



**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 - VESSILLO 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 - DIPLOMAZIA	29
9.05 - ACQUISTO.....	29
9.06 - TASSE.....	29
9.07 - RINFORZI	29
9.08 - EVENTI	29
9.09 - POSIZIONAMENTO	29
9.10 - COMBATTIMENTO.....	29
9.11 - COMMERCIO	32
CAP. 10 - SUGGERIMENTI SULLA STRATEGIA.....	33
CAP. 11 - ESEMPI.....	34
CAP. 12 - REGOLE OPZIONALI	40

CAP. 1 - CONTENUTO DELLA SCATOLA BASE (3-5 giocatori)

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 Vessilli Barbari

N. 2 miniature, Papa e 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 dei giocatori e 3 galee barbare

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. 20 dadi: 4 dadi (1D4, 1D6, 1D8, 1D12) per ogni giocatore

N. 2 Dadi D6 per le calamità

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, 4-6 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**.

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.

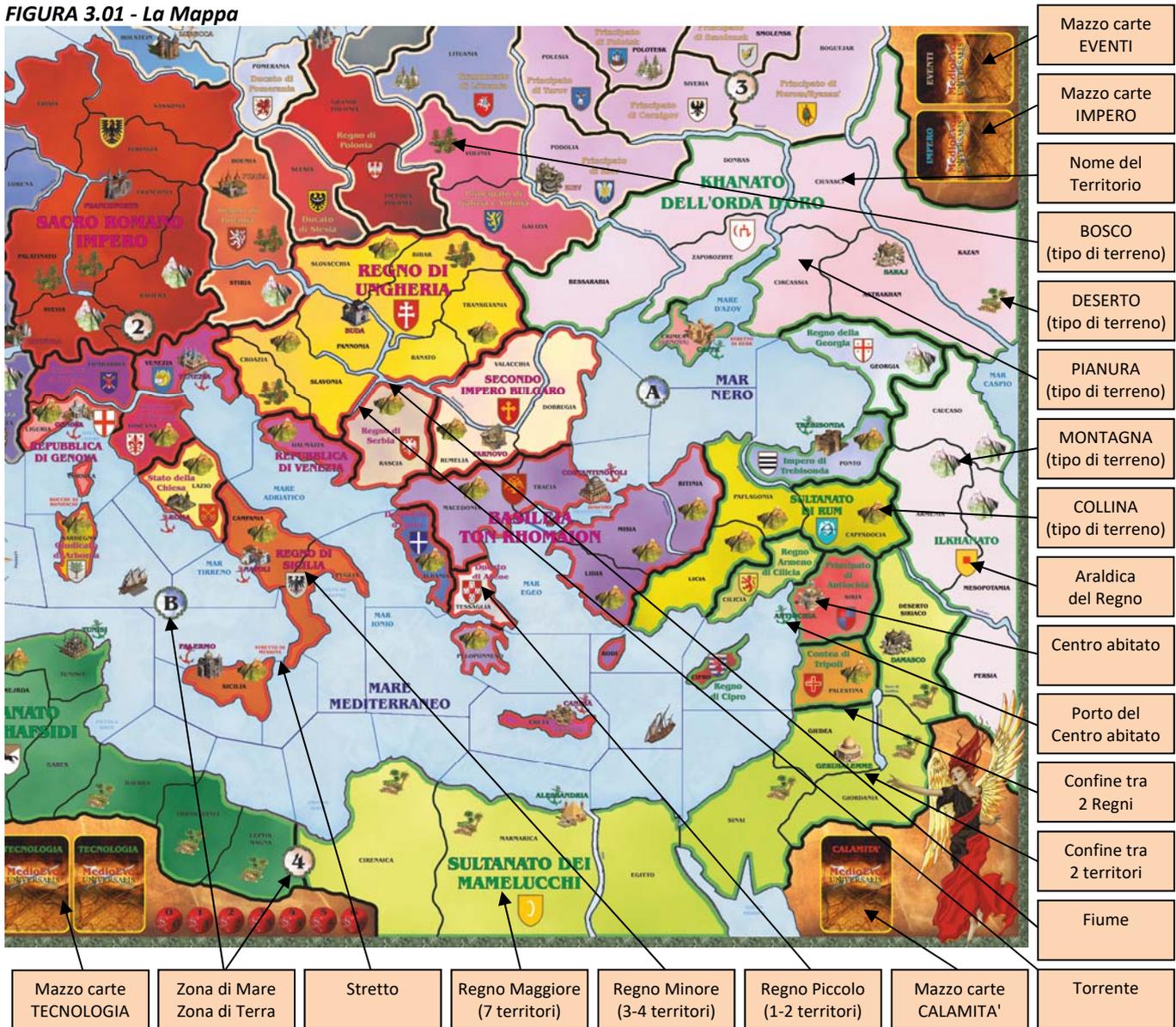
LT: Livello Tecnologico.

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 Grandi composti da 5 o 6 territori (sono Regni Maggiori "tagliati" dalla mappa modulare)
- 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 (dimezzato con ARCHITETTO)	AUMENTO POPOLAZIONE	BONUS / MALUS	PREREQUISITO
CIVILI	 VILLAGGIO (livello 1)	50 fiorini	+10	-	ARCHITETTURA e Centro abitato
	 BORGO (livello 2)	100 fiorini	+20	-	ARCHITETTURA , Centro abitato e giocatore al 2° LT
	 CITTÀ (livello 3)	150 fiorini	+30	-	ARCHITETTURA , Centro abitato 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 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 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 , (Regni Maggiori, Grandi e Minori)
COMMERCIALI	 FIERA AGRICOLA (livello 1)	300 fiorini, 150 se avete MERCATO	-	-3 fiorini acquisto VINO e CEREALI	ARCHITETTURA , edificio civile
	 FIERA TESSILE (livello 1)	300 fiorini, 150 se avete MERCATO	-	+3 fiorini vendita TESSUTI e PELLICCE	ARCHITETTURA , edificio civile
	 FIERA MINERARIA (livello 1)	300 fiorini, 150 se avete MERCATO	-	-3 fiorini acquisto SALE -3 fiorini acquisto ARMI +3 fiorini vendita SCHIAVI	ARCHITETTURA , edificio civile

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 possono essere costruiti su qualsiasi territorio; le 3 **CAPITALI RELIGIOSE** sono fisse su Roma, Costantinopoli e Gerusalemme; le **CATTEDRALI** possono essere costruite su qualsiasi territorio (massimo 2 **CATTEDRALI** nei Regni Maggiori, 1 sola **CATTEDRALE** nei Regni Grandi e Regni Minori, nessuna nei Regni Piccoli).

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, oppure una **CITTÀ** pagando 150 fiorini, oppure una **FORTEZZA** pagando 700 fiorini).

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.

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	<i>MERCANTILE</i> 	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
	<i>CAROVANA</i> 	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	<i>GALEA</i> 	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
	<i>CAVALLERIA</i> 	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

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

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.

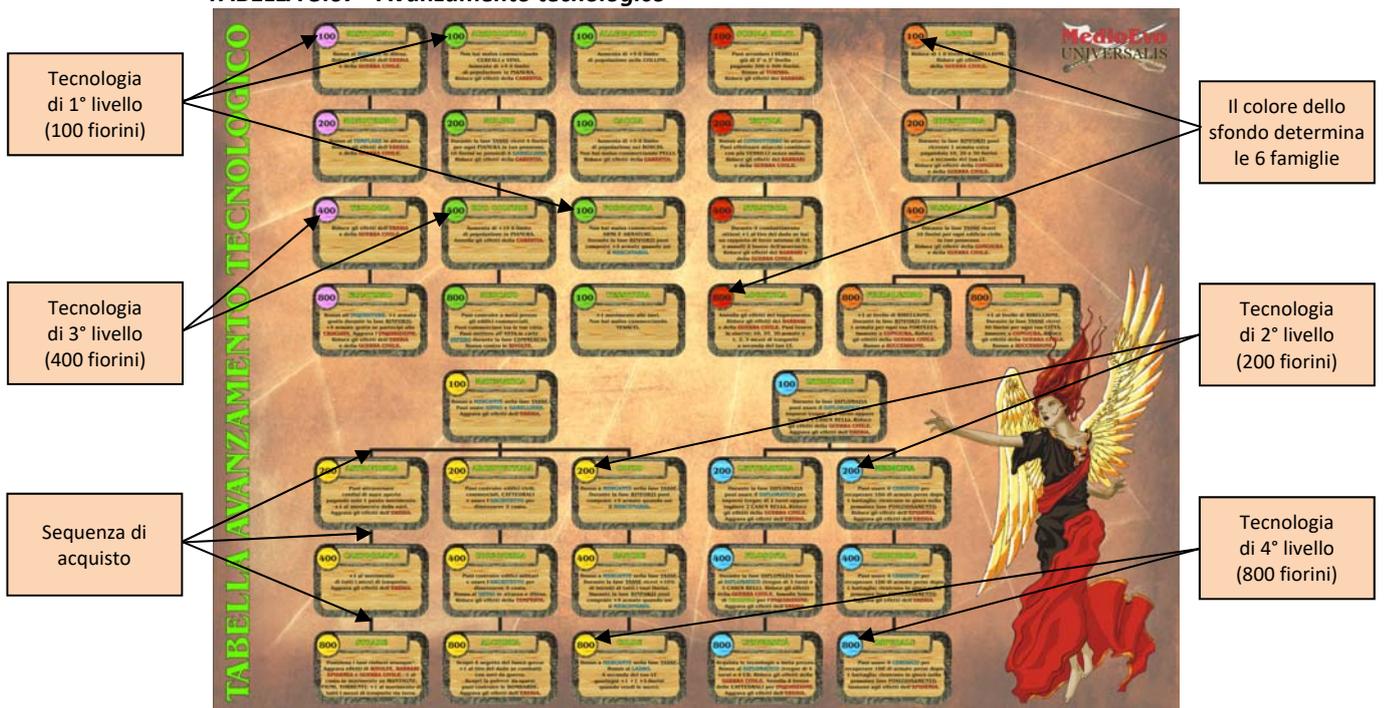
3.06 - TABELLA COMMERCIO: contiene, nella colonna di sinistra, l'elenco in ordine alfabetico di tutte le città presenti sulla mappa; in alto sono raffigurati gli 8 tipi di merci con i rispettivi colori. Per ogni merce sono evidenziati i migliori prezzi di acquisto (blu) e di vendita (rosso). Nella parte 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

