



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

REGOLAMENTO

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 - EDIFICI CIVILI, MILITARI, RELIGIOSI E COMMERCIALI.....	7
3.04 - MEZZI DI TRASPORTO.....	8
3.05 - MERCI	8
3.06 - LE ARMATE	9
3.07 - MEZZI DI ASSEDIO	10
3.08 - BASI DI SUPPORTO	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 BASE

N. 1 Tabellone - Dimensioni: 1200x850 mm.

N. 1 Regolamento a colori

N. 5 Tabelle commercio e tecnologia (doppia faccia)

N. 5 Basi di supporto per Pannelli giocatore

N. 5 Pannelli giocatore (con un riassunto delle regole più usate)

N. 5 Fogli commercio e diplomazia

N. 8 Scatoline - Dimensioni: 100x300x40 mm.

N. 6 Gruppi di armate di colore diverso: 50 armate per ogni giocatore più 1 barbaro "automatico" con 100 unità.

N. 5 Spade per determinare i turni random

N. 79 Fortini suddivisi in 4 colori diversi

N. 20 Castelli

N. 20 Fortezze

N. 10 Cattedrali

N. 10 Catapulte

N. 5 Bombarde

N. 15 Vessilli esercito e 15 Generali

N. 5 Comandanti Barbari e N. 3 Generali Barbari

N. 1 Papa/Antipapa

N. 45 Gettoni rossi in plastica

N. 6 Gruppi di monete (in tagli da 1, 5, 10, 50, 100, 500)

N. 8 Gruppi di 30 merci di colore diverso

N. 15 Navi mercantili

N. 15 carovane

N. 15 galee da guerra

N. 15 cavallerie

N. 60 Bandiere (30 con piedistallo)

N. 60 Vele

N. 4 Gruppi di Centri abitati divisi per colore e dimensioni

N. 15 pedine commercio (fattoria, mercato, miniera)

N. 30 dadi: 6 dadi (5D4, 5D6, 5D8, 5D10, 5D12) per ogni giocatore

N. 2 Dadi D6 eventi

N. 2 Dadi zone di terra e di mare (1D4 e 1D6)

N. 6 Mazzi di carte suddivisi in:

N. 66 Carte Impero

N. 160 Carte Civiltà

N. 30 Carte Eventi

N. 15 Carte Calamità

N. 15 Carte Tesoro

N. 10 Carte Obiettivi

NUMERO GIOCATORI:

da 3 a 5 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

3.02 - EDIFICI CIVILI, MILITARI, RELIGIOSI E COMMERCIALI

La **TABELLA 3.02** rappresenta tutti i tipi di edifici che possono essere costruiti nel gioco.

TABELLA 3.02 - EDIFICI CIVILI, MILITARI, RELIGIOSI E COMMERCIALI

	TIPO	DESCRIZIONE	COSTO	AUMENTO POPOLAZIONE	BONUS / MALUS	PREREQUISITO
CENTRI ABITATI		VILLAGGIO (livello 1)	50 fiorini, 25 se usate ARCHITETTO	+10	-	ARCHITETTURA solo in territori con simbolo città
		BORGO (livello 2)	50 fiorini, 25 se usate ARCHITETTO	+20	-	ARCHITETTURA e VILLAGGIO
		CITTÀ (livello 3)	50 fiorini, 25 se usate ARCHITETTO	+30	-	ARCHITETTURA e BORGO
FORTIFICAZIONI		FORTINO (livello 1)	100 fiorini, 50 se usate ARCHITETTO	+10	Malus all'attaccante, bonus difesa alle ultime 10 armate sul territorio	nessuno (possono essere costruiti ovunque)
		CASTELLO (livello 2)	200 fiorini, 100 se usate ARCHITETTO	+20	Malus all'attaccante, bonus difesa alle ultime 20 armate sul territorio	INGEGNERIA e BORGO
		FORTEZZA (livello 3)	400 fiorini, 200 se usate ARCHITETTO	+30	Malus all'attaccante, bonus difesa alle ultime 30 armate sul territorio	INGEGNERIA e CITTADINA
RELIGIOSO		CAPITALE RELIGIOSA (non può essere distrutta)	- ANTIPAPA*	+10	Bonus difesa +10 armate	(fisse su Roma, Costantinopoli e Gerusalemme) ANTIPAPA*
		CATTEDRALE (livello 1)	1.000 fiorini, 500 se usate ARCHITETTO	+10	Bonus al GABELLIERE ed EROINA	ARCHITETTURA (possono essere costruiti ovunque)* ¹
FIERE		FIERA AGRICOLA	400 fiorini, 0 se avete MERCATO	-	-5 fiorini per acquisto VINO e GRANO	ARCHITETTURA solo in territori con CENTRI ABITATI
		FIERA TESSILE	400 fiorini, 0 se avete MERCATO	-	+5 fiorini per vendita TESSUTI e PELLI	ARCHITETTURA solo in territori con CENTRI ABITATI
		FIERA MINERARIA	400 fiorini, 0 se avete MERCATO	-	-5 fiorini per acquisto FERRO e SALE +5 fiorini vendita SCHIAVI	ARCHITETTURA solo in territori con CENTRI ABITATI

Gli edifici civili, militari e religiosi aumentano la capacità di un territorio di contenere popolazione.

Gli edifici civili, militari e commerciali possono essere costruiti solo in territori con città ad eccezione del **FORTINO** che può essere costruito su qualsiasi territorio; le **CAPITALI RELIGIOSE** sono fisse su Roma, Costantinopoli e Gerusalemme; le **CATTEDRALI** possono essere costruite su qualsiasi territorio (massimo 2 **CATTEDRALI** nei Regni maggiori e 1 sola **CATTEDRALE** nei Regni minori e piccoli)*¹.

Attenzione ai prerequisiti: gli edifici civili e le **CATTEDRALI** necessitano di **ARCHITETTURA**, quelli militari di **INGEGNERIA** e i commerciali di **FIERE**; inoltre gli edifici civili e militari possono essere espansi massimo 1 livello a turno, ma non si può costruire un **CASTELLO** se nel turno precedente non si è costruito un **BORGO**, stessa cosa per la **FORTEZZA** se non si è costruito nel turno precedente una **CITTADINA**.

Ogniqualevolta un territorio viene conquistato, gli edifici vengono ridotti di 1 livello, al livello 0 vengono rimossi dal gioco; se in territori con città non c'è l'edificio civile, la città non esiste.

3.03 - MEZZI DI TRASPORTO: MERCANTILE, CAROVANA, GALEA, CAVALLERIA

Sono di 2 tipi: militare (GALEA, CAVALLERIA) e commerciale (MERCANTILE, CAROVANA).

Tutti i giocatori iniziano la partita con 4 mezzi di trasporto di 1° livello (1 per tipo); man mano che i giocatori saliranno di livello tecnologico potranno acquistare ulteriori mezzi di trasporto oppure evolvere quelli di livello inferiore: come indicato nella colonna “N. MASSIMO PER TIPO” (vedi **TABELLA 3.03**).

- un giocatore di 1° livello tecnologico potrà avere solo 1 nave mercantile di 1° livello
- un giocatore di 2° livello tecnologico potrà avere massimo 2 navi mercantili di 2° livello
- un giocatore di 3° livello tecnologico potrà avere massimo 3 navi mercantili di 3° livello

Un giocatore passando dal 1° al 2° livello tecnologico potrà acquistare una 2°a nave mercantile direttamente di 2° livello oppure, se preferisce, di 1° livello; potrà inoltre evolvere le sue navi mercantili di 1° livello al 2° livello pagando la differenza tra i due prezzi di acquisto.

Un giocatore passando dal 2° al 3° livello tecnologico potrà acquistare una 3°a nave mercantile direttamente di 3° livello oppure, se preferisce, di 1° o 2° livello; potrà inoltre evolvere le sue navi mercantili di 1° livello ogni turno pagando la differenza tra i due prezzi di acquisto.

Tutti i mezzi di trasporto possono effettuare le seguenti operazioni: carico, scarico, movimento; quelli commerciali anche acquisto e vendita.

TABELLA 3.03 - Mezzi di trasporto, costo in fiorini, capacità di movimento e di carico

TIPO		LIVELLO	PREREQUISITO	N. MASSIMO PER TIPO	COSTO	CAPACITÀ MOVIMENTO		CARICO MASSIMO
COMMERCIALE	 MERCANTILE	1°	nessuno	Pari al livello tecnologico	200 fiorini	+1 TESSITURA +1 ASTRONOMIA +1 CARTOGRAFIA	7	10 merci e 10 armate
		2°	2° livello tecnologico		250 fiorini		8	30 merci e 10 armate
		3°	3° livello tecnologico		300 fiorini		9	50 merci e 10 armate
	 CAROVANA	1°	nessuno	Pari al livello tecnologico	100 fiorini	+1 STRADE +1 CARTOGRAFIA	7	10 merci e 10 armate
		2°	2° livello tecnologico		150 fiorini		8	30 merci e 10 armate
		3°	3° livello tecnologico		200 fiorini		9	50 merci e 10 armate
MILITARE	 GALEA	1°	nessuno	Pari al livello tecnologico	250 fiorini	+1 TESSITURA +1 ASTRONOMIA +1 CARTOGRAFIA	8	20 armate
		2°	2° livello tecnologico		300 fiorini		9	40 armate
		3°	3° livello tecnologico		350 fiorini		10	60 armate
	 CAVALLERIA	1°	nessuno	Pari al livello tecnologico	50 fiorini	+1 STRADE +1 CARTOGRAFIA	8	20 armate
		2°	2° livello tecnologico		100 fiorini		9	40 armate
		3°	3° livello tecnologico		150 fiorini		10	60 armate

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

Ogni botte rappresenta fino a un massimo di 10 merci (es.: se il giocatore acquisterà 10 merci di PELLI, avrà 1 sola botte marrone; se ne acquisterà 21, riceverà 3 botti: 10+10+1).

