



**Gioco di commercio, diplomazia,
strategia e conquista**

REGOLAMENTO

INDICE:

CAP. 1 - CONTENUTO DELLA SCATOLA.....	4
CAP. 2 - SIMBOLOGIA UTILIZZATA NEL MANUALE.....	5
CAP. 3 - COMPONENTI DEL GIOCO.....	6
3.01 - LA MAPPA.....	6
3.02 - TIPI DI TERRENO	7
3.03 - CENTRI ABITATI	7
3.04 - FORTIFICAZIONI.....	8
3.05 - CATTEDRALE.....	8
3.06 - MEZZI DI TRASPORTO.....	9
3.07 - MERCI.....	10
3.08 - LE ARMATE	10
3.09 - POPOLAZIONE E SOVRAPPOLAZIONE.....	10
3.10 - TABELLA COMMERCIO	10
3.11 - TABELLA AVANZAMENTO TECNOLOGICO.....	11
3.12 - PANNELLO GIOCATORE	12
3.13 - SPADE	12
3.14 - CATAPULTE.....	12
3.15 - BOMBARDE	12
3.16 - VESSILLO.....	12
3.17 - GENERALE.....	13
3.18 - COMANDANTE BARBARO.....	13
3.19 - GENERALE BARBARO.....	13
3.20 - PAPA.....	13
3.21 - GETTONI ROSSI IN PLASTICA	13
3.22 - FIORINI	13
3.23 - BANDIERINE	13
3.24 - VELE.....	13
3.25 - SCORTE DI GRANO.....	13
3.26 - CARTE IMPERO	13
3.27 - CARTE CIVILTÀ.....	15
3.28 - LIVELLO TECNOLOGICO	17
3.29 - CARTE EVENTI.....	17
3.30 - CARTE CALAMITÀ	17
3.31 - CARTE OBIETTIVI	20
CAP. 4 - SCOPO DEL GIOCO.....	21
4.01 - SCOPO DEL GIOCO.....	21
4.02 - DURATA DELLA PARTITA	21
4.03 - PUNTI ONORE.....	21
4.04 - VITTORIA DEL GIOCATORE	21
CAP. 5 - CONCETTI FONDAMENTALI DEL GIOCO.....	22
5.01 - DIPLOMAZIA.....	22
5.02 - CASUS BELLI.....	22
CAP. 6 - PREPARAZIONE DEL GIOCO	25
6.01 - PREPARAZIONE CARTE E MAPPA	25
6.02 - NUMERO GIOCATORI	25
6.03 - DOTAZIONE INIZIALE	25
6.04 - POSIZIONAMENTO INIZIALE	26

CAP. 7 - SVOLGIMENTO DEL GIOCO	27
7.01 - IL TURNO DI GIOCO	27
7.02 - SPADE	27
7.03 - CARTE IMPERO	27
7.04 - DADI EVENTI.....	27
7.05 - DIPLOMAZIA	28
7.06 - RINFORZI	28
7.07 - TASSE.....	28
7.08 - ACQUISTO E SVILUPPO	28
7.09 - POSIZIONAMENTO	28
7.10 - COMBATTIMENTO.....	28
7.11 - COMMERCIO	37
7.12 - BARBARO.....	37
CAP. 8 - SUGGERIMENTI SULLA STRATEGIA	38
CAP. 9 - ESEMPI DI GIOCO	39
9.01 - MOVIMENTO	39
9.02 - COMBATTIMENTO.....	40
CAP. 10 - REGOLE SPECIALI/OPZIONALI	41
10.01 - CARTE CIVILTÀ DELLA RELIGIONE.....	41
10.02 - TORRE + STENDARDO.....	41
10.03 - MONETA ONORE	41
10.04 - PEDINE COMMERCIO	41
10.05 - SCORTA DI GRANO	41
10.06 - GENERALE BARBARO.....	41
10.07 - CARTE TESORO	41
10.08 - POSIZIONAMENTO INIZIALE	42
10.09 - ORDINI RELIGIOSI CAVALLERESCHI	42

CAP. 1 - CONTENUTO DELLA SCATOLA

N. 1 Tabellone rappresentante Europa, Nord Africa e Medio Oriente - Dimensioni: 1360 x 1040 mm

N. 1 Regolamento a colori

N. 10 Tabelle commercio e tecnologia (doppia faccia)

N. 10 Pannelli giocatore (rappresentanti 4 tabelle con un riassunto delle regole più usate)

N. 10 Basi di supporto e Pannelli giocatore

N. 10 Fogli suddivisi in 2 tabelle per segnare rispettivamente il commercio e la diplomazia

N. 11 Scatoline esercito - Dimensioni: 50 x 150 x 40 mm

N. 11 Gruppi di armate di colore diverso: 10 colori per i giocatori con 60 unità ciascuna più 1 giocatore automatico

N. 10 Spade per determinare i turni di gioco

N. 151 fortini suddivisi in 4 colori diversi

N. 36 Castelli

N. 36 Palazzi

N. 36 Fortezze

N. 3 Torri con Stendardo (**CAP. 10 - REGOLE SPECIALI**)

N. 20 Cattedrali

N. 20 Catapulte

N. 10 Bombarde

N. 30 Vessilli esercito e 30 Generali suddivisi in 10 colori giocatore

N. 10 Comandanti Barbari e N. 3 Generali Barbari

N. 1 Papa

N. 90 Gettoni rossi in plastica (per i livelli di esperienza dei Vessilli)

N. 7 Gruppi di monete (in tagli da 1, 5, 10, 50, 100, 500, 1000)

N. 8 Gruppi di 30 merci di colore diverso

N. 30 Navi commercio

N. 30 carovane di colore diverso

N. 30 navi da guerra

N. 30 cavalli di colore diverso

N. 60 Bandierine

N. 60 Vele

N. 10 Gruppi di Centri abitati suddivisi per colore e dimensioni diverse

N. 36 pedine commercio (fattoria, mercato, miniera) (**CAP. 10 - REGOLE SPECIALI**)

N. 10 Scorte di grano

N. 10 Gruppi di 6 dadi D6 di colore diverso

N. 2 Dadi D6 eventi

N. 1 Dado D4 e N. 1 D8

N. 6 Mazzi di carte suddivisi in:

N. 154 Carte Impero

N. 240 Carte Civiltà

N. 40 Carte Eventi

N. 20 Carte Calamità

N. 40 Carte Tesoro (**CAP. 10 - REGOLE SPECIALI**)

N. 30 Carte Obiettivi

NUMERO GIOCATORI:

da 3 a 10 giocatori. Età +14

CAP. 2 - SIMBOLOGIA UTILIZZATA NEL MANUALE

Simbologia: questo manuale è stato scritto usando caratteri con vari formati per identificare più velocemente i componenti a cui si riferisce e per facilitare la fase di apprendimento. Di seguito una serie di esempi:

DESERTO, COLLINA: un tipo di terreno

MERCATO, CAVALLERIA: il componente citato è descritto in modo completo nel **CAP. 3** o nelle *DEFINIZIONI* riportate al **CAP. 6**.

TABELLA 3.1, FIGURA 3.1: una tabella o una immagine riportate in un determinato paragrafo del manuale

CARTE IMPERO: un mazzo di carte

GABELLIERE, ASTRONOMIA, CARESTIA: una carta, a seconda del colore si risale al mazzo di cui fa parte

2D6, 1D8: dadi, la sigla indica la quantità e il numero di facce (2D6 = 2 dadi da 6 facce)

FASE ACQUISTO: una fase del turno del giocatore

CAP. 3 - COMPONENTI DEL GIOCO

3.01 - LA MAPPA

FIGURA 3.01 - La Mappa



Il tabellone di gioco presenta due zone (in basso a sinistra e in alto a destra) dove posizionare i vari mazzi di carte. L'area di gioco è suddivisa principalmente in 4 ZONE DI TERRA (1-2-3-4) e 6 ZONE DI MARE (A-B-C-D-E-F) (fig. 3.1b).

A seconda del numero dei giocatori verranno utilizzate parte o tutte le ZONE DI TERRA, ma sempre tutte le ZONE DI MARE (fig. 3.1c).

FIGURA 3.01b - Zone di Terra e di Mare

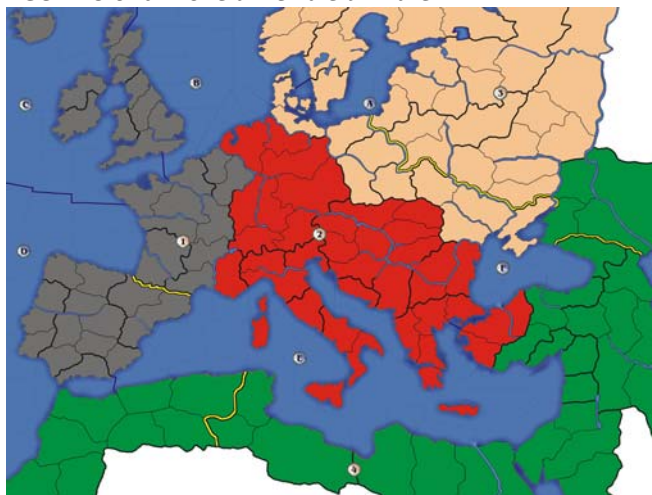
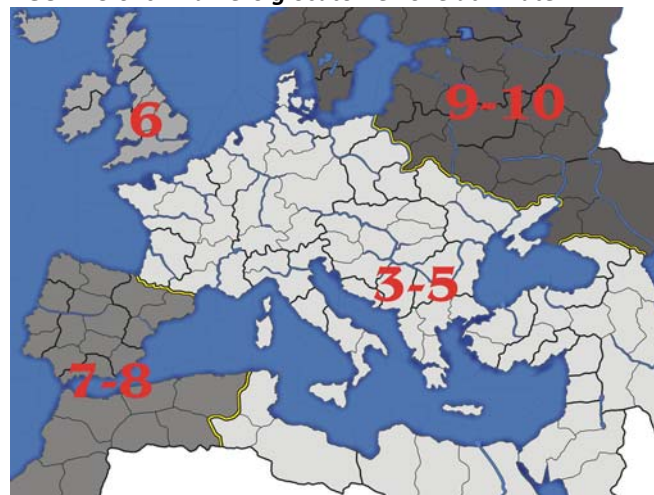


FIGURA 3.01c - Numero giocatori e Zone utilizzate



3.02 - TIPI DI ZONE (terreno): la mappa è suddivisa in:

- Territori di mare di 2 tipi: COSTIERO (confinanti con ZONE DI TERRA) e OCEANO (confinanti solo con ZONE DI MARE).

Lo STRETTO è un COSTIERO compreso tra 2 territori di terra molto vicini (Stretto di Gibilterra, Messina, Bosforo, Passo di Calais, Grande Belt). I confini che delimitano due ZONE DI MARE sono più marcati.

- Territori di terra di 5 tipi: PIANURA, BOSCO, COLLINA, DESERTO, MONTAGNA.

I confini che delimitano i territori di terra possono essere di 4 tipi: sottili (tra 2 territori dello stesso Regno), marcati (tra 2 territori di Regni differenti), TORRENTE (il confine tra 2 territori è solo in parte attraversato da un corso d'acqua), FIUME (il confine tra 2 territori è completamente attraversato da un corso d'acqua).

Inoltre sono rappresentate 36 città e i PORTI (simbolo di un'ancora sulle città costiere).

La **TABELLA 3.2** riporta i vari tipi di terreno, il costo in movimento per i *MEZZI DI TRASPORTO*, la loro capacità massima di *POPOLAZIONE* (per non subire gli effetti della *SOVRAPPOLAZIONE*, **CAP. 5**).

TABELLA 3.02 - Tipi di terreno, costo movimento e capacità di popolazione

TIPO	DESCRIZIONE	MOVIMENTO	LIMITE MAX POPOLAZIONE				LIMITE MAX MEZZI DI TRASPORTO	LIMITE MAX VESSILLI
	PIANURA	1	10, +10 se AGRICOLTURA				3	1
	BOSCO	2	10				2	1
	COLLINA	2	10				2	1
	DESERTO	3 con CAVALLO 1 con CAROVANA	5				1	1
	MONTAGNA	3 2 se STRADE	5				1	1
	FIUME	+2 +1 se STRADE	-				-	-
	TORRENTE	+1 +0 se STRADE	-				-	-
	CITTÀ CAPITALE	- -	1° liv. +10	2° liv. +20	3° liv. +30	4° liv. +40	terreno x2 terreno x3	1 x livello città 1 x livello città
	PORTO	1 con NAVI, sia entrando che uscendo	-				Vedi città	Vedi città
	MARE	1	-				3	1
	STRETTO	1 con NAVI 3 con CAVALLI/CAROVANE	-				3	1
	OCEANO	2 1 se ASTRONOMIA	-				6	1

3.03 - CENTRI ABITATI: ACCAMPAMENTO, VILLAGGIO, CITTADINA e CAPITALE

Sono di 4 diverse dimensioni facilmente distinguibili. Partendo dal livello più basso, prendono il nome di *ACCAMPAMENTO*, *VILLAGGIO*, *CITTADINA* e *CAPITALE*. I *CENTRI ABITATI* aumentano la capacità di una territorio città di contenere *POPOLAZIONE* e di costruire fortificazioni migliori.

Ogni territorio città comincia, ad inizio partita, con un *ACCAMPAMENTO* e un *FORTINO*. Se possedete **ARCHITETTURA** e a seconda del vostro livello tecnologico, potete costruire nuovi *CENTRI ABITATI* o espandere quelli già esistenti di 1 livello superiore pagando 50 fiorini; ogni livello aumenta di +10 la capacità massima di

POPOLAZIONE in quel territorio (es.: con il **VILLAGGIO** si aumenta la capacità complessiva di +20, con una **CAPITALE** +40).

Solo quando il giocatore raggiungerà il secondo livello tecnologico (all'acquisto, cioè, della 9ª **CARTA CIVILTÀ**) potrà costruire i **VILLAGGI** (e di conseguenza i **CASTELLI**); quando sarà al 3° livello tecnologico (17ª **CARTA CIVILTÀ**), potrà costruire le **CITTADINE** (e di conseguenza i **PALAZZI**) e solo quando possiederà **TUTTE** le **CARTE CIVILTÀ** potrà costruire le **CAPITALI** (e di conseguenza le **FORTEZZE**).

Ogniquale volta un territorio città viene conquistato, il livello del **CENTRO ABITATO** viene diminuito di 1 livello.

3.04 - FORTIFICAZIONI: FORTINO, CASTELLO, PALAZZO, FORTEZZA

Sono di 4 forme diverse facilmente distinguibili. Partendo dal livello più basso, prendono il nome di **FORTINO**, **CASTELLO**, **PALAZZO**, **FORTEZZA**. Se possedete **ARCHITETTURA**, potete costruire nuovi **FORTINI** o **FORTIFICAZIONI** di un livello superiore pagando rispettivamente 100, 200, 400, 800 fiorini.

Le **FORTIFICAZIONI** aumentano la capacità di un territorio di ospitare **POPOLAZIONE**. Inoltre consentono di utilizzare 1D6 in più durante la difesa (es.: X-X-X diventa X-X-X-X), ma solo per il numero di armate che la **FORTIFICAZIONE** può ospitare e solo per le ultime armate presenti sul territorio (es. N. 1: un territorio di **PIANURA** con **FORTINO**, il giocatore possiede **AGRICOLTURA**, quindi può contenere massimo 30 armate (10 per **PIANURA** + 10 per **AGRICOLTURA** + 10 per **FORTINO**), ma solo le ultime 10 si difenderanno con 4D6. Es. N. 2: un territorio di **PIANURA** con **CAPITALE** e **FORTEZZA**, il giocatore possiede **AGRICOLTURA**, quindi può contenere massimo 100 armate, ma solo le ultime 40 si difenderanno con 4D6).

Solo i **FORTINI** possono essere costruiti su un qualsiasi tipo di territorio, gli altri solo in territori città. Ogniquale volta un territorio viene conquistato, la **FORTIFICAZIONE** viene diminuita di 1 livello.

