



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

REGOLAMENTO

INDICE:

CAP. 1 - CONTENUTO DELLA SCATOLA.....	4
CAP. 2 – SIMBOLOGIE E ABBREVIAZIONI UTILIZZATE NEL MANUALE	5
CAP. 3 - COMPONENTI DEL GIOCO	6
3.01 - LA MAPPA.....	6
3.02 - EDIFICI CIVILI, MILITARI, RELIGIOSI E COMMERCIALI	7
3.03 - MEZZI DI TRASPORTO	8
3.04 - MERCI	8
3.05 - FIORINI.....	9
3.06 - TABELLA COMMERCIO	9
3.07 - TABELLA AVANZAMENTO TECNOLOGICO	9
3.08 - BASI DI SUPPORTO	9
3.09 - PANNELLO GIOCATORE	10
3.10 - BANDIERINE.....	10
3.11 - VELE	10
3.12 - SPADE	10
3.13 - LE ARMATE	10
3.14 - LE UNITA' MILITARI.....	11
3.15 - VESSILLO	11
3.16 - MEZZI DI ASSEDIO	11
3.17 - COMANDANTE / GENERALE BARBARO	11
3.18 - PAPA	11
3.19 - ANTIPAPA	11
3.20 - GETTONI ROSSI IN PLASTICA	11
3.21 - DADI EVENTI	11
3.22 - DADI COMBATTIMENTO.....	11
CAP. 4 - MAZZI DI CARTE.....	12
4.01 - CARTE IMPERO	12
4.02 - CARTE TECNOLOGIA	13
4.03 - CARTE CALAMITA'	15
4.04 - CARTE EVENTI.....	18
4.05 - CARTE OBIETTIVI.....	18
4.06 - CARTE TESORO	18
CAP. 5 - CONCETTI BASE DEL GIOCO	19
5.01 - POPOLAZIONE E SOVRAPPOLAZIONE	19
5.02 - LIVELLO TECNOLOGICO	20
CAP. 6 - SCOPO DEL GIOCO E CONDIZIONI DI VITTORIA.....	22
6.01 - SCOPO DEL GIOCO	22
6.02 - DURATA DELLA PARTITA.....	22
6.03 - PUNTI ONORE.....	22
6.04 - VITTORIA DEL GIOCATORE	22
CAP. 7 - DIPLOMAZIA E CASUS BELLI	23
7.01 - DIPLOMAZIA	23
7.02 - CASUS BELLI.....	25

CAP. 8 - PREPARAZIONE DEL GIOCO	26
8.01 - PREPARAZIONE CARTE E MAPPA	26
8.02 - NUMERO GIOCATORI	26
8.03 - DOTAZIONE INIZIALE	27
8.04 - POSIZIONAMENTO INIZIALE	27
CAP. 9 - SVOLGIMENTO DEL GIOCO	28
9.01 - TURNO DI GIOCO.....	28
9.02 - SPADE	28
9.03 - CARTE IMPERO	28
9.04 - TASSE.....	29
9.05 - RINFORZI	29
9.06 - DADI EVENTI.....	29
9.07 - DIPLOMAZIA.....	29
9.08 - ACQUISTO E SVILUPPO.....	29
9.09 - POSIZIONAMENTO	29
9.10 - COMBATTIMENTO.....	29
9.11 - COMMERCIO	32
9.12 - BARBARO.....	32
CAP. 10 - SUGGERIMENTI SULLA STRATEGIA.....	33
CAP. 11 - ESEMPI.....	34
CAP. 12 - REGOLE OPZIONALI	35

CAP. 1 - CONTENUTO DELLA SCATOLA BASE

N. 1 Tabellone - Dimensioni: 930x850 mm.

N. 1 Regolamento a colori

N. 5 Tabelle commercio, diplomazia e tecnologia (doppia faccia)

N. 5 Basi di supporto per Pannelli giocatore

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

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. 10 Fortezze

N. 10 Cattedrali

N. 15 Catapulte

N. 5 Bombarde

N. 15 Vessilli esercito

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

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. 180 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

DURATA DI UNA PARTITA:

variabile, 3-4 ore o più

CAP. 2 - SIMBOLOGIE E ABBREVIAZIONI UTILIZZATE NEL MANUALE

Questo manuale è stato scritto usando caratteri con vari formati e colori 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: indica un tipo di terreno.

MERCATO, CAVALLERIA: il componente citato è descritto in modo completo nel **CAP. 3** o nelle definizioni riportate al **CAP. 7**.

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

IMPERO, **TECNOLOGIA**, **CALAMITÀ**, **EVENTI**, **OBIETTIVO**, **TESORO**: un mazzo di carte.

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

1D6, 1D8: rappresentano i dadi, la sigla indica la quantità e il numero di facce (1D6 = 1 dado a 6 facce).

ACQUISTO: una fase del turno di gioco.

PE: Punti Esperienza.

PO: Punti Onore.

CB: Casus Belli.

LT: Livello Tecnologico.

PM: Punti Movimento.

CAP. 3 - COMPONENTI DEL GIOCO

3.01 - LA MAPPA

FIGURA 3.01 - La Mappa



Il tabellone di gioco presenta tre zone negli angoli dove posizionare i vari mazzi di carte.

I Regni sono contraddistinti dal nome abbinato ad uno stemma araldico; ci sono 3 tipi di Regni:

- Regni Maggiori composti da 7 territori (nomi in maiuscolo grande, es: Regno di Ungheria)
- Regni Minori composti da 3 o 4 territori (nomi in maiuscolo piccolo, es: Regno di Sicilia)
- Regni Piccoli composti da 1 o 2 territori (nomi in minuscolo, es: Regno di Cipro)

Nota: i territori della Repubblica di Genova e Repubblica di Venezia non sono contigui, per identificarli è stato aggiunto tra parentesi il nome del Regno di cui fanno parte, es: **CRETA (Venezia)**.

Sulla mappa sono rappresentati 24 centri abitati, l'ancora rappresenta il loro porto.

I confini che delimitano i territori possono essere di 4 tipi: sottili (tra 2 territori dello stesso Regno) e marcati (tra 2 territori di Regni differenti); i confini possono essere attraversati parzialmente da un TORRENTE oppure completamente da un FIUME.

Sui territori è indicato il nome della regione storica e un'icona che rappresenta il tipo di territorio.

L'area di gioco è suddivisa principalmente in 3 zone di terra (1-2-3) e 2 zone di mare (A-B); per facilitare l'identificazione delle varie zone di terra, i nomi ed i confini dei Regni, ancora e nomi dei Centri Abitati hanno il colore della zona di terra a cui appartengono (verde zona 1, beige zona 2, rosso zona 3).

3.02 - EDIFICI

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
CIVILI		VILLAGGIO (livello 1)	50 fiorini	+10	-	ARCHITETTURA e Centro abitato
		BORGHO (livello 2)	50 fiorini	+20	-	ARCHITETTURA, VILLAGGIO e giocatore al 2° LT
		CITTÀ (livello 3)	50 fiorini	+30	-	ARCHITETTURA, BORGHO e giocatore al 3° LT
MILITARI		FORTINO (livello 1)	100 fiorini	+5	Malus all'attaccante, bonus in difesa alle ultime 10 armate sul territorio e al BALESTRIERE	INGEGNERIA
		CASTELLO (livello 2)	300 fiorini	+10	Malus all'attaccante, bonus in difesa alle ultime 20 armate sul territorio e al BALESTRIERE	INGEGNERIA, edificio civile e giocatore al 2° LT
		FORTEZZA (livello 3)	700 fiorini	+15	Malus all'attaccante, bonus in difesa alle ultime 30 armate sul territorio e al BALESTRIERE	INGEGNERIA, edificio civile e giocatore al 3° LT
RELIGIOSI		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	+10	Bonus all' EROINA	ARCHITETTURA, (solo in Regni Maggiori e Minori)* ¹
COMMERCIALI		FIERA AGRICOLA (livello 1)	300 fiorini, 150 se avete MERCATO	-	-3 fiorini acquisto VINO e CEREALI	ARCHITETTURA, solo in territori con edifici civili
		FIERA TESSILE (livello 1)	300 fiorini, 150 se avete MERCATO	-	+3 fiorini vendita TESSUTI e PELLICCE	ARCHITETTURA, solo in territori con edifici civili
		FIERA MINERARIA (livello 1)	300 fiorini, 150 se avete MERCATO	-	-3 fiorini acquisto SALE -3 fiorini acquisto ARMI +3 fiorini vendita SCHIAVI	ARCHITETTURA, solo in territori con edifici civili

L'**ARCHITETTO** consente di acquistare tutti gli edifici (escluso le **CAPITALI RELIGIOSE**) a metà prezzo.

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

Gli edifici civili e commerciali possono essere costruiti solo in territori con Centro abitato, gli edifici militari di 1° livello possono essere costruiti su qualsiasi territorio, quelli di 2° e 3° livello solo in presenza di un edificio civile; 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)*¹.

Attenzione ai prerequisiti ed al LT necessario, gli edifici civili e le **CATTEDRALI** necessitano di **ARCHITETTURA**, quelli militari di **INGEGNERIA** e i commerciali di **ARCHITETTURA** e del Centro abitato; inoltre gli edifici civili e militari possono essere costruiti direttamente ad un livello pari o inferiore al LT del giocatore, pagando la somma dei singoli costi (es: un giocatore di 3° LT può costruire direttamente un **CASTELLO** pagando 300 fiorini, una **FORTEZZA** 700 fiorini). Ogniqualvolta un territorio viene conquistato, tutti gli edifici vengono ridotti di 1 livello, al livello 0 vengono rimossi dal gioco.

3.03 - MEZZI DI TRASPORTO

I mezzi di trasporto sono di 2 tipi: militare (GALEA, CAVALLERIA) e commerciale (MERCANTILE, CAROVANA) e servono per muovere le unità militari e le merci.