Possono essere comprate/vendute e trasportate solo dai **MERCANTILI** o dalle **CAROVANE**.

3.05 - FIORINI: moneta di scambio per svolgere tutte le attività economiche in tagli da 1, 5, 10, 50, 100 e 500.

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

Ogni merce ha 2 colonne: nella prima i prezzi di acquisto e nella seconda i prezzi di vendita (valore unitario). Per ogni merce sono evidenziati i migliori prezzi di acquisto (arancione) e di vendita (blu).

Alcuni di questi valori potranno essere modificati con l'acquisto di tecnologie (vedi) o edifici commerciali (vedi **TABELLA 3.02**).

TABELLA 3.06 - Commercio

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

3.07 - TABELLA AVANZAMENTO TECNOLOGICO: rappresenta lo schema di evoluzione delle **CARTE TECNOLOGIA**. 36 Tecnologie distribuite in 5 famiglie su un massimo di 4 livelli per ciascuna famiglia consentono di migliorare il proprio Regno in campo economico, commerciale, militare e diplomatico. Le linee gialle che le uniscono ne determinano la sequenza di acquisto.

TABELLA 3.07 - Avanzamento tecnologico



3.08 - BASI DI SUPPORTO: servono per infilare i pannelli giocatore e contenere le risorse durante la partita.

3.09 - PANNELLO GIOCATORE: rappresentano sulla facciata esterna il Regno di appartenenza del giocatore, su quella interna alcune tabelle riassuntive di facile e veloce consultazione riguardanti i mezzi di trasporto, il turno di gioco, i tipi di terreno e gli edifici. Questi pannelli vengono infilati nelle basi di supporto.

FIGURA 3.09 - Pannello giocatore

TIPO	liv.	N°	Costo	Movimento	Carico	TURNO DI GIOCO				TIPO	Nome	Costo	Movimento	Bonus	Limite Popolazione	Nome/Costo	TIPO	
	1°	1	200 fiorini	+1 TESSITURA +1 ASTRONOMIA +1 CARTOGRAFIA	7	10 merci e 10 armate	TUTTI INSIEME	SPADE Metti all'asta l'ASSASSINO e prime spade e/o pescale per determinare i turni dei giocatori.					PIANURA	1	/	5, 10 AGRICOLTURA, 15 MULINO, 20 ROTAZ. COLTURE	PIANURA	
	2°	2	250 fiorini		8	30 merci e 10 armate		CARTE IMPERO Ogni giocatore pesca una nuova carta dal mazzo IMPERO.					BOSCO	2	/	5 10 CACCIA	BOSCO	
	3°	3	300 fiorini		9	50 merci e 10 armate		RINFORZI Prepara le armate di rinforzo che ottieni dai tuoi Regni.					COLLINA	2	/	5 10 ALLEVAMENTO	COLLINA	
	1°	1	100 fiorini	+1 STRADE +1 CARTOGRAFIA	7	10 merci e 10 armate	OGNI GIOCATORE AL SUO TURNO	TASSE Ricevi i fiorini dai tuoi territori, dal GABELLIERE e dal MERCANTE.					DESERTO	2 CAVALLO 1 CAROVANA	/	5	DESERTO	
	2°	2	150 fiorini		8	30 merci e 10 armate		DADI EVENTI Lancia i 2 DADI EVENTI e risolvi Eventi/Ribellioni o CALAMITÀ.					MONTAGNA	3 2 STRADE	/	5	MONTAGNA	
	3°	3	200 fiorini		9	50 merci e 10 armate		DIPLOMAZIA Tenta patti diplomatici, gioca il DIPLOMATICO, dichiara guerra.					FIUME o STRETTO	+2 +1 STRADE	/	rispettivamente +10 +20 +30 Prerequisito città	VILLAGGIO, BORGO e CITTADINA	
	1°	1	250 fiorini	+1 TESSITURA +1 ASTRONOMIA +1 CARTOGRAFIA	8	20 armate	OGNI GIOCATORE AL SUO TURNO	ACQUISTO Acquista TECNOLOGIE, ESERCITI, EDIFICI, MEZZI, usa MERCENARIO.					TORRENTE	+1 +0 STRADE	ultime 10 armate	+10 ovunque	FORTINO 100 Fiorini	
	2°	2	300 fiorini		9	40 armate		POSIZIONAMENTO Posiziona sulla mappa o in riserva ARMATE, ESERCITI, EDIFICI e MEZZI acquistati.					CITTÀ	0	ultime 20 armate	+20 Prerequisito BORGO	CASTELLO 200 fiorini	
	3°	3	350 fiorini		10	60 armate		COMBATTIMENTO Usa SICARIO, LADRO, CARDINALE. Muovi e attacca.					PORTO	1, sia entrare che uscire	ultime 30 armate	+30 Prerequisito CITTADINA	FORTEZZA 400 fiorini	
	1°	1	50 fiorini	+1 STRADE +1 CARTOGRAFIA	8	20 armate	TUTTI INSIEME	COMMERIO Metti all'ASTA carte IMPERO. Muovi e commercia.					MARE COSTIERO	1	+10 armate sempre	+10	CAPITALE RELIGIOSA	
	2°	2	100 fiorini		9	40 armate		BARBARI Tiro DADI EVENTI per possibile espansione. Aumentano gli eserciti dei Barbari con GENERALE; si risolvono eventuali attacchi.					MARE APERTO	- 1 ASTRONOMIA	/	+10	CATTEDR. 1000 fiorini	
	3°	3	150 fiorini		10	60 armate												

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

3.11 - VELE: vanno applicate sulle GALEE per indicarne il livello (2° e 3°).

3.12 - SPADE: Determinano la sequenza di gioco dei giocatori (vedi CAP. 7 - SVOLGIMENTO DEL GIOCO, FASE SPADE).

3.13 - LE ARMATE: 6 eserciti di armate di colore diverso, 1 per ogni giocatore più le armate dei BARBARI. Le armate dei giocatori sono costituite da 15 unità di Fanteria leggera (arma senza scudo, ciascuno rappresentante 1 armata), 15 arcieri/balestrieri (ciascuno rappresentante 3 armate), 15 unità di fanteria pesante (con arma e scudo, ciascuno rappresentante 5 armate) e 15 cavalieri (ciascuno rappresentante 10 armate). Le armate dei BARBARI hanno gli stessi valori descritti per le armate dei giocatori e sono costituite da 40 fanti con arma, 40 arcieri/balestrieri e 20 fanti con arma e scudo.

TABELLA 3.13 - LE ARMATE

DESCRIZIONE	Fanteria leggera (solo arma)	Arciere / Balestriere	Fanteria pesante (con scudo)	Cavaliere
TIPO				
N° unità rappresentate	1	3	5	10

3.14 - ALTRE UNITÀ MILITARI:

TABELLA 3.14 - ALTRE UNITÀ MILITARI

DESCRIZIONE	Vessillo	MEZZI DI ASSEDIO			Comandante Barbaro	Generale Barbaro
		Catapulta	Trabucco	Bombarda		
TIPO						
COSTO	100/200/300 fiorini	300 fiorini	400 fiorini	500 fiorini	/	/
LIVELLO TECNOLOGICO	1°/2°/3°	1°	2°	3° e ALCHIMIA	/	/
BONUS		Distrugge 1 livello di fortificazione ogni turno.	Distrugge 2 livelli di fortificazione ogni turno.	Distrugge 3 livelli di fortificazione ogni turno. +1 al tiro del dado contro fortificazioni.	+1 al tiro del dado.	+2 al tiro del dado.

3.15 - VESSILLO: potete costruire un *VESSILLO* pagando 100 fiorini, massimo 3 *VESSILLI* al 3° livello tecnologico. Ogni *VESSILLO* comincia il gioco con 1 livello di esperienza (rappresentato da un gettone rosso posizionato sotto la base), eccezione **4.02.35 - SCUOLA MILITARE**. Solo un territorio o un *MEZZO DA GUERRA* contenente un *VESSILLO* può attaccare altri territori/*MEZZI DI TRASPORTO*.

Ogniquale volta il *VESSILLO* conquista l'obiettivo guadagna 1 livello di esperienza (massimo 3 livelli); 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 obiettivi (territori o *MEZZI DI TRASPORTO*) può attaccare.

3.16 - MEZZI DI ASSEDIO: potete costruire un numero di *MEZZI DI ASSEDIO* pari al vostro livello tecnologico.

Al 1° livello tecnologico potete accedere alle *CATAPULTE* pagando 300 fiorini, al 2° livello tecnologico potete accedere ai *TRABUCCHI* pagando 400 fiorini e al 3° livello tecnologico potete accedere alle *BOMBARDE* pagando 500 fiorini, ma solo se possedete **4.02.19 - ALCHIMIA**.