TABELLA 3.04 - Fortificazioni, costo in fiorini, capacità di popolazione e difesa

TIPO	DESCRIZIONE	COSTO	POPOLAZIONE	N. ARMATE che difendono con +1D6	PREREQUISITO
	FORTINO	100 fiorini 50 se usate ARCHITETTO	+10 ovunque	+1D6 Le ultime 10	NESSUNO (possono essere costruiti ovunque)
	CASTELLO	200 fiorini 100 se usate ARCHITETTO	+10 solo in città di 2° liv.	+1D6 Le ultime 20	città di 2° livello (VILLAGGIO)
	PALAZZO	400 fiorini 200 se usate ARCHITETTO	+10 solo in CITTÀ di 3° liv.	+1D6 Le ultime 30	città di 3° livello (CITTADINA)
	FORTEZZA	800 fiorini 400 se usate ARCHITETTO	+10 solo in CITTÀ di 4° liv.	+1D6 Le ultime 40	città di 4° livello (CAPITALE)
	TORRI + STENDARDO	-	+10	+1D6 SEMPRE	NESSUNO (fissi su Roma, Costantinopoli e Gerusalemme)
	CATTEDRALE	1.000 fiorini 500 se usate ARCHITETTO	+10	-	NESSUNO (vedi paragrafo 3.9)

3.05 - CATTEDRALE: se possedete **ARCHITETTURA**, potete costruire la **CATTEDRALE** pagando 1000 fiorini.

Aumentano di +10 la capacità di un territorio di contenere **POPOLAZIONE**. Può essere costruita 1 sola **CATTEDRALE** nei Regni composti da 3-4 territori, 2 nei Regni di 8 territori, ma solo se tutto il Regno è completamente occupato da un giocatore (es.: il giocatore X conquista il REGNO DELLE DUE SICILIE, il turno successivo posiziona una **CATTEDRALE** nel territorio della CAMPANIA; anche se un altro giocatore successivamente conquisterà il territorio della PUGLIA, la **CATTEDRALE** rimarrà in gioco).

Consente di utilizzare il **GABELLIERE**. Può essere rubata con il **VESCOVO**. Se il territorio viene conquistato, la **CATTEDRALE** viene rimossa dal gioco.

3.06 - MEZZI DI TRASPORTO: NAVE DA COMMERCIO, CAROVANA, NAVE DA GUERRA, CAVALLERIA

Sono di 2 tipi: da commercio (NAVE COMMERCIO, CAROVANA) e da guerra (NAVE DA GUERRA, CAVALLERIA).

Tutti i MEZZI DI TRASPORTO all'inizio del gioco sono di 1° livello. Man mano che i giocatori salgono di livello tecnologico i loro mezzi di trasporto passano automaticamente ad 1 livello superiore (vedi **TABELLA 3.22**, Mezzi di trasporto).

Tutti i MEZZI DI TRASPORTO possono effettuare le seguenti operazioni: carico, scarico, movimento; quelli da commercio anche acquisto e vendita. Le operazioni di carico/scarico di armate oppure merci vengono effettuate sul territorio oppure con un altro MEZZO DI TRASPORTO (in questo caso entrambe pagheranno il costo pieno per scaricare/caricare).

Carico/scarico armate costa ogni volta 1 punto movimento; carico/scarico merci costa ogni volta 1 punto movimento se in città, altrimenti 2 punti movimento; acquisto/vendita, invece, costringono il MEZZO DI TRASPORTO a fermarsi e azzerano i punti movimento.

TABELLA 3.06 - Mezzi di trasporto, costo in fiorini, capacità di movimento e di carico

TIPO	DESCRIZIONE	LIVELLO	PREREQUISITO	PREZZO FIORINI	CAPACITÀ MOVIMENTO	CARICO MASSIMO
	NAVE COMMERCIO	1°	nessuno	200	+1 TESSITURA	9 10 merci 10 armate
		2°	2° livello tecnologico	250		10 30 merci 10 armate
		3°	3° livello tecnologico	300		11 50 merci 10 armate
	CAROVANA COMMERCIO	1°	nessuno	100	+1 STRADE	6 10 merci 10 armate
		2°	2° livello tecnologico	150		7 30 merci 10 armate
		3°	3° livello tecnologico	200		8 50 merci 10 armate
	NAVE DA GUERRA	1°	nessuno	250	+1 TESSITURA	10 20 armate 1 VESSILLO
		2°	2° livello tecnologico	300		11 40 armate 1 VESSILLO
		3°	3° livello tecnologico	350		12 60 armate 1 VESSILLO
	CAVALLERIA DA GUERRA	1°	nessuno	50	+1 STRADE	9 20 armate 1 VESSILLO
		2°	2° livello tecnologico	100		10 40 armate 1 VESSILLO
		3°	3° livello tecnologico	150		11 60 armate 1 VESSILLO

3.06.1 - NAVE COMMERCIO: al 1° livello ha una capacità di movimento di 9, trasporta fino ad un massimo di 10 merci e 10 armate, ma non i VESSILLI. +1 al movimento se il giocatore possiede **TESSITURA** e può attraversare territori OCEANO se possiede **ASTRONOMIA**.

3.06.2 - CAROVANA : al 1° livello ha una capacità di movimento di 6, trasporta fino ad un massimo di 10 merci e 10 armate, ma non i VESSILLI. +1 al movimento se il giocatore possiede **STRADE**.

3.06.3 - NAVE DA GUERRA : al 1° livello ha una capacità di movimento di 10, trasporta fino ad un massimo di 20 armate e 1 VESSILLO. +1 al movimento se il giocatore possiede **TESSITURA** e può attraversare OCEANO se possiede **ASTRONOMIA**.

3.06.4 - CAVALLERIA: al 1° livello ha una capacità di movimento di 9, trasporta fino ad un massimo di 20 armate e 1 *VESSILLO*. +1 al movimento se il giocatore possiede **STRADE**.

3.07 - MERCI: SALE , FERRO , PELLI , GRANO , SCHIAVI , SPEZIE , TESSUTI , VINO 

Ogni botte rappresenta fino a un massimo di 10 merci (es.: se il giocatore acquista 3 merci di PELLI, il “mercante” gli consegnerà 1 sola pedina marrone; se ne acquista 21, ne riceverà 3: 10+10+1).

Possono essere comprate/vendute e trasportate solo dalle *NAVI COMMERCIO* o dalle *CAROVANE*.

Ogni merce occupa 1 per quanto riguarda la *POPOLAZIONE* (scaricare 20 merci di GRANO in una città già al limite di *POPOLAZIONE* comporterà la distruzione delle merci stesse alla fine del turno).

3.08 - LE ARMATE: 11 eserciti di armate di colore diverso, 1 per ogni possibile giocatore più le armate dei *BARBARI*. Ogni colore è costituito da 15 fanti con arma (ciascuno rappresentante 1 armata), 15 arcieri/balestrieri (ciascuno rappresentante 3 armate), 15 fanti con arma e scudo (ciascuno rappresentante 5 armate) e 15 cavalieri (ciascuno rappresentante 10 armate).

3.09 – POPOLAZIONE E SOVRAPPOLAZIONE: ogni tipo di *TERRENO*, *CENTRO ABITATO*, *FORTIFICAZIONE*, *MEZZO DI TRASPORTO*, *VESSILLO* presente in gioco possiede delle capacità massime di popolazione che può contenere/trasportare.

Se questo limite viene superato al termine del turno del giocatore, tutto ciò che è in eccesso verrà immediatamente rimosso prima di passare al giocatore successivo.

Il limite di popolazione di un *MEZZO DI TRASPORTO* non è condiviso con quello del territorio dove si trova, quindi le armate/*MERCI*/*VESSILLO* che trasporta non si contano al fine della sovrappopolazione del territorio.

Esempi (i numeri tra parentesi indicano la capacità massima di *POPOLAZIONE*):

- *CAROVANA COMMERCIO* 1° livello = max. 10 armate + 10 *MERCI*

- *NAVE DA GUERRA* 3° livello = max. 60 armate + 1 *VESSILLO*

- *PIANURA* (10) = max. 10 armate/*MERCI* + max. 1 *VESSILLO* + max. 3 *MEZZI DI TRASPORTO* (ognuno con la propria capacità massima di popolazione)

- *DESERTO* (5) + *FORTINO* (10) + *CATTEDRALE* (10) = max. 25 armate/*MERCI* + max. 1 *VESSILLO* + max. 1 *MEZZO DI TRASPORTO* (con la propria capacità massima di popolazione)

- *COLLINA* (10) + *VILLAGGIO* (20) + *CASTELLO* (10) = max. 40 armate/*MERCI* + max. 2 *VESSILLI* + max. 4 *MEZZI DI TRASPORTO* (ognuno con la propria capacità massima di popolazione)

- *PIANURA* (10) + **AGRICOLTURA** (10) + *CAPITALE* (40) + *FORTEZZA* (10) + *CATTEDRALE* (10) = max. 80 armate/*MERCI* + max. 3 *VESSILLI* + max. 6 *MEZZI DI TRASPORTO* (ognuno con la propria capacità massima di popolazione)

3.10 - TABELLA COMMERCIO: contiene, nella colonna di sinistra, l’elenco in ordine alfabetico di tutte le città presenti sulla mappa; nella riga in alto invece sono raffigurati gli 8 tipi di merci.

Ogni merce ha 2 colonne: nella prima i prezzi di acquisto (valore unitario), nella seconda i prezzi di vendita. In ogni colonna sono evidenziati i più bassi valori di acquisto (arancione) o i più alti valori di vendita (blu).

Alcuni di questi valori potranno essere modificati a seconda del tipo di *PEDINA COMMERCIO* costruita in città (vedi CAP. 11 - *MERCATO*, *MINIERA* e *FATTORIA*).

TABELLA 3.10 – Commercio

Città	SALE		FERRO		PELLICCE		CEREALI		SCHIAVI		SPEZIE		TESSUTI		VINO		Merce
	Compra	Vendi	Compra	Vendi	Compra	Vendi	Compra	Vendi	Compra	Vendi	Compra	Vendi	Compra	Vendi	Compra	Vendi	
ALESSANDRIA	26	24	34	32	43	41	8	6	56	54	43	41	24	22	39	37	
ANTIOCHIA	27	25	34	32	39	37	12	10	45	43	38	36	24	22	40	38	
ANVERSA	18	16	20	18	39	37	10	8	58	56	59	57	13	11	26	24	
CAIRO	19	17	23	21	35	33	10	8	64	62	57	55	15	13	30	28	
CAGLIARI	32	30	38	36	41	39	13	11	56	54	32	30	27	25	45	43	
BARCELLONA	22	20	27	25	44	42	10	8	47	45	59	57	17	15	27	25	
BERGEN	22	20	25	23	36	34	12	10	67	65	59	57	16	14	31	29	
BORDEAUX	22	20	25	23	36	34	8	6	50	48	61	59	15	13	24	22	
BUDAPEST	19	17	25	23	36	34	11	9	52	50	49	47	18	16	32	30	
CAFFA	25	23	31	29	34	32	14	12	50	48	42	40	22	20	38	36	
CANDIA	25	23	32	30	41	39	9	7	39	37	43	41	23	21	38	36	
COSTANTINOPOLI	24	22	30	28	37	35	12	10	45	43	43	41	22	20	37	35	
DUBLINO	24	22	25	23	43	41	12	10	59	57	67	65	14	12	30	28	
EDIMBURGO	24	22	25	23	42	40	12	10	62	60	66	64	14	12	30	28	
FRANCOFORTE	30	28	20	18	37	35	8	6	59	57	55	53	15	13	27	25	
GERUSALEMME	29	27	36	34	41	39	11	9	44	42	36	34	26	24	42	40	
GENOVA	19	17	23	21	40	38	11	9	54	52	57	55	15	13	26	24	
ICONIO	26	24	32	30	38	36	11	9	44	42	40	38	23	21	39	37	
IRIV	25	23	27	25	33	31	13	11	54	52	47	45	20	18	35	33	
LISBONA	28	26	31	29	49	47	12	10	44	42	67	65	18	16	30	28	
LONDRA	21	19	22	20	40	38	10	8	58	56	61	59	12	10	27	25	
MARRAKECH	28	26	33	31	51	49	14	12	56	54	65	63	21	19	32	30	
MESSINA	21	19	29	27	42	40	12	10	46	44	49	47	20	18	33	31	
MOSCA	28	26	32	30	28	26	16	14	61	59	44	42	23	21	39	37	
PARIGI	19	17	22	20	40	38	8	6	55	53	59	57	14	12	24	22	
POZNAN	20	18	24	22	34	32	11	9	58	56	51	49	17	15	31	29	
RIGA	23	21	27	25	30	28	14	12	62	60	51	49	19	17	34	32	
ROMA	18	16	26	24	40	38	12	10	50	48	52	50	18	16	31	29	
SANTIAGO DI COMP.	26	24	28	26	47	45	11	9	48	46	66	64	17	15	28	26	
STOCOLMA	22	20	26	24	32	30	12	10	64	62	54	52	18	16	33	31	
TARNOVO	22	20	28	26	37	35	12	10	47	45	46	44	20	18	35	33	
TOLEDO	25	23	29	27	47	45	11	9	43	41	63	61	18	16	28	26	
TREBISONDA	27	25	33	31	36	34	13	11	46	44	39	37	24	22	40	38	
TUNISI	21	19	28	26	43	41	13	11	50	48	53	51	19	17	31	29	
VENEZIA	30	28	24	22	39	37	11	9	53	51	53	51	17	15	29	27	
VILNIUS	22	20	26	24	32	30	13	11	58	56	50	48	19	17	33	31	

3.11 - TABELLA AVANZAMENTO TECNOLOGICO: rappresenta lo schema di evoluzione delle **CARTE CIVILTÀ** presente in gioco. 24 Tecnologie distribuite in 5 famiglie su un massimo di 3 livelli consentono di migliorare il proprio Regno in campo economico, commerciale, militare e diplomatico. Le **CARTE CIVILTÀ** del 1° livello costano 50 fiorini, quelle del 2° 150 fiorini, quelle del 3° 250 fiorini. Non c'è limite di quantità per l'acquisto di **CARTE CIVILTÀ** durante la **FASE DI ACQUISTO** del giocatore, ma queste carte sono unite da linee di flusso che ne determinano la sequenza di acquisto (Es.: solo dopo aver acquistato **MATEMATICA** si potrà acquistare nel turno successivo **ARCHITETTURA** e successivamente **STRADE**; per poter comprare **DEMOCRAZIA** si dovrà comprare, nel turno precedente **LEGGE** e prima ancora **ISTRUZIONE**).

TABELLA 3.11 – Avanzamento Tecnologico



3.12 - PANNELLO GIOCATORE: rappresentano sulla facciata esterna il Regno di appartenenza, su quella interna alcune tabelle riassuntive di facile e veloce consultazione durante la partita. Questi Pannelli vengono infilati nelle Basi di supporto e servono a nascondere agli altri giocatori le proprie riserve e finanze.

FIGURA 3.12 – Pannello giocatore

TIPO	TERRENO	MOVIMENTO	MEZZI	TIPO	LIV.	Fiorini	MOVIM.	CARICO	TURNO DI GIOCO	+1D6	POPOLAZ.	DESCRIZIONE	TIPO
BOEMIA	PIANURA	1	3	NAVE COMMERCIO	1°	200	+1 TESSUTURA	10 merci 10 armate	SPADE Metti all'asta le prime spade e/o pescare per determinare i turni dei giocatori	/	10, +10	PIANURA	BOEMIA
	BOSCO	2	2		2°	250		30 merci 10 armate	CARTE IMPERO Ogni giocatore pesca una nuova carta IMPERO dal mazzo	/	10	BOSCO	
	COLLINA	2	2		3°	300		50 merci 10 armate	DADI EVENTI Lancia i 2 dadi eventi e risolvi eventuali risultati positivi	/	10	COLLINA	
	DESERTO	3 CAVALLO 1 CAROVANA	1	CAROVANA COMMERCIO	1°	100	+1 STRADE	10 merci 10 armate	DIPLOMAZIA Tenta patti diplomatici, gioca il DIPLOMATICO, dichiara guerra agli altri Giocatori	/	5	DESERTO	
	MONTAGNA	3 2 STRADE	1		2°	150		30 merci 10 armate	RINFORZI Prepara le armate di rinforzo che ottieni dai tuoi REGNI	/	5	MONTAGNA	
	FIUME o STRETTO	+2 +1 STRADE	/		3°	200		50 merci 10 armate	TASSE Ricevi il ricavato in fiorini dal GABELLIERE e MERCANTE	/	rispettivamente +10 +20 +30 +40	CITTÀ 1° 2° 3° 4° livello	
	TORRENTE	+1 +0 STRADE	/	NAVE DA GUERRA	1°	250	+1 TESSUTURA	10 20 armate	ACQUISTO Acquista TECNOLOGIE, ESERCITI, EDIFICI, MEZZI, usa MERCENARIO	ultime 10	+10 ovunque	FORTINO 100 Fiorini	
	CITTÀ o CAPITALE	0	TERRENO x livello CITTÀ		2°	300		40 armate	POSIZIONAMENTO Posiziona i rinforzi sulla mappa e/o in riserva	ultime 20	+10 CITTÀ di 2° liv.	CASTELLO 200 fiorini	
	PORTO	1	TERRENO x livello CITTÀ		3°	350		60 armate	COMBATTIMENTO Muovi e attacca	ultime 30	+10 CITTÀ di 3° liv.	PALAZZO 400 fiorini	
	MARE	1	3	CAVALLERIA DA GUERRA	1°	50	+1 STRADE	9 20 armate	COMMERCE Muovi e commercia	ultime 40	+10 CITTÀ di 4° liv.	FORTEZZA 800 fiorini	
	OCEANO	2	3		2°	100		10 40 armate	11° GIOCATORE Aumentano gli eserciti dell' 11° giocatore se presente un loro COMANDANTE GENERALE; si risolvono eventuali attacchi	+10	+10	TORRE + VESSILLO	
					3°	150		11 60 armate		/	+10	CATTEDR. 1000 fiorini	

Esempio di tipo di terreno

N. mezzi massimo che il terreno può contenere

Costo in movimento del tipo di terreno + bonus tecnol.