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

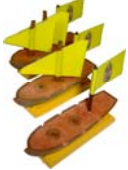
- un giocatore di 1° LT potrà avere massimo 1 mezzo di trasporto per tipo di 1° livello
- un giocatore di 2° LT potrà avere massimo 2 mezzi di trasporto per tipo di 1° e/o 2° livello
- un giocatore di 3° LT potrà avere massimo 3 mezzi di trasporto per tipo di 1°, 2° e/o 3° livello

Un giocatore passando dal 1° al 2° LT potrà acquistare un secondo mezzo di trasporto per tipo direttamente di 2° livello oppure, se preferisce, di 1° livello; potrà inoltre evolvere gli altri mezzi di trasporto di 1° livello al 2° livello pagando la differenza tra i due prezzi di acquisto.

Un giocatore passando dal 2° al 3° LT potrà acquistare un terzo mezzo di trasporto per tipo direttamente di 3° livello oppure, se preferisce, di 1° o 2° livello; potrà inoltre evolvere gli altri mezzi di trasporto di 1° e 2° livello 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
COMMERCIALI	 MERCANTILE	1°	nessuno	Pari al LT del giocatore	200 fiorini	+1 TESSITURA +1 ASTRONOMIA +1 CARTOGRAFIA	7	10 merci e 10 armate
		2°	2° LT		250 fiorini		8	30 merci e 10 armate
		3°	3° LT		300 fiorini		9	50 merci e 10 armate
	 CAROVANA	1°	nessuno	Pari al LT del giocatore	100 fiorini	+1 STRADE +1 CARTOGRAFIA	7	10 merci e 10 armate
		2°	2° LT		150 fiorini		8	30 merci e 10 armate
		3°	3° LT		200 fiorini		9	50 merci e 10 armate
MILITARI	 GALEA	1°	nessuno	Pari al LT del giocatore	250 fiorini	+1 TESSITURA +1 ASTRONOMIA +1 CARTOGRAFIA	8	20 armate
		2°	2° LT		300 fiorini		9	40 armate
		3°	3° LT		350 fiorini		10	60 armate
	 CAVALLERIA	1°	nessuno	Pari al LT del giocatore	50 fiorini	+1 STRADE +1 CARTOGRAFIA	8	20 armate
		2°	2° LT		100 fiorini		9	40 armate
		3°	3° LT		150 fiorini		10	60 armate

3.04 - MERCI: SALE , ARMI E ARMATURE , PELLICCE , CEREALI , SCHIAVI , SPEZIE , TESSUTI , VINO

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

Possono essere comprate/vendute e trasportate solo dai mezzi di trasporto commerciali.

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

3.06 - TABELLA COMMERCIO: contiene, nella colonna di sinistra, l'elenco in ordine alfabetico di tutte le città presenti sulla mappa; in alto sono raffigurati gli 8 tipi di merci con i rispettivi colori. Per ogni merce sono evidenziati i migliori prezzi di acquisto (blu) e di vendita (rosso). Nella parte bassa, se indicato, sono elencati i modificatori dei prezzi dovuti all'acquisto di tecnologie (vedi **TABELLA 3.07**) o **FIERE** (vedi **TABELLA 3.02**).

TABELLA 3.06 - Commercio

		MERCİ							
		SALE	ARMI e ARMATURE	PELLICCE	CERALI	SCHIAVI	SPEZIE	TESSUTI	VINO
CITTÀ	Zona	Prezzo	Prezzo	Prezzo	Prezzo	Prezzo	Prezzo	Prezzo	Prezzo
ALESSANDRIA	1	29	61	57	19	49	43	46	17
ANTIOCHIA	1	27	46	49	17	47	34	49	20
BUDAPEST	3	25	57	44	10	30	50	31	20
CAPFA	1	25	62	42	10	30	38	43	19
CANDIA	3	26	60	54	18	44	43	43	15
COSTANTINOPOLI	3	20	60	47	15	35	43	40	15
DAMASCO	1	29	40	51	19	49	30	52	22
DANZICA	2	32	65	35	10	37	52	41	24
FRANCOFORTE	3	25	51	41	15	43	54	31	19
GENOVA	3	23	40	48	13	44	57	25	19
GERUSALEMME	1	30	47	54	21	53	34	52	22
GINEVRA	3	25	40	46	14	46	57	28	18
LUBECCA	2	29	58	36	14	44	54	36	21
NAPOLI	3	24	53	51	10	43	53	32	15
PALERMO	3	20	59	55	10	47	51	36	15
PRAGA	2	25	56	39	15	39	54	32	21
ROMA	3	24	48	50	12	43	54	30	17
SARAJ	1	30	63	39	15	30	30	50	22
TARNOVO	3	23	64	47	15	30	46	36	17
TREBISONDA	1	26	53	44	14	38	37	48	20
TUNISI	1	25	54	55	15	51	57	33	19
VENEZIA	3	20	47	45	10	38	54	25	19
Se non possiedi la tecnologia, compra la merce a 2 fiorini in più A vendita a 2 fiorini in meno.			FORGIATURA	CACCIA	AGRICOLTURA			TESSITURA	AGRICOLTURA
FIERA AGRICOLA					-3 fiorini acquisto				-3 fiorini acquisto
FIERA TESSILE				-3 fiorini vendita				-3 fiorini vendita	
FIERA MINERARIA		-3 fiorini acquisto	-3 fiorini acquisto			-3 fiorini vendita			
GILDE		A seconda del tuo LT (Livello Tecnologico) guadagni +1 +2 +3 fiorini quando vendi le merci.							

3.07 - TABELLA AVANZAMENTO TECNOLOGICO: rappresenta lo schema di evoluzione delle carte **TECNOLOGIA**. 38 Tecnologie distribuite in 6 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 nere che le uniscono ne determinano la sequenza di acquisto.

TABELLA 3.07 - Avanzamento tecnologico



3.08 - BASI DI SUPPORTO: servono per inserire i pannelli giocatore, contenere le risorse durante la partita e nasconderle agli avversari.

3.09 - PANNELLO GIOCATORE: rappresenta 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 inseriti nelle basi di supporto.

FIGURA 3.09 - Pannello giocatore

Trasporti	Liv.	Prezzo	PM	Carico	TURNO DI GIOCO					Terreno	Nome	Costo PM	Bonus	Popolazione	Nome	Tipo							
 MERCANTILE (commercio)	1°	200	+1 TESSITURA +1 ASTRONOMIA +1 CARTOGRAFIA	7	TUTTI	SPADE Mettete all'asta le prime spade e/o pescatele per determinare i turni dei giocatori.					 BOEMIA	PIANURA	1	/	5 10 AGRICOLTURA 20 ROT. COLTURE	PIANURA							
	2°	250		8		CARTE IMPERO Pescate una nuova carta dal mazzo IMPERO seguendo l'ordine delle spade.												 BOSCO	2 (mappa 2D) +½ (mappa 3D)	/	5 10 CACCIA	BOSCO	
	3°	300		9		TASSE Ricevete i fiorini dai vostri territori (5 * N° territori) + 50 * (LT + N° CATTEDRALI) e, se li possedete, da GABELLIERE , MERCANTE , MULINO e SIGNORIA .																	
 CAROVANA (commercio)	1°	100	+1 STRADE +1 CARTOGRAFIA	7		RINFORZI Preparate le armate che ottenete dai Regni, FANATISMO e FEUDALESIMO ; potete usare MERCENARIO e INVESTITURA .					 DESERTO	2 CAVALLERIA 1 CAROVANA	/	5	DESERTO								
	2°	150		8		EVENTI Risolvete ribellioni. Pescate 1 carta EVENTI . Lanciate i 2 DADI EVENTI per le CALAMITÀ . Reclutamento e attacco dei BARBARI .											 MONTAGNA	3 2 STRADE	/	5	MONTAGNA		
	3°	200		9		DIPLOMAZIA Proponi/dichiara azioni diplomatiche. Puoi usare il DIPLOMATICO .																	 FIUME
 GALEA (guerra)	1°	250	+1 TESSITURA +1 ASTRONOMIA +1 CARTOGRAFIA	8		ACQUISTO Acquista carte TECNOLOGIE , VESSILLI , EDIFICI , MEZZI . Puoi usare l' ARCHITETTO .					 TORRENTE	+½ +0 STRADE	Ultime 10 armate	+5	FORTINO 1° livello 100 fiorini								
	2°	300		9		POSIZIONAMENTO Posiziona armate, EDIFICI , MEZZI sulla mappa, se possiedi LOGISTICA anche in riserva.											 STRETTO	3 (via terra)	Ultime 20 armate	+10	CASTELLO 2° livello 200 fiorini		
	3°	350		10		COMBATTIMENTO Logoramento. Muovi e attacca, gioca le carte IMPERO di Combattimento e/o Casus Belli.																	 PORTO
 CAVALLERIA (guerra)	1°	50	+1 STRADE +1 CARTOGRAFIA	8	OGNI GIOCATORE AL SUO TURNO	COMBATTIMENTO Logoramento. Muovi e attacca, gioca le carte IMPERO di Combattimento e/o Casus Belli.					 Confine di MARE COSTIERO	1	+10 armate	+10	CAPITALE RELIGIOSA								
	2°	100		9		COMMERIO Muovi e commercia; se possiedi MERCATO puoi mettere all'ASTA le tue carte IMPERO .											 Confine di MARE APERTO	2 1 ASTRONOMIA	/	+10	CATTEDR. 1000 fiorini		
	3°	150		10																			
CARICO SCARICO																							
Dentro i centri abitati																							
Fuori dai centri abitati																							
In presenza del VESSILLO																							
In assenza del VESSILLO																							
merci	1 PM	2 PM	-	-																			
armate	0 PM	1 PM	0 PM	1 PM																			

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: sono numerate dall'1 al 5 (numeri romani) e determinano la sequenza di gioco dei giocatori

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 **FANTERIA LEGGERA**, 40 **ARCIERI/BALESTRIERI** e 20 **FANTERIA PESANTE**.

