

giochix.it

Ver. 03/09/2022

di Nicola Iannone
Medioevo
UNIVERSALE



REGOLAMENTO PROTOTIPO



DANDOLO PREDICA LA CROCIATA NEL TEMPIO DI SAN MARCO.

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	16	LIVELLO TECNOLOGICO	10
APPROVVIGIONAMENTO	55	MACCHINE D'ASSEDIO	17, 37
ASSALTO A UNA FORTIFICAZIONE	42	MEZZI DA GUERRA	36
ASSEDIO	42	MEZZI DI TRASPORTO	16
ATTACCO	37	MEZZI DI TRASPORTO PERSONALIZZATI	17
ATTACCO MULTIPLO	39	MOVIMENTO	36
ATTIVAZIONE BARBARI	57	ORDINE DI TURNO	10
BANCAROTTA	18	PAPA	52
BARBARI	56	PORTI LONTANI	58
BATTAGLIE NAVALI	46	POSIZIONAMENTO	34
BLOCCO NAVALE	46	PRESTITI	18
CALAMITÀ	22, 24	PRIGIONIERI	20
CAPITALI	48	PREPARAZIONE	8
CAPITANI	19	PRIGIONIERI E SCHIAVI	51
CAPITANI BARBARI	57	PUNTI MOVIMENTO	37
CARTE IMPERO	10, 62	PUNTI ONORE	12, 60
CARTE OBIETTIVO	58	QUANTITÀ CARTE IMPERO	68
CARTE TESORO	23	RELIGIONI	12
CARICO, SCARICO	36	RELIQUIE	23
CASUS BELLI	12	RIBELLIONI E CAPITANI BARBARI	23
CENTRO ABITATO	18	RINFORZI	20
COMBATTIMENTO	36	RISULTATO DEL COMBATTIMENTO	39
COMMERCIO	50	RISULTATO PER CARTE E MINIATURE	39
COMPONENTI	4	RISULTATO PER I CAPITANI	39
CONQUISTA DEI MEZZO DI TRASPORTO	40	RITIRATA	48
CONQUISTA DI UN TERRITORIO	40	SCOMUNICA	52
DECIME	52	SVENDITA DEI BENI	18
DIPLOMAZIA	12	TASSE	18
DURATA DEL GIOCO	7	TECNOLOGIE	70
EDIFICI	18	TERRITORI BARBARI	37
ELIMINAZIONE DI UN GIOCATORE	48	TERRITORI CONTESI	55
EVENTI	22	TIRO DEL DADO	38
FASI DI GIOCO	10	USO DELLE CARTE IMPERO	38
FIERE	51	USO DELLE TECNOLOGIE	38
FIORINI	10	VARIANTI	76
FORTIFICAZIONI	16, 42	VENDERE LE CARTE IMPERO	51
INTRODUZIONE	7	VITTORIA	60
LANCIO DEI DADI	39		

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



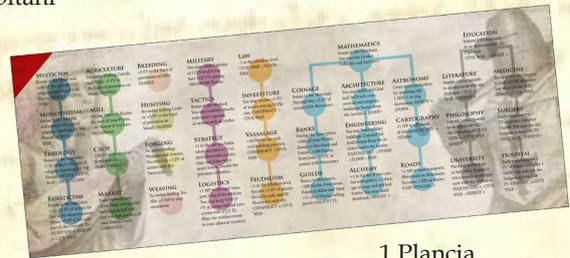
10 Arcieri



3 Capitani



1 Schermo

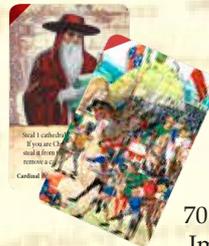


1 Plancia

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)

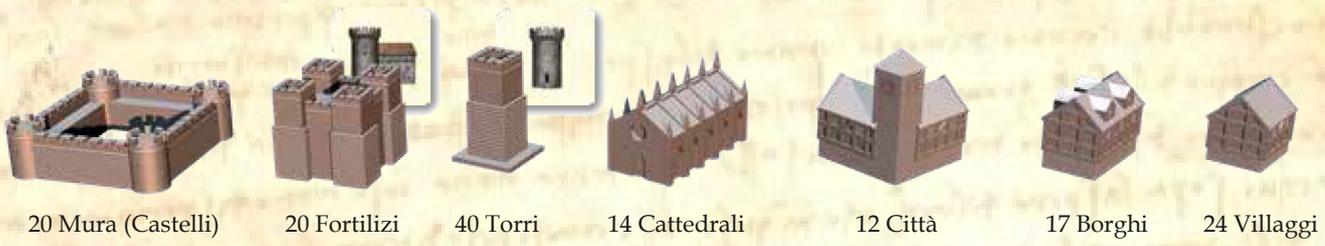


4 Segnalini Proprietà barbari



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



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
60 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.**



BATTAGLIONI MUSULMANI SBARAGLIATI DAL DUCA DI LORENA.

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 la propria carta Obiettivo, che vale altri 3 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

I Regni dei giocatori devono essere contigui tra loro quando vengono scelti: se per esempio il primo giocatore sceglie il Sacro Romano Impero, il secondo giocatore dovrà scegliere tra il Regno di Ungheria, la Repubblica di Novgorod o il Regno di Francia; se viene scelto il Regno di Ungheria, il terzo giocatore potrà scegliere tra la Repubblica di Novgorod, il Khanato dell'Orda d'oro e Basileia Ton Romaion... e via così per gli altri giocatori.

L'area di gioco comprenderà tutti i Regni confinanti con i Regni dei giocatori e tutti i Regni contigui tra un Regno di un giocatore e l'altro.

Come promemoria si può piazzare una miniatura di un colore non giocante sui territori esclusi.

In alternativa è scaricabile gratuitamente la nuova mappa modulare e le nuove carte Obiettivo nella sezione [DOWNLOAD](#) del forum ufficiale.

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 un **Borgo** (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 un Borgo 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



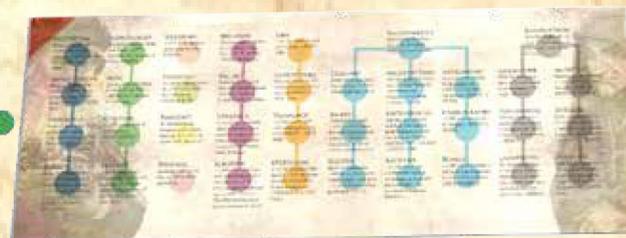
Dischetti
Tecnologia

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



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 e 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 o ridurre gli effetti di alcune Calamità. Esistono 7 alberi tecnologici: Militare, Scienze, Commercio e Finanza, Religione, Agricoltura e Artigianato, Politica, Istruzione 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 (usare le spade se le avete).

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 (usare le spade).

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.

Le carte Impero presentano una serie di simboli:

- in alto a sinistra la fase del turno in cui la carta può essere giocata.



Diplomazia



Rinforzi



Acquisto



Eventi



Tasse



Combattimento



Commercio

- in basso a sinistra se genera Casus Belli (vedi pag. 12) quando viene giocata.



Casus Belli

- in alto a destra se la carta è cumulabile, non cumulabile, se si può conservare o deve essere scartata.



Non cumulabile, da conservare.



Cumulabile, da conservare.



Non cumulabile, si scarta dopo l'uso.



Cumulabile, si scarta dopo l'uso.



Da conservare se non viene perso in battaglia.



Dura un numero di turni pari al LT del giocatore che l'ha giocata.

Fase del turno in cui la carta può essere giocata

Cumulabile, non cumulabile, se si può conservare o deve essere scartata



La carta genera Casus Belli

*Esempio (non cumulabile, da conservare): possiedo 2 **GABELLIERI**, durante le Tasse posso giocare solo 1 e lo conservo.*

*Esempio (cumulabile, da conservare): possiedo 3 **MERCANTI**, durante il Commercio li gioco tutti e 3 e li conservo.*

*Esempio (non cumulabile, si scarta dopo l'uso): possiedo 2 **CAROVANIERI**, durante il Commercio posso giocare solo 1 mostrandolo agli altri giocatori e lo scarto.*

*Esempio (cumulabile, si scarta dopo l'uso): possiedo 2 **CARDINALI**, durante i Rinforzi posso giocarli entrambi mostrandoli agli altri giocatori, poi li scarto.*

*Esempio (da conservare se non viene perso in battaglia): possiedo il **CONDOTTIERO**, durante il Combattimento lo utilizzo in battaglia e vinco il lancio del dado; posso decidere se riutilizzarlo nel prossimo lancio dei dadi o ritirarlo dalla battaglia.*

*Esempio (dura un numero di turni pari al LT del giocatore che l'ha consegnata): sono un giocatore di LT 2, consegno l'**AVARO** ad un altro giocatore, il quale per 2 turni non potrà riscuotere le tasse.*

Le nuove carte Impero sono scaricabili gratuitamente nella sezione [DOWNLOAD](#) del forum ufficiale.

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.

Qui in basso si trova la tabella della diplomazia con **Casus Belli (CB)** e **Punti Onore (PO)** valida per la diplomazia tra giocatori (non tra giocatori e barbari):

- 4 azioni diplomatiche (colonna di sinistra): patto diplomatico generico (commerciale, passaggio, ecc.) alleanza militare, atto di guerra, sancire la pace.
- 2 gruppi (in alto): stessa **religione** e religione diversa.
- 2 colonne per ogni gruppo: approvare e revocare.

All'interno delle celle una serie di scudi di 5 colori diversi:

- azzurro (il giocatore che propone il patto diplomatico o dichiara guerra)
- blu (il giocatore della stessa religione dell'azzurro che accetta o subisce il patto diplomatico)
- viola (tutti gli altri giocatori della stessa religione dell'azzurro)
- giallo (il giocatore di religione diversa dall'azzurro che accetta o subisce il patto diplomatico)
- arancione (tutti gli altri giocatori della stessa religione del giallo).

Casus Belli (CB) è un'espressione usata per indicare un evento che diventa motivazione ufficiale per una dichiarazione di guerra, in genere per motivazioni economiche, politiche, militari e sociali.

Nel Medioevo il concetto di guerra legittimata da giusta causa era fondamentale.

Punti Onore (PO) sono i Punti Vittoria che si possono ottenere o perdere sia durante la partita, sia a fine partita (vedi capitolo VITTORIA).

Religione: le religioni presenti nel gioco sono:

- Cattolici (sotto il controllo del Papa: Regno di Ungheria, Sacro Romano Impero, Regno di Francia, Regno di Inghilterra, Corona di Castiglia).
- Ortodossi (Basilea Ton Romaion, Repubblica di Novgorod).
- Musulmani (Sultanato dei Mamelucchi, Sultanato degli Hafside).
- Buddismo tibetano (Khanato dell'Orda d'Oro)
- Cattolici scomunicati (sotto il controllo dell'Antipapa).

Esempio: se, durante il **Combattimento** (senza preventiva dichiarazione di guerra durante la **Diplomazia**) 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 non ha scadenza".

"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 prenderà 15 armate durante i **Rinforzi**, con un patto diplomatico cede 10 armate al giocatore verde; il giocatore verde avrà 10 armate in più da posizionare durante i **Rinforzi**.

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 caricarle su un MdT nello stesso turno di gioco altrimenti verranno eliminate per mancanza di approvvigionamento.

		Gruppo per giocatori della stessa religione			
		STESSA RELIGIONE		ALTRA RELIGIONE	
		APPROVARE	REVOCARE	APPROVARE	REVOCARE
4 azioni diplomatiche	PATTO DIPLOMATICO	-1CB io -1CB lui - altri	-1PO io +1CB lui + altri	-1PO io +1CB lui + altri	+2CB lui
	ALLEANZA MILITARE	-4CB io +1CB lui + altri	-4CB lui +1CB altri	-1PO io +1CB altri	+5CB lui
	DICHIARARE GUERRA	-3PO io +3CB altri	+5CB lui		
	SANCIRE LA PACE	-1PO io -1CB altri	+1PO lui		

Giocatore che propone l'azione diplomatica

Altri Giocatori della stessa religione

Giocatore della stessa religione che subisce l'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, Dichiarare guerra e Sancire la pace**).
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.

Gruppo per giocatori di religione differente



RELIGIONE DIVERSA			
APPROVARE		REVOCARE	
-1CB io	-1CB lui	-1PO io	+2CB lui
+2CB altri	+2CB altri	-1CB altri	+1CB altri
-3CB io	-3CB lui	-1PO io	+4CB lui
+3CB altri	+3CB altri	-2CB altri	+1CB altri
-1PO io	+4CB lui		
-2CB altri	+2CB altri		
-2PO io	+1PO lui		
+1CB altri	-1CB altri		

Altri Giocatori della stessa religione del giocatore giallo

Giocatore di religione diversa che subisce l'azione diplomatica

Esempio: all'inizio del turno di gioco tutti i giocatori sono in pace.

1. Il Mamelucco ha un'Alleanza militare con Hafsidi, Ungheria e Bizantini.
2. Hafsidi ha un'Alleanza militare con Mamelucchi, Castiglia e Francia.
3. La Castiglia ha un'Alleanza militare con Hafsidi, Francia e Mamelucco.
4. La Francia ha un'Alleanza militare con Hafsidi, Castiglia, Ungheria e Bizantini.
5. L'Ungheria ha un'Alleanza militare con Bizantini, Francia e Mamelucco.
6. I Bizantini hanno un'Alleanza militare con Francia, Ungheria e Mamelucco.

Il turno di gioco è il seguente:

- 1° Sultanato Hafsidi
- 2° Regno di Castiglia
- 3° Regno di Francia
- 4° Sultanato Mamelucco
- 5° Regno di Ungheria
- 6° Basileia Ton Rhomaion.

Nella fase **Combattimento**, la Francia (3°) dichiara guerra agli Hafsidi di sorpresa, prima deve rompere le 2 Alleanze militari pagando 2 PO.

È necessario seguire l'ordine di turno per risolvere la diplomazia tra i vari giocatori e definire eventuali alleanze e chi è in guerra con chi.

4° il Mamelucco sceglie di rimanere alleato degli Hafsidi e di entrare in guerra contro la Francia.

5° L'Ungheria sceglie di confermare l'Alleanza militare con la Francia, deve rompere l'Alleanza militare con i Mamelucchi pagando 1 PO.

6° Il Bizantino conferma l'Alleanza militare con i mamelucchi, deve rompere le 2 Alleanze militari pagando 2 PO.

A questo punto si finisce di risolvere la diplomazia partendo dal 1° giocatore.

1° Hafsidi nulla.

2° Castiglia sceglie di rompere tutte e 3 le Alleanze militari e paga 3 PO.