I *MEZZI DI ASSEDIO* si possono muovere solo se caricati sui *MEZZI DI GUERRA*. Non ci possono essere più di 1 *MEZZI DI ASSEDIO* sullo stesso territorio a fine turno, pena la *SOVRAPPOLAZIONE* e l'eliminazione di quelle in eccesso. Se il territorio con il *MEZZI DI ASSEDIO* viene conquistato, il *MEZZI DI ASSEDIO* viene rimossa dal gioco.

I *MEZZI DI ASSEDIO* servono per effettuare gli *ASSEDI*, le *BOMBARDE* se vengono usate per attaccare le *FORTIFICAZIONI*, danno +1 al tiro del dado.

3.17 - COMANDANTE/GENERALE BARBARO: entrano in gioco automaticamente con 1D6 (risultato 1-5 per il *COMANDANTE*, risultato 6 per il *GENERALE*) nelle seguenti occasioni: quando le armate barbare conquistano un territorio/*MEZZO DI TRASPORTO* di un giocatore; 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/GENERALE* per territorio: se ce già un *COMANDANTE*, nelle occasioni sopra elencate diventa automaticamente *GENERALE*. Il *COMANDANTE/GENERALE* aumenta rispettivamente di +10/+20 la capacità di un territorio di contenere *POPOLAZIONE* e aumentano di +1/+2 il risultato del D6, sia in attacco che in difesa; se il lancio del dado viene sconfitto, il *COMANDANTE/GENERALE* viene rimosso dal gioco.

3.18 - PAPA: all'inizio della partita (vedi **6.3 - DOTAZIONE INIZIALE**) viene assegnato ad un giocatore cristiano la figura del Papa, rappresentata da una miniatura.

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

CAP. 4 - MAZZI DI CARTE

4.01 - CARTE IMPERO: vengono pescate all'inizio di ogni fase CARTE IMPERO. Possono essere utilizzate solo durante il proprio turno (eccezione: **SICARIO** contro **SICARIO**), vanno tenute nascoste nella propria area giocatore (eccezione: **MERCANTE** e **GABELLIERE** che vanno tenute in mostra se utilizzate).

4.01.01 - ANTIPAPA: immune a **LADRO**, **SICARIO**, **INQUISITORE** e **INQUISIZIONE**. Il giocatore è immune al **CARDINALE**. Bonus a **CONCILIO** e **SUCCESSIONE**. DA CONSERVARE.

4.01.02 - ARCHITETTO: se possiedi **ARCHITETTURA** puoi acquistare *EDIFICI CIVILI* (*CENTRI ABITATI*, *CATTEDRALI* e *FIERE*) a metà prezzo, se possiedi **INGEGNERIA** puoi acquistare *FORTIFICAZIONI* a metà prezzo durante la tua fase ACQUISTO. SI SCARTA DOPO L'USO.

Nel caso di *CENTRI ABITATI* e *FORTIFICAZIONI* si potrà costruire solo 1 livello superiore. Es.: se Venezia ha già il *BORGHIO* (2° livello di *CENTRO ABITATO*) e il *FORTINO* (1° livello di *FORTIFICAZIONE*), il giocatore che la possiede potrà costruire la *CITTÀ* (3° livello di *CENTRO ABITATO*) e solo il *CASTELLO* (2° livello di *FORTIFICAZIONE*) e non la *FORTEZZA* (3° livello di *FORTIFICAZIONE*).

4.01.03 - BALESTRIERE: puoi usarlo sia in attacco che in difesa e vale +1 al tiro del dado, +2 in difesa se sei fortificato. DA CONSERVARE SE NON VIENE PERSO IN BATTAGLIA.

Puoi usarlo in combinazione con **EROINA** e 1 altra CARTA IMPERO di attacco o difesa.

4.01.04 - CERUSICO: dopo una battaglia recupera 1D4 di armate se possiedi **MEDICINA**, 1D6 se possiedi **CHIRURGIA** e 1D8 se possiedi **OSPEDALE**. SI SCARTA DOPO L'USO.

4.01.05 - CARDINALE: rubate 1 *CATTEDRALE* ad un avversario (**PAPA** e **ANTIPAPA** immuni) e ponetela su un vostro territorio, massimo 2 nel vostro Regno e 1 nei Regni minori (non nei Regni piccoli), altrimenti eliminatela dal gioco. Bonus a **SUCCESSIONE**. SI SCARTA DOPO L'USO.

La consegna del **CARDINALE** ad un giocatore provoca sempre un *CASUS BELLI*.

4.01.06 - CONDOTTIERO: puoi usarlo solo in attacco e vale +1 al tiro del dado, +2 se possiedi **TATTICA**. DA CONSERVARE SE NON VIENE PERSO IN BATTAGLIA.

Puoi usarlo in combinazione con **EROINA** e 1 altra CARTA IMPERO di attacco o difesa.

4.01.07 - DIPLOMATICO: se hai **ISTRUZIONE** stabilisci una tregua di 1 turno oppure rimuovi 1 *CASUS BELLI* con un giocatore, 2 turni o 2 CB con **LETTERATURA**, 3 con **FILOSOFIA** e 4 con **UNIVERSITÀ**. SI SCARTA DOPO L'USO.

La tregua è totale, non si possono effettuare attacchi con armate o con CARTE IMPERO.

4.01.08 - EROINA: se possiedi almeno 1 *CATTEDRALE* puoi usarla sia in attacco che in difesa e vale +1 al livello del dado (invece del D4 usa il D6, invece del D6 usa il D8). Bonus a **SUCCESSIONE**. DA CONSERVARE SE NON VIENE PERSA IN BATTAGLIA.

Puoi usarla in combinazione con altre 2 CARTA IMPERO di attacco o difesa.

4.01.09 - GABELLIERE: se possiedi **MATEMATICA**, raddoppia i fiorini che riscuoti dai tuoi territori durante la tua fase TASSE: $2 \times (5 \times N^{\circ} \text{ territori} \times N^{\circ} \text{ CATTEDRALI})$. Se lo usi, mostralo agli altri giocatori. Non cumulabile. DA CONSERVARE.

(es.: giocatore A possiede il **GABELLIERE**, 2 *CATTEDRALI* e 15 territori. Il risultato sarà $2 \times 5 \times 15 \times 2 = 300$ fiorini).

4.01.10 - GENIO: se possiedi **MATEMATICA** puoi usarlo sia in attacco che in difesa e vale +1 al tiro del dado, +2 se possiedi **INGEGNERIA**. DA CONSERVARE SE NON VIENE PERSO IN BATTAGLIA.

Puoi usarlo in combinazione con **EROINA** e 1 altra CARTA IMPERO di attacco o difesa.

4.01.11 - INQUISITORE: pescate 1 CARTA IMPERO casuale da un avversario (**PAPA** e **SALVACONDOTTO** esclusi) e processatela: tu e la vittima lanciate 1D6, se vinci la carta è eliminata, altrimenti, anche in caso di pareggio, è salva. SI SCARTA DOPO L'USO.

La consegna dell'**INQUISITORE** ad un giocatore provoca sempre un *CASUS BELLI*.

4.01.12 - LADRO: spiate le carte di un avversario: rubate 1 **CARTA IMPERO** oppure, se avete **GILDE**, copiate 1 **CARTA TECNOLOGIA** e aggiungetela alle vostre. SI SCARTA DOPO L'USO.

La consegna del **LADRO** ad un giocatore provoca sempre un **CASUS BELLI**.

4.01.13 - MERCANTE: ricevi fiorini durante la tua fase **TASSE**: 30 fiorini con **MATEMATICA**, 60 con **CONIO**, 90 con **BANCHE** e 120 fiorini con **GILDE**. Se la usi, mostrala agli altri giocatori. È CUMULABILE, DA CONSERVARE.

4.01.14 - MERCENARIO: durante la fase **RINFORZI** se possiedi **CONIO** puoi acquistare 5 armate, +5 se possiedi **FORGIATURA**, +5 con **BANCHE**, pagandole ognuna 10, 20 o 30 fiorini secondo il tuo LT. Cumulabile. SI SCARTA DOPO L'USO.

(es.: giocatore A è di 2° Livello Tecnologico, possiede **CONIO**, **FORGIATURA**, **BANCHE** e gioca 2 **MERCENARI**: comprerà 30 armate a 20 fiorini l'una= 600 fiorini).

4.01.15 - MONACO: puoi usarlo per difendere EDIFICI da giocatori di altre religioni e vale +1 al tiro del dado, +2 se possiedi **MISTICISMO**. DA CONSERVARE SE NON VIENE PERSO IN BATTAGLIA.

Puoi usarlo in combinazione con **EROINA** e 1 altra **CARTA IMPERO** di difesa.

4.01.16 - PAPA: immune a **LADRO**, **SICARIO**, **INQUISITORE** e **INQUISIZIONE**. Il giocatore è immune al **CARDINALE**. Bonus a **CONCILIO** e **SUCCESSIONE**. Sei responsabile delle **CROCIATE**. DA CONSERVARE.

4.01.17 - SALVACONDOTTO: puoi usarlo con le **CARTE EVENTI** per ottenere bonus o salvarti da situazioni pericolose. SI SCARTA DOPO L'USO.

