giochix.it

Ver. 22/01/2021 LIGHT

di Nicola Iannone

Medioevo UNIVERSALE

REGOLAMENTO PROTOTIPO

PREMESSA

Questo è il regolamento del prototipo ufficiale del gioco Medioevo Universale di Nicola Iannone, così come l'autore lo ha creato.

Lo abbiamo incluso nella sua forma originale per rendere omaggio ai 10 anni di splendido ed epico lavoro che sono occorsi a realizzarlo. Medioevo Universale ha attraversato la storia italiana dei giochi da tavolo sin dal 1988, crescendo anno dopo anno, provocando lo stupore di chiunque si fermasse ad osservarlo.
Riteniamo che sia un grandissimo contributo alla nostra comune passione per il gioco da tavolo.

Ma devi considerare che si tratta della versione prototipo del gioco, molto più intricata e complessa di un normale gioco commercializzato. Alcune parti sono tutt'ora in via di sviluppo, dovrai quindi riferirti al sito personale dell'autore https://www.medioevouniversalis.org per qualsiasi dubbio, domanda, miglioria o aggiornamento. Grazie per il tuo contributo a quest'opera epica!

INDICE

ACQUISTO 10
APPROVVIGIONAMENTO 28
ASSALTO A UNA FORTIFICAZIONE 21
ASSEDIO 21
ATTACCO 17
ATTACCO MULTIPLO 19
ATTIVAZIONE BARBARI 30
BANCAROTTA 12
BARBARI 29
BATTAGLIE NAVALI 24
BLOCCO NAVALE 24
CAPITALI 25
CAPITANI 11
CAPITANI BARBARI 30
CARTE IMPERO 8, 32
CARTE TESORO 30
CARICO, SCARICO 16
CENTRO ABITATO 12
COMBATTIMENTO 16
COMMERCIO 26
COMPONENTI 4
CONQUISTA DEI MEZZO DI TRASPORTO 20
CONQUISTA DI UN TERRITORIO 20
DIPLOMAZIA 9
DURATA DEL GIOCO 7
EDIFICI 12
ELIMINAZIONE DI UN GIOCATORE 25
EVENTI 13
FASI DI GIOCO 8
FIERE 10, 27
FIORINI 8
FORTIFICAZIONI 10, 21
INTRODUZIONE 3
LANCIO DEI DADI 19
LIVELLO TECNOLOGICO 8
MACCHINE D'ASSEDIO 11, 17
MEZZI DA GUERRA 16
MEZZI DI TRASPORTO 10
MOVIMENTO 16
ORDINE DI TURNO 8
POSIZIONAMENTO 15
PREPARAZIONE 6
PRESTITI 12
PRIGIONIERI E SCHIAVI 27
PUNTI MOVIMENTO 17
PUNTI ONORE 12, 31
QUANTITÀ CARTE IMPERO 38
RELIQUIE 14
RIBELLIONI E CAPITANI BARBARI 14
RINFORZI 13
RISULTATO DEL COMBATTIMENTO 19
RISULTATO PER CARTE E MINIATURE 19
RISULTATO PER I CAPITANI 19
SVENDITA DEI BENI 12
TASSE 12
TECNOLOGIE 39
TERRITORI BARBARI 17
TERRITORI CONTESI 28
TIRO DEL DADO 18
USO DELLE CARTE IMPERO 18
USO DELLE TECNOLOGIE 18
VENDERE LE CARTE IMPERO 27
VITTORIA 31

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) sarà il vincitore.

DURATA DEL GIOCO

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

Limite di Tempo (consigliato): 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 finire 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 ha 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 il limite di 30 PO; dichiara immediatamente la vittoria per far terminare la partita alla fine del turno corrente.

Esempio: si decide 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.

I REGNI

In meno di 6 giocatori, le seguenti aree della mappa vanno escluse dal gioco:

Principato di Rostov
Principato di Vladimir
Repubblica di Novgorod
Stato dell'Ordine Teutonico
Regno di Svezia
Regno di Norvegia
Territori di Scania e Jutland (regno di Danimarca)
Regno di Francia
Contea di Provenza
Territori di Algeria e Medjerda (Sultanato Hafside).

Come promemoria si può piazzare una miniatura di un colore non giocante in tali territori.

COMPONENTI

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

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

13 Dischetti

1 set di dadi

8 Segnalini Controllo

20 Fanti Pesanti

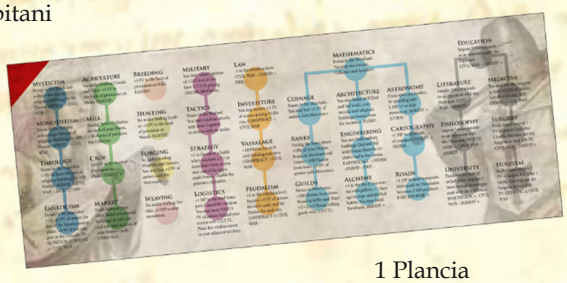
10 Cavalieri

20 Fanti Leggeri

10 Arcieri

3 Capitani

1 Schermo



1 Plancia

Altri elementi di gioco sono:

1 Tabellone

70 Carte Impero

30 Carte Eventi

30 Carte Obiettivo

10 Carte Tesoro

15 Galee

12 Mercantili

15 Carri da guerra

12 Carovane

16 Catapulte

14 Trabucchi

12 Bombarde

40 Fanti barbari

20 Arcieri barbari

7 Capitani barbari

1 Set di dadi barbari

30 Monete (30 di ciascun tipo)

4 Segnalini Proprietà barbari

20 segnalini Distribuzione

I componenti relativi esclusivamente alla versione Giochix non sono mostrati in queste pagine.
Per la lista completa dei componenti del gioco, si faccia riferimento al retro della scatola.

20 Mura (Castelli)

20 Fortilizi

40 Torri

14 Cattedrali

12 Città

17 Borghi

24 Villaggi

15 Stendardi piccoli

10 Stendardi grandi

160 cubetti Merci
in 8 colori
è inclusa una manciata di cubetti extra da usare come eventuale rimpiazzo.

1 tabella
Commercio

4 tessere Capitali religiose

6 tessere Ordine di turno

3 tessere
Fiera tessile

3 tessere
Fiera agricola

3 tessere
Fiera mineraria

1 Regolamento

4 plance Battaglia:
da usare per piazzarvi le miniature nelle battaglie più grandi (invece che sul tabellone).

4 segnalini
Graal

4 segnalini
Porto lontano

4 segnalini Battaglia:
Da piazzare sul tabellone per indicare dove si sta svolgendo la grande battaglia.

2 segnalini
Crociata

1 Blocchetto

30 dischetti bianchi
30 dischetti grigi
30 dischetti rossi

I componenti relativi esclusivamente alla versione Giochix non sono mostrati in queste pagine.
Per la lista completa dei componenti del gioco, si faccia riferimento al retro della scatola

PREPARAZIONE

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, Khanato dell'Orda d'Oro o Repubblica di Novgorod.

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
Catapulta (miniatura)	1
Cattedrale (miniatura)	1
Plancia e Schermo giocatore	1
Dadi	3

1. Se c'è almeno un giocatore cattolico, viene assegnato il Papa: si tira a sorte tra i giocatori che hanno un Regno Cattolico (Sacro Romano Impero e Regno di Ungheria).
2. Su ogni Centro Abitato 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) e un Fortilizio.
   Nota: su Costantinopoli va piazzato un Castello 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 e un Fortilizio, che ne rappresentano la Capitale. Se il Regno Maggiore barbaro ha più di 1 centro abitato, lanciare 1 dado per determinare quale sarà la Capitale.
4. I giocatori collocano la propria **Cattedrale** in un qualsiasi territorio del proprio Regno.

Carte Eventi

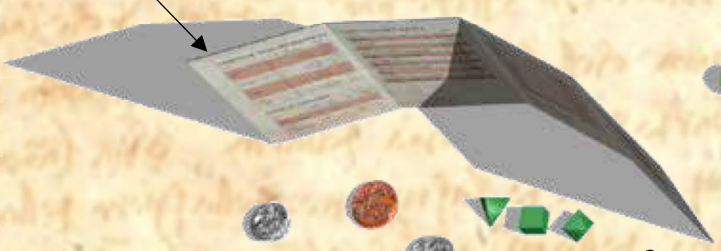
Carte Tesoro

Dischetti Tecnologia

Il tabellone è suddiviso in territori di terra e zone di mare.

I territori possono formare Regni di diversa grandezza:
- Maggiori (7 territori)
- Grandi (5-6 territori)
- Minori (3-4 territori)
- Piccoli (1-2 territori)

Schermo



5. Negli insediamenti di Roma, Costantinopoli e Gerusalemme vanno piazzate le rispettive tessere Capitali religiose.
6. I giocatori collocano 1 Fante Pesante su ogni territorio in loro possesso.
   Il giocatore a cui è assegnato il Papa colloca 1 ulteriore Fante Pesante nel territorio dello Stato della Chiesa, dato che è un territorio in suo possesso.
   Nota: lo Stato della Chiesa è rappresentato dal territorio che contiene la Città di Roma.
7. 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 ( ).
   Nota: i giocatori che cominciano la partita senza Villaggi/Città dotati di Porto possono posizionare i loro Mercantili e/o Galee in un qualsiasi territorio di un Regno barbaro confinante che abbia un Porto.
8. 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 Villaggi +10 VF, dove c'è la Capitale +30 VF, Cattedrale +10 VF, Torre +5 VF, Fortilizio +10; le 3 capitali religiose (Roma, Costantinopoli, Gerusalemme) +10 VF aggiuntivi.
   È anche possibile piazzare le Armate nella propria Galea e/o nel Carro da Guerra (massimo 20 VF per mezzo) o Carovana e Mercantile (massimo 10 VF per mezzo); le navi dei giocatori che iniziano la partita in un porto barbaro devono contenere almeno 5 VF.

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 (vedi indice) per tutti i dettagli sui limiti di posizionamento.

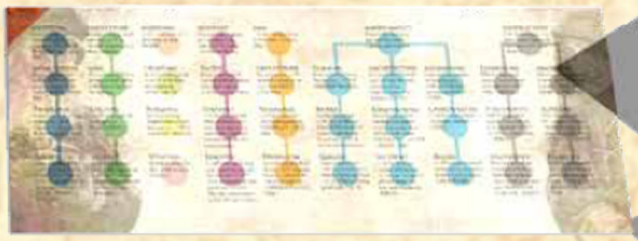
9. Infine ogni giocatore colloca i propri 13 dischetti Tecnologia vicino alla propria plancia.

Carte Impero

Plancia Giocatore

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

TIPO	VF
Fante Leggero	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**

In questo regolamento ogni volta che si menziona una Fase, questa è sottolineata in grassetto.

Fiorini: monete utilizzate per commerciare merci, riscuotere tasse, costruire edifici, mezzi di trasporto e macchine di assedio, acquistare armate mercenarie, Capitani e tecnologie, contrattare patti diplomatici e tradimenti.
Ve ne sono 6 tagli: 1, 5, 10, 50, 100, 500.
Se un giocatore totalizza 5000 Fiorini potrà renderli alla banca in cambio di una nota di credito.

Esempio: *in una partita a 4 giocatori solo la prima posizione del turno di gioco è all'asta. Il giocatore blu punta per primo nell'asta e sceglie di offrire 10 Fiorini; il giocatore giallo punta 15 Fiorini e poi quello verde 20 Fiorini. Il giocatore rosso passa.*
Il giocatore blu rilancia e offre 25 Fiorini, il giocatore giallo passa, mentre il giocatore verde punta 40 Fiorini. Il giocatore giallo passa, quindi il giocatore verde si aggiudica la prima posizione del turno di gioco e 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.
In questo regolamento ogni volta che si menziona una carta Impero, questa è in MAIUSCOLO di colore blu.

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.
Esistono 7 alberi tecnologici: Militare, Scienze, Commercio e Finanza, Religione, Agricoltura e Artigianato, Politica, Università e 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 di colore verde.

FASI DI GIOCO

Un turno completo di gioco si suddivide in 10 **Fasi.**
Tutte le fasi, con l'eccezione di **Carte Impero**, **Diplomazia** e **Combattimento**, 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 giocatori; prima e seconda posizione se si gioca in 6-7; le prime 3 posizioni se si gioca in 8-10.
L'asta è pubblica e si può puntare una qualsiasi quantità di Fiorini, rilancio minimo 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.
Le altre posizioni sono stabilite a caso.

2. FASE CARTE IMPERO

I giocatori pescano, seguendo l'ordine di turno, un numero di carte Impero pari al proprio Livello Tecnologico (LT) +1, scelgono 1 carta da tenere e le restanti le rimettono in fondo al mazzo.
Si può tenere 1 carta (solo 1) in più al costo di 100 Fiorini.

3. FASE DIPLOMAZIA

Seguendo l'ordine di turno, ogni giocatore può svolgere un numero massimo di azioni diplomatiche pari al suo LT; se il patto non viene accettato dalla controparte, il giocatore ha comunque sprecato 1 azione diplomatica.

Le azioni diplomatiche possono essere:

- **Patto Diplomatico.** È un accordo qualsiasi tra 2 o più giocatori; può essere commerciale, passaggio territori, quale che sia, ma non di tipo bellico (vedi **Alleanza Militare**).
  L'accordo va stipulato per iscritto e può essere segreto; va sempre specificata la durata, che può anche essere illimitata.
  La rottura di un patto avviene quando una parte stralcia/non rispetta l'accordo.

- **Alleanza Militare.** È un patto diplomatico di tipo bellico: di difesa, di attacco, quale che sia.

- **Dichiarare guerra** ad un giocatore; attaccare di sorpresa nel **Combattimento** senza una preventiva dichiarazione di guerra nella **Diplomazia** costa istantaneamente +2 PO.
  I patti tra due giocatori in guerra decadono al momento della dichiarazione, il giocatore dichiarante deve revocarli avendo come linea guida la tabella qui sotto.

- **Sancire la pace** annullando uno stato di belligeranza precedente.
  Se la pace è convenuta da entrambi le parti non accade nulla.

Rompere patti diplomatici unilateralmente costa 1 PO, indifferentemente dalla religione dei giocatori, così come non rispettarli; rompere patti diplomatici non costa azioni diplomatiche.

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 si considera "rispettato".
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, MdT e MdA.
Non possono essere scambiate carte Impero e Tecnologie.

Esempio: se attacco un giocatore della mia stessa religione pago 3+2=5 PO e se di religione diversa 1+2=3 PO.