Livello del mezzo di trasporto

Costo in fiorini per livello

Capacità di movimento per livello + bonus tecnol.

Capacità di trasporto massima per livello

Riassunto della sequenza di gioco di un turno

Eventuale bonus +1D6 in caso di difesa

Capacità massima di popolazione + bonus tecnol.

Tipo di terreno o costruzione con prezzo

3.13 - SPADE

Servono per decidere la sequenza di gioco dei giocatori (vedi **CAP. 7 - SVOLGIMENTO DEL GIOCO, FASE SPADE**).

3.14 - CATAPULTE: se possedete **ESERCITO**, potete costruire la **CATAPULTA** pagando 500 fiorini e massimo 2 **CATAPULTE** per ogni giocatore (vedi **TABELLA 3.27**, livello tecnologico).

Può essere posizionata inizialmente su un qualsiasi territorio se possedete **STRADE**, altrimenti solo in territori con città (se non possedete né **STRADE** né città, non potete aggiungere sulla MAPPA di gioco nuove **CATAPULTE/BOMBARDE**).

Si può muovere di un solo territorio a turno durante la propria **FASE COMBATTIMENTO** e consente di utilizzare +1D6 durante la difesa (es.: X-X-X diventa X-X-X-X). Non più di 1 **CATAPULTA/BOMBARDA** sullo stesso territorio a fine turno, pena la **SOVRAPPOLAZIONE** e l'eliminazione di quelle in eccesso. Se il territorio viene conquistato, la **CATAPULTA** viene rimossa dal gioco.

3.15 - BOMBARDE: tutto come la **CATAPULTA**, ma ne potete avere massimo 1 (vedi **TABELLA 3.27**, livello tecnologico). Consente di utilizzare +1D6 sia durante l'attacco che la difesa (es.: X-X-X diventa X-X-X-X).

3.16 - VESSILLO: potete costruire un **VESSILLO** pagando 100 fiorini, massimo 3 (vedi **TABELLA 3.27**, livello tecnologico).

Ogni **VESSILLO** comincia il gioco con 1 livello di esperienza (rappresentato da un gettone rosso posizionato sotto la base). Solo un territorio o un **MEZZO DA GUERRA** contenente un **VESSILLO** può attaccare altri territori/**MEZZI DI TRASPORTO**.

Ogniqualevolta il **VESSILLO** conquista l'obiettivo guadagna 1 livello di esperienza a fine **FASE COMBATTIMENTO** (massimo 3 livelli, 4 con il **GENERALE**, vedi **3.13**); se invece interrompe l'attacco, ne perde 1 immediatamente e non potrà effettuare ulteriori attacchi; se perde il suo ultimo livello di esperienza, viene rimosso dal gioco. Il livello di esperienza determina quanti attacchi può effettuare e quanti punti movimento possiede senza utilizzare **MEZZI DI TRASPORTO** (es.: un **VESSILLO** di livello esperienza 3 consente di attaccare fino ad un massimo di 3 territori/**MEZZI DI TRASPORTO** e di muoversi per un massimo di 3 punti movimento prima/durante/dopo gli attacchi).

3.17 - GENERALE: se possedete **ESERCITO**, potete costruire un **GENERALE** pagando 250 fiorini. Può essere posizionato solo dove si trova un **VESSILLO** (massimo 1 **GENERALE** per **VESSILLO**) e si muove sempre con esso. Aumenta di +1 il livello di esperienza del **VESSILLO** e gli effetti del **CONDOTTIERO**.

3.18 - COMANDANTE BARBARO: entra in gioco automaticamente con 1D6 (risultato 1-5) in alcune occasioni: quando le armate barbare conquistano un territorio/**MEZZO DI TRASPORTO** di un giocatore; durante la **FASE EVENTI**; quando c'è una **RIBELLIONE**; oppure con una **SOVRAPPOLAZIONE** di armate barbare oltre il limite consentito dal territorio/**CENTRO ABITATO/FORTIFICAZIONE**.

Vi può essere solo un **COMANDANTE BARBARO** per territorio: se ce n'è già uno, non si tira il dado nelle occasioni sopra elencate). Aumenta di +10 la capacità di un territorio di contenere **POPOLAZIONE**. Aumenta di +1 il risultato del D6 più alto, sia in attacco che in difesa; se il dado più alto viene sconfitto, il **COMANDANTE BARBARO** viene rimosso dal gioco.

3.19 - GENERALE BARBARO: come il **COMANDANTE BARBARO**, entra in gioco automaticamente, ma solo con 1D6 risultato 6. Aumenta di +20 la capacità di un territorio di contenere **POPOLAZIONE**. Aumenta di +2 il risultato del D6 più alto, sia in attacco che in difesa; se il dado più alto viene sconfitto, il **GENERALE BARBARO** viene rimosso dal gioco e il vincitore ottiene 1 **PUNTO ONORE**.

3.20 - PAPA: all'inizio della partita (vedi **6.3 - DOTAZIONE INIZIALE**) viene assegnato ad un giocatore cristiano la figura del Papa, rappresentata da una miniatura. Il Papa ha il compito di organizzare la **CROCIATA**, oppure può scomunicare un altro giocatore cristiano.

Il giocatore scomunicato non viene più considerato cristiano, ma trattato in diplomazia al pari di un Regno musulmano; tutti i patti diplomatici con altri giocatori cristiani cessano immediatamente, i suoi **GENERALI** vengono rimossi dal gioco, i **VESSILLI** non potranno attaccare per 1 turno e sempre per 1 turno non potrà costruire niente e non potrà svolgere alcuna attività diplomatica (potrà solo subire).

Perché si viene scomunicati:

- perché si dichiara guerra ad un altro giocatore cristiano senza avvalersi dei **CASUS BELLI**
- perché non si partecipa alla **CROCIATA**
- perché si attacca lo STATO DELLA CHIESA in mano ad un giocatore cristiano, ma non si riesce a conquistarlo.

I giocatori cristiani possono diventare Papa in 2 modi: rubando il **PAPA** con il **LADRO**, oppure conquistando lo STATO DELLA CHIESA; quando uno di questi 2 eventi si verifica, il **PAPA** e lo STATO DELLA CHIESA diventano proprietà del nuovo PAPA.

3.21 - GETTONI IN PLASTICA ROSSI: vengono posizionati sotto le basi dei **VESSILLI** per indicare il livello di esperienza.

3.22 - FIORINI : moneta di scambio per partecipare alle aste nella FASE SPADE, commerciare e acquistare.

3.23 - BANDIERINE: vanno applicate sui **MEZZI DI TRASPORTO** per indicare il giocatore di appartenenza.

3.24 - VELE: vanno applicate sulle **NAVI DA GUERRA** per indicarne il livello (2° e 3°).

3.25 - SCORTA DI GRANO: se possedete una **AGRICOLTURA**, potete acquistare e conservare dietro il **PANNELLO GIOCATORE** fino ad un massimo di 4 **SCORTE DI GRANO** pagando 50 fiorini cadauna. Riducono l'effetto di **CARESTIA**.

3.26 - CARTE IMPERO: vengono pescate all'inizio di ogni **FASE CARTE IMPERO** (1 ogni giocatore). Possono essere utilizzate solo durante il proprio turno (eccezione: **SICARIO** contro **SICARIO**), vanno tenute capovolte nella propria area giocatore (eccezione: **MERCANTE** e **GABELLIERE**).

3.26.1 - MERCENARIO: consente di acquistare fino a 5 armate all'inizio del proprio turno di gioco, più altre 5 armate se si possiede **METALLI**, più altre 5 se si possiede **ESERCITO**, per un totale massimo di 15 armate (ogni armata costa 10 fiorini); sono cumulabili. Si scarta dopo l'uso.

3.26.2 - ARCHIBUGIERE: può essere utilizzato sia in attacco che in difesa. Va giocato prima del lancio dei dadi; aumenta di 1 il tiro più alto del dado (es.: 6-4-2 diventa 7-4-2). Se il tiro più alto perde, anche l'**ARCHIBUGIERE** viene eliminato dal gioco; se invece vince, il giocatore può decidere se continuare ad usarlo o ritirarlo dal combattimento. Si può utilizzare solamente un **ARCHIBUGIERE** per volta. Può essere usato in combinazione con **EROINA** e **RELIQUIA/TEMPLARE**.

3.26.3 - CONDOTTIERO: può essere utilizzato solo in attacco. Va giocato prima del lancio dei dadi; aumenta di 1 il tiro più alto del dado oppure di 2 se l'esercito attaccante possiede un **GENERALE** (es.: 6-4-2 diventa 7-4-2, 8-4-2 con il **GENERALE**). Se il tiro più alto perde, anche il **CONDOTTIERO** viene eliminato dal gioco; se invece vince, il giocatore può decidere se continuare ad usarlo o ritirarlo dal combattimento. Si può utilizzare solamente un **CONDOTTIERO** per volta. Può essere usato in combinazione con **EROINA** e **RELIQUIA/TEMPLARE**.

3.26.4 - GENIO: può essere utilizzato sia in attacco che in difesa. Va giocato prima del lancio dei dadi; aumenta di 1 il tiro più alto del dado oppure di 2 se il giocatore possiede **INGEGNERIA** (es.: 6-4-2 diventa 7-4-2, 8-4-2 con **INGEGNERIA**). Se il tiro più alto perde, anche il **GENIO** viene eliminato dal gioco; se invece vince, il giocatore può decidere se continuare ad usarlo o ritirarlo dal combattimento. Si può utilizzare solamente un **GENIO** per volta. Può essere usato in combinazione con **EROINA** e **RELIQUIA/TEMPLARE**.

3.26.5 - RELIQUIA: può essere utilizzata solo in difesa se il territorio attaccato contiene una **CATTEDRALE**. Va giocata prima del lancio dei dadi; aumenta di 1 il tiro più alto del dado oppure di 2 se il difensore possiede anche **MISTICISMO** (es.: 6-4-2 diventa 7-4-2 con la **CATTEDRALE**, 8-4-2 con **CATTEDRALE** e **MISTICISMO**). Se il tiro più alto perde, anche **RELIQUIA** viene eliminata dal gioco; se invece vince, il giocatore può decidere di continuare ad usarlo o ritirarlo dal combattimento. Si può utilizzare solamente una **RELIQUIA** per volta. Può essere usato in combinazione con **ARCHIBUGIERE/CONDOTTIERO/GENIO** e **EROINA**.

3.26.6 - TEMPLARE: può essere utilizzato solo in attacco se il territorio attaccato contiene una **CATTEDRALE**. Va giocato prima del lancio dei dadi; aumenta di 1 il tiro più alto del dado oppure di 2 se l'attaccante possiede anche **MONOTEISMO** (es.: 6-4-2 diventa 7-4-2 con la **CATTEDRALE**, 8-4-2 con **CATTEDRALE** e **MONOTEISMO**). Se il tiro più alto perde, anche **TEMPLARE** viene eliminato dal gioco; se invece vince, il giocatore può decidere di continuare ad usarlo o ritirarlo dal combattimento. Si può utilizzare solamente un **TEMPLARE** per volta. Può essere usato in combinazione con **ARCHIBUGIERE/CONDOTTIERO/GENIO** e **EROINA**.

3.26.7 - EROINA: può essere utilizzata solo in attacco. Va giocata prima del lancio dei dadi; aggiunge 1 dado per ogni **CATTEDRALE** in possesso del giocatore (es.: X-X-X diventa X-X-X-X con 1 **CATTEDRALE**, X-X-X-X-X con 2 **CATTEDRALI**, ecc.). Se il tiro più alto perde, anche l'**EROINA** viene eliminata dal gioco; se invece vince, il giocatore può decidere di continuare ad usarlo o ritirarlo dal combattimento. Si può utilizzare solamente un'**EROINA** per volta. Il possessore di questa carta ha il diritto di tirare 4 dadi anziché 3 con **IMPERATORE**. Può essere usato in combinazione con **ARCHIBUGIERE/CONDOTTIERO/GENIO** e **RELIQUIA/TEMPLARE**.

3.26.8 - SICARIO: spiate un mazzo di **CARTE IMPERO** avversario ed eliminate una carta (ad esclusione del Papa); questo provoca un **CASUS BELLI**. Può essere usata per neutralizzare un altro sicario (in questo caso chi si difende non genera un **CASUS BELLI**), impedendo così all'altro giocatore di spiargli il mazzo. Si scarta dopo l'uso.

3.26.9 - LADRO: spiate un mazzo di **CARTE IMPERO** avversario, rubate una carta e aggiungetela al vostro mazzo; questo provoca un **CASUS BELLI**. Si scarta dopo l'uso.

3.26.10 - DIPLOMATICO: può essere utilizzato solo durante la propria FASE DIPLOMATICA, stabilisce una tregua con un altro giocatore da 1 fino ad un massimo di 3 turni completi per entrambe i giocatori.

La tregua è totale, non si possono effettuare attacchi di nessun tipo, nemmeno l'utilizzo di **SICARIO**, **LADRO**, **VESCOVO**.

Durante il periodo di tregua i 2 giocatori non possono effettuare nessun altro tipo di azione diplomatica fra loro. Si scarta dopo l'uso.

3.26.11 - TARGA D'ORO: può essere utilizzata solo durante la propria FASE DIPLOMATICA e consente di attivare l'azione diplomatica "PASSAGGIO TERRITORI" (vedi **7.5 - DIPLOMAZIA**) da 1 fino ad un massimo di 3 turni completi con un altro giocatore (non in guerra con chi consegna la carta) senza che quest'ultimo possa rifiutarsi.

3.26.12 - TRATTATO: può essere utilizzato solo durante la propria FASE DIPLOMATICA e consente di attivare l'azione diplomatica "COMMERCIO" (vedi **7.5 - DIPLOMAZIA**) da 1 fino ad un massimo di 3 turni completi con un altro giocatore (non in guerra con chi consegna la carta) senza che quest'ultimo possa rifiutarsi.

3.26.13 - MERCANTE: se possedete **MONETE**, girate il **MERCANTE** a faccia in su e tenetelo in vista sopra le vostre CARTE IMPERO. Ricevete 50 fiorini extra all'inizio di ogni turno. Questa carta è cumulabile con altri **MERCANTI** e con il **GABELLIERE**.

3.26.14 - GABELLIERE: se possedete almeno una **CATTEDRALE** girate il **GABELLIERE** a faccia in su e tenetelo in vista sopra le vostre CARTE IMPERO.

Potete riscuotere, all'inizio del vostro turno, le gabelle (tasse) dai vostri territori usando la seguente formula: N. cattedrali x N. territori x 5 (es.: giocatore A possiede il **GABELLIERE**, 3 **CATTEDRALI**, 27 territori. Il risultato sarà $3 \times 27 \times 5 = 405$ fiorini).

Questa carta non è cumulabile con altri **GABELLIERI**, ma solo con i **MERCANTI**.

3.26.15 - ARCHITETTO: se possedete **ARCHITETTURA**, il giocatore può costruire a metà prezzo una o più **FORTIFICAZIONE/CENTRI ABITATI/CATTEDRALI** su tutti o alcuni territori in suo possesso.

Nel caso di **FORTIFICAZIONI** nelle città si potrà costruire solo il livello successivo. Es.: se Venezia ha già la **CITTADINA** (3° livello di **CENTRO ABITATO**) e il **FORTINO** (1° livello di **FORTIFICAZIONE**), il giocatore che la possiede potrà costruire solo il **CASTELLO** (2° livello di **FORTIFICAZIONE**) e non il **PALAZZO** (3° livello di **FORTIFICAZIONE**). Si scarta dopo l'uso.