CITTÀ	Zona	MERCÌ							
		SALE	ARMI e ARMATURE	PELLICCE	CERALI	SCHIAVI	SPEZIE	TESSUTI	VINO
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
CAFFA	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
SARAJEVO	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 e vendila 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	SPADE Mettete all'asta le prime spade e/o pescatele per determinare i turni dei giocatori. CARTE IMPERO Pescate una nuova carta dal mazzo IMPERO seguendo l'ordine delle spade. DIPLOMAZIA Proponi/dichiara azioni diplomatiche. Puoi usare il DIPLOMATICO . ACQUISTO Acquista carte TECNOLOGIE , VESSILLI , EDIFICI , MEZZI . Puoi usare l' ARCHITETTO . TASSE Ricevete i fiorini dai vostri territori (5 * N° territori) + 50 * (LT + N° CATTEDRALI) e, se li possedete, da GABELLIERE , MERCANTE , MULINO e SIGNORIA . RINFORZI Preparate le armate che ottenete dai Regni, FANATISMO e FEUDALESIMO , potete usare MERCENARIO e INVESTITURA . EVENTI Risolvete ribellioni. Pescate 1 carta EVENTI . Lanciate i 2 DADI EVENTI per le CALAMITÀ . Reclutamento e attacco dei BARBARI . POSIZIONAMENTO Posiziona armate, EDIFICI , MEZZI sulla mappa, se possiedi LOGISTICA anche in riserva. COMBATTIMENTO Muovi e attacca, gioca le carte IMPERO di Combattimento e/o Casus Belli. COMMERIO Muovi e commercia; se possiedi MERCATO puoi mettere all'ASTA le tue carte IMPERO .	BOEMIA	PIANURA	1	/	5	PIANURA	BOEMIA		
	2°	250		8			CAVALLERIA Proponi/dichiara azioni diplomatiche. Puoi usare il DIPLOMATICO . ACQUISTO Acquista carte TECNOLOGIE , VESSILLI , EDIFICI , MEZZI . Puoi usare l' ARCHITETTO . TASSE Ricevete i fiorini dai vostri territori (5 * N° territori) + 50 * (LT + N° CATTEDRALI) e, se li possedete, da GABELLIERE , MERCANTE , MULINO e SIGNORIA . RINFORZI Preparate le armate che ottenete dai Regni, FANATISMO e FEUDALESIMO , potete usare MERCENARIO e INVESTITURA . EVENTI Risolvete ribellioni. Pescate 1 carta EVENTI . Lanciate i 2 DADI EVENTI per le CALAMITÀ . Reclutamento e attacco dei BARBARI . POSIZIONAMENTO Posiziona armate, EDIFICI , MEZZI sulla mappa, se possiedi LOGISTICA anche in riserva. COMBATTIMENTO Muovi e attacca, gioca le carte IMPERO di Combattimento e/o Casus Belli. COMMERIO Muovi e commercia; se possiedi MERCATO puoi mettere all'ASTA le tue carte IMPERO .	BOSCO	2 (mappa 2D) +½ (mappa 3D)	/	5	BOSCO	BOSCO	
	3°	300		9			CAVALLERIA Proponi/dichiara azioni diplomatiche. Puoi usare il DIPLOMATICO . ACQUISTO Acquista carte TECNOLOGIE , VESSILLI , EDIFICI , MEZZI . Puoi usare l' ARCHITETTO . TASSE Ricevete i fiorini dai vostri territori (5 * N° territori) + 50 * (LT + N° CATTEDRALI) e, se li possedete, da GABELLIERE , MERCANTE , MULINO e SIGNORIA . RINFORZI Preparate le armate che ottenete dai Regni, FANATISMO e FEUDALESIMO , potete usare MERCENARIO e INVESTITURA . EVENTI Risolvete ribellioni. Pescate 1 carta EVENTI . Lanciate i 2 DADI EVENTI per le CALAMITÀ . Reclutamento e attacco dei BARBARI . POSIZIONAMENTO Posiziona armate, EDIFICI , MEZZI sulla mappa, se possiedi LOGISTICA anche in riserva. COMBATTIMENTO Muovi e attacca, gioca le carte IMPERO di Combattimento e/o Casus Belli. COMMERIO Muovi e commercia; se possiedi MERCATO puoi mettere all'ASTA le tue carte IMPERO .	COLLINA	2	/	5	COLLINA	COLLINA	
CAROVANA (commercio)	1°	100	+1 STRADE +1 CARTOGRAFIA	7	CAVALLERIA Proponi/dichiara azioni diplomatiche. Puoi usare il DIPLOMATICO . ACQUISTO Acquista carte TECNOLOGIE , VESSILLI , EDIFICI , MEZZI . Puoi usare l' ARCHITETTO . TASSE Ricevete i fiorini dai vostri territori (5 * N° territori) + 50 * (LT + N° CATTEDRALI) e, se li possedete, da GABELLIERE , MERCANTE , MULINO e SIGNORIA . RINFORZI Preparate le armate che ottenete dai Regni, FANATISMO e FEUDALESIMO , potete usare MERCENARIO e INVESTITURA . EVENTI Risolvete ribellioni. Pescate 1 carta EVENTI . Lanciate i 2 DADI EVENTI per le CALAMITÀ . Reclutamento e attacco dei BARBARI . POSIZIONAMENTO Posiziona armate, EDIFICI , MEZZI sulla mappa, se possiedi LOGISTICA anche in riserva. COMBATTIMENTO Muovi e attacca, gioca le carte IMPERO di Combattimento e/o Casus Belli. COMMERIO Muovi e commercia; se possiedi MERCATO puoi mettere all'ASTA le tue carte IMPERO .	DESERTO	2 CAVALLERIA 1 CAROVANA	/	5	DESERTO	DESERTO			
	2°	150		8		CAVALLERIA Proponi/dichiara azioni diplomatiche. Puoi usare il DIPLOMATICO . ACQUISTO Acquista carte TECNOLOGIE , VESSILLI , EDIFICI , MEZZI . Puoi usare l' ARCHITETTO . TASSE Ricevete i fiorini dai vostri territori (5 * N° territori) + 50 * (LT + N° CATTEDRALI) e, se li possedete, da GABELLIERE , MERCANTE , MULINO e SIGNORIA . RINFORZI Preparate le armate che ottenete dai Regni, FANATISMO e FEUDALESIMO , potete usare MERCENARIO e INVESTITURA . EVENTI Risolvete ribellioni. Pescate 1 carta EVENTI . Lanciate i 2 DADI EVENTI per le CALAMITÀ . Reclutamento e attacco dei BARBARI . POSIZIONAMENTO Posiziona armate, EDIFICI , MEZZI sulla mappa, se possiedi LOGISTICA anche in riserva. COMBATTIMENTO Muovi e attacca, gioca le carte IMPERO di Combattimento e/o Casus Belli. COMMERIO Muovi e commercia; se possiedi MERCATO puoi mettere all'ASTA le tue carte IMPERO .	MONTAGNA	3 2 STRADE	/	5	MONTAGNA	MONTAGNA		
	3°	200		9		CAVALLERIA Proponi/dichiara azioni diplomatiche. Puoi usare il DIPLOMATICO . ACQUISTO Acquista carte TECNOLOGIE , VESSILLI , EDIFICI , MEZZI . Puoi usare l' ARCHITETTO . TASSE Ricevete i fiorini dai vostri territori (5 * N° territori) + 50 * (LT + N° CATTEDRALI) e, se li possedete, da GABELLIERE , MERCANTE , MULINO e SIGNORIA . RINFORZI Preparate le armate che ottenete dai Regni, FANATISMO e FEUDALESIMO , potete usare MERCENARIO e INVESTITURA . EVENTI Risolvete ribellioni. Pescate 1 carta EVENTI . Lanciate i 2 DADI EVENTI per le CALAMITÀ . Reclutamento e attacco dei BARBARI . POSIZIONAMENTO Posiziona armate, EDIFICI , MEZZI sulla mappa, se possiedi LOGISTICA anche in riserva. COMBATTIMENTO Muovi e attacca, gioca le carte IMPERO di Combattimento e/o Casus Belli. COMMERIO Muovi e commercia; se possiedi MERCATO puoi mettere all'ASTA le tue carte IMPERO .	FIUME	+1 +0 STRADE	/	1° 2° 3° livello rispettivamente +10 +20 +30	Edifici Civili 50 fiorini	Edifici Civili		
GALEE (guerra)	1°	250	+1 TESSITURA +1 ASTRONOMIA +1 CARTOGRAFIA	8	CAVALLERIA Proponi/dichiara azioni diplomatiche. Puoi usare il DIPLOMATICO . ACQUISTO Acquista carte TECNOLOGIE , VESSILLI , EDIFICI , MEZZI . Puoi usare l' ARCHITETTO . TASSE Ricevete i fiorini dai vostri territori (5 * N° territori) + 50 * (LT + N° CATTEDRALI) e, se li possedete, da GABELLIERE , MERCANTE , MULINO e SIGNORIA . RINFORZI Preparate le armate che ottenete dai Regni, FANATISMO e FEUDALESIMO , potete usare MERCENARIO e INVESTITURA . EVENTI Risolvete ribellioni. Pescate 1 carta EVENTI . Lanciate i 2 DADI EVENTI per le CALAMITÀ . Reclutamento e attacco dei BARBARI . POSIZIONAMENTO Posiziona armate, EDIFICI , MEZZI sulla mappa, se possiedi LOGISTICA anche in riserva. COMBATTIMENTO Muovi e attacca, gioca le carte IMPERO di Combattimento e/o Casus Belli. COMMERIO Muovi e commercia; se possiedi MERCATO puoi mettere all'ASTA le tue carte IMPERO .	TORRENTE	+½ +0 STRADE	Ultime 10 armate	+5	FORTINO 1° livello 100 fiorini	FORTINO			
	2°	300		9		CAVALLERIA Proponi/dichiara azioni diplomatiche. Puoi usare il DIPLOMATICO . ACQUISTO Acquista carte TECNOLOGIE , VESSILLI , EDIFICI , MEZZI . Puoi usare l' ARCHITETTO . TASSE Ricevete i fiorini dai vostri territori (5 * N° territori) + 50 * (LT + N° CATTEDRALI) e, se li possedete, da GABELLIERE , MERCANTE , MULINO e SIGNORIA . RINFORZI Preparate le armate che ottenete dai Regni, FANATISMO e FEUDALESIMO , potete usare MERCENARIO e INVESTITURA . EVENTI Risolvete ribellioni. Pescate 1 carta EVENTI . Lanciate i 2 DADI EVENTI per le CALAMITÀ . Reclutamento e attacco dei BARBARI . POSIZIONAMENTO Posiziona armate, EDIFICI , MEZZI sulla mappa, se possiedi LOGISTICA anche in riserva. COMBATTIMENTO Muovi e attacca, gioca le carte IMPERO di Combattimento e/o Casus Belli. COMMERIO Muovi e commercia; se possiedi MERCATO puoi mettere all'ASTA le tue carte IMPERO .	STRETTO	3 (via terra)	Ultime 20 armate	+10	CASTELLO 2° livello 300 fiorini	CASTELLO		
	3°	350		10		CAVALLERIA Proponi/dichiara azioni diplomatiche. Puoi usare il DIPLOMATICO . ACQUISTO Acquista carte TECNOLOGIE , VESSILLI , EDIFICI , MEZZI . Puoi usare l' ARCHITETTO . TASSE Ricevete i fiorini dai vostri territori (5 * N° territori) + 50 * (LT + N° CATTEDRALI) e, se li possedete, da GABELLIERE , MERCANTE , MULINO e SIGNORIA . RINFORZI Preparate le armate che ottenete dai Regni, FANATISMO e FEUDALESIMO , potete usare MERCENARIO e INVESTITURA . EVENTI Risolvete ribellioni. Pescate 1 carta EVENTI . Lanciate i 2 DADI EVENTI per le CALAMITÀ . Reclutamento e attacco dei BARBARI . POSIZIONAMENTO Posiziona armate, EDIFICI , MEZZI sulla mappa, se possiedi LOGISTICA anche in riserva. COMBATTIMENTO Muovi e attacca, gioca le carte IMPERO di Combattimento e/o Casus Belli. COMMERIO Muovi e commercia; se possiedi MERCATO puoi mettere all'ASTA le tue carte IMPERO .	PORTO	1	Ultime 30 armate	+15	FORTEZZA 3° livello 700 fiorini	FORTEZZA		
CAVALLERIA (guerra)	1°	50	+1 STRADE +1 CARTOGRAFIA	8	CAVALLERIA Proponi/dichiara azioni diplomatiche. Puoi usare il DIPLOMATICO . ACQUISTO Acquista carte TECNOLOGIE , VESSILLI , EDIFICI , MEZZI . Puoi usare l' ARCHITETTO . TASSE Ricevete i fiorini dai vostri territori (5 * N° territori) + 50 * (LT + N° CATTEDRALI) e, se li possedete, da GABELLIERE , MERCANTE , MULINO e SIGNORIA . RINFORZI Preparate le armate che ottenete dai Regni, FANATISMO e FEUDALESIMO , potete usare MERCENARIO e INVESTITURA . EVENTI Risolvete ribellioni. Pescate 1 carta EVENTI . Lanciate i 2 DADI EVENTI per le CALAMITÀ . Reclutamento e attacco dei BARBARI . POSIZIONAMENTO Posiziona armate, EDIFICI , MEZZI sulla mappa, se possiedi LOGISTICA anche in riserva. COMBATTIMENTO Muovi e attacca, gioca le carte IMPERO di Combattimento e/o Casus Belli. COMMERIO Muovi e commercia; se possiedi MERCATO puoi mettere all'ASTA le tue carte IMPERO .	Confine di MARE COSTIERO	1	+10 armate	+10	CAPITALE RELIGIOSA	CAPITALE RELIGIOSA			
	2°	100		9		CAVALLERIA Proponi/dichiara azioni diplomatiche. Puoi usare il DIPLOMATICO . ACQUISTO Acquista carte TECNOLOGIE , VESSILLI , EDIFICI , MEZZI . Puoi usare l' ARCHITETTO . TASSE Ricevete i fiorini dai vostri territori (5 * N° territori) + 50 * (LT + N° CATTEDRALI) e, se li possedete, da GABELLIERE , MERCANTE , MULINO e SIGNORIA . RINFORZI Preparate le armate che ottenete dai Regni, FANATISMO e FEUDALESIMO , potete usare MERCENARIO e INVESTITURA . EVENTI Risolvete ribellioni. Pescate 1 carta EVENTI . Lanciate i 2 DADI EVENTI per le CALAMITÀ . Reclutamento e attacco dei BARBARI . POSIZIONAMENTO Posiziona armate, EDIFICI , MEZZI sulla mappa, se possiedi LOGISTICA anche in riserva. COMBATTIMENTO Muovi e attacca, gioca le carte IMPERO di Combattimento e/o Casus Belli. 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	CATTEDR.		
	3°	150		10		CAVALLERIA Proponi/dichiara azioni diplomatiche. Puoi usare il DIPLOMATICO . ACQUISTO Acquista carte TECNOLOGIE , VESSILLI , EDIFICI , MEZZI . Puoi usare l' ARCHITETTO . TASSE Ricevete i fiorini dai vostri territori (5 * N° territori) + 50 * (LT + N° CATTEDRALI) e, se li possedete, da GABELLIERE , MERCANTE , MULINO e SIGNORIA . RINFORZI Preparate le armate che ottenete dai Regni, FANATISMO e FEUDALESIMO , potete usare MERCENARIO e INVESTITURA . EVENTI Risolvete ribellioni. Pescate 1 carta EVENTI . Lanciate i 2 DADI EVENTI per le CALAMITÀ . Reclutamento e attacco dei BARBARI . POSIZIONAMENTO Posiziona armate, EDIFICI , MEZZI sulla mappa, se possiedi LOGISTICA anche in riserva. COMBATTIMENTO Muovi e attacca, gioca le carte IMPERO di Combattimento e/o Casus Belli. COMMERIO Muovi e commercia; se possiedi MERCATO puoi mettere all'ASTA le tue carte IMPERO .								
Carico e 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 unità di **FANTERIA LEGGERA** (arma senza scudo, ciascuno rappresentante 1 armata), **ARCIERI/BALESTRIERI** (ciascuno rappresentante 3 armate), unità di **FANTERIA PESANTE** (con arma e scudo, ciascuno rappresentante 5 armate) e **CAVALIERI** (ciascuno rappresentante 10 armate). Le armate dei **BARBARI** hanno gli stessi valori descritti per le armate dei giocatori e sono costituite da **FANTERIA LEGGERA**, **ARCIERI/BALESTRIERI** e **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			VESSILLO BARBARO
		CATAPULTA	TRABUCCO	BOMBARDA	
TIPO					
COSTO	100/200/300 fiorini	200 fiorini	400 fiorini	600 fiorini	/
LT DEL GIOCATORE	1°/2°/3°	1°	2°	3° e ALCHIMIA	/
BONUS	Bonus da 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, +2 o +3 al tiro del dado in combattimento a seconda del livello. +1, +2 o +3 al reclutamento a seconda del livello.