Ecco alcuni esempi di Patto Diplomatico:

"Ho la facoltà di attraversare i tuoi territori con qualsiasi mezzo di trasporto; 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 andare a prenderle con un MdT nello stesso turno di gioco altrimenti verranno eliminate per mancanza di approvvigionamento.

Gli **Edifici** si dividono in insediamenti (Villaggio, Borgo, Città), edifici commerciali (Fiera agricola, mineraria, tessile), edifici militari (Torre, Fortilizio, Castello) e religiosi (Cattedrale).
Gli insediamenti possono essere costruiti solo in presenza di Centri Abitati, gli edifici commerciali solo in presenza di insediamenti. Tutti gli altri edifici, militari e religiosi, possono essere costruiti ovunque.

I **Mezzi di trasporto (MdT)** sono sia di terra che di mare e possono essere specializzati nel commercio (Mercantile e Carovana) o nel trasporto di armate e MdA (Carro da guerra e Galea); possono evolversi aumentando la capacità di carico, di movimento e di combattimento.
Le navi possono anche trasportare i MdT terrestre e/o le MdA occupando 5 VF della capacità di carico della nave (non si può usare la capacità di carico delle merci, solo quella delle armate).

Esempio: 1 Galea di livello 2 può trasportare 1 Carro da guerra, 1 Catapulta e 10 VF di armate.

Il **Centro Abitato** è rappresentato sulla mappa dall'immagine di un edificio della città.
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: si può convertire un Mercantile di livello I in livello II pagando 50 Fiorini (250-200=50) o una Galea di livello I in livello III pagando 100 Fiorini (350-250=100).

Esempio: un giocatore con LT II può costruisce 10 Torri e migliorare le Torri che già possiede a Fortilizio, stessa cosa per tutti i suoi insediamenti da Villaggio a Borgo; può inoltre costruisce 1 Cattedrale e 3 Fiere.

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

4. FASE ACQUISTO

Il giocatore può acquistare Tecnologie, **Edifici**, **Mezzi di trasporto** e MdA o può migliorare Edifici, MdT e MdA esistenti; infine può acquistare Capitani.

Gli acquisti e i miglioramenti possono essere fatti solo nei propri territori ed in presenza dei requisiti richiesti.

Le Tecnologie si acquistano pagando quanto dovuto in Fiorini, a seconda della fila e colonna in cui si trova la Tecnologia scelta (100, 200, 400 o 600 Fiorini rispettivamente per il livello I, II, III o IV).
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 e prendendo l'apposita tessera o miniatura dalla riserva di gioco.

TIPO	COSTO	PREREQUISITO
Villaggio	50 Fiorini	**Centro Abitato**
-> Borgo	100 Fiorini	**ARCHITETTURA**, Centro Abitato, LT II
-> Città	150 Fiorini	**ARCHITETTURA**, Centro Abitato, LT III
Torre	100 Fiorini	---
-> Fortilizio	300 Fiorini	**INGEGNERIA** e LT II
-> Castello	700 Fiorini	**INGEGNERIA** e LT III
Cattedrale	1000 Fiorini	**ARCHITETTURA** (no Regni Piccoli)
Fiera agricola	300 Fiorini	Insediamento
Fiera mineraria	300 Fiorini	Insediamento
Fiera tessile	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.
Si possono costruire/migliorare un numero qualsiasi di edifici, ma massimo 1 livello ogni turno.

Mezzi di trasporto (MdT): tutti i MdT hanno come prerequisito l'LT del giocatore, pari al livello massimo del MdT acquistato.
Come indicato nelle tabelle qui di seguito, Mercantile II e III sono dei miglioramenti del Mercantile I, così come Carovana II e III lo sono della Carovana I; stessa cosa per i MdT militari: Galea a Carro da guerra.
È possibile quindi convertire un MdT base in un suo miglioramento, pagandone la differenza di costo; oppure costruire direttamente un MdT di livello II o III se si

possiede il prerequisito richiesto, pagandone il costo intero indicato; si possono costruire/migliorare massimo 3 MdT ogni turno e solo se il MdT si trova in un proprio insediamento.
Non è possibile avere un numero di MdT dello stesso tipo superiore al proprio LT.

MdT commerciali:

MdT	LT	COSTO	PM	ARMATE	MERCI
Mercantile I	I	200 Fiorini	6	10	10
-> Mercantile II	II	250 Fiorini	7	10	30
-> Mercantile III	III	300 Fiorini	8	10	50
Carovana I	I	100 Fiorini	6	10	10
-> Carovana II	II	150 Fiorini	7	10	30
-> Carovana III	III	200 Fiorini	8	10	50

MdT militari:

MdT	LT	COSTO	PM	ARMATE
Galea I	I	200 Fiorini	7	20
-> Galea II	II	250 Fiorini	8	40
-> Galea III	III	300 Fiorini	9	60
Carro da guerra I	I	100 Fiorini	7	20
-> Carro da guerra II	II	150 Fiorini	8	40
-> Carro da guerra III	III	200 Fiorini	9	60

Le Tecnologie **TESSITURA**, **ASTRONOMIA** e **CARTOGRAFIA** aumentano di 1 i PM per i MdT navali, **CARTOGRAFIA**, **STRADE** e **LOGISTICA** aumentano di 1 i PM per i MdT terrestri.

Macchine di assedio (MdA): il loro costo dipende dal loro livello.

MdA	LT	COSTO
Catapulta I	I	100 Fiorini
Trabucco II	II	200 Fiorini
Bombarda III	III	300 Fiorini

Tutte le MdA hanno come prerequisito l'LT del giocatore, pari al livello massimo della macchina acquistata; non è possibile avere un numero di MdA superiore al proprio LT.

Capitani. La Tecnologia **SCUOLA MILITARE** permette di acquistare Capitani: i Capitani di livello I costano 100 Fiorini, di livello II 200 Fiorini e di livello III 300 Fiorini.
Non è possibile avere più Capitani del proprio LT.

Esempio: un giocatore con LT II può migliorare la sua Carovana dal livello I al livello II pagando 50 fiorini e comprare una seconda Carovana di livello I o direttamente di livello II pagando rispettivamente 100 o 150 fiorini.

Esempio: 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, 2 Carri da guerra, 2 Carovane e 2 Mercantili.

*Esempio: se un giocatore possiede **TESSITURA**, **ASTRONOMIA**, **CARTOGRAFIA** e 1 Galea di livello II con 11 PM complessivi.*

Esempio: per acquistare un Trabucco, i giocatori devono avere un LT II. Un giocatore con un LT III non può avere più di 3 MdA, ma può avere 2 Trabucchi e una Bombarda oppure 3 Bombarde.

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, **BANCHE**, 1 Cattedrale e LT I incassa: 50 (5 x 10 territori) + 50 (il 10% di 500 per **BANCHE**) + 50 (50 x 1 per Cattedrale) +50 (50 x 1 per LT) = 200 Fiorini.*

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

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

4. FASE TASSE

Le tasse sono calcolate come segue:

- +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, Rostov, Murom/Ryazan', Vladimir) finché non sono occupati da alcun giocatore.

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

- **GABELLIERE**: se possiedi **MATEMATICA**, raddoppia i Fiorini ottenuti dai territori. Non è cumulabile.
- Se possiedi **BANCHE**, ricevi degli interessi pari al 10% su tutti i Fiorini che possedevi prima delle **Tasse**.
- **MULINO**: se possiedi **MATEMATICA**, ottieni 5 Fiorini per ogni PIANURA in tuo possesso, 10 Fiorini se possiedi il **GABELLIERE**.
- **VASSALLAGGIO**: ottieni 10 Fiorini per ogni Insediamento 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.
In questa fase è possibile chiedere un prestito alla banca: si tira 1d4, 1d6 o 1d8, a seconda se si possiede LT 1, 2 o 3 e si moltiplica il risultato x100; il totale rappresenta i Fiorini ottenuti come prestito.
BANCHE aumenta di 100 Fiorini il prestito ottenuto, **GILDE** lo aumenta di 200 Fiorini.
Non ci sono limiti di tempo per restituire il prestito, ma va restituito con un interesse del 10%.
Non si può chiedere un secondo prestito se non è stato restituito il precedente (eccezione **USURAIO**).
Per ogni prestito non restituito a fine partita il giocatore perderà 1 PO.

SVENDITA DEI BENI

Se un giocatore ha bisogno di Fiorini, può svendere i suoi beni al gioco a metà prezzo, ma solo se si trovano nei suoi territori: edifici, MdT e MdA.

BANCAROTTA

Se un giocatore non riesce a sanare i suoi debiti, 1 volta a partita può dichiarare bancarotta:

- tutti i debiti vengono azzerati
- riceve 1000 fiorini come ad inizio partita
- perde 3 PO

6. FASE RINFORZI

Regni posseduti, Carte Impero e Tecnologie forniscono **Armate** di rinforzo.
Regni: ricevi delle armate per un totale di 1 VF per ogni territorio del tuo Regno di partenza ancora in tuo possesso, +1 VF per ogni Regno Piccolo che possiedi interamente, +2 VF per ogni Regno Minore, +3 VF per ogni Regno Grande e +4 VF per ogni Regno Maggiore escluso il Regno di partenza.

Si applicano inoltre le seguenti modifiche:

- **MERCENARIO**: mostrala agli altri giocatori e acquista armate, pagandole 15 Fiorini l'una.
  Puoi acquistare fino a 5 armate per ognuna delle seguenti Tecnologie: **FORGIATURA**, **CONIO** e **BANCHE** (cumulabili tra loro).
- **FANATISMO**: ottieni 2 VF come bonus, che diventano 7 (5+2) se partecipi a una Crociata.
- **INVESTITURA**: puoi ottenere 1 VF extra pagando 15 Fiorini.
- **FEUDALESIMO**: ottieni 1 VF bonus per ogni Castello in tuo possesso.
- Il giocatore del Khanato dell'Orda d'Oro riceve 1 VF per ogni 3 principati russi (Kiev, Turov, Cernigov, Polotsk, Smelensk, Rostov, Murom/Ryazan', Vladimir) finché non sono occupati da alcun giocatore.

7. FASE EVENTI

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

Eventi**:** il giocatore primo di turno pesca 1 carta Evento dalla cima del mazzo.
L'Evento ha luogo nei territori indicati sulla carta.
Su ogni carta sono presenti 3 icone che indicano gli eventi che potrebbero 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.

Ogni edificio, in un territorio determinato casualmente da quelli indicati sulla carta evento, subisce un danno (**danneggiato**) pari al 25% (arrotondato per difetto) del proprio valore, ma se il danno non verrà riparato entro l'**Acquisto** del turno successivo, l'edificio verrà ridotto di 1 livello (se l'edificio è di livello 1 verrà eliminato dal gioco).

Tutti i MdT nei territori colpiti e nelle zone di mare adiacenti non possono muoversi per il turno in corso; se invece il giocatore possiede **ASTRONOMIA** dimezza i PM dei MdT via mare, se possiede **CARTOGRAFIA** dimezza i PM dei MdT via terra.

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

Esempio: un giocatore riceve 10 armate. Questo vuol dire, che riceve un numero di armate pari ad un VF di 10, sta al giocatore scegliere quante e quali: nella figura in alto i 3 territori contengono tutti 10 VF di armate.

*Esempio: Il primo giocatore gioca il **MERCENARIO** e mostra **FORGIATURA** e **CONIO**; potrebbe acquistare 10 VF, ma ha solo 125 Fiorini, quindi acquista 8 VF spendendo 120 Fiorini.*

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

Esempio: i territori colpiti dall'evento sono indicati in rosso sulla carta (sia chiaro che scuro, non fa differenza).

Esempio di carta evento con l'icona Graal.

Sotto-fasi: alcune fasi sono suddivise in sottofasi che vanno svolte consecutivamente, anche più volte nella stessa fase; in questo regolamento sono sottolineate.

Quando un edificio viene **danneggiato** bisogna pagare entro il prossimo **Acquisto** metà del suo valore per ripararlo e poterlo riutilizzare, altrimenti viene convertito nell'edificio di livello inferiore oppure eliminato dal gioco.

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 barbare sostituiscono i due fanti leggeri.

*Esempio: il Mamelucco possiede **LEGGE** e costruisce 1 Torre in Cirenaica e 1 Castello nel Sinai; il livello di ribellione in Cirenaica sarà ridotto di 2 (bastano 3 VF) e nel Sinai sarà ridotto di 4 (basta 1 VF).*

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 Capitano di livello 2 e 1 VF perché appartenente e confinante col regno del giocatore blu.*

Ogni giocatore subisce 1d6 VF di perdite tra le proprie truppe nei territori colpiti e nelle zone di mare adiacenti.

Tutti i mercati nei territori colpiti pagano 10 Fiorini in meno per le merci vendute.

Nota: i numeri indicati sotto le icone, così come quelli sul retro delle carte, non si utilizzano in questa modalità di gioco e vanno semplicemente ignorati.

Reliquie: sulle carte evento può essere presente l'icona Graal .
In questo caso si tira 1d8 e si determina, osservando il retro della carta Evento, dove la reliquia è stata trovata; posizionate quindi 1 segnalino Reliquia nel territorio in questione.
Il primo giocatore che porta un proprio Capitano in quel luogo può impossessarsi della Reliquia con un'azione gratuita.
La Reliquia viene associata a quel Capitano e può essere trasportata e/o depositata in una Cattedrale.
Prendere per primo una Reliquia vale immediatamente 1 PO.
Alla fine del gioco una Cattedrale con una Reliquia vale 2 PO anziché 1 PO.

Ribellioni e Capitani barbari**:** tutti i territori dei giocatori con meno di 5 VF di armate sono a rischio di Ribellione (se possiedi **LEGGE** riduci di 1 il livello di ribellione, **VASSALLAGGIO** e **FEUDALESIMO** lo aumentano ciascuno di 1); le fortificazioni riducono il livello di ribellione nel territorio in base al loro livello.
Si tira 1d4: il risultato +1 esprime il numero di VF in armate che devono avere i territori per evitare la ribellione.
Se avviene la ribellione nel territorio, le armate del giocatore vanno rimosse e sostituite con 1d6 VF di armate barbare.

Durante gli **Eventi**, i Capitani Barbari arruolano rispettivamente, a seconda del loro livello, 1, 2 o 3 armate nel proprio territorio o nave pirata; inoltre i Regni parzialmente occupati da armate barbare arruolano 1 armata barbara in ogni territorio di quel Regno che è confinante con i territori del regno stesso occupati dalle armate di 1 o più giocatori.