Le 2 alleanze in guerra sono di religioni diverse: Francia e Ungheria (cattolici) contro Hafsidi, Mamelucchi (musulmani) e Bizantini (ortodossi); Ungheria paga 1 PO per entrare in guerra tranne la Francia che paga +2 PO per la dichiarazione di guerra a sorpresa.

Il nuovo Foglio Giocatore con le tabelle diplomatiche è scaricabile gratuitamente nella sezione [DOWNLOAD](#) del forum ufficiale.

DIPLOMAZIA	PASSAGGIO TERRITORI	COMMERCIO	ALLEANZA MILITARE	GUERRA	PRIGIONIERI	CASUS BELLI
SACRO ROMANO IMP.	+					
REGNO DI UNGHERIA	+					
REGNO DI FRANCIA	+					
CORONA DI CASTIGLIA	+					
REGNO DI INGHILTERRA	+					
KHANATO ORDA D'ORO						
BASILEIA TON RHOMAION						
REPUBBLICA DI NOVGOROD						
SULTANATO MAMELUCCO						
SULTANATO HAFSIDE						

Esempio: il Sacro Romano Impero attacca il Comune di Milano (Barbaro Cattolico); il Regno di Ungheria aumenta di 1 CB verso il Sacro Romano.

*Esempio: il Regno di Francia gioca **LADRO**, **ASSASSINO** e **INQUISITORE** contro il Regno di Ungheria; il Regno di Ungheria aumenta di 3 CB verso il Regno di Francia.*

*Esempio: il Regno di Francia possiede **LETTERATURA** e gioca il **DIPLOMATICO** verso il Regno di Ungheria riducendo 4 CB.*

*Esempio: il giocatore A possiede **FILOSOFIA** e consegna il **DIPLOMATICO** al giocatore B per una tregua di 3 turni; il giocatore C possiede **GILDE** e decide di usare il suo **SICARIO** per assassinare quel **DIPLOMATICO** ed annullare la tregua.*

Esempio: il Regno di Ungheria ha 5 CB verso il Regno di Francia, suo alleato; vuole rompere il patto di alleanza, quindi spende 3 CB e 1 PO invece di 2 PO.

Esempio: il Regno di Francia propone un accordo commerciale con il Regno di Ungheria.

Il Regno di Ungheria accetta, quindi il Regno di Francia riduce 1 CB verso il Regno d'Ungheria e il Regno d'Ungheria riduce 1 CB verso il Regno di Francia.

Esempio: il Regno di Francia revoca l'accordo commerciale con il Regno d'Ungheria.

Il Regno di Francia perde 1 PO, il Regno d'Ungheria ottiene 2 CB verso il Regno di Francia e tutti gli altri Regni cattolici ottengono 1 CB verso il Regno di Francia.

Esempio: il Regno di Francia dichiara guerra al Sultanato mameluco. Il Regno di Francia perde 1 PO, il Sultanato mameluco ottiene 4 CB verso il Regno di Francia, tutti gli altri Regni cattolici riducono 2 CB verso il Regno di Francia e tutti gli altri Regni musulmani ottengono 2 CB verso il Regno di Francia.

Esempio: il Regno di Francia ha 10 CB con il Regno d'Ungheria, gli dichiara guerra usando 9 CB invece di 3 PO; a fine partita il Regno d'Ungheria non perde PO perchè il Regno di Francia ha solo 1 CB nei suoi confronti.

Esempio: a fine partita il Regno di Francia è in debito di 4 CB con il Sultanato mameluco e di 7 CB con il Regno d'Ungheria; si perde 1 PO per ogni 5 CB allo stesso giocatore, il Regno di Francia perde 1 PO per i 5 CB verso il Regno di Ungheria.

Può accadere che un giocatore abbia Alleanze Militari con più giocatori i quali, a loro volta, potrebbero essere nella stessa situazione; nel momento in cui un giocatore dichiarerà guerra, andranno definite le alleanze, quali alleanze saranno in guerra contro chi e chi rimarrà neutrale.

I giocatori che fanno parte di un'alleanza, dovranno pagare, per la dichiarazione di guerra, il caso peggiore.

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 possono usare come "merce di scambio": territori con edifici, Fiorini, armate, MdT e MdA; non possono essere scambiate carte Impero e Tecnologie.

Giocare il **DIPLOMATICO** non consuma azioni diplomatiche ed impone una tregua tra due giocatori di durata variabile; la tregua è totale, sia a livello di carte impero che di azioni militari.

I turni di tregua imposta possono essere ridotti da entrambe le parti pagando 1 PO per ogni turno.

3 CB equivalgono ad 1 PO, se un giocatore possiede 3 CB verso un altro giocatore, può usarli al posto di 1 PO per esempio per rompere un patto diplomatico o dichiarare guerra.

Se un giocatore dichiara guerra ad un altro giocatore della sua stessa religione, può usare 9 CB o una combinazione di CB e PO (esempio 3 CB + 2 PO o 6 CB + 1 PO).

Il Papa ottiene sempre il doppio dei CB indicati nella tabella verso tutti i giocatori.

Alla fine della partita, si perde 1 PO per ogni 5 CB causati allo stesso giocatore che non sono stati utilizzati.

Durante la partita ci sono vari modi per aumentare o ridurre i CB tra 2 giocatori:

- Se un giocatore attacca 1 territorio di un Regno, causa 1 CB verso gli altri giocatori della stessa religione del Regno attaccato, sia esso barbaro o di un altro giocatore (da utilizzare con la nuova mappa modulare).



Sulla mappa trovate i simboli delle varie religioni: quelli con sfondo dorato rappresentano la religione di tutto il Regno, quelli con sfondo arancione rappresentano la religione del singolo territorio; un territorio può avere più religioni.

- Tutte le carte Impero di offesa (🔥) causano sempre 1 CB.
- Giocare il **DIPLOMATICO** per ridurre di 2-4-6 CB se consegnato ad un altro giocatore in base alle Tecnologie che si possiedono tra **ISTRUZIONE**, **LETTERATURA**, **FILOSOFIA**.



LA TREGUA.

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 terrestri 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 II 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 200 Fiorini (300-100=200) 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 costruire 10 Torri e migliorare le Torri che già possiede a Fortilizio, stessa cosa per tutti i suoi insediamenti da Villaggio a Borgo; può inoltre costruire 1 Cattedrale e 3 Fiere.

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

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.

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	100 Fiorini	Centro Abitato
-> Borgo	200 Fiorini	ARCHITETTURA , Centro Abitato, LT II
-> Città	300 Fiorini	ARCHITETTURA , Centro Abitato, LT III
Torre	100 Fiorini	---
-> Fortilizio	300 Fiorini	INGEGNERIA e LT II
-> Castello	500 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 requisiti richiesti, pagandone il costo intero indicato.

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.

Se i MdT si trovano in un proprio insediamento, è possibile convertirli in un loro 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.

In presenza di un Edificio civile di livello 2 o 3, l'upgrade del MdT commerciale di livello inferiore è gratuito, massimo 1 livello per turno.

In presenza di una Fortificazione di livello 2 o 3, l'upgrade di MdT militari e MdA di livello inferiore è gratuito; massimo 1 livello per turno.

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	20
-> Mercantile III	III	300 Fiorini	8	10	30
Carovana I	I	100 Fiorini	6	10	10
-> Carovana II	II	150 Fiorini	7	10	20
-> Carovana III	III	200 Fiorini	8	10	30

MdT militari:

MdT	LT	COSTO	PM	ARMATE
Galea I	I	200 Fiorini	7	20
-> Galea II	II	250 Fiorini	8	30
-> Galea III	III	300 Fiorini	9	40
Carro da guerra I	I	100 Fiorini	7	20
-> Carro da guerra II	II	150 Fiorini	8	30
-> Carro da guerra III	III	200 Fiorini	9	40

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.

I MdT possono essere **personalizzati** per quanto riguarda i PM (+1), capacità di trasporto armate (+10, solo MdT militari) e trasporto merci (+10, solo MdT commerciali); massimo 1 personalizzazione per tipo per ogni livello del MdT; ogni personalizzazione costa 50 fiorini.

Posizionare sotto il MdT i dischetti grigi per il miglioramento dei PM, dischetti rossi per il trasporto armate e dischetti bianchi per il trasporto merci.

Macchine di Assedio (MdA):

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 MdA acquistata; non è possibile avere un numero di MdA superiore al proprio LT.

Capitani. La Tecnologia **SCUOLA MILITARE** permette di acquistare Capitani di livello II e III (quelli di livello I sono sempre acquistabili); 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: il bizantino è di LT III, a Costantinopoli (Edificio civile e Fortificazione di livello 3) può migliorare la sua Carovana dal livello I al livello II gratuitamente, migliorare una sua Galea dal livello II al livello III gratuitamente; se possiede **ALCHIMIA**, può migliorare un Trabucco (livello II) in Bombarda (livello III) gratuitamente.*

*Esempio: il mamelucco è di LT III, a Gerusalemme (Edificio civile e Fortificazione di livello 2) può migliorare il suo Carro da guerra dal livello I al livello II gratuitamente; se possiede **ALCHIMIA**, può migliorare un Trabucco (livello II) in Bombarda (livello III) pagando 50 fiorini.*

Esempio: un giocatore con LT II non può avere più di 2 MdT dello stesso tipo, a prescindere dal loro livello, quindi può avere massimo 2 Galee, 2 Carri da guerra, 2 Carovane e 2 Mercantili di livello I o II.

*Esempio: se un giocatore possiede **TESSITURA**, **ASTRONOMIA** e **CARTOGRAFIA**, la sua Galea di livello II avrà 11 PM complessivi (8+1+1+1).*

Personalizzare i MdT consiste in miglioramenti di 3 tipi: PM, trasporto armate, trasporto merci; le personalizzazioni devono essere fatte in un proprio insediamento, sia al momento dell'acquisto del MdT, sia durante una successiva fase **Acquisto**. Non ci sono limiti al numero di personalizzazioni acquistabili in una singola fase **Acquisto**.

Esempio: un giocatore con LT III può acquistare 1 Galea di livello III (300 Fiorini) e personalizzarla subito di +3 PM (150 Fiorini) e +30 il trasporto armate (150 Fiorini), spendendo complessivamente 600 Fiorini.

Esempio: 1 Carovana con miglioramenti +1 PM e +30 merci avrà 1 dischetto bianco e 3 grigi.

*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 1 Catapulta e 2 Trabucchi, oppure 3 Bombarde se possiede **ALCHIMIA**.*

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

5. 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 **USURAI**), ma si può restituire il vecchio prestito e chiederne uno nuovo nella stessa fase.

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 edifici, MdT e MdA al gioco a metà prezzo, ma solo se si trovano nei suoi territori (non territori sotto assedio o contesi).

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

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, **GABELLIERE** e **MATEMATICA** incassa 12 x 5 x 2 = 120 Fiorini dai territori.

Se ha anche 4 Insediamenti 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.

Il nuovo Foglio Giocatore con la tabella per il calcolo delle tasse è scaricabile gratuitamente nella sezione [DOWNLOAD](#) del forum ufficiale.

CALCOLO TASSE	
BANCHE (10% di tutti i tuoi fiorini)	10% = ___
USURAI (±20%, ±40% se possiedi BANCHE)	— ___% x ___ = ___
CATTEDRALI	50 x ___ = ___
LT (Livello Tecnologico del giocatore)	50 x ___ = ___
Territori (2x se possiedi GABELLIERE)	— x 5 x ___ = ___
Principati Russi (solo Khanato Orda d'Oro)	5 x ___ = ___
PIANURE (MULINO) (2x se possiedi GABELLIERE)	— x 5 x ___ = ___
MERCANTI (+30 ogni FIERA) (30, 60, 90, 120 fiorini)	___ x ___ = ___
VASSALLAGGIO (10 fiorini per ogni VILLAGGIO)	10 x ___ = ___
SIGNORIA (50 fiorini per ogni CITTÀ)	50 x ___ = ___
TOTALE ___	



STUPORE DEI CROCIATI ALLA VISTA DEL LUSSO ORIENTALE.

6. FASE RINFORZI

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; 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: un 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.

Il nuovo Foglio Giocatore con la tabella per il calcolo dei rinforzi è scaricabile gratuitamente nella sezione [DOWNLOAD](#) del forum ufficiale.

I **Prigionieri** rappresentano il 10% delle perdite subite in battaglia (arrotondato per difetto, ma almeno 1 VF).

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.

CALCOLO RINFORZI

Regno di partenza (massimo 7 territori)	1 x _ = _
Capitale Religiosa	2 x _ = _
Principati Russi (solo Khanato Orda d'Oro)	1 o 2 = _
Regni Piccoli (1-2 territori)	1 x _ = _
Regni Minori (3-4 territori)	2 x _ = _
Regni Grandi (5-6 territori)	3 x _ = _
Regni Maggiori (7 territori)	4 x _ = _
INVESTITURA (15 fiorini, facoltativo)	1 = _
FANATISMO	2 = _
FEUDALESIMO (1 armata per ogni CASTELLO)	1 x _ = _
TOTALE	_

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



ARRIVO AL CAIRO DEI PRIGIONIERI DI MINEH.

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

Calamità: in questo regolamento ogni volta che si menziona una Calamità, questa è in MAIUSCOLO di colore viola.

Esempio: al secondo turno di gioco si ottiene un doppio 1 al tiro di dado. Quindi il giocatore primo di turno lancia 1d4 e 1d8 per determinare la Calamità (vedi tabella a pag.24).

Determina che si applichi contro il Re Ungherese e quindi la legge: "ERESIA. Colpisce i giocatori di 1 religione..."



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

Quando un edificio viene **danneggiato** bisogna pagare entro la prossima fase **Acquisto** il 25% del suo valore per ripararlo e poterlo riutilizzare, altrimenti viene convertito nell'edificio di livello inferiore oppure eliminato dal gioco.



Esempio di carta evento con l'icona Graal.

7. FASE EVENTI

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

Calamità: dal 2° turno di gioco in poi il primo di turno tira 2d6; un doppio 1 causa la **Calamità**.

Se il risultato non è un doppio 1, il turno successivo saranno validi, per l'attivazione della Calamità, i risultati doppio 1 e doppio 2.

Per ogni turno in cui non si verifica una Calamità, i risultati validi aumenteranno progressivamente (tutti i doppi fino a 3, tutti i doppi fino a 4, tutti i doppi fino a 5, tutti i doppi fino a 6); una volta raggiunto il 6, le combinazioni non aumenteranno più.

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

Se si ottiene un risultato valido, avviene una Calamità, che va determinata casualmente lanciando prima 1d4 per determinare il gruppo A o B) e poi 1d8, verificando il risultato sulla lista a pag. 24.