3.15 - VESSILLO: potete costruire un **VESSILLO** pagando 100 fiorini, il 2° **VESSILLO** al 2° LT, massimo 3 **VESSILLI** al 3° LT. Solo le armate accompagnate da un **VESSILLO** e caricate su di un mezzo di trasporto militare possono attaccare. 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 200 fiorini, al 2° LT potete accedere ai **TRABUCCHI** pagando 400 fiorini e al 3° LT potete accedere alle **BOMBARDE** pagando 600 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 pagare la differenza di prezzo tra i 2 durante la fase **ACQUISTO** (es: per passare dalla **CATAPULTA** al **TRABUCCO** dovrete pagare 200 fiorini). 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 - VESSILLO BARBARO: il **VESSILLO BARBARO** entra 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. Se un **VESSILLO BARBARO** vince una battaglia viene promosso al livello superiore (massimo 3 livelli); a seconda del livello ottiene rispettivamente +1, +2 o +3 al tiro del dado durante il combattimento e arruolano automaticamente 1, 2 o 3 armate barbare nel loro territorio durante la fase **EVENTI**.

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 PASTICCA 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 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 il giocatore a dare la carta è cristiano e la consegna al giocatore **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.

Le carte economia (contraddistinte dallo scrigno di monete nell'angolo in alto a sinistra della carta) possono essere usate durante la fase **TASSE**.

Le carte diplomazia (contraddistinte dalla pergamena nell'angolo in alto a sinistra della carta) possono essere usate durante la fase **DIPLOMAZIA**.

Le carte esercito (contraddistinte da un soldato nell'angolo in alto a sinistra della carta) possono essere usate durante la fase **RINFORZI**.

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.
(*Non fa parte del gioco*).

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 **BORGHO** (2° livello di edificio civile) e il **FORTINO** (1° livello di edificio militare), il giocatore di 3° LT 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 messe nella propria BASE DI SUPPORTO e rimesse in gioco durante la successiva fase **POSIZIONAMENTO**. Si scarta dopo l'uso.

Non si possono recuperare più armate di quelle perse durante 1 battaglia (es: il giocatore A attacca il giocatore B in 3 territori diversi, quindi 3 battaglie; nella 1° battaglia perde 3 armate, nella 2° battaglia perde 5 armate e nella 3° battaglia perde 6 armate; alla fine della fase **COMBATTIMENTO** gioca il **CERUSICO** con bonus di **OSPEDALE**, quindi lancia 1D8 con risultato 8, ma al massimo recupera solo 6 armate perse durante la 3° battaglia).

4.01.05 - **CARDINALE**: ruba 1 **CATTEDRALE** ad un altro giocatore (il giocatore cristiano che controlla il Papa è immune dai **CARDINALI** degli altri giocatori cristiani), massimo 2 edifici religiosi nei Regni Maggiori e 1 nei Regni Grandi e Regni Minori (non nei Regni Piccoli), altrimenti eliminate la **CATTEDRALE** 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 2 CB con un giocatore, 2 turni o 4 CB con **LETTERATURA**, 3 turni o 6 CB con **FILOSOFIA** e 4 turni o 8 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** (regola opzionale: se lo usi, mostralo agli altri giocatori). Non cumulabile. Da conservare.

Le tasse si calcolano con questa formula: $(5 \times N^{\circ} \text{ territori}) + 50 \times (\text{LT} + N^{\circ} \text{ CATTEDRALI})$; (es.: il giocatore A di 2° LT possiede il **GABELLIERE**, 2 **CATTEDRALI** e 15 territori. Il risultato sarà $[(5 \times 15) + 50 \times (2 + 1)] \times 2 = (75 + 150) \times 2 = 450$ fiorini); sul foglio del giocatore è presente una piccola tabella per facilitare questi calcoli che poi vedremo meglio nella fase **TASSE**.

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

4.01.11 - INQUISITORE: pesca 1 carta **IMPERO** casuale di un altro giocatore e processala: tu e la vittima lanciate 1D6, se vinci la carta è eliminata, altrimenti, in caso di pareggio vinci se possiedi **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. Oppure, se possiedi **GILDE**, ruba (a seconda del tuo LT) 1D4, 1D6 o 1D8 x100 fiorini ad un altro giocatore. Si scarta dopo l'uso.

Es: il giocatore A di 2° LT che possiede **GILDE** gioca il **LADRO** contro il giocatore B, il giocatore A può scegliere di rubare 1 carta **IMPERO** oppure copiare la tecnologia **ALCHIMIA** perché possiede **INGEGNERIA** oppure tirare 1D6 e rubargli 1D6x100 fiorini (non può rubare più fiorini di quelli che possiede il giocatore B).

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** (regola opzionale: se lo usi, mostralo 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 ognuna di queste tecnologie, 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° LT, possiede **CONIO** e **FORGIATURA** e gioca 2 **MERCENARI**: comprerà 20 armate a 10 fiorini l'una= 200 fiorini; il giocatore B è di 2° LT, 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 a 560 fiorini).

4.01.15 - MONACO: puoi usarlo per difendere i tuoi edifici 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.
(Non fa parte del gioco).

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 e vale +1 al tiro del dado, +2 se possiedi **MONOTEISMO**. Da conservare se non viene perso in battaglia.

4.02 - Carte TECNOLOGIA: sono 38 tecnologie 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.

Nel caso di rami di **TECNOLOGIE** che aumentano progressivamente una caratteristica, non vanno cumulati, ma va tenuto in considerazione il valore più alto (es: se il giocatore possiede **TEOLOGIA**, riduce il costo per costruire edifici religiosi di 150 fiorini e non vanno sommati i 100 fiorini di **MONOTEISMO**).

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. Riduce gli effetti della **CARESTIA**.

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 fino a +5 armate quando usi il **MERCENARIO**.

Religione, sfondo viola

4.02.09 - MISTICISMO: bonus al **MONACO** in difesa, 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** in attacco, 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 150 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**. Riduce gli effetti della **TEMPESTA**.

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

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. Riduce gli effetti della **TEMPESTA**, **ALLUVIONE** e **INCENDIO**.

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**, **ALLUVIONE** e **INCENDIO**.

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** puoi ricevere 1 armata extra pagandola 10, 20 o 30 fiorini a seconda del tuo LT (facoltativo). Riduce gli effetti della **CONGIURA** e della **GUERRA CIVILE**.

4.02.25 - VASSALAGGIO: 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**. Se acquistate **FEUDALESIMO** non potete più acquistare **SIGNORIA**.

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**. Se acquistate **SIGNORIA** non potete più acquistare **FEUDALESIMO**.

