico della nave (non si può usare la capacità di carico delle merci, sono quella delle armate)**

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, 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:  $50 (5 \times 10) + 50$  (il 10% di 500)  $+ 50 (50 \times 1) + 50 (50 \times 1) = 200$  Fiorini

Un giocatore con 12 territori, la carta Gabelliere e MATEMATICA incassa  $12 \times 5 \times 2 = 120$  Fiorini dai territori. Se ha anche 4 Centri Abitati e VASSALLAGGIO incassa  $10 \times 4 = 40$  Fiorini. Se ha anche 2 Città e FEUDALESIMO incassa  $2 \times 50 = 100$  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.

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.

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 (200 fiorini) e III livello (300 fiorini). 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 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 da alcun giocatore.

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 è cumulabile.
- Carta Mercante: se possiedi almeno MATEMATICA, riscuoti i Fiorini a seconda delle tecnologie che possiedi (MATEMATICA, CONIO, BANCHE, GILDE). È cumulabile.
- 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.
- FEUDALESIMO: ottieni 50 fiorini per ogni Città che possiedi.

Si può utilizzare un Foglio giocatore per aiutarsi 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 15 fiorini l'una. Puoi acquistare 5 armate se hai CONIO, più altre 5 se hai FORGIATURA e +5 se hai BANCHE (cumulabili tra loro).
- FANATISMO: ottieni 2 VF come bonus, che diventano 5 se partecipi a una Crociata.
- INVESTITURA: puoi ottenere 1 VF extra pagando 15 Fiorini.
- 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 da alcun giocatore.

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

## 7. FASE EVENTI

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

**Calamità.** Dal 2° turno di gioco in poi il primo di turno tira 2d6; un doppio 1 causa la calamità. 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 5, tutti i doppi fino a 6); una volta raggiunto il 6, le combinazioni non aumentano più.

Dopo la risoluzione della Calamità le combinazioni vengono azzerate. Il turno successivo non si tira nuovamente per la calamità, ma dal turno seguente si ricomincia con il risultato valido di doppio 1, e così via.

Se si ottiene un risultato valido, avviene una Calamità, che va determinata casualmente lanciando prima 1d4 per determinare il gruppo A o B) e poi 1d6 e verificando il risultato sulla lista seguente.

**Eventi.** Se non avviene una Calamità, il giocatore primo di turno pesca 1 carta Evento dalla cima del mazzo. L'Evento ha luogo nei territori indicati in nero sulla carta.

Nota: se nel turno in corso si verifica una calamità non si verificheranno eventi e la carta evento sarà utile soltanto a determinare dove avviene la Calamità.

Su ogni carta sono presenti 3 icone che indicano gli eventi che possono verificarsi, il giocatore primo di turno lancia 1d6 per vedere quale dei 3 eventi ha luogo: con risultato di 1-2 si verificano gli effetti della prima icona, con 3-4 della seconda, con 5-6 della terza.

*Esempio: "ricevi 10 armate" vuol dire, ricevi un numero di armate pari ad un VF di 10: sta al giocatore scegliere quante e quali. I tre territori dell'immagine seguente contengono tutti 10 VF di armate.*



*Esempio: un giocatore che controlla tutto il proprio Regno di partenza, 2 Regni piccoli e ha FANATISMO, riceve 11 armate di rinforzo*

I **Prigionieri** rappresentano il 10% delle perdite subite in battaglia (arrotondato per difetto, ma almeno 1 VF) e possono essere riscattati con i Fiorini o con uno scambio alla pari. Guarda la sezione "Combattimento".

*Esempio: al secondo turno di gioco escono due 1 al tiro di dado. Quindi il giocatore primo di turno lancia 1d8 e pesca una carta Calamità. Determina che si applica contro il Re Ungherese e quindi la legge: "Eresia. Si aggiungono 1d8 di armate barbare che combattono contro le armate del giocatore (-1 armata barbara se il giocatore possiede MISTICISMO, -2 armate se possiede MONOTEISMO, -3 armate se possiede TEOLOGIA, nessuna armata barbara se possiede FANATISMO)". Se le armate barbare sconfiggono le armate del giocatore, la Cattedrale viene distrutta e i barbari eleggono un loro Capitano.*

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



Quindi 1d6 VF di armate sostituiscono i due fanti leggeri.



**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 VF armate barbare: 2 VF per il Capoguerra di livello 2 e 1 VF perché appartenente e confinante col regno del giocatore blu.



**Esempio:** c'è un ALLUVIONE sul Danubio e il territorio della Pannonia (PIANURA) con la capitale Buda è uno dei territori colpiti. Buda ha 1 insediamento di livello 3, 1 Fortilizio, 1 Fattoria e 1 Cattedrale. Il giocatore possiede ARCHITETTURA e LEGGE, quindi l'insediamento di livello 3 non subisce danni, il Fortilizio viene danneggiato, la Fattoria e la Cattedrale vengono eliminate; sono 3 i

(icona castello): ogni edificio nei territori colpiti subisce 1 danno (da indicare con l'apposito segnalino)  
 (icona stivale): tutti i mezzi di trasporto nei territori colpiti e nelle zone di mare adiacenti perdono 1PM per il turno in corso.  
 (icona cavaliere): ogni giocatore subisce 1d6 VF di perdite tra le proprie truppe nei territori colpiti e nelle zone di mare adiacenti.  
 (icona monete): tutti i mercati nei territori colpiti pagano 1o Fiorini in meno per le merci vendute.  
 Nota: l'icona del sacchetto non si utilizza in questa modalità di gioco e va semplicemente ignorata.

**Ribellioni e Capitani barbari.** Tutti i territori dei giocatori con meno di 5 Armate 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 FEUDALESIMO aumenta il risultato del dado di 1.

Se avviene la ribellione nel territorio, le armate del giocatore vanno rimosse e sostituite con 1d6 VF di armate barbare.

Inoltre, 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 parzialmente dalle armate di 1 o più giocatori ed è confinante con 1 dei territori occupati dai giocatori.

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

## LISTA DELLE CALAMITÀ

### 1-2. Gruppo A

1. ALLUVIONE: colpisce 1 FIUME e i suoi affluenti causando danni in tutti i territori adiacenti, anche se sono in una zona di terra diversa (si tira un dado per determinare la zona di terra, poi per il FIUME; i FIUMI confinanti con 2 zone di terra appartengono ad entrambe le zone).

- tutti gli edifici di livello 1 e 2 vengono distrutti, quelli di livello 3 solo danneggiati.

- se possiedi ARCHITETTURA gli edifici di livello 1 vengono distrutti, quelli di livello 2 solo danneggiati e quelli di livello 3 non subiscono danni.

- se possiedi INGEGNERIA gli edifici non vengono danneggiati.
- per ogni livello di edificio distrutto o danneggiato si perde anche 1 VF.

- PIANURE causano 1 VF di perdite extra.

- COLLINE, MONTAGNE e DESERTO riducono di 1 armata le perdite.

- se possiedi LEGGE riduci di 1 le perdite.

2. BARBARI: un'invasione di armate barbare entra in gioco creando scompiglio tra i giocatori. Si tira un dado per determinare la zona di terra, poi un altro dado per determinare il territorio di entrata sulla mappa ed infine un tiro per selezionare la direzione di possibile avanzata per le armate barbare, rappre-

sentate dalle Capitali dei giocatori: ingresso dalla Mesopotamia (IlKhanato) verso Sultanato dei Mamelucchi, Impero Bizantino o Khanato dell'Orda d'Oro; ingresso dalla Moscovia (Principato di Vladimir) verso la Repubblica di Novgorod, Regno di Ungheria o Khanato dell'Orda d'Oro; ingresso dalla Mauritania (Sultanato Almohade) verso il Regno di Castiglia o Sultanato degli Hafsidi; ingresso da Norrland (Regno di Svezia) verso la Repubblica di Novgorod o il Sacro Romano Impero; ingresso dalle Highlands (Regno di Scozia) verso Regno di Inghilterra o Regno di Francia.