8. FASE POSIZIONAMENTO

Il giocatore deve posizionare nei propri insediamenti (esclusi quelli sotto assedio) 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 MdT che si trovano presso insediamenti o porti.
Gli edifici civili vanno in un centro abitato e, al fine del posizionamento di altri acquisti, non saranno considerati fino al turno seguente.
Se si possiede **LOGISTICA** si possono posizionare massimo 5, 10, 15 VF di armate in base al LT del giocatore dietro il proprio schermo ed è possibile piazzare le armate (solo le armate) in tutti i propri territori contigui con i propri insediamenti, ma senza superare i limiti di approvvigionamento.

Se per qualsiasi motivo non fosse possibile posizionare tutte le miniature acquisite durante l'**Acquisto** e i **Rinforzi**, quelle in eccesso verranno perse.

*Esempio: il Mamelucco possiede **AGRICOLTURA** e ha 5 VF in Siria; durante il **Posizionamento** posiziona 1 Villaggio e 1 Torre nel Centro Abitato di Antiochia (precedentemente distrutto), ma può aggiungere solo 5 VF di armate perché ce ne sono già 5 (5 per la PIANURA e 5 per **AGRICOLTURA**); gli edifici sono stati appena costruiti e non vengono conteggiati per la capacità di approvvigionamento.*
*Durante il prossimo **Posizionamento** potrà aggiungere ulteriori 15 VF.*

*Esempio: il Mamelucco di LT 3 possiede **LOGISTICA** e ottiene ogni fase **Rinforzi** 16 VF, inoltre ha 15 VF come riserve dietro il proprio Schermo.*
*Durante il **Posizionamento** decide di posizionare 5 VF in Cirenaica e in Sinai perché nel turno precedente ha costruito 1 Torre, 10 VF in Egitto perché nel turno precedente ha posizionato 1 Torre e durante l'**Acquisto** di questo turno ha acquistato **AGRICOLTURA**.*
Le restanti 11 VF di armate le posiziona nella sua Capitale.

Esempio: è possibile caricare delle armate, muoversi, attaccare, muoversi e attaccare ancora.

*I **mezzi da 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, MdT terrestre e MdA.*
Solo i mezzi da guerra possono caricare le MdA e i Capitani.
Ogni armata occupa 1 punto della capacità di carico del MdT, i Capitani non occupano spazio, le MdA e i MdT occupano ciascuno 5 punti della capacità di carico del MdT.

***IMPORTANTE:** il giocatore A può dichiarare guerra al giocatore B sia durante la **Diplomazia** sia durante il **Combattimento** (con relativo malus); A può attaccare tutto quello che è al di fuori dei suoi territori, ma non può attaccare il MdT di B che si trova nei suoi territori: quel MdT è obbligato a muoversi ed uscire dai suoi territori immediatamente (o in questo turno o nel turno successivo se ha già mosso), poi potrà attaccarlo.*
Se il MdT del giocatore B non può muoversi o non riesce ad uscire dai territori del giocatore A: il MdT e tutto il suo contenuto vengono automaticamente eliminati dal gioco.

Idem quando il giocatore A si trova in un territorio del giocatore B: A può dichiarare guerra a B e attaccarlo con tutto quello che si trova al di fuori dei suoi territori, ma il MdT di A deve prima uscire immediatamente dai territori di B (o in questo turno o nel turno successivo se ha già mosso), poi potrà usarlo per attaccare.
Se non può muovermi o non riesce ad uscire dai territori di B, il MdT di A viene eliminato dal gioco.

I **Punti Movimento (PM)** esprimono la capacità dei MdT (commerciali o da guerra) di muoversi, caricare e scaricare.
Ad esempio un MdT che ha 6 PM, può muoversi di 3 PIANURE, scaricare, e quindi muoversi di altre 2 PIANURE.

2 territori divisi da un FIUME o uno STRETTO sono considerati adiacenti e contigui.

Tabella movimento per Carovane e 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**.

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 MdT 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 MdT commerciale durante il **Combattimento**, ma poi non potranno più muovere durante il **Commercio**.
Si possono muovere MdT militare durante il **Commercio**, ma non devono aver mosso nel precedente **Combattimento**.

CARICO, SCARICO

Quando si trasportano armate, MdA e merci sui MdT si deve preliminarmente caricarli.
Importante: quando si combatte non è necessario scaricare le armate e i MdA.
Caricare/scaricare armate o MdT terrestri (questi ultimi possono essere trasportati dalle navi) costa 1 PM, mentre caricare/scaricare merci e MdA 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).

I MdT terrestre devono trovarsi nello stesso territorio delle armate da caricare/scaricare.
Le navi devono trovarsi in porto o in una zona di mare adiacente al territorio di terra dove caricare/scaricare.

MOVIMENTO

Muoversi da un territorio a un altro o da una zona di mare a un'altra costa un certo numero di Punti Movimento (PM).
Alcune tipologie di movimento richiedono più PM di altri, come attraversare un fiume (+1 PM) o un territorio montuoso (3 PM); si contano i PM per entrare nel territorio o zona di mare di arrivo, non quello di partenza.

Il costo di movimento è riassunto nella pagina successiva e nello Schermo del giocatore.
Possono muoversi solo i MdT, non le Armate. Il MdT deve aver caricato almeno 1 armata del proprio colore per potersi muovere.

Può capitare che un MdT rimanga senza armate: se si trova in un territorio del giocatore, rimane in suo possesso, altrimenti non è più di nessuno, viene rimosso lo scudo che ne contrassegna l'appartenenza, non potrà muoversi e se non verrà occupato entro fine turno dalle armate di un giocatore qualsiasi verrà rimosso.

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
Livello I	20 VF di armata	7
Livello II	30 VF di armata	8
Livello III	40 VF di armata	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 VF barbaro nel territorio attaccato.
Seguirà immediatamente un combattimento.

Nei territori dei Regni Maggiori non occupati ad inizio partita dai giocatori, 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 le apposite **macchine 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 MdT.
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 dei barbari oppure è una zona di mare e va **conquistato** solo il MdT di un giocatore, le armate attaccanti si devono invece trovare già nello stesso territorio del trasporto.

Per poter attaccare un territorio, il MdT deve avere i PM necessari per muoversi all'interno del territorio o della zona di mare una volta conquistato; stessa cosa per le navi, ma se attaccano un territorio senza porto, non si spostano nel territorio una volta conquistato.
Se l'attacco fallisce, i PM vengono comunque spesi.

Un attacco consiste in una o più battaglie (round) combattute con i **dadi**.

Tabella movimento per Galee e 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 MdT 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 MdT.

Esempio: un Carro da Guerra di II livello potrebbe caricare 8 Armate Fante Pesante (5 VF ognuno) spendendo 1 PM e fare 7 movimenti con i PM rimanenti.

Le **macchine di assedio (MdA)** medievali servono 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 MdT presenti nel territorio.
Diverso è se il combattimento avviene in una zona di mare: se il difensore ha 3 navi e sono rimasti solo 2 VF, potrà difendere solo 2 navi mentre la terza può essere occupata dall'attaccante se ha VF sufficienti.
Se il territorio è dei barbari, allora il giocatore A attacca i MdT 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 MdT, il MdT 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.

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 livello I, 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.

*Esempio: la carta **EROINA** conferisce l'uso di un dado superiore in battaglia: se per esempio dovessi usare 1d6, dovresti sostituirlo con 1d8.*

*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**.*

*Esempio: il difensore è fortificato, usa **EROINA** e **BALESTRIERE** e tira 1d8+3; l'attaccante perde il 1° tiro dei dadi, ma prima di tirare di nuovo, quest'ultimo gioca il **LADRO** e ruba il **BALESTRIERE**, con il **CARDINALE** ruba la Cattedrale e annulla l'**EROINA**.*
*Quindi gioca il **Balestriere** appena rubato, il **CONDOTTIERO** e il **GENIO** con **INGEGNERIA** e tira 1d4+4 contro 1d6+1 del difensore.*

*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.*

Si segue questa procedura per ogni round:

1. L'attaccante comunica ad alta voce il Capitano o i Capitani da cui parte l'attacco e il territorio/MdT attaccato.
2. Si giocano le carte Impero.
3. Si tirano i dadi.
4. Si calcolano i risultati.
5. L'attaccante decide se iniziare un nuovo round o ritirarsi.

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 MdT e/o territori un numero massimo di volte per turno, pari al suo livello a inizio turno.
- Perdere 1 round implica solo la perdita di armate ed eventualmente 1 carta Impero utilizzata in battaglia, il Capitano si perde solo se si rinuncia ad attaccare.
- Il difensore è obbligato a utilizzare in difesa tutte le armate presenti sul territorio, siano esse nel territorio stesso oppure caricate sui MdT.
  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 devono essere 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**, **MONOTEISMO**, **TATTICA**, **LOGORAMENTO**, **MEDICINA**, **CHIRURGIA**, **OSPEDALE**, **INGEGNERIA**, **ALCHIMIA**, rimandiamo alla loro descrizione presente sulla plancia del giocatore per una spiegazione dettagliata.

TIRO DEL DADO

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

RISULTATO DEL COMBATTIMENTO

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 sostituendo, se necessario, le unità danneggiate con altre corrispondenti ai VF residui.
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.
Le armate distrutte vengono rimosse dalla mappa e riposte nella riserva di gioco. Il 10% di esse (il 20% con **STRATEGIA**) arrotondando per eccesso (minimo 1 armata) si segnano invece sul foglio appunti del giocatore avversario come 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'attaccante interrompe l'attacco, tutti i suoi 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 i giocatori attaccano e si difendono uno alla volta alternandosi con il tiro dei dadi e usando solo le proprie carte Impero e sfruttando i bonus delle proprie Tecnologie.
Ogni schieramento decide il proprio ordine per attaccare o difendersi.

Esempio: attaccante e difensore non hanno bonus, entrambi tirano 1d6, l'attaccante ottiene 2, il difensore ottiene 4.
L'attaccante perde 2 VF e sostituisce il fante pesante con un arciere, il difensore perde 1 VF e sostituisce l'arciere con 2 fanti leggeri.

*Esempio: l'attaccante gioca la carta **BALESTRIERE** (+1 in attacco o in difesa), il difensore è senza nessun bonus, l'attaccante tira e ottiene 6, il difensore tira e ottiene 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 **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 ottiene 5 (5+3=8), il difensore tira 1: il difensore perde 7 armate, l'attaccante perde 3 armate.
Se però il difensore ha solo 4 armate, le perderà tutte e l'attaccante ne perderà solo 2 (la metà effettiva).

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

Esempio: 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.

Caso particolare: il giocatore giallo attacca il territorio del bianco che si difende con 5 VF, ma nel territorio ci sono anche 50 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.
Il giocatore Giallo causa 8 perdite al Bianco, ma il bianco può perdere solo 4 VF.
Da quel momento in poi si difende solo il Rosso: quando l'ultima armata rossa viene distrutta, tocca all'ultima armata bianca difendersi.

Esempio: il giocatore A vuole attaccare il giocatore B che si trova in un territorio barbaro, ma deve prima attaccare i barbari.
B potrebbe anche decidere di difendere il territorio barbaro.
Ma se B non è in guerra con A, deve dichiarare improvvisamente guerra ad A per poter difendere il territorio barbaro.
Se A non è in guerra con B e B non difende il territorio barbaro, una volta che i barbari sono stati sconfitti, A deve immediatamente dichiarare guerra a B per poterlo attaccare.
I barbari hanno la precedenza per potersi difendere all'interno di una fortificazione; a seconda della capienza della fortificazione, le armate di B possono essere anch'esse al suo interno.
Qualsiasi armata che ecceda la capacità della fortificazione, deve combattere una battaglia campale.
La stessa situazione si verifica se c'è un altro giocatore (ad esempio C) al posto dei barbari.

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

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, MdT, MdA, 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 MdT e tutti le MdA di un giocatore, se distrutti, danno dei PO.
  Edifici, MdT e MdA dei Barbari non danno PO; i Capitani Barbari di Livello 3 danno 1 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, MdA 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 MdT, ma in questo caso gli scudi abbinati ai MdT vanno nella riserva del giocatore sconfitto e devono essere rimpiazzati 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 MdT e MdA.

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 l'edificio civile.

CONQUISTA DI UN MEZZO DI TRASPORTO

Quando viene sconfitta l'ultima armata su di un MdT, ci si comporta come descritto per la conquista di un territorio.
In caso di MdT commerciali distrutti o saccheggiati, le merci trasportate dalle carovane nemiche vengono scaricate nel territorio (per poi essere caricate da un altro MdT commerciale) e possono essere caricate entro il turno successivo, altrimenti vengono eliminate; 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.

ASSALTO A UNA FORTIFICAZIONE

Avviene quando il difensore ha una fortificazione nel territorio (Torre, Fortilizio o Castello).
Innanzitutto si verifica se alcune armate del difensore sono da considerarsi fuori dalla fortificazione, dato che la fortificazione ha un limite di capacità e può contenere 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 fortificazione, si può svolgere l'assalto.

Ci sono alcune modifiche da applicare rispetto alla battaglia campale:

- L'attaccante usa di base 1d4.
- Il difensore usa 1d6+1 per la Torre, 1d6+2 per il Fortilizio, 1d6+3 per il Castello.
- Quando il difensore vince, non perde armate.

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 (Torre, Fortilizio o Castello) nel territorio e l'attaccante ha superiorità numerica e almeno una MdA (Catapulta, Trabucco o Bombarda).

Si svolge con le seguenti sottofasi:

1. Battaglia campale (solo al 1° turno di assedio)
2. Artiglieria
3. Riduzione (solo dal 2° turno di assedio)
4. Battaglia campale (solo dal 2° turno di assedio)
5. Logoramento (solo dal 2° turno di assedio).

Battaglia campale: 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 una MdA e abbia un numero di armate superiore all'assediato, altrimenti è costretto all'assalto oppure ad abbandonare l'assedio (ritirarsi e muoversi).

Artiglieria: una volta che il giocatore ha dichiarato l'assedio, se l'assediante e l'assediato hanno entrambi MdA,

Esempio: il giocatore blu 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.

Riduzione si verifica quando un edificio viene ridotto di 1 livello.

all'inizio di ogni turno dell'assediante si tira 1d6 per ogni MdA: con un risultato di 6 per la catapulta, di 5+ per il trabucco e di 4+ per la bombarda si può distruggere una MdA avversaria.
Se dopo questa operazione l'assediante ha ancora MdA, l'assedio può continuare.

Riduzione: nel turno successivo, all'inizio della singola fase **Combattimento** dell'assediante, se l'assediante conferma l'assedio, la fortificazione subisce una riduzione.
Le MdA hanno una capacità crescente di abbattere le fortificazioni:

- Catapulta 1
- Trabucco 2
- Bombarda 3.