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 2 **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 4 **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 6 **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 8 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° livello. 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 intermedi (vedi **9.10.02**). 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 riserve di armate nascoste 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 il 1° turno di gioco non ci saranno calamità. Dal turno successivo si tirano 2D6 durante la fase **EVENTI**, i risultati che provocano il verificarsi di una **CALAMITÀ** sono:

1+1 al 2° turno

1+1 o 2+2 al 3° turno

1+1 o 2+2 o 3+3 al 4° turno

1+1 o 2+2 o 3+3 o 4+4 al 5° turno

1+1 o 2+2 o 3+3 o 4+4 o 5+5 al 6° turno

1+1 o 2+2 o 3+3 o 4+4 o 5+5 o 6+6 al 7° turno

rimane 1+1 o 2+2 o 3+3 o 4+4 o 5+5 o 6+6 dall'8° turno in poi

Ogni volta che avviene una **CALAMITÀ**, si riparte daccapo come se si fosse al 1° turno, cioè non si tirano i 2D6.

Spiegato in altro modo:

Al 2° 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 azzera tutto e si ricomincia come al 7° turno.

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

4.03.01 - ALLUVIONE: colpisce 1 Regno e tutti i Regni adiacenti (quindi si tira per la zona di terra, poi per il Regno che viene colpito e di conseguenza saltano fuori anche i Regni adiacenti, anche se sono in una zona di terra diversa).
- tutti gli edifici distrutti.

- se possiedi **ARCHITETTURA** gli edifici vengono solo danneggiati (bisogna pagare metà del loro valore per ripararli e poterli riutilizzare, altrimenti nel caso di una **FORTEZZA** danneggiata che decido di non riparare posso trasformarla in un **CASTELLO** funzionante).
- se possiedi **INGEGNERIA** gli edifici non vengono danneggiati.
- **PIANURE** e **BORGO** causano ognuno 1 armata di perdite.
- **FIUMI** e **TORRENTI** causano rispettivamente 2 e 1 armata di perdite su ogni territorio confinante interessato dall'**ALLUVIONE**.
- **CITTÀ** causa 2 armate di perdite.
- **COLLINE**, **MONTAGNE**, **DESERTO**, **CASTELLO** riducono di 1 armata le perdite.
- **FORTEZZA** riduce di 2 armate le perdite.
- se possiedi **LEGGE** riduci di 1 le perdite.

4.03.02 - BARBARI: un'invasione di armate barbare entra in gioco creando scompiglio tra i giocatori; possono entrare nella mappa da diverse zone: dalla Mesopotamia (Ilkhanato), dal Kazakistan (se non c'è il giocatore del Khanato dell'Orda d'Oro), dalla Moscovia (Principato di Vladimir), dalla Mauritania (Sultanato Almohade) o Atlante Orientale (Sceiccatto di Atlante). Il numero di armate che compongono l'invasione barbara è dato dalla seguente formula: N° giocatori * N° turni completati (es.: se i giocatori sono 10 e si sta giocando da 5 turni, le armate barbare saranno: 10*5=50). Attaccano con un bonus fisso di +2 al tiro del dado, se il giocatore attaccato possiede **SCUOLA MILITARE** e **TATTICA**, il bonus viene ridotto di 1 per ognuna di queste carte. 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 o Alessandria (dalla Mesopotamia), Buda o Praga o Danzica (dal Kazakistan), Toledo (dalla Mauritania). 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 **VESSILLO 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 raggiungono una delle città sopra citate, smettono di avanzare in una sola direzione e iniziano a comportarsi come i normali barbari (opzionale: se queste invasioni barbariche raggiungono una delle città sopra citate, la partita termina immediatamente e i giocatori conterranno i PO 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**, **ALLEVAMENTO** e **CACCIA** riducono ciascuna gli effetti di 1 armata in ogni territorio (cumulabili); **ROTAZIONE DELLE CULTURE** rende immuni.

Se le armate nei territori colpiti dalla **CARESTIA** si riducono a 0, vengono sostituite da 1 armata barbara.

4.03.04 - CONGIURA: i Nazariti tentano di assassinare i **VESSILLI** della vittima primaria e di tutti i giocatori della stessa alleanza militare (in alternativa chi paga di più i Nazariti decide chi è la vittima). I Nazariti lanciano 1D8 per ogni **VESSILLO**, i giocatori lanciano 1D4, 1D6 o 1D8 per ogni **VESSILLO** a seconda del loro LT; 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.

4.03.05 - 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.

4.03.06 - 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:

- ogni turno le perdite diminuiscono automaticamente di 1 armata in tutti i territori colpiti
- 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 **STRETTI** riducono le perdite di 3 armate
- confini con **FIUMI** riducono le perdite di 2 armate
- confini con **TORRENTI** riducono le perdite di 1 armata
- **MEDICINA** riduce le perdite un numero di armate pari al LT del giocatore
- **OSPEDALE** azzerà le perdite e quindi rende immuni all'**EPIDEMIA**
- **STRADE** riduce di 1 il bonus di **FIUMI** e **TORRENTI**
- **CITTÀ** 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, infettando automaticamente i territori in cui si fermano.

Es: scoppia un'**EPIDEMIA** nella **CITTÀ** di Alessandria con 20 armate, quindi si tira 1D8 con risultato 8 a cui si somma 1 perché è una **CITTÀ**, ma si sottrae 4 perché il territorio è **DESERTO**, totale 5 perdite. Al turno successivo il mamelucco acquista **MEDICINA** per cui le perdite ad Alessandria diminuiscono di 3 per **MEDICINA**, 4 per il **DESERTO**

e automaticamente di 1, quindi 0 perdite; intanto l'**EPIDEMIA** si propaga nei territori adiacenti con valore di 5 perdite, la Cirenaica però è un DESERTO per cui le perdite vengono ridotte di 4 e 3 per **MEDICINA** e automaticamente di 1, per cui anche in Cirenaica 0 perdite; in Egitto invece è PIANURA, ma c'è il FIUME che riduce di 2 e 3 per **MEDICINA** e automaticamente di 1, per cui anche in Egitto 0 perdite.

Es: scoppia un'**EPIDEMIA** nella CITTÀ di Costantinopoli con 20 armate, quindi si tira 1D8 con risultato 8 a cui si somma 1 perché è una CITTÀ, totale 9 perdite. Il bizantino è di 3° LT, ha **STRADE** e al turno successivo compra **ISTRUZIONE**; le perdite a Costantinopoli sono 8; in Misia dall'altra parte del Bosforo si riducono di 3 per lo STRETTO e di 2 per la COLLINA e di 1 automaticamente, per cui 3 perdite in Misia; in Macedonia si riducono di 2 per COLLINA e 1 automaticamente per cui 6 perdite; Dobrugia ha solo la riduzione di 1 automaticamente per cui 8 perdite. AL turno successivo il bizantino acquista **MEDICINA**; a Costantinopoli riduce di 3 per **MEDICINA** e 1 automaticamente per cui totale perdite 4; dalla Misia l'**EPIDEMIA** si propaga in Bitinia, Licia e Lidia, ma in tutti questi territori c'è una riduzione di 2 per COLLINA e 3 per **MEDICINA**, quindi perdite 0; in Macedonia da 6 si riducono di 1 automaticamente e di 3 per **MEDICINA** e di 2 per COLLINA, quindi 0 perdite; in Tessaglia da 6 si riducono di 1 automaticamente e di 3 per **MEDICINA**, quindi 2 perdite; in Albania e Rascia da 6 si riducono di 1 automaticamente e di 3 per **MEDICINA** e di 2 per COLLINA, quindi 0 perdite; la Rumelia viene infettata dalla Dobrugia che ha un valore di 8 e si riduce di 1 automaticamente e di 3 per **MEDICINA** e di 2 per COLLINA, quindi 2 perdite; Valacchia e Bessarabia da 8 riducono 1 automaticamente e di 2 per il FIUME e di 3 per **MEDICINA**, per cui 2 perdite entrambe i territori. AL turno successivo l'**EPIDEMIA** si estingue.

Va scritto l'esempio con un mezzo di trasporto che lascia la città infetta e ne contagia un'altra.

4.03.07 - ERESIA: sistemare (perdita di **CATTEDRALI** e le armate del territorio diventano eretiche, cioè barbare).

4.03.08 - GUERRA CIVILE: i territori della vittima primaria (il giocatore che ha pescato la carta) si dividono in 2 fazioni: la 1° fazione è composta dai territori del Regno di partenza e rimane al giocatore, la 2° fazione è composta da tutti gli altri territori ed è in mano ai ribelli (barbari); i mezzi di trasporto al di fuori dei territori del giocatore vengono considerati comunque come territori. Per ogni carta **TECNOLOGIA** viola (religione), arancione (politica) e blu (istruzione) che il giocatore possiede, può scegliere uno dei territori o dei mezzi di trasporto che dovrebbero essere della 2° fazione e spostarlo nella 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 **VESSILLI BARBARI**; altri mezzi di trasporto o mezzi di assedio presenti nei territori della 2° fazione vengono distrutti.

4.03.08 - INCENDIO: colpisce 1 territorio e tutti i territori adiacenti (quindi si tira per la zona di terra, poi per il Regno e infine per il territorio che viene colpito e di conseguenza saltano fuori anche i territori adiacenti, anche se sono in un Regno diverso).

- tutti gli edifici distrutti.

- se possiedi **ARCHITETTURA** gli edifici vengono solo danneggiati (bisogna pagare metà del loro valore per ripararli e poterli riutilizzare, altrimenti nel caso di una **FORTEZZA** danneggiata che decido di non riparare posso trasformarla in un **CASTELLO** funzionante).

- se possiedi **INGEGNERIA** gli edifici non vengono danneggiati.

- FIUMI e TORRENTI impediscono il propagarsi dell'**INCENDIO** nel territorio adiacente e riducono le perdite di 1 armata ognuno.

- DESERTO nel territorio dove scoppia l'**INCENDIO** impedisce il propagarsi in tutti i territori adiacenti.

- il BOSCO aumenta le perdite di 1 armata ed estende il propagarsi dell'**INCENDIO** agli altri territori adiacenti nel turno successivo.

- **VILLAGGIO**, **BORGO**, **CITTÀ** causano rispettivamente 1-2-3 armate di perdite.

- **FORTINO**, **CASTELLO**, **FORTEZZA** riducono rispettivamente di 1-2-3 armate le perdite.

- se possiedi **LEGGE** riduci di 1 le perdite.

4.03.08 - INQUISIZIONE: viene colpita la vittima primaria e tutti i giocatori della stessa religione. Vengono processate tutte le carte **IMPERO** delle vittime (**PAPA**, **ANTIPAPA** e **SALVACONDOTTO** esclusi). Per ogni **CATTEDRALE** posseduta, le vittime possono evitare il processo ad 1 carta **IMPERO** a loro scelta. 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 gestirà l'**INQUISIZIONE**. **INQUISIZIONE** e vittima lanciano 1D6 per ogni processo, se il risultato dell'**INQUISIZIONE** è più alto la carta è eliminata, altrimenti è salva; se le vittime possiedono **FANATISMO**, l'**INQUISIZIONE** vince anche i risultati pari.

4.03.09 - PIRATI: tirate 1D4 per determinare il numero di navi che compongono la flotta pirata; ogni nave porterà a bordo 1D12 di armate barbare più 1 *VESSILLO BARBARO* di 1° livello. Tirate 1D4 per determinare in quale zona di mare partirà la flotta pirata e con un altro tiro in quale territorio di mare. All'inizio di ogni fase **COMBATTIMENTO** di ogni giocatore 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 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.

4.03.10 - 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).