Il numero di VF di armate che compongono l'invasione barbara è dato dalla seguente formula: N° giocatori x N° turni completati. Si muovono senza mezzo di trasporto, ma sono dotati di 1 mezzo di assedio di livello 1 se sono trascorsi 3 turni completi, livello 2 se sono trascorsi 6 turni completi, livello 3 se sono trascorsi 9 turni completi.

Al loro comando c'è un Capitano barbaro di livello 1. Hanno un bonus di +1 al tiro del dado nel caso in cui attaccano o si difendono con un rapporto di forze di almeno 3:1; se il giocatore attaccato possiede STRATEGIA annulla questo bonus.

Se il territorio di ingresso sulla mappa è occupato dai barbari, l'invasione occupa il territorio inglobando le armate già presenti, altrimenti attacca.

Se il territorio attaccato è fortificato, verrà messo sotto assedio per 1 turno e poi attaccato; tutti gli edifici conquistati vengono ridotti di 1 livello e per ogni riduzione viene aggiunta 1 VF all'armata barbara.

Una volta che il territorio viene inglobato o conquistato, verrà occupato dal numero massimo di armate barbare consentito (vedi tipo di terreno ed edifici). Se vi sono armate in eccesso, per non subire gli effetti dell'approvvigionamento, verrà subito attaccato un nuovo territorio seguendo la direzione prescelta. Queste armate barbare si comportano esattamente come tutte le altre in gioco, se attaccano e vincono (non inglobano) eleggono un Capitano Barbaro oppure lo promuovono di livello, ecc., ma non attivano le armate barbare nei territori confinanti. Si continua finché le armate barbare sono sotto l'effetto dell'insufficienza di approvvigionamento.

L'armata barbara comunque, anche se termina la sua spinta iniziale dovuta all'approvvigionamento, nei turni successivi punterà sempre allo stesso obiettivo a meno che non venga distrutta e il Capitano Barbaro che la comanda è eliminato. Se queste invasioni barbariche raggiungono una delle città sopra citate, smettono di avanzare in una sola direzione e iniziano a comportarsi come i normali barbari.

**3. CARESTIA:** colpisce tutti i territori del Regno di partenza di un giocatore e tutti i territori ad essi confinanti, compresi territori barbari.

Per definire la vittima primaria andranno lanciati 2 dadi: 1D4 per la zona di terra (4 zone di terra) e 1D6 per definire il Regno del giocatore (in una zona di terra ci sono massimo 3 Regni dei giocatori).

Le perdite dipendono dal tipo di terreno, da eventuali insediamenti, da alcune tecnologie acquisite e se il giocatore è in guerra:

3 perdite in MONTAGNA

3 perdite in DESERTO

*livelli di edifici danneggiati o distrutti che causa no 3 VF di perdite, la PIANURA causa 1 VF di perdite extra, ma LEGGE riduce di 1 VF le perdite, quindi 3 VF di perdite.*

***Esempio:** se i giocatori sono 8 e si sta giocando il 6° turno, i VF di armate barbare saranno:  $8 \times 5 = 40$ . Si tira 1D4 per determinare la zona di terra ed esce 1 (zona 1: Nord Africa e Medio Oriente), poi si tira 1D6 per determinare il territorio di entrata sulla mappa tra Mauritania (Sultanato Almohade), Atlante Orientale (Sceiccatto di Atlante) e Mesopotamia (IlKhanato); esce 5, quindi la Mesopotamia. Infine si tira 1D6 per la direzione di avanzata ed esce 4, quindi verso la Capitale dell'Impero Bizantino: Costantinopoli. Vengono posizionate 40 VF di armate barbare, 1 Capitano Barbaro di Livello 1 e 1 Trabucco sull'esterno della mappa vicino alla Mesopotamia.*

*In Mesopotamia ci sono 2 VF barbare, quindi il territorio viene inglobato senza combattere, si sposta l'armata barbara in Mesopotamia che diventa di 42 VF.*

*Vengono lasciate 5 VF di armate in Mesopotamia e l'armata barbara di 37 VF ingloba anche il territorio dell'Armenia che ha 2 VF di barbari, totale 39 VF. 5 VF di armate barbare rimangono in Armenia e 32 VF attaccano la Cappadocia con 5 VF di armate del Mamelucco che non possiede STRATEGIA. Il barbaro tira 1D6+2 (+1 per il Capitano Barbaro, +1 per il rapporto di forze 3:1) e fa 7 contro 1D6 del Mamelucco che fa 2, risultato: il Mamelucco perde 5 VF e i barbari 2 VF; la Cappadocia viene occupata da 30 VF e il Capitano Barbaro diventa di livello 2.*

*5 VF di armate barbare rimangono in Cappadocia e 25 VF attaccano la Paflagonia con 5 VF di armate del Mamelucco che non possiede STRATEGIA. Il barbaro tira 1D6+3 (+2 per il Capitano Barbaro, +1 per il rapporto di forze 3:1) e fa 9 contro 1D6 del Mamelucco che fa 4, risultato: il Mamelucco perde 5 VF e i barbari 2 VF; la Paflagonia viene occupata da 23 VF e il Capitano Barbaro diventa di livello 3.*

*5 VF di armate barbare rimangono in Paflagonia e 18 VF attaccano la Bitinia con 1 Cattedrale, 1 Torre e 10 VF di armate del Bizantino che possiede STRATEGIA. Il barbaro assedia per 1 turno la Torre in Bitinia (il Capitano Barbaro non assolda VF perché il territorio è conteso), la Torre viene abbattuta e poi si combatte una battaglia campale (il barbaro tira 1D6, +2 per il Capitano Barbaro). Vince il barbaro, ma a caro prezzo, rimangono solo 5 VF, il Capitano Barbaro e il Trabucco; la Cattedrale viene distrutta e viene aggiunto 1 VF all'armata dei Barbari.*

*Il turno successivo l'armata dei Barbari assolderà 4 VF, 3 VF per il Capitano Barbaro e 1 VF per la Bitinia che adesso è dei Barbari e quindi cercheranno di conquistare completamente l'Impero Bizantino; l'obiettivo rimarrà sempre Costantinopoli a meno che il Capitano Barbaro che la comanda non venga eliminato.*

***Esempio:** al 2° turno di gioco esce la calamità CARESTIA, si tira 1D4 per la zona di terra ed esce 3 (zona rossa), poi 1D6 per decidere quale fra i 3 Regni (1-2 Impero bizantino, 3-4 Regno di Ungheria. 5-6 Sacro Romano Impero) ed esce 3: Regno di Ungheria.*

*Il giocatore ungherese possiede ALLEVAMENTO e CACCIA, ma è in guerra con il giocatore mongolo, quindi*

riduce le perdite solo di 1 (-1 per ALLEVAMENTO, -1 per CACCIA, +1 per essere in guerra): 0 perdite nel Banato; 1 perdita in Slovacchia, Bihar, Transilvania, Slavonia e Croazia; 3 perdite in Pannonia (1 perdita per la PIANURA, +3 per l'insediamento di livello 3, -1 perdita per ALLEVAMENTO, -1 per CACCIA, +1 per essere in guerra).

Il territorio della Bessarabia confina con il Regno di Ungheria, ma il giocatore mongolo possiede AGRICOLTURA, quindi subisce 1 perdita perché in guerra con l'ungherese. Tutti gli altri territori confinanti con il Regno di Ungheria sono tutti occupati da 1 o 2 VF di armate barbare e vengono sostituiti tutti con 1 VF barbaro.