Gli edifici militari hanno un valore di resistenza crescente:

- Torre 1
- Fortilizio 2
- Castello 3.

Quando la fortificazione subisce 1 riduzione va sostituita con la fortificazione inferiore: quindi quando un Castello subisce 1 riduzione diventa un Fortilizio o quando un Castello subisce 2 riduzioni diventa una Torre.
Se la Torre subisce 1 o più riduzioni va rimossa, così come un Castello che ne subisce 3 o un Fortilizio che ne subisce 2 o più.
Le MdA sono cumulabili: 1 catapulta +1 trabucco abbattono 1 castello in 1 turno.

Battaglia campale: se ci sono armate dell'assediato al di fuori della fortificazione, si risolve la battaglia campale.

Logoramento: se l'assedio continua, 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, ulteriore 10% se l'assedio avviene in un DESERTO.

LOGISTICA riduce del 10% questi effetti, **ALCHIMIA** e il **GENIO** (con **INGEGNERIA**) causano 1 danno ulteriore all'avversario.

Se l'assedio continua, ripetere le sotto-fasi descritte sopra: Artiglieria, Riduzione, Battaglia campale, Logoramento.
L'attaccante può interrompere l'assedio quando vuole e passare ad esempio all'assalto oppure abbandonare l'assedio (ritirarsi e muoversi).

Valido solo per insediamenti costieri con edifici civili fortificati: se condotto via terra, l'assedio impedisce ai MdT (commerciali e militari) di uscire/entrare nella fortificazione assediata via terra, ma possono sempre farlo via mare.
Al contrario se l'assedio è condotto via mare, i trasporti non possono uscire/entrare nella fortificazione assediata via mare, ma possono farlo via terra.

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

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

Esempio: al termine del secondo turno di assedio il giocatore giallo sta assediando con 15 armate e una catapulta il Fortilizio del giocatore verde in cui si difendono 10 armate.
Entrambi ripongono nella propria riserva 1 armata a causa del logoramento.

Esempio: il giocatore A gioca per primo e con 30 VF dichiara l'assedio via terra il giocatore B con 20 VF nella Città di Napoli; nello stesso turno di gioco arrivano a Napoli 20 VF di rinforzi via mare del giocatore C, alleato di B.
*Il giocatore A non è più in superiorità numerica, quindi durante il successivo **Combattimento** dovrà far giungere dei rinforzi per tornare in superiorità numerica e continuare l'assedio, altrimenti potrà decidere di assaltare le mura oppure dovrà interrompere l'assedio.*

Esempio: il giocatore rosso è assediato via mare e via terra a Costantinopoli.
L'assediante possiede 1 MdA sulla galea; l'assediato possiede 1 Capitano e 1 Galea a Costantinopoli, 1 Capitano con 2 Galee a Caffa e decide di attaccare la flotta assediante contemporaneamente con entrambe sue flotte per poi far arrivare i rinforzi via mare e costringere l'assediante a ritirarsi per mancanza di MdA.

Se l'assedio è condotto da entrambe le vie, i MdT non possono uscire/entrare dalla fortificazione assediata in nessun caso.

Nota: basta solo 1 MdA per dichiarare l'assedio, non serve averne 1 su entrambe le vie.

Il giocatore assediato può tentare di rompere l'assedio sia attaccando con le armate assediate, sia con armate dall'esterno, l'importante è che ogni esercito attaccante abbia un Capitano.
Se l'assedio è via mare, l'assediato può ingaggiare una battaglia navale.

Esempio: il giocatore rosso è assediato via mare a Costantinopoli; a Costantinopoli possiede 1 Capitano e a Caffa 1 Capitano con 2 Galee, quindi può attaccare l'assediante solo con la flotta salpata da Caffa.

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

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.

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 MdA di livello III 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, ma senza scontro navale iniziale perché le navi sono in porto.
- 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 o posizionandosi nella zona antistante il porto nemico.
I blocchi navali possono essere di 2 tipi: **passivi** e **attivi**.

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

Attivi: una flotta con almeno 1 Galea genera automaticamente un blocco navale nella zona di mare in cui si trova verso tutti i giocatori con cui è in guerra; le flotte nemiche possono attraversare il blocco solo se composte da un numero di Galee superiore, altrimenti saranno costrette a ingaggiare la flotta nemica con una battaglia navale.

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.
Il giocatore che ha conquistato la capitale ottiene anche il 10% dei Fiorini della vittima.

ELIMINAZIONE DI UN GIOCATORE

Se anche l'ultimo territorio/MdT di un giocatore viene eliminato dal gioco, il vincitore si appropria di tutte le carte Impero, delle Tecnologie (quelle doppie non contano) e di tutti i Fiorini dello sconfitto.

10. FASE COMMERCIO

Tutti i MdT commerciali durante questa fase possono effettuare delle azioni: muovere, vendere e acquistare, ma nello stesso turno è possibile effettuare solo 2 di queste; il movimento può essere eseguito, parzialmente o completamente, solo prima o dopo un'azione di acquisto o di vendita.

Il giocatore può muovere i propri MdT commerciali come meglio crede.
I MdT commerciali si muovono di 6/7/8 PM a seconda del loro livello, come indicato nella tabella seguente:

MdT	CAPACITÀ DI CARICO	PM
Livello I	10 Merci	6
Livello II	20 Merci	7
Livello III	30 Merci	8

- Caricare e scaricare funzionano esattamente come descritto nel **Combattimento** (vedi indice).
- È consentito scaricare le merci in un territorio e caricarle con un altro MdT 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 MdT (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 MdT coinvolto, ma interrompono il movimento se già iniziato (è sempre consentito il carico/scarico).
- Acquistare determina il caricamento automatico delle merci sul MdT; vendere determina lo scaricamento automatico delle merci dal MdT.
- 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 la stessa merce in 2 insediamenti controllati dallo stesso giocatore, a meno che non si possegga **MERCATO**.
- Si può acquistare e vendere la stessa merce in due insediamenti controllati dai barbari.

MODIFICATORI DELLE TECNOLOGIE

Alcune Tecnologie (**FORGIATURA** per le armi e le armature, **CACCIA** per le pelli, **AGRICOLTURA** per cereali e vino, **TESSITURA** per i tessuti) permettono di

Eempio: una Carovana di livello I può muovere di 3 PM, acquistare delle merci, ma poi è costretta a fermarsi nonostante possieda ancora dei PM, potrà solo caricare o scaricare.

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

Esempio: il bizantino arriva con una nave Mercantile nella zona di mare antistante Gerusalemme, scarica le merci in Giudea pagando 2 PM e le carica con la sua Carovana di stanza a Gerusalemme pagando 2 PM; la Carovana si muove fino a Damasco e vende le merci.

Esempio: compro 7 merci di vino, carico 1 cubetto rosso sul Mercantile.

Esempio: compro 15 merci di sale, carico 2 cubetti bianchi sulla Carovana.

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

Esempio: il prezzo dei cereali è di 10 Fiorini a Palermo e di 17 Fiorini ad Antiochia.
*Senza **AGRICOLTURA**, i giocatori acquisteranno i cereali a Palermo per 12 Fiorini e li venderanno ad Antiochia per 15 Fiorini.*

comprare/vendere le relative merci al prezzo indicato sulla tabella del commercio; senza tali Tecnologie, le relative merci si comprano a 2 Fiorini in più e si vendono a 2 Fiorini in meno.

La Tecnologia **GILDE** permette di vendere tutte le merci a +1, +2 o +3 Fiorini, in base al LT del giocatore.

MODIFICATORI DEGLI EDIFICI

Gli edifici commerciali (le Fiere agricole, tessili e minerarie) possono essere erette nei centri abitati se è presente un edificio civile; forniscono inoltre bonus per comprare/vendere determinate merce a tutti i giocatori che commerciano in tale centro abitato.

I bonus degli edifici commerciali sono:

- Fiera agricola: -3 Fiorini se acquisti Cereali e/o Vino
- Fiera tessile: +3 Fiorini se vendi Pelli e/o Tessuti
- Fiera mineraria: -3 Fiorini se acquisti Sale o Armi-Armature; +3 Fiorini se vendi Schiavi.

Esempio: il Sacro Romano Impero ha costruito una Fiera mineraria a Genova.
Per ogni merce di armi e armature commerciata in questa Città, i giocatori spenderanno 37 Fiorini invece che 40.

VENDERE LE CARTE IMPERO

Durante il **Commercio**, i giocatori possono, seguendo l'ordine di turno, mettere all'Asta un numero di carte Impero (tra quelle che possiedono) pari al numero di Fiere che possiedono.
L'asta è pubblica e aperta a tutti i giocatori, indipendentemente se in guerra o meno; si può impostare una base d'asta e il rilancio minimo è di 5 Fiorini.

*Esempio: il Sacro Romano Impero possiede 2 Fiere e 2 **GABELLIERI**, durante il **Commercio** decide di mettere all'asta pubblica 1 **GABELLIERE** con base d'asta di 200 Fiorini.*

PRIGIONIERI E SCHIAVI

Durante il **Commercio**, i giocatori possono convertire i prigionieri in merci di Schiavi se possiedono **MERCATO**; la conversione può essere fatta solo nella Capitale del giocatore e la conversione va eseguita da un MdT commerciale ed equivale ad un'azione di acquisto.

*Esempio: il Sacro Romano Impero possiede **MERCATO** e 50 prigionieri, durante il **Commercio** decide di convertire 30 prigionieri in Schiavi e caricarli sulla sua Carovana che si trova a Francoforte; la Carovana può ancora muoversi.*

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.

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.

APPROVVIGIONAMENTO

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.
Questo concetto si chiama Approvvigionamento e tutto ciò che è in eccesso in un territorio deve essere rimosso alla fine di ogni fase e rimesso nella riserva del giocatore.
Nota importante: i MdT hanno il proprio Approvvigionamento, tutto ciò che è caricato su di un MdT non conta al fine dell'Approvvigionamento del territorio.

TERRITORIO	LIMITE VF
PIANURA	5 **AGRICOLTURA** (+5) **ROTAZIONE COLTURE** (+5)
BOSCO	5 **CACCIA** (+5)
COLLINA	5 **ALLEVAMENTO** (+5)
DESERTO	5
MONTAGNA	5

Insediamenti ed edifici concedono un bonus al territorio:

EDIFICIO	BONUS APPROVVIGIONAMENTO
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 al giocatore che elimina le ultime armate del difensore; se rifiuta, ci si mette d'accordo, altrimenti si tira a sorte.

BARBARI

I barbari si attivano e agiscono negli **Eventi**, sotto-fase Barbari.
I giocatori possono attraversare, sostare e commerciare nei territori dei barbari pacificamente, purché le loro armate (FV) non siano minori di quelle dei barbari, altrimenti verranno attaccati negli **Eventi**.
Se i barbari superano la capacità di approvvigionamento in 1 o più territori oppure hanno un numero maggiore di FV rispetto ad un territorio adiacente di un giocatore, attaccano negli **Eventi**.

- Se un territorio barbaro può attaccare più territori confinanti dei giocatori, attaccherà quello che gli permette di riconquistare 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 MdT 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 MdT), 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 fino a che sono ridotti ad un valore di 1 VF (che serve a presidiare il territorio da cui parte l'attacco, quindi non può essere utilizzato in battaglia) o il nemico non viene annientato.
In caso di vittoria, mantengono gli edifici militari e civili, ma distruggono le Cattedrali e gli edifici commerciali.

Se il territorio barbaro non confina con territori dei giocatori, ma supera la capacità di approvvigionamento 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 nel territorio 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.

*Esempio: i Barbari hanno 6 FV ad Antiochia, i mamelucchi 10 VF in Palestina; il bizantino ottiene la Palestina con 5 VF dai mamelucchi durante la **Diplomazia**, i restanti 5 VF verranno spostati dai mamelucchi entro la fine del turno con un MdT oppure eliminati del gioco; il territorio diventa dei bizantini.*
Durante la sotto-fase Barbari però, i Barbari attaccano con 5 VF i bizantini in Palestina.

*Esempio: i Barbari hanno 5 VF in Georgia, il Khanato dell'Orda d'Oro possiede **LEGGE** e ha 5 VF in Circassia. A causa di un evento, le armate in Circassia vengono decimate e rimangono solo 4 VF, immuni alla ribellione grazie a **LEGGE**.*
Nella sotto-fase Barbari, i Barbari attaccano con 4 VF la Circassia.

*Esempio: durante il **Commercio** il bizantino si trova con 1 Galea di livello II, 1 Mercantile e 15 VF nella stessa zona di mare di 1 Galea Pirata con 10 VF di armate barbare.*
*Il mamelucco di LT III possiede **GILDE** e gioca il **CORSARO** contro la flotta bizantina, depredando 7 merci (9-2) e uccidendo 7 VF (9-2) di armate bizantine.*
Nella prossima sotto-fase Barbari, la Galea Pirata attaccherà con 9 VF la flotta bizantina rimasta con solo 8 VF.

Esempio: ci sono 6 VF di armate barbare in Paflagonia; i territori del Ponto, Cappadocia e Cilicia sono occupati ognuno da 5 VF del Mamelucco.
I Barbari cercheranno prima di riconquistare la Cappadocia che fa parte del Sultanato di Rum come la Paflagonia.

Esempio. Nel territorio barbaro c'è un Villaggio e una Torre.
La capacità di approvvigionamento viene superata, quindi viene rimpiazzata la Torre con un Fortilizio.

Il Villaggio viene rimosso e torna nella riserva di gioco.

5. Si piazza un nuovo Capitano barbaro se non già presente.

6. Si promuove il Capitano barbaro già presente.

7. Si piazza una Galea barbara (solo se il territorio è costiero) che caricherà fino ad un massimo di 20 VF da quel territorio e 1 Capitano Barbaro.

   Nota: va lasciato almeno 1 VF barbaro nel territorio di partenza.

8. Questa nave si muoverà di 1 Zona di mare all'inizio di ogni fase **Eventi**, in modo casuale.
   Si contano i territori o le zone di mare dove potrebbe spostarsi la nave pirata (si escludono dal conteggio i territori barbari) e si lancia il dado più adeguato (in grado cioè di fornire un risultato almeno pari al numero di territori conteggiati; se ad esempio vi sono 5 direzioni possibili, si userà il d6), determinando il territorio o la zona di mare in cui si dirigerà (in caso di un risultato non valido, si lancerà nuovamente il dado).
   Se giunge in un territorio sbarcherà tutte le armate e attaccherà secondo le normali regole dei barbari.
   Dopo lo sbarco la galea barbara va rimossa e torna nella riserva di gioco.