Eventi: se non avviene una Calamità, il giocatore primo di turno pesca 1 carta Evento dalla cima del mazzo.

L'Evento ha luogo nei territori indicati sulla carta.

Nota: se nel turno in corso si verifica una Calamità, non si verificheranno eventi, la carta Evento sarà utile soltanto a determinare dove avviene la Calamità (se non indicato diversamente dalla Calamità stessa).

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.



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** si attivano i Barbari (vedi pag. 56).



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).*

TABELLA DELLE CALAMITÀ

GRUPPO A (1-2 su 1d4)		GRUPPO A (3-4 su 1d4)	
1d8	Calamità	1d8	Calamità
1	Alluvione	1	Incendio
2	Invasione Barbara	2	Inquisizione
3	Carestia	3	Pirati
4	Congiura	4	Rivolte
5	Epidemia	5	Tempesta
6	Eresia	6	Terremoto
7	Guerra Civile	7	Crociata
8	Siccità	8	Rilancia il dado

Utilizza questa tabella per individuare la Calamità:

- lancia 1d4 per determinare se la Calamità sarà del gruppo A o B
- lancia 1d8 per determinare la Calamità

Esempio (ALLUVIONE): colpisce il Danubio e il territorio di Pest (PIANURA) con la capitale Buda è uno dei territori colpiti. Buda ha 1 insediamento di livello 3, 1 Fortilizio, 1 Fiera agricola e 1 Cattedrale. Il giocatore possiede **ARCHITETTURA** e **LEGGE**, quindi l'insediamento di livello 3 non subisce danni, il Fortilizio viene danneggiato, la Fiera agricola e la Cattedrale vengono eliminate; sono 3 i livelli di edifici danneggiati o distrutti che causano 3 VF di perdite, la PIANURA causa 1 VF di perdite extra, ma **LEGGE** riduce di 1 VF le perdite, quindi 3 VF di perdite.

Esempio (INVASIONE BARBARA): se i giocatori sono 8 e si sta giocando il 7° turno, i VF di armate barbare saranno: $8 \times 1d6 =$ da 8 a 48, supponiamo $8 \times 5 = 40$.

Si guarda la carta Eventi per determinare i possibili territori di ingresso dell'invasione barbara, poi si tira 1d6 per determinare il territorio di entrata sulla mappa tra Mauritania (Sultanato Almohade) e Mesopotamia (Il Khanato); esce 5, quindi la Mesopotamia.

Infine si tira 1d6 per la direzione di avanzata ed esce 4, quindi verso la Capitale dell'Impero Bizantino: Costantinopoli.

Vengono posizionate 40 VF di armate barbare, 1 Capitano Barbaro di Livello I e 1 Trabucco sull'esterno della mappa vicino alla Mesopotamia.

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

Vengono lasciate 5 VF di armate in Mesopotamia e l'invasione barbara di 37 VF ingloba anche il territorio dell'Armenia che ha 2 VF di barbari, totale 39 VF.

5 VF di armate barbare rimangono in Armenia e 34 VF attaccano la Cappadocia con 5 VF di armate del Mamelucco che non possiede **STRATEGIA**.

LISTA DELLE CALAMITÀ

Leggete questa sezione solo se strettamente necessario durante la partita e andate direttamente a pag. 34.

Nota: se una Calamità uccide tutte le armate presenti in un territorio, vengono eliminati tutti i Capitani, tutti i MdT e le MdA; se il territorio in questione è lo Stato della Chiesa, muore anche il Papa.

Se una Calamità colpisce lo stato della Chiesa, anche il Papa rischia di morire; ogni turno in cui la Calamità causa danni si tira 1d6, al 1° turno con risultato 6 il Papa muore, al 2° turno muore con risultato 5+, al 3° turno con risultato 4+ e via di seguito.

GRUPPO A (1-2 su 1d4)

1. ALLUVIONE

Colpisce 1 FIUME e i suoi affluenti causando danni in tutti i territori adiacenti, anche se sono in una zona di terra diversa. Si usa la carta Eventi per determinare l'area in cui si trova il fiume, poi si tira un dado per determinare quale fiume è soggetto alla Calamità.

- tutti gli edifici di livello 1 e 2 vengono distrutti, quelli di livello 3 solo danneggiati.
- se possiedi **ARCHITETTURA** gli edifici di livello 1 vengono distrutti, quelli di livello 2 solo danneggiati e quelli di livello 3 non subiscono danni.
- se possiedi **INGEGNERIA** gli edifici non vengono danneggiati.
- Per ogni livello di edificio distrutto o danneggiato si perde anche 1 VF.
- PIANURE causano 1 VF di perdite extra.
- COLLINE, MONTAGNE e DESERTO riducono di 1 armata le perdite.
- se possiedi **LEGGE** riduci di 1 le perdite.

2. INVASIONE BARBARA

Un'invasione di armate barbare entra in gioco creando scompiglio tra i giocatori.

Si guarda la carta Eventi per determinare i possibili territori di ingresso dell'invasione barbara, poi si tira un dado per determinare il territorio di entrata sulla mappa ed infine un tiro per selezionare la direzione di possibile avanzata per le armate barbare, rappresentate dalle Capitali dei giocatori: ingresso dalla Mesopotamia (Il Khanato) verso Sultanato dei Mamelucchi, Impero Bizantino o Khanato dell'Orda d'Oro; ingresso da Rostov (Principato di Rostov) verso la Repubblica di Novgorod, Regno di Ungheria o Khanato dell'Orda d'Oro; ingresso dalla Mauritania (Sultanato Almohade) verso il Regno di Castiglia o Sultanato degli Hafsidi; ingresso da Norrland (Regno di Svezia) verso la Repubblica di Novgorod o il Sacro Romano Impero; ingresso dalle Highlands (Regno di Scozia) verso Regno di Inghilterra o Regno di Francia.

Il numero di VF di armate che compongono l'invasione barbara è dato dalla seguente formula: N° giocatori x 1d4

se sono trascorsi 3 turni completi, 1d6 se sono trascorsi 6 turni completi, 1d8 se sono trascorsi 9 turni completi.

Si muovono senza MdT, ma sono dotati di 1 MdA di livello I se sono trascorsi 3 turni completi, livello II se sono trascorsi 6 turni completi, livello III se sono trascorsi 9 turni completi; al loro comando c'è un Capitano barbaro di livello I e possiedono **STRATEGIA**.

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

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

Una volta che il territorio viene inglobato o conquistato, verrà occupato dal numero massimo di armate barbare consentito (vedi tipo di terreno ed edifici).

Se vi sono armate in eccesso, per non subire gli effetti dell'approvvigionamento, verrà subito attaccato un nuovo territorio seguendo la direzione prescelta.

Questa invasione di barbari si comporta come tutte le armate barbare in gioco, ma non attiva le armate barbare nei territori confinanti.

Se, durante l'avanzata, incontra un territorio barbaro, lo occupa senza attaccarlo con il numero massimo di armate concesso dalle regole di approvvigionamento; questi territori si comportano come tutte le armate barbare.

L'invasione barbara comunque, anche se termina la sua spinta iniziale causata da insufficienza di approvvigionamento, nei turni successivi punterà sempre allo stesso obiettivo, a meno che non venga distrutta e/o il Capitano Barbaro che la comanda venga eliminato.

Se l'invasione barbara conquista una degli insediamenti sopra citati, smette di avanzare in una sola direzione e inizia a comportarsi come i normali barbari.

3. CARESTIA

Colpisce 1 territorio e tutti i territori adiacenti nel raggio da 1 a 4 (tirare 1d4). Le perdite dipendono dal tipo di terreno, da eventuali insediamenti, da alcune Tecnologie acquisite e se il giocatore è in guerra:

3 perdite in MONTAGNA

3 perdite nel DESERTO

2 perdite in COLLINA

2 perdite nel BOSCO

1 perdita in PIANURA

Si applicano poi i seguenti modificatori:

+1 perdite nel Villaggio (insediamenti di livello I)

+2 perdite nel Borgo (insediamenti di livello II)

+3 perdite in Città (insediamenti di livello III)

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

-1 perdita per ogni Tecnologia posseduta tra queste:

AGRICOLTURA, ALLEVAMENTO, CACCIA.

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

Il barbaro tira 1d6+2 (+1 per il Capitano Barbaro, +1 per il rapporto di forze 3:1) e ottiene 7 contro 1d6 del Mamelucco che ottiene 2; risultato: il Mamelucco perde 5 VF e i barbari 2 VF; la Cappadocia viene occupata da 32 VF e il Capitano Barbaro diventa di livello 2.

*5 VF di armate barbare rimangono in Cappadocia e 27 VF attaccano la Paflagonia con 5 VF di armate del Mamelucco che non possiede **STRATEGIA**.*

Il barbaro tira 1d6+3 (+2 per il Capitano Barbaro, +1 per il rapporto di forze 3:1) e ottiene 9 contro 1d6 del Mamelucco che ottiene 4; risultato: il Mamelucco perde 5 VF e i barbari 2 VF; la Paflagonia viene occupata da 25 VF e il Capitano Barbaro diventa di livello 3.

*5 VF di armate barbare rimangono in Paflagonia e 20 VF attaccano la Bitinia con 1 Cattedrale, 1 Torre e 10 VF di armate del Bizantino che possiede **STRATEGIA**.*

Il barbaro assedia per 1 turno la Torre in Bitinia (il Capitano Barbaro non assolda VF perché il territorio è conteso), la Torre viene abbattuta e poi si combatte una battaglia campale (il barbaro tira 1d6, +3 per il Capitano Barbaro). Vince il barbaro, ma a caro prezzo: rimangono solo 5 VF, il Capitano Barbaro e il Trabucco; la Cattedrale viene distrutta e viene aggiunto 1 VF all'armata dei Barbari.

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

*Esempio (CARESTIA): il territorio colpito è il Banato con un raggio di 2. Il giocatore ungherese possiede **ALLEVAMENTO** e **CACCIA**, ma è in guerra con il giocatore mongolo, quindi riduce le perdite solo di 1 (-1 per **ALLEVAMENTO**, -1 per **CACCIA**, +1 per essere in guerra): 0 perdite nel Banato; 1 perdita in Slovacchia, Bihar, Transilvania, Slavonia e Croazia; 3 perdite a Pest (1 perdita per la PIANURA, +3 per l'insediamento di livello 3, -1 perdita per **ALLEVAMENTO**, -1 per **CACCIA**, +1 per essere in guerra).*

*Il territorio della Bessarabia confina con il Regno di Ungheria, ma il giocatore mongolo possiede **AGRICOLTURA**, quindi subisce 1 perdita perché in guerra con l'ungherese.*

Tutti gli altri territori confinanti con il Regno di Ungheria sono tutti occupati da 1 o 2 VF di armate barbare e vengono sostituiti tutti con 1 VF barbaro.

Esempio (**CONGIURA**): il giocatore A, B e C sono alleati fra loro, C e D sono alleati fra loro mentre E non è alleato con nessuno. L'asta viene vinta dal giocatore E che sceglie come vittima primaria il giocatore C; visto che il giocatore C è alleato sia dei giocatori A e B che del giocatore D, tutti questi giocatori devono difendersi dall'attacco dei Nazariti; il giocatore E tira 1d8 per i Nazariti.

Esempio (**EPIDEMIA**): il bizantino è al LT III e ha **STRADE**; scoppia un'**EPIDEMIA** nella Città di Costantinopoli con 20 VF di armate, quindi si tira 1d8 con risultato 7 a cui si somma 3 perché è una Città, ma diminuiscono di 3 perché c'è un Castello (fortificazione di livello III): totale 7 perdite; il bizantino durante il **Posizionamento** aggiunge altre 10 VF di armate a Costantinopoli per un totale di 23 VF.

Al turno successivo il bizantino compra **ISTRUZIONE**; le perdite a Costantinopoli partono da 7, diminuiscono di 3 per LT del giocatore e di 3 perché c'è un Castello, ma aumentano di 3 perché è una Città, quindi 4. Intanto l'**EPIDEMIA** si propaga nei territori adiacenti con valore di 7 perdite; in Misia dall'altra parte del Bosforo si riducono di 4 per lo STRETTO e di 2 per la COLLINA, per cui 1 perdita in Misia; in Macedonia si riducono di 2 per COLLINA: quindi 5 perdite; nel territorio della Dobrugia 7 perdite, ma ci sono solo 5 VF, quindi vengono tolti 5 VF e la Dobrugia non propaga più l'**EPIDEMIA**.

Al turno successivo il bizantino acquista **MEDICINA**; le perdite a Costantinopoli partono da 4, diminuiscono di 3 per LT del giocatore, di 3 perché c'è un Castello e di 3 per **MEDICINA**, ma aumentano di 3 perché è una Città: per cui totale perdite 0. Dalla Misia l'**EPIDEMIA** si propaga con un valore di 1 perdita in Bitinia, Licia e Lidia, ma in tutti questi territori c'è una riduzione di 2 per COLLINA e 3 per **MEDICINA**, quindi perdite 0; in Macedonia da 5 si riducono di 3 per LT del giocatore, 3 per **MEDICINA** e di 2 per COLLINA, quindi 0 perdite. In Tessaglia, Albania, Rascia e Rumelia l'**EPIDEMIA** si propaga con valore di 5 perdite; in Tessaglia da 5 si riducono di 3 per **MEDICINA**, quindi 2 perdite; in Albania e Rascia da 5 si riducono di 3 per **MEDICINA** e di 2 per COLLINA, quindi 0 perdite; la Rumelia si riduce di 3 per **MEDICINA**, di 2 per COLLINA e di 1 per la fortificazione di livello 1, ma aumenta di 1 per l'insediamento di livello 1, quindi 0 perdite.

Al turno successivo l'**EPIDEMIA** si estingue.

Esempio (**EPIDEMIA**): colpisce il Borgo di Trebisonda, totale 8 perdite che vanno divise tra bizantini e mamelucchi. I bizantini hanno **OSPEDALE** e quindi sono immuni, i mamelucchi hanno **MEDICINA** e LT II e azzerano le perdite (4-2-2=0).

4. CONGIURA

Ogni giocatore partecipa ad un'asta con la stessa meccanica di quella delle spade per assoldare i Nazariti; chi si aggiudica l'asta usa i Nazariti per tentare di assassinare i Capitani della vittima primaria e tutti i Capitani dei suoi alleati.

I Nazariti lanciano 1d8 per ogni Capitano, i giocatori lanciano 1d4, 1d6 o 1d8 per ogni Capitano a seconda del loro LT; se il risultato dei Nazariti è più alto il Capitano viene eliminato, altrimenti è salvo.