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	200 fiorini	400 fiorini	600 fiorini	/	/
LIVELLO TECNOLOGICO	1°/2°/3°	1°	2°	3° e ALCHIMIA	/	/
BONUS	SCUOLA MILITARE: puoi acquistare VESSILLI di livello superiore	Distrugge 1 livello di fortificazione ogni turno di assedio.	Distrugge 2 livelli di fortificazione ogni turno di assedio.	Distrugge 3 livelli di fortificazione ogni turno di assedio. +1 al tiro del dado in battaglia.	+1 al tiro del dado. +1 al reclutamento.	+2 al tiro del dado. +2 al reclutamento.

3.15 - VESSILLO: potete costruire un VESSILLO pagando 100 fiorini, il 2° VESSILLO al 2° livello tecnologico, 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 **SCUOLA MILITARE (4.02.35)**. Solo un mezzo di trasporto da guerra che trasporta un VESSILLO può attaccare altri territori/mezzi di trasporto.

3.16 - MEZZI DI ASSEDIO: al 1° LT potete accedere alle CATAPULTE pagando 300 fiorini, al 2° LT potete accedere ai TRABUCCHI pagando 400 fiorini e al 3° LT potete accedere alle BOMBARDE pagando 500 fiorini, ma solo se possedete **ALCHIMIA (4.02.19)**.

Potete costruire un numero di mezzi di assedio pari al vostro LT; per sostituire un mezzo di assedio con un altro di livello superiore dovrete, durante la fase **ACQUISTO**, smantellare quello di livello inferiore vendendolo a metà prezzo e costruire quello di livello superiore. I mezzi di assedio si possono muovere solo se caricati sui mezzi di trasporto, occupano lo spazio di 5 armate o di 5 merci e servono per effettuare gli assedi; le BOMBARDE se vengono usate in combattimento, danno +1 al tiro del dado (anche quando caricate sulle GALEE).

3.17 - COMANDANTE E GENERALE BARBARO: entrano in gioco automaticamente 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 e/o centro abitato e/o fortificazione.

3.18 - PAPA: all'inizio della partita viene assegnato ad un giocatore cristiano il Papa, rappresentato da una miniatura.

3.18 - ANTIPAPA: durante la partita viene assegnato ad un giocatore cristiano scomunicato che decide di eleggere l'Antipapa, rappresentato da una miniatura.

3.20 - GETTONI IN PLASTICA ROSSI: indicano il livello di esperienza del VESSILLO e determinano quanti territori o mezzi di trasporto può attaccare; vengono posizionati sotto le basi dei VESSILLI.

3.21 - DADI EVENTI: 2D6 per determinare gli eventi, 1D4 e 1D6 per determinare la zona di terra o di mare dove colpiscono.

3.22 - DADI COMBATTIMENTO: 2 set di dadi composti ognuno da 1D4, 1D6, 1D8, 1D10, 1D12 che vengono utilizzati per risolvere i combattimenti.

CAP. 4 - MAZZI DI CARTE

Questo capitolo può essere letto successivamente oppure durante la partita perchè le carte riportano già una descrizione sommaria del loro utilizzo.

4.01 - Carte IMPERO: vengono pescate all'inizio di ogni fase CARTE IMPERO. Possono essere utilizzate solo durante il proprio turno (eccezione: **SICARIO** usato in difesa per neutralizzare un altro **SICARIO** o un **LADRO**), vanno tenute nascoste nella propria area giocatore (eccezione: **MERCANTE** e **GABELLIERE** che vanno messe in mostra se utilizzate).

La consegna delle carte offesa (contraddistinte dalle fiamme nell'angolo in alto a sinistra della carta) ad un giocatore provoca sempre 1 CB (eccezione: **SICARIO** usato in difesa per neutralizzare un altro **SICARIO** o un **LADRO**), 2 CB se possiedi **PAPA** o **ANTIPAPA**.

Le carte di attacco o difesa (contraddistinte rispettivamente da due spade incrociate o da uno scudo nell'angolo in alto a sinistra della carta) possono essere utilizzate in combattimento contemporaneamente fino ad un numero massimo pari al LT del giocatore e devono essere tutte differenti fra loro.

4.01.01 - ANTIPAPA: immune a **LADRO**, **INQUISITORE** e **INQUISIZIONE**. Il giocatore è immune al **CARDINALE** di giocatori della stessa religione. Riduce gli effetti di **ERESIA**. Da conservare.

4.01.02 - ARCHITETTO: durante la fase ACQUISTO puoi acquistare a metà prezzo edifici civili, commerciali e religiosi se possiedi **ARCHITETTURA**, fortificazioni se possiedi **INGEGNERIA**. Si scarta dopo l'uso.

Nel caso di edifici civili ed edifici militari si potrà costruire facendo l'upgrade dell'edificio esistente oppure costruire direttamente un edificio di un livello pari o inferiore al LT del giocatore. Es.: se Venezia ha già il **BORGIO** (2° livello di edificio civile) e il **FORTINO** (1° livello di edificio militare), il giocatore che la possiede potrà costruire la **CITTÀ** (3° livello di edificio civile pagando la metà, cioè 25 fiorini), il **CASTELLO** (2° livello di edificio militare pagando la metà, cioè 100 fiorini) o direttamente la **FORTEZZA** (3° livello di edificio militare pagando la metà, cioè 100+200=300 fiorini).

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.

4.01.04 - CERUSICO: dopo una battaglia recupera 1D4 di armate se possiedi **MEDICINA**, 1D6 se possiedi **CHIRURGIA** e 1D8 se possiedi **OSPEDALE**; le armate recuperate vanno rimesse in gioco durante la successiva fase POSIZIONAMENTO. Si scarta dopo l'uso.

4.01.05 - CARDINALE: ruba 1 edificio religioso e posizionalo su un tuo territorio, massimo 2 edifici religiosi nei Regni Maggiori e 1 nei Regni Minori (non nei Regni Piccoli), altrimenti eliminala dal gioco. Si scarta dopo l'uso.

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.

4.01.07 - DIPLOMATICO: se possiedi **ISTRUZIONE** stabilisci una tregua di 1 turno oppure rimuovi 1 CASUS BELLI con un giocatore, 2 turni o 2 CB con **LETTERATURA**, 3 turni o 3 CB con **FILOSOFIA** e 4 turni o 4 CB 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: puoi usarla sia in attacco che in difesa se possiedi almeno 1 **CATTEDRALE** e vale +1 al livello del dado (es: invece del D4 usa il D6, invece del D6 usa il D8). Da conservare se non viene persa in battaglia.

4.01.09 - GABELLIERE: durante la fase TASSE raddoppia i fiorini che riscuoti dai tuoi territori se possiedi **MATEMATICA**, raddoppia i fiorini che riscuoti dalle tue PIANURE se possiedi **MULINO**. Non cumulabile. Da conservare.

4.01.10 - GENIO: puoi usarlo sia in attacco che in difesa e vale +1 al tiro del dado se possiedi **MATEMATICA**, +2 se possiedi **INGEGNERIA**. Da conservare se non viene perso in battaglia.

4.01.11 - INQUISITORE: pesca 1 carta **IMPERO** casuale di un avversario e processala: tu e la vittima lanciate 1D6, se vinci la carta è eliminata, altrimenti, anche in caso di pareggio, è salva; bonus da **FANATISMO**. Riduce gli effetti di **ERESIA**. Si scarta dopo l'uso.

4.01.12 - LADRO: spia tutte le carte di un avversario: ruba 1 carta **IMPERO** oppure, se possiedi **GILDE**, copia 1 carta **TECNOLOGIA** che potresti usare e aggiungila al tuo mazzo. Si scarta dopo l'uso.

4.01.13 - MERCANTE: ricevi fiorini durante la fase **TASSE**: 30 fiorini con **MATEMATICA**, 60 con **CONIO**, 90 con **BANCHE** o massimo 120 fiorini con **GILDE**. Se la usi, mostrala agli altri giocatori. Cumulabile, da conservare.

4.01.14 - MERCENARIO: durante la fase **RINFORZI** se possiedi **CONIO** e/o **FORGIATURA** e/o **BANCHE**, puoi acquistare, per ogni tecnologia, fino a 5 armate pagandole ognuna 10, 20 o 30 fiorini secondo il tuo LT. Cumulabile. Si scarta dopo l'uso.

Esempi: il giocatore A è di 1° livello tecnologico, possiede **CONIO** e **FORGIATURA** e gioca 2 **MERCENARI**: comprerà 20 armate a 10 fiorini l'una= 200 fiorini; il giocatore B è di 2° livello tecnologico, possiede **CONIO**, **FORGIATURA**, **BANCHE** e gioca 2 **MERCENARI**: comprerà 30 armate a 20 fiorini l'una= 300 fiorini, ma non ha abbastanza soldi, quindi comprerà solo 28 armate).

4.01.15 - MONACO: puoi usarlo per difendere i tuoi edifici da giocatori di altre religioni o dai barbari e vale +1 al tiro del dado, +2 se possiedi **MISTICISMO**. Da conservare se non viene perso in battaglia.

4.01.16 - PAPA: immune a **LADRO**, **INQUISITORE** e **INQUISIZIONE**. Il giocatore è immune al **CARDINALE** di giocatori della stessa religione. 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: spia tutte le carte di un avversario ed eliminate dal gioco 1 carta **IMPERO**. Può essere usato come difesa per neutralizzare un altro **SICARIO**, anche un **LADRO** se possiedi **GILDE**. Si scarta dopo l'uso.

4.01.19 - TEMPLARE: puoi usarlo per attaccare edifici di giocatori di altre religioni o dei barbari e vale +1 al tiro del dado, +2 se possiedi **MONOTEISMO**. Da conservare se non viene perso in battaglia.

