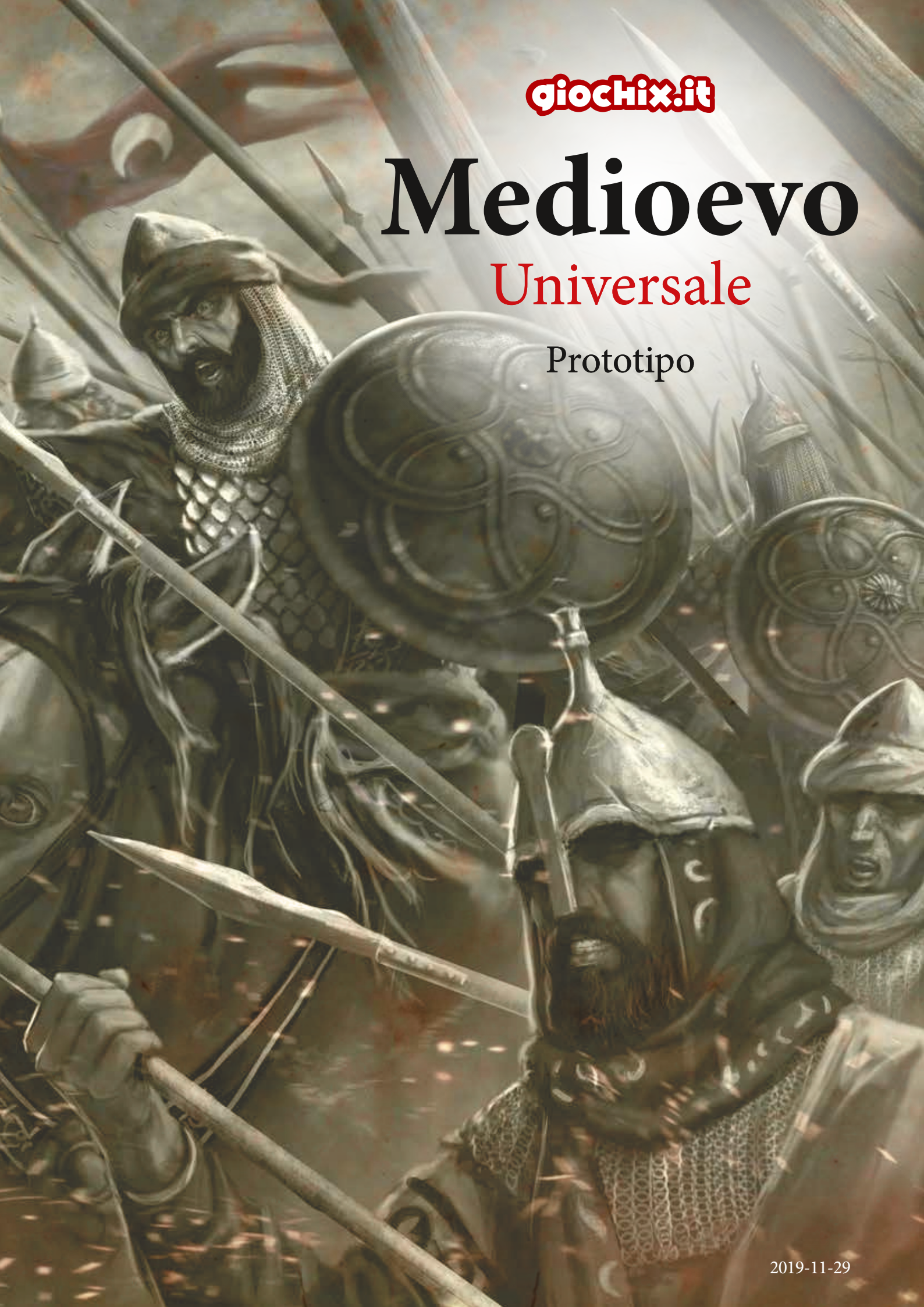


A detailed illustration of a medieval battle scene. In the foreground, a knight in chainmail and a conical helmet holds a long spear. Behind him, another knight with a beard and chainmail holds a large, ornate shield. The background shows more soldiers and a red banner with a white crescent and star. The scene is filled with the chaos of battle, including falling soldiers and flying debris.

giochix.it

Medioevo

Universale

Prototipo

PREMESSA

Questo è il regolamento del **prototipo ufficiale** del gioco Medioevo Universale di Nicola Iannone, così come l'autore lo ha creato.

Lo abbiamo incluso nella sua forma originale per rendere omaggio ai 10 anni di splendido ed epico lavoro che sono occorsi a realizzarlo. Medioevo Universale ha attraversato la storia italiana dei giochi da tavolo sin dal 1988, crescendo anno dopo anno, provocando lo stupore di chiunque si fermasse ad osservarlo.

Riteniamo che sia un grandissimo contributo alla nostra comune passione per il gioco da tavolo.

Ma devi considerare che si tratta della **versione prototipo del gioco**, molto più intricata e complessa di un normale gioco commercializzato. Alcune parti sono tutt'ora in via di sviluppo, dovrai quindi riferirti al sito personale dell'autore <http://www.medioevouniversalis.org> per qualsiasi dubbio, domanda, miglioria o aggiornamento. Grazie per il tuo contributo a quest'opera epica!

INDICE

ACQUISTO 9	FASI DI GIOCO 8
APPROVVIGIONAMENTO 31	FIORINI 8
ASSALTO A UNA FORTIFICAZIONE 24	INTRODUZIONE 5
ASSEDIO 25	LANCIO DEI DADI 23
ATTACCHI MULTIPLI 23	LISTA DELLE CALAMITÀ 13, 50
ATTACCO 22	LIVELLO TECNOLOGICO 8
ATTIVAZIONE DEI BARBARI 33	MACCHINE D'ASSEDIO 22
BARBARI 32	MOVIMENTO 21
BATTAGLIE NAVALI 26	ORDINE DI TURNO 8
BLOCCO NAVALE 27	PAPA 30
CALAMITÀ 11	PIAZZAMENTO 20
CAPITALI 27	PRIGIONIERI 11
CAPITANI BARBARI 33	PREPARAZIONE 6
CARTE IMPERO 8, 35	PUNTI MOVIMENTO 21
CARICO, SCARICO 21	RIBELLIONI E CAPITANI BARBARI 12
CASUS BELLI 44	RINFORZI 11
CENTRO ABITATO 9	RISULTATO DEL COMBATTIMENTO 23
COMBATTIMENTO 20	RISULTATO PER CARTE E MINIATURE 23
COMMERCIO 28	RISULTATO PER I CAPITANI 23
COMPONENTI 3	TASSE 10
CONQUISTA DI UN MEZZO DI TRASPORTO 24	TECNOLOGIE 38
CONQUISTA DI UN TERRITORIO 24	TERRITORI BARBARI 21
DIPLOMAZIA 8	TERRITORI CONTESTATI 31
DURATA DEL GIOCO 5	USO DELLE CARTE IMPERO 22
ELIMINAZIONE DI UN GIOCATORE 27	USO DELLE TECNOLOGIE 22
EVENTI 11	VARIANTI 42
	VITTORIA 34

RINGRAZIAMENTI DI NICOLA IANNONE

Vorrei ringraziare tutte le persone che hanno collaborato direttamente o indirettamente alla realizzazione di quello che era solo un sogno nel cassetto. Un ringraziamento particolare, in ordine di apparizione, a: "Mozzy", "Zamein", "Depty", "Fabien", BSM Modellismo, "Tinuz", "Khoril", i modders di MTW Italia, "Silverwolf", "La Figlia del Brigante", Omar Salvodelli, il fu Valerio "Conan" Laurenzi, Giochix ... grazie a tutti i forum e le convention che mi hanno ospitato, ma soprattutto grazie di cuore alla mia famiglia.

Dedico questo gioco ai miei amici canottieri con i quali ho passato infinite ore giocando.

COMPONENTI

Il set di ogni giocatore contiene (nel suo colore):



10 segnalini Proprietà
x2 segnalini I-III, x4 I-II, x2 II-III e x2 I



13 dischetti



1 set di Dadi



8 segnalini Controllo



20 Fanti
Pesanti



10 Cavalieri



20 Fanti Leggeri



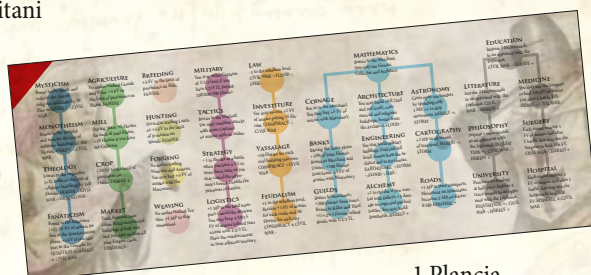
10 Arcieri



3 Capitani



1 Schermo



1 Plancia

Altri elementi di gioco sono:



Tabellone



70 carte
Impero



30 carte
Eventi



30 carte
Obiettivo



10 carte
Tesoro



15 Galee



12 Mercantili



15 Carri da guerra



12 Carovane



16 Catapulte



14 Trabucchi



12 Bombarde



40 Fanti
barbari



20 Arcieri
barbari



7 Capitani
barbari



1 set di Dadi
barbari



180 monete
(30 di ciascun tipo)



4 segnalini Proprietà
barbari



20 segnalini
Distruzione

I componenti relativi esclusivamente alla versione Giochix non sono mostrati in queste pagine.
Per la lista completa dei componenti del gioco, si faccia riferimento al retro della scatola.



20 Mura (Castelli)



20 Fortilizi*



40 Torri*



14 Cattedrali



12 Città



17 Borghi



24 Villaggi

**le tessere sono sempre incluse, mentre le miniature sono opzionali*



15 Stendardi piccoli

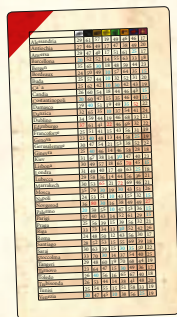


10 Stendardi grandi



160 cubetti Merce
in 8 colori

*è inclusa una manciata di
cubetti extra da usare come
eventuale rimpiazzo.*



1 tabella Com-
mercio



4 tessere Capitali religiose



3 tessere
Fiera tessile



3 tessere
Fiera agricola



3 tessere
Fiera mineraria



Regolamento



4 plance Battaglia:

*Da usare per piazzarvi le miniature
nelle battaglie più grandi (invece che
sul tabellone).*



4 segnalini
Gaal



10 segnalini
Porto lontano



4 Segnalini battaglia
*Da piazzare sul tabellone
per indicare dove si sta
svolgendo la grande
battaglia.*



2 segnalini
Crociata



1 Blocchetto

**I componenti relativi esclusivamente alla versione Giochix non sono mostrati in queste pagine.
Per la lista completa dei componenti del gioco, si faccia riferimento al retro della scatola.**

INTRODUZIONE

XIII secolo: gli imperi più vasti e i regni più potenti si contendono il dominio assoluto. È un periodo di forti divisioni e grandi contraddizioni: la voglia di unificare l'Europa e l'intero bacino del Mediterraneo, il desiderio di restaurare un grande potere universale, ricordo di un ormai lontano passato, sopravvivono ancora nel Sacro Romano Impero a Occidente e nell'Impero Romano d'Oriente. Ma nello scontro militare e politico, a questi grandi imperi si oppongono ora potenti avversari dalle gloriose culture e dalle infinite energie, provenienti da sud, da est e dall'interno della stessa Europa.

Questa volta lo scontro avverrà anche e soprattutto su un piano diverso, più elevato e più delicato, più importante e più difficile da conquistare: il vincitore non dominerà infatti su mere terre, mari, città, fortezze, posizioni strategiche, non controllerà solo la ricchezza, i commerci, il potere politico; questa volta il vincitore otterrà il dominio assoluto su ogni singola anima di questo mondo.

In un periodo di lotte e scontri che trascendono la finitezza umana, di Sacri imperi, Scismi religiosi, Terre Sante da riconquistare, Guerre da proclamare, Papi e Antipapi, occorre un potere universale che assoggetti gli altri e assurga al ruolo di dominatore incontrastato. Chi sarà costui?

In **Medioevo Universale** i giocatori devono sviluppare il proprio Regno in campo commerciale, diplomatico, militare e tecnologico, affrontando eventi catastrofici, guerre e tradimenti. Chi otterrà il maggior numero di Punti Onore (PO) sarà il vincitore.

DURATA DEL GIOCO

Esistono 3 modalità per modulare la durata della partita e adattarla alle proprie esigenze:

Limite di Tempo: si fissa un tempo massimo per la partita. Quando il tempo si esaurisce, si completa il turno di gioco in corso e quindi la partita termina: il giocatore con più PO, vince la partita.

Limite di Turni: si fissa un numero massimo di turni da giocare e, al termine dell'ultimo turno, il giocatore con più PO vince la partita.

Limite di PO: si fissa il numero di PO da raggiungere per finire la partita. Ciò può avvenire in due modi:

1) quando un giocatore raggiunge o supera questo limite, considerando i punti già totalizzati e quelli che deve totalizzare a fine turno, può dichiararlo e la partita finisce alla fine del turno corrente. **Nota:** se ha sbagliato, la partita continua normalmente.

2) quando un giocatore a fine turno raggiunge questo limite considerando i soli punti già totalizzati.

È possibile utilizzare tutte le modalità insieme, oppure sceglierne solo due o solo una. I PO acquisiti durante la Partita si registrano sul tabellone.

Esempio: i giocatori decidono di giocare con un limite di 30 PO. Durante la partita, il Blu ne ha già contati 28. Dopo un attacco condotto con successo, si rende conto di aver soddisfatto la propria carta Obiettivo, che vale altri 3 PO. Dichiara immediatamente la vittoria per far terminare la partita alla fine del turno corrente.

Nota: le regole per gli obiettivi non fanno parte delle regole base del gioco, le trovi tra i Varianti a pag. 42.

Esempio: si decide di giocare una partita con un limite di tempo fissato a 3 ore e/o 10 turni. Se i 10 turni di gioco vengono completati prima delle 3 ore la partita si interrompe. In caso contrario, a prescindere dal numero di turni completati, la partita si interrompe dopo 3 ore di gioco.

I REGNI

In meno di 6 giocatori, le seguenti aree della mappa vanno escluse dal gioco:

Principato di Rostov
Principato di Vladimir
Repubblica di Novgorod
Stato dell'Ordine Teutonico
Regno di Svezia
Regno di Norvegia
Territori di Scania e Jutland (regno di Danimarca)
Regno di Francia
Contea di Provenza
Territori di Algeria e Medjerda (Sultanato Hafside)
Come promemoria si può piazzare una miniatura di un colore non giocante in tali territori.

PREPARAZIONE

Catapulta (miniatura)	1
Cattedrale (miniatura)	1
Plancia e Schermo giocatore	1
Dadi	3

Separare le carte dei **3 diversi mazzi** (Impero, Eventi, Tesoro), quindi mischiarli e disporli a faccia in giù vicino al tabellone di gioco (usare il lato del Prototipo Storico come in figura). Ogni giocatore sceglie un colore di gioco (in alternativa può essere sorteggiato) e un relativo Regno tra quelli disponibili: Impero Bizantino, Sultanato dei Mamelucchi, Regno di Ungheria, Sacro Romano Impero, Khanato dell'Orda d'Oro o Repubblica di Novgorod. Riceve quindi la propria dotazione di gioco:

Monete per un totale di	1000 Fiorini
Mercantile (miniatura)	1
Carovana (miniatura)	1
Galea (miniatura)	1
Carro da guerra (miniatura)	1
Capitano (miniatura)	1

Il tabellone è suddiviso in territori di terra e zone di mare. I territori possono formare regni di diversa grandezza:

- Maggiori (7 territori)
- Grandi (5-6 territori)
- Minori (3-4 territori)
- Piccoli (1-2 territori)

Dischetti Tecnologia

Schermo

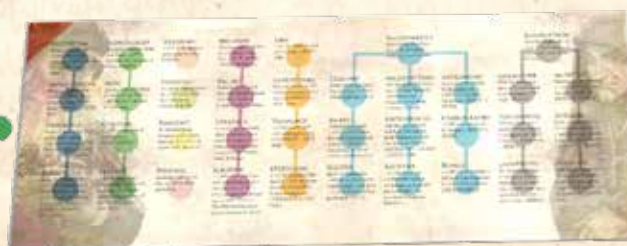
1. Se c'è almeno un giocatore cattolico, viene assegnato il Papa: si tira a sorte tra i giocatori che hanno un Regno Cattolico (Sacro Romano Impero e Regno di Ungheria).
2. Su ogni Centro Abitato della mappa si piazzano un **Villaggio** e una **Torre**, con l'eccezione di un Centro Abitato a scelta per ogni Regno dei giocatori, dove va invece piazzata una **Città** (Capitale del Regno) e un Fortilizio. Nota: su Costantinopoli va piazzato un Castello invece che una Torre, mentre su Kiev non vanno edifici di alcun tipo.
3. Su ogni Regno Maggiore barbaro, al posto di un Villaggio si pone una Città e un Fortilizio, che ne rappresentano la Capitale. Se il Regno Maggiore barbaro ha più di 1 centro abitato, lanciare 1 dado per determinare quale sarà la Capitale.



Eventi



Tesoro



4. I giocatori collocano la propria **Cattedrale** in un qualsiasi territorio del proprio Regno.
5. Negli insediamenti di Roma, Costantinopoli e Gerusalemme vanno piazzate le rispettive tessere Capitali religiose.
6. I giocatori collocano **1 Fante Pesante** su ogni territorio in loro possesso. Il giocatore a cui è assegnato il Papa colloca 1 ulteriore **Fante Pesante** nel territorio dello Stato della Chiesa, dato che è un territorio in suo possesso. Nota: lo Stato della Chiesa è rappresentato dal territorio che contiene la Città di Roma.
7. I giocatori collocano quindi la **Carovana**, il **Carro da Guerra**, il **Capitano** e la **Catapulta** nei Villaggi/Città del proprio Regno come preferiscono. Le **Galee** e i **Mercantili** vanno nei Villaggi/Città con un Porto (🚢).
Nota: i giocatori che cominciano la partita senza Villaggi/Città dotati di Porto (🚢) possono posizionare i loro Mercantili e/o Galee in un qualsiasi territorio di un Regno barbaro confinante che abbia un Porto.
8. Ciascun giocatore poi, a turno, posiziona come preferisce un totale di 35 punti di Valore Forza (VF) di proprie Armate (40 punti per il giocatore Papa), tenendo presente che il Fante vale 1 VF, l'Arciere 3 VF,

il Fante Pesante 5 VF, il Cavaliere 10 VF. Può posizionarle nei propri territori con dei Villaggi (massimo 10 VF di armate) o dove c'è la Capitale (massimo 30 VF di armate). Dove c'è la Cattedrale si possono mantenere +10 VF, dove c'è una Torre +5, dove c'è un Fortilizio +10. Le tre capitali religiose (Roma, Costantinopoli, Gerusalemme) permettono di mantenere 10 VF aggiuntivi. È anche possibile piazzare le Armate nella propria Galea e/o nel Carro da Guerra (massimo 20 VF per mezzo) o Carovana e Mercantile (massimo 10 VF per mezzo).

Le navi dei giocatori che iniziano la partita in un porto barbaro devono contenere almeno 5 VF.

Esempio: il giocatore blu aggiunge 3 Fanti Pesanti (5+5+5=15 VF) nel territorio dove ha la propria Capitale. Qui c'era già un Fante pesante (5 VF), quindi il totale è 20 VF, inferiore al limite della Capitale che è di 30. Aggiunge quindi 2 Arcieri e 4 Fanti (3+3+1+1+1+1= 10 VF) nel territorio dove ha la Cattedrale e 1 Cavaliere (10 VF) sul proprio Carro da Guerra.

Guarda il capitolo APPROVVIGIONAMENTO a pag. 31 per tutti i dettagli sui limiti di posizionamento.