INVESTITURA e **VASSALLAGGIO** aumentano di 1 il tiro del dado per le vittime, **FEUDALESIMO** rende immuni alla Calamità.

5. EPIDEMIA

La vittima primaria viene determinata casualmente tra i giocatori con almeno 1 insediamento nell'area rossa della carta Eventi (nessuno insediamento, nessuna **EPIDEMIA**). Poi si determina casualmente l'insediamento della vittima primaria che sarà colpito; lanciare 1d4, 1d6 o 1d8 a seconda del livello dell'edificio civile per determinarne le perdite iniziali.

Nel turno successivo, durante gli **Eventi**, l'**EPIDEMIA** continuerà a colpire l'insediamento e si espanderà nei territori confinanti, e via così nei turni successivi, seguendo le seguenti regole:

- Le perdite di VF diminuiscono pari al LT del giocatore in tutti i territori già colpiti.
- Territori con MONTAGNA e DESERTO riducono le perdite di 4 VF.
- Territori con COLLINA e BOSCO riducono le perdite di 2 VF.
- Territori con PIANURA non riducono le perdite.
- Confini con STRETTI riducono le perdite di 4 VF.
- Confini con FIUMI riducono le perdite di 2 VF.
- **MEDICINA** riduce le perdite di VF pari al LT del giocatore (anche nel territorio appena colpito).
- **OSPEDALE** azzerava le perdite e quindi rende immuni all'Epidemia.
- Se il territorio è occupato da più giocatori, le perdite vanno divise in parti uguali ed ognuno applica i propri bonus.
- **STRADE** annulla il bonus dei FIUMI.
- L'insediamento aumenta le perdite di 1-2-3 VF in base al livello dell'edificio civile (anche nel territorio appena colpito).
- La fortificazione riduce le perdite di 1-2-3 VF in base al suo livello (anche nel territorio appena colpito).
- Se ci sono più territori che potrebbero infettare lo stesso territorio, viene infettato da quello con il valore più alto di infezione.
- Se in un territorio infettato si trovano 1 o più MdT di altri giocatori, i danni vengono suddivisi equamente fra tutti; i MdT non possono abbandonare il territorio infetto fino a quando l'**EPIDEMIA** termina di causare danni in quel territorio.
- I barbari subiscono gli effetti come i giocatori e, non avendo le Tecnologie, sono destinati alla distruzione.

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

Se un territorio perde l'ultimo VF di armate, smette di propagare l'**EPIDEMIA** e alla fine degli **Eventi** viene sostituito da 1 VF di armate barbare.

6. **ERESIA**

La vittima primaria viene determinata casualmente tra i giocatori con almeno 1 Cattedrale nell'area rossa dalla carta **Eventi** (nessuna Cattedrale, nessuna **ERESIA**).

Colpisce i giocatori con la stessa religione della vittima primaria che possiedono almeno 1 territorio nell'area rossa dalla carta **Eventi**. Tirare 1d8 per ogni territorio con 1 Cattedrale per determinare i VF di armate barbare (eretiche) che compaiono.

Ridurre di 1 VF le armate eretiche per ogni Tecnologia seguente: **MISTICISMO, MONOTEISMO** o **TEOLOGIA**; ridurre di 1 VF le armate eretiche in 1 territorio se il giocatore gioca 1 **INQUISITORE**.

Aumentare di 1 VF le armate eretiche per ogni Tecnologia seguente: **ISTRUZIONE, LETTERATURA, FILOSOFIA, UNIVERSITÀ, ASTRONOMIA, CARTOGRAFIA, CHIRURGIA** e **ALCHIMIA**; se il giocatore possiede **FANATISMO** è immune a **ERESIA**.

Le armate eretiche attaccano le armate dei giocatori nel territorio e se sono fortificate assaltano le mura; se le armate eretiche vincono si comportano come i barbari, distruggono la Cattedrale ed eleggono 1 Capitano Barbaro.

7. **GUERRA CIVILE**

Il giocatore che ha il numero maggiore di territori nella zona di terra contrassegnata nella carta evento è la vittima primaria; tutti i suoi territori vengono divisi in 2 fazioni: la 1° fazione è composta dai territori del Regno di partenza e rimane al giocatore, la 2° fazione è composta da tutti gli altri territori ed è in mano ai ribelli (barbari); i MdT al di fuori dei territori del giocatore vengono considerati comunque come "territori" della 2° fazione.

Per ogni Tecnologia viola (religione), arancione (politica) e blu (istruzione) che il giocatore possiede, può scegliere uno dei territori o dei MdT che dovrebbero essere della 2° fazione e spostarlo nella 1° fazione.

Una volta suddivisi i territori nelle 2 fazioni, le armate della 2° fazione vengono sostituite da armate barbare, le navi diventano navi pirata, i Capitani diventano Capitani barbari; altri MdT presenti nei territori della 2° fazione vengono distrutti, così come cattedrali e fiere.

Altri edifici rimangono intatti mentre le MdA vengono utilizzate dai barbari.

*Esempio (**EPIDEMIA**): il mamelucco è al LT III e scoppia un'**EPIDEMIA** nella Capitale di Alessandria con 20 armate: quindi si tira 1d8 con risultato 5 a cui si somma 3 perché è una Città, ma si sottrae 1 perché c'è una fortificazione di livello 1; totale 7 perdite.*

*Al turno successivo il mamelucco acquista **MEDICINA**, per cui le perdite ad Alessandria partono da 7, aumentano di 3 perché è una Città, ma diminuiscono di 3 per LT del giocatore, 3 per **MEDICINA**, 4 per il DESERTO e 1 perché c'è una fortificazione di livello 1: quindi 0 perdite; intanto l'**EPIDEMIA** si propaga nei territori adiacenti con valore di 7 perdite; la Cirenaica però è un DESERTO, le perdite vengono ridotte di 4 e 3 per **MEDICINA**: per cui in Cirenaica 0 perdite; in Egitto invece è PIANURA, ma c'è il FIUME che riduce di 2 le perdite e 3 per **MEDICINA**, per cui in Egitto 2 perdite. Al turno successivo l'**EPIDEMIA** non crea più perdite e si estingue.*

*Esempio (**GUERRA CIVILE**): scoppia una **GUERRA CIVILE** nei territori del giocatore Mamelucco.*

Il Mamelucco possiede 6 territori del suo Regno, i 4 territori del Regno Il Khanato e la sua flotta di 2 navi che si trova nel porto barbaro di Palermo.

*Possiede solo **MISTICISMO, ISTRUZIONE** e **LEGGE**, quindi 3 territori/MdT della 2° fazione possono essere aggiunti alla 1° fazione del suo Regno: decide di aggiungere i territori di Persia e Mesopotamia e la flotta a Palermo; le armate in Armenia e Caucaso vengono convertite in armate barbare.*

Esempio (SICCITÀ): il giocatore A possiede 10 VF in 5 territori senza edifici colpiti dalla calamità; entro la fine del turno dovrà modificare il limite di approvvigionamento di questi territori e/o spostare i 25 VF in eccesso.

Esempio (SICCITÀ): il giocatore A attacca il giocatore B che si trova in un territorio colpito dalla calamità. A si è mosso da un territorio non soggetto a SICCITÀ, B si difenderà con malus di -1 al tiro del dado.

Esempio (INCENDIO): colpisce il Regno di Ungheria (giocatore), Regno di Boemia (Barbaro) e Sacro Romano Impero (giocatore).

L'ungherese tira 1d6 con risultato 3, ma riduce il risultato di 2 per il LT del giocatore, quindi la Capitale Buda è salva.

Il barbaro tira 1d6 con risultato 4: sia il Villaggio che la Torre vengono distrutti a Praga, il BOSCO aumenta di 1 le perdite per cui vengono tolti 3 VF.

Il Sacro Romano Impero è di LT 2 e possiede INGEGNERIA e LEGGE; tira un dado per Francoforte e un dado per Basilea.

Per Basilea ottiene un 6, -2 (per LT 2) risultato 4: scoppia l'incendio, ma avendo INGEGNERIA, i 2 edifici Villaggio e Torre vengono solo danneggiati, LEGGE riduce di 1 le perdite per cui 1 VF di perdite.

Per Francoforte ottiene un 5, -2 (per LT 2) risultato 3: scoppia l'incendio, ma avendo INGEGNERIA, la Città e la Torre vengono solo danneggiati, il BOSCO aumenta di 1 le perdite e LEGGE riduce di 1 le perdite, totale 2 VF di perdite.

Esempio (INCENDIO): Il Sacro Romano Impero possiede INGEGNERIA, scoppia l'INCENDIO a Francoforte dove ci sono 4 edifici (Città, Torre, Fiera agricola, Cattedrale), 2 MdT, 5 VF di armate e 1 Capitano.

Tutti e 4 gli edifici vengono danneggiati, il BOSCO aumenta di 1 le perdite, totale 5 VF di perdite; non essendoci più armate, vengono rimossi anche i 2 MdT e il Capitano.

Esempio (INCENDIO): colpisce Francoforte, tutti gli edifici e i MdT vengono distrutti, anche il MdT del bizantino.

In assenza di approvvigionamento da parte del MdT, tutte le armate bizantine a Francoforte vengono rimosse.

Esempio (INQUISIZIONE): colpisce i Regni Cattolici del Sacro Romano Impero e Ungheria.

Il Sacro Romano Impero ha 3 Cattedrali, ma anche UNIVERSITÀ, per cui dovrà tirare il dado per ogni sua carta Impero.

Il Regno di Ungheria possiede TEOLOGIA e 1 Cattedrale, quindi rende immune all'INQUISIZIONE tutte e 3 le sue carte Impero.

8. SICCITÀ

Colpisce 1 FIUME (selezionato a caso tra quelli nella zona rossa sulla carta Eventi), tutti i suoi affluenti e tutti i territori confinanti ad essi.

Le tecnologie **AGRICOLTURA**, **MULINO**, **ROTAZIONE DELLE COLTURE**, **ALLEVAMENTO**, **CACCIA** non hanno effetto (modificare Approvvigionamento).

Prezzo raddoppiato per VINO e CEREALI negli insediamenti colpiti.

Dimezzati i PM dei MdT che iniziano a muoversi dai territori colpiti.

0 PM per attraversare i FIUMI e TORRENTI colpiti.

Le armate che si difendono in questi territori hanno un -1 fisso al tiro del dado e le perdite in battaglia raddoppiano.

I Capitani che iniziano il **Combattimento** in questi territori non possono attaccare.

Gli assedi possono continuare se l'assediate possiede **LOGISTICA**, ma le perdite raddoppiano da entrambe le parti.

GRUPPO B (3-4 su 1d4)

1. INCENDIO

Viene colpita la zona indicata nella carta Eventi; per ogni insediamento di questa zona si tira 1d6.

- Negli insediamenti di livello I scoppia un incendio con risultato 4+.
- Negli insediamenti di livello II scoppia un incendio con risultato 3+.
- Negli insediamenti di livello III scoppia un incendio con risultato 2+.

LEGGE riduce di 1 i risultati del dado.

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

- tutti gli edifici, i MdT e le MdA vengono distrutti, se possiedi **INGEGNERIA** solo danneggiati.
- per ogni livello di edificio distrutto o danneggiato viene eliminato anche 1 VF.
- se possiedi **ARSENALE** annulli gli effetti di **INGEGNERIA** per le navi.
- il BOSCO aumenta le perdite di 1 armata.
- se possiedi **LEGGE** riduci di 1 le perdite.

2. INQUISIZIONE

Ogni giocatore con almeno 1 territorio nell'area rossa dalla carta Eventi lancia 1d6, il risultato più basso è la vittima primaria; colpisce i giocatori con la stessa religione della vittima primaria che possiedono almeno 1 territorio nell'area rossa dalla carta Eventi.

Vengono processate tutte le carte Impero delle vittime.

Per ogni Cattedrale posseduta, le vittime possono evitare il processo ad 1 carta Impero a loro scelta.

Se le vittime possiedono **TEOLOGIA** possono evitare il processo a 2 carte Impero.

FILOSOFIA annulla l'effetto di **TEOLOGIA**, **UNIVERSITÀ** annulla l'effetto delle Cattedrali.

Un giocatore non vittima gestirà l'Inquisizione e verrà

nominato Grande Inquisitore: Grande Inquisitore e vittima lanciano 1d6 per ogni processo; se il risultato del Grande Inquisitore è più alto, la carta Impero è eliminata, altrimenti è salva; se le vittime possiedono **FANATISMO**, sottraggono 1 al tiro del proprio dado.

3. PIRATI

Tirate un dado per determinare il numero di navi che compongono la flotta pirata (massimo 3 navi); ogni nave porterà a bordo 1d8 VF di armate barbare più 1 Capitano Barbaro di livello I.

Le navi pirata compaiono in un'area di mare costiera confinante con i territori indicati nella carta Eventi.

Se ci sono più mari confinanti ai territori evidenziati nella carta Eventi, tirate un dado per determinare da quale mare partirà la flotta pirata, mentre un altro tiro del dado per determinerà la singola area di mare.

All'inizio di ogni **Combattimento** di ogni giocatore, le navi pirata si muoveranno singolarmente e casualmente di un'area di mare (lanciate un dado per determinarne la direzione); se incontrano una flotta dei giocatori l'attaccano fino alla completa vittoria o sconfitta; se il giocatore che viene attaccato possiede **MUDE**, i **PIRATI** hanno un malus di -1 al tiro del dado).

Se i **PIRATI** devono sbarcare in un territorio di terra, possono farlo solo se il territorio è occupato dalle armate di un giocatore; in questo secondo caso attaccano fino alla conquista del territorio, oppure alla loro completa sconfitta; questi pirati si comportano esattamente come tutte le altre armate barbare in gioco.

4. RIVOLTE

Tutti i giocatori, tutti i territori indicati nella carta evento e le zone di mare adiacenti subiscono gli effetti di questa Calamità: le merci di Schiavi diventano barbari (risolvere eventuali combattimenti nei territori o sui MdT); tutti i territori dei giocatori con 4 VF di armate o meno (3 VF se possiedi **LEGGE**) si ribellano immediatamente; tutti i territori che fanno parte di Regni non completamente conquistati dai giocatori aumentano di 1 armata barbara; tutte le Fiere vengono rimosse dalla mappa (i giocatori che possiedono **MERCATO** le rimuovono temporaneamente per 1 turno).

5. TEMPESTA

Colpisce una delle zone di mare (determinare col lancio di un dado).

Tutte le navi in Mare affondano. Tutti gli edifici che si affacciano su questa zona di mare vengono danneggiati.