4.03.11 - TEMPESTA: colpisce una delle zone di mare (determinare col lancio di un dado). Tutte le navi in MARE affondano. Tutti gli edifici che si affacciano su questa zona di mare vengono distrutti. **ARCHITETTURA** riduce il danno e gli edifici vengono solo danneggiati, **INGEGNERIA** rende immuni gli edifici ai danni. **ASTRONOMIA** consente alle navi in MARE di essere solo danneggiate, perdere metà del carico (armate e merci) e riparare nel porto più vicino, **CARTOGRAFIA** consente di riparare nel porto più vicino senza danni; se le navi sono già in porto subiscono danni seguendo le regole degli edifici.

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; i mezzi di trasporto nello stesso territorio o zona di mare subiscono tutti insieme l'effetto del tiro del dado, se il giocatore ha più gruppi di mezzi di trasporto nei territori colpiti dall'evento, tira il dado per ogni gruppo.

4.05 - Carte OBIETTIVO: regola opzionale; 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 *VESSILLI 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 *VESSILLO BARBARO*; le merci (1D8 per determinarne il tipo) vengono posizionate sul territorio dove è morto il *VESSILLO 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 rimosso alla fine del turno.

La capacità di carico di un mezzo di trasporto non è condiviso con il limite di popolazione 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 - CAPACITÀ DI CARICO SUI MEZZI DI TRASPORTO, LIMITE DI POPOLAZIONE NEI TERRITORI E NEGLI 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
	2°	40 armate
	3°	60 armate
CAVALLERIA (GUERRA) 	1°	20 armate
	2°	40 armate
	3°	60 armate

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

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

- *CAROVANA* di 1° livello = max. 10 armate

- *GALEA* di 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: le armate barbare occupano tutti i territori non occupati dei giocatori, hanno delle regole proprie per reagire alle azioni dei giocatori, reclutare armate e *VESSILLI BARBARI*, contrattaccare... e vincere!

5.02.01 - SOVRAPPOPOLAZIONE DEI BARBARI: anche le armate barbare seguono le regole della *SOVRAPPOPOLAZIONE* (ma senza le combo delle tecnologie e con delle varianti), ogniqualvolta 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, in caso di territori con lo stesso numero di armate poi si tiene conto anche di edifici, poi di mezzi di trasporto, poi di *VESSILLI*, altrimenti si tira a sorte con 1D6).

- Se più territori barbari possono attaccare lo stesso territorio confinante del giocatore, sarà il territorio barbaro più forte ad attaccare, nel caso di 2 eserciti barbari uguali, sarà quello con il *VESSILLO* di livello superiore, altrimenti si tira a sorte con 1D6.

- 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 o una *GALEA* barbara hanno 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 (l'ultima armata non può attaccare).

- Se un territorio barbaro non ha più armate di un territorio confinante di un giocatore ma supera il livello di *SOVRAPPOPOLAZIONE* del territorio, automaticamente i *BARBARI* attaccano fino alla conquista o alla totale disfatta (l'ultima armata non può attaccare).

- Se il territorio barbaro non confina con territori dei giocatori, ma supera il livello di *SOVRAPPOPOLAZIONE* del territorio, seguirà la seguente scaletta per aumentare il suo limite di *SOVRAPPOPOLAZIONE*:

- costruire una fortificazione
- costruire un *EDIFICIO CIVILE* se sulla mappa esiste l'icona di *CENTRO ABITATO*
- eleggere un *VESSILLO BARBARO*
- promuovere il *VESSILLO BARBARO*
- se è un territorio costiero, salperà dalla zona di mare adiacente una *GALEA* "pirata" che caricherà fino ad un massimo di 20 armate *barbare* + *VESSILLO 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 il dado più appropriato 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.

5.02.02 - VESSILLI BARBARI: Ogni volta che le armate barbare conquistano un territorio o mezzo di trasporto viene promosso un *VESSILLO BARBARO* (massimo 3 livelli come i *VESSILLI* dei giocatori). I *VESSILLI BARBARI* aumentano rispettivamente di +1, +2 e +3 il risultato del dado, sia in attacco che in difesa; se l'esercito barbaro viene sconfitto, il *VESSILLO BARBARO* viene rimosso dal gioco; nel caso sia un *VESSILLO BARBARO* di 2° o 3° livello, il giocatore che lo ha sconfitto pesca 1 carta **TESORO** (vedi 4.06).

5.02.03 - ATTIVAZIONE DEI BARBARI: 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 barbara; se in questi territori ci sono **VESSILLI BARBARI**, le armate aumentano rispettivamente di +1, +2 e +3.

5.02.04 - ARRUOLAMENTO BARBARI: durante la fase **EVENTI** i **VESSILLI BARBARI** arruolano rispettivamente, a seconda del loro livello, 1, 2 o 3 armate nel proprio territorio; inoltre i Regni parzialmente occupati da armate barbare arruolano 1 armata in ogni territorio confinante con un territorio dello stesso Regno occupato da armate di un giocatore.

5.02.04 - RIBELLIONE DEI BARBARI: se durante la fase **EVENTI** ci sono territori dei giocatori con 4 armate o meno (modificatori da **LEGGE**, **SIGNORIA**, **FEUDALESIMO**), 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 **VESSILLO BARBARO** di 1° livello (opzionale: non si rimuovono le armate del giocatore e le armate barbare combattono per la supremazia nel territorio, se vincono eleggono un **VESSILLO BARBARO** di 1° livello).

5.03 - LIVELLO TECNOLOGICO: il LT di un giocatore è dato dal numero di carte **TECNOLOGIA** possedute; da 1 a 7 carte **TECNOLOGIA** si trova al 1° LT, quando acquisterà la 8° carta passerà al 2° LT, quando acquisterà la 16° carta passerà al 3° LT.

TABELLA 5.03 - Livello evolutivo raggiunto e relativi Bonus

LIVELLO TECNOLOGICO	N° TECNOLOGIE NECESSARIE	N° AZIONI DIPLOMATICHE OGNI TURNO	CENTRI ABITATI	FORTIFICAZIONI	N° MAX. per tipo / LIVELLO DEI 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	BORGHO	CASTELLO	N° 2 per tipo 1° e 2° livello	2
3°	16 o più	3	CITTÀ	FORTEZZA	N° 3 per tipo 1°, 2° e 3° livello	3

Salendo da un LT al successivo, il giocatore potrà acquistare e/o upgradare tutti gli edifici ed i mezzi di trasporto posseduti; i nuovi edifici e mezzi di trasporto potranno avere il livello pari o inferiore al LT del giocatore. Per le unità militari, vedi tabella **3.14**.

5.04 - IL PAPA: il Papa è controllato da un giocatore cristiano, ad inizio partita viene tirato a sorte fra i giocatori cristiani chi occuperà lo Stato della Chiesa con 10 armate extra. 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 di religione differente; tutti i patti diplomatici con altri giocatori cristiani cessano immediatamente, per il turno successivo i suoi **VESSILLI** non potranno attaccare, non potrà costruire nulla e non potrà svolgere alcuna attività diplomatica (potrà solo subire).

Perché si viene scomunicati:

- perché si hanno almeno 10 CB verso il giocatore che controlla il Papa.
- 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 (* oppure 3 modi se si reinserisce la carta **PAPA**): conquistando lo Stato Della Chiesa oppure a causa di una carta evento che causa la morte del Papa e quindi si passa alla rielezione (* oppure quando un giocatore cristiano ruba il **PAPA** con il **LADRO**); quando uno di questi 2 (* 3) eventi si verifica, lo Stato Della Chiesa diventano proprietà del nuovo Papa.

Se un giocatore non cristiano conquista lo Stato Della Chiesa, il Papa muore e la carta **PAPA** viene eliminata dal gioco finché un giocatore cristiano non riprende Roma. Ogni volta che un giocatore diventa il Papa guadagna 1 **PUNTO ONORE**.

SVILUPPARE PARAGRAFI RIELEZIONE, SCOMUNICA, ANTIPAPA

5.05 - MOVIMENTO: il movimento è considerato un'azione primaria, solo i mezzi di trasporto possono muoversi sulla mappa (eccezione i barbari che attaccano il territorio adiacente di un giocatore senza bisogno di un mezzo di trasporto di terra).

Il mezzo di trasporto deve aver caricato almeno 1 armata del proprio colore per potersi muovere, spostandosi da un territorio all'altro o da una zona di mare all'altra spenderà i suoi PM; per effettuare un movimento bisogna avere tutti i PM necessari.

Può capitare, a causa delle carte **EVENTI**, che il mezzo di trasporto rimanga senza armate, nel qual caso non potrà muoversi e se non verrà occupato entro il turno successivo dalle armate del suo colore o da quelle di un suo nemico, verrà rimosso dal gioco.

5.05.01 - CARICO/SCARICO: carico e scarico sono considerate azioni secondarie, i mezzi di trasporto possono caricare/scaricare merci, armate, **VESSILLI**, mezzi di assedio e altri mezzi di trasporto (i mezzi di trasporto navale possono caricare i mezzi di trasporto terrestre, non il contrario).

Merchi ed armate occupano ciascuna 1 punto della capacità di carico del mezzo di trasporto, i **VESSILLI** non occupano spazio, i mezzi di assedio e i mezzi di trasporto occupano ciascuno 5 punti della capacità di carico del mezzo di trasporto.

Tutti i mezzi di trasporto possono effettuare operazioni di carico e scarico pagando in PM, il costo di queste operazioni varia a seconda che il mezzo di trasporto si trovi o meno all'interno di un edificio civile (o di un porto) oppure, solo nel caso di armate, in presenza o meno di un **VESSILLO** del proprio colore (vedi **TABELLA 5.05.01**).

TABELLA 5.05.01 - Costo in PM per carico e scarico dei mezzi di trasporto

Carico e Scarico	Dentro un edificio civile	Fuori da un edificio civile	In presenza del VESSILLO	In assenza del VESSILLO
merci	1 PM	2 PM	-	-
armate	0 PM	1 PM	0 PM	1 PM

5.05.02 - ACQUISTO/VENDITA: acquisto e vendita sono considerate azioni primarie, solo i mezzi di trasporto commerciali (**CAROVANE** e **MERCANTILI**) possono eseguirle durante la fase **COMMERCIO**.

Se il mezzo di trasporto esegue 1 di queste azioni all'inizio della fase **COMMERCIO** allora può effettuare 1 altra azione primaria e X azioni secondarie; invece se il mezzo di trasporto si è già mosso o effettuato azioni secondarie utilizzando parte o tutti i suoi PM, appena esegue un'azione di acquisto o vendita non può più fare altro.

ES. N°1: la **GALEA** di 2° livello con **TESSITURA** (totale 8 PM) ad Alessandria carica 1 **VESSILLO** di 2° livello e 20 armate per attaccare il territorio del Peloponneso, non spende PM per caricare, ne spende 1 per uscire dal porto e 2 per arrivare nella zona di mare a est del Peloponneso. Per poter attaccare dovrà avere almeno 2 PM che verranno spesi dalle armate per occupare il territorio; lo scarico delle armate (sbarco) non costerà nulla perché in presenza del **VESSILLO**.

Attacca e vince, quindi spende altri 2 PM, rimangono quindi altri 3 PM, 2 per arrivare nella zona di mare fuori Alessandria e 1 PM per rientrare nel porto.