4.02 - Carte TECNOLOGIA: sono divise in 6 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 alto a sinistra dell'immagine della carta, quelle di 2° livello costano 200 fiorini, quelle di 3° 400 fiorini e quelle di 4° livello 800 fiorini.

Queste carte vanno acquistate durante la fase **ACQUISTO**: si possono acquistare massimo 3 carte 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.

Fanno eccezione **FEUDALESIMO** e **SIGNORIA**: entrambe al 4° livello, il giocatore può scegliere 1 sola di esse.

Beni Primari, sfondo verde

4.02.01 - AGRICOLTURA: non hai malus commerciando **CEREALI** e **VINO**. Aumenta di +5 il limite di popolazione in PIANURA. Riduce gli effetti della **CARESTIA**.

4.02.02 - MULINO: Durante la fase **TASSE** ricevi 5 fiorini per ogni PIANURA in tuo possesso, 10 fiorini se possiedi il **GABELLIERE**. Riduce gli effetti della **CARESTIA**.

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

4.02.04 - MERCATO: Puoi commerciare tra le tue città. Puoi costruire gli edifici commerciali a metà prezzo. Puoi mettere all'asta le carte **IMPERO** durante la fase COMMERCIO. Bonus a **RIVOLTE**.

4.02.05 - ALLEVAMENTO: aumenta di +5 il limite di popolazione nelle COLLINE.

4.02.06 - CACCIA: non hai malus commerciando le *PELLI*. Aumenta di +5 il limite di popolazione nei BOSCHI. Riduce gli effetti della **CARESTIA**.

4.02.07 - TESSITURA: non hai malus commerciando i *TESSUTI*. +1 al movimento delle navi.

4.02.08 - FORGIATURA: non hai malus commerciando *ARMI E ARMATURE*. Durante la fase **RINFORZI** puoi comprare +5 armate quando usi il **MERCENARIO**.

Religione, sfondo viola

4.02.09 - MISTICISMO: bonus al **MONACO**, riduce gli effetti dell'**ERESIA** e della **GUERRA CIVILE**. Riduce il costo per costruire edifici religiosi di 50 fiorini.

4.02.10 - MONOTEISMO: bonus al **TEMPLARE**, riduce gli effetti dell'**ERESIA** e della **GUERRA CIVILE**. Riduce il costo per costruire edifici religiosi di 100 fiorini.

4.02.11 - TEOLOGIA: riduce gli effetti dell'**ERESIA** e della **GUERRA CIVILE**. Riduce il costo per costruire edifici religiosi di 200 fiorini.

4.02.12 - FANATISMO: Bonus all'**INQUISITORE**. +1 armata gratis durante la fase **RINFORZI**. +5 armate gratis se partecipi alla **CROCIATA** (sia in attacco che in difesa dell'obiettivo designato). Aggrava l'**INQUISIZIONE**. Riduce gli effetti dell'**ERESIA** e della **GUERRA CIVILE**.

Scienze, sfondo giallo

4.02.13 - MATEMATICA: bonus a **MERCANTE** nella fase **TASSE**. Puoi usare **GENIO** e **GABELLIERE**. Aggrava gli effetti dell'**ERESIA**.

4.02.14 - ASTRONOMIA: puoi attraversare confini di mare aperto pagando solo 1 PM, +1 al movimento delle navi. Aggrava gli effetti dell'**ERESIA**.

4.02.15 - CARTOGRAFIA: +1 al movimento di tutti i mezzi di trasporto. Aggrava gli effetti dell'**ERESIA**.

4.02.16 - STRADE: Aggrava gli effetti di **EPIDEMIA**, **BARBARI**, **GUERRA CIVILE** e **RIVOLTE**. +1 al movimento di tutti i mezzi di trasporto via terra. Il movimento su MONTAGNE diventa di 2 PM, FIUMI e TORRENTI diventa 0 PM, tutti gli altri tipi di terreno costano 1 PM.

4.02.17 - ARCHITETTURA: Puoi costruire edifici civili, commerciali, religiosi e usare l'**ARCHITETTO** per dimezzarne il costo.

4.02.18 - INGEGNERIA: puoi costruire edifici militari e usare l'**ARCHITETTO** per dimezzarne il costo. Bonus al **GENIO** in attacco e in difesa. 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**. Aggrava gli effetti dell'**ERESIA**.

4.02.20 - CONIO: bonus al **MERCANTE** nella fase **TASSE**. Durante la fase **RINFORZI** puoi comprare +5 armate quando usi il **MERCENARIO**.

4.02.21 - BANCHE: bonus al **MERCANTE** nella fase **TASSE**. Durante la fase **TASSE** ricevi +10% di introiti di tutti i tuoi fiorini. Durante la fase **RINFORZI** puoi comprare +5 armate quando usi il **MERCENARIO**.

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

Politica, sfondo arancione

4.02.23 - LEGGE: -1 al livello di *RIBELLIONE*. Riduce gli effetti della **GUERRA CIVILE**.

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

4.02.25 - VASSALLAGGIO: durante la fase *TASSE* ricevi 10 fiorini per ogni edificio civile in tuo possesso. Riduce gli effetti della **CONGIURA** e della **GUERRA CIVILE**.

4.02.26 - FEUDALESIMO: +1 al livello di *RIBELLIONE*. Durante la fase *RINFORZI* ricevi 1 armata per ogni *FORTEZZA* in tuo possesso. Immune a **CONGIURA**. Riduce gli effetti della **GUERRA CIVILE**. Bonus a **SUCCESSIONE**.

4.02.27 - SIGNORIA: +1 al livello di *RIBELLIONE*. Durante la fase *TASSE* ricevi 50 fiorini per ogni *CITTÀ* in tuo possesso. Immune a **CONGIURA**. Riduce gli effetti della **GUERRA CIVILE**. Bonus a **SUCCESSIONE**.

Istruzione, sfondo blu

4.02.28 - ISTRUZIONE: durante la fase *DIPLOMAZIA* puoi usare il **DIPLOMATICO** per imporre ad un giocatore tregue di 1 turno oppure togliere 1 *CASUS BELLI*. Riduce effetti della **GUERRA CIVILE**. Aggrava gli effetti dell'**ERESIA**.

4.02.29 - LETTERATURA: durante la fase *DIPLOMAZIA* puoi usare il **DIPLOMATICO** per imporre ad un giocatore tregue di 2 turni oppure togliere 2 *CASUS BELLI*. Riduce effetti della **GUERRA CIVILE**. Aggrava gli effetti dell'**ERESIA**.

4.02.30 - FILOSOFIA: durante la fase *DIPLOMAZIA* puoi usare il **DIPLOMATICO** per imporre ad un giocatore tregue di 3 turni oppure togliere 3 *CASUS BELLI*. Riduce effetti della **GUERRA CIVILE**. Aggrava gli effetti dell'**ERESIA**. Annulla il bonus di **TEOLOGIA** per l'**INQUISIZIONE**.

4.02.31 - UNIVERSITÀ: acquista le tecnologie a metà prezzo. Durante la fase *DIPLOMAZIA* puoi usare il **DIPLOMATICO** per imporre tregue di 4 turni oppure togliere 4 *CASUS BELLI*. Aggrava gli effetti dell'**ERESIA**. Annulla il bonus delle *CATTEDRALI* per l'**INQUISIZIONE**. Riduce effetti della **GUERRA CIVILE**.

4.02.32 - MEDICINA: puoi usare il **CERUSICO** per recuperare 1D4 di armate perse dopo 1 battaglia; rientrano in gioco nella prossima fase *RINFORZI*. Riduce effetti della **EPIDEMIA** e della **GUERRA CIVILE**. Aggrava gli effetti dell'**ERESIA**.

4.02.33 - CHIRURGIA: recuperi ogni turno 1 armata persa in guerra. Puoi usare il **CERUSICO** per recuperare 1D6 di armate perse dopo 1 battaglia; rientrano in gioco nella prossima fase *RINFORZI*. Riduce effetti della **GUERRA CIVILE**. Aggrava gli effetti dell'**ERESIA**.

4.02.34 - OSPEDALE: recuperi ogni turno 2 armate perse in guerra. Puoi usare il **CERUSICO** per recuperare 1D8 di armate perse dopo 1 battaglia; rientrano in gioco nella prossima fase *RINFORZI*. Immune agli effetti della **EPIDEMIA**. Riduce effetti della **GUERRA CIVILE**.

Militari, sfondo rosso

4.02.35 - SCUOLA MILITARE: puoi arruolare i *VESSILLI* con un livello di esperienza pari al tuo LT pagando rispettivamente 200 fiorini per il 2° livello e 300 fiorini per il 3°. Riduce gli effetti dei **BARBARI** e della **GUERRA CIVILE**.

4.02.36 - TATTICA: bonus al **CONDOTTIERO** in attacco. Puoi effettuare attacchi combinati con più *VESSILLI* senza malus. Riduce gli effetti dei **BARBARI** e della **GUERRA CIVILE**.

4.02.37 - STRATEGIA: durante il combattimento 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. Riduce gli effetti dei **BARBARI** e della **GUERRA CIVILE**.

4.02.38 - LOGISTICA: annulla gli effetti del logoramento. Riduce gli effetti dei **BARBARI** e della **GUERRA CIVILE**. Puoi tenere le riserve a seconda del tuo LT. Posiziona i tuoi rinforzi ovunque, non superando i limiti di popolazione.

4.03 - Carte CALAMITÀ: sono carte veramente terribili che possono stravolgere completamente il corso della partita. Durante i primi 6 turni completi di gioco non ci saranno calamità (questo per consentire ai giocatori di preparare le difese acquistando le prime **CARTE TECNOLOGIA**). Al 7° turno, durante la fase **EVENTI**, verranno lanciati 2D6: con un risultato di 1+1 la calamità ha luogo, altrimenti nulla. Se non è successo nulla, al turno successivo le probabilità che una calamità abbia luogo aumenteranno perché i risultati validi con i 2D6 saranno 1+1 e 2+2.