4.01.18 - SICARIO: spiate le carte di un avversario ed eliminate dal gioco (ad esclusione del **PAPA**). Può essere usato come difesa per neutralizzare un altro **SICARIO**. SI SCARTA DOPO L'USO.

La consegna del **SICARIO** ad un giocatore da parte dell'attaccante provoca sempre un **CASUS BELLI**, il **SICARIO** usato in difesa per neutralizzare un altro **SICARIO** non provoca **CASUS BELLI**.

4.01.19 - TEMPLARE: puoi usarlo per difendere EDIFICI da giocatori di altre religioni e vale +1 al tiro del dado, +2 se possiedi **MONOTEISMO**. DA CONSERVARE SE NON VIENE PERSO IN BATTAGLIA.

Puoi usarlo in combinazione con **EROINA** e 1 altra **CARTA IMPERO** di attacco.

4.02 - CARTE TECNOLOGIA: sono divise in 5 gruppi, ognuno contraddistinto da uno sfondo di colore diverso. Ogni gruppo, a sua volta, è diviso in 4 livelli evolutivi.

Le carte di 1° livello costano 100 fiorini, come indicato in basso a destra dell'immagine della carta, quelle di 2° livello 200 fiorini, quelle di 3° 400 fiorini e quelle di 4° livello 800 fiorini.

Queste carte vanno acquistate durante la fase **ACQUISTO**; non c'è limite al numero di carte acquistabili ogni turno, ma non si possono acquistare carte di 2° livello se non si possiede la rispettiva carta di 1° livello già dal turno precedente, idem per le carte di 3° e 4° livello.

Potete acquistare massimo 21 **CARTE TECNOLOGIA**, ma solo 1 carta di 4° livello per ogni livello tecnologico.

Il numero di **CARTE TECNOLOGIA** possedute determina il livello tecnologico del giocatore e consente di accedere a infrastrutture migliori e bonus: con 1-7 carte siete al 1° livello tecnologico (e potete avere massimo 1 carta di 4° livello), all'acquisto dell'8° carta passate al 2° livello tecnologico (per cui dalla 9° potete avere massimo 2 carte di 4° livello), all'acquisto della 15° carta passate al 3° livello tecnologico (per cui dalla 16° potete avere massimo 3 carte di 4° livello).

Beni Primari, sfondo verde

4.02.01 - AGRICOLTURA: puoi commerciare **GRANO** e **VINO**, +5 popolazione in PIANURA. Riduce gli effetti della **CARESTIA**.

4.02.02 - MULINO: +5 fiorini per ogni PIANURA in tuo possesso. Riduce gli effetti della **CARESTIA**.

4.02.03 - ROTAZIONE DELLE COLTURE: +10 popolazione in PIANURA. Annulla gli effetti della **CARESTIA**.

4.02.04 - MERCATO: se possiedi **ARCHITETTURA** puoi costruire gratuitamente 1 *FIERA* in ogni *CENTRO ABITATO* in tuo possesso (non ci può essere più di 1 *FIERA* per ogni *CENTRO ABITATO*). Bonus a **RIVOLTE**.

4.02.05 - ALLEVAMENTO: +5 popolazione nelle *COLLINE*.

4.02.06 - CACCIA: +5 popolazione nei *BOSCHI*, puoi commerciare le *PELLI*. Riduce gli effetti della **CARESTIA**.

4.02.07 - TESSITURA: +1 movimento alle navi. Puoi commerciare i *TESSUTI*.

4.02.08 - FORGIATURA: +5 armate quando usi il **MERCENARIO**. Puoi commerciare i *METALLI*.

Religione, sfondo viola

4.02.09 - MISTICISMO: bonus al **MONACO**, riduce gli effetti della **SUPERSTIZIONE** e della **GUERRA CIVILE**.

4.02.10 - MONOTEISMO: bonus al **TEMPLARE**, riduce gli effetti della **SUPERSTIZIONE** e della **GUERRA CIVILE**.

4.02.11 - TEOLOGIA: Riduce gli effetti della **SUPERSTIZIONE** e della **GUERRA CIVILE**.

4.02.12 - FANATISMO: . +1 armata "templare" ogni turno. +5 armate "templari" se partecipi alle **CROCIATE** (sia in attacco che in difesa dell'obiettivo designato). Bonus all'**INQUISITORE**, malus a **GUERRA CIVILE** e **INQUISIZIONE**.

Scienze, sfondo giallo

4.02.13 - MATEMATICA: puoi usare **GENIO**, **MERCANTE** e **GABELLIERE**.

4.02.14 - ASTRONOMIA: aggrava gli effetti della **SUPERSTIZIONE**. Puoi navigare in zone di mare aperto, +1 al movimento delle navi.

4.02.15 - CARTOGRAFIA: +1 al movimento di tutti i mezzi di trasporto.

4.02.16 - STRADE: posiziona i tuoi rinforzi in uno qualsiasi dei tuoi territori purché vi sia un tuo *CENTRO ABITATO* in uno dei territori contigui; le isole senza *CENTRI ABITATI* sono escluse. Aggrava gli effetti di **PESTE**, **BARBARI**, **GUERRA CIVILE** e **RIVOLTE**. -1 al costo in movimento su montagne, fiumi e torrenti; +1 al movimento di tutti i mezzi di trasporto via terra.

4.02.17 - ARCHITETTURA: Puoi costruire *CENTRI ABITATI*, *CATTEDRALI* e *FIERE*. Puoi usare l'**ARCHITETTO**.

4.02.18 - INGEGNERIA: puoi costruire le *FORTIFICAZIONI*. Bonus al **GENIO**. Riduce gli effetti della **TEMPESTA**.

4.02.19 - ALCHEMIA: scopri il segreto del fuoco greco: +1 al tiro del dado se combatti con navi da guerra. Scopri la polvere da sparo: puoi costruire le *BOMBARDE*.

4.02.20 - CONIO: puoi usare il **MERCENARIO**. Bonus al **MERCANTE**.

4.02.21 - BANCHE: bonus al **MERCANTE**. +10% di introiti in fiorini durante la fase **TASSE**. +5 armate quando usi il **MERCENARIO**.

4.02.22 - GILDE: bonus al **LADRO** e al **MERCANTE**. A seconda del tuo LT guadagni +1 +2 +3 fiorini quando vendi le merci.

Politica, sfondo rosso

4.02.23 - LEGGE: riduce gli effetti della **GUERRA CIVILE**.

4.02.24 - INVESTITURA: ricevi 1 armata extra ogni turno durante la fase **RINFORZI** pagando 10, 20 o 30 fiorini a seconda del tuo LT (Livello Tecnologico). Riduce gli effetti della **CONGIURA** e della **GUERRA CIVILE**.

4.02.25 - VASSALLAGGIO: ricevi 10 fiorini per ogni CENTRO ABITATO in tuo possesso. Riduce gli effetti della **CONGIURA** e della **GUERRA CIVILE**.

4.02.26 - FEUDALESIMO: +1 armata per ogni fortificazione di 3° livello in tuo possesso. Immune a **CONGIURA**. Riduce gli effetti della **GUERRA CIVILE**. Bonus a **SUCCESSIONE**.

4.02.27 - SIGNORIA: +50 fiorini per ogni città di 3° livello in tuo possesso. Immune a **CONGIURA**. Riduce gli effetti della **GUERRA CIVILE**. Bonus a **SUCCESSIONE**.

Istruzione, sfondo blu

4.02.28 - ISTRUZIONE: bonus al **DIPLOMATICO**. Riduce effetti della **GUERRA CIVILE**.

4.02.29 - LETTERATURA: bonus al **DIPLOMATICO**. Riduce effetti della **GUERRA CIVILE**.

4.02.30 - FILOSOFIA: bonus al **DIPLOMATICO**. Riduce effetti della **GUERRA CIVILE**. Annulla **TEOLOGIA** per l'**INQUISIZIONE**.

4.02.31 - UNIVERSITÀ: acquista le tecnologie a metà prezzo. Bonus al **DIPLOMATICO**. Annulla il bonus delle **CATTEDRALI** per l'**INQUISIZIONE**. Riduce effetti della **GUERRA CIVILE**.

4.02.32 - MEDICINA: bonus al **CERUSICO**. Riduce effetti della **EPIDEMIA** e della **GUERRA CIVILE**.

4.02.33 - CHIRURGIA: bonus al **CERUSICO**. Riduce effetti della **GUERRA CIVILE**.

4.02.34 - OSPEDALE: bonus al **CERUSICO**. Immune agli effetti della **EPIDEMIA**. Riduce effetti della **GUERRA CIVILE**.

4.02.35 - SCUOLA MILITARE: puoi arruolare i **VESSILLI** già di 2° o 3° livello pagando rispettivamente 200 o 300 fiorini. Bonus al **TORNEO**. Riduce gli effetti dei **BARBARI** e della **GUERRA CIVILE**.

4.02.36 - TATTICA: ottieni un +1 al tiro del dado in battaglia se hai un rapporto di forze almeno di 3:1, oppure annulli il bonus dell'avversario. +1 al **CONDOTTIERO**. Riduce gli effetti dei **BARBARI** e della **GUERRA CIVILE**.

4.03 - CARTE CALAMITÀ: sono carte veramente terribili, che possono stravolgere completamente il corso della partita. Il giocatore pescherà una di queste carte dall'inizio del 6° turno se il lancio dei 2 **DADI EVENTI** darà 2 teschi (vedi **7.4 - EVENTI E CALAMITÀ**).