ES. N°2: la **GALEA** di 3° livello con **TESSITURA**, **CARTOGRAFIA** e **ASTRONOMIA** (totale 11 PM) ad Alessandria carica 1 **VESSILLO** di 3° livello e 1 **VESSILLO** di 2° livello, 55 armate e 1 **CAVALLERIA** per attaccare il territorio del Peloponneso, non spende PM per caricare, ne spende 1 per uscire dal porto e 2 per arrivare nella zona di mare a est del Peloponneso. Per poter attaccare dovrà avere almeno 2 PM che verranno spesi dalle armate per occupare il territorio, ma questa volta li farà spendere alla **CAVALLERIA**; lo scarico delle armate e della **CAVALLERIA** (sbarco) non costerà nulla perché in presenza del **VESSILLO**.

Attacca e vince, la **CAVALLERIA** spende 2 PM per occupare il Peloponneso insieme a 25 armate (20 sulla **CAVALLERIA** e 5 sul territorio) e al **VESSILLO** di 3° livello. Rimangono quindi altri 8 PM: 1 PM per spostarsi al largo di Rodi e 1 PM per occupare Rodi con 5 armate; 1 PM per spostarsi al largo di Cipro e 1 PM per occupare Cipro con 5 armate (ricordatevi che sulla **GALEA** c'è ancora l'altro **VESSILLO** di 2° livello che passerà al 3°); con gli ultimi 4 PM torna ad Alessandria (3 per arrivare nella zona di mare fuori Alessandria e 1 PM per rientrare nel porto).

CAP. 6 - SCOPO DEL GIOCO E CONDIZIONI DI VITTORIA

6.01 - SCOPO DEL GIOCO: Sviluppare il proprio Regno 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 PO (punti vittoria) durante e a fine partita.

6.02 - DURATA DELLA PARTITA: la durata della partita può essere gestita in 3 modi:

- A tempo: si decide quanto tempo giocare e al termine il giocatore con più PO vince la partita.
- Numero di turni definito: si decide quanti turni giocare e al termine il giocatore con più PO vince la partita.
- Con un "tetto" (sconsigliato, il numero di PO che si guadagnano è molto variabile, si rischia di non raggiungere mai il "tetto"). In base al tempo massimo disponibile si fissa un tetto massimo di PO 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: 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 PO che il giocatore si aggiudica:

TABELLA 6.03 - Come guadagnare/perdere PUNTI ONORE

AZIONI	N° PO
Conquistare un Regno Minore	1
Conquistare un Regno Grande	2
Conquistare un Regno Maggiore	3
Conquistare Roma, Costantinopoli o Gerusalemme	1
Perdere Roma, Costantinopoli o Gerusalemme	-2
Distruggere 1 edificio di un giocatore	1
Distruggere 1 mezzo di trasporto di un giocatore	1
Distruggere 1 mezzo di assedio di un giocatore	1
Uccidere 1 VESSILLO di un giocatore	1
Diventare Papa o Antipapa (solo giocatori cristiani)	1
Essere scomunicato (solo giocatori cristiani)	-2
Per ogni 7 carte TECNOLOGIA	1
Possedere tutte le carte TECNOLOGIA	+5
Vincere una CROCIATA	da 1 a 5
Perdere una CROCIATA	da -1 a -5
Effetto di carte EVENTI	variabile
Azioni diplomatiche	variabile
Carta OBIETTIVO (fine partita)	+3
Conquista territori (fine partita)	variabile
Per ogni 5CB verso un altro giocatore, rimuovere 1PO	variabile
Per ogni CATTEDRALE (fine partita)	1
Per ogni 1000 fiorini (fine partita)	1

6.04 - PUNTI ESPERIENZA: i PE sono i decimali dei PO, vengono assegnati con le carte **EVENTI**.

6.05 - VITTORIA DEL GIOCATORE : i PE ed i PO vengono segnati sul foglio del giocatore (lato diplomazia, a destra del proprio simbolo) man mano che vengono guadagnati/persi durante la partita; ulteriori PO si conteggiano e si sommano agli altri solo a fine partita (es: si è deciso di giocare fino ad un tetto di 30 PO, il giocatore francese ne ha guadagnati 28; alla fine della sua fase **COMBATTIMENTO** si rende conto che il suo **OBIETTIVO** gli farebbe guadagnare ulteriori 3 PO così al termine del suo turno di gioco mostra il totale raggiunto e dichiara vinta la partita).

Nel conteggio finale dei territori, non vanno tenuti in considerazione i territori con un numero di armate inferiore al limite di **RIBELLIONE** (5 armate, oppure 4 armate se si possiede **LEGGI**, oppure 5 armate se si possiedono anche **FEUDALESIMO** o **SIGNORIA**).

In caso di pareggio di PO e PE, vince il giocatore con il numero maggiore di territori, a seguire il maggior numero di armate, a seguire al maggior numero di fiorini.

CAP. 7 - DIPLOMAZIA E CASUS BELLI

7.01 - DIPLOMAZIA: durante la fase **DIPLOMAZIA** i giocatori possono dichiarare/proporre azioni diplomatiche verso gli altri giocatori; a seconda del LT raggiunto, dispongono di un certo numero di azioni possibili (vedi **TAB. 5.02**).

La DIPLOMAZIA vi consente di fare tutte quelle "bastardate" che avete sempre desiderato fare in un gestionale, compreso, ad esempio, rompere patti commerciali e alleanze militari, chiedere ricompense monetarie o territoriali per concedere la pace, ecc ecc... è prevista (ma è una regola ufficiosa non ancora normata) anche la possibilità di "minacciare" un giocatore per ottenere qualcosa in cambio della neutralità, oppure chiedere qualcosa per accettare un patto diplomatico, oppure di ritirarsi in disparte per discutere privatamente la strategia di gioco.

Il tutto è gestito dal concetto di "guerra giusta" che a quel tempo era d'obbligo, per cui bisogna ricevere delle "offese" per accumulare dei CASUS BELLI (abbreviazione CB) in modo da effettuare le azioni diplomatiche senza spendere PUNTI ONORE (abbreviazione PO).

I PO sono i punti vittoria che si guadagnano o si perdono durante la partita a seconda di cosa fa il giocatore (una certa quantità di PO viene aggiunta a fine partita in base ad altri parametri), giocare male o malissimo la DIPLOMAZIA può farvi andare tranquillamente in negativo di PO.

Non è facilissimo accumulare CB verso un altro giocatore, ma se un giocatore ha pazienza potrebbe riuscirci... servono ad esempio 3CB (o 1PO) per dichiarare guerra ad un giocatore di un'altra religione, mentre servono 9CB (o 3PO) per dichiarare guerra ad un giocatore della stessa religione (si possono usare anche punteggi misti, per cui 6 CB + 1 PO).

Attenzione a fare patti diplomatici di commercio e di passaggio territori a destra e a manca con tutti perchè questo vi fa andare in negativo i CB, cioè diventate più amici con quel giocatore... questo vuol dire che se poi decidete di dichiarargli guerra, prima di tutto dovete rompere tutti gli altri patti diplomatici in essere e se, ad esempio, avete -3CB contro il giocatore che volete attaccare, la dichiarazione di guerra vi costerà +3CB (o +1PO).

Se la partita è relativamente breve oppure ci sono dei principianti, sicuramente non durerà abbastanza per accumulare 9CB per dichiarare guerra contro un giocatore della vostra stessa religione, per cui se decidete di farlo dovete valutare se vi conviene e se riuscirete a guadagnare più PO di quelli che avete speso per dichiarare guerra.

Fin qui sembra tutto relativamente facile, in realtà il casino inizia quando ci sono le alleanze militari tra più giocatori... ma iniziamo gradualmente...

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).
- **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 o altro)
- 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	REVOCARRE	APPROVARE	REVOCARRE
PATTO COMMERCIALE	-1CB io -1CB lui - altri	-1PO io +1CB lui +1CB altri	-1CB io +2CB lui +2CB altri	- io +2CB lui -1CB altri +1CB altri
PASSAGGIO TERRITORI	-1CB io -1CB lui - altri	-1PO io +1CB lui +1CB altri	-1CB io +2CB lui +2CB altri	- io +2CB lui -1CB altri +1CB altri
ALLEANZA MILITARE	-4CB io -4CB lui +1CB altri	-2PO io +1CB 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
----------------------	--	--	--	---	--	--

La tabella è divisa principalmente in 2 sezioni: STESSA RELIGIONE (per risolvere azioni diplomatiche tra giocatori della stessa religione) e RELIGIONE DIVERSA (per risolvere azioni diplomatiche tra giocatori di diversa religione).

Faccio 4 esempio per capire come funziona...

- Sezione STESSA RELIGIONE (cristiani), richiesta di PATTO COMMERCIALE:

Il giocatore francese (che propone) chiede di poter commerciare nelle città del Sacro Romano Impero, il tedesco accetta per cui sia il francese che il tedesco riducono di -1CB l'uno verso l'altro; gli ALTRI giocatori cristiani non reagiscono a questo patto diplomatico.

- Sezione STESSA RELIGIONE (cristiani), revoca del PATTO COMMERCIALE:

Il giocatore tedesco (che dichiara) revoca il patto commerciale al francese, il francese (che subisce) aumenta di +2CB verso il tedesco, il tedesco perde 1PO; gli ALTRI giocatori cristiani aumentano di +1CB contro il tedesco.

- Sezione RELIGIONE DIVERSA (supponiamo cristiani e musulmani), richiesta di ALLEANZA MILITARE:

Il giocatore francese (che propone) chiede di potersi alleare con il mamelucco, il mamelucco accetta per cui sia il francese che il mamelucco riducono di -3CB l'uno verso l'altro; gli ALTRI giocatori cristiani reagiscono a questo patto diplomatico e aumentano di +3CB verso il francese, gli ALTRI giocatori musulmani reagiscono a questo patto diplomatico e aumentano di +3CB verso il mamelucco.

- Sezione RELIGIONE DIVERSA (supponiamo cristiani e musulmani), revoca dell'ALLEANZA MILITARE:

Il giocatore francese (che dichiara) revoca l'alleanza con il mamelucco, il mamelucco (che subisce) aumenta di +4CB verso il francese, il francese perde 1PO; gli ALTRI giocatori cristiani riducono di -2CB contro il francese, gli ALTRI giocatori musulmani aumentano di +1CB contro il francese.

Passiamo a qualcosa di più complesso, le alleanze militari...

Le alleanze militari sono sempre tra 2 soli giocatori finchè non ci sono dichiarazioni di guerra, questo vuol dire che il giocatore A si può alleare con B, B si può alleare con il giocatore C, ma questo non vuol dire che A e C siano alleati.

Quando A dichiara guerra al giocatore D, se B conferma l'alleanza con A entra in guerra contro D, poi tocca a C che se conferma l'alleanza con B automaticamente diventa anche alleato di A e quindi entra in guerra con D.

Esempio più difficile: A alleato di B, B alleato di C, C alleato di D... A dichiara guerra a D... B e C devono decidere cosa fare, sia allearsi con A che con D, oppure non confermare l'alleanza con nessuno e dichiararsi quindi neutrali... le combinazioni potrebbero essere:

A vs D, B e C neutrali

A+B vs D, C neutrale

A+B+C vs D

A+B vs C+D

A vs C+D, B neutrale

A vs B+C+D

Non potrebbero esserci le combinazioni con solo A+C (perchè vorrebbe dire che B non ha confermato l'alleanza con A) e B+D (perchè vorrebbe dire che C non ha confermato l'alleanza con D).

Quindi ATTENZIONE a quando dichiarate guerra perchè magari pensate di essere 3 contro 1 ed invece potrebbe accadere di rimanere da soli contro 3 nemici.