**Esempio:** il giocatore A, B, e C sono alleati fra loro, C e D sono alleati fra loro, E non è alleato con nessuno. L'asta viene vinta dal giocatore E che sceglie come vittima primaria il giocatore C; visto che il giocatore C è alleato sia dei giocatori A e B che del giocatore D, tutti questi giocatori devono difendersi dall'attacco dei Nazariti; il giocatore E tira 1D8 per i Nazariti.

**Esempio:** il mamelucco è al 2° LT e scoppia un'EPIDEMIA nella Capitale di Alessandria con 20 armate, quindi si tira 1D8 con risultato 7 a cui si somma 3 perché è una CITTÀ, ma si sottrae 4 perché il territorio è DESERTO e 1 perché c'è una fortificazione di livello 1, totale 5 perdite.

Al turno successivo il mamelucco acquista MEDICINA e passa al 3° LT, per cui le perdite ad Alessandria partono da 5, aumentano di 3 perché è una CITTÀ, ma diminuiscono di 3 per LT del giocatore, 3 per MEDICINA, 4 per il DESERTO e 1 perché c'è una fortificazione di livello 1, quindi 0 perdite; intanto l'EPIDEMIA si propaga nei territori adiacenti con valore di 5 perdite; la Cirenaica però è un DESERTO, le perdite vengono ridotte di 4 e 3 per MEDICINA, per cui in Cirenaica 0 perdite; in Egitto invece è PIANURA, ma c'è il FIUME che riduce di 2 le perdite e 3 per MEDICINA, per cui in Egitto 0 perdite. Al turno successivo l'EPIDEMIA non crea più perdite e si estingue.

**Esempio:** il bizantino è al 3° LT e ha STRADE; scoppia un'EPIDEMIA nella CITTÀ di Costantinopoli con 20 armate, quindi si tira 1D8 con risultato 6 a cui si somma 3 perché è una CITTÀ, ma diminuiscono di 2 perché c'è una fortificazione di livello 2, totale 7 perdite; il bizantino durante la fase POSIZIONAMENTO aggiunge altre 10 VF di armate a Costantinopoli per un totale di 23 VF.

Al turno successivo il bizantino compra ISTRUZIONE; le perdite a Costantinopoli partono da 7, diminuiscono di 3 per LT del giocatore e di 2 perché c'è una fortificazione di livello 2, ma aumentano di 3 perché è una CITTÀ, quindi 5.

Intanto l'EPIDEMIA si propaga nei territori adiacenti con valore di 7 perdite; in Misia dall'altra parte del Bosforo si riducono di 4 per lo STRETTO e di 2 per la COLLINA, per cui 1 perdita in Misia; in Macedonia si riducono di 2 per COLLINA cui 5 perdite; nel territorio della Dobrugia 7 perdite, ma ci sono solo 5 VF, quindi vengono tolti 5 VF e la Dobrugia non propaga più l'EPIDEMIA.

Al turno successivo il bizantino acquista MEDICINA; le perdite a Costantinopoli partono da 5, diminuiscono di 3 per LT del giocatore, di 2 perché c'è una fortificazione di livello 2 e di 3 per MEDICINA, ma aumentano di 3 perché

2 perdite in COLLINA

2 perdite in BOSCO

1 perdita in PIANURA

+1 perdite nel VILLAGGIO (insediamenti di 1° livello)

+2 perdite nel BORGO (insediamenti di 2° livello)

+3 perdite in CITTÀ (insediamenti di 3° livello)

+1 perdita se il territorio è di un giocatore in guerra

-1 perdita per ogni tecnologia posseduta tra queste: AGRICOLTURA, ALLEVAMENTO, CACCIA.

ROTAZIONE DELLE CULTURE rende immuni alla calamità CARESTIA. Se il territorio perde l'ultimo VF di armate, viene sostituito da 1 VF di armate barbare.

4. CONGIURA: ogni giocatore partecipa ad un'asta per assoldare i Nazariti, chi si aggiudica l'asta usa i Nazariti per tentare di assassinare i Capitani della vittima primaria e tutti i Capitani dei suoi alleati. I Nazariti lanciano 1D8 per ogni Capitano, i giocatori lanciano 1D4, 1D6 o 1D8 per ogni Capitano a seconda del loro LT; se il risultato dei Nazariti è più alto il Capitano viene eliminato, altrimenti è salvo. INVESTITURA e VASSALLAGGIO aumentano di 1 il tiro del dado, FEUDALESIMO rende immuni alla calamità.

5. EPIDEMIA: colpisce 1 centro abitato della Vittima Primaria; lanciare 1D4, 1D6 o 1D8 a seconda del livello dell'edificio civile per determinarne le perdite iniziali. Nel turno successivo, durante la fase EVENTI, l'EPIDEMIA continuerà a colpire il centro abitato e si espanderà nei territori confinanti, e via così nei turni successivi, seguendo le seguenti regole:

- le perdite diminuiscono di VF pari al LT del giocatore in tutti i territori già colpiti

- territori con MONTAGNA e DESERTO riducono le perdite di 4 VF

- territori con COLLINA e BOSCO riducono le perdite di 2 VF

- territori con PIANURA non riducono le perdite

- confini con STRETTI riducono le perdite di 4 VF

- confini con FIUMI e TORENTI riducono le perdite di 2 VF

- MEDICINA riduce le perdite di VF pari al LT del giocatore (anche nel territorio appena colpito)

- OSPEDALE azzera le perdite e quindi rende immuni all'EPIDEMIA

- STRADE annulla il bonus di FIUMI e TORRENTI

- l'insediamento aumenta le perdite di 1-2-3 VF in base al livello dell'edificio civile (anche nel territorio appena colpito)

- la fortificazione riduce le perdite di 1-2-3 VF in base al suo livello (anche nel territorio appena colpito)

- se ci sono più territori che potrebbero infettare lo stesso territorio, viene infettato da quello con il valore più alto di infezione

- i BARBARI subiscono gli effetti come i giocatori... e non avendo le tecnologie sono destinati alla distruzione.

L'EPIDEMIA si propaga nei territori confinanti solo se nel territorio infettato durante il turno precedente ha causato delle perdite e sono rimaste delle armate sopravvissute, altrimenti non si propaga; se si propaga, il numero di perdite è pari alle perdite del territorio precedente a cui poi vanno applicati i vari modificatori. Se l'EPIDEMIA raggiunge un territorio sotto assedio, gli assediati rimangono immuni mentre l'esercito assediante

subirà gli effetti. Le armate sui mezzi di trasporto possono essere infettate e trasportare lontano l'EPIDEMIA in altri territori, infettando automaticamente i territori in cui si fermano.

6. ERESIA: colpisce i giocatori di 1 religione. Tirare 1D8 ogni territorio con 1 CATTEDRALE per determinare i VF di armate barbare (eretiche) che compaiono.

Ridurre di 1 VF le armate eretiche per ogni tecnologia seguente: MISTICISMO, MONOTEISMO o TEOLOGIA; ridurre di 1 VF le armate eretiche in 1 territorio se il giocatore gioca 1 INQUISITORE. Aumentare di 1 VF le armate eretiche per ogni tecnologia seguente: ISTRUZIONE, LETTERATURA, FILOSOFIA, UNIVERSITA', ASTRONOMIA, CARTOGRAFIA e ALCHIMIA. Se il giocatore possiede FANATISMO è immune a ERESIA. Le armate eretiche attaccano le armate dei giocatori nel territorio, se sono fortificate assaltano le mura; se le armate eretiche vincono si comportano come i barbari e distruggono la Cattedrale.