Se dopo questa procedura le armate barbare superano la capacità di approvvigionamento e non possono attaccare, alla fine degli **Eventi** vengono rimossi i VF in eccesso.

CAPITANI BARBARI

Ogni volta che le armate barbare conquistano un territorio o un MdT, 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 livello II o III, 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.

*Esempio (**PIRATI**): **PIRATI** nel Mediterraneo, 2 navi pirata, una con 8 VF di armate e l'altra con 6; c'è solo 1 Capitano barbaro nella riserva, per cui si tira il dado per determinare su quale nave posizionarlo.*
Sempre con il tiro dei dadi viene determinato che le navi pirata vengano posizionate nella zona di mare a ovest del Peloponneso; questa zona di mare ha 8 possibili direzioni per il movimento (in senso orario da nord: la zona di mare tra Puglia e Albania, la Tessaglia, il Peloponneso e poi continuando in senso orario tutte le altre 5 zone di mare fino al Golfo di Taranto), quindi va tirato 1d8 per ogni nave pirata per determinare in quale zona si muoveranno.

Carte **Tesoro**: rappresentano il "bottino di guerra" dei Capitani barbari di livello 2 e 3.
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 posizionate dove è stato ucciso il Capitano barbaro.
I VF delle armate valgono come bonus alla successiva fase **Rinforzi**.
I Fiorini sono subito disponibili al giocatore.

VITTORIA

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

Durante la partita si ottengono i seguenti PO:

CONDIZIONE	PO
Distruggere 1 Capitano di un giocatore	1
Distruggere 1 Capitano barbaro di livello III	1
Distruggere 1 edificio di un giocatore	1
Distruggere 1 MdT di un giocatore	1
Distruggere 1 MdA di un giocatore	1
Ogni 7 Tecnologie	1
Per ogni Tecnologia di 4° livello	1
Azioni Diplomatiche	variabile
Conquistare una capitale religiosa	1
Perdere una capitale religiosa	-2

A fine partita si ottengono i seguenti PO:

CONDIZIONE	PO
Possedere 1 Regno Piccolo	0
Possedere 1 Regno Minore	1
Possedere 1 Regno Grande	2
Possedere 1 Regno Maggiore	3
Ogni 1000 Fiorini	1
Per ogni Cattedrale posseduta	1
Per ogni Capitale religiosa posseduta	1

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.

Esempio: il giocatore blu conquista una Città. Decide di distruggerla e di uccidere il Capitano avversario: ottiene 2 PO.

CARTE IMPERO

*Esempio (**ABATE**): il giocatore possiede **MEDICINA** (blu), **ARSENALE** (indaco) e **UNIVERSITÀ** (blu), acquista 3 Tecnologie e ottiene gratuitamente la 4° Tecnologia **MONOPOLIO** (indaco).*

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

*Esempio (**ARCIERE**): il giocatore A di LT II assalta una Torre dei Barbari difesa da 2 VF di armate; gioca l'**EROINA** e l'**ARCIERE**, tira 1d6 e ottiene 6; i barbari tirano 1d6 e ottengono 4+1=5.*
*Vince il giocatore A con la differenza di 1 tra i risultati dei dadi, ma grazie all'**ARCIERE** infligge 1 VF di perdite aggiuntive che gli consentono di eliminare i 2 VF dei Barbari.*

*Esempio (**ASSASSINO**): il giocatore A gioca l'**ASSASSINO** contro il giocatore B, guarda le sue carte Impero e ne elimina 1 a scelta.*

*Esempio (**ASSASSINO**): il giocatore A gioca l'**ASSASSINO** contro il giocatore B, ma B usa un suo **ASSASSINO** per neutralizzarlo.*

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

*Esempio (**AVARO**): il giocatore A di LT II consegna l'**AVARO** al giocatore B; per 2 turni di gioco il giocatore B non può riscuotere le tasse, anche se nel frattempo il giocatore A passa a LT III.*

*Esempio (**BALESTRIERE**): il giocatore A vuole assaltare la Torre del Giocatore B, entrambi giocano il **BALESTRIERE**. A tira 1d4, ottiene 4+1; B tira 1d6+1+2 e ottiene 1+1+2: A perde 0 VF, B perde 1 VF e il **BALESTRIERE**.*

*Esempio (**BARDO**): 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 (**CAPOMASTRO**): il giocatore di LT III gioca il **CAPOMASTRO** durante l'**Acquisto** e decide di costruire gratis 1 Città, 1 Castello e fare l'upgrade gratis di 1 fortificazione da Fortilizio a Castello.*

ABATE (Acquisti): acquista gratuitamente 1 Tecnologia del ramo blu o viola che puoi utilizzare; se possiedi **UNIVERSITÀ**, con questo acquisto puoi superare il limite di 3 Tecnologie per turno.
Si scarta dopo l'uso.

ARCHITETTO (Acquisti): se possiedi **ARCHITETTURA** puoi costruire a metà prezzo edifici civili, commerciali e religiosi; se possiedi **INGEGNERIA** puoi costruire a metà prezzo le fortificazioni (il prezzo viene dimezzato dopo aver applicato eventuali riduzioni di costo; attenzione ai prerequisiti per i vari tipi di edifici).
Si scarta dopo l'uso.

ARCIERE (Combattimento): +1 VF di armate perse all'avversario sia in attacco che in difesa, indipendentemente dal risultato dei dadi.
Da conservare se non viene perso in battaglia.

ASSASSINO (Combattimento, 🔥): elimina 1 carta Impero a scelta dalla mano di un tuo avversario; oppure, in difesa, puoi neutralizzare un **ASSASSINO** o **SICARIO**. Se possiedi **GILDE**, elimina un'altra carta di offesa 🔥 consegnata a qualsiasi giocatore.
Si scarta dopo l'uso.

AVARO (Tasse, 🔥): se possiedi **MATEMATICA**, consegnalo a un avversario, il quale non riscuoterà le tasse fino a quando questa carta non verrà scartata.
Dura un numero di turni pari al tuo LT.

BALESTRIERE (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 (Diplomazia): tutti i giocatori non in guerra con te 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 guadagnerà 1 PO.
Si scarta dopo l'uso.

CAPOMASTRO (Acquisto): in base al tuo LT puoi costruire gratis 1/2/3 edifici di livello I oppure fare lo stesso numero di upgrade di 1 livello; edifici civili se possiedi **ARCHITETTURA**, fortificazioni se possiedi **INGEGNE-RIA**.
Si scarta dopo l'uso.

CARDINALE (Rinforzi): ottieni 1/2/3 VF di armate per ogni Cattedrale se possiedi **MONOTEISMO**/**TEOLOGIA**/**FANATISMO**.
Non cumulabile con altri **CARDINALI**, si scarta dopo l'uso.

CAROVANIERE (Commercio): acquista a -10/-20/-30/-40% o vendi a +10/+20/+30/+40% un lotto di merci se possiedi **COMMERCIO**/**CONIO**/**BANCHE**/**MONOPOLIO**.
Si scarta dopo l'uso.

CARPENTIERE (Combattimento): prima di iniziare la battaglia posiziona 1 fortificazione di livello I nel territorio attaccato se possiedi **CARPENTERIA**, oppure aumenta di 1 livello la fortificazione esistente se possiedi anche **INGEGNERIA**.
Si scarta dopo l'uso.

CASTELLANO (Diplomazia): proteggi 1/2/3 territori da Barbari o Eventi se possiedi **ISTRUZIONE**/**LETTERATURA**/**FILOSOFIA**.
Un giocatore può annullare l'effetto pagando 1 PO per ogni territorio, ma genera 3 CB per ogni PO speso.
Si scarta dopo l'uso.

CAVALIERE (Rinforzi): ottieni 1/2/3 VF di armate per ogni Castello in tuo possesso se possiedi **INVESTITURA**/**VASSALLAGGIO**/**FEUDALESIMO**.
Non cumulabile con altri **CAVALIERI**, si scarta dopo l'uso.

CERUSICO (Combattimento): dopo una battaglia recupera 1d4/1d6/1d8 VF di armate se possiedi **MEDICINA**/**CHIRURGIA**/**OSPEDALE**; i VF recuperati andranno rimessi in gioco durante il successivo **Posizionamento**; non si possono recuperare più VF di quelli persi durante 1 battaglia.
Si scarta dopo l'uso.

CIAMBELLANO (Tasse): ottieni 1d4/1d6/1d8 x100 fiorini in base al tuo LT 1/2/3, +100 fiorini se possiedi **BANCHE**.
Si scarta dopo l'uso.

CONCESSIONE (Diplomazia, 🔥): ottieni un patto commerciale e/o di attraversamento territori con un altro giocatore non in guerra con voi; quel giocatore segna 2 CB per ogni patto.
I patti sono unilaterali e senza limiti di tempo.
Si scarta dopo l'uso.

*Esempio (**CARDINALE**): 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 (**CARDINALE**): il giocatore A ruba 1 Cattedrale al giocatore B, ma non può posizionarla 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 (**CAROVANIERE**): il giocatore possiede **MONOPOLIO** e gioca il **CAROVANIERE** quando vende 30 Spezie a Tunisi; il prezzo base è di 58 Fiorini, aumentato del 40% diventa 81 Fiorini (arrotondato) per un totale di 2430 Fiorini.*

*Esempio (**CARPENTIERE**): il giocatore A attacca il giocatore B in Cirenaica difeso da 5 VF e 1 Torre; B possiede **INGEGNERIA**, gioca il **CARPENTIERE** prima di iniziare il lancio dei dadi e converte la Torre in Fortilizio.*

*Esempio (**CASTELLANO**): il mamelucco possiede **FILOSOFIA**, gioca il **CASTELLANO** e decide di proteggere per questo turno i territori Cirenaica, Marmarica ed Egitto da possibili attacchi di Barbari o effetti di Eventi.*

*Esempio (**CAVALIERE**): il giocatore possiede 3 Città, **VASSALLAGGIO** e 2 **CAVALIERI**, ma può giocarne solo 1 a turno ottenendo 6 VF di armate.*

*Esempio (**CERUSICO**): 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 del **Combattimento** gioca il **CERUSICO** con bonus di **OSPEDALE**, quindi lancia 1d8 con risultato 8, ma può recuperare al massimo 6 VF persi durante la 3° battaglia.*

*Esempio (**CIAMBELLANO**): il giocatore di LT III possiede **BANCHE**; durante le **Tasse** usa il **CIAMBELLANO**, tira 1d6 e ottiene 4 per un totale di 500 Fiorini.*

*Esempio (**CONCESSIONE**): il giocatore A consegna il **CONCESSIONE** al giocatore B; A ottiene gratuitamente un patto commerciale e di attraversamento territori con B.*
B segna 4 CB con il giocatore A.

*Esempio (**CONDOTTIERO**): 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 (**CONESTABILE**): il bizantino è di LT II, ha 25 VF di armate in Bitinia con 1 Carro da guerra di livello II; non ha abbastanza Fiorini per acquistare il 2° Capitano, quindi gioca il **CONESTABILE**, rimuove 1 VF dalla Bitinia e lo sostituisce con 1 Capitano di Livello I in modo da poter attaccare la Licia.*

*Esempio (**CONTESSA**): il giocatore possiede **MEDICINA** (blu), **INVESTITURA** (arancione) e **UNIVERSITÀ** (blu), acquista 3 Tecnologie e ottiene gratuitamente la 4° Tecnologia **VASSALLAGGIO** (arancione).*

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

*Esempio (**CORSARO**): il giocatore A di LT III possiede **GILDE** e gioca il **CORSARO** nel Mar Nero, decide di saccheggiare il Mercantile del giocatore B scortato da 2 Galee di livello 3; 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 (**DIPLOMATICO**): 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 (**DIPLOMATICO**): 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 (**EROINA**): 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 (**ESATTORE**): il bizantino possiede **MATEMATICA** e **MERCATO** e gioca l'**ESATTORE**.*
Se il giocatore mongolo attraversa lo stretto del Bosforo (controllato dai bizantini) con 1 Mercantile con 30 merci, il bizantino riceve dal gioco 90 Fiorini.
Se il giocatore ungherese vende 20 Tessuti a Costantinopoli e acquista 20 merci di Sale, il bizantino riceve dal gioco in entrambe i casi 60 Fiorini.

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

CONESTABILE (Combattimento): converti 1 VF di armata in 1 Capitano con livello I, se superi il numero massimo di Capitani che puoi tenere, eliminalo a fine turno.
Oppure aumenta il livello di 1 Capitano fino a III.
Si scarta dopo l'uso.

CONTESSA (Acquisto): acquista gratuitamente 1 Tecnologia del ramo arancione o blu che puoi utilizzare; se possiedi **UNIVERSITÀ**, con questo acquisto puoi superare il limite di 3 Tecnologie per turno.
Si scarta dopo l'uso.

CORSARO (Commercio): segna segretamente su un foglietto la zona di mare, su cui possiedi almeno un porto, dove sarà attivo il **CORSARO**.
Quando una nave di un giocatore attraversa quella zona di mare, puoi mostrare (se vuoi) il foglietto e giocare il **CORSARO** per saccheggiarla: a seconda del tuo LT ruba 3/6/9 merci (vanno depositate in uno dei tuoi porti di quella zona) e se possiedi **GILDE** uccidi 3/6/9 VF di armate; invece di uccidere le armate, puoi convertirle in prigionieri o merci di Schiavi.
Se i mercantili sono scortati da Galee, ridurre l'effetto di 1 merce e di 1 VF per ogni livello di nave da guerra.
MUDE rende immuni ai **CORSARI** di giocatori di pari LT o inferiore.
Si scarta dopo l'uso.

DIPLOMATICO (Diplomazia, 🔥): imponi 1/2/3 turni di tregua oppure rimuovi 2/4/6 CB con un giocatore in base alle Tecnologie che possiedi tra **ISTRUZIONE**/**LETTERATURA**/**FILOSOFIA**.
La tregua è totale e reciproca, non si possono effettuare attacchi con armate o con carte Impero, ma un giocatore può diminuire gli effetti pagando 1 PO per ogni turno; se la tregua viene interrotta prima dello scadere, entrambe i giocatori sono svincolati.

EROINA (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.

ESATTORE (Commercio): ottieni 1 fiorino per ogni merce di passaggio nei tuoi territori se possiedi **MATEMATICA**, 3 fiorini se possiedi **MERCATO**.
Non cumulabile con altri **ESATTORI**, da conservare.

