

MdT	Liv.	Prezzo	PM	Carico
 MERCANTILE (commercio)	I	200	+1 TESSITURA +1 ASTRONOMIA +1 CARTOGRAFIA	10 merci 10 armate
	II	250		20 merci 10 armate
	III	300		30 merci 10 armate
 CAROVANA (commercio)	I	100	+1 CARTOGRAFIA +1 STRADE +1 LOGISTICA	10 merci 10 armate
	II	150		20 merci 10 armate
	III	200		30 merci 10 armate
 GALEA (guerra)	I	200	+1 TESSITURA +1 ASTRONOMIA +1 CARTOGRAFIA	20 armate
	II	250		30 armate
	III	300		40 armate
 CARRO (guerra)	I	100	+1 CARTOGRAFIA +1 STRADE +1 LOGISTICA	20 armate
	II	150		30 armate
	III	200		40 armate

Carico / Scarico	Senza Insedimenti, Porti lontani, Capitani	Con Insedimenti, Porti lontani, Capitani
	Merci, MdA	2 PM
Armate, MdT	1 PM	0 PM

TURNO DI GIOCO	
	SPADE Mettete all'asta le prime spade e/o pescatele per determinare i turni dei giocatori. *Stagioni.
	CARTE IMPERO Pesca un numero di carte dal mazzo Impero pari a LT+1 seguendo l'ordine delle spade; scegline 1 e, se vuoi, paga 100 Fiorini per tenere 1 seconda carta.
	DIPLOMAZIA Proponi/dichiara azioni diplomatiche. Usa le carte Impero .
	ACQUISTO Acquista Tecnologie , Capitani, edifici, MdT, MdA. Usa le carte Impero .
	TASSE Ricevi Fiorini dai tuoi territori, Tecnologie e carte Impero . Restituisci i prestiti e/o chiedine di nuovi.
	RINFORZI Prepara le armate che ottieni dai Regni, Tecnologie e carte Impero . Scambia i prigionieri e/o paga un riscatto.
	EVENTI Risolvete ribellioni ed Eventi. Reclutamento e attacco dei Barbari. Lanciate 2d6 per le Calamità .
	POSIZIONAMENTO Posiziona gli acquisti e i rinforzi sulla mappa, se possiedi LOGISTICA anche in riserva.
	COMBATTIMENTO Muovi e attacca, gioca le carte Impero . Segna i prigionieri: 10% arrotondati in eccesso, 20% se possiedi STRATEGIA .
	COMMERCIO Muovi e commercia. Usa le carte Impero .

Terreno	Nome	Costo PM	Approvvigionamento	Costo	Nome	Tipo
	PIANURA	1	5 VF di armate +5 AGRICOLTURA +5 ROT. COLTURE	100, 200, 300 Fiorini	Capitano livello I, II, III	
	BOSCO	2 (mappa 2D) +½ (mappa 3D)	5 VF di armate +5 CACCIA	100, 200, 300 Fiorini	MdA livello I, II, III	
	COLLINA	2	5 VF di armate +5 ALLEVAMENTO	300 Fiorini	Fiere livello I	
	DESERTO	2 Carro 1 Carovana	5 VF di armate	100 Fiorini	Porto lontano livello I	
	MONTAGNA	3 2 STRADE	5 VF di armate			
	FIUME	+1 +0 STRADE	livello I, II, III rispettivamente +10, +20, +30 VF	/	Edifici Civili 50, 100, 150 Fiorini	
	TORRENTE	+½ +0 STRADE	+5 VF di armate	Ultimi 10 VF 1d6+1	Torre livello I 100 Fiorini	
	STRETTO	3 (via terra)	+10 VF di armate	Ultimi 20 VF 1d6+2	Fortilizio livello II 300 Fiorini	
	PORTO	1	+15 VF di armate	Ultimi 30 VF 1d6+3	Castello livello III 700 Fiorini	
	Confine di MARE COSTIERO	1	+10 VF di armate	/	Capitale religiosa	
	Confine di MARE APERTO	2 1 ASTRONOMIA	+10 VF di armate	/	Cattedrale 1000 Fiorini	