9. Infine ogni giocatore colloca i propri **13 dischetti Tecnologia** vicino alla propria plancia.

Impero

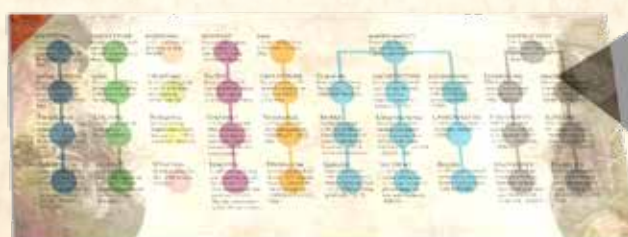


I valori di forza (VF) a seconda del tipo di armata:

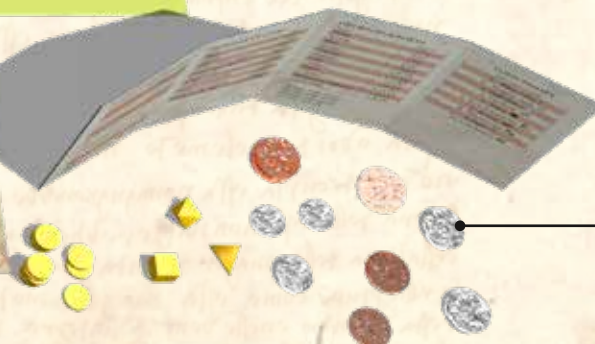
Tipo	VF
Fante Leggero	1
Arciere	3
Fante Pesante	5
Cavaliere	10



Plancia Giocatore



Fiorini



Le colonne laterali di questo regolamento servono a chiarire i concetti espressi nelle colonne centrali. Quando incontri un termine in rosso, questo sarà esplicitato in queste colonne.

Queste sono le 10 **Fasi** di gioco:

1. Ordine di turno	6. Rinforzi
2. Carte Impero	7. Eventi
3. Diplomazia	8. Posizionamento
4. Acquisto	9. Combattimento
5. Tasse	10. Commercio

Fiorini: monete utilizzate per commerciare merci, riscuotere tasse, costruire edifici, mezzi di trasporto e mezzi di assedio, acquistare armate mercenarie, Capitani e tecnologie, contrattare patti diplomatici e tradimenti. Ve ne sono 6 tagli: 1, 5, 10, 50, 100, 500. Se un giocatore totalizza 5000 Fiorini potrà renderli alla banca in cambio di una nota di credito.

Esempio: in una partita a 4 giocatori solo la prima posizione del turno di gioco è all'asta. Il giocatore blu punta per primo nell'asta e sceglie di offrire 10 Fiorini; il giocatore giallo punta 15 Fiorini e poi quello verde 20 Fiorini. Il giocatore rosso passa. Il giocatore blu rilancia e offre 25 Fiorini, il giocatore giallo passa, mentre il giocatore verde punta 40 Fiorini. Il giocatore giallo passa, quindi il giocatore verde si aggiudica la prima posizione del turno di gioco e paga i 40 Fiorini puntati. Il restante ordine di turno è stabilito a caso.

Carte Impero: rappresentano personaggi particolari, ognuno specializzato in uno o più campi, come ad esempio il combattimento, lo spionaggio, le tasse, la diplomazia, il commercio. Le combinazioni disponibili con le tecnologie ne esaltano e ampliano le caratteristiche. In questo regolamento ogni volta che si menziona una Carta Impero questa è di colore blu.

Il **Livello tecnologico (LT)** influisce su molti aspetti del gioco e dipende dal numero di tecnologie acquisite dal giocatore: meno di 8 equivale a LT I, da 8 a 15 tecnologie a LT II e 16+ tecnologie a LT III.

L'acquisizione di una Tecnologia indica un progresso e lo sviluppo in un dato campo e ha numerose conseguenze: ad esempio può aumentare le capacità dei personaggi o ridurre gli effetti di alcune Calamità. Esistono 6 alberi tecnologici: Militare, Scienze-Commercio, Religione, Agricoltura-Artigianato, Politica, Università-Medicina. Un apposito segnalino sul tabellone indica il progresso in ogni ramo per ogni giocatore.

In questo regolamento ogni volta che si menziona una Tecnologia questa è in MAIUSCOLO di colore verde.

Esempio: se attacco un giocatore della mia stessa religione pago $3+2=5$ PO e se di religione diversa $1+2=3$ PO.



FASI DI GIOCO

Un turno completo di gioco si suddivide in 10 **Fasi**. Tutte le fasi, con l'eccezione di Carte Impero, Diplomazia e Combattimento, si possono svolgere contemporaneamente tra tutti i giocatori.

1. FASE ORDINE DI TURNO

All'inizio della partita viene stabilito casualmente un ordine di gioco per il primo turno. Dal secondo turno in poi si effettua un'asta per ottenere le posizioni privilegiate nell'ordine di turno. Le posizioni in asta dipendono dal numero di giocatori: la prima posizione se si gioca in 3-5 giocatori; prima e seconda posizione se si gioca in 6-7; le prime 3 posizioni se si gioca in 8-10. L'asta è pubblica e si può puntare una qualsiasi quantità di Fiorini, rilancio minimo 5 Fiorini. L'ultimo giocatore ad aver effettuato un rilancio, al momento in cui tutti gli altri passano, è il primo di turno. Si procede analogamente per le eventuali altre posizioni in asta. Le altre posizioni sono stabilite a caso.

2. FASE CARTE IMPERO

I giocatori pescano, seguendo l'ordine di turno, 1 **carta Impero** ciascuno. Si può pescare una carta in più al costo di 100, 200, 300 Fiorini rispettivamente se si possiede un **Livello Tecnologico (LT)** I, II, o III.

3. FASE DIPLOMAZIA

Seguendo l'ordine di turno, ogni giocatore svolge un numero massimo di azioni diplomatiche pari al suo Livello Tecnologico. Le azioni diplomatiche possono essere:

- **Redigere un Patto Diplomatico.** Un patto diplomatico è un accordo qualsiasi tra 2 o più giocatori; può essere commerciale, bellico, di difesa, di attacco, quale che sia. L'accordo va stipulato per iscritto e può essere segreto; va sempre specificata la durata, che può anche essere illimitata. La rottura di un patto avviene quando una parte stralcia/non rispetta l'accordo. Rompere patti diplomatici unilateralmente costa 1 PO, indifferentemente dalla religione dei giocatori, così come non rispettarli. Rompere patti diplomatici non costa azioni diplomatiche.
- **Dichiarare guerra** ad un giocatore di religione diversa costa 1 PO, ad un giocatore della stessa religione 3 PO. Attaccare di sorpresa nella fase di Combattimento senza una preventiva dichiarazione di guerra nella Fase di Diplomazia costa istantaneamente +2 PO. I patti tra due giocatori in guerra decadono al momento della dichiarazione, il giocatore dichiarante perde 1 PO per ogni patto.

- Sancire la pace annullando uno stato di belligeranza precedente. Se la pace è convenuta da entrambi le parti non accade nulla. Se è un giocatore a chiedere la pace ad un altro (e questa viene accettata), il primo perde 2 PO se di diversa religione (o 1 PO se della stessa religione) e il secondo guadagna 1 PO.

Se ci sono dubbi sul fatto che un patto sia stato rispettato o meno, il patto sarà reso pubblico e tutti i giocatori voteranno palesemente indicando “rispetto” o “rottura”. Con un voto paritario non accade nulla. Nei patti diplomatici si può usare quasi tutto come “merce di scambio”: territori con tutto il loro contenuto in edifici e almeno 1 armata, Fiorini, armate, mezzi di trasporto e di assedio. Non possono essere scambiate carte Impero e Tecnologie.

Giocare la Carta **Diplomatico** non consuma azioni diplomatiche ed impone una tregua tra due giocatori di durata variabile; la tregua è totale, sia a livello di carte impero che di azioni militari.

4. FASE ACQUISTO

Il giocatore può acquistare Tecnologie, **Edifici**, **Mezzi di trasporto** e Mezzi d'assedio o può migliorare Edifici, Mezzi di trasporto e Mezzi d'assedio esistenti; infine può acquistare Capitani.

Gli acquisti e i miglioramenti possono essere fatti solo nei propri territori ed in presenza dei requisiti richiesti.

Le **Tecnologie** si acquistano pagando quanto dovuto in Fiorini, a seconda della fila e colonna in cui si trova la Tecnologia scelta (100, 200, 400 o 600 Fiorini rispettivamente per il livello I, II, III o IV). Per acquistare una Tecnologia di un ramo, si devono possedere a inizio fase tutte le tecnologie precedenti. Si muove quindi il corrispondente segnalino ad indicare il progresso effettuato.

Si possono acquistare massimo 3 tecnologie per turno. Gli **edifici** si acquistano pagando il dovuto e prendendo l'apposita tessera o miniatura dalla riserva di gioco.

Tipo	Costo	Prerequisito
Villaggio	50 Fiorini	Centro Abitato
->Borgo	100 Fiorini	ARCHITETTURA , Centro Abitato, LT II
->Città	150 Fiorini	ARCHITETTURA , Centro Abitato, LT III
Torre	100 Fiorini	----
->Fortilizio	300 Fiorini	INGEGNERIA e LT II
->Castello	700 Fiorini	INGEGNERIA e LT III
Cattedrale	1000 Fiorini	ARCHITETTURA (no Regni piccoli)
Fiera agricola	300 Fiorini	Insediamento
Fiera mineraria	300 Fiorini	Insediamento
Fiera tessile	300 Fiorini	Insediamento

Come indicato nella tabella, Borgo e Città sono dei miglio-

Ecco alcuni esempi di Patto Diplomatico:

“Ho la facoltà di attraversare i tuoi territori con qualsiasi mezzo. Questo patto dura 1 turno di gioco”.

“Ho la facoltà di commerciare con le tue Città. Ti darò 50 Fiorini ad ogni carico di merce. Questo patto dura 3 turni di gioco”.

“Mi presti 500 Fiorini, alla fine del Patto te ne ridarò 600. Questo patto dura 2 turni”.

“Qualora fossi attaccato, ti impegni ad intervenire in mio soccorso con almeno 30 armate. Tali armate al tuo turno seguiranno le mie indicazioni. Questo patto dura 4 turni”.

Esempio: il giocatore rosso ha 15 armate nel suo territorio e cede 10 armate al giocatore verde a causa di un patto diplomatico; il giocatore verde deve andare a prenderle con un mezzo di trasporto nello stesso turno di gioco altrimenti verranno eliminate per mancanza di approvvigionamento.

Gli **Edifici** si dividono in insediamenti (Villaggio, Borgo, Città), edifici commerciali (Fiera agricola, mineraria, tessile), edifici militari (Torre, Fortilizio, Castello) e religiosi (Cattedrale). Gli insediamenti possono essere costruiti solo in presenza di Centri Abitati, gli edifici commerciali solo in presenza di insediamenti. Tutti gli altri edifici, militari e religiosi, possono essere costruiti ovunque.

I **Mezzi di trasporto** sono sia di terra che di mare e possono essere specializzati nel commercio (Mercantile e Carovana) o nel trasporto di armate e mezzi di assedio (Carro da guerra e Galea); possono evolversi aumentando la capacità di carico, di movimento e di combattimento. Le navi possono anche trasportare i mezzi di trasporto terrestre e/o i mezzi di assedio occupando 5 VF della capacità di carico della nave (non si può usare la capacità di carico delle merci, solo quella delle armate).

Esempio: 1 Galea di livello 2 può trasportare 1 Carro da guerra, 1 Catapulta e 30 VF di armate.

Il **Centro Abitato** è rappresentato sulla mappa dall'immagine di un edificio della città. Indica la possibilità di costruire un insediamento che consentirà il commercio e il posizionamento dei rinforzi.

Esempio: si può convertire un Villaggio in Città pagando 100 Fiorini ($150-50=100$) o una Torre in Fortilizio pagando 200 Fiorini ($300-100=200$).

Esempio: si può convertire un Mercantile di livello 1 in livello 2 pagando 50 Fiorini ($250-200=50$) o una Galea di livello 1 in livello 3 pagando 100 Fiorini ($350-250=100$).

Esempio: un giocatore con LT II costruisce massimo 2 Torri e migliora massimo 2 insediamenti da Villaggio a Borgo.

Esempio: un giocatore con LT III costruisce 1 Torre e migliora 2 fortificazioni, migliora 3 insediamenti, costruisce 1 Cattedrale e 3 Fiere.

Esempio: per acquistare una Galea di II livello, il giocatore deve avere un LT II.

Un giocatore con LT II non può avere più di 2 Galee e più di 2 Carri da guerra, a prescindere dal loro livello, ma può avere 2 Galee, 2 Carri da guerra e 2 Mercantili.

Esempio: per acquistare un Trabucco, i giocatori devono avere un LT II. Un giocatore con un LT III non può avere più di 3 macchine di assedio, ma può avere 2 Trabucchi e una Bombarda oppure 3 Bombarde.

Esempio: un giocatore di LT II, non può avere più di 2 Capitani.

Esempio: un giocatore che ha 10 territori e 500 Fiorini da parte, la Tecnologia **BANCHE**, 1 Cattedrale e LT I incassa: $50 (5 \times 10) + 50$ (il 10% di 500) $+ 50 (50 \times 1) + 50 (50 \times 1) = 200$ Fiorini.

Un giocatore con 12 territori, la carta **Gabelliere** e **MATEMATICA** incassa $12 \times 5 \times 2 = 120$ Fiorini dai territori. Se ha anche 4 Centri Abitati e **VASSALLAGGIO** incassa $10 \times 4 = 40$ Fiorini. Se ha anche 2 Città e **FEUDALESIMO** incassa $2 \times 50 = 100$ Fiorini. Totale: $120 + 40 + 100 = 260$ Fiorini.

menti del Villaggio, così come Fortilizio e Castello lo sono della Torre; è possibile quindi convertire un edificio base in un suo miglioramento, pagandone la differenza di costo. Oppure costruire direttamente un Edificio se si posseggono i prerequisiti richiesti, pagandone il costo intero indicato. Si possono costruire/migliorare massimo 3 edifici per tipo ogni turno.

Mezzi di trasporto: Si acquista un mezzo di trasporto pagando la somma indicata in tabella, che dipende dal tipo di mezzo e dal suo livello. Tutti i mezzi di trasporto e le macchine d'assedio hanno come prerequisito l'LT del giocatore, pari al livello massimo del mezzo o della macchina acquistata. Non è possibile avere un numero di mezzi o macchine dello stesso tipo superiore al proprio LT.

Mezzo	Costo	Mezzo	Costo
Mercantile I	200	Galea I	250
Mercantile II	250	Galea II	300
Mercantile III	300	Galea III	350
Carovana I	100	Carro da guerra I	50
Carovana II	150	Carro da guerra II	100
Carovana III	200	Carro da guerra III	150

Macchine di Assedio. Il loro costo dipende dalle loro livelle:

- Catapulta (Livello I) 100 Fiorini
- Trabucco (Livello II) 200 Fiorini
- Bombarda (Livello III) 400 Fiorini

Capitani. La Tecnologia **SCUOLA MILITARE** permette di acquistare Capitani: i Capitani di I livello costano 100 Fiorini, di II 200 Fiorini e III livello 300 Fiorini. Non è possibile avere più Capitani del proprio LT.

5. FASE TASSE

Le tasse sono calcolate come segue:

- +5 Fiorini da ogni territorio posseduto.
- +50 Fiorini per ogni Cattedrale.
- +50 Fiorini per ogni LT posseduto.
- Il giocatore del Khanato dell'Orda d'Oro riceve anche +5 Fiorini da ogni principato russo (Kiev, Turov, Cernigov, Polotsk, Smelensk, Rostov, Murom/Ryazan', Vladimir) finché essi non sono occupati da alcun giocatore.

Esistono poi i seguenti modificatori per le carte Impero e per le tecnologie:

- Carta **Gabelliere**: se possiedi **MATEMATICA**, raddoppia i Fiorini ottenuti dai territori. Non è cumulabile.
- Carta **Mercante**: riscuoti i Fiorini a seconda delle tecnologie che possiedi tra **MATEMATICA**, **CONIO**, **BANCHE** e **GILDE**. È cumulabile.
- Se possiedi **BANCHE**, ricevi degli interessi pari al 10% su tutti i Fiorini che possedevi prima della Fase Tasse.
- **MULINO**: se possiedi **MATEMATICA**, ottieni 5 Fiorini per ogni Pianura in tuo possesso, 10 Fiorini se possiedi la carta **Gabelliere**.
- **VASSALLAGGIO**: ottieni 10 Fiorini per ogni Centro Abitato che possiedi.
- **FEUDALESIMO**: ottieni 50 Fiorini per ogni Città che possiedi.

Si può utilizzare un **Foglio giocatore** per aiutarsi a monitorare e calcolare le tasse. In questa fase è possibile chiedere un prestito alla banca: si tira 1d4, 1d6 o 1d8, a seconda se si possiede LT 1, 2 o 3 e si moltiplica il risultato x100; il totale rappresenta i Fiorini ottenuti come prestito. **BANCHE** aumenta di 100 Fiorini il prestito ottenuto, **GILDE** lo aumenta di 200 Fiorini. Non ci sono limiti di tempo per restituire il prestito, ma va restituito con un interesse del 10%. Non si può chiedere un secondo prestito se non è stato restituito il precedente (eccezione **Usuraio**). Per ogni prestito non restituito a fine partita il giocatore perderà 1PO.

6. FASE RINFORZI

Regni posseduti, Carte Impero e Tecnologie forniscono **Armate** di rinforzo.

Regni: ricevi delle armate per un totale di 1 VF per ogni territorio del tuo Regno di partenza ancora in tuo possesso, +1 VF per ogni Regno Piccolo che possiedi interamente, +2 VF per ogni Regno Minore, +3 VF per ogni Regno Grande e +4 VF per ogni Regno Maggiore escluso il Regno di partenza. Si applicano inoltre le seguenti modifiche:

- Carta **Mercenario**: mostrala agli altri giocatori e acquista armate, pagandole 15 Fiorini l'una. Puoi acquistare fino a 5 armate per ognuna delle seguenti Tecnologie: **FORGIATURA**, **CONIO** e **BANCHE** (cumulabili tra loro).
- **FANATISMO**: ottieni 2 VF come bonus, che diventano 7 (5 +2) se partecipi a una **Crociata**.
- **INVESTITURA**: puoi ottenere 1 VF extra pagando 15 Fiorini.
- **FEUDALESIMO**: ottieni 1 VF bonus per ogni Castello in tuo possesso.
- Il giocatore del Khanato dell'Orda d'Oro riceve 1 VF per ogni 3 principati russi (Kiev, Turov, Cernigov, Polotsk, Smelensk, Rostov, Murom/Ryazan', Vladimir) finché essi non sono occupati da alcun giocatore.

In questa fase si possono scambiare un egual numero di **Prigionieri** in proprio possesso con propri prigionieri posseduti da altri giocatori, oppure contrattare una cifra in Fiorini per liberarli e riposizionarli sulla mappa nella successiva fase di Posizionamento.

7. FASE EVENTI

Questa fase si divide in 4 sotto-fasi elencate qui di seguito e così ordinate:

Calamità. Dal 2° turno di gioco in poi il primo di turno tira 2d6; un doppio 1 causa la 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. Per ogni turno in cui 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 il 6, le combinazioni non aumenteranno più.

Il **Foglio giocatore** preso dal blocchetto serve per annotare alcune importanti informazioni di gioco e favorire il calcolo di alcuni elementi come le tasse o i rinforzi da prendere.

Le **Armate** sono rappresentate dalle miniature dei Fanti (valore di forza 1), degli Arcieri (3), dei Fanti Pesanti (5) e dei Cavalieri (10). Quando si parla di valore delle armate, o più semplicemente di armate, si fa riferimento al loro Valore di Forza (VF) complessiva.



Esempio: un giocatore riceve 10 armate. Questo vuol dire, che riceve un numero di armate pari ad un VF di 10, sta al giocatore scegliere quante e quali: nella figura in alto i 3 territori contengono tutti 10 VF di armate.

Esempio: Il primo giocatore gioca il Mercenario e mostra **FORGIATURA** e **CONIO**; potrebbe acquistare 10 VF, ma ha solo 125 Fiorini, quindi acquista 8 VF spendendo 120 Fiorini.

Esempio: un giocatore che controlla tutto il proprio Regno di partenza, 2 Regni piccoli e ha **FANATISMO**, riceve 11 VF di armate di rinforzo.

I **Prigionieri** rappresentano il 10% delle perdite subite in battaglia (arrotondato per difetto, ma almeno 1 VF) e possono essere riscattati con i Fiorini o con uno scambio alla pari. Guarda la sezione "Combattimento".