4.03.01 - ALCHEMIA: Se possedete un carico di METALLI, riuscite a farlo sembrare un carico d'oro e a venderlo come tale appena possibile (stesso prezzo delle SPEZIE).

4.03.02 - BARBARI: possono entrare nella mappa da due zone: dalla Mesopotamia (il Khanato) o, se si gioca in 3, dal Kazakistan (l'Orda d'Oro). Il numero di armate che compongono l'invasione barbara è dato dalla seguente formula: N° giocatori * N° turni (es.: se i giocatori sono 10 e si sta giocando da 21 turni, le armate barbare saranno: 10*21=210). Quando attaccano hanno un bonus di +2 al tiro del dado, **SCUOLA MILITARE** e **TATTICA** riducono entrambe di 1 questo bonus. Se il territorio viene conquistato, verrà occupato dal numero massimo di armate barbare consentito (vedi tipo di terreno/CENTRI ABITATI/FORTIFICAZIONI). Se vi sono armate in eccesso, per non subire gli effetti della sovrappopolazione, verrà attaccato un nuovo territorio seguendo la linea più breve per raggiungere rispettivamente Costantinopoli (dalla Mesopotamia) o Francoforte (dal Kazakistan). Se il territorio è vuoto verrà conquistato automaticamente e l'invasione continua; se il territorio è già occupato da altre armate barbare, il territorio viene occupato dal numero di armate necessarie per massimizzare la popolazione e l'invasione continua. Queste armate barbare si comportano esattamente come tutte le altre in gioco, se vincono eleggono un **COMANDANTE** o **GENERALE BARBARO**, ecc. Si continua finché le armate barbare sono sotto l'effetto della sovrappopolazione. L'armata barbara comunque, anche se termina la sua spinta iniziale dovuta alla

sovrappopolazione, nei turni successivi punterà sempre allo stesso obiettivo a meno che non venga distrutta. Se queste invasioni barbariche conquistano Costantinopoli o Francoforte, la partita termina immediatamente e i giocatori conteranno i PUNTI ONORE per definire il vincitore.

4.03.03 - CARESTIA: viene colpito il Regno di partenza della vittima primaria (il giocatore che ha pescato la carta) e tutti i territori dei giocatori e dei BARBARI che si trovano nella stessa zona di terra. Dovranno rimuovere 4 armate da ogni territorio di MONTAGNA e DESERTO, 3 armate da ogni territorio di BOSCO e COLLINA, 2 armate da ogni territorio di pianura. **AGRICOLTURA**, **MULINO** e **CACCIA** riducono gli effetti ognuno di 1 armata su ciascun territorio; **ROTAZIONE DELLE CULTURE** rende immuni.

4.03.04 - CONCILIO: i giocatori potranno acquistare le prossime carte **TECNOLOGIA** a metà prezzo e/o gli alleati si scambieranno quelle già in loro possesso; massimo 3 carte ogni giocatore, 4 per chi possiede **PAPA** o **ANTIPAPA**.

4.03.05 - CONGIURA: i Nazariti tentano di assassinare i **VESSILLI** della vittima primaria (il giocatore che ha pescato la carta) e di tutti i giocatori della stessa alleanza militare. I Nazariti lanciano 1D8 per ogni **VESSILLO**, i giocatori lanciano 1D4, 1D6 o 1D8 per ogni **VESSILLO** a seconda del loro LIVELLO TECNOLOGICO; se il risultato dei Nazariti è più alto il **VESSILLO** viene eliminato, altrimenti è salvo. **INVESTITURA** e **VASSALLAGGIO** salvano ognuna 1 **VESSILLO**, **FEUDALESIMO** e **SIGNORIA** rendono immuni.

4.03.06 - 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 (3), Marrakesh (2), Mosca (1), Novgorod (2), Tunisi (1), Costantinopoli (4); 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 massimo 3 turni completi 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. Durante questi turni di preparazione i difensori della città designata possono a loro volta organizzarsi.
- **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. Per ogni giocatore partecipante che possiede **FANATISMO**, l'armata attaccante o la città che verrà attaccata riceverà 5 armate aggiuntive.

Detto ciò, posizionare il segnalino di partenza e di arrivo della **CROCIATA** sulle rispettive città scelte.

Terminati i turni di preparazione, la **CROCIATA** deve partire. I turni di gioco vengono interrotti fino alla fine della **CROCIATA**. Ogni giocatore facente parte della **CROCIATA**, a turno, dovrà muovere l'esercito crociato di 1 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 attaccare e conquistare territori e/o **MEZZI DI TRASPORTO**, può essere attaccata e se distrutta 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**, **CARTE TECNOLOGIA**, **BOMBARDE**, **FORTIFICAZIONI**).

I combattimenti continuano finché la città non viene conquistata oppure l'esercito cristiano rinuncia all'attacco. Terminati i combattimenti, i **PUNTI ONORE** equivalenti della città attaccata vengono assegnati ai vincitori e se ne tolgono altrettanti ai vinti.

Se i cristiani vincono la crociata sarà il giocatore cristiano che ha distrutto le ultime armate nemiche ad impadronirsi fisicamente della città conquistata.

4.03.07 - GUERRA CIVILE: i territori della vittima primaria (il giocatore che ha pescato la carta) si dividono in 2 fazioni: la 1° fazione è composta dai territori del Regno di partenza e rimane al giocatore, la 2° fazione è composta da tutti gli altri territori ed è in mano ai ribelli (barbari). Per ogni **CARTE TECNOLOGIA** viola (religione), rossa (politica) e blu (istruzione) che il giocatore possiede, può scegliere uno dei territori che dovrebbero essere della 2° fazione e spostarlo nella 1° fazione; **MEZZI DI TRASPORTO** al di fuori dei territori del giocatore vengono considerati comunque come territori e possono essere scelti per passare dalla 2° alla 1° fazione. Una volta suddivisi i territori nelle 2 fazioni, le armate della 2° fazione vengono sostituite da armate barbare, le navi diventano pirati, i **VESSILLI** diventano **GENERALI** barbari.

4.03.08 - INQUISIZIONE: viene colpita la vittima primaria (il giocatore che ha pescato la carta) e tutti i giocatori della stessa religione. Vengono processate tutte le carte **IMPERO** delle vittime (**PAPA** e **SALVACONDOTTO** esclusi). Per ogni **CATTEDRALE** posseduta, le vittime possono evitare il processo ad 1 carta **IMPERO**. Se le vittime possiedono **TEOLOGIA** possono evitare il processo a 2 carte **IMPERO**. **FILOSOFIA** annulla l'effetto di **TEOLOGIA**, **UNIVERSITÀ** annulla l'effetto delle **CATTEDRALI**. Un giocatore non vittima verrà designato "Inquisitore". "Inquisitore" e vittima lanciano 1D6 per ogni processo, se il risultato dell'"Inquisitore" è più alto la carta è eliminata, altrimenti è salva; se le vittime possiedono **FANATISMO**, l'"Inquisitore" vince anche i risultati pari.

4.03.09 - EPIDEMIA: colpisce 1 **CENTRO ABITATO** della Vittima Primaria; lanciare 1D4 1D6 o 1D8 a seconda delle dimensioni del **CENTRO ABITATO** per determinarne le perdite iniziali. Nel turno successivo, durante la fase **EVENTI**, l'**EPIDEMIA** si espanderà nei territori confinanti il **CENTRO ABITATO**, nel turno successivo ancora si espanderà nei territori confinanti ai territori precedenti e via così, seguendo le seguenti regole:

- territori con **MONTAGNA** e **DESERTO** riducono le perdite di 4 armate
 - territori con **COLLINA** e **BOSCO** riducono le perdite di 2 armate
 - territori con **PIANURA** non riducono le perdite
 - confini con **FIUMI** riducono le perdite di 2 armate
 - confini con **TORRENTI** riducono le perdite di 1 armata
 - territori senza armate interrompono il propagarsi dell'infezione
 - **MEDICINA** riduce le perdite un numero di armate pari al LT (livello tecnologico) del giocatore
 - **OSPEDALE** azzerà le perdite e quindi rende immuni all'**EPIDEMIA**
 - **STRADE** riducono di 1 il bonus di **FIUMI** e **TORRENTI**
 - **CENTRO ABITATO** aumenta le perdite di 1 armata
 - i **BARBARI** subiscono gli effetti come i giocatori... e non avendo le tecnologie sono destinati alla distruzione
- L'**EPIDEMIA** si propaga nei territori confinanti solo se nel territorio infettato durante il turno precedente ha causato delle perdite nel turno precedente stesso, altrimenti non si propaga.
- Se l'**EPIDEMIA** raggiunge un **CENTRO ABITATO** sotto assedio, quest'ultimo rimane immuni mentre l'esercito assediante subirà gli effetti.

Le armate sui **MEZZI DI TRASPORTO** possono essere infettate e trasportare lontano l'**EPIDEMIA** in altri territori.