Se non succede nulla nemmeno stavolta, al turno successivo i risultati validi saranno 1+1, 2+2 e 3+3 e così via nei turni a seguire fino ad avere validi tutti i risultati doppi.

Se non succede nulla, i risultati validi dei 2D6 rimangono invariati fino all'uscita di una calamità; invece, ogni volta che si verifica una calamità, il turno successivo si azzerà tutto e si ricomincia come al 7° turno.

Per definire la vittima primaria, i giocatori lanciano 1D8, il risultato più basso sarà la vittima primaria.

4.03.01 - ALCIMIA: Se possedete una *FIERA MINERARIA*, riuscite a vendere in quella fiera un carico completo di metalli facendolo sembrare oro e vendendolo ad un prezzo pari alla merce più costosa in quel centro abitato; per carico completo si intende la capacità massima di merci che un vostro mezzo commerciale potrebbe trasportare.

4.03.02 - BARBARI: possono entrare nella mappa da due zone: dalla Mesopotamia (IlKhanato) 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: $10 \times 21 = 210$). 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 ed edifici). Se vi sono armate in eccesso, per non subire gli effetti della sovrappopolazione, verrà attaccato un nuovo territorio seguendo la linea più breve e più facile 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 conterranno i **PUNTI ONORE** per definire il vincitore.

4.03.03 - CARESTIA: viene colpito il Regno di partenza della vittima primaria 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 (cumulabili); **ROTAZIONE DELLE CULTURE** rende immuni.

4.03.05 - CONGIURA: i Nazariti tentano di assassinare i **VESSILLI** della vittima primaria 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: è una dichiarazione di guerra automatica da parte dei giocatori cristiani contro i difensori dell'obiettivo 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**).

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 musulmani o ortodossi; i giocatori cristiani possono rifiutarsi di rompere i patti diplomatici con le altre fazioni, ma non possono schierarsi contro la **CROCIATA**, chi si rifiuta di partecipare subisce l'immediata **SCOMUNICA**.

Il **PAPA** deve decidere:

- **OBBIETTIVO DELLA CROCIATA**: quale centro abitato conquistare tra Gerusalemme (4), Alessandria (3), Tunisi (1), Costantinopoli (3); il numero tra parentesi indica i **PUNTI ONORE** che ogni giocatore partecipante, sia in attacco che in difesa dell'obiettivo scelto, guadagnerà o perderà alla fine della **CROCIATA**.
- **LUOGO DI PARTENZA DELLA CROCIATA**: una dei centri abitati in mano ai cristiani al momento di pescare la calamità.
- **TURNI DI PREPARAZIONE**: da 1 a massimo 3 turni completi per consentire agli alleati cristiani di trasportare le armate nel centro abitato di partenza. Se tale centro abitato, in questo lasso di tempo, venisse conquistato dal nemico (e non fosse riconquistato entro la fine dei turni di preparazione) o distrutto (e non fosse ricostruito entro la fine dei turni di preparazione), la **CROCIATA** non potrà partire e verrà considerata automaticamente persa. Durante questi turni di preparazione i difensori dell'obiettivo designato possono a loro volta organizzarsi.
- **QUANTITÀ DI ARMATE PARTECIPANTI**: il **PAPA** decide una 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. Ogni giocatore, partecipante alla spedizione o alla difesa dell'obiettivo, che possiede **FANATISMO**, posizionerà 5 armate aggiuntive gratuitamente.

Detto ciò, posizionare il segnalino di partenza e di arrivo della **CROCIATA** sui rispettivi centri abitati.

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 (carta **IMPERO**, carta **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 - EPIDEMIA: colpisce 1 centro abitato della Vittima Primaria; lanciare 1D4, 1D6 o 1D8 a seconda del livello dell'edificio civile per determinarne le perdite iniziali. Nel turno successivo, durante la fase **EVENTI**, l'**EPIDEMIA** continuerà a colpire il centro abitato e si espanderà nei territori confinanti, e via così nei turni successivi, 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** riduce di 1 il bonus di FIUMI e TORRENTI
- edificio civile 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, altrimenti non si propaga.

Se l'**EPIDEMIA** raggiunge un territorio sotto assedio, gli assediati rimangono 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.

4.03.08 - ERESIA: sistemare

4.03.09 - 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. Per ogni **CARTA TECNOLOGIA** viola (religione), arancione (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**.

4.03.10 - 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.

4.03.11 - PIRATI: tirate 1D4 per determinare il numero di navi che compongono la flotta pirata; ogni nave porterà a bordo 20 armate barbare. Tirate 1D4 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** le navi pirata si muoveranno singolarmente e casualmente di un'area di mare (lanciate un dado per determinarne la direzione); se incontrano una flotta dei giocatori l'attaccano fino alla completa 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). Questi pirati si comportano esattamente come tutte le altre armate barbare in gioco, se vincono eleggono un **COMANDANTE** o **GENERALE BARBARO**, ecc.

4.03.12 - 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).

4.03.14 - 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. Tutti gli edifici di 1 centro abitato (della vittima primaria) che si affaccia su questa zona di mare vengono eliminati, tutti gli edifici negli altri centri abitati ridotti di 1 livello. **INGEGNERIA** riduce gli effetti. Esempio: se tutti i giocatori che subiscono **TEMPESTA** possiedono **INGEGNERIA**, le navi in MARE non vengono distrutte, ma perdono metà del carico (armate e merci); gli edifici del centro abitato che si affaccia su questa zona di mare vengono solo ridotti di 1 livello e gli edifici negli altri centri abitati non subiscono danni.

4.04 - Carte EVENTI: sono di due tipi, di terra e di mare. Viene pescata 1 di queste carte all'inizio della fase **EVENTI**. Con un lancio di 1D4 o 1D6, a seconda se di mare o di terra, verrà determinata la zona colpita dall'evento. Tutti i mezzi di trasporto presenti in quella zona subiranno l'effetto dell'evento.

Successione, Concilio e Torneo passano da calamità a carte eventi.

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** e creare un Impero. La zona colorata in verde è il Regno iniziale del giocatore, le zone gialle e rosse sono i territori da conquistare per guadagnare **PUNTI ONORE**; se si possiedono almeno 6 territori (su 8) di colore giallo, quelli rossi valgono 2 **PUNTI ONORE** anziché 1. Perdere un territorio di colore verde equivale a perdere 3 **PUNTI ONORE**; il conteggio di questi **PUNTI ONORE** avviene a fine partita.

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: armate, fiorini e merci. Il giocatore pesca una carta **TESORO** ogniqualvolta uccide un *GENERALE BARBARO*; le merci (1D8 per determinarne il tipo) vengono posizionate sul territorio dove è morto il *GENERALE BARBARO*, le armate e i fiorini si depositano nella base del giocatore (le armate potranno essere utilizzate alla prossima fase **POSIZIONAMENTO**).

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 TEC.	CARICO MAX.
MERCANTILE (COMMERCIO) 	1°	10 merci e 10 armate
	2°	30 merci e 10 armate
	3°	50 merci e 10 armate
CAROVANA (COMMERCIO) 	1°	10 merci e 10 armate
	2°	30 merci e 10 armate
	3°	50 merci e 10 armate
GALEA (GUERRA) 	1°	20 armate 1 VESSILLO
	2°	40 armate
	3°	60 armate
CAVALLERIA (GUERRA) 	1°	20 armate
	2°	40 armate
	3°	60 armate

LIMITE MASSIMO POPOLAZIONE	DESCRIZIONE	TIPO
5 armate, 10 con AGRICOLTURA , 15 con ROTAZIONE DELLE COLTURE	PIANURA	BOEMIA 
5 armate, 10 con CACCIA	BOSCO	
5, 10 con ALLEVAMENTO	COLLINA	
5 armate	DESERTO	
5 armate	MONTAGNA	
+10 armate	VILLAGGIO (1° livello)	
+20 armate	BORGO (2° livello)	
+30 armate	CITTÀ (3° livello)	
+10 armate	FORTINO (1° livello)	
+20 armate	CASTELLO (2° livello)	
+30 armate	FORTEZZA (3° livello)	
+10 armate	CAPITALE RELIGIOSA	
+10	CATTEDRALE	

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

- *CAROVANA COMMERCIO* 1° livello = max. 10 armate
- *NAVE DA GUERRA* 3° livello = max. 60 armate
- *PIANURA* (5) + **AGRICOLTURA** (+5) = max. 10 armate
- *DESERTO* (5) + *FORTINO* (+5) + *CATTEDRALE* (+10) = max. 20 armate
- *COLLINA* (5) + **ALLEVAMENTO** (+5) + *BORGO* (+20) + *CASTELLO* (+10) = max. 40 armate
- *PIANURA* (5) + **AGRICOLTURA** (+5) + *CITTÀ* (+30) + *FORTEZZA* (+15) + *CAPITALE RELIGIOSA* (+10) = max. 65 armate

5.02 - BARBARI

Anche le armate barbare seguono le regole della *SOVRAPPOLAZIONE* (ma senza le combo delle tecnologie), ogniquale volta superano i limiti di popolazione si attivano automaticamente e si comporteranno di conseguenza:

- Se un territorio barbaro può attaccare più territori confinanti dei giocatori, attaccherà quello più debole (si tiene conto solo del numero di armate, non di *EDIFICI* o *MEZZI DI TRASPORTO*).
- Se più territori barbari possono attaccare lo stesso territorio confinante del giocatore, sarà il territorio barbaro più forte ad attaccare.
- Un *MEZZO DI TRASPORTO* o un territorio di un giocatore non possono essere attaccati dai *BARBARI* più di 1 volta per turno di un singolo giocatore.
- Se un territorio barbaro ha più armate di un *MEZZO DI TRASPORTO* che transita o si ferma oppure 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 territori confinanti dei giocatori, ma supera il livello di *SOVRAPPOLAZIONE* del territorio, seguirà la seguente scaletta per aumentare il suo limite di *SOVRAPPOLAZIONE*:
 - costruire una *FORTIFICAZIONE*
 - costruire un *CENTRO ABITATO* se sulla mappa esiste l'icona
 - eleggere un *COMANDANTE BARBARO* (+10 al limite di *SOVRAPPOLAZIONE*)
 - promuovere il *COMANDANTE BARBARO* a *GENERALE BARBARO* (+20 al limite di *SOVRAPPOLAZIONE*)
 - se è un territorio costiero, salperà dalla zona di mare adiacente una *NAVE DA GUERRA* "pirata" che caricherà fino ad un massimo di 30 armate barbare + *GENERALE BARBARO*. Questa nave all'inizio di ogni turno giocatore si muoverà di 1 territorio (*ZONA DI MARE* o sbarcando sul territorio di un giocatore, non territorio barbaro) in modo casuale (usare 1D6 abbinando i risultati al numero dei movimenti 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 *MEZZO DI TRASPORTO* viene promosso un *COMANDANTE BARBARO*, se c'è già diventa un *GENERALE BARBARO*. *COMANDANTE* e *GENERALE* aumentano rispettivamente di +1 e +2 il risultato del dado, sia in attacco che in difesa; se il lancio del dado viene sconfitto, il *COMANDANTE* o *GENERALE* viene rimosso dal gioco; nel caso sia un *GENERALE*, il giocatore che lo ha sconfitto pesca 1 carta **TESORO** (vedi 4.06).

Se un giocatore conquista un territorio barbaro, "attiva" i barbari nei territori confinanti: tutti i territori barbari confinanti con il territorio attaccato e tutti i territori barbari dello stesso Regno del territorio attaccato aumentano di 1 armata barbaro; se in questi territori ci sono *COMANDANTI* o *GENERALI BARBARI*, le armate aumentano rispettivamente di +1 e +2; risolvere automaticamente eventuali attivazioni dei *BARBARI*.

Se durante la fase **EVENTI** ci sono territori dei giocatori con 4 armate o meno, questi saranno soggetti a possibili ribellioni: tirare 1D4, il risultato indicherà i territori che hanno un numero di armate pari o inferiore dai quali verranno rimosse le armate del giocatore e sostituite con 1D6 di armate barbare più 1 *COMANDANTE BARBARO*; risolvere automaticamente eventuali attivazioni dei *BARBARI*.

5.03 - LIVELLO TECNOLOGICO: 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 17° carta passerà al 3° livello tecnologico.

TABELLA 5.02 - Livello evolutivo raggiunto e relativi Bonus

LIVELLO TECNOLOGICO	N° TECNOLOGIE NECESSARIE	N° AZIONI DIPLOMATICHE OGNI TURNO	CENTRI ABITATI	FORTIFICAZIONI	N° MAX. per tipo / LIV. MAX. MEZZI DI TRASPORTO	N° MAX. MEZZI DI ASSEDIO
1°	0-7	1	VILLAGGIO	FORTINO	N° 1 per tipo 1° livello	1
2°	8-15	2	BORGO	CASTELLO	N° 2 per tipo 2° livello	2
3°	16 o più	3	CITTÀ	FORTEZZA	N° 3 per tipo 3° livello	3

Salendo da un livello tecnologico al successivo, il giocatore potrà costruire *CENTRI ABITATI* e *FORTIFICAZIONI* migliori e tutti i *MEZZI DI TRASPORTO* posseduti passeranno automaticamente e gratuitamente al livello successivo; il giocatore potrà acquistare nuovi *MEZZI DI TRASPORTO*, ma al prezzo del livello tecnologico raggiunto.

Per le unità militari, vedi tabella **3.14**.

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).

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

CAP. 6 - SCOPO DEL GIOCO E CONDIZIONI DI VITTORIA

6.01 - 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).

6.02 - 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!!

6.03 - 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 6.03 - Come guadagnare/perdere PUNTI ONORE

AZIONI	N° PUNTI ONORE
conquistare un Regno Minore	1
conquista di un Regno Maggiore	3
conquistare Roma, Costantinopoli o Gerusalemme	1
perdere Roma, Costantinopoli o Gerusalemme	-2
conquistare o distruggere un edificio civile di un giocatore	1
conquistare o distruggere un <i>MEZZO DI TRASPORTO</i> di un giocatore	1
uccidere un <i>GENERALE</i> barbaro	1
distruggere un <i>VESSILLO</i>	1
possedere 24 CARTE TECNOLOGIA	1
possedere 36 CARTE TECNOLOGIA	1
vincere una CROCIATA	da 1 a 5
perdere una CROCIATA	da 1 a 5
effetto di CARTE EVENTI	0.1-0.5
azioni diplomatiche	variabile
CARTE OBIETTIVO	variabile

6.04 - 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. 7 - DIPLOMAZIA E CASUS BELLI

7.01 - DIPLOMAZIA: durante la **FASE DIPLOMAZIA** i giocatori possono dichiarare/proporre azioni diplomatiche verso gli altri giocatori; dispongono di un numero di azioni possibili pari al **LIVELLO TECNOLOGICO** raggiunto (vedi **TAB. 5.02**).

Le azioni possono essere (vedi **TAB 7.01**):

- **COMMERCIO:** consente di raggiungere e commerciare con le città di un altro giocatore.
- **PASSAGGIO TERRITORI:** consente di attraversare con le proprie unità i territori di un altro giocatore, compresi gli **STRETTI** marittimi sotto il suo controllo.
- **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: giocatore A è alleato del giocatore B; A si allea con il giocatore C, ma B non è alleato di C); questo finchè non si entra in guerra, una volta in guerra le singole alleanze si unificano.
- **DICHIARAZIONE DI GUERRA:** nel momento in cui un giocatore dichiara guerra, vanno confermate/revocate le varie **ALLEANZE MILITARI** tra i giocatori. Tutti i patti diplomatici stipulati tra 2 giocatori che entrano in guerra fra di loro decadono immediatamente con le relative conseguenze (vedi **TAB. 7.01**).

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

- 1a) Durante la propria **FASE DIPLOMAZIA** il giocatore A propone un patto al giocatore B
- 2a) B può accettare, rifiutare, oppure proporre delle modifiche: richieste di fiorini, territori, oppure la stessa richiesta fatta dal giocatore A; in quest'ultimo caso entrambe i giocatori usano 1 azione diplomatica.
- 3a) Se ci sono state delle modifiche da parte di B, A può solo accettare o rifiutare, non può effettuare modifiche a sua volta
- 4a) Se si è concluso un accordo diplomatico o si è dichiarato guerra, tutti i giocatori coinvolti direttamente o indirettamente segnano su di un foglietto gli effetti su CB e PO persi o guadagnati.

FIGURA 7.01 - Pergamena della DIPLOMAZIA

	STESSA RELIGIONE		RELIGIONE DIVERSA	
	APPROVARE	REVOCARE	APPROVARE	REVOCARE
PATTO COMMERCIALE	-1CB io -1CB lui - altri	-1PO io +2CB lui +1CB altri	-1CB io -1CB lui +2CB altri	- io -1CB altri +2CB lui +1CB altri
PASSAGGIO TERRITORI	-1CB io -1CB lui - altri	-1PO io +2CB lui +1CB altri	-1CB io -1CB lui +2CB altri	- io -1CB altri +2CB lui +1CB altri
ALLEANZA MILITARE	-4CB io -4CB lui +1CB altri	-2PO io +5CB lui +1CB altri	-3CB io -3CB lui +3CB altri	-1PO io +4CB lui -2CB altri +1CB altri
DICHIARAZIONE DI GUERRA RICHIESTA DI PACE*	-3PO io +5CB lui +3CB altri	-1PO io * +1PO lui -1CB altri	-1PO io +4CB lui -2CB altri +2CB altri	-2PO io * +1PO lui +1CB altri -1CB altri

STESSA RELIGIONE			STESSA RELIGIONE	
Io che propongo o dichiaro	Lui che accetta o subisce	Altri	Lui che accetta o subisce	Altri

Opzioni diplomatiche	Giocatore A che propone, dichiara o revoca la diplomazia	Giocatore B della stessa religione di A che accetta, rifiuta o subisce la diplomazia	Giocatori della stessa religione dei giocatori A e B che reagiscono al patto stipulato	Giocatore B di religione diversa che accetta, rifiuta o subisce la diplomazia	Giocatori della stessa religione del giocatore A che reagiscono al patto stipulato	Giocatori della stessa religione del giocatore B che reagiscono al patto stipulato
----------------------	--	--	--	---	--	--

Facciamo qualche esempio:

- Il Regno di Ungheria (cristiano) chiede il patto commerciale al Sacro Romano Impero (cristiano) che accetta; essendo della stessa religione, entrambi riducono di 1 i *CASUS BELLI* che hanno nei confronti l'uno dell'altro e non succede nient'altro.
- Il Regno di Ungheria (cristiano) chiede il patto commerciale al Sacro Romano Impero (cristiano) che però vuole in cambio la stessa cosa (richiesta di modifica al punto 2a) per poter commerciare a sua volta con le città del Regno di Ungheria; quest'ultimo accetta ed essendo della stessa religione, entrambi riducono di 1 i *CASUS BELLI* che hanno nei confronti l'uno dell'altro e non succede nient'altro.
- Il Regno di Ungheria (cristiano) chiede il passaggio territori al Sacro Romano Impero (cristiano) che però vuole in cambio 300 fiorini (richiesta di modifica al punto 2a), il Regno di Ungheria rifiuta e non succede nulla.
- Il Regno di Ungheria (cristiano) chiede un'alleanza militare al Sacro Romano Impero (cristiano) che accetta; essendo della stessa religione, entrambi riducono di 3 i *CASUS BELLI* che hanno nei confronti l'uno dell'altro, ma tutti gli altri giocatori cristiani guadagnano 1 *CASUS BELLI* nei confronti di questi 2 giocatori.
- Il Regno di Ungheria (cristiano) dichiara guerra al Sacro Romano Impero (cristiano); essendo della stessa religione, Il Regno di Ungheria perde 3 PUNTI ONORE mentre il Sacro Romano Impero guadagna 5 *CASUS BELLI* nei confronti del Regno di Ungheria, inoltre tutti gli altri giocatori cristiani guadagnano 3 *CASUS BELLI* nei confronti del Regno di Ungheria.
- Il Regno di Ungheria (cristiano) chiede la pace (revoca quindi la dichiarazione di guerra) al Sacro Romano Impero (cristiano) che accetta; essendo della stessa religione, Il Regno di Ungheria perde 3 PUNTI ONORE mentre il Sacro Romano Impero guadagna 5 *CASUS BELLI* nei confronti del Regno di Ungheria, inoltre tutti gli altri giocatori cristiani guadagnano 3 *CASUS BELLI* nei confronti del Regno di Ungheria.