INGEGNERIA rende immuni gli edifici ai danni.

ASTRONOMIA consente alle navi in Mare di essere solo danneggiate, perdere metà del carico (armate e merci) e riparare nel porto più vicino; **CARTOGRAFIA** consente di riparare nel porto più vicino senza danni; se non ci sono porti disponibili, le navi affondano.

Se le navi sono già in porto subiscono danni seguendo le regole degli edifici (danneggiate oppure senza danni).

*Esempio (**PIRATI**): 2 navi pirata nel Mediterraneo, 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.

*Ci sono 4 giocatori, per cui durante il **Combattimento**, prima che inizi a giocare il 1° giocatore, si tira 1d8 per ogni nave pirata, e si ottengono 8 e 1: la 1° nave pirata si sposta nella zona di mare tra Puglia e Albania, la 2° attacca il Peloponneso occupato dai bizantini; l'attacco ha successo, 5 VF di armate barbare conquistano il territorio, viene promosso il Capitano Barbaro e la nave pirata viene rimossa.*

Prima che inizi a giocare il 2° giocatore, si tira 1d4 per la 1° nave pirata (le direzioni possibili sono 5, ma la Puglia è occupata dai Barbari, quindi non conta), risultato 2, quindi attacca l'Albania occupata dai bizantini; l'attacco non ha successo e la nave pirata viene rimossa.

*Esempio (**RIVOLTE**): colpisce tutto il Medio Oriente (da Alessandria a Trebisonda e in tutte le zone di mare confinanti); in Cappadocia ci sono solo 4 VF del Mamelucco, quindi si ribellano; in Lidia ci sono 4 armate del Bizantino che possiede **LEGGE**, quindi non si ribellano. Nella zona di mare dell'Isola di Rodi c'è 1 Mercantile di livello 2 con 5 VF e 30 merci di Schiavi; gli Schiavi si ribellano e sconfiggono le armate bizantine, rimangono 25 VF che si impadroniscono del Mercantile, la convertono in 1 nave pirata di Livello 1 ed eleggono 1 Capitano Barbaro; la capacità di approvvigionamento consente al massimo 20 VF, quelle in eccesso vengono eliminate.*

*Esempio (**TEMPESTA**): colpisce il Mar Nero: la flotta del Khanato dell'Orda d'Oro è in una zona di mare fuori dal porto e affonda.*

*Il Mamelucco ha **CARTOGRAFIA** e la sua flotta è in una zona di mare fuori dal porto; purtroppo non ha un suo porto nel Mar Nero, non ci sono porti barbari dove rifugiarsi, non ha il passaggio territori con il giocatore bizantino per attraversare lo Stretto dei Dardanelli ed uscire dal Mar Nero e non ha patti diplomatici con i giocatori proprietari dei porti del Mar Nero che gli consentano di attraccare, per cui anche la flotta dei Mamelucchi affonda.*

*Il Bizantino possiede **INGEGNERIA** e la sua flotta è nel porto di Costantinopoli, per cui non subisce danni.*

Esempio (TERREMOTO): colpisce la Campania: lancio di 1d6 per determinare gli effetti e si ottiene 6: in Campania (barbari) viene distrutto il Villaggio e la Torre e 2 VF di perdite; in Puglia (barbari) viene distrutto la Torre e 1 VF di perdite. Nel Lazio c'è il giocatore Ungherese che possiede INGEGNERIA: Villaggio e Torre vengono danneggiati e 2 VF di perdite.

Esempio: il Papa non c'è perché lo Stato della Chiesa è in mano ai Barbari, l'Antipapa ungherese è costretto a organizzare la CROCIATA, ma è da solo e non se la sente di rischiare, quindi sceglie come obiettivo Costantinopoli e decide di partire con 1 solo VF e la CROCIATA fallisce.

6. TERREMOTO

Colpisce 1 territorio (selezionato a caso tra quelli in rosso sulla carta Eventi) con effetto pieno, tutti i territori confinanti con effetto ridotto di 1, idem i territori confinanti ai precedenti con effetto ridotto di 1. Lancio di 1d6:

- con risultato 1-2 tutti gli edifici di livello 1 vengono danneggiati nel territorio vittima; nessun effetto nei territori confinanti
- con risultato 3-4 tutti gli edifici di livello 1 vengono distrutti e tutti gli altri danneggiati; nei territori confinanti tutti gli edifici di livello 1 vengono danneggiati
- con risultato 5-6 tutti gli edifici di livello 1 e 2 vengono distrutti, quelli di livello 3 danneggiati; nei territori confinanti tutti gli edifici di livello 1 vengono distrutti e tutti gli altri danneggiati, nei territori confinanti ai precedenti tutti gli edifici vengono danneggiati
- **INGEGNERIA** riduce di 1 livello i danni
- per ogni livello di edificio distrutto o danneggiato si perde anche 1 VF.

7. CROCIATA

È una dichiarazione di guerra automatica da parte dei giocatori cattolici contro i difensori dell'obiettivo.

Il giocatore cattolico che controlla lo Stato della Chiesa, quindi il Papa, deve organizzare la **CROCIATA** (se nessun giocatore cattolico controlla il Papa, la **CROCIATA** verrà dichiarata dall'Antipapa, se non c'è nemmeno quest'ultimo, non ci sarà nessuna **CROCIATA**).

Il volere supremo e il grido che si leva ad ogni angolo d'Europa "Dio lo vuole, Dio lo vuole" impone che tutti i giocatori cattolici si alleino fra di loro.

Il Papa deve decidere:

- **OBIETTIVO DELLA CROCIATA**: quale insediamento esistente (senza insediamento, non può essere considerato un obiettivo valido) conquistare tra Gerusalemme (5), Roma (5) come obiettivo di una **CROCIATA** indetta dall'Antipapa, la Capitale Religiosa dell'Antipapa (5) come obiettivo di una **CROCIATA** indetta dal Papa, Alessandria (4), Tunisi (3), Novgorod (2), Costantinopoli (1); il numero tra parentesi indica i Punti Onore che ogni giocatore partecipante, sia in attacco che in difesa dell'obiettivo scelto, guadagnerà o perderà alla fine della **CROCIATA**. Nel momento in cui viene sorteggiata la **CROCIATA**, l'obiettivo deve essere di un giocatore non cattolico; se l'obiettivo viene conquistato dai barbari durante i turni di preparazione o mentre l'esercito crociato è in movimento, l'obiettivo dimezza (arrotondando per difetto, minimo 1 PO) i PO guadagnati; se viene conquistato da un giocatore cattolico con delle armate differenti da quelle partecipanti alla **CROCIATA**, solo quel giocatore ottiene i PO e l'esercito crociato è libero di dividersi e prendere ognuno la sua strada; se viene conquistato da un giocatore non cattolico diverso dal proprietario iniziale, la **CROCIATA** continua.

- LUOGO DI PARTENZA DELLA CROCIATA: uno degli insediamenti in mano ai cattolici al momento di pescare la Calamità.

- TURNI DI PREPARAZIONE: da 1 a massimo 3 turni completi per consentire agli alleati cattolici di trasportare le armate nell'insediamento di partenza.

Se tale insediamento, in questo lasso di tempo, venisse conquistato dai barbari o da giocatori non crociati (e non fosse riconquistato entro la fine dei turni di preparazione) o distrutto (e non fosse ricostruito entro la fine dei turni di preparazione), la **CROCIATA** non potrà partire e verrà considerata automaticamente persa.

Durante questi turni di preparazione i difensori dell'obiettivo designato possono a loro volta organizzarsi.

- QUANTITÀ DI ARMATE PARTECIPANTI: il Papa decide una quantità minima di armate che ogni alleato cattolico dovrà mettere in campo.

Ogni giocatore, partecipante alla spedizione o alla difesa dell'obiettivo, che possiede **FANATISMO**, riceverà 5 VF aggiuntivi durante i **Rinforzi** che dovrà usare in questa occasione.

Quindi si posiziona il segnalino di partenza e di arrivo della **CROCIATA** sui rispettivi insediamenti.

In base alle decisioni prese dal Papa, tutti gli altri giocatori decidono se allearsi con il Papa e diventare crociati, se allearsi con il giocatore che difende l'obiettivo della **CROCIATA**, oppure rimanere neutrali.

Vanno rispettate alcune restrizioni:

- i giocatori cattolici non possono allearsi con il difensore dell'obiettivo.
- i giocatori cattolici possono decidere di non partecipare alla **CROCIATA**, se lo fanno vengono automaticamente scomunicati.
- i giocatori della stessa religione del difensore dell'obiettivo non possono allearsi con il Papa, ma se non partecipano alla difesa dell'obiettivo perdono tanti PO quanti ne vale l'obiettivo.
- i giocatori di diversa religione sia del Papa che del difensore dell'obiettivo possono decidere con chi allearsi oppure rimanere neutrali.

Una volta definiti gli schieramenti vanno risolte tutte le diplomazie che mettono in conflitto giocatori della stessa fazione: vengono sciolti tutti i patti diplomatici tra giocatori della fazione opposta, vengono create le 2 alleanze e si imposta lo stato di guerra tra i giocatori dell'una e dell'altra fazione.

Durante i turni di preparazione, entrambe le fazioni si organizzano:

- i difensori fortificano l'obiettivo e accumulano armate su di esso.
- gli attaccanti accumulano armate nell'insediamento di partenza secondo le decisioni prese dal Papa; ogni giocatore facente parte di questa fazione deve portare i

*Esempio: il Papa decide che il luogo di partenza della **CROCIATA** sarà l'insediamento di Venezia fra 3 turni; dopo 1 turno Venezia viene conquistata dai bizantini e i Cattolici non riescono a riprenderla entro il 3° turno: la **CROCIATA** fallisce.*

*Esempio (**CROCIATA**): il Papa decide che le armate minime dovranno essere 30 VF: i giocatori che parteciperanno alla **CROCIATA** come attaccanti, possedendo **FANATISMO**, dovranno partecipare con almeno 35 VF.*

*Anche i difensori dell'obiettivo che possiedono **FANATISMO** riceveranno 5 VF aggiuntivi, ma senza nessun obbligo di quantitativo minimo di armate.*

*Esempio (**CROCIATA**): il giocatore ungherese si rifiuta di partecipare alla **CROCIATA** a fianco del Papa, quindi viene scomunicato e perde 2 PO.*

Se decide di rimanere scomunicato potrebbe unirsi ai difensori dell'obiettivo, altrimenti se elegge l'Antipapa non potrebbe più allearsi con i difensori dell'obiettivo.



MdT necessari per raggiungere l'obiettivo e almeno 1 Capitano, altrimenti non potrà attaccare.

Terminati i turni di preparazione, l'esercito crociato deve partire.

All'inizio del **Combattimento** il giocatore che controlla il Papa dovrà muovere le armate crociate, via mare e/o via terra, in modo tale che la distanza dall'obiettivo rimanga costante o diminuisca sempre di 1 (non si può tornare in un territorio o zona di mare dove si è già passati); se il MdT più lento dell'esercito crociato termina i PM, l'esercito crociato si ferma per quel turno.

Durante questa fase di avvicinamento l'esercito crociato può decidere se attaccare e conquistare territori e/o MdT di barbari o di giocatori neutrali (con dichiarazione di guerra durante la **Diplomazia** oppure con un attacco improvviso), ma deve attaccare e conquistare quelli dei giocatori in difesa dell'obiettivo (il giocatore cattolico che ha distrutto le ultime armate nemiche sceglie se impadronirsi fisicamente del territorio o del MdT conquistato, altrimenti ci si mette d'accordo oppure si tira a sorte).

Se l'esercito crociato incontra una fortificazione e sceglie di dichiarare l'assedio, interrompe l'avanzata e si fermerà per i turni necessari per conquistare il territorio fortificato.

L'esercito crociato può essere attaccato durante il tragitto di avvicinamento e, se distrutto, la **CROCIATA** verrà considerata automaticamente persa; verranno assegnati e tolti i PO in base al valore dell'obiettivo.

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

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

Ogni giocatore utilizzerà le proprie armate con i propri modificatori (carta Impero, Tecnologie, MdA, fortificazioni); i combattimenti continuano finché l'obiettivo non viene conquistato oppure l'esercito cattolico rinuncia all'attacco. Terminati i combattimenti, i PO equivalenti dell'obiettivo attaccato vengono assegnati ai vincitori, mentre i vinti ne perdono altrettanti.

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

Finita la **CROCIATA**, le armate dei vari giocatori si muovono in modo indipendente.



L'ESERCITO SIRIACO DISPERSO DA UN URAGANO.

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 (ad eccezione dei Porti Lontani).

Gli edifici civili vanno in un centro abitato e, al fine del posizionamento di altri acquisti, non saranno considerati fino al turno seguente.

Se si possiede **LOGISTICA** si 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.



SAN LUIGI ARRIVA INNANZI A DAMIATA

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 territori di A immediatamente (o in questo turno o nel turno successivo se ha già mosso), poi potrà essere attaccato da A.

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 territori di B, ma il MdT di A deve prima uscire immediatamente dai territori di B e rimanere fuori almeno 1 turno, poi potrà usarlo per attaccare.

Se non può muoversi 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 PM, scaricare le merci in un insediamento pagando 1 PM, e quindi muoversi di altri 2 PM.

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

Durante questa fase il giocatore di turno può compiere diverse azioni con i **mezzi da guerra**: caricare/scaricare (armate, Capitani, MdT terrestri su MdT navali, MdA) muovere 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 commerciali durante il **Combattimento**, ma poi non potranno più muovere durante il **Commercio**.

Si possono muovere MdT militari 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 porto lontano.

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 alle mura 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 ad 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** a cui si applicano eventuali modificatori di carte Impero e bonus di Tecnologie.

Tabella movimento per Galee e Mercantili:

Entrare/Uscire da 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 livello II 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 e le Calamità.

Esempio: 3 Fanti leggeri, 2 Arcieri e 3 Fanti Pesanti (valore 24) attaccano un territorio adiacente.

Con loro c'è un Carro da Guerra di 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: il giocatore A sta attaccando B in un territorio barbaro. B possiede 1 MdT da guerra con Capitano e 1 MdT commerciale con 20 merci di TESSUTI.

All'inizio del 5° round di combattimento il giocatore B ha 5 VF, perde 4VF e deve decidere se lasciare l'ultimo VF sul MdT da guerra per salvare il Capitano o sul MdT commerciale per salvare le merci.