3.26.16 - VESCOVO: prendete una **CATTEDRALE** da un territorio avversario e ponetela su un vostro Regno che possa accoglierla (vedi **3.9 - CATTEDRALE**), in caso contrario la **CATTEDRALE** verrà eliminata dal gioco.

Il giocatore che possiede il **PAPA** è immune al **VESCOVO**.

La consegna del **VESCOVO** ad un giocatore provoca sempre un **CASUS BELLI**. Si scarta dopo l'uso.

3.26.17 - PAPA: rende immune agli effetti del **VESCOVO** e dell'**INQUISIZIONE**, migliora gli effetti del **CONCILIO**.

Il proprietario di questa carta è proprietario del territorio "STATO DELLA CHIESA" all'inizio del gioco (vedi **PREPARAZIONE DEL GIOCO**) ed è responsabile delle **CROCIATE**. Può essere rubata col **LADRO**, ma non eliminata dal gioco col **SICARIO**.

Se il giocatore, che durante la partita conquista Roma, è cristiano diventerà lui stesso il Papa, altrimenti il Papa muore e la carta viene eliminata dal gioco finché un giocatore cristiano non riprende Roma. Chi possiede il Papa guadagna 1 **PUNTO ONORE**.

3.27 - CARTE CIVILTÀ: sono divise in 5 gruppi, ognuno contraddistinto da uno sfondo di colore diverso. Ogni gruppo, a sua volta, è diviso in 1, 2 o 3 livelli evolutivi.

Le carte di 1° livello costano 50 fiorini, come indicato in basso a destra dell'immagine della carta; quelle di 2° livello 150 fiorini; quelle di 3° 250 fiorini.

Queste carte vanno acquistate durante la FASE ACQUISTO. Non si possono acquistare carte di 2° livello se non si possiede la rispettiva carta di 1° livello già dal turno precedente. Non si possono acquistare carte di 3° livello se non si possiede la rispettiva carta di 2° livello già dal turno precedente.

Il numero di **CARTE CIVILTÀ** possedute determina il livello tecnologico del giocatore e consente di accedere a infrastrutture migliori.

Beni Primari, sfondo verde

3.27.1 - AGRICOLTURA: consente di aumentare di +10 la popolazione in pianura. Se possiedi la *FATTORIA* in un *CENTRO ABITATO* e **VASELLAME**, consente di acquistare le *SCORTE DI GRANO* per ridurre gli effetti della **CARESTIA** (le *SCORTE DI GRANO* vanno conservate in un *CENTRO ABITATO* con *FATTORIA*).

3.27.2 - VASELLAME: consente di aumentare di +10 la popolazione in pianura. Se possiedi la *FATTORIA* in un *CENTRO ABITATO* e **AGRICOLTURA**, consente di acquistare le *SCORTE DI GRANO* per ridurre gli effetti della **CARESTIA** (le *SCORTE DI GRANO* vanno conservate in un *CENTRO ABITATO* con *FATTORIA*).

3.27.3 - TESSITURA: +1 al movimento delle navi.

3.27.4 - MEDICINA: dimezza gli effetti della **PESTE**.

Religione, sfondo rosa

3.27.5 - DEISMO: serve per **MISTICISMO**, **MONOTEISMO** e **TEOLOGIA**. Riduce gli effetti della **SUPERSTIZIONE**.

3.27.6 - MISTICISMO: migliora le capacità della **RELIQUIA**. Riduce gli effetti della **SUPERSTIZIONE**.

3.27.7 - MONOTEISMO: migliora le capacità del **TEMPLARE**. Aggrava gli effetti dell'**INQUISIZIONE**.

3.27.8 - TEOLOGIA: riduce gli effetti dell'**INQUISIZIONE**.

Scienze, sfondo giallo

3.27.9 - MATEMATICA: serve per **ARCHITETTURA**, **ASTRONOMIA**, **INGEGNERIA**.

3.27.10 - ARCHITETTURA: se il giocatore possiede l'**ARCHITETTO**, consente di costruire ogni tipo di edificio (*CENTRI ABITATI*, *FORTIFICAZIONI E CATTEDRALI*), a metà prezzo.

3.27.11 - ASTRONOMIA: consente la navigazione in zone di mare aperto (*OCEANO*).

3.27.12 - INGEGNERIA: riduce l'effetto della **TEMPESTA**. Migliora le capacità del **GENIO**.

3.27.13 - STRADE: +1 al movimento di mezzi di terra (*CAVALLERIA* e *CAROVANA*). Aggrava gli effetti della **PESTE** e dei **DISORDINI CIVILI**. Consente di posizionare nuove *ARMATE/VESSILLI/MEZZI DI TRASPORTO* su qualsiasi territorio in vostro possesso (le *NAVI*, invece, sempre in un porto in vostro possesso).

Commercio, sfondo rosso

3.27.14 - MINIERE: serve per **METALLI**. Aggrava l'effetto della **RIVOLTA DEGLI SCHIAVI**.

3.27.15 - METALLI: serve per **MONETE**. Consente il commercio del ferro. Migliora le capacità del **MERCENARIO**.

3.27.16 - MONETE: per ogni carta **MERCANTE** che possedete ricevete 50 fiorini extra all'inizio del vostro turno.

Istruzione, sfondo blu

3.27.17 - ISTRUZIONE: serve per **LETTERATURA**, **TEATRO**, **MUSICA** e **LEGGE**. Riduce gli effetti dell'inganno e della rivolta degli schiavi.

3.27.18 - LETTERATURA: serve per **FILOSOFIA**. Riduce gli effetti dell'**INGANNO**.

3.27.19 - TEATRO: riduce gli effetti della **GUERRA CIVILE** e dei **DISORDINI CIVILI**.

3.27.20 - MUSICA: riduce gli effetti della **GUERRA CIVILE** e dei **DISORDINI CIVILI**.

3.27.21 - LEGGE: serve per **DEMOCRAZIA** ed **ESERCITO**. Riduce gli effetti dei **DISORDINI CIVILI**.

3.27.22 - FILOSOFIA: rende immuni all'**INGANNO** a meno che tu non sia la vittima primaria. Aggrava gli effetti della **GUERRA CIVILE**.

3.27.23 - ESERCITO: consente di acquistare i **GENERALI**. Migliora le capacità del **MERCENARIO**, aggrava gli effetti della **GUERRA CIVILE** e dei **DISORDINI CIVILI**.

3.27.24 - DEMOCRAZIA: riduce gli effetti della **GUERRA CIVILE** e dei **DISORDINI CIVILI**.

3.28 - LIVELLO TECNOLOGICO: il gioco ha le sue fondamenta nello sviluppo **CARTE CIVILTÀ**. Se il giocatore acquista fino a 8 **CARTE CIVILTÀ** si trova al 1° livello tecnologico, quando acquisterà la nona carta passerà al 2° livello tecnologico, quando acquisterà la diciassettesima carta passerà al 3° livello tecnologico.

Il giocatore al 1° livello tecnologico può possedere 1 solo **MEZZO DI TRASPORTO** di 1° livello per ogni tipo, 1 solo **VESSILLO**, 1 sola **CATAPULTA** e può costruire solo **ACCAMPAMENTI** e **FORTINI**.

Il giocatore al 2° livello tecnologico può possedere massimo 2 **MEZZI DI TRASPORTO** di 2° livello per ogni tipo, 2 **VESSILLI**, 2 **CATAPULTE** e può costruire fino a **VILLAGGI** e **CASTELLI**.

Il giocatore al 3° livello tecnologico può possedere massimo 3 **MEZZI DI TRASPORTO** di 3° livello per ogni tipo, 3 **VESSILLI**, 2 **CATAPULTE** e 1 **BOMBARDA** e può costruire fino a **CITTADINE** e **PALAZZI**.

Il giocatore al 3+ livello tecnologico può possedere massimo 3 **MEZZI DI TRASPORTO** di 3° livello per ogni tipo, 3 **VESSILLI**, 2 **CATAPULTE** e 1 **BOMBARDA** e può costruire fino a **CAPITALE** e **FORTEZZA**.

TABELLA 3.28 - Livello evolutivo raggiunto e relativi Bonus

LIVELLO TECNOLOGICO	N° Carte civiltà necessarie	CENTRI ABITATI	FORTIFICAZIONI	DIPLOMAZIE ogni TURNO	N° MAX. per tipo / LIV. MAX. MEZZI DI TRASPORTO	N° MAX. Catapulte / bombarde
1°	0-8	ACCAMPAMENTO	FORTINO	1	N° 1 per tipo / 1° livello	1/0
2°	9-16	VILLAGGIO	CASTELLO	2	N° 2 per tipo / 2° livello	2/0
3°	17-23	CITTADINA	PALAZZO	3	N° 3 per tipo / 3° livello	2/1
3°+	24	CAPITALE	FORTEZZA	4	N° 3 per tipo / 3° livello	2/1

Salendo da un livello tecnologico ad un altro, tutti i **MEZZI DI TRASPORTO** posseduti dal giocatore passano automaticamente e gratuitamente al livello successivo; il giocatore potrà acquistare nuovi **MEZZI DI TRASPORTO**, ma al prezzo del livello tecnologico raggiunto, oppure catturare quelli degli altri giocatori (vedi **7.10 - COMBATTIMENTO**).

3.29 - CARTE EVENTI: sono di due tipi, zona di terra e zona di mare. Il giocatore pescherà una di queste carte se il lancio dei 2 DADI EVENTI darà un solo teschio. Con un ulteriore lancio (1D4 per le zone di terra, 1D6 per le zone di mare) verrà determinata la zona colpita dall'evento. (es.: esce una **CARTA EVENTO** di terra. Lancio 1D4, il risultato è 1. Quindi verrà colpita la zona di terra 1).

3.30 - CARTE CALAMITÀ: sono carte veramente terribili, che possono stravolgere completamente il corso della partita. Il giocatore pescherà una di queste carte se il lancio dei 2 DADI EVENTI darà 2 teschi (vedi **7.4 - EVENTI E CALAMITÀ**).

3.30.1 - ALCIMIA: consente di convertire immediatamente qualsiasi merce di ferro in oro (considerare il prezzo dell'oro come quello degli schiavi).

3.30.2 - ASSALTO AI CONVOGLI: tutte i *MEZZI DI TRASPORTO* terrestri presenti in una *ZONA DI TERRA* vengono assaltati; tirare 1D6 per determinarne l'esito: con il risultato di 1 e 2 il mezzo si salva, con 3 e 4 perde il carico di *MERCI*, con 5 e 6 viene distrutto (compreso tutto quello che trasporta). *STRADE* ed *ESERCITO* riducono l'effetto; con una di queste due carte l'esito del dado diventa: da 1 a 3 il mezzo si salva, 4 e 5 perde il carico, 6 viene distrutto; con entrambe queste carte l'esito del dado diventa: da 1 a 4 il mezzo si salva, 5 perde il carico, 6 viene distrutto.

3.30.3 - CARESTIA: tirare 1D12 per determinare la gravità della *CARESTIA*; il risultato moltiplicato per 10 darà il numero di armate che ogni giocatore, colpito da questa calamità, perderà. Tutti i giocatori che hanno almeno uno stato confinante con la vittima primaria (il giocatore che pesca la carta) subiranno gli effetti della *CARESTIA*. *AGRICOLTURA* dimezza gli effetti; *VASELLAME* riduce gli effetti: 10 armate perse in meno per ogni *SCORTA DI GRANO* immagazzinata nella *FATTORIA* (es.: il giocatore A è la vittima primaria, B C e D hanno degli stati confinanti con A, quindi sono vittime secondarie. Il risultato del dado 1D12 è 10, quindi ogni vittima perderà 100 armate. A dovrebbe perdere 100 armate, ma possiede *AGRICOLTURA* e *VASELLAME* con 4 *SCORTE DI GRANO* immagazzinate nella *FATTORIA*, risultato: $100/2-40=10$ armate perse. B dovrebbe perdere 100 armate, ma possiede *AGRICOLTURA* e *VASELLAME* con 4 *SCORTE DI GRANO* immagazzinate nella *FATTORIA*; risultato: $100/2-40=10$ armate perse. C dovrebbe perdere 100 armate, non possiede *AGRICOLTURA* né *VASELLAME*; risultato: 60 armate perse. D dovrebbe perdere 60 armate, non possiede *AGRICOLTURA*, ma ha *VASELLAME* con 3 *SCORTE DI GRANO* immagazzinate nella *FATTORIA*; risultato: $60-30=30$ armate perse). Ogni giocatore decide dove togliere le proprie armate.

3.30.4 - CONCILIO: consente l'acquisto di massimo 3 *CARTE CIVILTÀ* a metà prezzo, 4 per chi possiede il *PAPA*.

3.30.5 - CROCIATA: nel momento in cui viene pescata la *CROCIATA* vanno risolte tutte le diplomazie che mettono in conflitto giocatori della stessa fazione. Il volere supremo e il grido che si leva ad ogni angolo d'Europa "Dio lo vuole, Dio lo vuole" impone che tutti i giocatori cristiani si alleino fra di loro e interrompano ogni tipo di diplomazia con i Regni mussulmani; chi si rifiuta viene immediatamente scomunicato (vedi **3.20 - PAPA**).

Il giocatore cristiano che controlla lo Stato della Chiesa, e quindi il *PAPA*, deve organizzare la crociata (se nessun giocatore cristiano controlla il *PAPA*, non ci sarà nessuna *CROCIATA*).

Il *PAPA* deve decidere:

- **OBBIETTIVO DELLA CROCIATA:** quale città conquistare tra Gerusalemme (5), Alessandria (4), Marrakesh (3), Mosca (2), Costantinopoli (1); il numero tra parentesi indica i *PUNTI ONORE* che ogni giocatore guadagnerà o perderà alla fine della *CROCIATA*.
- **CITTÀ DI PARTENZA DELLA CROCIATA:** una delle città in mano ai cristiani nel momento di pescare la calamità.
- **TURNI DI PREPARAZIONE:** da 1 a 3 turni massimo per consentire agli alleati cristiani di trasportare le armate nella città di partenza. Se tale città in questo lasso di tempo venisse conquistata dal nemico e non fosse riconquistata entro la fine dei turni di preparazione, la *CROCIATA* non potrà partire e verrà considerata automaticamente persa.
- **QUANTITÀ DI ARMATE PARTECIPANTI:** il *PAPA* decide una percentuale minima di armate che ogni alleato cristiano dovrà mettere in campo rispetto al proprio totale di armate presenti sulla MAPPA al momento di pescare la calamità.

Detto ciò, posizionare il segnalino di partenza e di arrivo della *CROCIATA* sulle rispettive città scelte. Nel frattempo gli avversari possono cominciare immediatamente i preparativi per difendersi.

Terminati i turni di preparazione, la *CROCIATA* deve partire. All'inizio del turno di gioco di ogni giocatore la *CROCIATA* dovrà muovere di un territorio (o di mare o di terra) in modo tale che la distanza che la separa dal traguardo diminuisca sempre di 1; durante questa fase di avvicinamento la *CROCIATA* può essere attaccata, anche in *ZONE DI MARE*, se distrutta la *CROCIATA* non potrà partire e verrà considerata automaticamente persa.

Quando la *CROCIATA* raggiunge la destinazione cominciano i combattimenti: 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 (*CARTE IMPERO*, *CATAPULTE/BOMBARDE*, *FORTIFICAZIONI*, *GENERALI*).

I combattimenti continuano finché la città non viene conquistata oppure l'esercito cristiano non viene annientato.

Durante i combattimenti si assegnano i vari *PUNTI ONORE* in caso vengano uccisi *GENERALI*, *VESSILLI*, *CATAPULTE*, *BOMBARDE*, ecc.

Terminati i combattimenti, si assegnano i *PUNTI ONORE* ai vincitori e se ne tolgono altrettanti ai vinti.

Se i cristiani vincono la crociata il *PAPA* deciderà chi si impadronirà fisicamente della città conquistata.

3.30.6 - DISORDINI CIVILI: il giocatore che pesca la carta subisce gli effetti di questa calamità. Nei territori città tutti i *CENTRI ABITATI* vengono ridotti di 2 livelli, le *FORTIFICAZIONI* di 4 livelli. Per ogni *CARTA CIVILTÀ* posseduta tra *MUSICA*, *TEATRO*, *LEGGE* e *DEMOCRAZIA* l'effetto viene ridotto di 1 livello; *STRADE* ed *ESERCITO* invece lo aggravano di 1 livello. Subito dopo la riduzione dei *CENTRI ABITATI* e delle *FORTIFICAZIONI* verranno rimosse le armate in eccesso seguendo le regole della *SOVRAPPOLAZIONE*.