Il giocatore che controlla il PAPA non può mai allearsi con i Regni musulmani e non può stipulare nessun tipo di patto diplomatico con i giocatori cristiani che ha scomunicato.

Per terminare la GUERRA (dichiarare la PACE) 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](#).

Non si possono fare patti diplomatici con i *BARBARI*, non si deve dichiarare GUERRA o chiedere loro la PACE, si possono attaccare quando si vuole, 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.

(es: giocatore A è alleato del giocatore B; A si allea con i giocatori C e D; il giocatore 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)

7.02 - 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 7.02 – CASUS BELLI

AZIONI SCORRETTE	N° CASUS BELLI
SICARIO	1
LADRO	1
VESCOVO	1
INQUISITORE	1
azioni diplomatiche	Variabile
BLOCCO NAVALE	1
il PAPA vi scomunica	3
	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 triplo 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 3 **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 9 **CASUS BELLI** (oppure una combinazione tra **PUNTI ONORE** e **CASUS BELLI**) accumulati con l'inglese e non ricevere malus sui **PUNTI ONORE**.

Il giocatore che controlla il **PAPA** guadagna il doppio dei **CASUS BELLI**. Scomunicare costa 10 **CASUS BELLI**.

CAP. 8 - PREPARAZIONE DEL GIOCO

8.01 - 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.

8.02 - 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.

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 8.02 - 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

8.03 - 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 8.03 - 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 + RELIQUIA	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.

8.04 - 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. 9 - SVOLGIMENTO DEL GIOCO

9.01 - TURNO DI GIOCO

Un turno completo di gioco si suddivide in diverse **FASI**:

TABELLA 9.01 - Turno di gioco

TURNO DI GIOCO	
TUTTI	<u>SPADE</u> Mettete all'asta le prime spade e/o pescatele per determinare i turni dei giocatori.
	<u>CARTE IMPERO</u> Pescate una nuova carta dal mazzo IMPERO seguendo l'ordine delle spade.
	<u>TASSE</u> Ricevete i fiorini dai vostri territori (5 * N° territori) + 50 * (LT + N° CATTEDRALI) e, se li possedete, da GABELLIERE , MERCANTE , MULINO e SIGNORIA .
	<u>RINFORZI</u> Preparate le armate che ottenete dai Regni, FANATISMO e FEUDALESIMO ; potete usare MERCENARIO e INVESTITURA .
	<u>EVENTI</u> Risolvete ribellioni. Pescate 1 carta EVENTI . Lanciate i 2 DADI EVENTI per le CALAMITÀ . Reclutamento e attacco dei BARBARI .
OGNI GIOCATORE AL SUO TURNO	<u>DIPLOMAZIA</u> Proponi/dichiara azioni diplomatiche. Puoi usare il DIPLOMATICO .
	<u>ACQUISTO</u> Acquista carte TECNOLOGIE , VESSILLI, EDIFICI, MEZZI. Puoi usare l' ARCHITETTO .
	<u>POSIZIONAMENTO</u> Posiziona armate, EDIFICI, MEZZI sulla mappa, se possiedi LOGISTICA anche in riserva.
	<u>COMBATTIMENTO</u> Logoramento. Muovi e attacca, gioca le carte IMPERO di Combattimento e/o Casus Belli.
	<u>COMMERCIO</u> Muovi e commercia; se possiedi MERCATO puoi mettere all'ASTA le tue carte IMPERO .

9.02 - 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 in 5, solo la 1° 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. In senso antiorario rispetto al "mazziere", i giocatori senza 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.

9.03 - 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.

9.04 - 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 **TECNOLOGIA** che possiedi (**MATEMATICA**, **CONIO**, **ATTIVITÀ BANCARIA**, **GILDE**). Sono cumulabili.

9.05 - **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.

9.06 - **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".

9.07 - **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**.

9.08 - ACQUISTO E SVILUPPO: il giocatore può acquistare carte **TECNOLOGIA**, **FORTIFICAZIONI**, **VESSILLI**, **GENERALI** e **MEZZI DI TRASPORTO**.

9.09 - 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).

9.10 - COMBATTIMENTO: durante questa fase 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, eventuali **MEZZI DI ASSEDIO** e sferrare i propri attacchi. L'esercito attaccante deve essere accompagnato da un **VESSILLI**, tutti gli altri territori o **MEZZO DI TRASPORTO** senza **VESSILLO** 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 **MEZZI DI TRASPORTO**. Al lancio del dado vanno aggiunti eventuali modificatori dovuti a carte **IMPERO**, carte **TECNOLOGIA**, edifici militari, **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** e le carte **TECNOLOGIA** che intendono giocare per quella battaglia; il numero massimo di carte **IMPERO** giocabili per ogni lancio dei dadi è pari al LT del giocatore e devono essere tutte diverse fra loro.

COMBATTIMENTO CAMPALE: entrambe i giocatori tirano normalmente 1D6, a meno che non entrino in gioco dei modificatori che vedremo in seguito; al risultato sommano eventuali bonus dati dalle carte **IMPERO** e **TECNOLOGIA** o dai *MEZZI DI ASSEDIO* di 3° livello.

La differenza tra i 2 totali (dadi + bonus) determina le perdite del perdente ed il vincitore perde la metà delle armate del perdente (arrotondate per difetto).

Il vincitore non potrà infliggere perdite superiori al numero di armate impegnate in battaglia, anche se la differenza tra i dadi lo fosse; se le perdite da rimuovere di uno dei contendenti sono inferiori al numero di armate che ha effettivamente impegnate in battaglia, le perdite da entrambe le parti vanno ricalcolate basandosi su questa quantità effettiva (se l'attaccante infligge 6 perdite al difensore, ma il difensore ha solo 4 armate, il difensore perderà 4 armate e l'attaccante 2 e non 3).

In caso di pareggio non vince nessuno

Il perdente scarta 1 delle carte **IMPERO** usate nel combattimento, il vincitore può scegliere se riutilizzare o meno le proprie nel prossimo lancio dei dadi. Le carte **TECNOLOGIA** non si perdono.

ES. N°1 - attaccante e difensore senza nessun bonus, entrambe tirano 1D6, alcuni risultati possibili:

6 vs 1 =5 il difensore perde 5 armate, l'attaccante perde 2 armate

6 vs 2 =4 il difensore perde 4 armate, l'attaccante perde 2 armate

3 vs 4 =1 l'attaccante perde 1 armata, il difensore perde 0 armate

3 vs 3 =0 attaccante e difensore non perdono armate

ES. N°2 - attaccante gioca il **BALESTRIERE** (+1 in attacco o in difesa), il difensore senza nessun bonus, l'attaccante tira 1D6+1 e il difensore tira 1D6, alcuni risultati possibili:

6+1 vs 1 =6 il difensore perde 6 armate, l'attaccante perde 3 armate

6+1 vs 2 =5 il difensore perde 5 armate, l'attaccante perde 2 armate

3+1 vs 4 =0 attaccante e difensore non perdono armate

3+1 vs 3 =1 il difensore perde 1 armata, l'attaccante perde 0 armate

ES. N°3 - attaccante gioca il **BALESTRIERE** (+1 in attacco o in difesa), il difensore gioca il **GENIO** con **INGEGNERIA** (+2 in attacco o in difesa), l'attaccante tira 1D6+1 e il difensore tira 1D6+2, alcuni risultati possibili:

6+1 vs 1+2 =4 il difensore perde 4 armate e il **GENIO**, l'attaccante perde 2 armate

6+1 vs 2+2 =3 il difensore perde 3 armate e il **GENIO**, l'attaccante perde 1 armata

3+1 vs 4+2 =2 l'attaccante perde 2 armate e il **BALESTRIERE**, il difensore perde 1 armata

3+1 vs 3+2 =1 l'attaccante perde 1 armata e il **BALESTRIERE**, il difensore perde 0 armate

ES. N°4 - attaccante gioca il **BALESTRIERE** (+1 in attacco o in difesa) e l'**EROINA** (1 livello superiore di dado), il difensore gioca il **GENIO** con **INGEGNERIA** (+2 in attacco o in difesa), l'attaccante tira 1D8+1, il difensore tira 1D6+2, alcuni risultati possibili:

8+1 vs 1+2 =6 il difensore perde 6 armate e il **GENIO**, l'attaccante perde 3 armate

7+1 vs 2+2 =4 il difensore perde 4 armate e il **GENIO**, l'attaccante perde 2 armate

3+1 vs 4+2 =2 l'attaccante perde 2 armate e il **BALESTRIERE** o l'**EROINA**, il difensore perde 1 armata

1+1 vs 1+2 =1 l'attaccante perde 1 armata e il **BALESTRIERE** o l'**EROINA**, il difensore perde 0 armate

ES. N°5 - attaccante gioca il **BALESTRIERE** (+1 in attacco o in difesa), il **GENIO** con **INGEGNERIA** (+2 in attacco o in difesa), l'**EROINA** (1 livello superiore di dado), **STRATEGIA** (+1 in attacco o in difesa se il rapporto di forze è almeno di 3:1) e 1 **BOMBARDA** (+1 in attacco o in difesa); il difensore non ha bonus, l'attaccante tira 1D8+5, il difensore tira 1D6, alcuni risultati possibili:

1+5 vs 6 =0 attaccante e difensore non perdono armate

8+5 vs 6 =7 il difensore perde 7 armate, l'attaccante perde 3 armate

8+5 vs 1 =12 il difensore perde 12 armate, l'attaccante perde 6 armate

8+5 vs 1 =12 (ma il difensore ha solo 4 armate) il difensore perde 4 armate, l'attaccante perde 2 armate

8+5 vs 1 =12 (ma l'attaccante ha solo 6 armate) il difensore perde 6 armate, l'attaccante perde 3 armate

ASSALTO AD UNA FORTIFICAZIONE: è quasi tutto identico al combattimento campale, ma cambia qualcosa.