*Esempio: la carta **EROINA** conferisce l'uso di un dado superiore in battaglia: 1d4 diventa 1d6, 1d6 diventa 1d8.*

*Esempio: la carta **SICARIO** permette al giocatore A di guardare le carte Impero del giocatore B e rimuoverne una a sua scelta.*

Importante: ASSASSINO, CARPENTIERE, CONESTABILE, FLAGELLANTE, GUARDIA, INFILTRATO, INQUISITORE, LADRO, MARESCIALLO, MILIZIANO, PIRATA, SICARIO hanno effetto istantaneo, vanno giocate prima dell'inizio del round di combattimento e non contano nel totale delle carte utilizzabili durante il round.

*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**.*

*Quindi gioca il **BALESTRIERE** appena rubato, il **CONDOTTIERO** e il **GENIO** con **INGEGNERIA** e tira 1d4+4 contro 1d8+1 del difensore.*

*Esempio: l'attaccante gioca una carta **CONDOTTIERO** con **TATTICA** ottenendo +2 al tiro del dado; gioca poi anche la carta **GENIO** con **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 di attacco e difesa.
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.
- L'esercito attaccante dev'essere caricato su 1 o più MdT, ma almeno 1 di essi dev'essere un Carro da guerra o una Galea.
- Un Capitano può attaccare MdT e/o territori un numero massimo di volte per turno pari al suo livello a inizio turno (battaglia campale, assalto alle mura, battaglia navale).
- Se un Capitano decide di assediare una fortificazione, potrà farlo 1 sola volta a turno e non potrà attaccare nient'altro, indipendentemente dal suo livello.
- Non si possono concatenare gli attacchi di 2 Capitani se il primo attacco è un assedio.
- Perdere 1 round implica solo la perdita di armate ed eventualmente 1 carta Impero utilizzata in battaglia, il Capitano viene ridotto di 1 livello solo se si rinuncia ad attaccare.
- Il difensore è obbligato ad 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, ALCHEMIA**, riman-

diamo 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 più grandi 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 livello II, quello grande per il livello III.

Si può guadagnare al massimo 1 livello di esperienza a turno.

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.



Esempio: attaccante e difensore non hanno bonus, entrambi tirano 1d6, l'attaccante ottiene 2, il difensore ottiene 3.

L'attaccante perde 1 VF e rimuove 1 fante leggero, il difensore non subisce perdite.

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

Esempio: Capitano di livello II attacca la prima volta e vince e passa al livello III; poi attacca la seconda volta e perde, torna al livello II; 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 territorio barbaro dove si trova anche il giocatore B.

B potrebbe decidere di aiutare i barbari per difendere il territorio.

Ma se B non è in guerra con A, B 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.

ATTACCO MULTIPLO

Nel caso di più giocatori in difesa (o di più giocatori in attacco durante una **Crociata**), 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.

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:

- **Distruggere:** 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 III danno 1 PO (vedi tabella PO nel capitolo Fine Partita).
- **Saccheggiare:** 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.
- **Conquistare:** 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 dal nemico vengono scaricate nel territorio e caricate entro il turno successivo; le merci trasportate dalle navi possono essere caricate dai Mercantili del vincitore se presenti nella zona di mare della battaglia navale; in caso contrario vengono perse definitivamente.



ASSALTO DI PRESBURGO.



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 2 armate esterne e quindi può assediare la Torre.

Riduzione e danno (danneggiato) sono 2 cose diverse: la riduzione è causata dagli assedi, il danno è causato dalle Calamità.

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 sotto-fasi:

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 prima.

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'assediate e l'assediato hanno entrambi MdA, all'inizio di ogni turno dell'assediate 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'assediate ha ancora MdA, l'assedio può continuare.

Riduzione:

Le MdA hanno un valore di assedio crescente:

- Catapulta 1
- Trabucco 2
- Bombarda 3.

Le fortificazioni hanno un valore di resistenza crescente:

- Torre 1
- Fortilizio 2
- Castello 3.

Se l'assediate, dopo un eventuale scontro di artiglieria, ha un valore di assedio doppio rispetto al valore di resistenza della fortificazione, quest'ultima viene immediatamente abbattuta e si passa alla Battaglia campale finale.

Costantinopoli fa eccezione, bisogna avere 2 Bombarde.

Altrimenti, nel turno successivo, all'inizio della singola fase **Combattimento** dell'assediate, se l'assediate conferma l'assedio, la fortificazione subisce una riduzione.

Quando la fortificazione subisce 1 riduzione va sostituita con la fortificazione inferiore, pari alla differenza tra valore di assedio e valore di resistenza: quindi quando un Castello subisce 1 riduzione diventa un Fortilizio, se ne subisce 2 diventa una Torre.

Se la fortificazione viene ridotta a 0 viene rimossa.

Le MdA sono cumulabili: 1 Catapulta e 1 Trabucco abbattano 1 Castello in 1 turno.

Battaglia campale: se ci sono armate dell'assediate 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 fortificazioni costiere: 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

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: l'assediate ha un valore assedio di 4 (2 Trabucchi), l'assediate ha un valore di resistenza di 2 (Fortilizio); il Fortilizio viene rimosso immediatamente e l'assediate può procedere con la Battaglia campale.

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 15 VF e 1 MdA dichiara l'assedio via terra il giocatore B con 10 VF nella Città di Napoli con Fortilizio; nello stesso turno di gioco arrivano a Napoli 10 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'assediate possiede 1 MdA sulla galea; l'assediate 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'assediate a ritirarsi per mancanza di MdA.



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.

via mare, ma possono farlo via terra.

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 sia con le navi in porto che con un'eventuale flotta venuta in soccorso (entrambe le flotte devono avere il loro Capitano).



MACCHINE DI GUERRA DEI CROCIATI.

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 chi attacca ha un patto diplomatico che gli consente il passaggio, è possibile attaccare le navi del giocatore ospite, 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 Galee 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 controlla 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.



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 A ha un patto diplomatico di passaggio territori con il giocatore B; B possiede l'insediamento di Palermo dove si trova anche la flotta del giocatore C. A dichiara guerra a C, entra con la sua flotta nel porto di Palermo e inizia una battaglia campale contro C.



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.



BATTAGLIA DI LEPANTO.

Esempio: il mamelucco si ritira dal territorio di Djerba verso la Tripolitania con 5 FV, se in Tripolitania ci sono 5 FV e non c'è la torre, perde automaticamente i 5 FV che si stanno ritirando.

*Se in Tripolitania c'è una Torre e solo 5 FV, non ci sono problemi di approvvigionamento; nello stesso turno decide di ritirarsi anche dalla Tripolitania verso Leptis Magna (dove sono presenti 5 VF con Torre), ma alla fine del **Combattimento** perde 5 FV perchè la capacità di approvvigionamento è di 10 FV.*

RITIRATA

Se il giocatore in difesa effettua la ritirata prima di iniziare il primo round della battaglia, l'attaccante ottiene 1 PO; se invece la battaglia è già iniziata, l'attaccante tira 1d4/1d6/1d8 in base al livello del proprio Capitano, per vedere quanti VF in fuga riesce a catturare.

Il Capitano che si ritira a battaglia già iniziata perde 1 livello.

Il difensore che si ritira prima di iniziare la battaglia può utilizzare i MdT a disposizione che non hanno ancora mosso durante il **Combattimento** e muoversi in base ai loro PM, altrimenti può ritirarsi in 1 o più territori confinanti; oppure può combinare entrambe le opzioni come meglio crede (MdT e territori confinanti).

Il difensore che si ritira dopo che la battaglia è già iniziata può solo ritirarsi in 1 o più territori confinanti.

Se la capacità di approvvigionamento dei territori dove si sono ritirate le armate non è sufficiente, quelle in eccesso vengono rimosse alla fine del **Combattimento**.

Non ci si può ritirare via terra da territori sotto assedio via terra, stessa cosa via mare.

CAPITALE

Può accadere che un giocatore perda la propria capitale perché conquistata da un altro giocatore o a causa di una Calamità.

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.



MORTE EROICA DI GIACOMO DI MAILLÉ, MARESCIALLO DEL TEMPIO.

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 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 MdT (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 o vendere non necessita di operazioni di carico e scarico del MdT..
- Si possono vendere tutte le merci presenti nel MdT 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 possenga **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 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.

Esempio: il mameluco 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 (5 PM); spende 1 PM per scaricare le Spezie nella Città di Alessandria. Poi usa 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).*

La Carovana ha comprato, mosso e scaricato; il Mercantile ha caricato, mosso e venduto.

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 1 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: 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 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.*

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 costruite nei centri abitati se è presente un edificio civile; forniscono inoltre bonus per comprare/vendere determinate merci 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.

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.

PRIGIONIERI E SCHIAVI

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

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.

*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.*

*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.*

IL PAPA

Ad inizio partita si determina casualmente quale tra i giocatori cattolici diventerà il Papa.

Il Papa possiede un ulteriore territorio in aggiunta a quelli del proprio Regno, lo Stato della Chiesa (il territorio con Roma).

Se il Papa è presente occorre considerare queste regole:

- Se lo Stato della Chiesa viene attaccato e conquistato, il Papa muore e il giocatore che lo ha conquistato, se Cattolico (Regno di Ungheria o Sacro Romano Impero), diviene il nuovo Papa.

Se chi conquista lo Stato della Chiesa non è Cattolico, la funzione di Papa viene sospesa fino alla riconquista dello Stato della Chiesa da parte di un giocatore di tale religione.

- Elezione del Papa: se il Papa muore per altre cause (come per una Calamità) e c'è almeno un giocatore Cattolico in partita, all'inizio della prossima fase **Eventi** si svolgerà l'elezione del Papa tra tutti i giocatori Cattolici: ogni giocatore Cattolico vota in modo manifesto e ottiene un voto ulteriore per ogni Cattedrale posseduta, ogni **VESCOVO**, **CARDINALE**, **EROINA** mostrati e ogni 250 Fiorini versati.

- Chi ottiene il maggior numero di voti è il nuovo Papa. In caso di parità, diviene Papa colui che offre il maggior numero di Fiorini in un'asta segreta. Vengono rimossi fino a 10 VF del giocatore che controllava il Papa (deve rimanere almeno 1 VF per ogni MdT) e aggiunti nello Stato della Chiesa 10 VF del giocatore che controlla il Papa appena eletto.

Durante la partita il Papa giocherà normalmente, ma avrà facoltà in più rispetto agli altri giocatori: indire una **CROCIATA**, riscuotere la Decima e scomunicare i giocatori cattolici.

Decima: il Papa ottiene come decima il 10% delle tasse riscosse dai giocatori cattolici.

Un giocatore cattolico perderà 1 PO in ogni turno in cui si rifiuterà di pagare la decima al Papa.

Crociata: vedere Calamità **CROCIATA**.

Scomunica: il Papa può decidere o meno di scomunicare i giocatori cattolici quando se ne verificano le condizioni. Per essere scomunicato, un giocatore cattolico deve aver fatto una delle seguenti azioni:

- attaccare lo Stato della Chiesa (controllato da un giocatore cattolico) senza riuscire a conquistarlo

Esempio: Il giocatore blu è il Papa.

Il giocatore verde mameluco attacca e conquista lo Stato della Chiesa; il Papa muore.

Al turno successivo il giocatore giallo cattolico riconquista lo Stato della Chiesa e diviene il nuovo Papa.

Esempio: 10 armate barbare con Capitano Barbaro attaccano e conquistano lo stato della Chiesa, il Papa muore, ma non può essere rieletto perché il territorio è occupato dei Barbari.

*Esempio: il giocatore blu cattolico controlla lo Stato della Chiesa con 15 VF e 2 MdT; la Calamità **EPIDEMIA** colpisce lo Stato della Chiesa causando la perdita di 6 VF, inoltre si tira 1d6 con risultato 5 e il Papa muore.*

*All'inizio della prossima fase **Eventi** si rielegge il Papa che diventa il giocatore giallo: nello Stato della Chiesa si rimuovono 7 VF del giocatore blu (perché 2 VF rimangono per i 2 MdT) e si aggiungono 10 VF di armate del giocatore giallo appena eletto.*

Se il giocatore blu non ha un patto diplomatico che gli consenta di sostare nei territori del giocatore giallo, entro la fine del turno dovrà muovere i suoi 2 MdT altrimenti verranno eliminati.

- rifiutarsi di prendere parte ad una **CROCIATA**
- rifiutarsi di pagare la decima per 3 o più turni
- rifiutarsi di interrompere la guerra contro un altro giocatore cattolico
- aver accumulato almeno 10 CB contro il Papa

Un giocatore scomunicato perde 2 PO, non può prender parte ad una **CROCIATA**, né divenire Papa per elezione o votare all'elezione di quest'ultimo.

Il giocatore Papa ha facoltà di rimuovere la scomunica (i PO perduti vengono ripristinati e decadono le altre restrizioni) se il giocatore scomunicato riesce in qualche modo a convincerlo tramite azioni diplomatiche o doni (Fiorini, territori, armate, carte Impero).

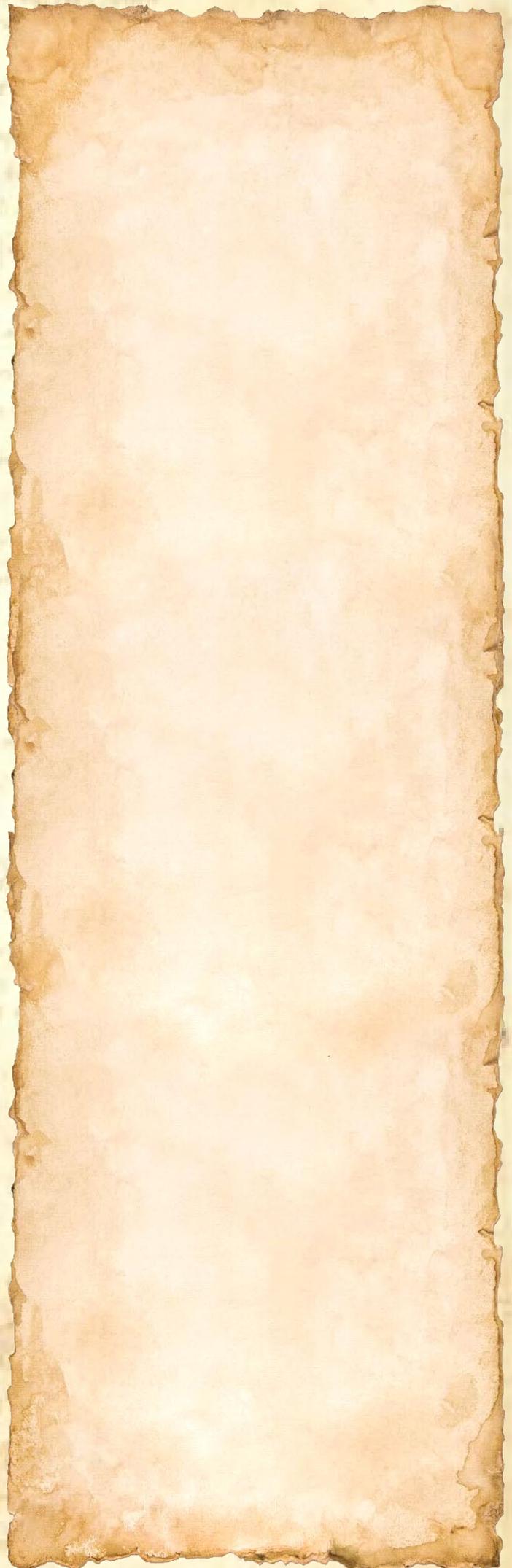
Il giocatore scomunicato deve rompere tutti i patti diplomatici con gli altri giocatori cattolici e i suoi Capitani non possono attaccare per 1 turno.