### 3-4 GRUPPO B

1. GUERRA CIVILE: il giocatore che ha il numero maggiore di territori nella zona di terra contrassegnata nella carta evento è la vittima primaria; tutti i suoi territori vengono divisi in 2 fazioni: la 1° fazione è composta dai territori del Regno di partenza e rimane al giocatore, la 2° fazione è composta da tutti gli altri territori ed è in mano ai ribelli (barbari); i mezzi di trasporto al di fuori dei territori del giocatore vengono considerati comunque come territori. Per ogni carta TECNOLOGIA viola (religione), arancione (politica) e blu (istruzione) che il giocatore possiede, può scegliere uno dei territori o dei mezzi di trasporto che dovrebbero essere della 2° fazione e spostarlo nella 1° fazione.

Una volta suddivisi i territori nelle 2 fazioni, le armate della 2° fazione vengono sostituite da armate barbare, le navi diventano pirati, i Capitani diventano Capitani BARBARI; altri mezzi di trasporto presenti nei territori della 2° fazione vengono distrutti mentre i mezzi di assedio vengono utilizzati dai barbari.

2. INCENDIO: viene colpita una zona di terra; per tutti gli insediamenti di questa zona si tira 1D6.

Negli insediamenti di 1° livello scoppia un incendio con risultato 5 o 6.

Negli insediamenti di 2° livello scoppia un incendio con risultato 4 o 5 o 6.

Negli insediamenti di 3° livello scoppia un incendio con risultato 3 o 4 o 5 o 6.

LEGGE riduce di 1 i risultati del dado.

Il risultato del dado viene ridotto di un valore pari al LT del giocatore.

- tutti gli edifici distrutti.

- se possiedi INGEGNERIA gli edifici vengono solo danneggiati (bisogna pagare entro la prossima fase ACQUISTO metà del loro valore per ripararli e poterli riutilizzare, altrimenti vengono convertiti nell'edificio di livello inferiore oppure eliminati dal gioco).

- il BOSCO aumenta le perdite di 1 armata.

- gli insediamenti di livello 1-2-3 causano rispettivamente 1-2-3 armate di perdite.

*è una CITTÀ, per cui totale perdite 0. Dalla Misia l'EPIDEMIA si propaga con un valore di 1 perdita in Bitinia, Licia e Lidia, ma in tutti questi territori c'è una riduzione di 2 per COLLINA e 3 per MEDICINA, quindi perdite 0; in Macedonia da 5 si riducono di 3 per LT del giocatore, 3 per MEDICINA e di 2 per COLLINA, quindi 0 perdite. In Tessaglia, Albania, Rascia e Rumelia l'EPIDEMIA si propaga con valore di 5 perdite; in Tessaglia da 5 si riducono di 3 per MEDICINA, quindi 2 perdite; in Albania e Rascia da 5 si riducono di 3 per MEDICINA e di 2 per COLLINA, quindi 0 perdite; la Rumelia si riduce di 3 per MEDICINA, di 2 per COLLINA e di 1 per la fortificazione di livello 1, ma aumenta di 1 per l'insediamento di livello 1, quindi 0 perdite. AL turno successivo l'EPIDEMIA si estingue.*



- le fortificazioni di livello 1-2-3 riducono rispettivamente di 1-2-3 armate le perdite.
- se possiedi LEGGE riduci di 1 le perdite.

3. **INQUISIZIONE:** viene colpita la vittima primaria e tutti i giocatori della stessa religione. Vengono processate tutte le carte IMPERO delle vittime. Per ogni CATTE-DRALE posseduta, le vittime possono evitare il processo ad 1 carta IMPERO a loro scelta. Se le vittime possiedono TEOLOGIA possono evitare il processo a 2 carte IMPE-RO. FILOSOFIA annulla l'effetto di TEOLOGIA, UNI-VERSITÀ annulla l'effetto delle CATTEDRALI.

- Un giocatore non vittima gestirà l'INQUISIZIONE e verrà nominato Grande Inquisitore: Grande Inquisitore e vittima lanciano 1D6 per ogni processo, se il risultato del Grande Inquisitore è più alto la carta è eliminata, altrimenti è salva; se le vittime possiedono FANATISMO, il Grande Inquisitore vince anche i risultati pari.

4. **PIRATI:** tirate un dado per determinare il numero di navi che compongono la flotta pirata (massimo 3 navi); ogni nave porterà a bordo 1D12 di armate barbare più 1 VESSILLO BARBARO di 1° livello. Tirate un dado per determinare in quale zona di mare partirà la flotta pirata e con un altro tiro in quale territorio di mare. All'inizio di ogni fase COMBATTIMENTO di ogni giocatore le navi pirata si muoveranno singolarmente e casualmente di un'area di mare (lanciate un dado per determinarne la direzione); se incontrano una flotta dei giocatori l'attaccano fino alla completa distruzione di una delle 2 flotte; se devono sbarcare in un territorio di terra, lo fanno solo se il territorio è occupato dalle armate di un giocatore, in questo secondo caso attaccano fino alla conquista del territorio oppure alla completa sconfitta (in entrambe i casi la nave pirata viene rimossa dal gioco). Questi pirati si comportano esattamente come tutte le altre armate barbare in gioco.

5. **RIVOLTE:** tutti i giocatori in una zona di terra e nelle zone di mare confinanti subiscono gli effetti di questa calamità: le merci di SCHIAVI diventano BARBARI (risolvere eventuali combattimenti nei territori o sui mezzi di trasporto); tutti i territori dei giocatori con 4 armate o meno si ribellano immediatamente; tutti i territori che fanno parte di Regni non completamente conquistati dai giocatori aumentano di 1 armata barbara; tutte le FIERE vengono rimosse dalla mappa (i giocatori che possiedono MERCATO le rimuovono temporaneamente per 3 turni).

6. **TEMPESTA:** colpisce una delle zone di mare (determinare col lancio di un dado). Tutte le navi in MARE affondano. Tutti gli edifici che si affacciano su questa zona di mare vengono danneggiati. INGEGNERIA rende immuni gli edifici ai danni. ASTRONOMIA consente alle navi in MARE di essere solo danneggiate, perdere metà del carico (armate e merci) e riparare nel porto più vicino, CARTOGRAFIA consente di riparare nel porto più vicino senza danni; se le navi sono già in porto subiscono danni seguendo le regole degli edifici (danneggiate oppure senza danni).

5. **TERREMOTO:** colpisce 1 territorio con effetto pieno e tutti i

territori confinanti con effetto ridotto. Lancio di 1D6:

- con risultato 1-2-3 tutti gli edifici di livello 1 vengono danneggiati nel territorio vittima; nessun effetto nei territori confinanti
  - con risultato 4-5 tutti gli edifici di livello 1 vengono distrutti e tutti gli altri danneggiati; nei territori confinanti tutti gli edifici di livello 1 vengono danneggiati
  - con risultato 6 tutti gli edifici di livello 1 e 2 vengono distrutti, quelli di livello 3 danneggiati; nei territori confinanti tutti gli edifici di livello 1 vengono distrutti e tutti gli altri danneggiati.
- INGEGNERIA riduce di 1 livello i danni.

## 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 (a eccezione dei Porti Lontani). Gli edifici civili vanno in un centro abitato e, al fine del posizionamento di altri acquisti, non saranno considerati fino al turno seguente.

Se si possiede LOGISTICA si può posizionare il 10% arrotondato per difetto delle armate dietro il proprio Schermo. Durante la Fase Combattimento si potranno riposizionare in un qualsiasi territorio che contenga un insediamento, ma solo un massimo di 5, 10 o 15 armate in base al proprio LT (I, II, III). Si possono anche posizionare durante la Fase Posizionamento in tutti i propri territori contigui con i propri insediamenti e senza superare i limiti di approvvigionamento.