L'attaccante ha un malus per assaltare le mura per cui usa di base 1D4, il difensore usa di base 1D6, per chi gioca l'**EROINA** invece è 1 livello di dado in più (il 1D4 diventa 1D6 per l'attaccante e il 1D6 diventa 1D8 per il difensore).

Il malus per assaltare le mura si applica solo per le ultime armate che difendono l'edificio militare (le ultime 10 se è un *FORTINO*, le ultime 20 se è un *CASTELLO*, le ultime 30 se è una *FORTEZZA*).

Quando vince l'assedio, la differenza fra i 2 totali sono le armate da rimuovere all'attaccante mentre l'assedio non perde armate; quando vince l'attaccante, la differenza fra i 2 totali determina le perdite dell'assedio e l'attaccante perde la metà delle armate dell'assedio (arrotondate per difetto).

ES. N°1 - attaccante ha il malus e tira 1D4, il difensore tira 1D6, alcuni risultati possibili:

4 vs 1 =3 vince l'attaccante, il difensore perde 3 armate, l'attaccante perde 1 armata

1 vs 6 =5 vince il difensore, l'attaccante perde 5 armate, il difensore perde 0 armate

ES. N°2 - attaccante ha il malus e tira 1D4 e gioca il **BALESTRIERE** (+1 in attacco o in difesa), il difensore tira 1D6, alcuni risultati possibili:

4+1 vs 1 =4 vince l'attaccante, il difensore perde 4 armate, l'attaccante perde 2 armate

1+1 vs 6 =4 vince il difensore, l'attaccante perde 4 armate e il **BALESTRIERE**, il difensore perde 0 armate

ASSEDIO: per dichiarare un assedio, l'attaccante deve usare almeno 1 *MEZZO DI ASSEDIO* ed un numero di armate superiore all'assedio.

I *MEZZI DI ASSEDIO* hanno una capacità di abbattere le mura pari al loro livello (*CATAPULTA* 1, *TRABUCCO* 2, *BOMBARDA* 3), gli edifici militari hanno un valore di resistenza pari al loro livello (*FORTINO* 1, *CASTELLO* 2, *FORTEZZA* 3): il livello dell'edificio militare diviso la somma dei livelli dei *MEZZI DI ASSEDIO* dà il numero di turni che ci vorranno per far cadere completamente le mura.

L'assedio può durare anche meno turni del necessario per poi passare all'assalto ad una fortificazione. Se l'attaccante ha una *CATAPULTA* può assediare per 2 turni una *FORTEZZA* e poi assaltare il rimanente *FORTINO*, in questo caso il difensore avrà solo 1 livello di edificio militare intatto, per cui solo per le sue ultime 10 armate in difesa l'attaccante avrà il malus del 1D4.

Se un assedio viene interrotto, il difensore ha la possibilità di riparare i livelli dell'edificio militare danneggiati durante la successiva fase [u][i][b]ACQUISTO[/b][i]/[u], altrimenti li perde per sempre.

L'assedio può tirare 1D6 per ogni *MEZZO DI ASSEDIO* presente nel territorio assediato, per ogni risultato di 6 (*CATAPULTA*), 5-6 (*TRABUCCO*) o 4-6 (*BOMBARDA*) distrugge 1 *MEZZO DI ASSEDIO* dell'attaccante.

BATTAGLIE NAVALI: le battaglie navali avvengono solo in mare aperto, se si attacca un porto non avviene lo speronamento iniziale con relative perdite e si passa direttamente al combattimento classico.

Si è obbligati ad attaccare il porto e relativa città per poter attaccare le navi, anche se la città è in possesso dei barbari.

Se la città è fortificata si può decidere se effettuare un assedio via mare, sbarcare per effettuare un assedio via terra oppure assaltare direttamente la fortificazione... si ricorda che una città costiera, se non assediata sia via terra che via mare, può ricevere rinforzi dal lato non assediato.

L'unico caso in cui non è necessario attaccare la città prima di attaccare le navi è quando l'attaccante ha il *PASSAGGIO TERRITORI* (opzione diplomatica) dal giocatore che possiede la città e quindi può attaccare la flotta nemica; ovviamente il possessore della città non può essere alleato del proprietario della flotta, altrimenti sarebbe lui stesso in guerra e non potrebbe accogliere nel suo porto una flotta nemica.

Le navi inizialmente si scontrano causandosi delle perdite, le *NAVI COMMERCIALI* non hanno questa possibilità, le *NAVI DA GUERRA* tirano 1D4 con relativo bonus fisso che dipende dal loro livello:

nave di 1° livello: 1D4+1 (min 2, max 5)

nave di 2° livello: 1D4+2 (min 3, max 6)

nave di 3° livello: 1D4+3 (min 4, max 7)

Dopo questo scontro iniziale, se ci sono ancora armate da entrambe le parti, si passa ad un classico combattimento campale.

Il giocatore che possiede **ALCHIMIA** ottiene un +1 fisso per ogni nave da guerra nello scontro iniziale e +1 fisso durante il tiro del dado nei successivi combattimenti campali.

Valgono tutti i bonus del combattimento campale, compresi **STRATEGIA** o il +1 per ogni *MEZZO DI ASSEDIO* di 3° livello imbarcato.

Le perdite vengono tolte a scelta dal proprietario delle 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: passivi e attivi.

Passivi: un giocatore controlla entrambe i territori che si affacciano su uno STRETTO, automaticamente genera un blocco navale nei confronti degli altri giocatori, i quali, se vogliono passare, o stipulano un patto di PASSAGGIO TERRITORI oppure devono conquistare almeno 1 dei 2 territori costieri e rompere così il blocco.

Attivi: una flotta con almeno 1 NAVE DA GUERRA dichiara nei confronti di un altro giocatore il blocco navale nella ZONA DI MARE in cui si trova: la flotta da guerra avversaria può attraversare il blocco solo se più numerosa, altrimenti potrà passare solo se ingaggia battaglia e passa in vantaggio numerico; chi ha creato il blocco può ingaggiare battaglia anche in inferiorità numerica.

ESITO DEL COMBATTIMENTO: 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 livelli di 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 il 3° 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 (ricordatevi però che se lasciate meno di 5 armate rischiare gli effetti della RIBELLIONE).

Nel territorio conquistato potrebbero esserci VESSILLI, MEZZI DI TRASPORTO, MEZZI DI ASSEDIO ed edifici (militari, civili, religiosi e commerciali); il vincitore deve decidere cosa farne:

- Distruzione: per ognuno degli oggetti sopraelencati eliminati dal gioco, il vincitore ottiene 1 PO se appartenevano ad un giocatore (niente se appartenevano ai BARBARI).
- Saccheggio: per ognuno degli oggetti sopraelencati eliminati dal gioco, il vincitore ottiene una quantità di fiorini pari alla metà del suo valore (50 fiorini per un FORTINO, 500 fiorini per 1 CATTEDRALE, 100 fiorini per un VESSILLO di 2° livello, ecc.)
- Conquistare: il vincitore può catturare ognuno degli oggetti sopraelencati (escluso i VESSILLI) e farli diventare propri, ovviamente senza superare i limiti del proprio LT per quanto riguarda MEZZI DI TRASPORTO e MEZZI DI ASSEDIO (se il vincitore è di 2° LT e possiede già 2 CAROVANE, dovrà per forza distruggere o saccheggiare le 2 CAROVANE appena conquistate).

Non è obbligatorio applicare 1 sola di queste opzioni, il vincitore può decidere di distruggere il VESSILLO e le CAROVANE nemiche, saccheggiare la CATTEDRALE e conquistare l'edificio civile e militare.

In aggiunta a queste regole, ce ne sarebbero altre riguardanti [RITIRATA, RESA, PRIGIONIERI e RISCATTO](#) (clicca per andare sulla pagina del forum).

CONQUISTA DI UN MEZZO DI TRASPORTO: quando avete sconfitto l'ultima armata sul MEZZO DI TRASPORTO ci si comporta come descritto per la conquista di un territorio.

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 [TECNOLOGIA](#) (le doppie vengono scartate) e di tutti i fiorini nella sua BASE DI SUPPORTO.

9.11 - 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.

9.12 - 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. 10 - 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 **INGEGNERIA** e fortificate tutti i vostri territori di confine per scoraggiare i nemici.
- Tenete sotto controllo l'espansione dei *BARBARI* e fatevi attaccare in territori ben difesi (es.: 10 armate con *FORTINO*+**BALESTRIERE**) 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.
- 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.

... 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