4.03.10 - PIRATI: Tirate 1D4 per determinare il numero di navi che compongono la flotta pirata; ogni nave porterà a bordo 20 armate barbare. Tirate 1D6 per determinare in quale **ZONA DI MARE** partirà la flotta pirata e con un altro tiro in quale territorio di mare. Ad ogni fase **EVENTI** di ogni giocatore le navi pirata si muoveranno singolarmente e casualmente di un territorio (lanciate un dado per determinarne la direzione); se incontrano una flotta dei giocatori l'attaccano fino alla completa distruzione di una delle 2 flotte; se devono sbarcare in un territorio di terra, lo fanno solo se il territorio è disabitato oppure occupato dalle armate di un giocatore, in questo secondo caso attaccano fino alla conquista del territorio oppure alla completa sconfitta (in entrambe i casi la nave pirata viene rimossa dal gioco).

4.03.11 - RIVOLTE: tutti i giocatori subiscono gli effetti di questa calamità: le merci di **SCHIAVI** diventano **BARBARI** (risolvere eventuali combattimenti nei territori o sui **MEZZI DI TRASPORTO**); tutti i territori dei giocatori con 4 armate o meno si ribellano immediatamente; tutti i territori che fanno parte di Regni non completamente conquistati dai giocatori aumentano di 1 armata barbara; tutte le **FIERE** vengono rimosse dalla mappa (i giocatori che possiedono **MERCATO** le rimuovono temporaneamente per 3 turni).

4.03.12 - SUCCESSIONE: muore il Re di un Regno senza lasciare successori maschi. Tutti i giocatori possono ambire alla corona di questo Regno (minore o piccolo). Tirate 1D8, +1 al tiro per ognuna di queste carte possedute: **FEUDALESIMO**, **SIGNORIA**, **EROINA**, **CARDINALE**, **PAPA**, **ANTIPAPA**; il giocatore che ottiene il risultato più alto si aggiudica in modo casuale (stabilito dal lancio di un dado) un Regno minore o piccolo non occupato dai giocatori. Rimuovete eventuali armate **BARBARE** e posizionate immediatamente 5 armate del vostro colore su ogni territorio di questo Regno. Se non vi è nessun Regno disponibile, la **SUCCESSIONE** non avviene.

4.03.13 - 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.

4.03.14 - TEMPESTA: colpisce una delle **ZONE DI MARE** (determinare col lancio di un dado). Tutte le navi in **MARE** affondano, quelle nel porto non subiscono danni. 1 **CENTRO ABITATO** di un giocatore che si affaccia su questa **ZONA DI MARE** viene eliminato, tutti gli altri **CENTRI ABITATI** ridotti di 1 livello. **INGEGNERIA** riduce gli effetti (es.: se tutti i giocatori che subiscono **TEMPESTA** possiedono **INGEGNERIA**, le navi in **MARE** non vengono distrutte, ma perdono metà del carico (armate e merci); 1 **CENTRO ABITATO** che si affaccia su questa **ZONA DI MARE** non viene eliminato, ma solo ridotto di 1 livello; quelli degli altri giocatori non subisce danni).

4.03.15 - TORNEO: ogni giocatore per partecipare deve pagare 500 fiorini, chi non partecipa perde 1 **PUNTO ONORE**. Lanciate 1D8 per determinare il vincitore; **SCUOLA MILITARE** da un +1 al tiro del dado, **EROINA** da 1 livello di dado in più. Il vincitore si aggiudica tutti i fiorini dei partecipanti e 1 **PUNTO ONORE**.

4.04 - CARTE EVENTI: sono di due tipi, di terra e di mare. Il giocatore pescherà una di queste carte se il lancio dei 2 **DADI EVENTI** darà un solo teschio. Con un lancio di 1D4 (1D6 per le zone di mare se si gioca in 9-10) verrà determinata la zona colpita dall'evento. Tutti i giocatori presenti con un **MEZZO DI TRASPORTO** in quella zona subiranno l'effetto dell'evento.

4.05 - CARTE OBIETTIVO: ne esistono 3 diverse per ogni Regno in gioco, quindi in totale 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**.

4.06 - CARTE TESORO: rappresentano il "bottino di guerra" che i **BARBARI** portano con sé durante le scorrerie. Ogni carta riporta 3 simboli e le rispettive quantità: mercenari, fiorini e merci. Il giocatore pesca una **CARTA TESORO** ogniqualvolta uccide un **COMANDANTE** o **GENERALE BARBARO** e ottiene subito in quel territorio le armate e le merci (1D8 per determinarne il tipo) indicate sulla carta pescata, i fiorini li deposita nella sua base.

CAP. 5 - CONCETTI BASE DEL GIOCO

5.01 - POPOLAZIONE E SOVRAPPOLAZIONE: ogni tipo di *TERRENO*, *CENTRO ABITATO*, *FORTIFICAZIONE*, *MEZZO DI TRASPORTO* presente in gioco possiede delle capacità massime di popolazione che può contenere o trasportare. I giocatori non possono superare questi limiti volontariamente, ma può accadere che questi limiti vengano superati a causa di Eventi o Calamità, in questo caso tutto ciò che è in eccesso verrà immediatamente rimosso.

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

TABELLE 5.01 - LIMITE DI POPOLAZIONE SU MEZZI DI TRASPORTO, TERRITORI, EDIFICI

TIPO	LIVELLO	CARICO	LIMITE MASSIMO POPOLAZIONE	DESCRIZIONE	TIPO
MERCANTILE (COMMERCIO) 	1°	10 merci e 10 armate	5 armate, 10 con AGRICOLTURA , 15 con MULINO , 20 con ROTAZIONE DELLE COLTURE	PIANURA	BOEMIA
	2°	30 merci e 10 armate	5 armate, 10 con CACCIA	BOSCO	
	3°	50 merci e 10 armate	5, 10 con ALLEVAMENTO	COLLINA	
CAROVANA (COMMERCIO) 	1°	10 merci e 10 armate	5 armate	DESERTO	
	2°	30 merci e 10 armate	5 armate	MONTAGNA	
	3°	50 merci e 10 armate	+10 armate	VILLAGGIO (livello 1)	
GALEA (GUERRA) 	1°	20 armate 1 VESSILLO	+20 armate	BORGO (livello 2)	
	2°	40 armate	+30 armate	CITTÀ (livello 3)	
	3°	60 armate	+10 armate	FORTINO (livello 1)	
CAVALLERIA (GUERRA) 	1°	20 armate	+20 armate	CASTELLO (livello 2)	
	2°	40 armate	+30 armate	FORTEZZA (livello 3)	
	3°	60 armate	+10 armate	CAPITALE RELIGIOSA	
			+10	CATTEDRALE (livello 1)	

Facciamo qualche esempio (i numeri tra parentesi indicano la capacità massima di *POPOLAZIONE*):

- *CAROVANA COMMERCIO* 1° livello = max. 10 armate
- *NAVE DA GUERRA* 3° livello = max. 60 armate
- *PIANURA* + **MULINO** (15) = max. 15 armate
- *DESERTO* (5) + *FORTINO* (+10) + *CATTEDRALE* (+10) = max. 25 armate
- *COLLINA* + **ALLEVAMENTO** (10) + *BORGIO* (+20) + *CASTELLO* (+20) = max. 50 armate
- *PIANURA* + **AGRICOLTURA** (10) + *CITTÀ* (+30) + *FORTEZZA* (+30) + *CAPITALE RELIGIOSA* (+10) = max. 80 armate

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*.

3.28 - LIVELLO TECNOLOGICO: il gioco ha le sue fondamenta nello sviluppo **CARTE TECNOLOGIA**. Se il giocatore acquista fino a 7 **CARTE TECNOLOGIA** si trova al 1° livello tecnologico, quando acquisterà la 8° carta passerà al 2° livello tecnologico, quando acquisterà la 15° carta passerà al 3° livello tecnologico.

TABELLA 3.28 - Livello evolutivo raggiunto e relativi Bonus

LIVELLO TECNOLOGICO	N° TECNOLOGIE NECESSARIE		CENTRI ABITATI	FORTIFICAZIONI	N° MAX. per tipo / LIV. MAX. MEZZI DI TRASPORTO	N° MAX. MEZZI DI ASSEDIO
1°	0-7		VILLAGGIO	FORTINO	N° 1 per tipo 1° livello	1
2°	8-16		BORGIO	CASTELLO	N° 2 per tipo 2° livello	2
3°	17-24		CITTÀ	FORTEZZA	N° 3 per tipo 3° livello	3

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**).

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.

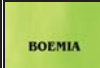
I giocatori cristiani possono diventare Papa in 2 modi: rubando il **PAPA** con il **LADRO**, oppure conquistando lo STATO DELLA CHIESA; quando uno di questi 2 eventi si verifica, il **PAPA** e lo STATO DELLA CHIESA diventano proprietà del nuovo PAPA.

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**.