## 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

Quando si trasportano armate, mezzi e merci sui mezzi di trasporto si deve preliminarmente caricarli e poi scaricarli una volta giunti a destinazione. Caricare/scaricare armate o mezzi di trasporto terrestri (questi ultimi possono essere trasportati dalle navi) costa 1 PM, mentre caricare/scaricare merci e mezzi d'assedio costa 2 PM. Questi costi diminuiscono di 1 PM (quindi divengono rispettivamente 0 e 1 PM) in presenza di un insediamento o di un Capitano, all'interno di un porto o un porto lontano (questi ultimi due casi riguardano solo le navi). Il Carro da Guerra deve trovarsi nello stesso territorio delle armate da caricare/scaricare. Le navi devono trovarsi in una zona di mare adiacente al territorio di terra dove caricare/scaricare.

**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   |

\*Diminuisce di 1 PM se si possiede STRADE

Tabella movimento per le Galee e i Mercantili:

|                       |       |
|-----------------------|-------|
| Dentro/Fuori un Porto | 1 PM  |
| Mare costiero         | 1 PM  |
| Mare aperto           | 2* PM |

\*Diminuisce di 1 PM se si possiede ASTRONOMIA

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. Tale livello si indica apponendo uno scudo del corrispondente valore, così che indichi anche il regno proprietario del mezzo.

**Esempio:** Un Carro da Guerra di II livello può quindi ad esempio caricare 8 Armate Fante Pesante (5 VF ognuno) spendendo 1 PM e fare 7 movimenti con i PM rimanenti.

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.

Un territorio è **conquistato** quando non ci sono più armate del difensore a fronteggiare quelle dell'attaccante. Il territorio è difeso fino all'ultima armata del giocatore difensore, finché non viene eliminata l'ultima armata l'attaccante non può accedere a edifici o mezzi di trasporto presenti nel territorio.

Diverso è se il combattimento avviene in una zona di mare, vedi l'esempio che ti ho fatto prima con 3 mezzi di trasporto e 10 armate, che diventano 8.

Se il territorio è dei barbari, allora il giocatore A attacca i mezzi di trasporto del giocatore B presenti nel territorio, questo caso viene trattato come se fosse una zona di mare perché il territorio non è di B, quindi nel momento in cui non avesse abbastanza armate per proteggere almeno con 1 armata ogni mezzo di trasporto, il mezzo di trasporto non è più di nessuno e può essere occupato.

I **Dadi** disponibili nel gioco sono 1d4, 1d6 e 1d8. Vengono utilizzati nelle battaglie e in altri momenti del gioco, come gli Eventi e le Calamità.

## MOVIMENTO

**Muoversi da un territorio a un altro o da una zona di mare a un'altra** costa 1 PM. Alcune tipologie di movimento richiedono però PM aggiuntive 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 di trasporto deve aver caricato almeno 1 armata del proprio colore per potersi muovere.

Può capitare, che un mezzo di trasporto rimanga senza armate: se si trova in un territorio del giocatore rimane in suo possesso, altrimenti non potrà muoversi e se non verrà occupato entro fine turno dalle armate del suo o di un altro colore verrà rimosso. Un mezzo di trasporto senza armate non è più di nessuno e può essere occupato dalle armate di qualsiasi giocatore (anche non in guerra con il giocatore che ha lasciato incustodito il mezzo di trasporto).

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  |

Il movimento del Carro viene migliorato di +1 da STRADE, 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 in 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 della 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.

Un attacco consiste in una o più battaglie combattute con i **Dadi**. Si noti che 1 VF di armate attaccante per ogni mezzo di trasporto non può attaccare, deve rimanere sul mezzo di trasporto.

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 alternandosi.**

## 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

**Molte tecnologie influenzano il combattimento, ad esempio** 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.

Per molte altre tecnologie che influenzano indirettamente il combattimento, quali MISTICISMO E MONOTEISMO, TATTICA, LOGORAMENTO, MEDICINA, CHIRURGIA, OSPEDALE, INGEGNERIA, ALCHEMIA, rimaniamo alla loro descrizione presente sulla plancia del giocatore per una spiegazione dettagliata.

***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 (19 potranno effettivamente combattere e 1 rimarrà sul carro) Armate, rinunciando ad 1 Arciere e 1 Fante leggero, dato che non sono in grado di essere trasportati dal Carro.*

***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. Il Sicario ha effetto istantaneo e non conta nel totale del combattimento, così come Ladro, Inquisitore e Cardinale.*

*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:** 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:** 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:** 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:** 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).

## 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 + bonus) 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 piccolo per indicare il secondo livello, quello grande per il terzo. 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 o **quando abbandona un assedio** 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, **deve occuparlo con almeno 1 VF di armate.**

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. Tutti i Capitani, tutti gli edifici, tutti i mezzi di trasporto e tutti i mezzi di assedio di un giocatore, se distrutti, danno dei PO (vedi tabella PO nel capitolo Fine Partita).
- **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 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 distrutti o saccheggiati, 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

Avviene 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 al 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 battaglia campale contro di esse.

Se tutte le armate del difensore possono entrare dentro la forti-

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

***Esempio:** Capitano di II livello attacca la prima volta e vince e passa al III livello; poi attacca la seconda volta e perde, torna al II livello; si deve fermare perché ha già usato 2 attacchi.*

***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.*

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

**Caso particolare:** il giocatore giallo attacca il territorio del bianco, ma nel territorio ci sono anche le armate del giocatore rosso, alleato del bianco. Per cui i due si difendono alternativamente dagli attacchi del giallo. L'ultima armata del bianco deve essere l'ultima armata ad essere eliminata, nel combattimento anche se questi avesse 5 armate e il giocatore rosso 50.

***Esempio:** il 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 rosso 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.

I mezzi di assedio sono cumulabili: 1 catapulta + 1 trabucco abbattano 1 castello in 1 turno.

**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 10 armate. Entrambi ripongono nella propria riserva 1 armata a causa del logoramento.

ficazione, 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 battaglia 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'assediate è ancora presente, la 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. **Nota:** basta solo 1 mezzo di assedio per dichiarare l'assedio, non serve avere un mezzo di assedio su entrambe le vie.
- Ogni giocatore, per ogni suo mezzo di assedio, tira 1d6 in

ogni turno di assedio.

- Se l'assediente 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

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

***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.*

**Caso particolare:** combattimento in 3 giocatori: A, B e C.

A vuole attaccare i barbari, nel territorio barbaro ci sono anche le armate del giocatore B. Quando A conquista il territorio barbaro, se B non ha un passaggio territori con A deve abbandonare il territorio durante il suo turno (o se ha già mosso, durante il turno successivo), altrimenti vengono eliminate dal gioco.

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 deve attaccare alternativamente le armate barbare e di A, l'ultima armata ad essere eliminata è del barbaro. È 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 barbarica, B deve prima assaltare o assediare la fortificazione barbarica, 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.

ne 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.

**Esempio:** una Carovana può acquistare delle merci, quindi muovere. A questo punto non può più svolgere azioni tra comprare vendere e muoversi, ma soltanto caricare o scaricare.

**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).

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 nei confronti di uno o più giocatori nella zona di mare in cui si trova: le flotte designate 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. La capitale conquistata perde 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.

## 10. FASE COMMERCIO

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

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.

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

- Caricare e scaricare funzionano esattamente come descritto nel capitolo Combattimento
- 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 possenga la tecnologia MERCATO.
- Si può acquistare e vendere in due insediamenti controllati dai barbari.