3.30.7 - GOVERNATORE: tutti i giocatori che in questo momento possiedono almeno un Regno, possono ambire a diventare governatori di un Regno minore (Regni che hanno 3 o 4 territori). Ognuno di questi tira 1D12 e il risultato più alto si aggiudica in modo casuale (stabilito dal lancio di un dado) un Regno minore occupato completamente dai *BARBARI* e converte immediatamente le armate barbare nel proprio colore. Se non vi è nessun Regno minore disponibile, il *GOVERNATORE* viene scartato senza provocare effetti.

3.30.8 - GUERRA CIVILE: i possedimenti del giocatore che ha pescato questa carta vengono suddivisi in due fazioni (*MEZZI DI TRASPORTO* al di fuori dei propri territori vengono considerati in questa situazione come territori virtuali). La prima fazione, scelta dal giocatore stesso, è composta da 10 territori, più altri 3 se il giocatore possiede *TEATRO*, più altri 3 se possiede *MUSICA*, più altri 3 se possiede *DEMOCRAZIA*. I rimanenti territori, se ne rimangono, fanno parte tutti della seconda fazione. Se il giocatore possiede *FILOSOFIA* la seconda fazione avrà obbligatoriamente almeno 15 armate, dislocate su 1 o più territori, arrotondati per eccesso (3 territori con 6 armate ciascuno). L'*ESERCITO* provoca la perdita di 10 armate per entrambe le fazioni. Il giocatore più debole della partita ($N^{\circ} \text{armate} * N^{\circ} \text{territori}$) beneficia della seconda fazione che convertirà immediatamente in armate del proprio colore. Ciò comunque provoca un *CASUS BELLI* (**CAP. 5**) della vittima sul giocatore più debole. Se è lo stesso giocatore più debole a subire questa calamità, *GUERRA CIVILE* viene scartata senza provocare effetti.

3.30.9 - IMPERATORE (MATRIMONIO IMPERIALE): tutti i giocatori che in questo momento possiedono almeno un Regno, possono ambire a diventare sovrano di un secondo Regno: ognuno di questi somma il tiro di 3D6, se possiede *EROINA* di 4D6; il giocatore con il risultato più alto si aggiudica in modo casuale (stabilito dal lancio di un dado) un Regno occupato completamente dai *BARBARI* e converte immediatamente le armate barbare nel proprio colore. Se non vi è nessun Regno disponibile, l'*IMPERATORE* viene scartato senza provocare effetti.

3.30.10 - INGANNO: il giocatore che pesca la carta decide chi subisce gli effetti di questa calamità. La vittima perde 3 *GENERALI*; se possiede *ISTRUZIONE* solo 2; se possiede *LETTERATURA* solo 1; se possiede *FILOSOFIA* è immune. Se la vittima prescelta è immune a questa *CARTA CALAMITÀ*, il giocatore che ha pescato la carta perderà automaticamente 1 *GENERALE* senza possibilità di difesa. Ciò comunque provoca un *CASUS BELLI* (**CAP. 5**) della vittima sul giocatore che ha pescato la carta.

3.30.11 - INQUISIZIONE: il giocatore che pesca la carta subisce gli effetti di questa calamità. Perde tutte le *CATTEDRALI*, ma la *TEOLOGIA* riduce l'effetto di -1 *CATTEDRALE*, mentre il *MONOTEISMO* annulla *TEOLOGIA*. Il giocatore vittima, se possiede il *PAPA*, resta immune. In tal caso gli altri giocatori perderanno ognuno 1 *CATTEDRALE* (valida sempre la regola di *TEOLOGIA* e *MONOTEISMO*). Per ogni *CATTEDRALE* persa il giocatore rimuove dal gioco 10 armate.

3.30.12 - INVASIONI BARBARICHE: possono entrare nella mappa da due zone: dal Kazakistan (l'Orda d'Oro) o dalla Mesopotamia (il Khanato). Il numero di armate che compongono l'invasione è dato dalla seguente formula: $N^{\circ} \text{giocatori} * N^{\circ} \text{turni}$ (es.: se i giocatori sono 10 e si sta giocando da 21 turni, le armate barbare saranno: $10 * 21 = 210$). Con un lancio di dadi si decide in modo casuale da quale territorio "virtuale" partirà l'invasione (che rimarrà invariato) e il territorio che verrà attaccato. Se il territorio viene conquistato, verrà occupato dal numero massimo di armate barbare consentito dal tipo di terreno/*CENTRI ABITATI*/*FORTIFICAZIONI* presente in quel territorio (dopo la riduzione per effetto della conquista) e verrà aggiunto un *COMANDANTE* o un *GENERALE BARBARO*. Se vi sono ancora armate nel territorio "virtuale", verrà ripetuto il lancio dei dadi per attaccare un nuovo territorio seguendo la linea più breve per raggiungere rispettivamente Vienna o Costantinopoli. Si continua

finché il territorio “virtuale” non ha esaurito le armate barbare. Se queste invasioni mongole raggiungono rispettivamente Vienna o Costantinopoli, la partita termina.

3.30.13 - PESTE: tirare 1D6 per determinare la gravità della **PESTE**, il risultato moltiplicato per 10 darà la percentuale di armate che ogni giocatore, colpito da questa calamità, perderà. **MEDICINA** dimezza gli effetti; **STRADE** aumenta di +5 armate gli effetti (es.: il giocatore A è la vittima primaria, B C e D le vittime secondarie. A dovrebbe perdere 150 armate, ma possiede **MEDICINA**, risultato: $150/2=75$ armate perse. B dovrebbe perdere 100 armate, ma possiede **MEDICINA** e **STRADE**, risultato: $100/2+5=55$ armate perse. C dovrebbe perdere 90 armate, non possiede **MEDICINA**, ma possiede **STRADE**, risultato: $90+5=95$ armate perse. D dovrebbe perdere 60 armate, non possiede **MEDICINA** né **STRADE**, risultato: 60 armate perse); ogni giocatore decide dove togliere le proprie armate. Le città colpite dalla **PESTE** perdono un ulteriore numero di armate pari al proprio livello evolutivo (es.: **ACCAMPAMENTO** perde 1 armata, **VILLAGGIO** perde 2 armate, **CITTADINA** perde 3 armate e **CAPITALE** perde 4 armate).

3.30.14 - PIRATI: possono partire da una delle 6 **ZONE DI MARE**. Il numero di armate che compongono la flotta di invasione è dato dalla seguente formula: N° giocatori * N° turni (es.: se i giocatori sono 10 e si sta giocando da 17 turni, le armate barbare saranno: $10*17=170$). Con un lancio di dadi si decide in modo casuale da quale **ZONA DI MARE** partirà l'invasione (che rimarrà invariata) e il territorio costiero che verrà attaccato. Se il territorio viene conquistato, verrà occupato dal numero massimo di armate barbare consentito dal tipo di terreno/**CENTRI ABITATI/FORTIFICAZIONI** presente in quel territorio (dopo la riduzione per effetto della conquista) e verrà aggiunto un **COMANDANTE** o un **GENERALE BARBARO** (vedi **3.14 - COMANDANTE BARBARO** e **3.15 - GENERALE BARBARO**). Se vi sono ancora armate nella flotta di invasione, verrà ripetuto il lancio dei dadi per attaccare un nuovo territorio. Si continua finché la flotta di invasione non ha esaurito le armate barbare oppure se non vi sono più territori costieri di giocatori in quella **ZONA DI MARE** (in questo secondo caso le restanti armate barbare vengono rimosse dalla **MAPPA**).

3.30.15 - RIVOLTA DEGLI SCHIAVI: tutti i giocatori che possiedono merci di schiavi subiscono gli effetti di questa calamità: i **CENTRI ABITATI** di 3 territori città vengono ridotti di 1 livello (e di conseguenza anche le **FORTIFICAZIONI** se sono di livello superiore), +1 livello se la vittima possiede **MINIERE**, -1 livello se possiede **ISTRUZIONE**. Tutte le merci di schiavi presenti sulla mappa vengono convertite immediatamente in armate che attaccano subito il territorio o il **MEZZO DI TRASPORTO** su cui si trovano.

3.30.16 - SUPERSTIZIONE: la vittima primaria (il giocatore che pesca la carta) rimuove dai propri territori fino a 3 **CATTEDRALI**, 3 vittime secondarie (decise dai dadi) rimuovono dai propri territori 1 **CATTEDRALE**. **DEISMO** e **MISTICISMO** riducono l'effetto di 1, ma non sono cumulabili.

3.30.17 - TEMPESTA: colpisce una delle 6 zone di mare (utilizzare 1D6 per scegliere). Tutte le navi nell'**OCEANO** vengono distrutte, quelle nel **MARE** perdono tutto il carico (sia esso di merci o armate), quelle nel porto non subiscono danni. 1 **CENTRO ABITATO** che si affaccia su questa **ZONA DI MARE** viene eliminato (e di conseguenza anche le **FORTIFICAZIONI** se sono di livello superiore), quello di un altro giocatore (se presente più d'uno, decidere coi dadi) ridotto di 1 livello. **INGEGNERIA** riduce gli effetti di 1 livello (es.: se tutti i giocatori che subiscono **TEMPESTA** possiedono **INGEGNERIA**, le navi nell'**OCEANO** non vengono distrutte, ma perdono tutto il carico; quelle nel **MARE** non subiscono danni; 1 **CENTRO ABITATO** che si affaccia su questa **ZONA DI MARE** non viene eliminato, ma solo ridotto di 1 livello; quello di un altro giocatore non subisce danni).

3.31 - CARTE OBIETTIVO: ne esistono 3 diverse per ogni Regno in gioco, in totale quindi 30 carte. Rappresentano le mire espansionistiche a cui il giocatore deve aspirare per ottenere ulteriori **PUNTI ONORE**. La zona colorata in verde è il Regno iniziale del giocatore, le zone gialle e rosse sono le zone da conquistare per guadagnare **PUNTI ONORE**; se si possiedono almeno 6 territori di colore giallo, quelli rossi valgono 2 **PUNTI ONORE** anziché 1. Perdere un territorio di colore verde vuol dire perdere 3 **PUNTI ONORE**.

CAP. 4 - SCOPO DEL GIOCO E CONDIZIONI DI VITTORIA

4.01 - SCOPO DEL GIOCO: Sviluppare i propri possedimenti in campo commerciale, diplomatico e militare sopravvivendo ai vari eventi catastrofici e casuali; giocare di astuzia contro gli avversari per ottenere il maggior numero di *PUNTI ONORE* (punti vittoria).

4.02 - DURATA DELLA PARTITA: la durata della partita può essere gestita in 2 modi:

- a tempo: si decide quanto tempo giocare e al termine il giocatore con più *PUNTI ONORE* vince la partita (comunque difficile da gestire, quando mancano pochi turni di gioco la partita decade in attacchi suicidi o in turni di gioco estremamente lunghi per far perdere tempo).

- Con un "tetto": ogni ora di gioco si guadagnano in media dai 5 ai 10 *PUNTI ONORE* (dipende dall'esperienza dei giocatori). In base al tempo massimo disponibile si fissa un tetto massimo di *PUNTI ONORE* da raggiungere; il giocatore che raggiunge quel "tetto" alla fine del suo turno vince la partita.

ECCEZIONE: nel caso in cui un giocatore riesca a completare la conquista dei territori indicati nella sua **CARTA OBIETTIVO**, la partita termina immediatamente con la vittoria di quel giocatore: BRAVO! HAI CREATO IL TUO IMPERO!!

4.03 - PUNTI ONORE: sono il riconoscimento del valore, abilità e fortuna di un giocatore per le azioni intraprese durante la partita. Di seguito sono elencate le varie azioni e i rispettivi *PUNTI ONORE* che il giocatore si aggiudica:

TABELLA 6 - Distribuzione iniziale componenti del gioco

AZIONI	N° PUNTI ONORE
conquista di un Regno barbaro composto da 3-4 territori	1
conquista di un Regno barbaro composto da 8 territori	3
conquista di una <i>TORRE</i>	1
conquista di un territorio città di un giocatore	1
conquista di un Regno di un giocatore composto da 3-4 territori	3
conquista di un Regno di un giocatore composto da 8 territori	10
Conquista/distruzione di un <i>MEZZO DI TRASPORTO</i> di un giocatore	1
possedere (giocatori cristiani) o uccidere (giocatori non cristiani) il PAPA	1
uccidere un <i>GENERALE</i> (anche barbaro)	1
distruggere un <i>VESSILLO</i>	1
possedere tutte le CARTE CIVILTÀ	1
vincere una CROCIATA	variabile
perdere una CROCIATA	variabile
effetto di CARTE EVENTI	variabile
azioni diplomatiche	variabile
CARTE OBIETTIVO	variabile

4.04 - VITTORIA DEL GIOCATORE : i *PUNTI ONORE* vengono segnati sul foglio del giocatore (lato diplomazia, a destra del proprio simbolo) man mano che vengono guadagnati/persi durante la partita; fanno eccezione i *PUNTI ONORE* dovuti alla **CARTA OBIETTIVO**: si conteggiano e si sommano agli altri *PUNTI ONORE* solo alla fine della partita (es: si è deciso di giocare fino ad un tetto di 50 *PUNTI ONORE*, il giocatore francese ne ha guadagnati 38; alla fine della sua **FASE COMBATTIMENTO** si rende conto che il suo **OBIETTIVO** gli farebbe guadagnare ulteriori 12 *PUNTI ONORE* così al termine del suo turno di gioco mostra il totale raggiunto e dichiara vinta la partita).

CAP. 5 – DIPLOMAZIA E CASUS BELLI

5.01 - DIPLOMAZIA: durante la **FASE DIPLOMAZIA** i giocatori possono dichiarare/proporre azioni diplomatiche verso gli altri giocatori; a seconda del **LIVELLO TECNOLOGICO** raggiunto, dispongono di un certo numero di azioni possibili (vedi **TAB. 3.28 – Livello evolutivo raggiunto e relativi bonus**).

Le azioni possono essere (vedi **TAB 5.01 – Pergamena della DIPLOMAZIA**):

- PASSAGGIO TERRITORI: consente di attraversare con i propri **MEZZI DI TRASPORTO/VESSILLI** i territori di un altro giocatore, compresi gli **STRETTI** marittimi sotto il suo controllo
- COMMERCIO: consente di raggiungere e commerciare con le città del giocatore
- 10%-20% SUL COMMERCIO: trattieni il 10 o il 20% dei fiorini ogniquale volta il giocatore vende in una delle tue città (si applica al lordo)
- ALLEANZA MILITARE: i giocatori sono alleati solo militarmente (non sono obbligati ad avere altri legami diplomatici). Le alleanze militari sono sempre stipulate fra 2 giocatori (es: A è alleato di B; A si allea con C, ma B non è alleato di C).
- DICHIARAZIONE DI GUERRA: nel momento in cui un giocatore dichiara guerra ad un altro giocatore allora le varie alleanze si confermano o meno (es: A è alleato di B; A si allea con C, poi con D; E è anche lui alleato con C e con D; A dichiara guerra ad E: B conferma l'alleanza con A ed entra in guerra contro E; C e D non confermano l'alleanza con A, ma la confermano con E; quindi C D E diventano un'unica alleanza ed entrano in guerra contro A e B). Tutti i patti diplomatici stipulati tra 2 giocatori che entrano in guerra fra di loro decadono immediatamente.

La procedura da seguire per proporre/dichiarare una diplomazia è la seguente:

- 1) Il giocatore propone un patto ad un altro giocatore
- 2) Chi riceve la proposta può accettarla, rilanciare una contro-proposta (fare cioè a sua volta una proposta diplomatica di integrazione) oppure rifiutarla
- 3) Se c'è stata una contro-proposta, il primo giocatore può solo accettare o rifiutare
- 4) Ogni giocatore segna sulla propria pergamena della DIPLOMAZIA eventuali modifiche

Le modifiche da segnare possono essere:

- nuovi patti diplomatici siglati o revocati
- CASUS BELLI** e **PUNTI ONORE** persi/guadagnati

I **CASUS BELLI** e **PUNTI ONORE** persi/guadagnati sono indicati nei 3 rettangoli colorati di verde/giallo/rosso per ogni giocatore e per ogni opzione diplomatica; se la proposta viene accettata si guarda il rettangolo verde, se viene rifiutata quello giallo, se viene revocata quello rosso.

Facciamo qualche esempio:

-Il Regno di Castiglia chiede il PASSAGGIO TERRITORI alla Francia che accetta, non succede nulla.

-Il Regno di Castiglia chiede il PASSAGGIO TERRITORI alla Francia, la Francia non accetta e offende la Castiglia che si segna un **CASUS BELLI** contro la Francia.