FLAGELLANTE (Combattimento, 🔥): scegli un giocatore, entrambe tirate 1d6 per ogni suo territorio con più di 5 VF (+1/+2 al tiro del dado con **TEOLOGIA**/**FANATISMO**); se ottieni di più, elimina 1 VF da quel territorio (i territori con Cattedrali e Capitali religiose sono immuni).
Riduce effetti di **ERESIA**.
Si scarta dopo l'uso.

GABELLIERE (Tasse): ottieni il doppio dei Fiorini dai tuoi territori se possiedi **MATEMATICA** e dalle tue PIANURE se possiedi **MULINO**.
Non cumulabile con altri **GABELLIERI**, da conservare.

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

GIULLARE (Diplomazia): il popolo ti acclama e ti dona gratuitamente il suo aiuto; scegli tra 1 di queste opportunità: ricevi 1 MdT o 1 MdA o 1 fortificazione o 1 carta Impero o raddoppia le tasse.
Si scarta dopo l'uso.

GUARDIA (Combattimento): se possiedi **LEGGE** posiziona 1d4/1d6/1d8 di armate, in base al tuo LT, prima che il territorio venga attaccato dai Barbari o da un giocatore.
Si scarta dopo l'uso.

INFILTRATO (Combattimento, 🔥): se possiedi **STRATEGIA** apri le porte di una fortificazione con un livello inferiore al tuo LT (prima di iniziare la battaglia) evitando l'assedio o l'assalto alle mura; oppure sabota (non possono muoversi, combattere, commerciare) un numero di MdT pari al tuo LT, non potranno essere usati per 1 turno (i MdT devono trovarsi tutti nello stesso territorio, non in zone di mare aperto).
Si scarta dopo l'uso.

INQUISITORE (Combattimento, 🔥): scegli un giocatore, entrambi tirate 1d6 (+1 al tiro del dado per ogni Cattedrale); se ottieni di più, scarta 1 sua carta Impero scelta a caso (+1/+2 carte se possiedi **TEOLOGIA**/**FANATISMO**).
Si scarta dopo l'uso.

LADRO (Combattimento, 🔥): ruba ad un giocatore 1 carta Impero a scelta.
Oppure, se possiedi **GILDE**, ruba 1d4/1d6/1d8 x100 Fiorini in base al tuo LT oppure copia 1 Tecnologia che potresti usare e aggiungila sulla tua tabella di avanzamento tecnologico.
Si scarta dopo l'uso.

*Esempio (**FLAGELLANTE**): il giocatore A possiede **FANATISMO** e gioca il **FLAGELLANTE** contro il giocatore B che possiede **TEOLOGIA**; B possiede 6 territori con più di 5 VF, m a 1 di questi è immune perché è una Capitale religiosa; per ognuno dei 5 territori entrambe i giocatori tirano i dadi: A tira 1d6+2, B tira 1d6+1.*
A vince 3 tiri e rimuove 1 VF nei 3 territori di B.

*Esempio (**GABELLIERE**): il giocatore A di LT II possiede **MATEMATICA** e **MULINO**, inoltre ha 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 (**GENIO**): il giocatore A possiede **MATEMATICA** e attacca B usando il **GENIO**: entrambi 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 (**GENIO**): il giocatore A possiede **INGEGNERIA** e attacca B usando il **GENIO**, entrambi tirano 1d6. A ottiene 2+2, ma perde 2 VF e il **GENIO** perché B ottiene 6 (B perde 1 armata).*

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

*Esempio (**GIULLARE**): il mamelucco gioca il **GIULLARE** e decide di posizionare gratis 1 Castello in Cirenaica.*

*Esempio (**GUARDIA**): il mamelucco è di LT II, possiede **LEGGE** e sta per essere attaccato in Giudea dai Barbari; gioca la **GUARDIA**, tira 1d6 con risultato 5 e posiziona 5 VF di rinforzo in Giudea prima di iniziare la battaglia.*

*Esempio (**INFILTRATO**): il mamelucco decide di giocare l'**INFILTRATO** prima di attaccare Antiochia, difesa da 1 Torre e 5 VF barbari; le porte vengono aperte e si effettua una normale battaglia campale.*

*Esempio (**INFILTRATO**): il mamelucco è di LT II, sa che sta per essere attaccato dalla flotta bizantina ad Alessandria; decide di giocare l'**INFILTRATO** per sabotare 2 Galee bizantine che in questo turno non potranno muoversi e/o combattere.*

*Esempio (**INQUISITORE**): il giocatore A (che possiede 1 Cattedrale e **TEOLOGIA**) consegna l'**INQUISITORE** a B (che possiede 2 Cattedrali); tirano il d6: A ottiene 5+1, B ottiene 2+2; A pesca 2 carte a caso dalle carte Impero di B e le elimina dal gioco.*

*Esempio (**LADRO**): il giocatore A di LT II che possiede **GILDE** gioca il **LADRO** contro il giocatore B.*
*Il giocatore A può scegliere di rubare 1 carta Impero oppure copiare **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 (**MARESCIALLO**): il mamelucco è partito da Damasco con 1 Carro da guerra di livello III (9 PM), 1 Capitano di livello III e 40 VF; ha conquistato in 1 solo turno Armenia, Ponto e Georgia consumando tutti i PM del Carro da guerra e gli attacchi del Capitano.*
*Decide di giocare il **MARESCIALLO** in modo da poter attaccare anche la Circassia e avere 3 PM extra.*

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

*Esempio (**MEDICO**): il mamelucco ha perso durante la conquista di Antiochia 1 **GENIO**, 1 **EROINA**, 1 **TEMPLARE** e 1 **CONDOTTIERO**; visto che possiede **CHIRURGIA** e **OSPEDALE**, gioca il **MEDICO** e recupera 2 carte Impero a scelta: **GENIO** e **EROINA**.*

*Esempio (**MERCANTE**): il giocatore A possiede **BANCHE** e 2 **MERCANTI**, quindi durante le **Tasse** riceve 180 Fiorini.*

*Esempio (**MERCENARIO**): il giocatore A è di LT II, possiede **CONIO**, **FORGIATURA**, **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 (**MILIZIANO**): il bizantino attacca il mamelucco in Cirenaica; il mamelucco è di LT II, possiede **LEGGE** e gioca il **MILIZIANO**, quindi posiziona 2 VF di armate in tutti e i territori del suo Regno di partenza che sono ancora in suo possesso.*
A fine turno le armate in eccesso (approvvigionamento) verranno rimosse.

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

*Esempio (**OSPITALIERE**): il giocatore possiede **MONOTEISMO** (viola) e **INVESTITURA** (arancione), acquista 3 Tecnologie e ottiene gratuitamente la 4° Tecnologia **VASSALLAGGIO** (arancione).*

*Esempio (**PIRATA**): il mamelucco è di LT II e possiede **GILDE**; gioca il **PIRATA** e decide di posizionare 1 Galea pirata con 6 VF e 1 Capitano nel Mar Nero.*

*Esempio (**PRINCIPESSA**): 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**.*

MARESCIALLO (Combattimento): aggiungi 1/2/3 PM al movimento di un convoglio con Capitano in base al suo livello se possiedi **TATTICA** e 1 attacco extra con lo stesso Capitano se possiedi **STRATEGIA**.
Si scarta dopo l'uso.

MECENATE (Acquisto): ricevi uno sconto del 10% sui tuoi acquisti per ognuna delle seguenti opzioni: LT 2/3, **MERCATO**, **BANCHE**, **MONOPOLIO**.
Si scarta dopo l'uso.

MEDICO (Acquisto): dopo una battaglia recupera 1/2 carte Impero a scelta se possiedi **CHIRURGIA**/**OSPEDALE**.
Si scarta dopo l'uso.

MERCANTE (Commercio): ricevi 30/60/90/120 Fiorini se possiedi **COMMERCIO**/**CONIO**/**BANCHE**/**MONOPOLIO**; +30 Fiorini per ogni Fiera che possiedi.
Cumulabile con altri **MERCANTI**, da conservare.

MERCENARIO (Rinforzi): + 5 VF di armate per ogni Tecnologia tra **CONIO**, **FORGIATURA**, **BANCHE**, pagando 15 Fiorini per ogni punto di VF.
Cumulabile con altri **MERCENARI**, si scarta dopo l'uso.

MILIZIANO (Combattimento): se possiedi **LEGGE** posiziona +1/+2/+3 armate in base al tuo LT in tutti i territori del tuo Regno se uno di essi viene attaccato.
Si scarta dopo l'uso.

MONACO (Combattimento): +1 al tiro del dado in difesa se hai edifici nel tuo territorio, +2 se possiedi **MISTICISMO**.
Da conservare se non viene perso in battaglia.

OSPITALIERE (Acquisto): acquista gratuitamente 1 Tecnologia del ramo arancione o viola che puoi utilizzare; se possiedi **UNIVERSITÀ**, con questo acquisto puoi superare il limite di 3 Tecnologie per turno.
Si scarta dopo l'uso.

PIRATA (Combattimento): posiziona 1 Galea pirata di livello I nella zona di mare che preferisci con 3/6/9 armate in base al tuo LT; se possiedi **GILDE** aggiungi 1 Capitano barbaro di livello I.
Si scarta dopo l'uso.

PRINCIPESSA (Diplomazia, 🔥): puoi consegnarla a un giocatore (che la conserva): entrambi per farvi guerra o rompere patti perdete il doppio dei PO; nel caso di dichiarazione di guerra la **PRINCIPESSA** viene rimossa.

Oppure puoi tentare di conquistare un Regno Piccolo barbaro senza combattere: tira 1d6, se sei al LT I hai successo con un risultato di 5 o più, se sei al LT II con un risultato di 3 o più, se sei al LT III hai successo con 1 o più; in caso di successo, rimuovere le armate barbare e posizionare 5 VF delle proprie armate in ognuno dei territori del Regno Piccolo; se usata per questo scopo genera 1 CB verso i giocatori della stessa religione del Regno conquistato e i Regni barbari confinanti reagiscono come se fosse stato conquistato militarmente.
Si scarta dopo l'uso.

SICARIO (Combattimento, 🔥): elimina 1 Capitano a scelta; oppure elimina un'altra carta di offesa 🔥 consegnata a qualsiasi giocatore.
Si scarta dopo l'uso.

SPIA (Diplomazia, 🔥): scegli un giocatore e vedi tutti i suoi patti diplomatici e la sua carta Obiettivo terrestre.
Si scarta dopo l'uso.

TACCAGNO (Acquisto, 🔥): se possiedi **MATEMATICA**, consegnalo ad un giocatore per un numero di turni pari al tuo LT, il quale non potrà acquistare nulla finchè questa carta non verrà scartata.

TARGA D'ORO (Diplomazia, 🔥): ottieni la pace incondizionata con un altro giocatore o alleanza di giocatori in guerra con te; se necessario, sarai espulso automaticamente dalla tua alleanza.
Non subisci perdite di PO, ma i CB vengono calcolati.
Si scarta dopo l'uso.

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

USURAIO (Tasse, 🔥): puoi tenerlo, dura un numero di turni pari al tuo LT; +20% nella riscossione delle tasse, se possiedi **BANCHE** +40% e puoi chiedere un 2° prestito.
Oppure consegnalo a un avversario (che lo conserva): -20% nella riscossione delle tasse, se possiede **BANCHE** -40% e non può chiedere prestiti; se ha dei prestiti in corso e non li restituisce durante la durata dell'**USURAIO** perde 1 PO ogni turno per ogni prestito.

VESCOVO (Tasse): ottieni +100/+200/+300 Fiorini per ogni Cattedrale se possiedi **MONOTEISMO**/**TEOLOGIA**/**FANATISMO**.
Non cumulabile con altri **VESCOVI**, si scarta dopo l'uso.

*Esempio (**PRINCIPESSA**): il giocatore blu è di LT II e gioca la **PRINCIPESSA** per tentare di conquistare il Regno di Boemia occupato dai barbari (8 VF e 1 Capitano barbaro nel territorio della Boemia e 1 VF nel territorio della Stiria); tira 1d6 con risultato 4, il tentativo ha successo, quindi tutte le armate barbare vengono rimosse e sostituite con 5 VF del giocatore blu in entrambe i territori.*

*Esempio (**SICARIO**): durante la propria fase di **Combattimento**, il giocatore A consegna il **SICARIO** al giocatore B scegliendo e rimuovendo 1 dei suoi Capitani.*

*Esempio (**SPIA**): il mamelucco gioca la **SPIA** contro il bizantino così può leggere tutte le clausole segrete dei patti diplomatici e vedere la sua carta Obiettivo terrestre.*

*Esempio (**TACCAGNO**): il mamelucco è di LT III e gioca il **TACCAGNO** contro il bizantino, il quale non potrà acquistare nulla per 3 turni durante l'**Acquisto**.*

*Esempio (**TARGA D'ORO**): il giocatore A e B sono in guerra contro il giocatore C e D; A gioca la **TARGA D'ORO**, ottiene la pace incondizionata con C e D ed annulla l'alleanza militare con B senza perdere PO (i CB vengono calcolati).*

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

*Esempio (**USURAIO**): il giocatore A di LT I possiede **BANCHE**, gioca l'**USURAIO** e lo tiene per sé: riscuote il 140% delle tasse per 1 turno.*

*Esempio (**USURAIO**): il giocatore A di LT II 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 1 PO ogni turno perché ha 1 prestito in sospeso e non ha i Fiorini per estinguerlo.*

*Esempio (**VESCOVO**): il mamelucco possiede **TEOLOGIA** e 3 Cattedrali, gioca il **VESCOVO** e ottiene 600 fiorini.*

QUANTITÀ CARTE IMPERO

In base al numero dei giocatori, preparare il mazzo Impero con il quantitativo di carte indicato nella tabella.