SVILUPPARE PARAGRAFI RIELEZIONE, SCOMUNICA, ANTIPAPA

TABELLA 3.01 - TIPI DI TERRENO, LIMITE DI POPOLAZIONE E COSTO IN MOVIMENTO

TIPO	DESCRIZIONE	COSTO MOVIMENTO PER I MEZZI DI TRASPORTO	LIMITE MASSIMO POPOLAZIONE (vedi effetti della SOVRAPPOLAZIONE , CAP. 5)
	PIANURA	1	5, +5 (tot. 10) con AGRICOLTURA , +5 (tot. 15) con MULINO , +5 (tot. 20) con ROTAZIONE DELLE COLTURE
	BOSCO	2	5, +5 (tot. 10) con CACCIA
	COLLINA	2	5, +5 (tot. 10) con ALLEVAMENTO
	DESERTO	2 con CAVALLO 1 con CAROVANA	5
	MONTAGNA	3 2 con STRADE	5
	FIUME	+2 +1 con STRADE	-
	TORRENTE	+1 +0 con STRADE	-
	CITTÀ	-	variabile
	STRETTO	3 con CAVALLI/CAROVANE	-
	PORTO	1 con NAVI, sia entrando che uscendo	-
	MARE	1	-

	OCEANO	NO 1 con ASTRONOMIA	-
--	--------	-------------------------------	---

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
- 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 – Come guadagnare PUNTI ONORE

AZIONI	N° PUNTI ONORE
conquista di un Regno barbaro composto da 3-4 territori	1
conquista di un Regno barbaro composto da 7 territori	3
conquista di Roma, Costantinopoli o Gerusalemme	1
conquista di un territorio città di un giocatore	1
conquista di una <i>RELIQUIA</i>	1
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 24 CARTE CIVILTÀ	3
vincere una CROCIATA	Variabile 3-5
perdere una CROCIATA	Variabile 3-5
effetto di CARTE EVENTI	Variabile 0.1-0.5
azioni diplomatiche	Variabile 1-3
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	+	PUNTI ONORE					
REGNO DI FRANCIA	+	CB +1	CB +1	CB +1	On -1 CB +1	CB +1	On -3 CB +1FAZ
REGNO DI INGHILTERRA	+	CB +1	CB +1	CB +1	On -1 CB +1	CB +1	On -3 CB +1FAZ
SACRO ROMANO IMPERO GERMANICO	+	CB +1	CB +1	CB +1	On -1 CB +1	CB +1	On -3 CB +1FAZ
REGNO DI UNGHERIA	+	CB +1	CB +1	CB +1	On -1 CB +1	CB +1	On -3 CB +1FAZ
IMPERO BIZANTINO	✠	CB +1	CB +1	CB +1	On -1 CB +1	CB +1	On -3 CB +1FAZ
IMPERO OTTOMANO	✠	CB +1	CB +1	CB +1	On -1 CB +1	CB +1	On -3 CB +1FAZ
SULTANATO DI RUM	☾☼	On -1 CB +1FAZ	On -1 CB +1FAZ	On -1 CB +1FAZ	On -3 CB +1FAZ	CB +1	On -3 CB +1FAZ
REGNO DEI MAMELUCCHI	☾☼	On -1 CB +1FAZ	On -1 CB +1FAZ	On -1 CB +1FAZ	On -3 CB +1FAZ	CB +1	On -3 CB +1FAZ
REGNO DEGLI ALMOHADI	☾☼	On -1 CB +1FAZ	On -1 CB +1FAZ	On -1 CB +1FAZ	On -3 CB +1FAZ	CB +1	On -3 CB +1FAZ

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 neutre, 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 PAPA 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	N° GIOCATORI MONGOLI
3	1	1	1	-
4	1	1	1	1
5	2	1	1	1
6	3	1	1	1

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 <u>CARTA IMPERO</u> .
	<u>TASSE</u> Ricevi i fiorini dai tuoi territori, dal <u>GABELLIERE</u> e <u>MERCANTE</u> .
	<u>RINFORZI</u> Prepara le armate di rinforzo che ottieni dai tuoi Regni, usa <u>MERCENARIO</u> .
OGNI GIOCATORE AL SUO TURNO	<u>DADI EVENTI</u> Lancia i 2 DADI EVENTI e risolvi <u>EVENTI</u> o <u>CALAMITÀ</u> .
	<u>DIPLOMAZIA</u> Proponi/dichiara azioni diplomatiche, gioca <u>DIPLOMATICO</u> .
	<u>ACQUISTO</u> Acquista <u>CARTE TECNOLOGIE</u> , ESERCITI, EDIFICI, MEZZI.
	<u>POSIZIONAMENTO</u> Posiziona ARMATE, ESERCITI, EDIFICI, MEZZI sulla mappa e/o in riserva.
	<u>COMBATTIMENTO</u> Muovi e attacca, gioca le <u>CARTE IMPERO</u> .
TUTTI	<u>COMMERCIO</u> Metti all'ASTA le <u>CARTE IMPERO</u> . Muovi e commercia.
	<u>BARBARO</u> Aumentano gli eserciti dei <u>BARBARI</u> se presente un loro COMANDANTE o GENERALE; si risolvono eventuali attacchi.

Per tutti i giocatori

7.02 - 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 1° (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 di capitale (si consiglia comunque di effettuare rilanci di almeno 5 fiorini). 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, l'ultima SPADA rimarrà al “mazziere” stesso. Il giocatore con la 1° SPADA comincerà per primo, con la 2° SPADA sarà il secondo e così via.

7.03 - CARTE IMPERO

Pescate, seguendo l'ordine delle SPADE, 1 CARTA IMPERO ciascuno.

Di seguito sono elencate 5 **FASI** che ogni singolo giocatore deve eseguire, partendo dalla prima fino all'ultima.

7.04 - TASSE

Incassa fiorini dai tuoi territori, dal **GABELLIERE** e dal **MERCANTE**.

- Territori: 5 fiorini da ogni territorio (N° territori x 5 fiorini); se possiedi almeno 2 **CATTEDRALI** sui tuoi territori, allora moltiplica l'ammontare dei fiorini per il numero di **CATTEDRALI** (N° territori x 5 fiorini x N° **CATTEDRALI**).

- **GABELLIERE**: mostratelo agli altri giocatori se possiedi **MATEMATICA**, raddoppia i fiorini ottenuti dai territori. Non sono cumulabili.

- **MERCANTE**: se possiedi almeno **MATEMATICA**, mostrateli agli altri giocatori e riscuoti i fiorini a seconda delle **CARTE CIVILTÀ** che possiedi (**MATEMATICA**, **CONIO**, **ATTIVITÀ BANCARIA**, **GILDE**). Sono cumulabili.

7.05 - RINFORZI

Ricevi le armate dai tuoi Regni e dal **MERCENARIO**.

- Regni: ricevi 1 armata per ogni territorio in tuo possesso del tuo Regno di partenza, 1 armata per ogni Regno piccolo (di 1 o 2 territori) e 2 armate per ogni Regno minore (di 3 o 4 territori).

- **MERCENARIO**: se possiedi almeno **CONIO**, mostrateli agli altri giocatori e acquista armate a seconda delle **CARTE CIVILTÀ** che possiedi (**CONIO**, **FORGIATURA**, **ATTIVITÀ BANCARIA**). Sono cumulabili.

7.06 - DADI EVENTI

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 verranno risolte eventuali RIBELLIONI.

CARTA EVENTO: per determinare quale ZONA colpisce, lancia 1D4 se si riferisce ad una ZONA DI TERRA, lancia 1D6 se si riferisce ad una ZONA DI MARE: tutti i giocatori che possiedono **MEZZI DI TRASPORTO** nella ZONA colpita dalla **CARTA EVENTO** dovranno subirne gli effetti.

RIBELLIONI: lancia 1D4, tutti i territori dei giocatori che hanno un numero di armate pari o inferiori al risultato del D4 si ribellano, i **MEZZI DI TRASPORTO** e le 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** con **COMANDANTE BARBARO** o **GENERALE BARBARO** aumentano rispettivamente di 1 e 2 armate; risolvere eventuali situazioni come descritto nel paragrafo "BARBARI".

7.07 - DIPLOMAZIA:

Proponi patti diplomatici, per un massimo pari al tuo livello tecnologico. Solo in questa fase puoi dichiarare guerra, ottenere la pace, giocare il **DIPLOMATICO**. Può inoltre utilizzare **SICARIO**, **LADRO** e **VESCOVO**, provocando però un **CASUS BELLI**.

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**. Se possiede **STRADE** può posizionare su un qualsiasi territorio in suo possesso, altrimenti solo in territori con città (se non possiede né **STRADE** né città, non può aggiungere nessuna unità sulla MAPPA).

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. 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). 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*. Al lancio del dado vanno aggiunti eventuali modificatori dovuti a [CARTE IMPERO](#), *FORTIFICAZIONI*, *CATAPULTE*, *BOMBARDE*, *NAVI DA GUERRA* (in caso di scontri navali) che possono modificare il dado da tirare oppure aumentarne il risultato. Prima di lanciare i dadi, l'attaccante prima e il difensore dopo, scoprono le [CARTE IMPERO](#) che intendono giocare per quella battaglia, poi si applicano i modificatori.

ESITO DELLA BATTAGLIA: quando i due giocatori hanno tirato i loro dadi, si aggiungono i modificatori

- in caso di pareggio non vince nessuno

- 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 livelli 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 (riponendolo fra quelli 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).

CONQUISTA DI UN TERRITORIO: 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), 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* vengono distrutti/requisiti con eventuale 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*.