-Il Regno di Francia revoca il PASSAGGIO TERRITORI alla Castiglia, la Francia offende la Castiglia che si segna un **CASUS BELLI** contro la Francia; la Francia perde 1 **PUNTO ONORE**.

-Il Regno di Castiglia chiede il COMMERCIO alla Francia, la Francia in cambio propone il 20% sul guadagno, la Castiglia accetta, ma così facendo la Francia offende la Castiglia che si segna un **CASUS BELLI** contro la Francia; la Francia perde 1 **PUNTO ONORE**.

-Il Regno di Castiglia dichiara GUERRA alla Francia, ma facendo così offende tutti i Regni cristiani che si segnano un **CASUS BELLI** contro la Castiglia; la Castiglia perde 3 **PUNTI ONORE**. Inoltre il PAPA potrà SCOMUNICARLA alla fine del suo turno (a meno che a quel punto la Castiglia sia il PAPA).

-Il Regno di Castiglia propone ALLEANZA MILITARE ai Mamelucchi che accettano, ma facendo così entrambe offendono le proprie religioni: perdono ciascuno 3 **PUNTI ONORE** e tutti i Regni cristiani e musulmani si segnano un **CASUS BELLI** contro il rispettivo Regno blasfemo; la Castiglia può essere SCOMUNICATA dal PAPA.

Il PAPA non può mai allearsi con i Regni musulmani.

Per terminare la GUERRA (dichiarare la PACE) non ci sono regole precise, si può chiedere quello che si vuole, ovviamente se volete che il nemico accetti dovrete fare delle richieste ragionevoli; sono concessi pagamenti in fiorini, anche distribuiti in un certo numero di turni; cessione di *MEZZI DI TRASPORTO* o territori (compreso tutto quello che contengono); il PAPA; [CARTE IMPERO](#).

FIGURA 5.01 - Pergamena della DIPLOMAZIA

DIPLOMAZIA	PASSAGGIO TERRITORI	COMMERCIO	10% SUL COMMERCIO	20% SUL COMMERCIO	ALLEANZA MILITARE	IN GUERRA	CASUS BELLI
REGNO DI CASTIGLIA	+						
REGNO DI FRANCIA	+	CB +1	CB +1	On -1 CB +1	CB +1	On -3 CB +1FAZ	
REGNO DI INGHILTERRA	+	CB +1	CB +1	On -1 CB +1	CB +1	On -3 CB +1FAZ	
SACRO ROMANO IMPERO GERMANICO	+	CB +1	CB +1	On -1 CB +1	CB +1	On -3 CB +1FAZ	
REGNO DI UNGERIA	+	CB +1	CB +1	On -1 CB +1	CB +1	On -3 CB +1FAZ	
IMPERO BIZANTINO	+	CB +1	CB +1	On -1 CB +1	On -1 CB +1	On -1	
IMPERO DI TEHRAN-CHAGAI	+	CB +1	CB +1	On -1 CB +1	On -1 CB +1	On -1	
SULTANATO DI RUM	+	On -1 CB +1FAZ	On -1 CB +1FAZ	On -1	On -3 CB +1FAZ	On -3 CB +1FAZ	
REGNO DEI MAMELUCCHI	+	On -1 CB +1FAZ	On -1 CB +1FAZ	On -1	On -3 CB +1FAZ	On -3 CB +1FAZ	
REGNO DEGLI ALMOGABDI	+	On -1 CB +1FAZ	On -1 CB +1FAZ	On -1	On -3 CB +1FAZ	On -3 CB +1FAZ	

PUNTI ONORE

CASUS BELLI

PROPORRE ACCETTARE **PROPORRE RIFIUTARE** **REVOCARE VITTIMA**

Opzioni diplomatiche

Area dove segnare i **PUNTI ONORE** persi/guadagnati

Colonna dove segnare i **CASUS BELLI** con gli altri gio.

Colonne dove segnare i patti vigenti con gli altri gio.

Stemma del giocatore

Fazione religiosa del giocatore

Effetti sui **PUNTI ONORE** e **CASUS BELLI** accettando

Effetti sui **PUNTI ONORE** e **CASUS BELLI** rifiutando

Effetti sui **PUNTI ONORE** e **CASUS BELLI** revocando

Non si possono fare patti diplomatici con i *BARBARI*, non si deve dichiarare GUERRA o chiedere loro la PACE, potete attaccarli quando volete, l'unica regola valida con loro è la forza, finché siete numericamente superiori attraversando i loro territori o commerciando nelle loro città non vi attaccheranno.

5.02 - CASUS BELLI: tutti i giocatori cominciano la partita in condizione neutra, vale a dire che non esistono patti diplomatici di alcun tipo tra di loro. Man mano che la partita procede le dichiarazioni diplomatiche o alcune [CARTE IMPERO](#) potrebbero causare delle offese; queste offese sono i *CASUS BELLI* che stanno ad indicare il peggioramento dei rapporti tra 2 giocatori. Il *CASUS BELLI* è la possibilità che si ottiene per "vendicarsi" di 1 "azione scorretta" da parte di un altro giocatore. Le azioni scorrette sono riportate nella **TAB 5.02 – CASUS BELLI**.

TABELLA 5.02 – CASUS BELLI

AZIONI SCORRETTE	N° CASUS BELLI
SICARIO	1
LADRO	1
VESCOVO	1
azioni diplomatiche	Variabile
<i>BLOCCO NAVALE</i>	1
il <i>PAPA</i> vi scomunica	3
GUERRA CIVILE	1

Quando un giocatore ha accumulato un certo numero di *CASUS BELLI* nei confronti di un altro giocatore, può restituire il torto tramite azioni diplomatiche pagandole con un numero di *CASUS BELLI* pari al doppio dei *PUNTI ONORE* che perderebbe facendo quell'azione.

Esempi:

-se il giocatore francese volesse togliere il patto *COMMERCIO* con il giocatore inglese perderebbe 1 *PUNTO ONORE*, oppure potrebbe spendere 2 *CASUS BELLI* accumulati con l'inglese e non ricevere malus sui *PUNTI ONORE*.

-se il giocatore francese volesse dichiarare *GUERRA* contro il giocatore inglese perderebbe 3 *PUNTI ONORE*, oppure potrebbe spendere 6 *CASUS BELLI* accumulati con l'inglese e non ricevere malus sui *PUNTI ONORE*.

CAP. 6 - PREPARAZIONE DEL GIOCO

6.01 - PREPARAZIONE CARTE E MAPPA: Separare le carte nei 6 diversi mazzi (IMPERO, CIVILTÀ, EVENTI, CALAMITÀ, TESORO, OBIETTIVI).

Disporre le carte CIVILTÀ divise per colore negli appositi spazi rappresentati nella parte inferiore del tabellone.

Mischiare e disporre capovolti i mazzi CALAMITÀ ed EVENTI in alto a destra sul tabellone.

Estrarre dal mazzo IMPERO la carta PAPA, mischiare e disporre capovolte le rimanenti CARTE IMPERO in alto a destra sul tabellone.

6.02 - NUMERO GIOCATORI: a seconda del numero di giocatori verrà utilizzata parte o tutta la MAPPA di gioco (vedi **FIGURA 3.01c - Numero giocatori e Zone utilizzate**). Per stabilire l'ordine di gioco si utilizzeranno le SPADE: i giocatori a turno pescano 1 SPADA, quello con il numero più basso sulla SPADA inizierà per primo, poi a seguire in ordine crescente.

Chi ha preso la SPADA col numero 1, diventerà il “mazziere” che si occuperà della gestione e della distribuzione delle carte dei vari mazzi durante la partita. Chi ha la SPADA col 2, diventerà il “mercante” che si occuperà di segnare in un'apposita tabella i commerci effettuati tra i vari giocatori. Il giocatore che ha la SPADA col 3 diventerà il “cassiere” che si occuperà della distribuzione, vendita e ritiro dal tabellone di gioco di tutte le pedine.

Partendo dal primo, i giocatori scelgono a turno il Regno che utilizzeranno durante il gioco e prendono le armate e dadi del colore prescelto; a seconda del numero di giocatori variano le possibilità di scelta: se i giocatori sono ad esempio 5, 2 saranno cristiani, 2 musulmani e 1 ortodosso (vedi **TAB. 6.2 - Numero giocatori**).

TABELLA 6.02 - Numero giocatori

N° TOTALE GIOCATORI	N° GIOCATORI CRISTIANI	N° GIOCATORI MUSULMANI	N° GIOCATORI ORTODOSSI
3	1	1*	1*
4	2	1*	1*
5	2	2	1*
6	3	2	1*
7	3	3	1*
8	4	3	1*
9	4	3	2
10	5	3	2
		*= OBBLIGATORIO MAMELUCCHI	*= OBBLIGATORIO BIZANTINI

6.03 - DOTAZIONE INIZIALE: una volta che tutti i giocatori hanno scelto, il “mazziere” farà pescare ad ognuno di loro 1 tra le 3 CARTE OBIETTIVO abbinate al proprio Regno (ECCEZIONE: quando i giocatori sono meno di 9 può succedere che alcune CARTE OBIETTIVO non siano “valide” perché indicano territori della MAPPA in aree di gioco non utilizzate (vedi **FIGURA 3.01c**).

Il giocatore cristiano con la SPADA più bassa diventa il PAPA e prende la carta PAPA precedentemente messa da parte, gli altri giocatori pescano a turno 1 CARTA IMPERO.

A questo punto ad ogni giocatore verrà consegnato il rispettivo “pannello giocatore” del proprio Regno che posizionerà nella base di legno.

Ogni giocatore dispone di una dotazione iniziale così composta:

TABELLA 6.03 - Distribuzione iniziale componenti del gioco

LIVELLO EVOLUTIVO	N° MAX. Catapulte e bombarde
ARMATE	70
FIORINI	700
BASE IN LEGNO	1
NAVE COMMERCIO (1° livello)	1
CAROVANA (1° livello)	1
NAVE DA GUERRA (1° livello)	1
CAVALLERIA (1° livello)	1
CATTEDRALE	1
VESSILLO	1
GETTONE ESPERIENZA ESERCITO	1
CATAPULTA	1
BANDIERINE (per le navi)	2

ECCEZIONE: il giocatore cristiano che possiede il PAPA prende ulteriori 10 armate.

6.04 - POSIZIONAMENTO INIZIALE: su ogni città della zona di gioco si posiziona un *ACCAMPAMENTO* e un *FORTINO* (del colore della *ZONA DI TERRA*, vedi **FIGURA 3.01b**), in tutti i territori che non fanno parte dei Regni dei giocatori verrà posizionata 1 armata barbara; lo STATO DELLA CHIESA fa parte del Regno del giocatore *PAPA*.

I giocatori collocano una delle armate della dotazione iniziale su ogni territorio in loro possesso.

CAROVANA, *CAVALLERIA*, *NAVI*, *VESSILLO* e *CATAPULTA* dovranno essere distribuite a piacimento nelle città del proprio Regno. La *CATTEDRALE* può essere posizionate su un qualsiasi territorio del proprio Regno.

ECCEZIONE: i giocatori che cominciano la partita senza città con il PORTO, possono posizionare i loro *MEZZI DI TRASPORTO* marittimo in un qualsiasi PORTO di un Regno confinante con il proprio.

Ciascun giocatore poi, a turno, posiziona 5 armate, sempre dalla propria dotazione iniziale, e le colloca sulla MAPPA per rafforzare i propri territori. Questa operazione verrà ripetuta fino all'esaurimento della dotazione di ogni giocatore, di conseguenza durante l'ultimo giro potranno essere disposte meno di cinque armate. Importante: la disposizione iniziale di tutte le armate e pedine di qualsiasi tipo deve sottostare alle regole della *SOVRAPPOLAZIONE*.

A questo punto la fase preliminare è completa e il giocatore primo di turno potrà iniziare il gioco.

CAP. 7 - SVOLGIMENTO DEL GIOCO

7.01 - TURNO DI GIOCO

Un turno completo di gioco si suddivide in diverse FASI:

TABELLA 7.01 – Turno di gioco

TURNO DI GIOCO	
TUTTI	<u>SPADE</u> Metti all'asta le prime spade e/o pescale per determinare i turni dei giocatori
	<u>CARTE IMPERO</u> Ogni giocatore pesca una nuova CARTA IMPERO dal mazzo
OGNI GIOCATORE AL SUO TURNO	<u>DADI EVENTI</u> Lancia i 2 dadi eventi e risolvi eventuali risultati positivi: EVENTI e RIBELLIONI , aumento dei BARBARI , CALAMITÀ
	<u>DIPLOMAZIA</u> Proponi/dichiara azioni diplomatiche, gioca DIPLOMATICO , TARGA D'ORO e TRATTATO
	<u>RINFORZI</u> Prepara le armate di rinforzo che ottieni dai tuoi Regni
	<u>TASSE</u> Ricevi il ricavato in fiorini dal GABELLIERE e MERCANTE
	<u>ACQUISTO</u> Acquista TECNOLOGIE , ESERCITI , EDIFICI , MEZZI , usa MERCENARIO
	<u>POSIZIONAMENTO</u> Posiziona i rinforzi sulla mappa e/o in riserva
	<u>COMBATTIMENTO</u> Muovi e attacca, gioca le CARTE IMPERO
	<u>COMMERCIO</u> Muovi e commercia
	<u>BARBARO</u> Aumentano gli eserciti dei BARBARI se presente un loro COMANDANTE o GENERALE ; si risolvono eventuali attacchi

7.02 - SPADE (per tutti i giocatori)

Asta e/o Pesca delle Spade: il “mazziere” prepara un numero di **SPADE** pari al numero dei giocatori (le restanti, se si gioca in meno di 10, non verranno utilizzate). Poi metterà all'asta le prime 3 **SPADE** partendo dalla prima (le prime 2 se si gioca da 5 a 7, nessuna se si gioca in meno); si possono usare solo i fiorini per puntare e non ci sono limiti. Finita l'asta, o se nessun giocatore ha puntato, il “mazziere” tiene in mano tutte o le restanti **SPADE** in modo da nascondere i numeri incisi sulla lama. A turno, i giocatori pescano una **SPADA**, mentre l'ultima spada rimarrà al “mazziere” stesso. Il giocatore con la **SPADA I** comincerà per primo, col II sarà il secondo e così via.

7.03 - CARTE IMPERO (per tutti i giocatori)

Carte: il “mazziere” distribuisce ad ogni giocatore, seguendo l'ordine delle spade, 1 **CARTA IMPERO**.

Di seguito sono elencate 8 FASI che ogni singolo giocatore deve eseguire, partendo dalla prima fino all'ultima.

7.04 - DADI EVENTI

Il giocatore tira i 2D6 eventi (sono dadi normali a 6 facce, ma al posto dell'1 hanno un teschio).

- Con un risultato di 1 teschio+un qualsiasi altro numero verrà pescata 1 **CARTA EVENTO** e ci saranno possibili RIBELLIONI. Tutti i giocatori che possiedono *MEZZI DI TRASPORTO* nella ZONA colpita dalla **CARTA EVENTO** dovranno subirne gli effetti. Per le RIBELLIONI invece si tira 1D4: tutti i territori dei giocatori che hanno un numero di armate pari o inferiori al risultato del D4 si ribellano, *MEZZI DI TRASPORTO* e armate del giocatore vengono rimosse e sostituite con 1D6 di armate *BARBARE* + 1 *COMANDANTE BARBARO* (1 *GENERALE BARBARO* se il D6 da 6).

- Con un risultato teschio+teschio si pesca una **CARTA CALAMITÀ**: il giocatore che l'ha causata è la vittima primaria (in caso la carta lo richiedesse). Inoltre tutte le città e *FORTIFICAZIONI* dei *BARBARI* aumentano di 1 livello.

- Con un risultato doppio (escluso teschio+teschio) tutti i territori occupati dai *BARBARI* aumentano di 1 armata: Se un territorio barbaro ha più armate di un territorio confinante di un giocatore, automaticamente i *BARBARI* attaccano fino alla conquista o alla totale disfatta.

Se un territorio barbaro non ha più armate di un territorio confinante di un giocatore ma supera il livello di *SOVRAPPOLAZIONE* del territorio, automaticamente i *BARBARI* attaccano fino alla conquista o alla totale disfatta.

Se il territorio barbaro non ha un territorio confinante di un giocatore, ma supera il livello di *SOVRAPPOLAZIONE* del territorio, verrà edificato automaticamente un *FORTINO* (colore della ZONA DI TERRA) al costo di 1 armata *BARBARA*.