CARTE IMPERO	NUMERO GIOCATORI							
	3	4	5	6	7	8	9	10
ABATE	1	1	1	1	2	2	2	2
ARCHITETTO	3	3	3	4	4	4	5	5
ARCIERE	1	1	2	2	3	3	4	4
ASSASSINO	3	4	5	6	7	8	9	10
AVARO	1	1	1	2	2	2	3	3
BALESTRIERE	3	4	5	6	7	8	9	10
BARDO	1	1	1	2	2	2	3	3
CAPOMASTRO	0	0	1	1	1	1	1	1
CARDINALE	1	1	2	2	3	3	4	4
CAROVANIERE	1	1	2	2	3	3	4	4
CARPENTIERE	0	0	1	1	1	1	1	1
CASTELLANO	1	1	1	1	2	2	2	2
CAVALIERE	1	1	2	2	3	3	4	4
CERUSICO	2	2	4	4	6	6	8	8
CIAMBELLANO	0	0	1	1	1	1	1	1
CONCESSIONE	1	1	1	2	2	2	3	3
CONDOTTIERO	3	4	5	6	7	8	9	10
CONESTABILE	0	0	1	1	1	1	1	1
CONTESSA	0	0	1	1	1	1	1	1
CORSARO	3	3	3	4	4	4	5	5
DIPLOMATICO	2	2	4	4	6	6	8	8
EROINA	3	3	3	4	4	4	5	5
ESATTORE	1	1	1	1	2	2	2	2
FLAGELLANTE	0	0	1	1	1	1	1	1
GABELLIERE	2	2	4	4	6	6	8	8
GENIO	3	3	3	4	4	4	5	5
GIULLARE	0	0	1	1	1	1	1	1
GUARDIA	3	3	3	4	4	4	5	5
INFILTRATO	1	1	1	2	2	2	3	3
INQUISITORE	3	3	3	4	4	4	5	5
LADRO	3	4	5	6	7	8	9	10
MARESCIALLO	1	1	2	2	3	3	4	4
MECENATE	3	3	3	4	4	4	5	5
MEDICO	1	1	1	1	2	2	2	2
MERCANTE	3	4	5	6	7	8	9	10
MERCENARIO	3	4	5	6	7	8	9	10
MILIZIANO	0	0	1	1	1	1	1	1
MONACO	2	2	4	4	6	6	8	8
OSPITALIERE	1	1	1	1	2	2	2	2
PIRATA	0	0	1	1	1	1	1	1
PRINCIPESSA	1	1	1	2	2	2	3	3
SICARIO	1	1	2	2	3	3	4	4
SPIA	1	1	2	2	3	3	4	4
TACCAGNO	0	0	1	1	1	1	1	1
TARGA D'ORO	0	0	1	1	1	1	1	1
TEMPLARE	2	2	4	4	6	6	8	8
USURAIO	1	1	1	2	2	2	3	3
VESCOVO	3	4	5	6	7	8	9	10
Totali	**70**	**77**	**112**	**132**	**161**	**168**	**205**	**212**

TECNOLOGIE

MISTICISMO (100 Fiorini, ●): **Combattimento**: bonus al **MONACO** in difesa.
Acquisto: riduce il costo per costruire edifici religiosi di 50 Fiorini (cumulabile).

MONOTEISMO (200 Fiorini, ●): **Combattimento**: bonus al **TEMPLARE** in attacco.
Tasse: bonus al **VESCOVO**.
Rinforzi: bonus al **CARDINALE**.
Acquisto: riduce il costo per costruire edifici religiosi di 50 Fiorini (cumulabile).

TEOLOGIA (400 Fiorini, ●): **Combattimento**: bonus a **INQUISITORE** e **FLAGELLANTE**.
Tasse: bonus al **VESCOVO**.
Rinforzi: bonus al **CARDINALE**.
Acquisto: riduce il costo per costruire edifici religiosi di 50 Fiorini (cumulabile).

FANATISMO (600 Fiorini, ●): **Combattimento**: bonus a **INQUISITORE** e **FLAGELLANTE**.
Tasse: bonus al **VESCOVO**.
Rinforzi: bonus al **CARDINALE**; ricevi +2 VF di armate gratis.

AGRICOLTURA (100 Fiorini, ●): +5 VF il limite di approvvigionamento in PIANURA.
Acquisto: riduce il costo per costruire Fiere agricole di 50 Fiorini (da applicare dopo il bonus di **MERCATO**).
Commercio: non hai malus commerciando CEREALI e VINO.

MULINO (200 Fiorini, ●): **Tasse**: ricevi +5 Fiorini per ogni PIANURA in tuo possesso, +10 Fiorini se possiedi il **GABELLIERE**.

ROTAZIONE DELLE COLTURE (400 Fiorini, ●): +10 al limite di approvvigionamento in PIANURA.

MERCATO (600 Fiorini, ●): **Commercio**: puoi commerciare tra i tuoi insediamenti; bonus a **ESATTORE**.
Acquisto: puoi costruire a metà prezzo gli edifici commerciali; bonus a **MECENATE**.

*Esempio (**MISTICISMO**): il giocatore possiede **MISTICISMO** e gioca il **MONACO** in difesa ottenendo un +2 al tiro del dado invece che un +1.*

*Esempio (**MISTICISMO**): il giocatore possiede **MISTICISMO** e paga 950 Fiorini invece di 1000 per la costruzione di una Cattedrale.*

*Esempio (**MONOTEISMO**): il giocatore possiede **MONOTEISMO** e gioca il **TEMPLARE** in attacco ottenendo un +2 al tiro del dado invece che un +1.*

*Esempio (**MONOTEISMO**): il giocatore possiede **MONOTEISMO** e paga 900 Fiorini invece di 1000 per la costruzione di una Cattedrale.*

*Esempio (**TEOLOGIA**): il giocatore A possiede **TEOLOGIA** e gioca l'**INQUISITORE** contro il giocatore B ottenendo +1 al tiro del dado quando pesca a caso la carta Impero dell'avversario per verificare se è colpevole.*

*Esempio (**TEOLOGIA**): il giocatore possiede **TEOLOGIA** e paga 850 Fiorini invece di 1000 per la costruzione di una Cattedrale.*

*Esempio (**FANATISMO**): il giocatore A possiede **FANATISMO** e gioca l'**INQUISITORE** contro il giocatore B ottenendo +2 al tiro del dado quando pesca a caso la carta Impero dell'avversario per verificare se è colpevole.*

*Esempio (**FANATISMO**): durante i **Rinforzi** il giocatore con **FANATISMO** riceve 2 VF gratis ogni turno.*

*Esempio (**AGRICOLTURA**): se non possiedi la Tecnologia **AGRICOLTURA**, acquisti 1 merce di Vino a Costantinopoli a 17 Fiorini invece di 15 e la vendi a Gerusalemme a 20 Fiorini invece di 22.*

*Esempio (**MULINO**): il giocatore ha 6 Pianure: al 2° turno di gioco acquista il **MULINO** e riceve 30 Fiorini aggiuntivi durante le **Tasse**; al 3° turno di gioco pesca il **GABELLIERE** e riceve 60 Fiorini aggiuntivi durante le **Tasse**.*

*Esempio (**ROTAZIONE DELLE COLTURE**): il Giocatore ha 5 VF in Bessarabia, compra **AGRICOLTURA** per aumentare il livello di approvvigionamento di 5 e poi **ROTAZIONE DELLE COLTURE** per raggiungere il livello di approvvigionamento di 20 VF.*

*Esempio (**MERCATO**): il mamelucco vorrebbe commerciare tra Damasco e Tunisi, ma il giocatore che controlla Tunisi non accetta il patto commerciale; allora il mamelucco conquista Tunisi, ma per commerciare tra 2 sue Città deve comprare il **MERCATO**.*

*Esempio (**MERCATO**): il giocatore di livello 2 possiede **MERCATO** e durante il **Commercio** decide di mettere all'asta 2 carte Impero del suo mazzo; l'asta è aperta a tutti, si può partire da una base definita dal giocatore, con rilancio minimo di 5 Fiorini.*

*Esempio (**ALLEVAMENTO**): il bizantino ha 5 VF in Macedonia, compra **ALLEVAMENTO** per aumentare il livello di approvvigionamento di 5, per un totale di 10 VF.*

*Esempio (**CACCIA**): il giocatore tedesco ha 5 VF nel Palatinato, compra **CACCIA** per aumentare il livello di approvvigionamento di 5, per un totale di 10 VF; inoltre può commerciare le pelli tra Danzica e Basilea senza malus (compra a 35 invece di 37 e vende a 46 invece di 44 Fiorini).*

*Esempio (**CARPENTERIA**): il giocatore di LT 2 compra **CARPENTERIA**, il prossimo turno potrà acquistare navi di livello 2 e/o migliorare quelle che già possiede.*

*Esempio (**CARPENTERIA**): il giocatore possiede **CARPENTERIA**, può acquistare 4 fortificazioni invece di 3.*

*Esempio (**FORGIATURA**): il giocatore possiede **FORGIATURA** e gioca il **MERCENARIO**: acquista 5 VF di armate pagandole 15 Fiorini ognuna.*

*Esempio (**TESSITURA**): con la **TESSITURA** un giocatore può commerciare i tessuti tra Basilea e Danzica senza subire malus (compri a 28 invece di 30 e vendi a 41 invece di 39 Fiorini).*

*Esempio (**SCUOLA MILITARE**): il giocatore A di livello 3 ha perso in battaglia i suoi Capitani: nel successivo **Acquisto** decide di acquistare **SCUOLA MILITARE** e poi nella successiva fase **Acquisto** decide di acquistare 3 Capitani: 2 di livello I e 1 di livello III.*

*Esempio (**TATTICA**): il giocatore possiede **TATTICA** e gioca il **CONDOTTIERO** in attacco, ottenendo un +2 al tiro del dado invece che un +1.*

*Esempio (**STRATEGIA**): il giocatore A possiede **STRATEGIA** e sta attaccando con 30 VF il territorio del giocatore B difeso da 12 VF: il rapporto di forze non è di 3:1 per cui non ha il bonus di +1 al tiro del dado; dopo le prime perdite il giocatore A ha ancora 27 VF ed il giocatore B solo 8 VF; il rapporto di forze è superiore a 3:1, quindi il giocatore A attacca con un bonus di +1 al tiro del dado.*

*Esempio (**STRATEGIA**): il giocatore B perde un suo territorio con 25 VF; il giocatore A che ha attaccato e vinto possiede **STRATEGIA**, quindi ottiene 5 VF di prigionieri invece di 2 VF.*

*Esempio (**LOGISTICA**): il giocatore di LT II possiede **LOGISTICA**, quindi può avere al massimo 10 VF posizionati come riserva dietro il proprio schermo.*

*Esempio (**LOGISTICA**): il bizantino possiede **LOGISTICA** e durante il **Posizionamento** può aggiungere armate direttamente in Macedonia e Bitinia, ma non nel Peloponneso finché non conquista la Tessaglia, e non nell'isola di Rodi.*

ALLEVAMENTO (100 Fiorini, 🟢): +5 al limite di approvvigionamento nelle COLLINE.

CACCIA (100 Fiorini, 🟢): +5 al limite di approvvigionamento nei BOSCHI.
Commercio: non hai malus commerciando le PELLI.

CARPENTERIA (100 Fiorini, 🟢): **Combattimento**: puoi usare il **CARPENTIERE**.
Acquisto: puoi costruire navi di livello II e III; puoi costruire o migliorare 1 edificio di 2 livelli ogni turno.
Eventi: puoi usare il **CASTELLANO**.

FORGIATURA (100 Fiorini, 🟢): **Commercio**: non hai malus commerciando ARMI E ARMATURE.
Acquisto: riduce il costo per costruire Fiere minerarie di 50 Fiorini (da applicare dopo il bonus di **MERCATO**).
Rinforzi: puoi comprare fino a +5 VF di armate quando usi il **MERCENARIO**.

TESSITURA (100 Fiorini, 🟢): +1 PM ai MdT via mare.
Acquisto: riduce il costo per costruire Fiere tessili di 50 Fiorini (da applicare dopo il bonus di **MERCATO**).
Commercio: non hai malus commerciando TESSUTI.

SCUOLA MILITARE (100 Fiorini, 🔴): **Acquisto**: puoi arruolare i Capitani con un livello di esperienza pari al tuo LT pagando rispettivamente 100/200/300 Fiorini.

TATTICA (200 Fiorini, 🔴): **Combattimento**: bonus al **CONDOTTIERO** in attacco; puoi usare il **MARESCIALLO**.
Dopo una sconfitta con più Capitani, solo l'ultimo Capitano che ha condotto un attacco è penalizzato.
Eventi: puoi usare il **CASTELLANO**.

STRATEGIA (400 Fiorini, 🔴): **Combattimento**: bonus a **MARESCIALLO**; +1 al tiro del dado in battaglia se hai un rapporto di forze almeno di 3:1, oppure annulli il bonus dell'avversario (ogni round di combattimento va ricalcolato il rapporto di forze).
Raddoppia i prigionieri catturati in battaglia.
Puoi usare l'**INFILTRATO**.

LOGISTICA (600 Fiorini, 🔴): +1 al movimento dei MdT via terra.
Combattimento: annulla gli effetti del logoramento.
Rinforzi: puoi tenere fino a 5/10/15 VF di armate di riserva nascoste dietro il tuo schermo a seconda del tuo LT.
Posizionamento: puoi posizionare i rinforzi in territori contigui con i tuoi insediamenti (i territori ai lati di uno stretto sono considerati contigui, le isole no), non superando i limiti di approvvigionamento.

LEGGE (100 Fiorini, 🟠): **Combattimento**: puoi usare **MILIZIANO** e **GUARDIA**.
Eventi: -1 al livello di Ribellione.

INVESTITURA (200 Fiorini, 🟠): **Rinforzi**: puoi ricevere 1 VF di armate extra pagando 15 Fiorini (facoltativo); bonus a **CAVALIERE**.
Eventi: puoi usare il **CASTELLANO**.

VASSALLAGGIO (400 Fiorini, 🟠): **Tasse**: ricevi 10 Fiorini per ogni edificio civile in tuo possesso.
Rinforzi: bonus a **CAVALIERE**.
Eventi: +1 al livello di Ribellione.

FEUDALESIMO (600 Fiorini, 🟠): **Tasse**: ricevi 50 Fiorini per ogni Città in tuo possesso.
Rinforzi: ricevi 1 VF di armate per ogni Castello; bonus a **CAVALIERE**.
Eventi: +1 al livello di Ribellione.

MATEMATICA (100 Fiorini, 🟡): **Tasse**: puoi usare **AVARO**, **ESATTORE**, **GABELLIERE**. e **TACCAGNO**.
Combattimento: puoi usare il **GENIO** in attacco e in difesa.

ARCHITETTURA (200 Fiorini, 🟡): **Acquisto**: puoi costruire edifici civili di livello II e III, commerciali, religiosi e usare l'**ARCHITETTO** per dimezzarne il costo; bonus a **CAPOMASTRO**.

INGEGNERIA (400 Fiorini, 🟡): **Acquisto**: puoi costruire edifici militari di livello II e III e usare l'**ARCHITETTO** per dimezzarne il costo; bonus a **CAPOMASTRO**.
Combattimento: bonus al **GENIO** in attacco e in difesa e bonus al **CARPENTIERE**.

ALCHIMIA (600 Fiorini, 🟡): **Combattimento**: grazie al fuoco greco ottieni +1 al tiro del dado se combatti con navi da guerra e +1 danno durante gli assedi.
Polvere da sparo: puoi costruire le Bombarde e +1 danno nelle battaglie campali.