Esempio: al secondo turno di gioco si ottiene un doppio 1 al tiro di dado. Quindi il giocatore primo di turno lancia 1d8 e pesca una carta Calamità. Determina che si applichi contro il Re Ungherese e quindi la legge: "**Eresia**. Colpisce i giocatori di 1 religione. Tirare 1d8 ogni territorio con 1 Cattedrale per determinare i VF di armate barbare (eretiche) che compaiono. Ridurre..."



Esempio: i territori colpiti dall'evento sono indicati in rosso sulla carta (sia chiaro che scuro, non fa differenza).



Esempio: il giocatore blu ha un territorio con 3 Armate e uno con 2. Si tira il dado e si ottiene 2; il secondo territorio si ribella, mentre il primo no.



Quindi 1d6 VF di armate barbare sostituiscono i due fanti leggeri.



Esempio: un territorio contiene 1 Arciere Barbaro e 1 Capitano Barbaro di secondo livello. Il territorio in questione fa parte di un Regno occupato dal giocatore blu. Nella fase Eventi vanno aggiunte nel territorio altre 3 VF armate barbare: 2 VF per il Capitano di livello 2 e 1 VF perché appartenente e confinante col regno del giocatore blu.

Dopo la risoluzione della Calamità le combinazioni vengono azzerate. Il turno successivo non si tira nuovamente per le Calamità, ma dal turno seguente si ricomincia con il risultato valido di doppio 1, e così via. Nel regolamento è di colore viola. Se si ottiene un risultato valido, avviene una Calamità, che va determinata casualmente lanciando prima 1d4 per determinare il gruppo A o B) e poi 1d8, verificando il risultato sulla lista seguente (se si ottiene 8 il dado si tira nuovamente).

Eventi. Se non avviene una Calamità, il giocatore primo di turno pesca 1 carta Evento dalla cima del mazzo. L'Evento ha luogo nei territori indicati sulla carta. Nota: se nel turno in corso si verifica una Calamità, non si verificheranno eventi, la carta Evento sarà utile soltanto a determinare dove avviene la Calamità (se non indicato diversamente dalla Calamità stessa).

Su ogni carta sono presenti 3 icone che indicano gli eventi che potrebbero verificarsi. Il giocatore primo di turno lancia 1d6 per vedere quale dei 3 eventi ha luogo: con risultato di 1-2 si verificano gli effetti della prima icona, con 3-4 della seconda, con 5-6 della terza.



Ogni edificio, in un territorio determinato casualmente da quelli indicati sulla carta evento, subisce un danno pari al 25%

(arrotondato per difetto) del proprio valore, ma se il danno non verrà riparato entro la fase Acquisto del turno successivo, l'edificio verrà ridotto di 1 livello (se l'edificio è di livello 1 verrà eliminato dal gioco).



Tutti i mezzi di trasporto nei territori colpiti e nelle zone di mare adiacenti non possono muoversi per il turno in corso; se invece il giocatore possiede

ASTRONOMIA dimezza i PM dei mezzi di trasporto via mare, se possiede **CARTOGRAFIA** dimezza i PM dei mezzi di trasporto via terra.



Ogni giocatore subisce 1d6 VF di perdite tra le proprie truppe nei territori colpiti e nelle zone di mare adiacenti.



Tutti i mercati nei territori colpiti pagano 10 Fiorini in meno per le merci vendute.

Nota: i numeri indicati sotto le icone, così come quelli sul retro delle carte, non si utilizzano in questa modalità di gioco e vanno semplicemente ignorati.

Ribellioni e Capitani barbari. Tutti i territori dei giocatori con meno di 5 Armate sono a rischio di Ribellione (se possiedi **LEGGE** con meno di 4 Armate, **FEUDALESIMO** annulla **LEGGE**).

Si tira 1d4: il risultato +1 esprime il numero di VF in armate che devono avere i territori per evitare la ribellione. Se avviene la ribellione nel territorio, le armate del giocatore vanno rimosse e sostituite con 1d6 VF di armate barbare. Durante la fase Eventi, i Capitani Barbari arruolano rispettivamente, a seconda del loro livello, 1, 2 o 3 armate nel proprio

territorio o nave pirata; inoltre i Regni parzialmente occupati da armate barbare arruolano 1 armata barbara in ogni territorio di quel Regno che è confinante con i territori del regno stesso occupati dalle armate di 1 o più giocatori.

LISTA DELLE CALAMITÀ

Leggete questa sezione solo se strettamente necessario durante la partita e andate direttamente a pag. 20.

Nota: se una Calamità uccide tutte le armate presenti in un territorio, vengono eliminati tutti i Capitani, tutti i mezzi di trasporto e di assedio; se il territorio in questione è lo Stato della Chiesa, muore anche il Papa.

Se una Calamità colpisce lo stato della Chiesa, anche il Papa rischia di morire; ogni turno in cui la Calamità causa danni si tira 1d6, al 1° turno con risultato 6 il Papa muore, al 2° turno muore con risultato 5+, al 3° turno con risultato 4+ e via di seguito.

GRUPPO A (1-2 su 1d4)

1. Alluvione

Colpisce 1 FIUME e i suoi affluenti causando danni in tutti i territori adiacenti, anche se sono in una zona di terra diversa. Si usa la carta Eventi per determinare l'area in cui si trova il fiume, poi si tira un dado per determinare quale fiume è soggetto alla Calamità.

- tutti gli edifici di livello 1 e 2 vengono distrutti, quelli di livello 3 solo danneggiati.
- se possiedi **ARCHITETTURA** gli edifici di livello 1 vengono distrutti, quelli di livello 2 solo danneggiati e quelli di livello 3 non subiscono danni.
- se possiedi **INGEGNERIA** gli edifici non vengono danneggiati.
- Per ogni livello di edificio distrutto o danneggiato si perde anche 1 VF.
- PIANURE causano 1 VF di perdite extra.
- COLLINE, MONTAGNE e DESERTO riducono di 1 armata le perdite.
- se possiedi **LEGGE** riduci di 1 le perdite.

2. Invasione barbara

Un'invasione di armate barbare entra in gioco creando scompiglio tra i giocatori. Si guarda la carta Eventi per determinare i possibili territori di ingresso dell'invasione barbara, poi si tira un dado per determinare il territorio di entrata sulla mappa ed infine un tiro per selezionare la direzione di possibile avanzata per le armate barbare, rappresentate dalle Capitali dei giocatori: ingresso dalla Mesopotamia (Il Khanato) verso Sultanato dei Mamelucchi, Impero Bizantino o Khanato dell'Orda d'Oro; ingresso da Rostov (Principato di Rostov) verso la Repubblica di Novgorod, Regno di Ungheria o Khanato dell'Orda d'Oro; ingresso dalla Mauritania (Sultanato Almohade) verso il Regno di Castiglia o Sultanato degli Hafsidi; ingresso da Norrland (Regno di Svezia) verso la Repubblica di Novgorod o il Sacro Romano Impero; ingresso dalle Highlands (Regno di Scozia) verso Regno di Inghilterra o Regno di Francia.

Il numero di VF di armate che compongono l'invasione barbara è dato dalla seguente formula: N° giocatori x 1d4 se sono trascorsi 3 turni completi, 1d6 se sono trascorsi 6 turni completi,

***Esempio (Alluvione):** c'è un Alluvione sul Danubio e il territorio della Pannonia (PIANURA) con la capitale Buda è uno dei territori colpiti. Buda ha 1 insediamento di livello 3, 1 Fortilizio, 1 Fiera agricola e 1 Cattedrale. Il giocatore possiede **ARCHITETTURA** e **LEGGE**, quindi l'insediamento di livello 3 non subisce danni, il Fortilizio viene danneggiato, la Fiera agricola e la Cattedrale vengono eliminate; sono 3 i livelli di edifici danneggiati o distrutti che causano 3 VF di perdite, la PIANURA causa 1 VF di perdite extra, ma **LEGGE** riduce di 1 VF le perdite, quindi 3 VF di perdite.*

***Esempio (Invasione barbara):** se i giocatori sono 8 e si sta giocando il 7° turno, i VF di armate barbare saranno: $8 \times 5 = 40$. Si guarda la carta Eventi per determinare i possibili territori di ingresso dell'invasione barbara, poi si tira 1d6 per determinare il territorio di entrata sulla mappa tra Mauritania (Sultanato Almohade), Atlante Orientale (Sceiccatto di Atlante) e Mesopotamia (Il Khanato); esce 5, quindi la Mesopotamia. Infine si tira 1d6 per la direzione di avanzata ed esce 4, quindi verso la Capitale dell'Impero Bizantino: Costantinopoli. Vengono posizionate 40 VF di armate barbare, 1 Capitano Barbaro di Livello 1 e 1 Trabucco sull'esterno della mappa vicino alla Mesopotamia. In Mesopotamia ci sono 2 VF barbare, quindi il territorio viene inglobato senza combattere; l'invasione barbara si sposta in Mesopotamia che diventa di 42 VF. Vengono lasciate 5 VF di armate in Mesopotamia e l'invasione barbara di 37 VF ingloba anche il territorio dell'Armenia che ha 2 VF di barbari, totale 39 VF. 5 VF di armate barbare rimangono in Armenia e 34 VF attaccano la Cappadocia con 5 VF di armate del Mamelucco che non possiede **STRATEGIA**. Il barbaro tira 1d6+2 (+1 per il Capitano Barbaro, +1 per il rapporto di forze 3:1) e ottiene 7 contro 1d6 del Mamelucco che ottiene 2; risultato: il Mamelucco perde 5 VF e i barbari 2 VF; la Cappadocia viene occupata da 32 VF e il Capitano Barbaro diventa di livello 2.*

5 VF di armate barbare rimangono in Cappadocia e 27 VF attaccano la Paflagonia con 5 VF di armate del Mamelucco che non possiede **STRATEGIA**. Il barbaro tira 1d6+3 (+2 per il Capitano Barbaro, +1 per il rapporto di forze 3:1) e ottiene 9 contro 1d6 del Mamelucco che ottiene 4; risultato: il Mamelucco perde 5 VF e i barbari 2 VF; la Paflagonia viene occupata da 25 VF e il Capitano Barbaro diventa di livello 3.

5 VF di armate barbare rimangono in Paflagonia e 20 VF attaccano la Bitinia con 1 Cattedrale, 1 Torre e 10 VF di armate del Bizantino che possiede **STRATEGIA**. Il barbaro assedia per 1 turno la Torre in Bitinia (il Capitano Barbaro non assolda VF perché il territorio è conteso), la Torre viene abbattuta e poi si combatte una battaglia campale (il barbaro tira 1d6, +3 per il Capitano Barbaro). Vince il barbaro, ma a caro prezzo: rimangono solo 5 VF, il Capitano Barbaro e il Trabucco; la Cattedrale viene distrutta e viene aggiunto 1 VF all'armata dei Barbari.

Nel turno successivo l'invasione Barbara assolderà 4 VF, 3 VF per il Capitano Barbaro e 1 VF per la Bitinia che adesso è dei Barbari; quindi cercheranno di conquistare completamente l'Impero Bizantino; l'obiettivo rimarrà sempre Costantinopoli, a meno che il Capitano Barbaro che la comanda non venga eliminato.

Esempio (Carestia): il giocatore ungherese possiede **ALLEVAMENTO** e **CACCIA**, ma è in guerra con il giocatore mongolo, quindi riduce le perdite solo di 1 (-1 per **ALLEVAMENTO**, -1 per **CACCIA**, +1 per essere in guerra): 0 perdite nel Banato; 1 perdita in Slovacchia, Bihar, Transilvania, Slavonia e Croazia; 3 perdite in Pannonia (1 perdita per la PIANURA, +3 per l'insediamento di livello 3, -1 perdita per **ALLEVAMENTO**, -1 per **CACCIA**, +1 per essere in guerra). Il territorio della Bessarabia confina con il Regno di Ungheria, ma il giocatore mongolo possiede **AGRICOLTURA**, quindi subisce 1 perdita perché in guerra con l'ungherese. Tutti gli altri territori confinanti con il Regno di Ungheria sono tutti occupati da 1 o 2 VF di armate barbare e vengono sostituiti tutti con 1 VF barbaro.

Esempio (Congiura): il giocatore A, B e C sono alleati fra loro, C e D sono alleati fra loro mentre E non è alleato con nessuno. L'asta viene vinta dal giocatore E che sceglie come vittima primaria il giocatore C; visto che il giocatore C è alleato sia dei giocatori A e B che del giocatore D, tutti questi giocatori devono difendersi dall'attacco dei Nazariti; il giocatore E tira 1d8 per i Nazariti.

1d8 se sono trascorsi 9 turni completi. Si muovono senza mezzo di trasporto, ma sono dotati di 1 mezzo di assedio di livello 1 se sono trascorsi 3 turni completi, livello 2 se sono trascorsi 6 turni completi, livello 3 se sono trascorsi 9 turni completi. Al loro comando c'è un Capitano barbaro di livello 1 e possiedono **STRATEGIA**. Se il territorio di ingresso sulla mappa è occupato dai barbari, l'invasione occupa il territorio inglobando le armate già presenti, altrimenti attaccano il giocatore. Se il territorio attaccato è fortificato, verrà messo sotto assedio per 1 turno e poi attaccato; tutti gli edifici conquistati vengo-no ridotti di 1 livello, per ogni riduzione viene aggiunta 1 VF all'armata barbara.

Una volta che il territorio viene inglobato o 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 dell'approvvigionamento, verrà subito attaccato un nuovo territorio seguendo la direzione prescelta. Questa invasione di barbari si comporta come tutte le armate barbare in gioco, ma non attiva le armate barbare nei territori confinanti. Se, durante l'avanzata, incontra un territorio barbaro, lo ingloba senza attaccarlo e lo occupa con il numero massimo di armate concesso dalle regole di approvvigionamento; questi territori si comportano come tutte le armate barbare. L'invasione barbara comunque, anche se termina la sua spinta iniziale causata da insufficienza di approvvigionamento, nei turni successivi punterà sempre allo stesso obiettivo, a meno che non venga distrutta e/o il Capitano Barbaro che la comanda sia eliminato. Se l'invasione barbara comandata dal Capitano raggiunge una delle Città sopra citate, smette di avanzare in una sola direzione e inizia a comportarsi come i normali barbari.

3. Carestia

Colpisce l'area evidenziata nella carta Eventi. Le perdite dipendono dal tipo di terreno, da eventuali insediamenti, da alcune tecnologie acquisite e se il giocatore è in guerra:

- 3 perdite in Montagna
- 3 perdite nel Deserto
- 2 perdite in Collina
- 2 perdite nel Bosco
- 1 perdita in Pianura

Si applicano poi i seguenti modificatori:

- +1 perdite nel Villaggio (insediamenti di 1° livello)
- +2 perdite nel Borgo (insediamenti di 2° livello)
- +3 perdite in Città (insediamenti di 3° livello)
- +1 perdita se il territorio è di un giocatore in guerra
- 1 perdita per ogni Tecnologia posseduta tra queste: **AGRICOLTURA**, **ALLEVAMENTO**, **CACCIA**.

ROTAZIONE DELLE CULTURE rende immuni alla Calamità **Carestia**. Se il territorio perde l'ultimo VF di armate, viene sostituito da 1 VF di armate barbare.

4. Congiura

Ogni giocatore partecipa ad un'asta con la stessa meccanica di quella delle spade per assoldare i Nazariti; chi si aggiudica l'asta usa i Nazariti per tentare di assassinare i Capitani della vittima primaria e tutti i Capitani dei suoi

alleati. I Nazariti lanciano 1d8 per ogni Capitano, i giocatori lanciano 1d4, 1d6 o 1d8 per ogni Capitano a seconda del loro LT; se il risultato dei Nazariti è più alto il Capitano viene eliminato, altrimenti è salvo.

INVESTITURA e VASSALLAGGIO aumentano di 1 il tiro del dado, FEUDALESIMO rende immuni alla Calamità.

5. Epidemia

La vittima primaria viene determinata casualmente tra i giocatori con almeno 1 insediamento nell'area rossa della carta Eventi (nessuno insediamento, nessuna Epidemia). Poi si determina casualmente l'insediamento della vittima primaria che sarà colpito; 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 l'insediamento e si espanderà nei territori confinanti, e via così nei turni successivi, seguendo le seguenti regole:

- le perdite diminuiscono di VF pari al LT del giocatore in tutti i territori già colpiti
- territori con MONTAGNA e DESERTO riducono le perdite di 4 VF
- territori con COLLINA e BOSCO riducono le perdite di 2 VF
- territori con PIANURA non riducono le perdite
- confini con STRETTI riducono le perdite di 4 VF
- confini con FIUMI riducono le perdite di 2 VF
- MEDICINA riduce le perdite di VF pari al LT del giocatore (anche nel territorio appena colpito)
- OSPEDALE azzerà le perdite e quindi rende immuni all'Epidemia
- STRADE annulla il bonus dei FIUMI
- l'insediamento aumenta le perdite di 1-2-3 VF in base al livello dell'edificio civile (anche nel territorio appena colpito)
- la fortificazione riduce le perdite di 1-2-3 VF in base al suo livello (anche nel territorio appena colpito)
- se ci sono più territori che potrebbero infettare lo stesso territorio, viene infettato da quello con il valore più alto di infezione
- se in un territorio infettato si trovano 1 o più mezzi di trasporto di altri giocatori, i danni vengono suddivisi equamente fra tutti; i mezzi di trasporto non possono abbandonare il territorio infetto fino a quando l'Epidemia termina di causare danni in quel territorio.
- 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 e sono rimaste delle armate sopravvissute, altrimenti non si propaga; se si propaga, il numero di perdite è pari alle perdite del territorio precedente a cui poi vanno applicati i vari modificatori. Se l'Epidemia raggiunge un territorio sotto assedio, gli assediati rimangono immuni mentre l'esercito assediante subirà gli effetti. Se un territorio perde l'ultimo VF di armate, smette di propagare l'Epidemia e alla fine della fase eventi viene sostituito da 1 VF di armate barbare.

6. Eresia

La vittima primaria viene determinata casualmente tra i giocatori con almeno 1 Cattedrale nell'area rossa dalla carta Eventi (nessuna Cattedrale, nessuna Eresia).

Esempio (Epidemia): il bizantino è al 3° LT e ha STRADE; scoppia un'Epidemia nella Città di Costantinopoli con 20 VF di armate, quindi si tira 1d8 con risultato 6 a cui si somma 3 perché è una Città, ma diminuiscono di 2 perché c'è una fortificazione di livello 2: totale 7 perdite; il bizantino durante la fase Posizionamento aggiunge altre 10 VF di armate a Costantinopoli per un totale di 23 VF.

Al turno successivo il bizantino compra ISTRUZIONE; le perdite a Costantinopoli partono da 7, diminuiscono di 3 per LT del giocatore e di 2 perché c'è una fortificazione di livello 2, ma aumentano di 3 perché è una Città, quindi 5. Intanto l'Epidemia si propaga nei territori adiacenti con valore di 7 perdite; in Misia dall'altra parte del Bosforo si riducono di 4 per lo STRETTO e di 2 per la COLLINA, per cui 1 perdita in Misia; in Macedonia si riducono di 2 per COLLINA: quindi 5 perdite; nel territorio della Dobrugia 7 perdite, ma ci sono solo 5 VF, quindi vengono tolti 5 VF e la Dobrugia non propaga più l'Epidemia.

Al turno successivo il bizantino acquista MEDICINA; le perdite a Costantinopoli partono da 5, diminuiscono di 3 per LT del giocatore, di 2 perché c'è una fortificazione di livello 2 e di 3 per MEDICINA, ma aumentano di 3 perché è una Città: per cui totale perdite 0. Dalla Misia l'Epidemia si propaga con un valore di 1 perdita 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 5 si riducono di 3 per LT del giocatore, 3 per MEDICINA e di 2 per COLLINA, quindi 0 perdite. In Tessaglia, Albania, Rascia e Rumelia l'Epidemia si propaga con valore di 5 perdite; in Tessaglia da 5 si riducono di 3 per MEDICINA, quindi 2 perdite; in Albania e Rascia da 5 si riducono di 3 per MEDICINA e di 2 per COLLINA, quindi 0 perdite; la Rumelia si riduce di 3 per MEDICINA, di 2 per COLLINA e di 1 per la fortificazione di livello 1, ma aumenta di 1 per l'insediamento di livello 1, quindi 0 perdite. Al turno successivo l'Epidemia si estingue.