Adesso arriva la fase tosta... LA RISOLUZIONE DELLA DIPLOMAZIA AVVIENE SECONDO LA SEQUENZA DEL TURNO DI GIOCO... questo è quello che spiazz maggiormente i giocatori che, entrando in guerra, magari in un'alleanza di 3 giocatori contro 3, sono costretti a pagare parecchi PO (ricordatevi sempre che 3CB sono l'equivalente di 1PO).

Facciamo qualche esempio di partita a 4 giocatori (li chiameremo sempre A, B, C, e D)...

- A e B cristiani, C musulmano, D ortodosso

Sequenza di gioco A 1°, B 2°, C 3°, D 4°

Alleanze: A+B, C+D

A dichiara guerra a D: A -1PO, D +4CB verso A, B -2CB verso A

B conferma l'alleanza con A, quindi deve dichiarare guerra a D, B -1PO, D +4CB verso B, A -2CB verso B

C conferma l'alleanza con D, quindi deve dichiarare guerra ad A e B, C -2PO, A e B +4CB verso C

D non deve fare nulla perchè già in guerra contro A e B

Se sapete che gli avversari rimarranno uniti e confermeranno l'alleanza, se possibile NON dichiarate guerra ad un giocatore della vostra stessa religione.

- A e B cristiani, C musulmano, D ortodosso

Sequenza di gioco A 1°, B 2°, C 3°, D 4°

Alleanze: A+D, B+C

A non dichiara guerra a B perchè perderebbe 3PO

A dichiara guerra a C: A -1PO, C +4CB verso A, B -2CB verso A (questo perchè, anche se è alleato di C, non ha ancora confermato l'alleanza e non è entrato ancora in guerra, quindi di fatto in quel momento è ancora un giocatore cristiano neutrale)

B conferma l'alleanza con C, quindi deve dichiarare guerra ad A, B -3PO, A +5CB verso B

C non deve fare nulla perchè già in guerra contro A

D conferma l'alleanza con A, quindi deve dichiarare guerra a B e C, D -2PO, B e C +4CB verso D

Come vedete stavolta il giocatore B cristiano ha dovuto spendere 3PO per entrare in guerra... un bel salasso... 2 o 3 errori del genere durante la partita e sicuramente non vincerete.

B avrebbe dovuto rinunciare ad entrare in guerra, non confermare l'alleanza e quindi perdere solo 1PO per revocarla.

Il PAPA non può mai allearsi con i Regni musulmani.

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

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.

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

TABELLA 7.02 - CASUS BELLI

AZIONI SCORRETTE	N° CASUS BELLI
Carte IMPERO col simbolo delle fiamme	1
azioni diplomatiche	Variabile
BLOCCO NAVALE	2
il PAPA vi scomunica	3

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, TECNOLOGIA, EVENTI, CALAMITÀ, TESORO, OBIETTIVI).

Disporre le carte TECNOLOGIA divise per colore negli appositi spazi rappresentati nella parte inferiore del tabellone. Mischiare e disporre capovolti i mazzi CALAMITÀ, EVENTI, TESORO ed IMPERO negli appositi spazi 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.

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 abbinata 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, andrebbero create CARTE OBIETTIVO per ogni combinazione di mappa).

Si tira a sorte tra i giocatori cristiani per vedere chi diventa il PAPA e prende la carta PAPA precedentemente messa da parte.

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

COMPONENTI	N° MAX. Catapulte e bombarde
ARMATE	70
FIORINI	1000
BASE IN LEGNO	1
NAVE COMMERCIO (1° livello)	1
CAROVANA (1° livello)	1
NAVE DA GUERRA (1° livello)	1
CAVALLERIA (1° livello)	1
CATTEDRALE	1
VESSILLO (1° livello)	1
CATAPULTA	1

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 *VILLAGGIO* e un *FORTINO* (del colore della *ZONA DI TERRA*, vedi **FIGURA 3.01**), in tutti i territori che non fanno parte dei Regni dei giocatori verrà posizionata 1 armata barbara, 2 armate barbare nei seguenti Regni (per simulare i Regni militarmente più attivi in quel periodo): IlKhanato, Stato monastico dei cavalieri teutonici, regno di Lituania, Regno di Boemia, Repubblica di Venezia, Repubblica di Genova, Comune di Milano, Comune di Firenze, Regno di Scozia, Corona di Aragona, Giudicato di Arborea, Sultanato merinide.

2 armate barbare anche nei Regni Maggiori non giocanti e nei Regni Grandi (dipende dalla zona di mappa giocata). Lo Stato Della Chiesa fa parte dei territori iniziali del giocatore PAPA.

I giocatori collocano 5 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 posizionata su un qualsiasi territorio del proprio Regno.

I giocatori che cominciano la partita senza centri abitati con il *PORTO*, possono posizionare i loro mezzi di trasporto marittimo in un qualsiasi *PORTO* di un Regno barbaro confinante con il proprio.

Ciascun giocatore poi, a turno, posiziona 10 armate, sempre dalla propria dotazione iniziale, e le colloca nei propri *CENTRI ABITATI* o nei territori dov'è presente la propria *CATTEDRALE* o sui mezzi di trasporto che si trovano nei porti barbari. Questa operazione verrà ripetuta fino all'esaurimento della dotazione di ogni giocatore.

Importante: la disposizione iniziale di tutte le armate e pedine di qualsiasi tipo deve sottostare alle regole della *SOVRAPPOPOLAZIONE*.

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**; per ognuna di esse sulla destra è indicato se è una **FASE** giocabile contemporaneamente da tutti i giocatori oppure da 1 giocatore per volta seguendo la sequenza del turno di gioco, sulla sinistra è indicato che tipo di carte **IMPERO** si possono usare durante quella **FASE**.

TURNO DI GIOCO	
	SPADE Mettete all'asta le prime spade e/o pescatele per determinare i turni dei giocatori.
	CARTE IMPERO Pescate una nuova carta dal mazzo IMPERO seguendo l'ordine delle spade.
	DIPLOMAZIA Proponi/dichiara azioni diplomatiche. Puoi usare il DIPLOMATICO .
	ACQUISTO Acquista carte TECNOLOGIE , VESSILLI, EDIFICI, MEZZI. Puoi usare l' ARCHITETTO .
	TASSE Ricevete i fiorini dai vostri territori (5 * N° territori) + 50 * (LT + N° CATTEDRALI) e, se li possedete, da BANCHE , MULINO , SIGNORIA , VASSALLAGGIO , GABELLIERE e MERCANTE . Restituite i prestiti e/o chiedetene di nuovi.
	RINFORZI Preparate le armate che ottenete dai Regni, FANATISMO e FEUDALESIMO ; potete usare MERCENARIO e INVESTITURA . Scambia i prigionieri e/o paga il riscatto.
	EVENTI Risolvete ribellioni. Pescate 1 carta EVENTI . Lanciate i 2 DADI EVENTI per le CALAMITÀ . Reclutamento e attacco dei BARBARI .
	POSIZIONAMENTO Posiziona armate, EDIFICI, MEZZI sulla mappa, se possiedi LOGISTICA anche in riserva.
 	COMBATTIMENTO Muovi e attacca, gioca le carte IMPERO di Combattimento e/o Casus Belli. Segna i prigionieri catturati (10% arrot. in eccesso).
	COMMERCIO 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 6-8, solo la 1° se si gioca in 3-5); 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). Si effettua l'asta per la 1° **SPADA** e una volta aggiudicata ed assegnata ad un giocatore, si passa alla 2° **SPADA**, idem per la 3°; potrebbe capitare che nessuno punti per aggiudicarsi la **SPADA**, in tal caso verrà rimessa con le altre e si passa alla successiva asta. 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.

9.04 - DIPLOMAZIA: proponi patti diplomatici, per un massimo pari al tuo LT. Solo in questa fase puoi dichiarare guerra, ottenere la pace, giocare il **DIPLOMATICO**. Puoi utilizzare **SICARIO**, **LADRO** e **CARDINALE**, provocando però 1 **CASUS BELLI** per ognuna di queste carte.

9.05 - ACQUISTO: il giocatore può acquistare carte **TECNOLOGIA**, edifici, **VESSILLI** e mezzi di trasporto, oppure può upgradare edifici e mezzi di trasporto esistenti in base al suo LT.

9.06 - TASSE: incassa fiorini dai tuoi territori, da **GABELLIERE**, **MERCANTE**, **BANCHE**, **MULINO** e **SIGNORIA**.

- Se possiedi **BANCHE**, ricevi gli interessi del 10% su tutti i tuoi fiorini che già possiedi.

- Territori: 5 fiorini da ogni territorio: (N° territori x 5 fiorini).

- 50 fiorini per ogni **CATTEDRALE** e 50 fiorini per ogni LT del giocatore: 50 x (LT + N° **CATTEDRALI**).

- **GABELLIERE**: se possiedi **MATEMATICA**, raddoppia i fiorini ottenuti dai territori: 2 x (N° territori x 5 fiorini). Non sono cumulabili.

- **MERCANTE**: se possiedi almeno **MATEMATICA**, riscuoti i fiorini a seconda delle carte **TECNOLOGIA** che possiedi (**MATEMATICA**, **CONIO**, **BANCHE**, **GILDE**). Sono cumulabili.

- **MULINO**: se possiedi **MATEMATICA**, ottieni 5 fiorini per ogni **PIANURA** in tuo possesso, 10 fiorini se possiedi il **GABELLIERE**.

- **VASSALLAGGIO**: ritira 10 fiorini per ogni **CENTRO ABITATO** che possiedi.

- **SIGNORIA**: ritira 50 fiorini per ogni **CITTÀ** che possiedi.

Di seguito la tabella presente sul **FOGLIO GIOCATORE** che aiuta a monitorare e calcolare le tasse.

TABELLA 9.04 - Calcolo delle Tasse

CALCOLO TASSE	
BANCHE (10% di tutti i tuoi fiorini)	10% = —
CATTEDRALI	50 x _ = —
LT (Livello Tecnologico giocatore)	50 x _ = —
Territori (2 x GABELLIERE)	_ x 5 x _ = —
Principati Russi (solo Khanato Orda d'Oro)	5 x _ = —
PIANURE (MULINO) (2 x GABELLIERE)	_ x 5 x _ = —
MERCANTI (30, 60, 90, 120 fiorini)	_ x _ = —
VASSALLAGGIO (10 fiorini x ogni Centro Abitato)	10 x _ = —
SIGNORIA (50 fiorini x ogni CITTÀ)	50 x _ = —
TOTALE	

Esempio compilato (in blu e rosso)

CALCOLO TASSE	
BANCHE (10% di tutti i tuoi fiorini)	744 10% = 74
CATTEDRALI	50 x 2 = 100
LT (Livello Tecnologico giocatore)	50 x 3 = 150
Territori (2 x GABELLIERE)	2 x 5 x 9 = 90
Principati Russi (solo Khanato Orda d'Oro)	5 x 6 = 30
PIANURE (MULINO) (2 x GABELLIERE)	2 x 5 x 7 = 70
MERCANTI (30, 60, 90, 120 fiorini)	3 x 60 = 180
VASSALLAGGIO (10 fiorini x ogni Centro Abitato)	10 x 4 = 40
SIGNORIA (50 fiorini x ogni CITTÀ)	50 x 1 = 50
TOTALE	784

9.07 - RINFORZI: ricevi le armate dai tuoi Regni e dal **MERCENARIO**; scambia prigionieri con altri giocatori oppure concorda il riscatto per liberarli.

- 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), 2 armate per ogni Regno Minore (di 3 o 4 territori), 3 armate per ogni Regno Grande (di 5 o 6 territori) e 4 armate per ogni Regno Maggiore (di 7 territori) escluso il Regno di partenza.