ASTRONOMIA (200 Fiorini, 🟡): puoi attraversare confini di mare aperto pagando solo 1 PM.
+1 al movimento delle navi.

CARTOGRAFIA (400 Fiorini, 🟡): +1 al movimento di tutti i MdT.

STRADE (600 Fiorini, 🟡): +1 al movimento dei MdT via terra; il movimento su MONTAGNE diventa di 2 PM, sui FIUMI diventa 0 PM.

*Esempio (**LEGGE**): il giocatore possiede **LEGGE**, può lasciare 4 VF nei suoi territori senza che ci siano Ribellioni durante gli **Eventi**.*

*Esempio (**INVESTITURA**): il giocatore di livello 2 possiede **INVESTITURA** e decide di acquistare 1 VF extra pagando 15 Fiorini.*

*Esempio (**VASSALLAGGIO**): il giocatore possiede **VASSALLAGGIO**, 3 Villaggi e 1 Città: durante le **Tasse** riceve 40 Fiorini per questa Tecnologia.*

*Esempio (**FEUDALESIMO**): il giocatore possiede **FEUDALESIMO**, 4 Castelli e 2 Città: durante le **Tasse** riceve 4 VF di armate e 100 Fiorini per questa Tecnologia.*

*Esempio (**MATEMATICA**): il giocatore possiede **MATEMATICA** e ottiene 30 Fiorini extra per ogni Mercante in suo possesso.*

*Esempio (**ARCHITETTURA**): il giocatore deve possedere LT 2 e **ARCHITETTURA** per costruire un Borgo (edificio civile di livello 2).*

*Esempio (**ARCHITETTURA**): il giocatore deve possedere **ARCHITETTURA** per costruire una Cattedrale o una Fiera agricola.*

*Esempio (**INGEGNERIA**): il giocatore deve possedere LT 3 e **INGEGNERIA** per costruire un Castello.*

*Esempio (**ALCHIMIA**): il giocatore possiede **ALCHIMIA** e attacca con la sua Galea di livello 3 il mercantile nemico: durante l'attacco iniziale di speronamento tira 1d4+3 per la Galea e aggiunge +1 per questa Tecnologia, nei successivi tiri lancia 1d6 aggiungendo sempre +1 per questa Tecnologia.*

*Esempio (**ALCHIMIA**): il giocatore possiede **ALCHIMIA** e sta assediando un Castello nemico con 1 Bombarda; all'inizio della successiva fase **Combattimento** la Bombarda causa 1 VF di danni ai nemici e le mura del Castello crollano.*

*Esempio (**ASTRONOMIA**): il giocatore possiede **ASTRONOMIA** e il suo mercantile spende solo 3 PM invece di 4 PM per uscire dal porto di Palermo ed entrare nel Porto di Tunisi.*

*Esempio (**CARTOGRAFIA**): il giocatore possiede **CARTOGRAFIA** e il suo mercantile di livello 1 si può muovere di 7 PM invece di 6 PM.*

*Esempio (**STRADE**): il giocatore possiede **STRADE** e la sua Carovana di livello 1 può muoversi di 7 PM invece di 6 PM; inoltre per muoversi dentro un territorio con MONTAGNE spende solo 2 PM e per attraversare i FIUMI spende 0 PM.*

*Esempio (**ISTRUZIONE**): il giocatore possiede **ISTRUZIONE** e gioca il **DIPLOMATICO** contro un altro giocatore: per 1 turno, entrambi non possono attaccarsi con carte Impero o con armate a meno di non spendere 1 PO per annullare l'effetto del **DIPLOMATICO**.*

*Esempio (**LETTERATURA**): il giocatore possiede **LETTERATURA** e gioca il **DIPLOMATICO** contro un altro giocatore: per 2 turni entrambi non possono attaccarsi con carte Impero o con armate a meno di non spendere 1 PO per ogni turno di tregua che si vuole annullare.*

*Esempio (**FILOSOFIA**): il giocatore possiede **FILOSOFIA** e gioca il **DIPLOMATICO** contro un altro giocatore: per 3 turni entrambi non possono attaccarsi con carte Impero o con armate a meno di non spendere 1 PO per ogni turno di tregua che si vuole annullare.*

*Esempio (**UNIVERSITÀ**): il giocatore acquista **UNIVERSITÀ**: dal turno successivo pagherà tutte le Tecnologie metà prezzo.*

*Esempio (**UNIVERSITÀ**): il giocatore possiede **UNIVERSITÀ** e gioca il **DIPLOMATICO** contro un altro giocatore: per 4 turni entrambi non possono attaccarsi con carte Impero o con armate a meno di non spendere 1 PO per ogni turno di tregua che si vuole annullare.*

*Esempio (**MEDICINA**): il giocatore A in una battaglia perde 5 VF di armate contro il giocatore B; di questi 10 VF, 1 VF viene catturato come prigioniero dal giocatore B; il giocatore A possiede **MEDICINA**, usa il **CERUSICO** e recupera 1d4 di armate extra.*

*Esempio (**CHIRURGIA**): il giocatore A in una battaglia perde 10 VF di armate contro il giocatore B; di questi 10 VF, 2 VF vengono catturati come prigionieri dal giocatore B perché possiede **STRATEGIA**; il giocatore A possiede **CHIRURGIA** e recupera 1 VF, inoltre usa il **CERUSICO** e recupera 1d6 di armate extra.*

*Esempio (**OSPEDALE**): il giocatore A in una battaglia perde 2 VF di armate contro il giocatore B; di questi 2 VF, 1 VF viene catturato come prigioniero dal giocatore B; il giocatore A possiede **OSPEDALE**, ma può recuperare solo 1 VF.*

*Esempio (**COMMERCIO**): il giocatore possiede **COMMERCIO** e gioca 2 **MERCANTI**: ottiene 60 Fiorini.*

*Esempio (**CONIO**): il giocatore possiede **CONIO** e gioca 2 **MERCANTI**: ottiene 120 Fiorini.*

*Esempio (**CONIO**): il giocatore possiede **CONIO** e gioca il **MERCENARIO**: acquista 5 VF di armate pagandole 15 Fiorini ognuna.*

ISTRUZIONE (100 Fiorini, 🔵): **Diplomazia**: puoi usare il **DIPLOMATICO** per imporre ad un giocatore una tregua di 1 turno oppure rimuovere 2 CB.

LETTERATURA (200 Fiorini, 🔵): **Diplomazia**: puoi usare il **DIPLOMATICO** per imporre ad un giocatore una tregua di 2 turni oppure rimuovere 4 CB.

FILOSOFIA (400 Fiorini, 🔵): **Diplomazia**: puoi usare il **DIPLOMATICO** per imporre ad un giocatore una tregua di 3 turni oppure rimuovere 6 CB.

UNIVERSITÀ (600 Fiorini, 🔵): **Acquisto**: compra le Tecnologie a metà prezzo; bonus ad **ABATE**, **CONTESSA** e **OSPITALIERE**.

MEDICINA (200 Fiorini, 🔵): **Combattimento**: puoi usare il **CERUSICO** per curare 1d4 VF di armate perse dopo 1 battaglia, non si possono recuperare più VF di quelli persi escludendo i prigionieri; rientrano in gioco nella prossima fase **Rinforzi**.

CHIRURGIA (400 Fiorini, 🔵): **Combattimento**: a fine fase recuperi ogni turno 1 VF di armata persa in battaglia; puoi usare il **CERUSICO** per curare 1d6 VF di armate perse dopo 1 battaglia, ma non si possono recuperare più VF di quelli persi escludendo i prigionieri; tutti VF recuperati rientrano in gioco nella prossima fase **Rinforzi**. Puoi usare il **MEDICO**.

OSPEDALE (600 Fiorini, 🔵): **Combattimento**: a fine fase recuperi 2 VF di armate perse in battaglia, anche se sono battaglie differenti; puoi usare il **CERUSICO** per curare 1d8 VF di armate perse dopo 1 battaglia, ma non si possono recuperare più VF di quelli persi escludendo i prigionieri; tutti VF recuperati rientrano in gioco nella prossima fase **Rinforzi**. Bonus a **MEDICO**.

COMMERCIO (100 Fiorini, 🔵): **Acquisto**: puoi acquistare le Fiere.
Commercio: bonus a **CAROVANIERE** e **MERCANTE**.

CONIO (200 Fiorini, 🔵): **Commercio**: bonus a **CAROVANIERE** e **MERCANTE**.
Rinforzi: puoi comprare +5 VF di armate quando usi il **MERCENARIO**.

BANCHE (400 Fiorini, 🔵): **Acquisto**: bonus a **MECENATE**.
Rinforzi: puoi comprare +5 VF di armate quando usi il **MERCENARIO**.
Tasse: ricevi +10% di tutti i tuoi Fiorini come introiti; bonus a **USURAIO**; +100 Fiorini se chiedi dei prestiti.
Commercio: bonus a **CAROVANIERE** e **MERCANTE**.

GILDE (600 Fiorini, 🔵): **Commercio**: a seconda del tuo LT guadagni +1/+2/+3 Fiorini quando vendi le merci.
Tasse: +200 Fiorini se chiedi dei prestiti.
Combattimento: bonus a **ASSASSINO**, **LADRO**, **PIRATA** e **SICARIO**.

MUDE (200 Fiorini, 🔵): **Commercio**: le tue navi sono immuni al **CORSARO** di giocatori con LT inferiore.

ARSENALE (400 Fiorini, 🔵): **Acquisto**: puoi acquistare 1 Mercantile e 1 Galea in più; le navi costano 50 fiorini in meno.

MONOPOLIO (600 Fiorini, 🔵): **Commercio**: bonus a **CAROVANIERE** e **MERCANTE**.
Decidi 1 merce che solo tu potrai acquistare e ottieni dalla banca del gioco il 10% sul commercio di questa merce nella zona di terra dove possiedi un numero di insediamenti superiore agli altri giocatori.
Acquisto: bonus a **MECENATE**.

*Esempio (**BANCHE**): il giocatore possiede **BANCHE** e gioca 2 **MERCANTI**: ottiene 180 Fiorini.*

*Esempio (**BANCHE**): il giocatore possiede **BANCHE** e 1117 Fiorini nella sua riserva quindi all'inizio delle **Tasse** ottiene 111 Fiorini extra per il 10%.*

*Esempio (**BANCHE**): il giocatore possiede **BANCHE** e gioca il **MERCENARIO**: acquista 5 VF di armate pagandole 15 Fiorini ognuna.*

*Esempio (**BANCHE**): il giocatore con LT II dovrebbe ricevere 100 Fiorini dalle tasse, se possiede l'**USURAIO** ne riceve 120 per 2 turni e se possiede anche **BANCHE** ne riceve 140 per ogni turno; se un altro giocatore con LT 3 gli consegna l'**USURAIO**, riceve 60 Fiorini per 3 turni (se non avesse avuto **BANCHE** sarebbero stati 80 Fiorini).*

*Esempio (**BANCHE**): il giocatore con LT III possiede **BANCHE** e chiede un prestito: tira 1d8x100 a cui somma +100 Fiorini per la Tecnologia **BANCHE**.*

*Esempio (**GILDE**): il giocatore possiede **GILDE** e ottiene 120 Fiorini extra per ogni **MERCANTE** in suo possesso.*

*Esempio (**GILDE**): il giocatore con LT II possiede **GILDE** e chiede un prestito: tira 1d6x100 a cui somma +200 Fiorini per **GILDE**.*

*Esempio (**MUDE**): il giocatore A di LT II non può giocare il **CORSARO** contro il giocatore B di LT II, ma può farlo sul giocatore C di LT I.*

*Esempio (**ARSENALE**): il bizantino di LT III può acquistare la 4° Galea e il 4° Mercantile di livello III;*

*Esempio (**MONOPOLIO**): il Sacro Romano Impero è anche il Papa (Roma), conquista Genova e Venezia e possiede **MONOPOLIO**; con 5 insediamenti nella zona di terra 3 sceglie come merce su cui avere il controllo il Sale.*
Il Regno di Ungheria conquista Palermo, Napoli e Praga per un totale di 4 insediamenti nella zona di terra 3.
Il mamelucco conquista Roma e uccide il Papa, poi il Regno di Ungheria riconquista Roma e diventa il nuovo Papa.
*Il Regno di Ungheria non possiede **MONOPOLIO**, ma ha più insediamenti del Sacro Romano Impero nella zona di terra 3, quindi il Sacro Romano Impero perde il **MONOPOLIO** sul Sale.*

Questo è il regolamento del prototipo di Medioevo Universale, così come è stato creato da Nicola Iannone.

Tieni bene a mente che si tratta di un prototipo e di una versione sperimentale del gioco in continua evoluzione e miglioramento, per cui potrebbe risultare più complesso e intricato di un normale regolamento di un gioco commercializzato.

Vai sul sito personale dell'autore www.medioevouniversalis.org per avere chiarimenti, fornire suggerimenti o per conoscere gli sviluppi e gli aggiornamenti del gioco.

Grazie per il tuo contributo a quest'opera epica!

RINGRAZIAMENTI DELL'AUTORE NICOLA IANNONE

Vorrei ringraziare tutte le persone che hanno collaborato direttamente o indirettamente alla realizzazione di quello che era solo un sogno nel cassetto. Un ringraziamento particolare, in ordine di apparizione, a: "Mozzy", "Zamein", "Deply", "Fabien", BSM Modellismo, "Tinuz", "Khoril", i modders di MTW Italia, "Silverwolf", "La Figlia del Brigante", Omar Salvodelli, il fu Valerio "Conan" Laurenzi, Giochix … grazie a tutti i forum e le convention che mi hanno ospitato, ma soprattutto grazie di cuore alla mia famiglia.
Dedico questo gioco ai miei amici canottieri con i quali ho passato infinite ore giocando.

Autore: Nicola Iannone
Project manager: Michele Quondam
Illustrazioni: Fabio Porfidia
Modelli 3D: Kevin Dubeau (truppe) e Michele Quondam (altri elementi)
Traduzione Inglese: Virginia Grego

Un ringraziamento speciale da parte del Project Manager a: Federico Sonzogni, Mattia Porrozzi, Emiliano Caretti, Luigi De Feo, Sara De Franceschi, Virginia Grego, Alessandro delle Cese, Éric Hupin e Pablo Martino. Un grande ringraziamento a tutti partecipanti alle campagne di Giochistarter.it e Kickstarter, che hanno reso possibile questo progetto.
Grazie a tutti i playtester che sono decisamente troppi per trovare posto in una lista!

giochix.it
Inmedia Srl. All rights reserved.