Esempio (Epidemia): il mamelucco è al 2° LT e scoppia un'Epidemia nella Capitale di Alessandria con 20 armate: quindi si tira 1d8 con risultato 5 a cui si somma 3 perché è una Città, ma si sottrae 1 perché c'è una fortificazione di livello 1; totale 7 perdite.

Al turno successivo il mamelucco acquista MEDICINA e passa al 3° LT, per cui le perdite ad Alessandria partono da 7, aumentano di 3 perché è una Città, ma diminuiscono di 3 per LT del giocatore, 3 per MEDICINA, 4 per il Deserto e 1 perché c'è una fortificazione di livello 1: quindi 0 perdite; intanto l'Epidemia si propaga nei territori adiacenti con valore di 7 perdite; la Cirenaica però è un Deserto, le perdite vengono ridotte di 4 e 3 per MEDICINA: per cui in Cirenaica 0 perdite; in Egitto invece è Pianura, ma c'è il Fiume che riduce di 2 le perdite e 3 per MEDICINA, per cui in Egitto 2 perdite. Al turno successivo l'Epidemia non crea più perdite e si estingue.

Esempio (Guerra Civile): scoppia una Guerra Civile nei territori del giocatore Mamelucco. Il Mamelucco possiede 6 territori del suo Regno, i 4 territori del Regno Il Khanato e la sua flotta di 2 navi che si trova nel porto barbaro di Palermo. Possiede solo **MISTICISMO**, **ISTRUZIONE** e **LEGGE**, quindi 3 territori/mezzi della 2° fazione possono essere aggiunti alla 1° fazione del suo Regno: decide di aggiungere i territori di Persia e Mesopotamia e la flotta a Palermo; le armate in Armenia e Caucaso vengono convertite in armate barbare.

Esempio (Incendio): Calamità Incendio nel Regno di Ungheria (giocatore), Regno di Boemia (Barbaro) e Sacro Romano Impero (giocatore). L'ungherese tira 1d6 con risultato 3, ma riduce il risultato di 2 per il LT del giocatore, quindi la Capitale Buda è salva.

Il barbaro tira 1d6 con risultato 4: sia il Villaggio che la Torre vengono distrutti a Praga, il BOSCO aumenta di 1 le perdite per cui vengono tolti 3 VF.

Il Sacro Romano Impero è di LT 2 e possiede **INGEGNERIA** e **LEGGE**; tira un dado per Francoforte e un dado per Ginevra. Per Ginevra ottiene un 6, -2 (per LT 2) risultato 4: scoppia l'incendio, ma avendo **INGEGNERIA**, i 2 edifici Villaggio e Torre vengono solo danneggiati, **LEGGE** riduce di 1 le perdite per cui 1 VF di perdite.

Per Francoforte ottiene un 5, -2 (per LT 2) risultato 3: scoppia l'incendio, ma avendo **INGEGNERIA**, la Città e la Torre vengono solo danneggiati, il BOSCO aumenta di 1 le perdite e **LEGGE** riduce di 1 le perdite, totale 2 VF di perdite.

Esempio (Incendio): Il Sacro Romano Impero possiede **INGEGNERIA**, scoppia l'Incendio a Francoforte dove ci sono 4 edifici (Città, Torre, Fiera agricola, Cattedrale), 2 mezzi di trasporto, 5 VF di armate e 1 Capitano. Tutti e 4 gli edifici vengono danneggiati, il BOSCO aumenta di 1 le perdite, totale 5 VF di perdite; non essendoci più armate, vengono rimossi anche i 2 mezzi di trasporto e il Capitano.

Esempio (Incendio): scoppia l'incendio a Francoforte, tutti gli edifici e i mezzi di trasporto vengono distrutti, anche il mezzo di trasporto del bizantino.

In assenza di approvvigionamento da parte del mezzo di trasporto, tutte le armate bizantine a Francoforte vengono rimosse.

Quando un edificio viene **danneggiato** bisogna pagare entro la prossima fase Acquisto metà del suo valore per ripararlo e poterlo riutilizzare, altrimenti viene convertito nell'edificio di livello inferiore oppure eliminato dal gioco.

Colpisce i giocatori con la stessa religione della vittima primaria che possiedono almeno 1 territorio nell'area rossa dalla carta Eventi. Tirare 1d8 per ogni territorio con 1 Cattedrale per determinare i VF di armate barbare (eretiche) che compaiono. Ridurre di 1 VF le armate eretiche per ogni Tecnologia seguente: **MISTICISMO**, **MONOTEISMO** o **TEOLOGIA**; ridurre di 1 VF le armate eretiche in 1 territorio se il giocatore gioca 1 **Inquisitore**. Aumentare di 1 VF le armate eretiche per ogni Tecnologia seguente: **ISTRUZIONE**, **LETTERATURA**, **FILOSOFIA**, **UNIVERSITÀ**, **ASTRONOMIA**, **CARTOGRAFIA**, **CHIRURGIA** e **ALCHIMIA**. Se il giocatore possiede **FANATISMO** è immune a **Eresia**. Le armate eretiche attaccano le armate dei giocatori nel territorio e se sono fortificate assaltano le mura; se le armate eretiche vincono si comportano come i barbari, distruggono la Cattedrale ed eleggono 1 Capitano Barbaro.

7. Guerra civile

Il giocatore che ha il numero maggiore di territori nella zona di terra contrassegnata nella carta evento è la vittima primaria; tutti i suoi territori vengono divisi 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 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 navi pirata, i Capitani diventano Capitani barbari; altri mezzi di trasporto presenti nei territori della 2° fazione i vengono distrutti, così come cattedrali e fiere. Altri edifici rimangono intatti mentre i mezzi d'assedio vengono utilizzati dai barbari.

GRUPPO B (3-4 su 1d4)

1. Incendio

Viene colpita la zona indicata nella carta Eventi; per ogni insediamento di questa zona si tira 1d6.

- Negli insediamenti di 1° livello scoppia un incendio con risultato 4+.
- Negli insediamenti di 2° livello scoppia un incendio con risultato 3+.
- Negli insediamenti di 3° livello scoppia un incendio con risultato 2+.

LEGGE riduce di 1 i risultati del dado.

Il risultato del dado viene ridotto di un valore pari al LT del giocatore.

- tutti gli edifici, i mezzi di trasporto e i mezzi di assedio vengono distrutti.
- per ogni livello di edificio distrutto o danneggiato viene eliminato anche 1 VF.
- se possiedi **INGEGNERIA** gli edifici vengono solo danneggiati.
- il BOSCO aumenta le perdite di 1 armata.
- se possiedi **LEGGE** riduci di 1 le perdite.

2. Inquisizione

Ogni giocatore con almeno 1 territorio nell'area rossa dalla carta Eventi lancia 1d6, il risultato più basso è la vittima primaria. Colpisce i giocatori con la stessa religione della vittima primaria che possiedono almeno 1 territorio nell'area rossa dalla carta Eventi. Vengono processate tutte le carte Impero delle vittime. 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 e verrà nominato Grande Inquisitore: Grande Inquisitore e vittima lanciano 1d6 per ogni processo; se il risultato del Grande Inquisitore è più alto, la carta Impero è eliminata, altrimenti è salva; se le vittime possiedono **FANATISMO**, sottraggono 1 al tiro del proprio dado.

3. Pirati

Tirate un dado per determinare il numero di navi che compongono la flotta pirata (massimo 3 navi); ogni nave porterà a bordo 1d8 VF di armate barbare più 1 Capitano Barbaro di 1° livello. Le navi pirata compaiono in un'area di mare costiera confinante con i territori indicati nella carta Eventi. Se ci sono più mari confinanti ai territori evidenziati nella carta Eventi, tirate un dado per determinare da quale mare partirà la flotta pirata, mentre un altro tiro del dado per determinerà la singola area 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, possono farlo solo se il territorio è occupato dalle armate di un giocatore. In questo secondo caso attaccano fino alla conquista del territorio, oppure alla loro 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. Rivolte

Tutti i giocatori, tutti i territori indicati nella carta evento e le zone di mare adiacenti 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 VF di armate o meno (3 VF se possiedi **LEGGE**) 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 1 turno).

5. 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 danneggiati. **INGEGNERIA** rende immuni gli edifici ai danni. **ASTRONOMIA** consente alle navi in Mare di

Esempio (Inquisizione): Inquisizione contro i Regni Cattolici del Sacro Romano Impero e Ungheria. Il Sacro Romano Impero ha 3 Cattedrali, ma anche Università, per cui dovrà tirare il dado per ogni sua carta Impero. Il Regno di Ungheria possiede **TEOLOGIA** e 1 Cattedrale, quindi rende immune all'Inquisizione tutte e 3 le sue carte Impero.

Esempio (Pirati): Pirati nel Mediterraneo, 2 navi pirata, una con 8 VF di armate e l'altra con 6; c'è solo 1 Capitano barbaro nella riserva, per cui si tira il dado per determinare su quale nave posizionarlo.

Sempre con il tiro dei dadi viene determinato che le navi pirata vengano posizionate nella zona di mare a ovest del Peloponneso; questa zona di mare ha 8 possibili direzioni per il movimento (in senso orario da nord: la zona di mare tra Puglia e Albania, la Tessaglia, il Peloponneso e poi continuando in senso orario tutte le altre 5 zone di mare fino al Golfo di Taranto), quindi va tirato 1d8 per ogni nave pirata per determinare in quale zona si muoveranno. Ci sono 4 giocatori, per cui durante la fase Combattimento, prima che inizi a giocare il 1° giocatore, si tira 1d8 per ogni nave pirata, e si ottengono 8 e 1: la 1° nave pirata si sposta nella zona di mare tra Puglia e Albania, la 2° attacca il Peloponneso occupato dai bizantini; l'attacco ha successo, 5 VF di armate barbare conquistano il territorio, viene promosso il Capitano Barbaro e la nave pirata viene rimossa.

Prima che inizi a giocare il 2° giocatore, si tira 1d4 per la 1° nave pirata (le direzioni possibili sono 5, ma la Puglia è occupata dai Barbari, quindi non conta), risultato 2, quindi attacca l'Albania occupata dai bizantini; l'attacco non ha successo e la nave pirata viene rimossa.

Esempio (Rivolte): Rivolte in tutto il Medio Oriente (da Alessandria a Trebisonda e in tutte le zone di mare confinanti); in Cappadocia ci sono solo 4 VF del Mamelucco, quindi si ribellano; in Lidia ci sono 4 armate del Bizantino che possiede **LEGGE**, quindi non si ribellano. Nella zona di mare dell'Isola di Rodi c'è 1 Mercantile di livello 2 con 5 VF e 30 merci di Schiavi; gli Schiavi si ribellano e sconfiggono le armate bizantine, rimangono 25 VF che si impadroniscono del Mercantile, la convertono in 1 nave pirata di Livello 1 ed eleggono 1 Capitano Barbaro; la capacità di approvvigionamento consente al massimo 20 VF, quelle in eccesso vengono eliminate.

Esempio (Tempesta): Tempesta nel Mar Nero: la flotta del Khanato dell'Ordà d'Oro è in una zona di mare fuori dal porto e affonda. Il Mamelucco ha **CARTOGRAFIA** e la sua flotta è in una zona di mare fuori dal porto; purtroppo non ha un suo porto nel Mar Nero, non ci sono porti barbari dove rifugiarsi, non ha il passaggio territori con il giocatore bizantino per attraversare lo Stretto dei Dardanelli ed uscire dal Mar Nero e non ha patti diplomatici con i giocatori proprietari dei porti del Mar Nero che gli consentano di attraccare, per cui anche la flotta dei Mamelucchi affonda. Il Bizantino possiede **INGEGNERIA** e la sua flotta è nel porto di Costantinopoli, per cui non subisce danni.

Esempio (Terremoto): Terremoto in Campania: lancio di 1d6 per determinare gli effetti e si ottiene 6: in Campania (barbari) viene distrutto il Villaggio e la Torre e 2 VF di perdite; in Puglia (barbari) viene distrutta la Torre e 1 VF di perdite. Nel Lazio c'è il giocatore Ungherese che possiede **INGEGNERIA**: Villaggio e Torre vengono danneggiati e 2 VF di perdite.

Esempio: il Papa non c'è perché lo Stato della Chiesa è in mano ai Barbari, l'Antipapa ungherese è costretto a organizzare la **Crociata**, ma è da solo e non se la sente di rischiare, quindi sceglie come obiettivo Costantinopoli e decide di partire con 1 solo VF e la **Crociata** fallisce.

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 (danneggiati oppure senza danni).

6. Terremoto

Colpisce 1 territorio (selezionato a caso tra quelli in rosso sulla carte Eventi) con effetto pieno e tutti i territori confinanti con effetto ridotto. Lancio di 1d6:

- con risultato 1-2-3 tutti gli edifici di livello 1 vengono danneggiati nel territorio vittima; nessun effetto nei territori confinanti
- con risultato 4-5 tutti gli edifici di livello 1 vengono distrutti e tutti gli altri danneggiati; nei territori confinanti tutti gli edifici di livello 1 vengono danneggiati
- con risultato 6 tutti gli edifici di livello 1 e 2 vengono distrutti, quelli di livello 3 danneggiati; nei territori confinanti tutti gli edifici di livello 1 vengono distrutti e tutti gli altri danneggiati.
- **INGEGNERIA** riduce di 1 livello i danni.
- per ogni livello di edificio distrutto o danneggiato si perde anche 1 VF.

7. Crociata

È una dichiarazione di guerra automatica da parte dei giocatori cattolici contro i difensori dell'obiettivo. Il giocatore cattolico che controlla lo Stato della Chiesa, quindi il Papa, deve organizzare la **Crociata** (se nessun giocatore cattolico controlla il Papa, la **Crociata** verrà dichiarata dall'Antipapa, se non c'è nemmeno quest'ultimo, non ci sarà nessuna **Crociata**).

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 cattolici si alleino fra di loro.

Il Papa deve decidere:

- **OBIETTIVO DELLA CROCIATA:** quale insediamento esistente (senza insediamento, non può essere considerato un obiettivo valido) conquistare tra Gerusalemme (5), Alessandria (4), Tunisi (3), Novgorod (2), Costantinopoli (1); 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**.

Nel momento in cui viene sorteggiata la **Crociata**, l'obiettivo deve essere di un giocatore non cattolico; se l'obiettivo viene conquistato dai barbari durante i turni di preparazione o mentre l'esercito crociato è in movimento, l'obiettivo dimezza (arrotondando per difetto, minimo 1 PO) i PO guadagnati; se viene conquistato da un giocatore cattolico con delle armate differenti da quelle partecipanti alla **Crociata**, solo quel giocatore ottiene i PO e l'esercito crociato è libero di dividersi e prendere ognuno la sua strada; se viene conquistato da un giocatore non cattolico diverso dal proprietario iniziale, la **Crociata** continua.

- **LUOGO DI PARTENZA DELLA CROCIATA:** uno degli insediamenti in mano ai cattolici al momento di pescare la Calamità.

- TURNI DI PREPARAZIONE: da 1 a massimo 3 turni completi per consentire agli alleati cattolici di trasportare le armate nell'insediamento di partenza. Se tale insediamento, in questo lasso di tempo, venisse conquistato dai barbari o da giocatori non crociati (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 quantità minima di armate che ogni alleato cattolico dovrà mettere in campo. Ogni giocatore, partecipante alla spedizione o alla difesa dell'obiettivo, che possiede **FANATISMO**, riceverà 5 VF aggiuntivi durante la fase Rinforzi che dovrà usare in questa occasione.

Quindi si posiziona il segnalino di partenza e di arrivo della **Crociata** sui rispettivi insediamenti.

In base alle decisioni prese dal Papa, tutti gli altri giocatori decidono se allearsi con il Papa e diventare crociati, se allearsi con il giocatore che difende l'obiettivo della **Crociata**, oppure rimanere neutrali.

Vanno rispettate alcune restrizioni:

- i giocatori cattolici non possono allearsi con il difensore dell'obiettivo.
- i giocatori cattolici possono decidere di non partecipare alla **Crociata**, se lo fanno vengono automaticamente scomunicati.
- i giocatori della stessa religione del difensore dell'obiettivo non possono allearsi con il Papa, ma se non partecipano alla difesa dell'obiettivo perdono tanti PO quanti ne vale l'obiettivo.
- i giocatori di diversa religione sia del Papa che del difensore dell'obiettivo possono decidere con chi allearsi oppure rimanere neutrali.

Una volta definiti gli schieramenti vanno risolte tutte le diplomazie che mettono in conflitto giocatori della stessa fazione: vengono sciolti tutti i patti diplomatici tra giocatori della fazione opposta, vengono create le 2 alleanze e si imposta lo stato di guerra tra i giocatori dell'una e dell'altra fazione.

Durante i turni di preparazione, entrambe le fazioni si organizzano:

- i difensori fortificano l'obiettivo e accumulano armate su di esso.
- gli attaccanti accumulano armate nell'insediamento di partenza secondo le decisioni prese dal Papa; ogni giocatore facente parte di questa fazione deve portare almeno 1 Capitano e i mezzi di trasporto necessari per raggiungere l'obiettivo: in assenza del Capitano non potrà attaccare e in assenza dei mezzi di trasporto non potrà seguire il resto dei crociati.

***Esempio (Crociata):** il Papa decide che le armate minime dovranno essere 30 VF: i giocatori che parteciperanno alla **Crociata** come attaccanti, possedendo **FANATISMO**, dovranno partecipare con almeno 35 VF. Anche i difensori dell'obiettivo che possiedono **FANATISMO** riceveranno 5 VF aggiuntivi, ma senza nessun obbligo di quantitativo minimo di armate.*

***Esempio (Crociata):** il giocatore ungherese si rifiuta di partecipare alla **Crociata** a fianco del Papa, quindi viene scomunicato e perde 2 PO. Se decide di rimanere scomunicato potrebbe unirsi ai difensori dell'obiettivo, altrimenti se elegge l'Antipapa non potrebbe più allearsi con i difensori dell'obiettivo.*

Terminati i turni di preparazione, l'esercito crociato deve partire. All'inizio della fase Combattimento il giocatore che controlla il Papa dovrà muovere le armate crociate, via mare e/o via terra, in modo tale che la distanza dall'obiettivo rimanga costante o diminuisca sempre di 1 (non si può tornare in un territorio o zona di mare dove si è già passati); se il mezzo di trasporto più lento dell'esercito crociato termina i PM, l'esercito crociato si ferma per quel turno.

Durante questa fase di avvicinamento l'esercito crociato può decidere se attaccare e conquistare territori e/o mezzi di trasporto di barbari o di giocatori neutrali (con dichiarazione di guerra durante la fase diplomatica oppure con un attacco improvviso), ma deve attaccare e conquistare quelli dei giocatori in difesa dell'obiettivo (il giocatore cattolico che ha distrutto le ultime armate nemiche sceglie se impadronirsi fisicamente del territorio o del mezzo di trasporto conquistato, altrimenti ci si mette d'accordo oppure si tira a sorte).

Se l'esercito crociato incontra una fortificazione e sceglie di dichiarare l'assedio, interrompe l'avanzata e si fermerà per i turni necessari per conquistare il territorio fortificato.

L'esercito crociato può essere attaccato durante il tragitto di avvicinamento e, se distrutto, la **Crociata** verrà considerata automaticamente persa; verranno assegnati e tolti i PO in base al valore dell'obiettivo.

Durante il tragitto l'esercito crociato può ricevere rinforzi, idem per l'obiettivo della **Crociata**.

Quando la **Crociata** raggiunge la destinazione avviene un normale combattimento, cioè battaglia campale contro le armate in difesa fuori dalle mura, assedio o assalto alle mura: 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, Tecnologie, mezzi di assedio, fortificazioni).

I combattimenti continuano finché l'obiettivo non viene conquistato oppure l'esercito cattolico rinuncia all'attacco.

Terminati i combattimenti, i Punti Onore equivalenti dell'obiettivo attaccato vengono assegnati ai vincitori, mentre i vinti ne perdono altrettanti.

Se i cattolici vincono la **Crociata** sarà il giocatore cattolico che ha distrutto le ultime armate nemiche a scegliere se impadronirsi fisicamente dell'obiettivo conquistato, altrimenti ci si mette d'accordo oppure si tira a sorte.

Finita la **Crociata**, le armate dei vari giocatori si muovono in modo indipendente.

8. FASE POSIZIONAMENTO

Il giocatore deve posizionare nei propri insediamenti (esclusi quelli sotto assedio) sulla mappa di gioco tutte le miniature e gli edifici acquistati e/o ottenuti nelle fasi precedenti.