- **MERCENARIO**: mostralo agli altri giocatori e acquista armate a seconda delle carte **TECNOLOGIE** che possiedi (**CONIO**, **FORGIATURA**, **BANCHE**). Sono cumulabili.

- Scambia un egual numero di prigionieri in tuo possesso con altri giocatori che possiedono tuoi prigionieri, oppure contratta una cifra in fiorini per liberarli e riavere le tue armate; la contrattazione deve limitarsi ad 1 offerta e 1 controfferta per evitare di perdere tempo.

TABELLA 9.07 - Calcolo dei rinforzi

CALCOLO RINFORZI	
Regno di partenza (massimo 7 territori)	1 x _ = _
Capitale Religiosa	2 x _ = _
Principati Russi (solo Khanato Orda d'Oro)	1 o 2 = _
Regni Piccoli (1-2 territori)	1 x _ = _
Regni Minori (3-4 territori)	2 x _ = _
Regni Grandi (5-6 territori)	3 x _ = _
Regni Maggiori (7 territori)	4 x _ = _
INVESTITURA (10, 20, 30 fiorini, opzionale)	(_) 1 = _
FANATISMO	1 = _
FEUDALESIMO (1 armata x ogni FORTEZZA)	1 x _ = _
TOTALE	

TABELLA 9.07 - Calcolo dei rinforzi

CALCOLO RINFORZI	
Regno di partenza (massimo 7 territori)	1 x 7 = 7
Capitale Religiosa	2 x 1 = 2
Principati Russi (solo Khanato Orda d'Oro)	1 o 2 = 1
Regni Piccoli (1-2 territori)	1 x 3 = 3
Regni Minori (3-4 territori)	2 x 1 = 2
Regni Grandi (5-6 territori)	3 x 1 = 3
Regni Maggiori (7 territori)	4 x _ = _
INVESTITURA (10, 20, 30 fiorini, opzionale)	(20) 1 = 1
FANATISMO	1 = 1
FEUDALESIMO (1 armata x ogni FORTEZZA)	1 x 3 = 3
TOTALE 23	

9.08 - EVENTI: questa fase si divide in alcune sottofasi elencate qui di seguito.

9.08.01 - CARTE EVENTI: viene pescata 1 carta **EVENTI**; 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 dovranno subirne gli effetti.

9.08.02 - CALAMITÀ: il 1° turno di gioco non si tira per le calamità, dal 2° turno tirare 2D6; un doppio 1 come risultato causa la calamità che va pescata dal mazzo **CALAMITÀ**.

Se il risultato non è un doppio 1, il turno successivo saranno validi, per l'attivazione della calamità, i risultati doppio 1 e doppio 2. Ad ogni turno che non si verifica una calamità, i risultati validi aumenteranno progressivamente (tutti i doppi fino a 3, tutti i doppi fino a 4, tutti i doppi fino a 5, tutti i doppi fino a 6); una volta raggiunto tutti i doppi fino a 6, le combinazioni non aumentano più.

Se la calamità accade, le combinazioni vengono azzerate, il turno successivo si inizia di nuovo come se fosse il 1° turno di gioco (cioè non si tira per le calamità) e dal turno successivo si inizia con il risultato valido di doppio 1.

9.08.03 - RIBELLIONI: se ci sono territori a rischio di **RIBELLIONE**, tirare 1D4, il risultato indica i territori, con un numero di armate uguale od inferiore al risultato del dado, che si ribellano (vedi **5.02.04**).

9.08.04 - BARBARI: i **VESSILLI BARBARI** ed i Regni barbari non completamente conquistati dai giocatori reclutano le armate, poi si risolvono tutti i combattimenti secondo le regole di ingaggio dei barbari.

9.09 - POSIZIONAMENTO: il giocatore deve posizionare sulla mappa di gioco tutti gli oggetti acquistati e/o ottenuti nelle fasi precedenti.

Se possiede **LOGISTICA** può posizionare il 10% arrotondato per difetto delle armate dietro il proprio **PANNELLO GIOCATORE**; può ripetere questa azione ad ogni fase POSIZIONAMENTO, ma durante la fase COMBATTIMENTO potrà posizionare un massimo di 5, 10 o 15 armate in base al suo LT.

Se possiede **STRADE** può posizionare su un qualsiasi territorio in suo possesso che sia contiguo con un edificio civile (no isole), altrimenti solo in territori con edifici civili (se non possiede né **STRADE** né edifici civili, potrà edificare gratuitamente una **CITTÀ** in qualsiasi territorio in suo possesso (anche senza il CENTRO ABITATO).

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; il mezzo di trasporto dell'attaccante deve avere i PM necessari ad occupare il territorio in caso di vittoria, altrimenti l'attacco non può avvenire. 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*, *GALEE* (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.

Nel caso di più giocatori in difesa (o di più giocatori in attacco nel caso di una *CROCIATA*), i giocatori attaccano e si difendono 1 alla volta alternandosi con il tiro dei dadi e usando solo le loro carte [IMPERO](#) e [TECNOLOGIA](#).

9.10.01 - 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.

[STRATEGIA](#) da un bonus di +1 se il rapporto di forze è uguale o superiore a 3:1 oppure annulla l'effetto dell'altro giocatore.

Durante il combattimento campale, il giocatore che possiede [LOGISTICA](#) può aggiungere al suo esercito in battaglia, nel momento che preferisce, le riserve raccolte dietro il *PANNELLO GIOCATORE*, massimo 5, 10 o 15 armate a seconda del suo LT; può ripetere questa operazione 1 volta per ogni battaglia campale in attacco o in difesa.

[LOGISTICA](#) funziona solo se il territorio della battaglia campale è contiguo con un edificio civile del giocatore e non si possono superare i limiti di *POPOLAZIONE*.

9.10.02 - VESSILLI: quando un *VESSILLO* vince una battaglia acquista 1 livello di esperienza, si può guadagnare massimo 1 livello di esperienza a turno e massimo 3 livelli per ogni *VESSILLO*.

Quando un *VESSILLO* interrompe l'attacco perde 1 livello di esperienza, se aveva solo 1 livello viene eliminato dal gioco; se più *VESSILLI* attaccano lo stesso obiettivo contemporaneamente, l'attaccante deciderà ad ogni tiro del dado con quale *VESSILLO* attaccare e quali carte [IMPERO](#) usare, se interromperà l'attacco tutti i *VESSILLI* verranno ridotti di 1 livello di esperienza, se possiede [TATTICA](#) solo l'ultimo *VESSILLO* che ha attaccato viene ridotto di 1 livello.

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

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

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

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

Se l'assalto alle mura di un territorio costiero viene fatto solo via mare, il difensore può sfruttare **LOGISTICA**, ma solo se il territorio è contiguo con un edificio civile del difensore.

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

9.10.03 - ASSEDIO: per dichiarare un assedio, l'attaccante deve usare almeno 1 mezzo di assedio ed un numero di armate superiore all'assedato.

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 **ACQUISTO**, 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.

Altri giocatori presenti nell'edificio assediato non possono abbandonare il territorio con il loro mezzo di trasporto se la via è bloccata dalle armate assedianti (es: Tunisi è assediata via mare dei tedeschi, il mamelucco può uscire via terra con la sua *CAROVANA*, l'ungherese invece deve rimanere all'interno di Tunisi fino alla fine dell'assedio con la sua nave *MERCANTILE*, anche se non è in guerra contro il tedesco).

L'assedio di una fortificazione in riva al mare può avvenire sia via terra che via mare che su entrambe i lati, ma se uno dei lati non è assediato, l'assedio può ricevere rinforzi oppure scappare lasciando almeno 1 armata.

Se l'assedio dura più di 1 turno, dal 2° turno le armate di entrambe subiscono gli effetti del logoramento: 10% di armate perse (arrotondate per difetto) ogni turno, **LOGISTICA** annulla l'effetto del logoramento.

9.10.04 - 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, i *MERCANTILI* non hanno questa possibilità, le *GALEE* 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 *GALEE* non partecipano alle battaglie terrestri, nemmeno quando ci sono sbarchi di armate da una flotta in un territorio costiero.

9.10.05 - BLOCCHI NAVALI: possono essere di 2 tipi: passivi e attivi (attivo è opzionale).

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 *GALEA* dichiara nei confronti di un altro giocatore il blocco navale nella **ZONA DI MARE** in cui si trova: la flotta avversaria può attraversare il blocco solo se composta da un numero di *GALEE* superiore, altrimenti potrà passare solo se ingaggia battaglia e passa in vantaggio numerico; chi ha creato il blocco può ingaggiare battaglia anche in inferiorità numerica.

Chi dichiara il blocco navale può interromperlo al turno successivo; la vittima del blocco navale ottiene 2CB ogni turno di gioco.

9.10.06 - 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).

9.10.07 - 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*, mezzo di assedio, armate), ma dovete sempre lasciare almeno un'armata di presidio sul territorio/mezzo di trasporto da cui avete sferrato l'attacco (ricordatevi però che se lasciate meno di 5 armate su di un territorio 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 (nessun PO 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.

9.10.08 - 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; non si possono avere più mezzi di trasporto di quelli concessi dal vostro LT, quelli in eccesso devono essere distrutti.

9.10.09 - 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 nei territori con edifici civili.

Non si può acquistare e vendere in 2 edifici civili controllati dallo stesso giocatore (eccezione vedi *MERCATO 4.02.04*).

Tutti i mezzi di trasporto commerciali durante questa fase possono effettuare 2 delle seguenti 3 azioni principali: movimento, acquisto o vendita; inoltre possono effettuare le seguenti azioni secondarie limitatamente al numero di PM a disposizione: carico e scarico.

Acquistare o vendere ad inizio fase consente al mezzo di trasporto commerciale di muoversi, muoversi ad inizio fase consente poi di acquistare o vendere, ma di non potersi più muovere (anche se ha a disposizione ancora PM); vendere e acquistare ad inizio fase non consente più di muoversi per quella fase.

Acquistare e vendere non fanno consumare PM al mezzo di trasporto commerciale; caricare e scaricare fanno spendere 1PM se l'azione viene svolta in presenza di un edificio civile, 2 PM in tutti gli altri territori e nelle zone di mare. È consentito scaricare le merci in un territorio e caricarle con un altro mezzo di trasporto commerciale.

Esempio: il mamelucco compra 10 *SPEZIE* a Damasco (300 fiorini) con 1 *CAROVANA* di 1° livello con capacità di movimento di 6PM, poi muove fino ad Alessandria spendendo 5PM e 1PM per scaricare le *SPEZIE* nella *CITTÀ* di Alessandria.

Con il *MERCANTILE* di 1° livello con capacità di movimento 7PM perché possiede *TESSITURA*, carica le *SPEZIE* ad Alessandria spendendo 1PM e poi raggiunge il porto di Palermo perché possiede *ASTRONOMIA* e vende le 10 *SPEZIE* nello stesso turno (510 fiorini).

9.12 - 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 e influenzeranno le azioni altrui. Nel caso di *EVENTI*, *CALAMITÀ*, *BARBARI*, giocatori che interferiranno e influenzeranno la partita invece, bisognerà seguire rigorosamente la sequenza dei turni e delle fasi).

APPUNTI DA VERIFICARE

- *sistemare paragrafi PAPA, SCOMUNICA, RIELEZIONE, CROCIATA*

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, i vostri *MERCANTILI* carichi di merci con le *GALEE*.
- 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 CB 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