Finché il giocatore scomunicato non ottiene il perdono dal Papa, viene considerato di una religione differente; in alternativa può dare vita ad un'altra fazione religiosa, eleggere un Antipapa e posizionare la 4° Capitale Religiosa nei suoi territori con l'aggiunta di 10 VF.

Tutti i giocatori che cambiano religione possono entrare a far parte della fazione religiosa dell'Antipapa.

L'Antipapa ha gli stessi poteri e abilità del Papa, può indire una **CROCIATA** anche contro Roma (vale 5 PO) e può scomunicare (il giocatore scomunicato dall'Antipapa può cercare di farsi perdonare oppure rientrare nelle fila dei Cattolici se il Papa lo accetta).

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





SANUTO PRESENTA A PAPA GIOVANNI XXII LE CARTE DE' PAESI D'ORIENTE.

APPROVVIGIONAMENTO

Ogni tipo di terreno possiede un valore massimo di VF che può contenere.

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.

I giocatori non possono superare questi limiti volontariamente, ma può accadere che questi limiti vengano superati a causa di Eventi o Calamità.

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 APPROVVIGIONAMENTO
PIANURA	5 AGRICOLTURA (+5) ROTAZIONE COLTURE (+5)
BOSCO	5 CACCIA (+5)
COLLINA	5 ALLEVAMENTO (+5)
DESERTO	5
MONTAGNA	5

Insedimenti 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 e non può essere conteggiato ai fini di **Tasse** e **Rinforzi**.

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.



Esempio: in un territorio boscoso (5) c'è un borgo (+20) e una torre (+5).

Vi sono 35 armate nel territorio, quindi il limite di Approvvigionamento è superato di 5 VF in armate, che verranno eliminate a fine turno se il giocatore non riesce a spostarle.

*Esempio: il bizantino ha messo sotto assedio Alessandria, il mamelucco riceverà -5 fiorini durante le **Tasse** e -1 VF durante i **Rinforzi**.*

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: 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 una calamità, le armate in Circassia vengono decimate e rimangono solo 4 VF, immuni alla ribellione grazie a **LEGGE**.*

*Nella sotto-fase **Barbari**, i Barbari in Georgia attaccano la Circassia.*

Esempio: durante la fase 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.

BARBARI

I barbari si attivano e agiscono durante gli **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 durante gli **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 durante gli **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 territori barbari con 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 1 VF (che serve a presidiare il territorio da cui parte l'attacco, quindi non può essere utilizzato in battaglia) o il nemico 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. 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. Se la Galea barbara con Capitano barbaro supera il limite di approvvigionamento, creare 1 altra Galea barbara con 1 altro Capitano barbaro e dividere in parti uguali le armate.
9. Questa nave si muoverà in modo casuale di 1 Zona di mare o territorio durante il **Combattimento** prima del turno di ogni giocatore.

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 incontra la flotta di un giocatore, attaccherà.

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 aggiunto un Capitano barbaro di livello I oppure promosso di 1 livello il Capitano barbaro già presente, fino ad un livello massimo di 3.

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: 1 Galea barbara trasporta 19 VF e 1 Capitano barbaro di livello II; durante gli Eventi, il Capitano barbaro arruola 2 VF superando il limite di approvvigionamento della Galea, quindi viene creata una seconda Galea barbara con un Capitano barbaro di livello I e i 21 VF vengono divisi in parti uguali (11 su una Galea e 10 sull'altra).

*Esempio: per il movimento delle navi barbare vedi esempio della Calamità **PIRATI** a pag. 28.*



Esempio: un territorio contiene 1 Arciere Barbaro e 1 Capitano Barbaro di livello II.

*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 II e 1 VF perché appartenente e confinante col Regno del giocatore blu.*

Esempio: il territorio della Lituania è occupato da 14 VF e da 1 Capitano barbaro di livello III ed è circondato da territori barbari; il suo limite di approvvigionamento è di 15 VF (+5 VF per il territorio e +10 per il Fortilizio) per cui quando il Capitano barbaro arruolerà 3 VF, potrà posizionarne solo 1 e gli altri verranno rimossi.

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.

Esempio: Il giocatore mameluco posiziona un porto lontano in Giudea: ora è possibile commerciare via mare con Gerusalemme.

Esempio: il giocatore blu a fine partita mostra la sua carta obiettivo; possiede 6 territori del suo Regno di partenza (verdi), ha conquistato 6 territori gialli e 4 territori rossi per un totale di 5 PO (-2+3+4).

Ha conquistato altri territori, ma non hanno valore in termini di PO.

Esempio: il giocatore blu a fine partita mostra la sua carta obiettivo e dichiara di averlo completato creando il proprio Impero, quindi ottiene 3,5 PO per i territori gialli, 7 PO per i territori rossi e 3 PO extra per un totale di 13,5 PO.

PORTI LONTANI

Durante l'**Acquisto** si possono acquistare i tasselli porti lontani per 100 Fiorini, che verranno posizionati durante il **Posizionamento**.

Un porto lontano può essere posizionato in un qualsiasi territorio costiero che non contenga già un porto ed è considerato un porto a tutti gli effetti.

Le navi possono attraccare dove c'è un porto lontano e quindi non rimanere in mare aperto; il carico e scarico delle navi costa come se ci fosse un insediamento.

CARTE OBIETTIVO

All'inizio della partita si distribuisce casualmente ad ogni giocatore una delle carte Obiettivo relative al proprio Regno di partenza.

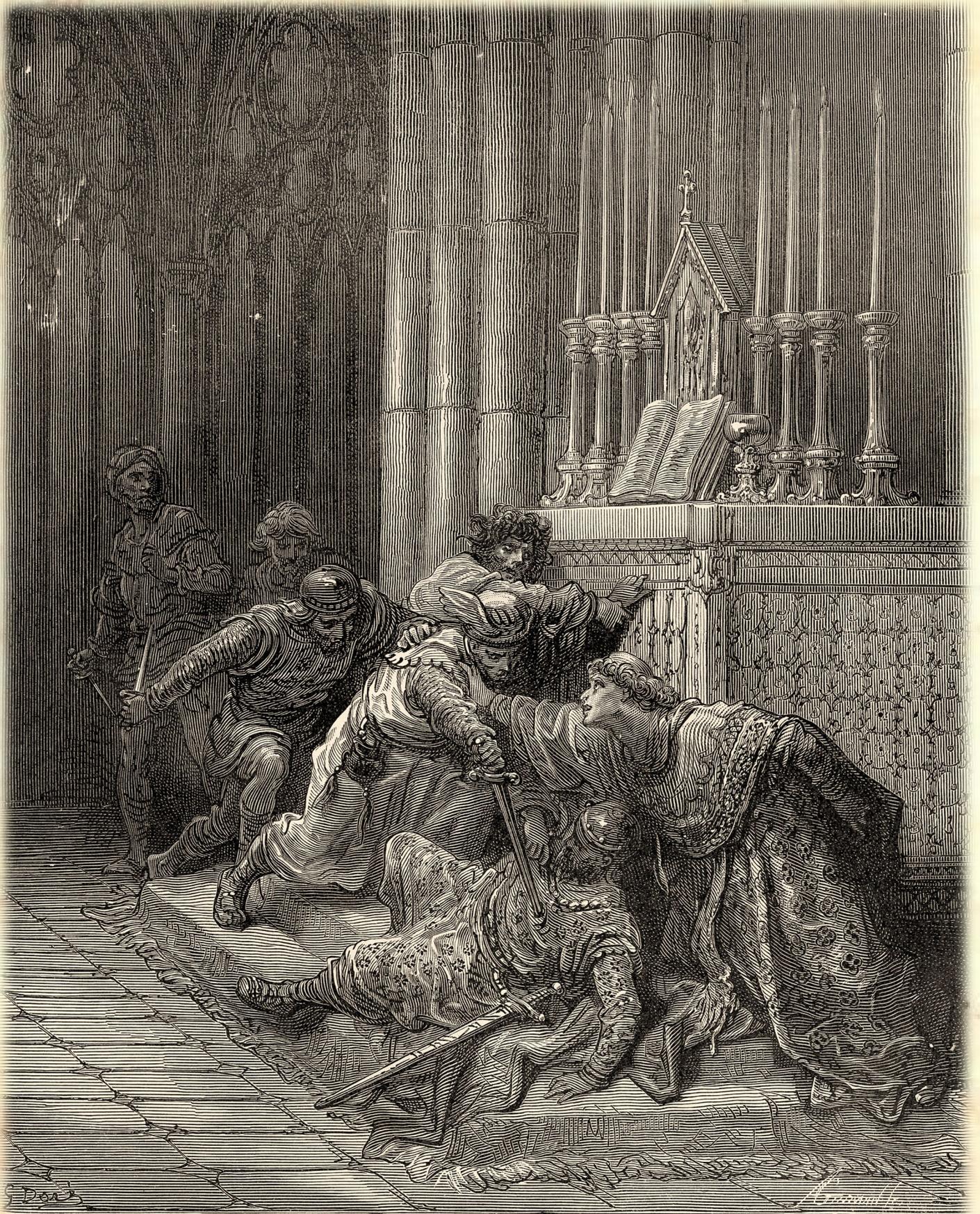
Sulla carta sono rappresentati i 7 territori di partenza in verde, 7 territori in giallo, vicini al Regno di partenza, e 7 territori in rosso, più lontani dal Regno di partenza.

A fine partita si calcolano i PO ottenuti dalla carta Obiettivo: per ogni territorio di partenza (verde) in meno si perdono 2 PO; per ogni territorio giallo conquistato si guadagna 1/2 PO; per ogni territorio rosso conquistato si guadagna 1 PO.

Altri territori conquistati non hanno alcun valore in termini di PO.

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

Se un giocatore conquista tutti i territori del suo obiettivo, dichiara di aver creato il proprio Impero e ottiene 3 PO extra.



ASSASSINIO D'ENRICO DI GERMANIA.

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.

CONDIZIONI DURANTE LA PARTITA	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
Azioni Diplomatiche	variabile
Diventare Papa o Antipapa	1
Per ogni turno in cui non si paga la Decima	-1 (massimo -3)
Essere Scomunicato (Cattolico)	-2
Partecipare ad una Crociata	variabile
Conquistare una Capitale religiosa	1
Perdere una Capitale religiosa	-2

CONDIZIONI A FINE PARTITA	PO
Possedere 1 Regno Minore	1
Possedere 1 Regno Grande	2
Possedere 1 Regno Maggiore	3
Ogni 7 Tecnologie	1
Per ogni Tecnologia di 4° livello	1
Carta Obiettivo	variabile
Ogni 10 prigionieri	1
Ogni 1000 Fiorini	1
Per ogni Cattedrale posseduta	1
Per ogni Capitale religiosa posseduta	1
Essere il Papa o l'Antipapa	1
Ogni 5 CB che un altro giocatore ha verso di te	-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 con Fortino; decide di distruggere l'edificio civile, l'edificio militare e di uccidere il Capitano avversario: ottiene 3 PO.

Esempio: il giocatore A possiede a fine partita 7 prigionieri del giocatore B, 5 del giocatore C e 16 del giocatore D per un totale di 28 prigionieri, quindi 2 PO.



RICCARDO CUOR DI LEONE ALLA BATTAGLIA D'ARSUR.

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 o fare lo stesso numero di upgrade di 1 livello; edifici civili se possiedi **ARCHITETTURA**, fortificazioni se possiedi **INGEGNERIA**.

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, Eventi o Calamità 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 possiede 1 Cattedrale, MONOTEISMO e TEOLOGIA; gioca il CARDINALE e ottiene 2 (1x2) VF di armate.

Esempio (CARDINALE): il giocatore A possiede 2 Cattedrali, MONOTEISMO, TEOLOGIA e FANATISMO; gioca il CARDINALE e ottiene 6 (2x3) VF di armate.

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 e Calamità.

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 1d8 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 possedete **TEOLOGIA/FANATISMO**).
Riduce gli effetti di **ERESIA**. 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, ma 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 320 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 4ª 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.

Oppure, se possiedi **GILDE**, elimina il Papa.

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 finché 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.

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

*Esempio (**USURAI**): il giocatore A di LT II gioca l'**USURAI** 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	1	1	1	1	2	2	2	2
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	1	1	1	1	2	2	2	2
CONTESSA	1	1	1	1	2	2	2	2
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	1	1	1	1	2	2	2	2
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	1	1	1	1	2	2	2	2
MONACO	2	2	4	4	6	6	8	8
OSPITALIERE	1	1	1	1	2	2	2	2
PIRATA	1	1	1	1	2	2	2	2
PRINCIPESSA	1	1	1	2	2	2	3	3
SICARIO	1	1	2	2	3	3	4	4
SPIA	1	1	1	1	2	2	2	2
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
USURAI	1	1	1	2	2	2	3	3
VESCOVO	3	4	5	6	7	8	9	10
Totali	76	83	111	131	166	173	209	216



L'EROINA.

TECNOLOGIE

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 e 7 VF gratis nel turno in cui avviene la Crociata.

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.

MISTICISMO (100 Fiorini, ●): **Combattimento:** bonus al **MONACO** in difesa.

Acquisto: riduce il costo per costruire edifici religiosi di 50 Fiorini (cumulabile).

Eventi: riduce gli effetti di **ERESIA** e **GUERRA CIVILE**.

MONOTEISMO (200 Fiorini, ●): **Combattimento:** bonus al **TEMPLARE** in attacco.

Rinforzi: bonus al **CARDINALE**.

Tasse: bonus al **VESCOVO**.

Acquisto: riduce il costo per costruire edifici religiosi di 50 Fiorini (cumulabile).

Eventi: riduce gli effetti di **ERESIA** e **GUERRA CIVILE**.