Esempio: il Mamelucco possiede **AGRICOLTURA** e ha 5 VF in Siria; durante la fase Posizionamento posiziona 1 Villaggio e 1 Torre nel Centro Abitato di Antiochia (precedentemente distrutto), ma può aggiungere solo 5 VF di armate perché ce ne sono già 5 (5 per la PIANURA e 5 per **AGRICOLTURA**); gli edifici sono stati appena costruiti e non vengono conteggiati per la capacità di approvvigionamento. Durante la prossima fase Posizionamento potrà aggiungere ulteriori 15 VF.

Può posizionare le miniature nei territori o nei mezzi di trasporto che si trovano presso insediamenti o porti (ad eccezione dei Porti Lontani). Gli edifici civili vanno in un centro abitato e, al fine del posizionamento di altri acquisti, non saranno considerati fino al turno seguente. Se si possiede **LOGISTICA** si possono posizionare massimo 5, 10, 15 VF di armate in base al LT del giocatore dietro il proprio schermo ed è possibile piazzare le armate (solo le armate) in tutti i propri territori contigui con i propri insediamenti, ma senza superare i limiti di approvvigionamento.

Se per qualsiasi motivo non fosse possibile posizionare tutte le miniature acquisite durante la fase acquisto e la fase rinforzi, quelle in eccesso verranno perse.

9. FASE COMBATTIMENTO

Il giocatore di turno può caricare/scaricare le armate sui/dai propri **mezzi da guerra**, muoverli e/o attaccare. Si possono utilizzare anche i mezzi commerciali per muovere e attaccare, ma solo congiuntamente ai mezzi da guerra. Si possono svolgere queste azioni nell'ordine che si preferisce ed è anche possibile ripeterle più volte.

Nota: Si possono muovere mezzi di trasporto commerciale durante la fase combattimento, ma poi non potranno più muovere durante la fase commerciale. Si possono muovere mezzi di trasporto militare durante la fase commerciale, ma non devono aver mosso nella precedente fase combattimento.

CARICO, SCARICO

Quando si trasportano armate, mezzi e merci sui mezzi di trasporto si deve preliminarmente caricarli e poi scaricarli una volta giunti a destinazione. Caricare/scaricare armate o mezzi di trasporto terrestri (questi ultimi possono essere trasportati dalle navi) costa 1 PM, mentre caricare/scaricare merci e mezzi d'assedio costa 2 PM. Questi costi diminuiscono di 1 PM (quindi divengono rispettivamente 0 e 1 PM) in presenza di un insediamento o di un Capitano, all'interno di un porto o un porto lontano (questi ultimi due casi riguardano solo le navi).

I mezzi di trasporto terrestre devono trovarsi nello stesso territorio delle armate da caricare/scaricare. Le navi devono trovarsi in una zona di mare adiacente al territorio di terra dove caricare/scaricare.

MOVIMENTO

Muoversi da un territorio a un altro o da una zona di mare a un'altra costa 1 **Punto Movimento (PM)**. Alcune tipologie di movimento richiedono però PM addizionali da spendere, come attraversare un fiume (+1 PM) o un territorio montuoso. Questo vale per tutti i mezzi di trasporto.

Il costo di movimento è riassunto nella pagina successiva e nello Schermo del giocatore.

Possono muoversi solo i mezzi di trasporto, non le Armate. Il mezzo di trasporto deve aver caricato almeno 1 armata del proprio colore per potersi muovere.

***Esempio:** il Mamelucco di LT 3 possiede **LOGISTICA** e ottiene in ogni fase Rinforzi 16 VF, inoltre ha 15 VF come riserve dietro il proprio Schermo. Durante la fase Posizionamento decide di posizionare 5 VF in Cirenaica e in Sinai perché nel turno precedente ha costruito 1 Torre, 10 VF in Egitto perché nel turno precedente ha posizionato 1 Torre e durante la fase acquisto di questo turno ha acquistato **AGRICOLTURA**. Le restanti 11 VF di armate le posiziona nella sua Capitale.*

***Esempio:** è possibile caricare delle Armate, muoversi, Attaccare, muoversi e Attaccare ancora.*

I **Mezzi di guerra** (Galea e Carro da guerra) hanno un proprio valore movimento e una specifica capacità di carico, che gli permette di caricare un certo numero di armate, mezzi di trasporto terrestre e mezzi di assedio. Solo i mezzi da guerra possono caricare i mezzi di assedio e i Capitani.

Ogni armata occupa 1 punto della capacità di carico del mezzo di trasporto, i Capitani non occupano spazio, i mezzi di assedio e i mezzi di trasporto occupano ciascuno 5 punti della capacità di carico del mezzo di trasporto.

***IMPORTANTE:** il giocatore A può dichiarare guerra al giocatore B sia durante la fase diplomatica sia durante la fase combattimento (con relativo malus); A può attaccare tutto quello che è al di fuori dei suoi territori, ma non può attaccare il mezzo di trasporto di B che si trova nei suoi territori: quel mezzo è obbligato a muoversi ed uscire dai suoi territori immediatamente (o in questo turno o nel turno successivo se ha già mosso), poi potrà attaccarlo. Se il mezzo di trasporto del giocatore B non può muoversi o non riesce ad uscire dai territori del giocatore A: il mezzo e tutto il suo contenuto vengono automaticamente eliminati dal gioco.*

Idem quando il giocatore A si trova in un territorio del giocatore B: A può dichiarare guerra a B e attaccarlo con tutto quello che si trova al di fuori dei suoi territori, ma il mezzo di trasporto di A deve prima uscire immediatamente dai territori di B (o in questo turno o nel turno successivo se ha già mosso), poi potrà usarlo per attaccare. Se non può muoversi o non riesce ad uscire dai territori di B, il mezzo di A viene eliminato dal gioco.

I **Punti Movimento (PM)** esprimono la capacità dei mezzi di trasporto (commerciali o da guerra) di muoversi, caricare e scaricare. Ad esempio un mezzo che ha 6 PM, può muoversi di 3 pianure, scaricare, e quindi muoversi di altre 2 pianure.

Tabella movimento per le Carovane e i Carri da guerra:

Pianura	1 PM
Collina o Bosco	2 PM
Montagna	3* PM
Attraversare uno stretto	3 PM
Attraversare un fiume	+1* PM
Deserto per la Carovana	1 PM
Deserto per il Carro da guerra	2 PM

*Diminuisce di 1 PM se si possiede STRADE

Tabella movimento per le Galee e i Mercantili:

Dentro/Fuori un Porto	1 PM
Mare costiero	1 PM
Mare aperto	2* PM

*Diminuisce di 1 PM se si possiede ASTRONOMIA.

Il **livello** dei mezzi di trasporto rappresenta la sua evoluzione in termini di capacità di movimento, trasporto e, nel caso di Galee, anche di combattimento. Tale livello si indica apponendo uno scudo del corrispondente valore, così che indichi anche il Regno proprietario del mezzo.

Esempio: Un Carro da Guerra di II livello potrebbe caricare 8 Armate Fante Pesante (5 VF ognuno) spendendo 1 PM e fare 7 movimenti con i PM rimanenti.

I **Mezzi di Assedio** sono macchine di assedio medievali per indebolire o distruggere le fortificazioni del nemico: Catapulta, Trabucco e Bombarda; quest'ultima concede un bonus anche nelle battaglie campali.

Un territorio è **conquistato** quando non ci sono più armate del difensore a fronteggiare quelle dell'attaccante. Il territorio è difeso fino all'ultima armata del giocatore difensore; finché non viene eliminata l'ultima armata, l'attaccante non può accedere a edifici o mezzi di trasporto presenti nel territorio.

Diverso è se il combattimento avviene in una zona di mare: se il difensore ha 3 navi e sono rimasti solo 2 VF, potrà difendere solo 2 navi mentre la terza può essere occupata dall'attaccante se ha VF sufficienti.

Se il territorio è dei barbari, allora il giocatore A attacca i mezzi di trasporto del giocatore B presenti nel territorio: questo caso viene trattato come se fosse una zona di mare perché il territorio non è di B, quindi nel momento in cui non avesse abbastanza armate per proteggere almeno con 1 armata ogni mezzo di trasporto, il mezzo di trasporto non è più di nessuno e può essere occupato.

I **Dadi** disponibili nel gioco sono 1d4, 1d6 e 1d8. Vengono utilizzati nelle battaglie e in altri momenti del gioco, come gli Eventi e le Calamità.

Possono muoversi solo i mezzi di trasporto, non le Armate. Il mezzo di trasporto deve aver caricato almeno 1 armata del proprio colore per potersi muovere.

Può capitare che un mezzo di trasporto rimanga senza armate: se si trova in un territorio del giocatore, rimane in suo possesso, altrimenti non è più di nessuno, viene rimosso lo scudo che ne contrassegna l'appartenenza, non potrà muoversi e se non verrà occupato entro fine turno dalle armate di un giocatore qualsiasi verrà rimosso.

Il numero di PM disponibili per ogni mezzo da guerra dipende, così come la sua capacità di carico, dal suo livello, come indicato dalla seguente tabella:

Mezzo da guerra	Capacità di carico	PM
I livello	20	7
II livello	40	8
III livello	60	9

Il movimento del Carro viene migliorato di +1 da STRADE, CARTOGRAFIA e LOGISTICA. Quello della Galea di +1 da TESSITURA, ASTRONOMIA e CARTOGRAFIA.

TERRITORI BARBARI

Quando un giocatore attacca un territorio non appartenente a un altro giocatore, per cui privo di armate, i popoli barbari che vi abitano reagiscono con ostilità. Per rappresentare ciò si posiziona 1 VF barbaro nel territorio attaccato. Seguirà immediatamente un combattimento.

Nei territori dei Regni Maggiori non occupati ad inizio partita dai giocatori, vanno posizionati 2 barbari invece di 1. Analogamente si posizionano 2 barbari nei seguenti territori, quando vengono attaccati: Regno di Aragona, Regno di Scozia, Regno di Danimarca, Stato Monastico dei Cavalieri Teutonici, Regno di Boemia, Comune di Milano, Comune di Firenze, Repubblica di Genova, Repubblica di Venezia, Giudicato di Arborea, Regno di Serbia, Il Khanato, Sultanato Merinide.

ATTACCARE

Esistono diversi tipi di battaglie: la **Battaglia campale**, l'**Assedio** (che si svolge con gli appositi **Mezzi di Assedio**), l'**Assalto** e la **Battaglia navale**. In questa sezione tratteremo della battaglia campale.

La **battaglia campale** può servire per conquistare un territorio e/o per conquistare un mezzo di trasporto. Se il territorio è difeso e lo si vuole conquistare, le armate attaccanti devono trovarsi in un territorio adiacente a esso.

Se il territorio è dei barbari oppure è una zona di mare e va **conquistato** solo il mezzo di trasporto di un giocatore, le armate attaccanti si devono invece trovare già nello stesso territorio del trasporto.

Per poter attaccare un territorio, il carro da guerra deve avere i PM necessari per muoversi all'interno del territorio una volta conquistato. Le galee devono spendere 1 PM per l'attacco di un territorio. Attaccare prevede già lo sbarco, per cui si spende 1 solo PM. Se l'attacco fallisce, i PM vengono comunque spesi. Un attacco consiste in una o più battaglie combattute con i **Dadi**.

Si segue questa procedura:

1. L'attaccante comunica ad alta voce il Capitano da cui parte l'attacco e il territorio/mezzo di trasporto attaccato;
2. Si giocano le carte Impero.
3. Si tirano i dadi.
4. Si calcolano i risultati.

Alcune note importanti:

- L'esercito attaccante deve essere accompagnato da un **Capitano** per poter attaccare. In assenza di esso può solo difendersi.
- Un Capitano può attaccare mezzi e/o territori un **numero massimo di volte per turno, pari al suo livello a inizio turno**.
- Il difensore è obbligato a **utilizzare in difesa tutte le armate presenti sul territorio**, siano esse nel territorio stesso oppure caricate su mezzi di trasporto. Nota: nel caso in cui in difesa ci sia un esercito alleato di un altro giocatore, i difensori si difendono alternandosi.

USO DELLE CARTE IMPERO

Prima di lanciare i dadi, l'attaccante per primo e il difensore poi, rivelano le carte Impero che intendono giocare per quella battaglia; **il numero massimo di carte Impero giocabili da ogni giocatore, per ogni lancio dei dadi, è pari al suo LT**, ma diverse tra loro.

Le carte che si possono giocare vanno in combinazione con altre carte e con le tecnologie acquisite dal giocatore. Alcune carte si possono usare solo in attacco, altre solo in difesa, alcune in entrambe le situazioni. Questa restrizione è indicata sulla carta Impero.

USO DELLE TECNOLOGIE

Molte tecnologie influenzano il combattimento: ad esempio **STRATEGIA** assegna un bonus di +1 se il rapporto tra le forze è uguale o superiore a 3:1, oppure annulla l'effetto dell'altro giocatore.

Per molte altre tecnologie che influenzano indirettamente il combattimento, quali **MISTICISMO**, **MONOTEISMO**, **TATTICA**, **LOGORAMENTO**, **MEDICINA**, **CHIRURGIA**, **OSPEDALE**, **INGEGNERIA**, **ALCHIMIA**, rimandiamo alla loro descrizione presente sulla plancia del giocatore per una spiegazione dettagliata.

TIRO DEL DADO

Entrambi i giocatori tirano 1d6, a meno che non entrino in gioco dei modificatori che vedremo in seguito; al risultato sommano eventuali bonus dati dalle carte Impero e Tecnologie e calcolano il proprio **totale di combattimento**.

RISULTATO DEL COMBATTIMENTO

La **differenza tra i due totali** di combattimento (dadi + bonus) determina le perdite per chi ha ottenuto il totale minore, espresse in VF. Il vincitore perde la metà di questo valore (arrotondato per difetto). Ogni giocatore assegna le perdite alle proprie forze come preferisce sostituendo, se necessario, le unità danneggiate con altre corrispondenti ai VF residui. Il vincitore non potrà infliggere perdite superiori al numero di armate impegnate in battaglia, anche

Esempio: 3 Fanti leggeri, 2 Arcieri e 3 Fanti Pesanti (valore 24) attaccano un territorio adiacente. Con loro c'è un Carro da Guerra di I livello, che può trasportare 20 armate e che ha un movimento residuo di 2. Il giocatore attaccante può utilizzare nell'attacco solo 20 (19 potranno effettivamente combattere e 1 rimarrà sul carro) Armate, rinunciando ad 1 Arciere e 1 Fante leggero, dato che non sono in grado di essere trasportati dal Carro.

Esempio: il giocatore blu attacca quello giallo. Avendo un LT 3, può giocare fino a 3 carte Impero. Il suo avversario che invece ha LT 2 può rispondere con al massimo 2 carte Impero.

Esempio: la carta **Eroina** conferisce l'uso di un dado superiore in battaglia: se per esempio dovessi usare 1d6, dovresti sostituirlo con 1d8.

Esempio: la carta **Sicario** permette al giocatore di guardare le carte Impero dell'altro e di rimuoverne una a sua scelta. Il **Sicario** ha effetto istantaneo e non conta nel totale del combattimento, così come **Ladro**, **Inquisitore** e **Cardinale**.

Esempio: il difensore è fortificato, usa **Eroina** e **Balestriere** e tira 1d8+3; l'attaccante perde il 1° tiro dei dadi, ma prima di tirare di nuovo, quest'ultimo gioca il **Ladro** e ruba il **Balestriere**, con il **Cardinale** ruba la Cattedrale e annulla l'**Eroina**. Quindi gioca il **Balestriere** appena rubato, il **Condottiero** e il **Genio** con **INGEGNERIA** e tira 1d4+4 contro 1d6+1 del difensore.

Esempio: l'attaccante gioca una carta **Condottiero** avendo **TATTICA** ottenendo +2 al tiro del dado; gioca poi anche la carta **Genio** avendo **INGEGNERIA** ottenendo quindi +4 al tiro di dado.



Esempio: attaccante e difensore non hanno bonus, entrambi tirano 1d6, l'attaccante ottiene 2, il difensore ottiene 4. L'attaccante perde 2 VF e sostituisce il fante pesante con un arciere, il difensore perde 1 VF e sostituisce l'arciere con 2 fanti leggeri.

Esempio: l'attaccante gioca la carta **Balestriere** (+1 in attacco o in difesa), il difensore è senza nessun bonus, l'attaccante tira e ottiene 6, il difensore tira e ottiene 2. La differenza è 5 (7-2=5): il difensore perde 5 armate, l'attaccante perde 2 armate.

Esempio: l'attaccante gioca la carta **Balestriere** (+1 in attacco o in difesa), il difensore gioca la carta **Genio** e ha la Tecnologia **INGEGNERIA** (che in combinazione danno +2 in attacco o in difesa). L'attaccante tira 3 (3+1=4) e il difensore 2 (2+2=4): il risultato è pari e non ci sono perdite e non succede nulla.

Esempio: l'attaccante gioca la carta **Balestriere** (+1 in attacco o in difesa), la carta **Eroina** (1 livello superiore di dado), ha la Tecnologia **STRATEGIA** (+1 in attacco o in difesa se il rapporto di forze è almeno di 3:1) e usa 1 Bombarda (+1 in attacco o in difesa); il difensore non ha bonus. L'attaccante tira 1d8 e ottiene 5 (5+3=8), il difensore tira 1: il difensore perde 7 armate, l'attaccante perde 3 armate. Se però il difensore ha solo 4 armate, le perderà tutte e l'attaccante ne perderà solo 2 (la metà effettiva).

Esempio: un Capitano di I livello, che svolge una battaglia conquistando un territorio, diventa di II livello.

Esempio: Capitano di II livello attacca la prima volta e vince e passa al III livello; poi attacca la seconda volta e perde, torna al II livello; si deve fermare perché ha già usato 2 attacchi.

Esempio: se il giocatore blu sta attaccando i giocatori giallo e verde che difendono insieme, prima svolgerà una battaglia contro quello giallo e quindi contro quello verde.

Caso particolare: il giocatore giallo attacca il territorio del bianco che si difende con 5 VF, ma nel territorio ci sono anche 50 armate del giocatore rosso, alleato del bianco. Per cui i due si difendono alternativamente dagli attacchi del giallo. L'ultima armata del bianco deve essere l'ultima armata ad essere eliminata. Il giocatore Giallo causa 8 perdite al Bianco, ma il bianco può perdere solo 4 VF. Da quel momento in poi si difende solo il Rosso: quando l'ultima armata rossa viene distrutta, tocca all'ultima armata bianca difendersi.

se la differenza tra i totali di combattimento lo potrebbe permettere; se uno dei contendenti non ha sufficienti armate a cui assegnare i danni, le perdite da entrambe le parti vanno ricalcolate basandosi su questa quantità effettiva. In caso di parità non vince nessuno e non succede nulla.

RISULTATO PER CARTE E MINIATURE

Durante il combattimento, dopo ogni lancio del dado, se un giocatore ha giocato 1 o più carte Impero e ha perso lo scontro, perde anche 1 carta Impero a sua scelta.

Ad ogni lancio del dado, entrambi gli avversari possono modificare le carte Impero giocate.

Le armate distrutte vengono rimosse dalla mappa e riposte nella riserva di gioco. Il 10% di esse (il 20% con **STRATEGIA**) arrotondando per eccesso (minimo 1 armata) si segnano invece sul foglio appunti del giocatore avversario come Prigionieri.

RISULTATO PER I CAPITANI

Quando un Capitano vince una battaglia, acquista 1 livello. Si aggiunge alla miniatura lo stendardo piccolo per indicare il secondo livello, quello grande per il terzo. Si può guadagnare al massimo 1 livello di esperienza a turno e al massimo 3 livelli per ogni singolo Capitano.

Quando un Capitano svolge uno o più attacchi contro un obiettivo senza conquistarlo, o quando abbandona un assedio, perde 1 livello, se aveva solo 1 livello viene rimosso e torna nella riserva del giocatore.

Se più Capitani attaccano lo stesso obiettivo contemporaneamente, l'attaccante deciderà a ogni tiro del dado con quale Capitano attaccare e quali carte Impero usare; se l'attacco sarà fallimentare tutti i Capitani verranno ridotti di 1 livello di esperienza. Se possiede **TATTICA**, solo l'ultimo Capitano che ha attaccato viene ridotto di 1 livello.