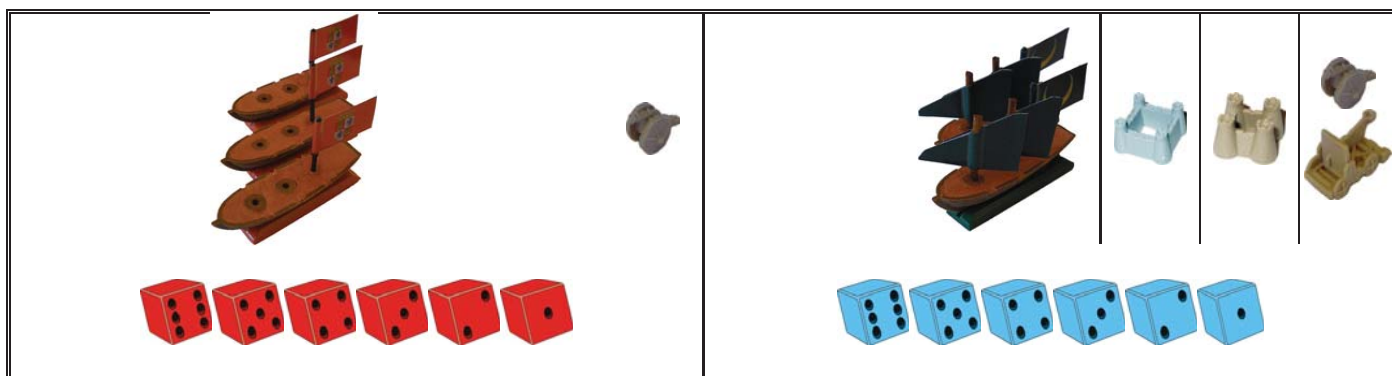
Di seguito alcuni esempi di combattimento:

ESEMPIO 1			
Scontro in campo aperto, attaccante e difensore non hanno carte IMPERO da giocare, nessuna fortificazione, entrambi tirano 1D6.			
ATTACCANTE		DIFENSORE	
ALCUNI POSSIBILI RISULTATI			
	= 6		= 1
6-1=5, 5/2=2 (arrotondate per difetto) armate perse dal difensore, 2/1=1 armata persa dall'attaccante.			
	= 5		= 4
5-4=1, se il risultato è 1 o 0 sia attaccante che difensore non perdono armate.			

ESEMPIO 6

ATTACCANTE				DIFENSORE				
L'attaccante decide di utilizzare l'EROINA (perché possiede almeno una CATTEDRALE sui suoi territori), la BOMBARDA (perché possiede ALCHIMIA), il CONDOTTIERO+TATTICA e il TEMPLARE+MONOTEISMO (perché il difensore ha EDIFICI ed è di una religione diversa). Con l'EROINA dovrebbe usare il D8 anziché il D6, ma essendo il difensore fortificato, l'attaccante riceve un malus e quindi invece del D8 lancia il D6.				Il difensore è fortificato perché tutte le sue armate sono nel FORTINO e decide di utilizzare l'EROINA (perché possiede almeno una CATTEDRALE sui suoi territori), il GENIO+INGEGNERIA e il MONACO+MISTICISMO (perché ha EDIFICI e l'attaccante è di una religione diversa). Con l'EROINA usa il D8 anziché il D6 ed essendo fortificato l'attaccante riceve un malus.				
EROINA (CATTEDRALE)	CONDOTTIERO + TATTICA	TEMPLARE + MONOTEISMO	BOMBARDA (ALCHIMIA)	EROINA (CATTEDRALE)	GENIO + INGEGNERIA	MONACO + MISTICISMO	FORTINO	
								
+1 livello dado	+2 al tiro del dado	+2 al tiro del dado	+1 al tiro del dado	+1 livello dado	+2 al tiro del dado	+2 al tiro del dado	-1 liv. dado attaccante	
ALCUNI POSSIBILI RISULTATI								
	+2	+2	+1	=11		+2	+2	=6
11-5=6, 6/2=3 armate perse dal difensore, 3/1=1 (arrotondate per difetto) armata persa dall'attaccante. Il difensore avendo perso lo scontro deve rimuovere una carta IMPERO scegliendo tra EROINA, GENIO, MONACO.								
	+2	+2	+1	=6		+2	+2	=12
12-6=6, 6/2=3 armate perse dall'attaccante, il difensore non subisce perdite perché fortificato. L'attaccante avendo perso lo scontro deve rimuovere una carta IMPERO scegliendo tra EROINA, CONDOTTIERO, TEMPLARE.								
	+2	+2	+1	=6		+2	+2	=12
12-6=6, 6/2=3 sarebbero le armate perse dall'attaccante, ma il difensore ha solo 2 armate per cui può infliggere massimo 2 perdite; il difensore non subisce perdite perché fortificato. L'attaccante avendo perso lo scontro deve rimuovere una carta IMPERO scegliendo tra EROINA, CONDOTTIERO, TEMPLARE.								
	+2	+2	+1	=10		+2	+2	=9
10-9=1, se il risultato è 1 sia attaccante che difensore non perdono armate. Il difensore avendo perso lo scontro deve rimuovere una carta IMPERO scegliendo tra EROINA, GENIO, MONACO.								
	+2	+2	+1	=9		+2	+2	=9
9-9=0, se il risultato è 0 sia attaccante che difensore non perdono armate e/o carte IMPERO.								

ALCUNI POSSIBILI RISULTATI



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.

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

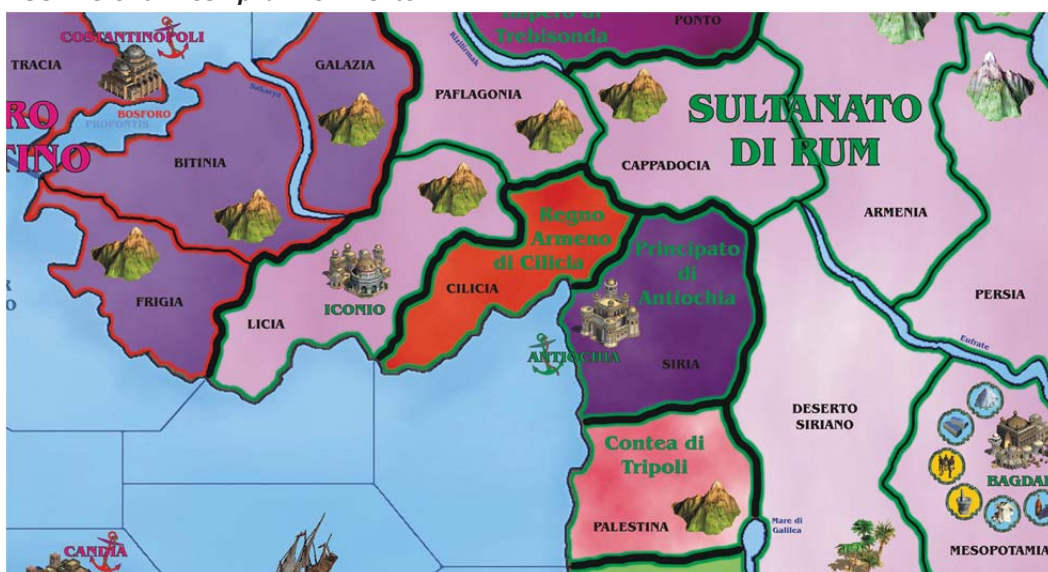


-CAROVANA di 1° livello (max. 6 PM) in CROAZIA deve raggiungere LINGUADOCA, si muove: 1 PM in TRIVENETO, 1 PM in LOMBARDIA, 3 PM in PROVENZA, non riesce a continuare oltre perché avrebbe bisogno di 2 PM per attraversare il RODANO e 1 PM per muoversi in LINGUADOCA.

-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.

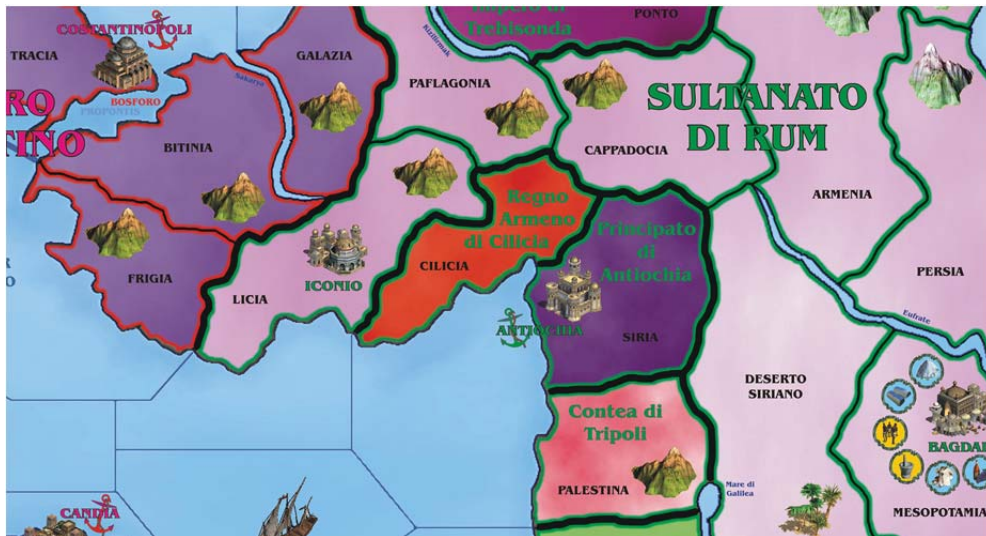
FIGURA 9.01b – Esempi di movimento



-CAROVANA di 3° livello (max. 8 PM) in MESOPOTAMIA deve raggiungere TRACIA, si muove: 1 PM in DESERTO SIRIACO, 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.

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.

... dedicato a tutti i miei amici canottieri con i quali ho 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