TEOLOGIA (400 Fiorini, ●): **Combattimento:** bonus a **INQUISITORE** e **FLAGELLANTE**.

Rinforzi: bonus al **CARDINALE**.

Tasse: bonus al **VESCOVO**.

Acquisto: riduce il costo per costruire edifici religiosi di 50 Fiorini (cumulabile).

Eventi: riduce gli effetti di **ERESIA**, **INQUISIZIONE** e **GUERRA CIVILE**.

FANATISMO (600 Fiorini, ●): **Combattimento:** bonus a **INQUISITORE** e **FLAGELLANTE**.

Tasse: bonus al **VESCOVO**.

Rinforzi: bonus al **CARDINALE**; ricevi +2 VF di armate gratis, +5 VF se partecipi alla **CROCIATA** (sia in attacco che in difesa dell'obiettivo designato).

Eventi: aggrava l'**INQUISIZIONE**; riduce gli effetti della **GUERRA CIVILE**, annulla gli effetti di **ERESIA**.

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**.

Eventi: riduce gli effetti della **CARESTIA**.

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**.

Eventi: annulla gli effetti della **CARESTIA**.

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**.

Eventi: riduce gli effetti di **RIVOLTE**.

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

Eventi: riduce gli effetti della **CARESTIA**.

CACCIA (100 Fiorini, ●): +5 al limite di approvvigionamento nei **BOSCHI**.

Commercio: non hai malus commerciando le **PELLI**.

Eventi: riduce gli effetti della **CARESTIA**.

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**.

*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: nella successiva fase 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.

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.

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; riduce gli effetti di **ALLUVIONE**, **INCENDIO** e **GUERRA CIVILE**.

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

Eventi: puoi usare il **CASTELLANO**; riduce gli effetti di **CONGIURA** e **GUERRA CIVILE**.

VASSALLAGGIO (400 Fiorini, ●): **Tasse**: ricevi 10 Fiorini per ogni edificio civile in tuo possesso.

Rinforzi: bonus a **CAVALIERE**.

Eventi: +1 al livello di Ribellione; riduce gli effetti di **CONGIURA** e **GUERRA CIVILE**.

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; immune a **CONGIURA**; riduce gli effetti della **GUERRA CIVILE**.

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**.

Eventi: riduce gli effetti di **ALLUVIONE**.

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**.

Eventi: riduce gli effetti di **TERREMOTO**, **TEMPESTA**, **ALLUVIONE** e **INCENDIO**.

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.

Eventi: aggrava gli effetti dell'**ERESIA**.

ASTRONOMIA (200 Fiorini, ●): puoi attraversare confini di mare aperto pagando solo 1 PM.

+1 al movimento delle navi.

Eventi: aggrava gli effetti dell'**ERESIA**; riduce gli effetti della **TEMPESTA**.

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

Eventi: aggrava gli effetti dell'**ERESIA**; riduce gli effetti della **TEMPESTA**.

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

Eventi: aggrava gli effetti di **EPIDEMIA**.

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

Eventi: riduce gli effetti della **GUERRA CIVILE**; aggrava gli effetti dell'**ERESIA**.

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

Eventi: riduce gli effetti della **GUERRA CIVILE**; aggrava gli effetti dell'**ERESIA**.

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

Eventi: riduce gli effetti della **GUERRA CIVILE**; aggrava gli effetti dell'**ERESIA**; annulla il bonus di **TEOLOGIA** per l'**INQUISIZIONE**.

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

Eventi: aggrava gli effetti dell'**ERESIA**; annulla il bonus delle Cattedrali per l'**INQUISIZIONE**; riduce effetti della **GUERRA CIVILE**.

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.

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'USURAILO 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'USURAILO, 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.

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**.

Eventi: riduce effetti dell'**EPIDEMIA** e della **GUERRA CIVILE**.

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**.

Eventi: riduce gli effetti della **GUERRA CIVILE**; aggrava gli effetti dell'**ERESIA**.

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**.

Eventi: immune agli effetti dell'**EPIDEMIA**; riduce gli effetti della **GUERRA CIVILE**.

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 **MERCANTE**.

Rinforzi: puoi comprare +5 VF di armate quando usi il **MERCENARIO**.

Tasse: ricevi +10% di tutti i tuoi Fiorini come introiti; bonus a **USURAILO**; +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.

Eventi: riduce gli effetti di **PIRATI**.

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

Eventi: riduce gli effetti di **INCENDIO**.

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 (**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. A causa di una Calamità il Papa muore, quando viene riletto è il Regno di Ungheria a prenderne il controllo. 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.*

VARIANTI

Le seguenti regole possono essere aggiunte nella partita se tutti i giocatori concordano.

ATTRACCO DIFFICOLTOSO

Si può decidere che le Galee, quando caricano e/o scaricano al di fuori di un porto, spendano PM in base al terreno in cui sono attraccate, cioè in base ai costi per i terreni riportati nella tabella a pag. 36.

Inoltre, in modo analogo, anche per attaccare via mare si spendono PM in base al tipo di terreno.

RISERVE DI COMBATTIMENTO

Se si possiede **LOGISTICA** si può effettuare un'ulteriore operazione: l'aggiunta delle riserve di combattimento.

Una volta per ogni battaglia campale (in attacco o in difesa), si possono aggiungere all'esercito in battaglia le riserve raccolte dietro il proprio Schermo giocatore.

Nota: le riserve possono essere massimo da 5, 10 o 15 VF a seconda del proprio LT; si può ripetere questa operazione 1 volta per ogni battaglia campale, in attacco o in difesa.

Questa operazione può essere effettuata solo ad inizio della battaglia e se il territorio della battaglia campale è confinante con un insediamento del giocatore e senza superare la capacità di approvvigionamento.

In caso di battaglia campale preceduta da un assedio non è possibile aggiungere riserve da parte del difensore.

RELIGIONE KHANATO

Il Khanato dell'Orda d'Oro può, una sola volta per partita, cambiare religione in qualsiasi momento e diventare cattolico, musulmano o ortodosso, ma perde 2 PO.

RELIGIONE BIZANTINO

Il bizantino può diventare cattolico, ma perde 1 PO e il livello di ribellione dei suoi territori aumenta di 1, 2, 3 in base al LT del giocatore.

ASSEDIO SENZA MACCHINE DI ASSEDIO

Si possono effettuare assedi senza MdA, ma si esegue solo la sotto-fase Logoramento man mano che passano i turni.

BILANCIAMENTO DICHIARAZIONI DI GUERRA

Se c'è una differenza tra il numero dei giocatori della fazione dichiarante guerra e i difensori, i giocatori della fazione in maggioranza riceveranno un malus in PO pari alla differenza stessa.

Esempio: attaccare via mare un avversario in un territorio di PIANURA costa 1 PM, in COLLINA/FORESTA/DESERTO costa 2 PM, in MONTAGNA costa 3 PM.

*Esempio: il giocatore ungherese possiede **LOGISTICA**, **ALLEVAMENTO** e i 3 territori del Regno di Sicilia, ognuno occupato da 5 VF di armate.*

Il mameluco sta attaccando via mare il territorio della Sicilia; l'ungherese può aggiungere in Sicilia fino ad un massimo di 5 VF di armate dalle riserve perché confinante con l'insediamento di Napoli, il mameluco non può aggiungere riserve.

Esempio: il bizantino è al LT II e decide di cambiare religione e diventare cattolico, quindi il livello di ribellione aumenta di 2; poi passa al LT III, di conseguenza il livello di ribellione aumenta complessivamente di 3.

Esempio: se il 1° giocatore sceglie l'Impero Bizantino, il 2° giocatore può scegliere il Regno di Ungheria, il Sultanato Mamelucco o il Khanato dell'Orda d'oro.

Esempio: il mameluco inizia l'assedio di Antiochia occupata da 3 VF di armate barbare e 1 Torre; non avendo nessuna MdA, impiegherà 4 turni per conquistare Antiochia grazie al Logoramento.

Esempio: il mameluco inizia l'assedio del territorio di Leptis Magna occupata da 4 VF di armate barbare e 1 Torre; non avendo nessuna MdA, impiegherà 3 turni per conquistare Antiochia grazie al Logoramento.

Esempio: se 1 giocatore dichiara guerra ad una alleanza di 3 giocatori, questi ultimi avranno un malus di -2 PO.

Esempio: se 5 giocatori dichiarano guerra ad un'alleanza di 2 giocatori, avranno un malus di -3 PO.

PARTITA A 2 GIOCATORI

I 2 Regni giocanti devono essere contigui, cioè tra di loro non ci devono essere altri Regni giocabili.

Una volta definiti i 2 Regni giocanti, tutti i Regni barbari adiacenti ad essi e tutti i Regni barbari compresi nell'area di passaggio tra i 2 Regni giocanti vengono compresi nell'area giocabile.

Niente regole riguardanti il Papa e regole correlate (elezione del Papa, decime, scomunica, Antipapa, **CROCIATA**).

Niente Calamità durante gli Eventi, niente Diplomazia.

Si gioca normalmente, ma i PO che si ottengono si suddividono in 3 tipologie: battaglie e conquiste territoriali, evoluzione tecnologica, fiorini.

I PO validi a fine partita sono quelli più bassi tra le 3 tipologie, quindi il giocatore è portato a sviluppare tutti e 3 gli aspetti principali del gioco: battaglie e conquista, evoluzione tecnologica, fiorini.

MODIFICATORI TERRENO PER BATTAGLIE

Se l'attaccante attacca da un livello superiore ha un bonus di +1 al tiro del dado (per esempio da MONTAGNA attacca COLLINA o PIANURA o da COLLINA attacca PIANURA).

Se l'attaccante attacca da un livello inferiore ha un malus di -1 al tiro del dado (per esempio da COLLINA attacca MONTAGNA o da PIANURA attacca COLLINA o MONTAGNA).

Se il difensore si trova in un BOSCO, annulla il bonus dell'attaccante dovuto al tipo di terreno.

Se c'è un FIUME che fa da confine tra il territorio dell'attaccante e il territorio del difensore, l'attaccante ha un malus di -1 al tiro del dado.

Se l'attaccante sta sbarcando o sta attraversando uno stretto, ha un malus di -2 al tiro del dado.

Se l'attacco avviene da più direzioni, si calcola il bonus migliore (o il malus minore) a favore dell'attaccante (perchè comunque il difensore viene attaccato da più lati).

Se il territorio da cui parte l'attaccante o il territorio in cui si trova il difensore sono DESERTI, rispettivamente perdono 1 FV extra dal secondo lancio dei dadi (queste perdite si aggiungono alle perdite dovute al risultato dei dadi + eventuali modificatori di carte o Tecnologie).

Se il giocatore possiede **LOGISTICA**, annulla l'effetto del DESERTO.

Se il giocatore possiede **STRATEGIA**, riduce di 1 eventuali malus.

Durante le battaglie campali che seguono un assedio, entrambe i giocatori si trovano sullo stesso territorio del difensore.

Esempio: il giocatore a fine partita ha ottenuto 5 PO di battaglie e conquiste territoriali, 7 PO di evoluzione tecnologica, 8 PO di fiorini; i PO validi sono 5.

Esempio: con 7 giocatori la partita inizia con 3 tecnologie e 700 fiorini extra rispetto al setup iniziale

*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.*

*Alla fine della **Diplomazia** però, i Barbari attaccano con 5 VF i bizantini in Palestina.*

*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.*

*Alla fine del **Commercio** la Galea Pirata attaccherà con 9 VF la flotta bizantina rimasta con solo 8 VF.*

Esempio: il Regno di Francia usa l'azione GARANTIRE sul Regno di Sicilia e posiziona un suo segnalino in Puglia.

*Durante i **Rinforzi** il francese ottiene 10 VF (4 dei quali converte in Armate Barbare) e nella fase **Acquisto** compra 2 Torri.*

*Nel **Posizionamento** decide di aumentare di 1 VF ognuno dei 4 Territori e di aggiungere 1 Torre in Puglia e 1 Torre nell'Isola di Malta.*

Il turno successivo, essendo di LT II, il francese decide di acquistare un secondo Capitano e di convertirlo in 1 Capitano barbaro da posizionare in Sicilia.

Quando il mamelucco attaccherà il Regno di Sicilia, il francese otterrà 2 CB extra per ogni territorio conquistato dal giocatore musulmano.

BONUS INIZIO PARTITA

I giocatori iniziano la partita con 3 Tecnologie a scelta di livello 1 e un bonus extra in fiorini pari al numero dei giocatori x100.

ATTIVAZIONE BARBARI A FINE FASE

Invece di attivarsi solo durante gli **Eventi**, sotto-fase **Barbari** (vedi pag. 57), i Barbari si attivano alla fine di ogni fase se ci sono le condizioni per farlo.

CARTE TESORO PER I CAPITANI DEI GIOCATORI

La regola di pescare 1 carta Tesoro quando si sconfigge un Capitano barbaro di livello II o III si estende anche ai Capitani dei giocatori dello stesso livello.

Se è il Barbaro a uccidere il Capitano di un giocatore, il Barbaro pescherà la carta Tesoro e aggiungerà i rinforzi indicati sulla carta stessa.

OPZIONE DIPLOMATICA: GARANTIRE

Durante la **Diplomazia** il giocatore può usare 1 azione diplomatica per garantire 1 Regno; per identificare questo Regno, il giocatore posiziona 1 dei suoi segnalini su un territorio di quel Regno, in modo che tutti lo vedano.

Più giocatori possono garantire per lo stesso Regno.

Da questo momento in poi il giocatore diventa il "protettore", può inviare truppe e costruire fortificazioni, massimo 1 VF per ogni territorio e massimo 1 livello di fortificazione per territorio, ovviamente a sue spese (cioè converte i suoi VF in armate barbare e spende i suoi fiorini per costruire fortificazioni).

Se volesse aggiungere 1 Capitano barbaro, dovrebbe considerarlo come se fosse suo per quanto riguarda il limite massimo dovuto al LT del giocatore.

Se il Regno garantito viene attaccato, il "protettore" guadagna dei CB verso l'attaccante: 1 CB se il territorio attaccato è di diversa religione rispetto al "protettore", 2 CB se della stessa religione.

Per ogni Regno garantito non libero (cioè occupato parzialmente o totalmente da armate di altri giocatori) a fine partita il "protettore" perderà 0,5 PO per ogni territorio.

BILANCIAMENTO FORTIFICAZIONI

Si possono costruire/migliorare un numero qualsiasi di edifici, ma massimo 3/6/9 livelli ogni turno in base al proprio LT.



L'ULTIMO DEI RE MORI ABBANDONA GRANATA.

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!



IL VETERANO.