ATTACCO MULTIPLO

Nel caso di più giocatori in difesa (o di più giocatori in attacco nel caso di una **Crociata**), i giocatori attaccano e si difendono uno alla volta alternandosi con il tiro dei dadi e usando solo le proprie carte Impero e sfruttando i bonus delle proprie Tecnologie. Ogni schieramento decide il proprio ordine per attaccare o difendersi.

CONQUISTA DI UN TERRITORIO

Quando l'attaccante distrugge le armate su un territorio, deve occuparlo con almeno 1 VF di armate. Nel territorio conquistato potrebbero esserci Capitani, mezzi di trasporto, mezzi di assedio, insediamenti o edifici (militari, religiosi e commerciali) dello sconfitto: il vincitore deve decidere cosa farne. Può:

- **Distruggerli:** le miniature e le tessere distrutte vanno rimosse e tornano nella riserva del giocatore o del gioco. Tutti i Capitani, tutti gli edifici, tutti i mezzi di trasporto e tutti i mezzi di assedio di un giocatore, se distrutti, danno dei PO. Edifici, mezzi di trasporto e di assedio dei Barbari non danno PO; i Capitani Barbari di Livello 3 danno 1 PO (vedi tabella PO nel capitolo Fine Partita).

- **Saccheggiarli:** per ognuno degli elementi sopraelencati il vincitore ottiene una quantità di Fiorini pari alla metà del loro valore. Gli elementi saccheggiati tornano nella riserva del giocatore sconfitto o nella riserva di gioco.
- **Conquistarli:** insediamenti, mezzi d'assedio ed edifici commerciali/religiosi, se non distrutti o saccheggiati, vanno al giocatore che ha conquistato il territorio in cui si trovano. Lo stesso per i mezzi di trasporto, ma in questo caso gli scudi abbinati ai mezzi vanno nella riserva del giocatore sconfitto e devono essere rimpiazzati da quelle del vincitore. Non si possono conquistare i Capitani. Il giocatore deve tenere conto delle normali restrizioni di gioco, come il limite definito dal proprio LT per quanto riguarda mezzi di trasporto e mezzi di assedio.

Non è obbligatorio applicare una sola di queste opzioni: il vincitore può decidere di distruggere il Capitano e le Carovane nemiche, saccheggiare la Cattedrale e conquistare la Città.

CONQUISTA DI UN MEZZO DI TRASPORTO

Quando viene sconfitta l'ultima armata su di un mezzo di trasporto, ci si comporta come descritto per la conquista di un territorio. In caso di mezzi di trasporto commerciali distrutti o saccheggiati, le merci trasportate dalle carovane nemiche vengono scaricate nel territorio (per poi essere caricate da un altro mezzo commerciale) e possono essere caricate entro il turno successivo, altrimenti vengono eliminate; le merci trasportate dai mercantili possono essere caricate dai mercantili del vincitore se presenti nella stessa zona di mare della battaglia navale, altrimenti vengono perse definitivamente in mare.

ASSALTO A UNA FORTIFICAZIONE

Avviene quando il difensore ha una fortificazione nel territorio (Torre, Fortilizio o Castello).

Innanzitutto si verifica se alcune armate del difensore sono da considerarsi fuori dalla fortificazione, dato che la fortificazione ha un limite di capacità: contiene al massimo 10 VF se è una Torre, 20 VF se è un Fortilizio, 30 VF se è un Castello. Se alcune armate non entrano nello spazio preposto allora sono all'esterno e prima va svolta una battaglia campale contro di esse. Se tutte le armate del difensore possono entrare dentro la fortificazione, si può svolgere l'Assalto. Ci sono alcune modifiche da applicare rispetto alla battaglia campale:

- L'attaccante usa di base 1d4.
- Il difensore usa 1d6+1 per la Torre, 1d6+2 per il Fortilizio, 1d6+3 per il Castello
- Quando il difensore vince, non perde armate.

Nota: La battaglia campale e l'assalto alle mura (o assedio) che ne consegue, valgono come 1 solo attacco (non 2) del Capitano attaccante perché si tratta dello stesso territorio.

ASSEDIO

Si può condurre quando il difensore ha una fortificazione (Torre, Fortilizio o Castello) nel territorio e l'attaccante ha superiorità numerica e almeno un mezzo d'assedio (Catapulta, Trabucco o Bombarda). Si svolge come descritto di seguito :

***Esempio:** il giocatore A vuole attaccare il giocatore B che si trova in un territorio barbaro, ma deve prima attaccare i barbari. B potrebbe anche decidere di difendere il territorio barbaro. Ma se B non è in guerra con A, deve dichiarare improvvisamente guerra ad A per poter difendere il territorio barbaro. Se A non è in guerra con B e B non difende il territorio barbaro, una volta che i barbari sono stati sconfitti, A deve immediatamente dichiarare guerra a B per poterlo attaccare.*

I barbari hanno la precedenza per potersi difendere all'interno di una fortificazione; a seconda della capienza della fortificazione, le armate di B possono essere anch'esse al suo interno. Qualsiasi armata che ecceda la capacità della fortificazione, deve combattere una battaglia campale. La stessa situazione si verifica se c'è un altro giocatore (ad esempio C) al posto dei barbari.

***Esempio:** se il vincitore è di LT II e possiede già 2 Carovane, dovrà per forza distruggerle o saccheggiarle.*



***Esempio:** il giocatore blu assalta un Fortilizio del giocatore rosso. Entrambi scelgono di non giocare carte Impero. Il giocatore blu lancia 1d4 e ottiene 3, mentre il giocatore rosso lancia 1d6 e ottiene 4, a cui somma +2 come bonus della propria fortificazione. Il giocatore blu rimuove tre armate come perdite, mentre il giocatore rosso non ne rimuove alcuna.*

***Esempio:** il giocatore blu attacca un territorio del giocatore giallo dove ci sono 12 armate e una Torre. 10 armate sono considerate all'interno della Torre e 2 al di fuori. Il giocatore blu risolve quindi la battaglia campale contro le due armate esterne e quindi può assediare la Torre.*

Riduzione e danno sono 2 cose diverse: la riduzione è causata dagli assedi, il danno è causato dalle Calamità.

Esempio: l'attaccante ha una Catapulta; può quindi assediare per 2 turni un Castello e poi assaltare la rimanente Torre: in questo caso il difensore avrà solo 1 livello di edificio militare intatto, per cui solo 10 armate saranno considerate al suo interno.

Esempio: se Tunisi è assediata via mare, una Carovana ivi presente potrebbe allontanarsi via terra, mentre un Mercantile sarebbe costretto a rimanervi.

Esempio: al termine del secondo turno di assedio il giocatore giallo sta assediando con 15 armate e una catapulta il Fortilizio del giocatore verde in cui si difendono 10 armate. Entrambi ripongono nella propria riserva 1 armata a causa del logoramento.

Esempio: il giocatore A gioca per primo e con 30 VF dichiara l'assedio via terra il giocatore B con 20 VF nella Città di Napoli; nello stesso turno di gioco arrivano a Napoli 20 VF di rinforzi via mare del giocatore C, alleato di B. Il giocatore A non è più in superiorità numerica, quindi durante la successiva fase Combattimento dovrà far giungere dei rinforzi per tornare in superiorità numerica e continuare l'assedio, altrimenti potrà decidere di assaltare le mura oppure dovrà interrompere l'assedio.

Esempio: il giocatore rosso è assediato via mare e via terra a Costantinopoli. L'assediante possiede 1 mezzo di assedio sulla galea; l'assediato possiede 1 Capitano e 1 Galea a Costantinopoli, 1 Capitano con 2 Galee a Caffa e decide di attaccare la flotta assediante contemporaneamente con entrambe sue flotte per poi far arrivare i rinforzi via mare e costringere l'assediante a ritirarsi per mancanza di mezzi di assedio.

1. Battaglia campale (solo al 1° turno di assedio)
2. Artiglieria
3. **Riduzione** (solo dal 2° turno di assedio),
4. Battaglia campale (solo dal 2° turno di assedio)
5. Logoramento (solo dal 2° turno di assedio).

Battaglia campale: per prima cosa, come per l'Assalto, si verifica se alcune armate del difensore sono da considerarsi fuori dalla fortificazione, dato che la fortificazione ha un limite di capacità, come già descritto, (contiene 10 VF se è una Torre, 20 VF se è un Fortilizio, 30 VF se è un Castello). Se alcune armate non entrano nello spazio disponibile, prima va svolta una battaglia campale contro di esse. Eliminate queste armate o in assenza di esse, l'attaccante può dichiarare un assedio a patto che disponga di almeno un mezzo di assedio e abbia un numero di armate superiore all'assediato, altrimenti è costretto all'Assalto oppure ad abbandonare l'assedio (muoversi).

Artiglieria: una volta che il giocatore ha dichiarato l'assedio, se l'assediante e l'assediato hanno entrambi mezzi di assedio, all'inizio di ogni turno dell'assediante si tira 1d6 per ogni mezzo di assedio: con un risultato di 6 per la catapulta, di 5+ per il trabucco e di 4+ per la bombarda si può distruggere un mezzo di assedio avversario. Se dopo questa operazione l'assediante ha ancora mezzi di assedio, l'assedio può continuare.

Riduzione: nel turno successivo, all'inizio della singola fase di combattimento dell'assediante (non all'inizio della fase combattimento), se l'assediante conferma l'assedio, la fortificazione subisce una riduzione.

I mezzi di assedio hanno una capacità di abbattere le fortificazioni crescente: Catapulta 1, Trabucco 2, Bombarda 3. Gli edifici militari hanno un valore di resistenza crescente: Torre 1, Fortilizio 2, Castello 3.

Quando la fortificazione subisce 1 riduzione va sostituita con la fortificazione inferiore: quindi quando un Castello subisce 1 riduzione diventa un Fortilizio o quando un Castello subisce 2 riduzioni diventa una Torre. Se la Torre subisce 1 o più riduzioni va rimossa, così come un Castello che ne subisce 3 o un Fortilizio che ne subisce 2 o più.

I mezzi di assedio sono cumulabili: 1 catapulta +1 trabucco abbattano 1 castello in 1 turno.

Battaglia campale: se ci sono armate dell'assediato al di fuori della fortificazione, si risolve la battaglia campale.

Logoramento: se l'assedio continua, alla fine di ogni turno successivo al primo in cui si è svolto un Assedio, le armate di entrambe le parti subiscono un logoramento: 10% del VF delle armate (arrotondate per difetto, minimo 1) vanno nella riserva del giocatore. **LOGISTICA** annulla questo effetto, **ALCHIMIA** e il **Genio** (con **INGEGNERIA**) causano 1 danno ulteriore.

Se l'assedio continua, si ripetono le fasi descritte sopra: artiglieria, riduzione, 2° battaglia campale, logoramento.

L'attaccante può interrompere l'Assedio quando vuole e passare ad esempio all'Assalto oppure abbandonare l'assedio (muoversi).

Valido solo per insediamenti costieri con edifici civili fortificati o porti lontani in presenza di fortificazioni: se condotto via terra, l'assedio impedisce ai mezzi di trasporto (commerciali e militari) di uscire/entrare nella fortificazione assediata via terra, ma possono sempre farlo via mare. Al contrario se l'Assedio è condotto via mare, i trasporti non possono uscire/entrare nella fortificazione assediata via mare, ma possono farlo via terra. Se l'Assedio è condotto da entrambe le vie, i mezzi di trasporto non possono uscire/entrare dalla fortificazione assediata in nessun caso. Nota: basta solo 1 mezzo di assedio per dichiarare l'assedio, non serve avere un mezzo di assedio su entrambe le vie.

Il giocatore assediato può tentare di rompere l'assedio sia attaccando con le armate assediate, sia con armate dall'esterno, l'importante è che ogni esercito attaccante abbia un Capitano. Se l'assedio è via mare, l'assediato può ingaggiare una battaglia navale.

BATTAGLIE NAVALI

In una battaglia navale, per prima cosa le Galee coinvolte speronano quelle avversarie: si tira 1d4 e si aggiunge un bonus pari al livello della Galea. Il risultato rappresenta le perdite subite dalla flotta avversaria. Le perdite vengono scelte dal proprietario delle armate e rimosse dal tabellone.

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

Si possono applicare anche le seguenti modifiche: 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 III livello imbarcato.

- Le Galee non partecipano alle battaglie terrestri, nemmeno quando ci sono sbarchi di armate da una flotta in un territorio costiero.
- 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 il relativo insediamento per poter attaccare le navi attraccate in esso, anche se la Città è in possesso dei barbari. Se le navi attraccate NON sono del giocatore che possiede l'insediamento e si ha un patto con questo che lo consente (Passaggio Territori), è possibile attaccare le navi del giocatore, ma senza scontro navale iniziale perché le navi sono in porto.
- Se l'insediamento è fortificato si può decidere se effettuare un assedio via mare, sbarcare per effettuare un assedio via terra oppure assaltare direttamente la fortificazione.



Esempio: il giocatore rosso è assediato via mare a Costantinopoli; a Costantinopoli possiede 1 Capitano e a Caffa 1 Capitano con 2 Galee, quindi può attaccare l'assediante solo con la flotta salpata da Caffa.



Esempio: il giocatore verde utilizza una sua Galea di III livello, su cui ha caricato 40 armate, per attaccare il mercantile del giocatore blu protetto da una Galea di I livello con 25 armate. Entrambi si speronano, lanciando 1d4: il giocatore verde ottiene 2 e anche il blu ottiene 2. Il giocatore verde causa quindi 5 perdite all'avversario (2 del dado + 3 del livello della Galea) mentre il blu ne causa 3 (2 del dado + 1 del livello della Galea)..



Esempio: il giocatore rosso occupa sia la Tracia che la Misia (stretto dei Dardanelli) imponendo un blocco navale in modo che nessuna nave avversaria possa spostarsi dal Mar Nero al Mar Mediterraneo e viceversa.

Esempio: una Carovana può muovere, acquistare delle merci, quindi muovere nuovamente se possiede ancora dei PM, ma in questo turno non potrà più vendere, soltanto caricare o scaricare.

Esempio: il mamelucco compra 10 Spezie a Damasco e le paga 300 Fiorini. Le trasporta con una Carovana di I livello (capacità di movimento di 6 PM) fino ad Alessandria. Spende 5PM e 1PM per scaricare le Spezie nella Città di Alessandria

BLOCCHI NAVALI

Si possono utilizzare le proprie armate per bloccare le navi avversarie, utilizzando la conformazione della costa o posizionandosi nella zona antistante il porto nemico.

I blocchi navali possono essere di 2 tipi: **passivi** e **attivi**.

Passivi: un giocatore che controlli entrambi i territori che si affacciano su uno stretto, automaticamente genera un blocco navale nei confronti degli altri giocatori, i quali, se vogliono passare, devono stipulare con lui 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 genera automaticamente un blocco navale nella zona di mare in cui si trova verso tutti i giocatori con cui è in guerra; le flotte nemiche possono attraversare il blocco solo se composte da un numero di Galee superiore, altrimenti saranno costrette a ingaggiare la flotta nemica con una battaglia navale.

CAPITALE

Può accadere che un giocatore perda la propria capitale perché conquistata da un altro giocatore. La capitale conquistata perde un livello. Il giocatore sprovvisto di capitale dovrà scegliere un suo insediamento e convertirlo nella nuova capitale.

Se non possiede alcun insediamento potrà costruire la capitale in un suo qualsiasi territorio, ma non sarà possibile commerciare con essa.

Il giocatore che ha conquistato la capitale ottiene anche il 10% dei Fiorini della vittima.

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, delle Tecnologie (le Tecnologie doppie non contano) e di tutti i Fiorini dello sconfitto.

10. FASE COMMERCIO

Tutti i mezzi di trasporto commerciali durante questa fase possono effettuare delle azioni: muovere, vendere e acquistare, ma nello stesso turno è possibile effettuare solo 2 di queste.

Il giocatore può muovere i propri mezzi di trasporto commerciali come meglio crede. I mezzi di trasporto commerciali si muovono di 6/7/8 PM a seconda del loro livello, come indicato nella tabella seguente.

Mezzo di Trasporto	Capacità di carico Merci	PM
I livello	10	6
II livello	30	7
III livello	50	8

- Caricare e scaricare funzionano esattamente come descritto nel capitolo Combattimento
- È consentito scaricare le merci in un territorio e caricarle con un altro mezzo di trasporto commerciale.

Nelle operazioni di acquisto o vendita il giocatore paga o riceve l'ammontare in Fiorini riportato dalla tabella commercio a seconda della merce trattata, del luogo in cui si trova e di eventuali modificatori (edifici commerciali e Tecnologie).

Prende quindi i cubetti merce relativi dal mezzo di trasporto (ogni cubetto rappresenta 10 merci di un tipo) e li pone nella riserva di gioco (vendita) o al contrario li prende dalla riserva e li mette nel trasporto (acquisto).

- Le operazioni di acquisto o vendita non fanno consumare PM al mezzo coinvolto.
- Si possono vendere tutte le merci presenti nel trasporto o solo una parte di esse.
- Le operazioni di vendita/acquisto possono essere effettuate solo nei territori con insediamenti (Villaggio, Borgo, Città).
- Non si può acquistare e vendere la stessa merce in 2 insediamenti controllati dallo stesso giocatore, a meno che non si possieda la Tecnologia **MERCATO**.
- Si può acquistare e vendere la stessa merce in due insediamenti controllati dai barbari.

Modificatori delle Tecnologie

Alcune Tecnologie (**FORGIATURA** per le armi e le armature, **CACCIA** per le pelli, **AGRICOLTURA** per cereali e vino, **TESSITURA** per i tessuti) permettono di comprare/vendere le relative merci al prezzo indicato sulla tabella del commercio; senza tali Tecnologie, le relative merci si comprano a 2 Fiorini in più e si vendono a 2 Fiorini in meno.

La Tecnologia **GILDE** permette di vendere tutte le merci a +1, +2 o +3 Fiorini, in base al LT del giocatore.

Modificatori degli edifici

Gli edifici commerciali (le Fiere agricole, tessili e minerarie) possono essere erette nei centri abitati se è presente un edificio civile; forniscono inoltre bonus per comprare/vendere determinate merci a tutti i giocatori che commerciano in tale centro abitato.

I bonus degli edifici commerciali sono:

Fiera agricola: -3 Fiorini se acquisti Cereali e/o Vino
 Fiera tessile: +3 Fiorini se vendi Pelli e/o Tessuti
 Fiera mineraria: -3 Fiorini se acquisti Sale o Armi-Armature;
 +3 Fiorini se vendi Schiavi

Vendere le carte Impero

Durante la fase Commercio, i giocatori che possiedono la Tecnologia **MERCATO**, possono, seguendo l'ordine di turno, mettere all'asta un numero massimo di carte Impero (tra quelle che possiedono) pari al proprio LT. L'asta è pubblica e aperta a tutti i giocatori, indipendentemente se in guerra o meno; si può impostare una base d'asta e il rilancio minimo è di 5 Fiorini.

*Esempio: un giocatore con il mercantile di I livello con capacità di movimento 7PM (dato che 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).*

Esempio: compro 7 merci di vino, carico 1 cubetto rosso sul Mercantile.

Esempio: compro 15 merci di sale, carico 2 cubetti bianchi sulla Carovana.

*Esempio: il prezzo dei cereali è di 10 Fiorini a Palermo e di 17 Fiorini ad Antiochia. Senza **AGRICOLTURA**, i giocatori acquisteranno i cereali a Palermo per 12 Fiorini e li venderanno ad Antiochia per 15 Fiorini.*

Esempio: Il Sacro Romano Impero ha eretto una Fiera mineraria a Genova. Per ogni merce di armi e armature commerciata in questa Città, i giocatori spenderanno 37 Fiorini invece che 40.



IL PAPA

A inizio partita si determina casualmente quale tra i giocatori cattolici diventerà il Papa. Il Papa possiede un ulteriore territorio in aggiunta a quelli del proprio regno, lo Stato della Chiesa (il territorio con Roma).