Se un mezzo di trasporto rimane senza armate di scorta, e nessun armata dello stesso o di un altro giocatore se ne appropria entro fine turno, il mezzo viene rimosso e le merci rimangono nel territorio fino a quando un altro mezzo di trasporto commerciale non viene a caricarle.



## 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 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,

***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.*



**Crociata:** è una dichiarazione di guerra automatica da parte dei giocatori cristiani contro i difensori dell'obiettivo. Il giocatore cristiano che controlla lo Stato della Chiesa, quindi il Papa, deve organizzare la CROCIATA (se nessun giocatore cristiano controlla il Papa, non ci sarà nessuna CROCIATA).

Nel momento in cui avviene la Calamità Crociata vanno risolte tutte le diplomazie che mettono in conflitto giocatori della stessa fazione. Il volere supremo e il grido che si leva ad ogni angolo d'Europa "Dio lo vuole, Dio lo vuole" impone che tutti i giocatori cristiani si alleino fra di loro e interrompano ogni tipo di diplomazia con i Regni della stessa religione della vittima (se l'obiettivo è dei barbari non è necessario interrompere nessuna diplomazia con giocatori di altre religioni); i giocatori cristiani possono rifiutarsi di rompere i patti diplomatici con le altre fazioni, ma non possono schierarsi contro la Crociata, chi si rifiuta di partecipare subisce l'immediata Scomunica.

Il PAPA deve decidere:

- **OBBIETTIVO DELLA CROCIATA:** quale centro abitato conquistare tra Gerusalemme (5), Alessandria (4), Tunisi (3), Novgorod (2), Costantinopoli (1); il numero tra parentesi indica i PUNTI ONORE che ogni giocatore partecipante, sia in attacco che in difesa dell'obiettivo scelto, guadagnerà o perderà alla fine della CROCIATA.

- **LUOGO DI PARTENZA DELLA CROCIATA:** una dei centri abitati in mano ai cristiani al momento di pescare la calamità.

- **TURNI DI PREPARAZIONE:** da 1 a massimo 3 turni completi per consentire agli alleati cristiani di trasportare le armate nel centro abitato di partenza. Se tale centro abitato, in questo lasso di tempo, venisse conquistato dal nemico (e non fosse riconquistato entro la fine dei turni di preparazione) o distrutto (e non fosse ricostruito entro la fine dei turni di preparazione), la Crociata non potrà partire e verrà considerata automaticamente persa. Durante questi turni di preparazione i difensori dell'obiettivo designato possono a loro volta organizzarsi.

- **QUANTITÀ DI ARMATE PARTECIPANTI:** il PAPA decide una quantità minima di armate che ogni alleato cristiano dovrà mettere in campo. Ogni giocatore, partecipante alla spedizione o alla difesa dell'obiettivo, che possiede FANATISMO, posizionerà 5 armate aggiuntive gratuitamente.

Quindi si posiziona il segnalino di partenza e di arrivo della Crociata sui rispettivi centri abitati.

Terminati i turni di preparazione, l'esercito crociato deve partire e deve avere i mezzi di trasporto necessari per muoversi (tutto ciò che è in eccesso rimane nell'insediamento di partenza). Durante la fase Combattimento l'esercito crociato si muoverà di 1 territorio all'inizio del turno di ogni giocatore (se ci sono 5 giocatori, l'esercito crociato si muoverà di 5 territori). Ogni giocatore facente parte della Crociata, a turno, dovrà muovere l'esercito crociato di 1 territorio (o di mare o di terra) in modo tale che la distanza che la separa dal traguardo rimanga costante o diminuisca sempre di 1 (non si può tornare in un territorio o zona di mare dove si è già passati); durante questa fase di avvicinamento l'esercito crociato può attaccare e conquistare territori e/o mezzi di trasporto (il giocatore cristiano che ha distrutto le ultime armate nemiche sceglie se impadronirsi

fisicamente dell'obiettivo conquistato, altrimenti ci si mette d'accordo oppure si tira a sorte), ma l'esercito crociato può essere anche attaccato e, se distrutto, la Crociata verrà considerata automaticamente persa.

Durante il tragitto l'esercito crociato può ricevere rinforzi, idem per l'obiettivo della Crociata.

Quando la Crociata raggiunge la destinazione avviene un normale combattimento, cioè battaglia campale contro le armate in difesa fuori dalle mura, assedio o assalto alle mura: entrambi gli schieramenti decidono segretamente la sequenza di combattimento dei loro giocatori (potrà quindi accadere che, se il numero degli attaccanti è diverso da quelli dei difensori, un attaccante non si scontrerà sempre con lo stesso difensore). Ogni giocatore utilizzerà le proprie armate con i propri modificatori (carta Impero, Tecnologie, mezzi di assedio, fortificazioni).

I combattimenti continuano finché l'obiettivo non viene conquistato oppure l'esercito cristiano rinuncia all'attacco.

Terminati i combattimenti, i Punti Onore equivalenti dell'obiettivo attaccato vengono assegnati ai vincitori, mentre i vinti ne perdono altrettanti.

Se i cristiani vincono la crociata sarà il giocatore cristiano che ha distrutto le ultime armate nemiche a scegliere se impadronirsi fisicamente dell'obiettivo conquistato, altrimenti ci si mette d'accordo oppure si tira a sorte.

**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.

## APPROVVIGIONAMENTO



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

**Esempio.** In 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.

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. **Questo concetto si chiama Approvvigionamento e tutto ciò che è in eccesso in un territorio 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 **dell'Approvvigionamento** del territorio.

| territorio | limite VF                                       |
|------------|-------------------------------------------------|
| pianura    | 5<br>AGRICOLTURA (+5)<br>ROTAZIONE COLTURE (+5) |
| bosco      | 5<br>CACCIA (+5)                                |
| collina    | 5<br>ALLEVAMENTO (+5)                           |
| deserto    | 5                                               |
| montagna   | 5                                               |

Insedimenti 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. Si può piazzare uno scudo del giocatore che lo possiede, come promemoria.

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 confi-

nanti 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. Si piazza una Galea barbara (solo se il territorio è costiero) 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

***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.*

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.

**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.

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 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.



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 fine partita.

Durante la partita si ottengono i seguenti PO:

| Condizione                                               | PO        |
|----------------------------------------------------------|-----------|
| Distruggere un Capitano                                  | 1         |
| <b>Distruggere un edificio di un giocatore</b>           | 1         |
| <b>Ogni 7 tecnologie</b>                                 | 1         |
| Azioni Diplomatiche                                      | variabile |
| Diventare Papa                                           | 1         |
| <b>Per ogni turno in cui non si paga la Decima</b>       | -1        |
| <b>Conquistare Roma (non Cristiano)</b>                  | 2         |
| <b>Riconquistare Roma (occupata da un non Cristiano)</b> | 1         |
| Essere Scomunicato (Cristiano)                           | -2        |
| Fare una Crociata (cristiani)                            | variabile |
| Conquistare una capitale religiosa                       | 1         |
| Perdere una capitale religiosa                           | -2        |
| <b>Per ogni tecnologia di 4° livello</b>                 | 1         |

A fine partita si ottengono i seguenti PO:

|                                        |    |
|----------------------------------------|----|
| <b>Possedere un Regno Piccolo</b>      | 0  |
| <b>Possedere un Regno Minore</b>       | 1  |
| <b>Possedere un Regno Grande</b>       | 2  |
| <b>Possedere un Regno Maggiore</b>     | 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 |

Nota: 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.



## CARTE IMPERO

**ARCHITETTO:** Fase Acquisti: se possiedi la tecnologia MATEMATICA paghi metà prezzo tutti i tipi di edifici (attenzione ai prerequisiti per i vari tipi di edifici). Si scarta dopo l'uso.