Se il territorio barbaro non ha un territorio confinante di un giocatore, ma supera il livello di *SOVRAPPOLAZIONE* del territorio ed esiste già un *FORTINO*, verrà promosso automaticamente un *COMANDANTE BARBARO* al costo di 1 armata *BARBARA*.

Se il territorio barbaro ha già *FORTINO* e *COMANDANTE BARBARO*, ma non è un territorio *COSTIERO*, non si espande ulteriormente. Se invece è costiero, salperà dalla zona di mare adiacente una *NAVE DA GUERRA* "pirata" che caricherà fino ad un massimo di 30 armate *BARBARE* + *COMANDANTE BARBARO*. Questa nave all'inizio di ogni turno giocatore si muoverà di un territorio (*ZONA DI MARE* o territorio di un giocatore, non territorio barbaro) in modo casuale (usare 1D6 abbinando i risultati al numero dei territori possibili). Se durante questi spostamenti incontra le armate dei giocatori, attacca automaticamente fino alla conquista o alla totale disfatta.

Ogni volta che le armate *BARBARE* conquistano un territorio o *NAVE* viene tirato 1D6: da 1 a 5 viene promosso un *COMANDANTE BARBARO*, con un risultato di 6 viene promosso un *GENERALE BARBARO*.

7.05 - DIPLOMAZIA: il giocatore può, solo in questa fase, dichiarare guerra usando la **TARGA D'ORO**, ottenere la pace con il **TRATTATO** o consegnare ad un altro giocatore il **DIPLOMATICO**. Può inoltre utilizzare **SICARIO**, **LADRO** e **VESCOVO**, provocando però un *CASUS BELLI*.

7.06 - RINFORZI: Il giocatore ottiene dal "cassiere" tante armate del proprio colore quanti sono i territori da lui occupati del proprio Regno più quelle per i territori dei Regni minore da lui occupati completamente. Esempio: il giocatore di turno occupa 7 su 8 territori del proprio Regno + 2 su 3 territori della Scozia e 3 su 3 del Portogallo, quindi ha diritto a 10 armate (7+3=10). Se utilizza **MERCENARIO** riceverà ulteriori armate.

7.07 - TASSE: il giocatore può incassare fiorini se possiede **MERCANTE** e/o **GABELLIERE**.

7.08 - ACQUISTO E SVILUPPO: il giocatore può acquistare **CARTE CIVILTÀ**, *FORTIFICAZIONI*, *VESSILLI*, *GENERALI* e *MEZZI DI TRASPORTO*.

7.09 - POSIZIONAMENTO: il giocatore può posizionare sulla mappa di gioco tutti, alcuni o nessuno degli oggetti acquistati e/o ottenuti nelle fasi precedenti, mentre le rimanenze può conservarle dietro il proprio *PANNELLO GIOCATORE*.

7.10 - COMBATTIMENTO: da questa fase in poi il giocatore può utilizzare le **CARTE IMPERO** per indebolire gli avversari o potenziare i propri attacchi. Il giocatore di turno può muovere i propri *MEZZI DA GUERRA*, caricare le armate e sferrare i propri attacchi **SOLO** con i *VESSILLI*, tutti gli altri territori o *MEZZO DI TRASPORTO* possono solo difendersi. Un attacco consiste in una o più battaglie combattute coi dadi. Lo scopo di un attacco è quello di conquistare un territorio o un *MEZZO DI TRASPORTO*, avendovi sconfitto tutte le armate nemiche presenti. Le battaglie si svolgono in questo modo: l'attaccante comunica ad alta voce il *VESSILLO* da cui parte l'attacco e il

territorio/*MEZZO DI TRASPORTO* attaccato. Se dimentica di fare questo, il difensore è autorizzato a “soffiare” 3 armate dal *VESSILLO* da cui è partito l’attacco. Le armate distrutte durante le battaglie vengono ritirate dalla *MAPPA* e riposte nella scatola. Potete attaccare soltanto per conquistare un territorio o un *MEZZO DI TRASPORTO* nemico, ma dovete sempre avere almeno 2 armate sul *VESSILLO* da cui sferrate l’attacco (1 rimane di presidio). Ogni battaglia, di base, può essere combattuta, sia in attacco che in difesa, da un massimo di tre armate. Il difensore è obbligato ad utilizzare in difesa tutte le armate presenti sul territorio, siano esse nel territorio stesso oppure caricate su *VESSILLI* o *MEZZI DI TRASPORTO*. A questo numero base di armate vanno aggiunti eventuali modificatori dovuti a [CARTE IMPERO](#), *FORTIFICAZIONI*, *CATAPULTE*, *BOMBARDE*, *NAVI DA GUERRA* (in caso di scontri navali) che possono modificare il numero di dadi da tirare oppure aumentare il risultato del tiro del dado più alto. Prima di lanciare i dadi, l’attaccante prima e il difensore dopo, scoprono le [CARTE IMPERO](#) che intendono giocare per quella battaglia e dichiarano quante armate di base intendono utilizzare, poi si applicano i modificatori.

ESITO DELLA BATTAGLIA: i punteggi ottenuti coi dadi **NON SI SOMMANO MAI**. Quando i due giocatori hanno tirato i loro dadi, si aggiungono i modificatori e si confrontano i punteggi ottenuti secondo il seguente criterio:

- i modificatori che aumentano il risultato si applicano solo al dado più alto
- il dado con il punteggio più alto ottenuto dall’attaccante si confronta con il punteggio più alto del difensore e via via si confrontano gli altri dadi in ordine decrescente
- se è più alto il punteggio dell’attaccante, il difensore dovrà togliere dal territorio/*MEZZO DI TRASPORTO* attaccato 1 delle sue armate (riponendola fra quelle in dotazione)
- se è più alto il punteggio del difensore, sarà l’attaccante a dover ritirare una delle sue armate dal *VESSILLO* dal quale ha sferrato l’attacco
- se è l’attaccante ad avere il primo dado più alto, il difensore perderà le [CARTE IMPERO](#) usate in questa battaglia, altrimenti sarà il contrario
- in caso di pareggio vince sempre il difensore
- le [CARTE IMPERO](#) sopravvissute alla battaglia possono essere ritirate o rigiocate nella battaglia successiva

L’attaccante può continuare il combattimento e rinnovare la sfida all’avversario per tutte le volte che vuole, fino alla distruzione delle armate avversarie situate nel territorio/*MEZZO DI TRASPORTO* di suo interesse, oppure sospendere l’attacco. Se lo conquista, il *VESSILLO* guadagna 1 livello esperienza (massimo 3 per *VESSILLO*), se sospende l’attacco il *VESSILLO* perde 1 livello esperienza e non può continuare ad attaccare; se il *VESSILLO* rimane senza esperienza viene rimosso dalla *MAPPA* (riponendola fra quelle in dotazione).

Il giocatore di turno può sferrare dai suoi *VESSILLI* un numero di attacchi pari ai livelli esperienza che il *VESSILLO* possiede all’inizio del turno (es: un *VESSILLO* di 2° livello può attaccare fino a 2 diversi territori/*MEZZI DI TRASPORTO*, anche se conquistando il primo territorio/*MEZZO DI TRASPORTO* guadagna un livello esperienza; solo nel turno di gioco successivo potrà sferrare 3 attacchi).

Quando l’attaccante distrugge le armate su un territorio/*MEZZO DI TRASPORTO* nemico, deve occuparlo con almeno 1 armata. Se lo desidera, però, può trasportare anche parte/tutto l’esercito che ha partecipato alla battaglia (*VESSILLO*, *GENERALE*, *BOMBARDA*, armate)

CONQUISTA DI UN TERRITORIO: quando avete sconfitto l’ultima armata presente su un territorio avversario, dovete occupare quel territorio con almeno tante armate quante sono state quelle effettivamente impiegate nell’ultimo lancio dei dadi. Potete trasportare sul territorio conquistato tante armate quante volete, ma dovete sempre lasciare almeno un’armata di presidio sul territorio da cui avete sferrato l’attacco. Eventuali *CENTRI ABITATI* o *FORTIFICAZIONI* conquistate vengono ridotte di 1 livello, i *MEZZI DI TRASPORTO* da guerra vengono distrutti, quelli da commercio requisiti con tutto il carico di merci.

CONQUISTA DI UN *MEZZO DI TRASPORTO*: quando avete sconfitto l’ultima armata sul *MEZZO DI TRASPORTO* ci si comporta come descritto nel paragrafo precedente.

ELIMINAZIONE DI UN GIOCATORE: Se anche l’ultimo territorio/*MEZZO DI TRASPORTO* di un giocatore viene eliminato dal gioco, il vincitore si appropria di tutte le [CARTE IMPERO](#), [CARTE CIVILTÀ](#) (le doppie vengono scartate) e di tutte le scorte contenute nella sua *BASE IN LEGNO*.

Di seguito alcuni esempi di combattimento:

ESEMPIO 1

DADI DELL'ATTACCANTE



DADI DEL DIFENSORE



RISULTATO

L'attaccante e il difensore perdono 1 armata.

ESEMPIO 2

DADI DELL'ATTACCANTE



DADI DEL DIFENSORE



RISULTATO

Il difensore perde 1 armata.

ESEMPIO 3

DADI DELL'ATTACCANTE



DADI DEL DIFENSORE



RISULTATO

L'attaccante perde 1 armata.

ESEMPIO 4

DADI DELL'ATTACCANTE



DADI DEL DIFENSORE



RISULTATO

L'attaccante perde 2 armate e il difensore ne perde 1.

ESEMPIO 5	
L'attaccante decide di utilizzare l' ARCHIBUGIERE e lo dichiara prima di tirare i dadi.	
ARCHIBUGIERE  +1 al D6 più alto	
DADI DELL'ATTACCANTE  (5 + 1 = 6)	DADI DEL DIFENSORE 
RISULTATO L'attaccante perde 1 armata e il difensore ne perde 2.	

ESEMPIO 6	
L'attaccante decide di utilizzare il CONDOTTIERO e lo dichiarano prima di tirare i dadi.	Il difensore decide di utilizzare l' ARCHIBUGIERE e lo dichiara prima di tirare i dadi.
CONDOTTIERO  +1 al D6 più alto	ARCHIBUGIERE  +1 al D6 più alto
DADI DELL'ATTACCANTE  (5 + 1 = 6)	DADI DEL DIFENSORE  (5 + 1 = 6)
RISULTATO L'attaccante perde 2 armate e il CONDOTTIERO , Il difensore perde 1 armata.	

ESEMPIO 7	
L'attaccante decide di utilizzare il CONDOTTIERO (potenziato dal GENERALE) e lo dichiara prima di tirare i dadi.	Il difensore decide di utilizzare il GENIO e lo dichiara prima di tirare i dadi.
CONDOTTIERO + GENERALE  +2 al D6 più alto	GENIO  +1 al D6 più alto
DADI DELL'ATTACCANTE  (5 + 2 = 7)	DADI DEL DIFENSORE  (5 + 1 = 6)
RISULTATO L'attaccante perde 1 armata, il difensore perde 2 armate e il GENIO.	

ESEMPIO 8	
L'attaccante decide di utilizzare il GENIO (potenziato da INGEGNERIA) e lo dichiara prima di tirare i dadi.	Il difensore decide di utilizzare il GENIO (potenziato da INGEGNERIA) e lo dichiara prima di tirare i dadi.
GENIO (e INGEGNERIA)  +2 al D6 più alto	GENIO (e INGEGNERIA)  +2 al D6 più alto
DADI DELL'ATTACCANTE  (5 + 2 = 7)	DADI DEL DIFENSORE  (5 + 2 = 7)
RISULTATO L'attaccante perde 2 armate e il GENIO, il difensore perde 1 armata.	

ESEMPIO 9	
Il territorio attaccato contiene una <i>CATTEDRALE</i> : l'attaccante decide di utilizzare il TEMPLARE e lo dichiara prima di tirare i dadi.	Il territorio attaccato contiene una <i>CATTEDRALE</i> : il difensore decide di utilizzare la RELIQUIA e lo dichiara prima di tirare i dadi.
TEMPLARE  +1 al D6 più alto	RELIQUIA  +1 al D6 più alto
DADI DELL'ATTACCANTE  (6 + 1 = 7)	DADI DEL DIFENSORE  (6 + 1 = 7)
RISULTATO L'attaccante perde 2 armate e il TEMPLARE, il difensore perde 1 armata.	

ESEMPIO 10	
Il territorio attaccato contiene una <i>CATTEDRALE</i> : l'attaccante decide di utilizzare il TEMPLARE (potenziata da MONOTEISMO) e lo dichiara prima di tirare i dadi.	Il territorio attaccato contiene una <i>CATTEDRALE</i> : il difensore decide di utilizzare la RELIQUIA (potenziata da MISTICISMO) e lo dichiara prima di tirare i dadi.
TEMPLARE (e MONOTEISMO)  +2 al D6 più alto	RELIQUIA (e MISTICISMO)  +2 al D6 più alto
DADI DELL'ATTACCANTE  (6 + 2 = 8)	DADI DEL DIFENSORE  (6 + 2 = 8)
RISULTATO L'attaccante perde 2 armate e il TEMPLARE, il difensore perde 1 armata.	

ESEMPIO 11

Il territorio attaccato contiene una CATTEDRALE : l'attaccante decide di utilizzare il GENIO e il TEMPLARE (potenziato da MONOTEISMO) e lo dichiara prima di tirare i dadi.		Il territorio attaccato contiene una CATTEDRALE : il difensore decide di utilizzare la RELIQUIA (potenziata da MISTICISMO) e lo dichiara prima di tirare i dadi.	
GENIO  +1 al D6 più alto	TEMPLARE (e MONOTEISMO)  +2 al D6 più alto	RELIQUIA (e MISTICISMO)  +2 al D6 più alto	
DADI DELL'ATTACCANTE  (6 + 1 + 2 = 9)		DADI DEL DIFENSORE  (6 + 2 = 8)	
RISULTATO L'attaccante perde 1 armata, il difensore perde 2 armate e la RELIQUIA.			

ESEMPIO 12

Il territorio attaccato contiene una CATTEDRALE : l'attaccante decide di utilizzare il CONDOTTIERO (potenziato dal GENERALE) e il TEMPLARE (potenziato da MONOTEISMO) e lo dichiara prima di tirare i dadi.		Il territorio attaccato contiene una CATTEDRALE : il difensore decide di utilizzare il GENIO (potenziata da INGEGNERIA) e la RELIQUIA (potenziata da MISTICISMO) e lo dichiara prima di tirare i dadi.	
CONDOTTIERO + GENERALE  + 	TEMPLARE (e MONOTEISMO) 	GENIO (e INGEGNERIA) 	RELIQUIA (e MISTICISMO) 
+2 al D6 più alto	+2 al D6 più alto	+2 al D6 più alto	+2 al D6 più alto
DADI DELL'ATTACCANTE  (6 + 2 + 2 = 10)		DADI DEL DIFENSORE  (6 + 2 + 2 = 10)	
RISULTATO L'attaccante perde 2 armate, il CONDOTTIERO e il TEMPLARE , il difensore perde 1 armata.			

ESEMPIO 13	
	Il territorio attaccato contiene un <i>FORTINO</i> : il difensore potrà usare un +1D6 quando le sue armate nel territorio saranno 10 o meno.
	FORTINO  +1D6
DADI DELL'ATTACCANTE 	DADI DEL DIFENSORE 
RISULTATO L'attaccante perde 3 armate.	

ESEMPIO 14				
L'attaccante utilizza la <i>BOMBARDA</i> : +1D6.		Il territorio attaccato contiene un <i>CASTELLO</i> e una <i>CATAPULTA</i> : il difensore potrà usare un +1D6 extra (per il <i>CASTELLO</i>) quando le sue armate nel territorio saranno 20 o meno, sempre +1D6 (per <i>CATAPULTA</i>).		
BOMBARDA  +1D6			CASTELLO  +1D6	CATAPULTA  +1D6
DADI DELL'ATTACCANTE		DADI DEL DIFENSORE		
				
RISULTATO				
L'attaccante perde 4 armate.				

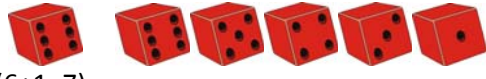
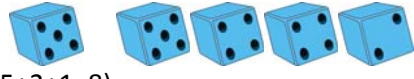
ESEMPIO 15

L'attaccante utilizza l'EROINA (possiede 3 cattedrali nei suoi territori), quindi +3D6 e lo dichiara prima di tirare i dadi.		Il territorio attaccato contiene un PALAZZO, la TORRE e una CATAPULTA: il difensore potrà usare un +1D6 extra (per il CASTELLO) quando le sue armate nel territorio saranno 30 o meno, sempre +2D6 (TORRE e CATAPULTA).			
EROINA (e 3 CATTEDRALI)  (x3)  +3D6			PALAZZO  +1D6	TORRE  +1D6	CATAPULTA  +1D6
DADI DELL'ATTACCANTE 		DADI DEL DIFENSORE 			
RISULTATO L'attaccante perde 2 armate e l'EROINA. Il difensore perde 4 armate.					