Se il Papa è presente occorre considerare queste regole:

- Se lo Stato della Chiesa viene attaccato e conquistato, il Papa muore e il giocatore che lo ha conquistato, se Cattolico (Regno di Ungheria o Sacro Romano Impero), diviene il nuovo Papa. Se chi conquista lo Stato della Chiesa non è Cattolico, la funzione di Papa viene sospesa fino alla riconquista dello Stato della Chiesa da parte di un giocatore di tale religione.
- Elezione del Papa: se il Papa muore per altre cause (come per una Calamità) e c'è almeno un giocatore Cattolico in partita, alla fine della fase in cui il Papa è morto si svolge l'elezione del Papa tra tutti i giocatori Cattolici: ogni giocatore Cattolico vota in modo manifesto e ottiene un voto ulteriore per ogni Cattedrale posseduta, ogni **Cardinale** mostrato, ogni Eroina mostrata e ogni 250 Fiorini versati.
- Chi ottiene il maggior numero di voti è il nuovo Papa. In caso di parità, diviene Papa colui che offre il maggior numero di Fiorini in un'asta segreta. Vengono rimossi fino a 10 VF del giocatore che controllava il Papa (deve rimanere almeno 1 VF per ogni mezzo di trasporto) e aggiunti nello Stato della Chiesa 10 VF del giocatore che controlla il Papa appena eletto.

Durante la partita il Papa giocherà normalmente, ma avrà facoltà in più rispetto agli altri giocatori: indire una **Crociata**, riscuotere la Decima e scomunicare i giocatori cattolici.

Decima: il Papa ottiene come decima il 10% delle tasse riscosse dai giocatori cattolici. Un giocatore cattolico perderà 1 PO in ogni turno in cui si rifiuterà di pagare la decima al Papa,

Crociata: vedere Calamità **Crociata**.

Scomunica: il Papa può decidere di scomunicare i giocatori cattolici quando se ne verificano le condizioni. Per essere scomunicato, un giocatore cattolico deve aver attaccato lo Stato della Chiesa (controllato da un giocatore cattolico) senza riuscire a conquistarlo, oppure essersi rifiutato di prender parte a una **Crociata** o di pagare la decima per 3 o più turni. Un giocatore scomunicato perde dei PO, non può prender parte a una **Crociata**, né divenire Papa per elezione o votare all'elezione di quest'ultimo. Il giocatore Papa ha facoltà di rimuovere la scomunica (i PO perduti vengono ripristinati e decadono le altre restrizioni). Inoltre il Papa può imporre a un giocatore cattolico di interrompere una guerra contro un altro giocatore della stessa religione, pena la scomunica.

Esempio: Il giocatore blu è il Papa. Il giocatore verde Mamelucco attacca e conquista lo Stato della Chiesa. Il Papa muore. Al turno successivo il giocatore giallo cattolico riconquista lo Stato della Chiesa e diviene il nuovo Papa.

Esempio: 10 armate barbare con Capitano Barbaro attaccano e conquistano lo stato della Chiesa, il Papa muore, ma non può essere riletto perché il territorio è occupato dei Barbari.

Esempio: il giocatore blu cattolico controlla lo Stato della Chiesa con 15 VF e 2 mezzi di trasporto; la Calamità **Epidemia** colpisce lo Stato della Chiesa causando la perdita di 6 VF, inoltre si tira 1d6 con risultato 5 e il Papa muore. Si rielegge subito il Papa che diventa il giocatore giallo; alla fine della fase eventi nello Stato della Chiesa si rimuovono 7 VF del giocatore blu (perché 2 VF rimangono per i 2 mezzi di trasporto) e si aggiungono 10 VF di armate del giocatore giallo appena eletto.

Il giocatore scomunicato deve rompere tutti i patti diplomatici con gli altri giocatori cattolici e i suoi Capitani non possono attaccare per 1 turno.

Il giocatore scomunicato viene considerato di una religione differente, può tentare di chiedere perdono (con Fiorini, territori, patti diplomatici) al Papa oppure dare vita ad un'altra fazione religiosa, eleggere un Antipapa e posizionare la 4° Capitale Religiosa nei suoi territori con l'aggiunta di 10 VF.

L'antipapa riscuote le decime dai giocatori della sua stessa fazione religiosa, può indire una **Crociata** anche contro Roma (vale 5 PO) e può scomunicare (il giocatore scomunicato dall'Antipapa può cercare di farsi perdonare oppure rientrare nelle fila dei Cattolici se il Papa lo accetta).

L'antipapa può essere rieletto se muore.

I giocatori cattolici ancora col Papa possono abbandonare il cattolicesimo e unirsi all'Antipapa, ma subiranno gli stessi effetti della scomunica.

APPROVVIGIONAMENTO

Ogni tipo di terreno possiede un valore massimo di VF che può contenere. I giocatori non possono superare questi limiti volontariamente, ma può accadere che questi limiti vengano superati a causa di Eventi o Calamità. Questo concetto si chiama Approvvigionamento e tutto ciò che è in eccesso in un territorio deve essere rimosso alla fine di ogni fase e rimesso nella riserva del giocatore.

Nota importante: ciò che è caricato su di un mezzo di trasporto non conta al fine dell'Approvvigionamento del territorio.

Territorio	Limite VF
Pianura	5 AGRICOLTURA (+5) ROTAZIONE COLTURE (+5)
Bosco	5 CACCIA
Collina	(+5) ALLEVAMENTO (+5)
Deserto	5
Montagna	5

Insedimenti ed edifici concedono un bonus al territorio:

Villaggio	+10
Borgo	+20
Città	+30
Cattedrale	+10
Torre	+5
Fortilizio	+10
Castello	+15
Capitale religiosa	+10

Esempio. In una Pianura ci sono 2 Arcieri e 1 Fante leggero barbaro per un totale di 7 VF. Il limite di popolazione di 5 è stato superato: i barbari attaccano! Ci sono due territori che mancano al barbaro per completare il proprio Regno e sono entrambi adiacenti: uno è occupato dal giocatore giallo e l'altro dal giocatore rosso. Il giallo ha armate per 10 VF, mentre il rosso per 5 VF. I barbari attaccano il territorio del giocatore rosso.



Esempio: in un territorio boscoso (5) c'è un borgo (+20) e una torre (+5). Vi sono 35 armate nel territorio, si eccede quindi il suo Approvvigionamento di un valore di 5 VF in armate, che verrà eliminato a fine turno. Il giocatore che le possiede sceglie come.

TERRITORIO CONTESO

Un territorio in cui ci sono armate di diversi giocatori in guerra tra loro è conteso. Non è quindi assegnato ad alcun giocatore.

Un territorio in cui ci sono armate di diversi giocatori in pace tra loro è del giocatore che lo possedeva prima dell'arrivo delle armate degli altri giocatori. Si può piazzare uno scudo del giocatore che lo possiede, come promemoria.

Quando più giocatori attaccano il medesimo territorio insieme, il territorio viene assegnato al giocatore che elimina le ultime armate del difensore; se rifiuta, ci si mette d'accordo, altrimenti si tira a sorte.

BARBARI

I giocatori possono attraversare o sostare nei territori dei barbari pacificamente, purché le loro armate (VF) non siano minori dei barbari. I barbari agiscono nella fase Eventi nella sotto-fase Barbari e si verifica se i barbari superano la capacità di approvvigionamento nei loro vari territori; se ciò avviene, i barbari di quel territorio attaccano un territorio confinante di un giocatore.

- Se un territorio barbaro può attaccare più territori confinanti dei giocatori, attaccherà quello che gli permette di conquistare un Regno nella sua interezza. Se ci sono più territori con questa caratteristica, attacca il più debole in termini di VF. In caso di parità tra 2 o più territori attaccherà quello non fortificato, in caso di ulteriore parità quello con l'insediamento più piccolo e infine quello con il minor numero di Capitani. Se la parità prosegue si tira a sorte con un dado.
- Un mezzo di trasporto o un territorio di un giocatore non possono essere attaccati dai barbari più di 1 volta per turno. Se quindi più territori barbari possono attaccare lo stesso territorio (o mezzo), sarà il territorio barbaro con più VF ad attaccare. In caso di 2 o più VF equivalenti, sarà quello con il Capitano di livello maggiore ad attaccare. Se la parità prosegue si tira a sorte con un dado.

I barbari proseguono la battaglia fino a che il nemico non viene annientato o sono ridotti ad un valore di 1 VF. In caso di vittoria, mantengono gli edifici militari e civili, ma distruggono le Cattedrali e gli edifici commerciali.

Nota: i barbari attaccano anche se hanno un valore di VF più alto di un mezzo di trasporto che transita o si ferma nel loro territorio senza dare battaglia. In questo particolare caso la battaglia avviene immediatamente durante il turno del giocatore che sta muovendo il mezzo.

Se il territorio barbaro non confina con territori dei giocatori, ma supera la capacità di approvvigionamento del territorio, si seguirà la seguente scaletta di azioni:

Esempio: ci sono 6 VF di armate barbare in Paflagonia; i territori del Ponto, Cappadocia e Cilicia sono occupati ognuno da 5 VF del Mamelucco. I Barbari cercheranno prima di riconquistare la Cappadocia che fa parte del Sultanato di Rum come la Paflagonia.

Esempio. Nel territorio barbaro c'è un Villaggio e una Torre. La capacità di approvvigionamento viene superata, quindi viene rimpiazzata la Torre con un Fortilizio.

1. Si piazza una Torre, se disponibile nella riserva di gioco..
2. Si costruisce un Villaggio, se nel territorio esiste l'icona di Centro Abitato, non ci sono insediamenti e il Villaggio è disponibile nella riserva di gioco.
3. Si piazza un Fortilizio, se c'è già una Torre e il Fortilizio è disponibile nella riserva di gioco. La Torre viene rimossa e torna nella riserva di gioco.
4. Si piazza un Borgo, se c'è già un Villaggio e il Borgo è disponibile nella riserva di gioco. Il Villaggio viene rimosso e torna nella riserva di gioco.
5. Si piazza un nuovo Capitano barbaro.
6. Si promuove il Capitano di 1 livello.
7. Si piazza una Galea barbara (solo se il territorio è costiero) che caricherà fino ad un massimo di 20 VF da quel territorio e 1 Capitano Barbaro. Nota: va lasciato almeno 1 VF barbaro nel territorio di partenza.
8. Questa nave si muoverà di 1 Zona di mare all'inizio di ogni fase Eventi, in modo casuale. Si contano i territori o le zone di mare dove potrebbe spostarsi la nave pirata (si escludono dal conteggio i territori barbari) e si lancia il dado più adeguato (in grado cioè di fornire un risultato almeno pari al numero di territori conteggiati; se ad esempio vi sono 5 direzioni possibili, si userà il d6), determinando il territorio o la zona di mare in cui si dirigerà (in caso di un risultato non valido, si lancerà nuovamente il dado). Se giunge in un territorio sbarcherà tutte le armate e attaccherà secondo le normali regole dei barbari. Dopo lo sbarco la galea barbara va rimossa e torna nella riserva di gioco.

Se dopo questa procedura le armate barbare superano la capacità di approvvigionamento e non possono attaccare, alla fine della fase Eventi vengono rimossi i VF in eccesso.

CAPITANI BARBARI

Ogni volta che le armate barbare conquistano un territorio o un mezzo di trasporto, viene promosso il Capitano barbaro di 1 livello, fino ad un livello massimo di 3 o ne viene aggiunto uno di primo livello se non era presente.

I Capitani barbari aumentano rispettivamente di +1, +2 e +3 il risultato del dado, sia in attacco che in difesa.

Se l'esercito barbaro viene attaccato e annientato, il Capitano va rimosso e torna nella riserva di gioco.

Se il Capitano era di 2° o 3° livello, il giocatore che lo ha sconfitto pesca 1 carta Tesoro.

ATTIVAZIONE BARBARI

Se un giocatore conquista un territorio barbaro, "attiva" i barbari nei territori confinanti: immediatamente 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 dei Capitani barbari, le armate aumentano rispettivamente di +1, +2 e +3, a seconda del livello del Capitano.

Esempio: per il movimento delle navi barbare vedi esempio della Calamità Pirati a pagina 17.

Carte **Tesoro**: rappresentano il "bottino di guerra" dei Capitani barbari di livello 2 e 3. Ogni carta riporta 3 simboli e le rispettive quantità: VF armate, Fiorini e merci. Si tira 1d8 per determinare il tipo di merci che vanno posizionate dove è stato ucciso il Capitano barbaro. Il VF delle armate vale come bonus alla successiva fase di rinforzi. I Fiorini sono subito disponibili al giocatore.

VITTORIA

Al raggiungimento delle condizioni di fine partita decise all'inizio, si effettua il calcolo dei PO. Ai punti in proprio possesso (positivi o negativi), si aggiungono quelli di fine partita.

Durante la partita si ottengono i seguenti PO:

Condizione	PO
Distruggere un Capitano di un giocatore	1
Distruggere un Capitano barbaro di livello 3	1
Distruggere un edificio di un giocatore	1
Distruggere un mezzo di trasporto di un giocatore	1
Distruggere un mezzo di assedio di un giocatore	1
Ogni 7 Tecnologie	1
Per ogni Tecnologia di 4° livello	1
Azioni Diplomatiche	variabile
Diventare Papa o Antipapa	1
Per ogni turno in cui non si paga la Decima	-1 (massimo -3)
Essere Scomunicato (Cattolico)	-2
Partecipare ad una Crociata (attaccanti e difensori)	variabile
Conquistare una capitale religiosa	1
Perdere una capitale religiosa	-2

A fine partita si ottengono i seguenti PO:

Possedere un Regno Piccolo	0
Possedere un regno Minore	1
Possedere un Regno Grande	2
Possedere un Regno Maggiore	3
Per territorio perso del proprio Regno	-1
Ogni 1000 Fiorini	1
Cattedrale Posseduta	1
Capitale religiosa posseduta	1
Essere il Papa o l'Antipapa	1

Nota: i territori validi per ottenere PO sono esclusivamente quelli con un numero tale di armate da non correre il rischio di ribellioni.

Il giocatore con più PO è il vincitore. In caso di pareggio, vince il giocatore con il numero maggiore di territori. Se la condizione di pareggio persiste, è il vincitore quello con il maggior numero di armate, a seguire quello con il maggior numero di Fiorini.

***Esempio:** il giocatore blu conquista una Città. Decide di distruggerla e di uccidere il Capitano avversario. Ottiene 2 PO.*

CARTE IMPERO

ARCHITETTO: Fase Acquisti: se possiedi la Tecnologia **MATEMATICA** paghi metà prezzo tutti i tipi di edifici (il prezzo viene dimezzato dopo aver applicato eventuali riduzioni di costo; attenzione ai prerequisiti per i vari tipi di edifici). Si scarta dopo l'uso.

AVARO: Fase Tasse: consegnalo a un avversario, il quale non riscuoterà le tasse fino a quando questa carta non verrà scartata (dura un numero di turni pari al tuo LT).

BALESTRIERE: Fase Combattimento: +1 al tiro del dado in attacco o difesa, +2 in difesa se sei fortificato. Da conservare se non viene perso in battaglia.

BARDO: Fase Diplomazia: tutti i giocatori non in guerra con te partecipano a una festa in tuo onore e mettono segretamente nel pugno dei Fiorini come dono; tu otterrai la somma maggiore, chi l'avrà o ereta 1 PO. Si scarta dopo l'uso.

CARDINALE: Fase Diplomazia: ruba 1 Cattedrale a un avversario e posizionala in un tuo territorio (massimo 2 Cattedrali nei Regni Maggiori e massimo 1 nei Regni Grandi e Regni Minori, non nei Regni Piccoli). In alternativa elimina la Cattedrale dal gioco. Si scarta dopo l'uso.

CERUSICO: Fase Combattimento: dopo una battaglia recupera 1d4 di VF se possiedi **MEDICINA**, 1d6 se possiedi **CHIRURGIA** e 1d8 se possiedi **OSPEDALE**; i VF recuperati vanno rimessi in gioco durante la successiva fase Posizionamento. Si scarta dopo l'uso. Non si possono recuperare più VF di quelli persi durante 1 battaglia.

CONDOTTIERO: Fase Combattimento: +1 al tiro del dado in attacco, +2 se possiedi la Tecnologia **TATTICA**. Da conservare se non viene perso in battaglia.

CORSARO: Fase Commercio: segna segretamente su un foglietto la zona di mare, su cui possiedi almeno un porto, dove sarà attivo il **Corsaro**. Quando una nave di un giocatore attraversa quella zona di mare, puoi mostrare (se vuoi) il foglietto e giocare il **Corsaro** per saccheggiarla: a seconda del tuo LT ruba 3/6/9 merci e se possiedi **GILDE** uccidi 3/6/9 VF di armate; le merci vanno depositate in uno dei tuoi porti di quella zona. Si scarta dopo l'uso.

Se i mercantili sono scortati da navi da guerra, ridurre di 1 merce e di 1 VF per ogni livello di nave da guerra.

MUDE rende immuni ai **Corsari** di giocatori di pari LT o inferiore.

Esempio (Architetto): il giocatore A è di 2° LT, possiede **MATEMATICA**, **ARCHITETTURA** e **INGEGNERIA**, gioca l'**Architetto** e compra 2 Torri (100/2 Fiorini l'una), 2 miglioramenti Fortilizio (200/2 Fiorini l'una) e 1 Cattedrale (1000/2 Fiorini) pagando solo 800 Fiorini invece di 1600 Fiorini.

Esempio (Avaro): il giocatore A di LT 2 consegna l'Avaro al giocatore B; per 2 turni di gioco il giocatore B non può riscuotere le tasse, anche se nel frattempo il giocatore A passa a LT 3.

Esempio (Balestriere): il giocatore A vuole assaltare la Torre del Giocatore B, entrambi giocano il **Balestriere**. A tira 1d4, ottiene 4+1; B tira 1d6+1+2 e ottiene 1+1+2: A perde 0 VF, B perde 1 VF e il **Balestriere**.

Esempio (Bardo): il giocatore A gioca il **Bardo**, il giocatore B e C che non sono in guerra con lui partecipano alla festa, D è in guerra con A e non partecipa; B mette segretamente nel pugno 100 Fiorini, C mette 250 Fiorini; il giocatore A prende i 250 Fiorini di C e C guadagna 1 PO.

Esempio (Cerusico): il giocatore A attacca il giocatore B in 3 territori diversi, quindi 3 battaglie; nella 1° battaglia perde 3 VF, nella 2° battaglia perde 5 VF e nella 3° battaglia perde 6 VF; alla ne della fase Combattimento gioca il **Cerusico** con bonus di **OSPEDALE**, quindi lancia 1d8 con risultato 8, ma può recuperare al massimo 6 VF persi durante la 3° battaglia.

Esempio (Cardinale): il giocatore A ruba 1 Cattedrale al giocatore B e la posiziona in Persia anche se gli altri 3 territori del Regno Il Khanato sono occupati dai barbari o da altri giocatori.

Esempio (Cardinale): il giocatore A ruba 1 Cattedrale al giocatore B, ma non può posizionala in Persia perché in uno degli altri 3 territori del Regno Il Khanato c'è già una Cattedrale del giocatore C, quindi deve eliminarla dal gioco.

Esempio (Condottiero): il giocatore A attacca B usando il Condottiero, entrambe tirano 1d6; A ottiene 6+1 e sconfigge B che ottiene 5 (B perde 2 VF, A perde 1 VF). A può decidere se rigiocare o ritirare dalla battaglia il **Condottiero**.

Esempio (Corsaro): il giocatore A di 2° LT gioca il **Corsaro** nel Mediterraneo e decide di saccheggiare il Mercantile del giocatore B scortato da 1 Galea di 2° livello; dovrebbe rubare 6 merci, ma ne ruba solo 4 perché la Galea le riduce di 2.

Esempio (Corsaro): il giocatore A di 3° LT possiede **GILDE** e gioca il **Corsaro** nel Mar Nero, decide di saccheggiare il Mercantile del giocatore B scortato da 2 Galee di 3° livello; dovrebbe rubare 9 merci e uccidere 9 VF, ma ruba solo 3 merci e uccide 3 VF perché le Galee di scorta riducono di 6; il giocatore non ha porti, per cui le merci vengono eliminate dal gioco.

Esempio (Diplomatico): il giocatore A possiede **FILOSOFIA** e consegna il **Diplomatico** al giocatore B, il giocatore B può decidere di spendere da 1 a 3 PO per ridurre o annullare i 3 turni di tregua imposti dal giocatore A.

Esempio (Diplomatico): il giocatore A possiede **UNIVERSITÀ** e consegna il **Diplomatico** al giocatore B; dopo 2 turni di gioco però il giocatore A cambia idea, quindi spende 2 PO per cancellare i rimanenti 2 turni di tregua e dichiara guerra al giocatore B.