**AVARO:** Fase Tasse: consegnalo a un avversario, il quale non riscuoterà le tasse fin quando questa carta non verrà scartata (dopo un numero di turni pari al tuo LT).

**BALESTRIERE:** Fase Combattimento: +1 al tiro del dado in attacco o difesa, +2 in difesa se sei fortificato. Da conservare se non viene perso in battaglia.

**BARDO:** Fase Diplomazia: tutti i giocatori non in guerra partecipano a una festa in tuo onore e mettono segretamente nel pugno dei Fiorini come dono; tu otterrai la somma maggiore, chi l'avrà offerta 1 PO. Si scarta dopo l'uso.

**CERUSICO:** Fase Combattimento: dopo una battaglia recupera 1D4 di VF se possiedi MEDICINA, 1D6 se possiedi CHIRURGIA e 1D8 se possiedi OSPEDALE; i VF recuperati vanno rimessi in gioco durante la successiva fase Posizionamento. Si scarta dopo l'uso. Non si possono recuperare più VF di quelli persi durante 1 battaglia.

**CARDINALE:** Fase Diplomazia: ruba 1 Cattedrale a un avversario e posizionala in un tuo territorio (massimo 2 Cattedrali nei Regni Maggiori e massimo 1 nei Regni Grandi e Regni Minori, non nei Regni Piccoli). In alternativa elimina la Cattedrale dal gioco. Si scarta dopo l'uso.

**CONDOTTIERO:** Fase Combattimento: +1 al tiro del dado in attacco, +2 se possiedi la tecnologia TATTICA. Da conservare se non viene perso in battaglia.

**CORSARO:** Fase Commercio: segna su un foglietto la zona di mare dove sarà attivo il CORSARO; quando una nave mercantile di un giocatore attraversa quella zona di mare, mostra il

*Esempio: il giocatore A è di 2° LT, possiede MATEMATICA, ARCHITETTURA e INGEGNERIA, gioca l'Architetto e compra 2 Torri (100 Fiorini l'una), 2 miglioramenti Fortilizio (200 Fiorini l'una) e 1 Cattedrale (1000 Fiorini) pagando solo 800 Fiorini invece di 1600 Fiorini*

*Esempio: il giocatore A di 2° LT consegna l'Avaro al giocatore B; per 2 turni di gioco B non può riscuotere le tasse, anche se nel frattempo il giocatore A passa al 3° LT.*

*Esempio: il giocatore A vuole assaltare la Torre del Giocatore B, entrambi giocano il BALESTRIERE. A tira 1D4, ottiene 4+1 e perde 0 VF; B tira 1D6+1+2 e ottiene 1+1+2, perde 1 VF e il BALESTRIERE.*

*Esempio: il giocatore A gioca il BARDO, il giocatore B e C che non sono in guerra con lui partecipano alla festa, D è in guerra con A e non partecipa; B mette segretamente nel pugno 100 Fiorini, C mette 250 Fiorini; il giocatore A prende i 250 Fiorini di C e C guadagna 1 PO.*

*Esempio: il giocatore A attacca il giocatore B in 3 territori diversi, quindi 3 battaglie; nella 1° battaglia perde 3 VF, nella 2° battaglia perde 5 VF e nella 3° battaglia perde 6 VF; alla fine della fase Combattimento gioca il CERUSICO con bonus di OSPEDALE, quindi lancia 1D8 con risultato 8, ma al massimo recupera solo 6 VF persi durante la 3° battaglia.*

*Esempio: il giocatore A ruba 1 Cattedrale al giocatore B e la posiziona in Persia anche se gli altri 3 territori del Regno Il Khanato sono occupati dai barbari o da altri giocatori.*

*Esempio: il giocatore A ruba 1 Cattedrale al giocatore B, ma non può posizionala in Persia perché in uno degli altri 3 territori del Regno Il Khanato c'è già una Cattedrale del giocatore C, quindi deve eliminarla dal gioco.*

*Esempio: il giocatore A attacca B usando il CONDOTTIERO, entrambe tirano 1D6; A ottiene 6+1 e sconfigge B che ottiene 5 (B perde 2 VF, A perde 1 VF). A può decidere se rigiocare o ritirare dalla battaglia il CONDOTTIERO.*

*Esempio: il giocatore A di 2° LT gioca il CORSARO nel Mediterraneo e decide di saccheggiare il Mercantile del giocatore B scortato da 1 Galea di 2° livello; dovrebbe rubare 6 merci, ma ne ruba solo 4 perché la Galea le riduce di 2.*

*Esempio: il giocatore A di 3° LT possiede GILDE e gioca il CORSARO nel Mar Nero, decide di saccheggiare il Mercantile del giocatore B scortato da 2 Galee di 3° livello; dovrebbe rubare 9 merci e uccidere 9 VF, ma ruba solo 3 merci e uccide 3 VF perché le Galee di scorta riducono di 6; il giocatore non ha porti, per cui le merci vengono eliminate dal gioco.*

*Esempio: il giocatore A possiede FILOSOFIA e consegna il DIPLOMATICO al giocatore B, il giocatore B può decidere di spendere da 1 a 3 PO per ridurre o annullare i 3 turni di tregua imposti dal giocatore A.*

*Esempio: il giocatore A possiede UNIVERSITÀ e consegna il DIPLOMATICO al giocatore B; dopo 2 turni di gioco però il giocatore A cambia idea, quindi spende 2 PO per cancellare i rimanenti 2 turni di tregua e dichiara guerra al giocatore B.*

*Esempio: il giocatore A vuole assaltare la Torre del barbaro, gioca l'Eroina e quindi tira 1D6 invece di 1D4; A ottiene 3 e perde 4 VF e l'Eroina perché il barbaro ottiene 6+1.*

*Esempio: il giocatore A di 2° LT possiede MATEMATICA e MULINO, 10 territori di cui 5 sono PIANURE; gioca il GABELLIERE, raddoppia i Fiorini e guadagna 10 Fiorini per ogni territorio e 10 Fiorini per ogni PIANURA per un totale di 150 Fiorini.*

*Esempio: il giocatore A possiede MATEMATICA e attacca B usando il GENIO, entrambe tirano 1D6; A ottiene 5+1 e sconfigge B che ottiene 3 (B perde 3 VF, A perde 1 VF). A può decidere se rigiocare o ritirare dalla battaglia il GENIO.*

*Esempio: il giocatore A possiede INGEGNERIA e attacca B usando il GENIO, entrambe tirano 1D6; A ottiene 2+2, ma perde 2 VF e il GENIO perché B ottiene 6 (B perde 1 armata).*

*Esempio: il giocatore A possiede INGEGNERIA e inizia un assedio con una catapulte al Fortilizio del giocatore B; al secondo turno di assedio A mostra il GENIO e causa 1 VF di perdite alle armate assediate.*

*Esempio: il giocatore A (che possiede TEOLOGIA) consegna l'Inquisitore a B (che possiede FANATISMO); tirano il D6, A ottiene 5+1, B ottiene 2+2; A pesca una carta a caso dal mazzo delle carte Impero di B e la elimina dal gioco.*

*Esempio: il giocatore A di 2° LT che possiede GILDE gioca il LADRO contro il giocatore B, il giocatore A può scegliere di rubare 1 carta IMPERO oppure copiare la tecnologia ALCHIMIA perché possiede INGEGNERIA oppure tirare 1D6 e rubargli 1D6 x 100 Fiorini (non può rubare più Fiorini di quelli che possiede il giocatore B).*

*Esempio: il giocatore A è di II livello tecnologico e possiede BANCHE; decide di acquistare 2 Torri e 2 tecnologie di 1° livello per un totale di 400 Fiorini; gioca il MECENATE e paga solo 100 Fiorini.*

*Esempio: il giocatore A possiede BANCHE e 2 MERCANTI, durante la fase Tasse riceve 180 Fiorini.*

*Esempio: il giocatore A è di 2° LT, possiede CONIO, FOR*

foglietto e gioca il CORSARO per saccheggiarla rubando 3/6/9 merci a seconda del tuo LT e uccidere 3/6/9 VF di armate se possiedi GILDE; le merci vanno depositate nel tuo porto più vicino (se non possiedi porti le merci vengono eliminate dal gioco). Si scarta dopo l'uso. Se i mercantili sono scortati da navi da guerra, ridurre di 1 merce e di 1 VF per ogni livello di nave da guerra.

