
















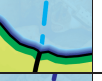





MdT	Liv.	Prezzo	PM	Carico
 <b>MERCANTILE</b> (commercio)	I	200	+1 <b>TESSITURA</b> +1 <b>ASTRONOMIA</b> +1 <b>CARTOGRAFIA</b>	10 merci 10 armate
	II	250		20 merci 10 armate
	III	300		30 merci 10 armate
 <b>CAROVANA</b> (commercio)	I	100	+1 <b>CARTOGRAFIA</b> +1 <b>STRADE</b> +1 <b>LOGISTICA</b>	10 merci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

Carico / Scarico	Senza Insediamenti, Porti Lontani, Capitani	Con Insediamenti, Porti Lontani, Capitani
	Merci, MdA.	2 PM
Armata, MdT.	1 PM	0 PM

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

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

Bonus	Nome	Tipo
/	<b>Edifici Civili</b> 50, 100, 150 Fiorini	
Ultimi 10 VF di armate	<b>Torre</b> livello I 100 Fiorini	
Ultimi 20 VF di armate	<b>Fortilizio</b> livello II 300 Fiorini	
Ultimi 30 VF di armate	<b>Castello</b> livello III 700 Fiorini	
/	<b>Capitale religiosa</b>	
/	<b>Cattedrale</b> 1000 Fiorini	