ESEMPIO 16

L'attaccante decide di utilizzare il CONDOTTIERO (potenziato dal GENERALE), il TEMPLARE (potenziato da MONOTEISMO) e l'EROINA (possiede 3 cattedrali nei suoi territori), quindi +3D6 e lo dichiara prima di tirare i dadi; per la BOMBARDA un ulteriore +1D6.				Il territorio attaccato contiene una CATTEDRALE, un PALAZZO, la TORRE e una CATAPULTA: il difensore decide di utilizzare il GENIO (potenziato da INGEGNERIA) e la RELIQUIA (potenziata da MISTICISMO) e lo dichiara prima di tirare i dadi; potrà usare un +1D6 extra (per il CASTELLO) quando le sue armate nel territorio saranno 40 o meno, sempre +2D6 (TORRE e CATAPULTA).				
CONDOTTIERO + GENERALE	TEMPLARE (e MONOTEISMO)	EROINA (e 3 CATTEDRALI)	BOMBARDA	GENIO (e INGEGNERIA)	RELIQUIA (e MISTICISMO)	FORTEZZA	TORRE	CATAPULTA
 +2 al D6 più alto	 +2 al D6 più alto	 +3D6	 +1D6	 +2 al D6 più alto	 +2 al D6 più alto	 +1D6	 +1D6	 +1D6
DADI DELL'ATTACCANTE				DADI DEL DIFENSORE				
 (6 + 2 + 2 = 10)				 (6 + 2 + 2 = 10)				
RISULTATO								
L'attaccante perde 4 armate, il CONDOTTIERO , il TEMPLARE e l' EROINA . Il difensore perde 2 armate.								

Per quanto riguarda le battaglie navali vanno aggiunti i modificatori solo per le *NAVI DA GUERRA*: +1D6 per ogni *NAVE DA GUERRA* della propria flotta, +1 al D6 più alto se la *NAVE DA GUERRA* è di 2° livello, +2 al D6 più alto se la *NAVE DA GUERRA* è di 3° livello.

ESEMPIO 17	
L'attaccante ha una flotta di 3 <i>NAVI DA GUERRA</i> di 1° livello, decide di utilizzare il CONDOTTIERO e lo dichiara prima di tirare i dadi.	Il difensore ha una flotta di 2 <i>NAVI DA GUERRA</i> di 3° livello decide di utilizzare l' ARCHIBUGIERE e lo dichiara prima di tirare i dadi.
<i>NAVI DA GUERRA</i> 1° livello  CONDOTTIERO  +3D6 +1 al D6 più alto	<i>NAVI DA GUERRA</i> 3° livello  ARCHIBUGIERE  +2D6 +2 al D6 più alto +1 al D6 più alto
DADI DELL'ATTACCANTE  (6+1=7)	DADI DEL DIFENSORE  (5+2+1=8)
RISULTATO L'attaccante perde 2 armate e il CONDOTTIERO, Il difensore perde 3 armate.	

Le *NAVI DA GUERRA* non partecipano alle battaglie terrestri, nemmeno quando ci sono sbarchi di armate da una flotta in un territorio costiero.

BLOCCHI NAVALI: possono essere di 2 tipi

-un giocatore controlla entrambe i territori che si affacciano su uno STRETTO, se vuole può dichiarare il blocco navale nei confronti di un altro giocatore, il quale, se vuole passare, deve conquistare almeno 1 dei 2 territori costieri e rompere così il blocco.

-una flotta di *NAVI DA GUERRA* dichiara nei confronti di un altro giocatore il blocco navale nella ZONA DI MARE in cui si trova: solo una flotta da guerra avversaria più numerosa può attraversare il blocco incolume, altrimenti potrà passare solo se ingaggia battaglia e passa in vantaggio numerico.

7.11 - COMMERCIO: il giocatore può muovere i propri *MEZZI DI TRASPORTO* commerciali e vendere/acquistare tutte, alcune o nessuna delle *MERCI* in suo possesso. Le operazioni di vendita/acquisto possono essere effettuate solo nelle città.

7.12 - BARBARO: aumenta automaticamente di 1 armata nei territori dove è presente un *COMANDANTE BARBARO*, 2 armate se c'è il *GENERALE BARBARO*. Se questo provoca delle situazioni come descritto nella **FASE EVENTI E CALAMITÀ**, risolvere tutti i combattimenti.

(consiglio: una volta presa confidenza con le varie **FASI**, per accelerare il più possibile la partita, è consentito giocare in più giocatori contemporaneamente se questi dichiarano che durante le loro **FASI** non interferiranno/influenzeranno le azioni altrui. Nel caso di **EVENTI**, **CALAMITÀ**, **BARBARI**, giocatori che interferiranno/influenzeranno la partita invece, bisognerà seguire rigorosamente la sequenza dei turni e delle **FASI**).

CAP. 8 - SUGGERIMENTI SULLA STRATEGIA

Alcuni suggerimenti per i giocatori alle prime armi:

- Tenete sempre almeno 5 armate sui vostri territori per impedire una possibile ribellione.
- Comprate il prima possibile **ARCHITETTURA** e fortificate tutti i vostri territori di confine per scoraggiare i nemici.
- Posizionate le *CATTEDRALI* in territori di *MONTAGNA* o *DESERTO* per aumentare il limite di popolazione.
- Posizionate le *CATAPULTE/BOMBARDE* nei territori più indifesi o a rischio di attacco da parte dei *BARBARI*.
- Tenete sotto controllo l'espansione dei *BARBARI* e fatevi attaccare in territori ben difesi (es.: 10 armate con *FORTINO*+*CATAPULTA*+l'**ARCHIBUGIERE**) in modo da indebolirli facilmente e poi passare al contrattacco.
- Sviluppate sempre il commercio: una buona scorta di fiorini fa sempre comodo per vincere l'asta della prima *SPADA* e sorprendere il nemico con il posizionamento di ingenti rinforzi e *FORTIFICAZIONI*.
- Sviluppate sempre l'evoluzione tecnologica per non rimanere arretrati rispetto agli altri giocatori: ricordatevi che salendo di livello aumentano le caratteristiche dei vostri *MEZZI DI TRASPORTO* e il numero di proposte diplomatiche che potete fare in un turno.
- Fate di tutto per eliminare l'**EROINA** che possiede il vostro nemico: è la carta più potente del gioco.
- Attenzione con chi vi alleate ricordandovi il vostro obiettivo terrestre.
- Scortate sempre, se possibile, le vostre *NAVI COMMERCIO* cariche di merci con *NAVI DA GUERRA*.
- Non rischiate di commerciare con Regni barbari troppo popolati; se malauguratamente si espandessero, rischiate di venire travolti o di non poter più tornare indietro.
- Non causate inutili *CASUS BELLI* a giocatori della vostra stessa fazione religiosa: potrebbero diventare loro stessi gli alleati dei vostri più acerrimi nemici.

CAP. 9 - ESEMPI DI GIOCO

9.01 – ESEMPI DI MOVIMENTO: vediamo qualche esempio di movimento (i PM stanno per punti movimento):

FIGURA 9.01a – Esempi di movimento



-CAROVANA di 1° livello (max. 6 PM) in CROAZIA deve raggiungere LINGUADOCA, si muove: 1 PM in TRIVENETO, 1 PM in LOMBARDIA, 3 PM in PROVENZA, non riesce a continuare oltre perché avrebbe bisogno di 2 PM per attraversare il RODANO e 1 PM per muoversi in LINGUADOCA.

-CAROVANA di 1° livello (max. 6 PM) in CROAZIA + **STRADE** deve raggiungere LINGUADOCA, si muove: 1 PM in TRIVENETO, 1 PM in LOMBARDIA, 2 PM in PROVENZA, 1 PM per attraversare il RODANO e 1 PM per muoversi in LINGUADOCA.

-CAVALLO di 1° livello (max. 9 PM) in LINGUADOCA + **STRADE** deve raggiungere SVEVIA caricando armate in ogni territorio che attraversa, si muove: 1 PM in TRIVENETO e 1 PM per caricare, 1 PM in LOMBARDIA e 1 PM per caricare, 2 PM in PROVENZA e 1 PM per caricare, 1 PM per attraversare il RODANO e 1 PM per muoversi in LINGUADOCA.

FIGURA 9.01b – Esempi di movimento



-CAROVANA di 3° livello (max. 8 PM) in MESOPOTAMIA deve raggiungere TRACIA, si muove: 1 PM in DESERTO SIRIANO, 1 PM in SIRIA, 1 PM in CILICIA, 2 PM in LICIA, 2 PM in BITINIA, non riesce a continuare oltre perché avrebbe bisogno di 3 PM per attraversare il BOSFORO e 1 PM per muoversi in TRACIA.

9.02 – ESEMPI DI COMBATTIMENTO: vediamo qualche esempio di combattimento:

FIGURA 9.02a – Esempi di combattimento



(fare foto di esempi)

1° turno di gioco: il Sultanato di Rum vuole conquistare la SIRIA, prende il suo CAVALLO di 1° livello a BAGDAD, carica il VESSILLO e 20 armate (1 PM), si muove nel DESERTO SIRIACO (3 PM), poi in SIRIA (1 PM) e attacca. L'armata barbara in SIRIA è dentro le mura di ANTIOCHIA per cui si difenderà con 2D6 (1 per l'armata e 1 per la FORTIFICAZIONE), Rum attacca con 3D6 senza modificatori: il lancio dei dadi fa perdere 1 armata da entrambe le parti, il BARBARO si trova così senza armate in SIRIA e Rum conquista il territorio.

La città viene saccheggiata e perde un livello, essendoci ACCAMPAMENTO e FORTINO vengono distrutti e la città di ANTIOCHIA scompare, dovrà essere ricostruita.

Il VESSILLO di Rum guadagna un livello esperienza, il turno successivo potrà attaccare sia la CILICIA che la PALESTINA.

(mettere altri esempi)

FIGURA 9.02b/c – Blocco navale



FIGURA 9.02b: La flotta inglese conta 3 NAVI DA GUERRA, stanno bloccando il porto di TUNISI e impediscono alle NAVI DA GUERRA dei mamelucchi (inferiori di numero) di uscire dal PORTO se non attaccando la flotta inglese per tentare di passare in superiorità numerica; nessuna nave commerciale dei mamelucchi e dei suoi alleati può entrare nel PORTO di TUNISI.

FIGURA 9.02c: La flotta bizantina, alleata dei mamelucchi, arriva in soccorso, attacca la flotta inglese, ma non riesce a distruggere nemmeno una NAVE DA GUERRA; nonostante ciò adesso i 2 alleati hanno un maggior numero di NAVE DA GUERRA rispetto agli inglesi: il blocco navale è terminato.

CAP. 10 - REGOLE SPECIALI/OPZIONALI

10.01 - CARTE CIVILTÀ: modificare quelle della religione, metterle su 4 livelli di avanzamento, quando si possiedono tutte, l'**EROINA** si può giocare anche in difesa.

10.02 - TORRE + STENDARDO: vengono posizionate all'inizio della partita, 1 a Roma, 1 a Costantinopoli e 1 a Gerusalemme. Se il territorio con la **TORRE + STENDARDO** viene conquistato, lo **STENDARDO** potrà essere trasferito dall'attaccante su un'altra **TORRE** eventualmente in suo possesso. Aumentano di +10 la capacità di un territorio di contenere **POPOLAZIONE** e danno diritto ad armate di rinforzo ogni turno al giocatore che la possiede (+1 armata di rinforzo per la **TORRE**, +1 per ogni **STENDARDO**). La **TORRE** aumenta SEMPRE di +1D6 il lancio dei dadi durante la difesa.

10.03 - MONETA ONORE: viene consegnata al giocatore ogniqualvolta raggiunge 10 **PUNTI ONORE** (vedi **4.3 - PUNTI ONORE**). Può essere spesa in **qualsiasi** momento del gioco e consente di ottenere 1 tra le seguenti opzioni: 1 **CARTA IMPERO** o 10 armate oppure 333 fiorini. Queste risorse possono essere utilizzate **immediatamente** dal giocatore o posizionate sulla mappa di gioco (es.: se il giocatore pesca l'**EROINA**, può usarla subito per attaccare; oppure può aggiungere 10 armate su di un proprio territorio sotto attacco che sta subendo forti perdite).

10.04 - PEDINE COMMERCIO: FATTORIA, MERCATO, MINIERA

Se possedete **ARCHITETTURA**, potete costruire una **PEDINA COMMERCIO** pagando 250 fiorini. Si può posizionare solo in una propria città, massimo una per città.

TABELLA 10.04 - Pedine commercio, costo in fiorini e influenza sul prezzo delle merci

TIPO	DESCRIZIONE	FIORINI	CARATTERISTICHE
	FATTORIA	250	Può contenere max. 40 SCORTE DI GRANO -5 fiorini per acquisto VINO e GRANO
	MERCATO	250	+5 fiorini per vendita TESSUTI e PELLI
	MINIERA	250	-5 fiorini per acquisto FERRO e SALE +5 fiorini per vendita SCHIAVI

10.04.1 - FATTORIA: consente di immagazzinare massimo 40 **SCORTE DI GRANO** e comprare **VINO** e **GRANO** a 5 fiorini in meno rispetto alla **TABELLA COMMERCIO**.

10.04.2 - MERCATO: consente di vendere **TESSUTI** e **PELLI** a 5 fiorini in più rispetto alla **TABELLA COMMERCIO**.

10.04.3 - MINIERA: consente di acquistare **FERRO** e **SALE** a 5 fiorini in meno e di vendere **SCHIAVI** a 5 fiorini in più rispetto alla **TABELLA COMMERCIO**.

10.05 - SCORTA DI GRANO (MODIFICA ALLA 3.25): se possedete una **FATTORIA** e **AGRICOLTURA**, potete acquistare e immagazzinare nella città con **FATTORIA** fino ad un massimo di 4 **SCORTE DI GRANO** pagando 50 fiorini cadauna. Riducono l'effetto di **CARESTIA**.

10.06 – GENERALE BARBARO (AGGIUNTA ALLA 3.15) Quando il **GENERALE BARBARO** viene rimosso dal gioco, il vincitore ottiene 1 **PUNTO ONORE** e pesca 1 **CARTA TESORO** (il "bottino" del **GENERALE**).

10.07 - CARTE TESORO: rappresentano sia il "bottino di guerra" che i **BARBARI** portano con sé durante le scorrerie, sia l'effetto demoralizzante dovuto alla morte di un loro capo. Ogni carta riporta 4 simboli e le rispettive quantità: disertori, fiorini, merci e **CARTA IMPERO**. Il giocatore pesca una **CARTA TESORO** ogniqualvolta uccide un

GENERALE BARBARO (sia che questo accada in fase di attacco o di difesa). Quando il *GENERALE* muore, il giocatore beneficiario ottiene subito in quel territorio un numero di armate pari al numero di disertori indicati sulla carta pescata, i fiorini li deposita nella sua base giocatore e pesca (se la carta lo indica) 1 [CARTA IMPERO](#). Le merci (1D8 per determinarne il tipo), invece, vengono depositate nel territorio stesso dell'uccisione e potranno essere caricate dal primo *MEZZO DI COMMERCIO* che raggiungerà questo territorio.

10.08 – POSIZIONAMENTO INIZIALE (ECCEZIONE ALLA 6.3): ECCEZIONE: Se i giocatori sono 10, nei Regni di Novgorod e dei Cavalieri Teutonici si posizioneranno inizialmente 2 armate BARBARE anziché 1. Posizionare le 3 *TORRI + STENDARDI* nelle città di ROMA, COSTANTINOPOLI e GERUSALEMME.

10.09 – ORDINI RELIGIOSI CAVALLERESCHI: Aggiunta di [CARTE EVENTI](#) per rinforzi di ordini religiosi cavallereschi: Ordine del Santo Sepolcro, Templari, Ospitalieri, Cavalieri Teutonici, San Giacomo (aggiungere le isole di Cipro, Rodi e Malta sulla MAPPA).

... dedicato a tutti i miei amici canottieri con i quali abbiamo passato ore infinite giocando.

***Ideato,
scritto e
realizzato
da Nicola Iannone***

© Copyright di Nicola Iannone
Vietata la riproduzione totale o parziale se non previo consenso dell'autore