**DIPLOMATICO:** Fase Diplomazia: consegnala ad un giocatore (che la conserva) e stabilisci una tregua di

1/2/3/4 turni in base alle tecnologie che possiedi tra ISTRUZIONE, LETTERATURA, FILOSOFIA e UNIVERSITÀ. La tregua è totale e reciproca, non si possono effettuare attacchi con armate o con carte IMPERO, ma sia tu che il giocatore che riceve questa carta potete ridurre i turni di tregua spendendo 1 PO per ogni turno; se la tregua viene interrotta prima dello scadere da uno dei 2 giocatori, anche l'altro è svincolato.

**EROINA:** Fase Combattimento: +1 al livello del dado (da d4 a d6 o da d6 a d8) in attacco o in difesa se possiedi almeno 1 Cattedrale. Da conservare se non viene persa in battaglia.

**GABELLIERE:** Fase Tasse: ottieni il doppio dei Fiorini dai tuoi territori se hai la tecnologia MATEMATICA e dalle tue PIANURE se possiedi MULINO. Non cumulabile con altri GABELLIERI. Da conservare.

**GENIO:** Fase Combattimento: +1 al tiro del dado in attacco o difesa se hai la tecnologia MATEMATICA, +2 e bonus negli assedi se possiedi la tecnologia INGEGNERIA. Da conservare se non viene perso in battaglia.

**INQUISITORE:** Fase Combattimento: scegli un avversario, entrambi tirate 1d6 (+1/+2 al tiro del dado se possedete le tecnologie TEOLOGIA/FANATISMO); se ottieni di più, scarta 1 sua carta impero scelta a caso. Riduce gli effetti di ERESIA. Si scarta dopo l'uso.

**LADRO:** Fase Combattimento: spia tutte le carte di un avversario: ruba a un avversario 1 carta IMPERO a scelta; oppure, se possiedi GILDE, copia 1 carta TECNOLOGIA che potresti usare e aggiungila al tuo mazzo. Oppure, se possiedi GILDE, ruba (a seconda del tuo LT) 1D4, 1D6 o 1D8 x 100 Fiorini a un altro giocatore. Si scarta dopo l'uso.

**MECENATE:** Fase Acquisto: riduci il costo di -100/-200/-300 Fiorini in base al tuo LT (-100 Fiorini se hai LT 1, -200 Fiorini se hai LT 2, -300 Fiorini se hai LT 3) per l'acquisto di tecnologie o la costruzione di edifici; -100 Fiorini ulteriori se hai la tecnologia BANCHE.

**MERCANTE:** Fase Tasse: ricevi 30 Fiorini con MATEMATICA, 60 con CONIO, 90 con BANCHE o massimo 120 Fiorini con GILDE. Cumulabile con altri MERCANTI, da conservare.

**MERCENARIO:** Fase Rinforzi: + 5 VF di armate per ogni tecnologia tra CONIO, FORGIATURA, BANCHE, pagando 15 Fiorini per ogni punto di VF. Si scarta dopo l'uso.

**MONACO:** Fase Combattimento: +1 al tiro del dado in

difesa se hai edifici nel tuo territorio, +2 se possiedi la tecnologia MISTICISMO. Da conservare se non viene perso in battaglia.

**PRINCIPESSA:** Fase Diplomazia: puoi consegnarla a un giocatore (che la conserva): per farvi guerra o rompere patti perdete il doppio dei PO; nel caso di dichiarazione di guerra la Principessa viene rimessa nel mazzo Impero. Oppure puoi tentare di conquistare un Regno Piccolo barbaro senza combattere: tira 1D6, se sei al 1° LT hai successo con un risultato di 5 o più, se sei al 2° LT con un risultato di 3 o più, se sei al 3° LT hai successo con 1 o più; se usata per questo scopo si scarta dopo l'uso.

**SALVACONDOTTO:** ottieni un patto commerciale e di attraversamento territori con un altro giocatore, il patto è unilaterale e senza limiti di tempo. Si scarta dopo l'uso.

**SICARIO:** Fase Combattimento: elimina a un avversario 1 carta Impero a scelta dalla mano. Oppure, in difesa, puoi neutralizzare un altro SICARIO o un'altra carta di offesa (CARDINALE, INQUISITORE, LADRO) se hai la tecnologia GILDE. Si scarta dopo l'uso.

**TEMPLARE:** Fase Combattimento: +1 al tiro del dado in attacco se ci sono edifici nel territorio attaccato, +2 se possiedi la tecnologia MONOTEISMO. Da conservare se non viene perso in battaglia.

**USURAI:** Fase Tasse: +20% nella riscossione delle tasse, +40% se hai la tecnologia BANCHE e puoi chiedere un 2° prestito. Oppure consegnalo a un avversario (che la conserva): -20% nella riscossione delle tasse, -40% se ha la tecnologia BANCHE e non può chiedere prestiti; se ha dei prestiti in corso e non li restituisce durante la durata dell'Usuraio perde 1 PO per ogni prestito ogni turno.

**STATURA, BANCHE e gioca 1 MERCENARIO:** potrebbe comprare 15 VF a 15 Fiorini l'una, ma non ha abbastanza soldi, quindi comprerà solo 11 VF a 165 Fiorini.

*Esempio:* il giocatore A attacca l'insediamento del giocatore B che possiede MISTICISMO, B gioca il MONACO e ottiene +2 al tiro del dado.

*Esempio:* il giocatore A consegna la PRINCIPESSA al giocatore B; il giocatore B rompe il patto commerciale con A e paga 2 PO, il giocatore A rompe il patto di attraversamento territori con B e paga 2 PO; il giocatore B dichiara guerra a A, perde 6 PO perché è della stessa religione di A e scarta la PRINCIPESSA.

*Esempio:* il giocatore A consegna il SALVACONDOTTO al giocatore B; A ottiene un patto commerciale e di attraversamento territori con B, B deve rompere entrambe i patti pagando i PO necessari.

*Esempio:* il giocatore A gioca il SICARIO contro il giocatore B, guarda le sue carte Impero e ne elimina 1 a scelta.

*Esempio:* il giocatore A gioca il SICARIO contro il giocatore B, ma B usa un suo SICARIO per neutralizzarlo.

*Esempio:* il giocatore A gioca il LADRO contro il giocatore B, ma B possiede GILDE e usa un suo SICARIO per neutralizzarlo.

*Esempio:* il giocatore A possiede MONOTEISMO e attacca l'insediamento del giocatore B, A gioca il TEMPLARE e ottiene +2 al tiro del dado.

*Esempio:* il giocatore A di 1° LT possiede BANCHE, gioca l'Usuraio e lo tiene per sé; riscuote il 140% delle tasse per 1 turno.

*Esempio:* il giocatore A di 2° LT gioca l'Usuraio e lo consegna al giocatore B che possiede BANCHE: il giocatore B riscuote il 60% delle tasse per 2 turni e perde 2 PO ogni turno perché ha 2 prestiti in sospeso e non ha i Fiorini per estinguerli.