Esempio (Eroina): il giocatore A vuole assaltare la Torre del barbaro: gioca l'Eroina e quindi tira 1d6 invece di 1d4; A ottiene 3 e perde 4 VF e l'Eroina perché il barbaro ottiene 6+1.

Esempio (Gabelliere): il giocatore A di 2° LT possiede **MATEMATICA** e **MULINO**, inoltre ha 10 territori di cui 5 sono **PIANURE**; gioca il **Gabelliere**, raddoppia i Fiorini e guadagna 10 Fiorini per ogni territorio e 10 Fiorini per ogni **PIANURA**, per un totale di 150 Fiorini.

Esempio (Genio): il giocatore A possiede **MATEMATICA** e attacca B usando il **Genio**: entrambi tirano 1d6. A ottiene 5+1 e sconfigge B che ottiene 3 (B perde 3 VF, A perde 1 VF). A può decidere se rigiocare o ritirare dalla battaglia il **Genio**.

Esempio (Genio): il giocatore A possiede **INGEGNERIA** e attacca B usando il **Genio**, entrambi tirano 1d6. A ottiene 2 +2, ma perde 2 VF e il **Genio** perché B ottiene 6 (B perde 1 armata).

Esempio (Genio): il giocatore A possiede **INGEGNERIA** e inizia un assedio con una catapulta al Fortilizio del giocatore B; al secondo turno di assedio A mostra il **Genio** e causa 1 VF di perdite alle armate assediate.

Esempio (Inquisitore): il giocatore A (che possiede **TEOLOGIA**) consegna l'Inquisitore a B (che possiede **FANATISMO**); tirano il d6: A ottiene 5+1, B ottiene 2 +2; A pesca una carta a caso dal mazzo delle carte Impero di B e la elimina dal gioco.

Esempio (Ladro): 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 1d6 x 100 Fiorini (non può rubare più Fiorini di quelli che possiede il giocatore B).

Esempio (Mecenate): il giocatore A è di 2° livello tecnologico e possiede **BANCHE**; decide di acquistare 2 Torri e 2 tecnologie di 1° livello per un totale di 400 Fiorini; gioca il **Mecenate** e paga solo 100 Fiorini.

Esempio (Mercante): il giocatore A possiede **BANCHE** e 2 **Mercanti**, quindi durante la fase Tasse riceve 180 Fiorini.

Esempio (Mercenario): il giocatore A è di 2° LT, possiede **CONIO**, **FORGIATURA**, **BANCHE** e gioca 1 **Mercenario**: potrebbe comprare 15 VF a 15 Fiorini l'una, ma non ha abbastanza soldi, quindi comprerà solo 11 VF a 165 Fiorini.

DIPLOMATICO: Fase Diplomazia: consegnalo ad un giocatore (che la conserva) e stabilisci una tregua di 1/2/3/4 turni in base alle tecnologie che possiedi tra **ISTRUZIONE**, **LETTERATURA**, **FILOSOFIA** e **UNIVERSITÀ**. La tregua è totale e reciproca, non si possono effettuare attacchi con armate o con carte Impero, ma sia tu che il giocatore che riceve questa carta potete ridurre i turni di tregua spendendo 1 PO per ogni turno; se la tregua viene interrotta prima dello scadere da uno dei 2 giocatori, anche l'altro è svincolato.

EROINA: Fase Combattimento: +1 al livello del dado (da d4 a d6 o da d6 a d8) in attacco o in difesa se possiedi almeno 1 Cattedrale. Da conservare se non viene persa in battaglia.

GABELLIERE: Fase Tasse: ottieni il doppio dei Fiorini dai tuoi territori se hai la Tecnologia **MATEMATICA** e dalle tue **PIANURE** se possiedi **MULINO**. Non cumulabile con altri **Gabellieri**. Da conservare.

GENIO: Fase Combattimento: +1 al tiro del dado in attacco o difesa se hai la Tecnologia **MATEMATICA**, +2 e bonus negli assedi se possiedi la Tecnologia **INGEGNERIA**. Da conservare se non viene perso in battaglia.

INQUISITORE: Fase Combattimento: scegli un avversario, entrambi tirate 1d6 (+1/+2 al tiro del dado se possedete le tecnologie **TEOLOGIA/FANATISMO**); se ottieni di più, scarta 1 sua carta Impero scelta a caso. Riduce gli etti di Eresia. Si scarta dopo l'uso.

LADRO: Fase Combattimento: spia tutte le carte di un avversario. Ruba 1 carta Impero a scelta; oppure, se possiedi **GILDE**, copia 1 Tecnologia che potresti usare e aggiungila sulla tua tabella di avanzamento tecnologico; oppure ruba (a seconda del tuo LT) 1d4, 1d6 o 1d8 x100 Fiorini oppure vedi tutti i suoi patti diplomatici. Si scarta dopo l'uso.

MECENATE: Fase Acquisto: riduci il costo di -100/-200/-300 Fiorini in base al tuo LT (-100 Fiorini se hai LT 1, -200 Fiorini se hai LT 2, -300 Fiorini se hai LT 3) per l'acquisto di tecnologie o la costruzione di edifici; -100 Fiorini ulteriori se hai la Tecnologia **BANCHE**.

MERCANTE: Fase Tasse: ricevi 30 Fiorini con **MATEMATICA**, 60 con **CONIO**, 90 con **BANCHE** o massimo 120 Fiorini con **GILDE**. Cumulabile con altri **Mercanti**, da conservare.

MERCENARIO: Fase Rinforzi: + 5 VF di armate per ogni Tecnologia tra **CONIO**, **FORGIATURA**, **BANCHE**, pagando 15 Fiorini per ogni punto di VF. Si scarta dopo l'uso.

MONACO: Fase Combattimento: +1 al tiro del dado in difesa se hai edifici nel tuo territorio, +2 se possiedi la Tecnologia **MISTICISMO**. Da conservare se non viene perso in battaglia.

PRINCIPESSA: Fase Diplomazia: puoi consegnarla a un giocatore (che la conserva): per farvi guerra o rompere patti perdete il doppio dei PO; nel caso di dichiarazione di guerra la **Principessa** viene rimessa nel mazzo Impero. Oppure puoi tentare di conquistare un Regno Piccolo barbaro senza combattere: tira 1d6; se sei al 1° LT hai successo con un risultato di 5 o più, se sei al 2° LT con un risultato di 3 o più, se sei al 3° LT hai successo con 1 o più; in caso di successo, rimuovere le armate barbare e posizionare 5 VF delle proprie armate in ognuno dei territori del Regno Piccolo; se usata per questo scopo si scarta dopo l'uso.

SALVACONDOTTO: ottieni un patto commerciale e di attraversamento territori con un altro giocatore non in guerra con voi. Il patto è unilaterale e senza limiti di tempo. Si scarta dopo l'uso.

SICARIO: Fase Combattimento: elimina 1 carta Impero a scelta dalla mano di un tuo avversario. Oppure, in difesa, puoi neutralizzare un altro **Sicario** o un'altra carta di offesa (**Cardinale**, **Inquisitore**, **Ladro**) se hai la Tecnologia **GILDE**. Si scarta dopo l'uso.

TEMPLARE: Fase Combattimento: +1 al tiro del dado in attacco se ci sono edifici nel territorio attaccato, +2 se possiedi la Tecnologia **MONOTEISMO**. Da conservare se non viene perso in battaglia.

USURAIIO: Fase Tasse: dura un numero di turni pari al tuo LT; +20% nella riscossione delle tasse, se hai la Tecnologia **BANCHE** +40% e puoi chiedere un 2° prestito. Oppure consegnalo a un avversario (che la conserva): -20% nella riscossione delle tasse, se ha la Tecnologia **BANCHE** -40% e non può chiedere prestiti; se ha dei prestiti in corso e non li restituisce durante la durata dell'**Usuraio** perde 1 PO per ogni prestito ogni turno.

Esempio (Monaco): il giocatore A attacca l'insediamento del giocatore B che possiede **MISTICISMO**; B gioca il Monaco e ottiene +2 al tiro del dado.

Esempio (Principessa): il giocatore A consegna la **Principessa** al giocatore B; il giocatore B rompe il patto commerciale con A e paga 2 PO; il giocatore A rompe il patto di attraversamento territori con B e paga 2 PO; il giocatore B dichiara guerra a A, perde 6 PO perché è della stessa religione di A e scarta la **Principessa**.

Esempio (Principessa): il giocatore blu è di 2° LT e gioca la **Principessa** per tentare di conquistare il Regno di Boemia occupato dai barbari (8 VF e 1 Capitano barbaro nel territorio della Boemia e 1 VF nel territorio della Stiria); tira 1d6 con risultato 4, il tentativo ha successo, quindi tutte le armate barbare vengono rimosse e sostituite con 5 VF del giocatore blu in entrambe i territori.

Esempio (Salvacondotto): il giocatore A consegna il **Salvacondotto** al giocatore B; A ottiene gratuitamente un patto commerciale e di attraversamento territori con B.

Esempio (Sicario): il giocatore A gioca il **Sicario** contro il giocatore B, guarda le sue carte Impero e ne elimina 1 a scelta.

Esempio (Sicario): il giocatore A gioca il **Sicario** contro il giocatore B, ma B usa un suo **Sicario** per neutralizzarlo.

Esempio (Sicario): il giocatore A gioca il **Ladro** contro il giocatore B, ma B possiede **GILDE** e usa un suo **Sicario** per neutralizzarlo.

Esempio (Templare): il giocatore A possiede **MONOTEISMO** e attacca l'insediamento del giocatore B; A gioca il **Templare** e ottiene +2 al tiro del dado.

Esempio (Usuraio): il giocatore A di 1° LT possiede **BANCHE**, gioca l'**Usuraio** e lo tiene per sé: riscuote il 140% delle tasse per 1 turno.

Esempio (Usuraio): il giocatore A di 2° LT gioca l'**Usuraio** e lo consegna al giocatore B che possiede **BANCHE**; il giocatore B riscuote il 60% delle tasse per 2 turni e perde 1 PO ogni turno perché ha 1 prestito in sospeso e non ha i Fiorini per estinguerlo.

Esempio (MISTICISMO): il giocatore possiede **MISTICISMO** e gioca il **Monaco** in difesa ottenendo un +2 al tiro del dado invece che un +1.

Esempio (MISTICISMO): il giocatore possiede **MISTICISMO** e paga 950 Fiorini invece di 1000 per la costruzione di una Cattedrale.

Esempio (MONOTEISMO): il giocatore possiede **MONOTEISMO** e gioca il **Templare** in attacco ottenendo un +2 al tiro del dado invece che un +1.

Esempio (MONOTEISMO): il giocatore possiede **MONOTEISMO** e paga 900 Fiorini invece di 1000 per la costruzione di una Cattedrale.

Esempio (TEOLOGIA): il giocatore A possiede **TEOLOGIA** e gioca l'**Inquisitore** contro il giocatore B ottenendo +1 al tiro del dado quando pesca a caso la carta Impero dell'avversario per verificare se è colpevole.

Esempio (TEOLOGIA): il giocatore possiede **TEOLOGIA** e paga 850 Fiorini invece di 1000 per la costruzione di una Cattedrale.

Esempio (FANATISMO): il giocatore A possiede **FANATISMO** e gioca l'**Inquisitore** contro il giocatore B ottenendo +2 al tiro del dado quando pesca a caso la carta Impero dell'avversario per verificare se è colpevole.

Esempio (FANATISMO): durante la fase Rinforzi il giocatore con **FANATISMO** riceve 2 VF gratis ogni turno e 7 VF gratis nel turno in cui avviene la **Crociata**.

Esempio (AGRICOLTURA): se non possiedi la Tecnologia **AGRICOLTURA**, acquisti 1 merce di Vino a Costantinopoli a 17 Fiorini invece di 15 e la vendi a Gerusalemme a 20 Fiorini invece di 22..

Esempio (MULINO): il giocatore ha 6 Pianure: al 2° turno di gioco acquista il **MULINO** e riceve 30 Fiorini aggiuntivi durante la fase Tasse; al 3° turno di gioco pesca il **Gabelliere** e riceve 60 Fiorini aggiuntivi durante la fase Tasse.

Esempio (ROTAZIONE DELLE COLTURE): il giocatore ha 5 VF in Bessarabia, compra **AGRICOLTURA** per aumentare il livello di approvvigionamento di 5 e poi **ROTAZIONE DELLE COLTURE** per raggiungere il livello di approvvigionamento di 20 VF.

Esempio (MERCATO): il mamelucco vorrebbe commerciare tra Damasco e Tunisi, ma il giocatore che controlla Tunisi non accetta il patto commerciale; allora il mamelucco conquista Tunisi, ma per commerciare tra 2 sue Città deve comprare il **MERCATO**.

Esempio (MERCATO): il giocatore di livello 2 possiede **MERCATO** e durante la fase Commercio decide di mettere all'asta 2 carte Impero del suo mazzo; l'asta è aperta a tutti, si può partire da una base definita dal giocatore, con rilancio minimo di 5 Fiorini.

TECNOLOGIE

MISTICISMO

Bonus al **Monaco** in difesa e riduce il costo per costruire edifici religiosi di 50 Fiorini. Riduce gli effetti di **Eresia** e **Guerra Civile**.

MONOTEISMO

Bonus al **Templare** in attacco e riduce il costo per costruire edifici religiosi di 100 Fiorini. Riduce gli effetti di **Eresia** e **Guerra Civile**.

TEOLOGIA

Bonus di +1 all'**Inquisitore** e riduce il costo per costruire edifici religiosi di 150 Fiorini. Riduce gli effetti di **Eresia**, **Inquisizione** e **Guerra Civile**.

FANATISMO

Bonus di +2 all'**Inquisitore**. Durante la fase Rinforzi ricevi +2 armate gratis. +5 armate gratis se partecipi alla **Crociata** (sia in attacco che in difesa dell'obiettivo designato). Aggrava l'**Inquisizione**. Riduce gli effetti della **Guerra Civile**, annulla gli effetti di **Eresia**.

AGRICOLTURA

Non hai malus commerciando Cereali e Vino. +5 VF al limite di approvvigionamento in PIANURA. Riduce gli effetti della **Carestia**.

MULINO

Nella fase Tasse: ricevi 5 Fiorini per ogni Pianura in tuo possesso oppure 10 Fiorini per ogni Pianura se possiedi il **Gabelliere**.

ROTAZIONE DELLE COLTURE

+10 al limite di approvvigionamento in Pianura. Annulla gli effetti della **Carestia**.

MERCATO

Puoi commerciare tra le tue Città. Puoi costruire gli edifici commerciali a metà prezzo. Nella fase Commercio puoi mettere all'asta le tue carte Impero. Riduce gli effetti di **Rivolte**.

ALLEVAMENTO

+5 al limite di approvvigionamento nelle Colline. Riduce gli effetti della **Carestia**.

CACCIA

Non hai malus commerciando le PELLI. +5 al limite di approvvigionamento nei Boschi. Riduce gli effetti della **Carestia**.

FORGIATURA

Non hai malus commerciando ARMI E ARMATURE. Durante la fase Rinforzi puoi comprare fino a +5 VF di armate quando usi la carta Impero **Mercenario**.

TESSITURA

Non hai malus commerciando i TESSUTI. +1 al movimento delle navi.

SCUOLA MILITARE

Puoi arruolare i Capitani con un livello di esperienza pari al tuo LT pagando rispettivamente 100 Fiorini per il 1° livello, 200 Fiorini per il 2° livello e 300 Fiorini per il 3° livello.

TATTICA

Bonus alla carta Impero **Condottiero** in attacco. Dopo una sconfitta con più eserciti e Capitani, solo l'ultimo Capitano che ha condotto un attacco è penalizzato.

STRATEGIA

+1 al tiro del dado in battaglia se hai un rapporto di forze almeno di 3:1, oppure annulli il bonus dell'avversario. Raddoppia i prigionieri catturati in battaglia.

LOGISTICA

+1 al movimento dei mezzi di trasporto via terra. Annulla gli effetti del logoramento. Puoi tenere fino a 5, 10, 15 VF di armate nascoste dietro il tuo schermo a seconda del tuo LT. Posiziona i rinforzi in territori contigui con i tuoi insediamenti (i territori ai lati di uno stretto sono considerati contigui, le isole no), non superando i limiti di approvvigionamento.

LEGGE

-1 al livello di Ribellione. Riduce gli effetti di **Alluvione**, **Incendio** e **Guerra Civile**.

INVESTITURA

Durante la fase Rinforzi puoi ricevere 1 VF di armate extra pagando 15 Fiorini. Riduce gli effetti di **Congiura** e **Guerra Civile**.

VASSALLAGGIO

Durante la fase Tasse ricevi 10 Fiorini per ogni edificio civile in tuo possesso. Riduce gli effetti di **Congiura** e **Guerra Civile**.

Esempio (ALLEVAMENTO): il bizantino ha 5 VF in Macedonia, compra **ALLEVAMENTO** per aumentare il livello di approvvigionamento di 5, per un totale di 10 VF.

Esempio (CACCIA): il giocatore tedesco ha 5 VF nel Palatinato, compra **CACCIA** per aumentare il livello di approvvigionamento di 5, per un totale di 10 VF; inoltre può commerciare le pelli tra Danzica e Ginevra senza malus (compra a 35 invece di 37 e vende a 46 invece di 44 Fiorini).

Esempio (FORGIATURA): il giocatore possiede **FORGIATURA** e gioca il **Mercenario**: acquista 5 VF di armate pagandole 15 Fiorini ognuna.

Esempio (TESSITURA): con la **TESSITURA** un giocatore può commerciare i tessuti tra Ginevra e Danzica senza subire malus (compri a 28 invece di 30 e vendi a 41 invece di 39 Fiorini).

Esempio (SCUOLA MILITARE): il giocatore A di livello 3 ha perso in battaglia i suoi Capitani: nella successiva fase di Acquisto decide di acquistare **SCUOLA MILITARE** e poi nella successiva fase di Acquisto decide di acquistare 3 Capitani: 2 di 1° livello 1 di 3° livello.

Esempio (TATTICA): il giocatore possiede **TATTICA** e gioca il **Condottiero** in attacco, ottenendo un +2 al tiro del dado invece che un +1.

Esempio (STRATEGIA): il giocatore A possiede **STRATEGIA** e sta attaccando con 30 VF il territorio del giocatore B difeso da 12 VF: il rapporto di forze non è di 3:1 per cui non ha il bonus di +1 al tiro del dado; dopo le prime perdite il giocatore A ha ancora 27 VF ed il giocatore B solo 8 VF; il rapporto di forze è superiore a 3:1, quindi il giocatore A attacca con un bonus di +1 al tiro del dado.

Esempio (STRATEGIA): il giocatore B perde un suo territorio con 25 VF; il giocatore A che ha attaccato e vinto possiede **STRATEGIA**, quindi ottiene 5 VF di prigionieri invece di 2 VF.

Esempio (LOGISTICA): il giocatore di LT 2 possiede **LOGISTICA**, quindi può avere al massimo 10 VF posizionati come riserva dietro il proprio schermo.

Esempio (LOGISTICA): il bizantino possiede **LOGISTICA** e durante la fase Posizionamento può aggiungere armate direttamente in Macedonia e Bitinia, ma non nel Peloponneso finché non conquista la Tessaglia, e non nell'isola di Rodi.

Esempio (INVESTITURA): il giocatore di livello 2 possiede **INVESTITURA** e decide di acquistare 1 VF extra pagando 15 Fiorini.

Esempio (VASSALLAGGIO): il giocatore possiede **VASSALLAGGIO**, 3 Villaggi e 1 Città: durante la fase Tasse riceve 40 Fiorini per questa Tecnologia.

Esempio (FEUDALESIMO): il giocatore possiede **FEUDALESIMO**, 4 Castelli e 2 Città: durante la fase Tasse riceve 4 VF di armate e 100 Fiorini per questa Tecnologia.

Esempio (MATEMATICA): il giocatore possiede **MATEMATICA** e ottiene 30 Fiorini extra per ogni **Mercante** in suo possesso.

Esempio (CONIO): il giocatore possiede **CONIO** e ottiene 60 Fiorini extra per ogni **Mercante** in suo possesso.

Esempio (CONIO): il giocatore possiede **CONIO** e gioca il **Mercenario**: acquista 5 VF di armate pagandole 15 Fiorini ognuna.

Esempio (BANCHE): il giocatore possiede **BANCHE** e ottiene 90 Fiorini extra per ogni **Mercante** in suo possesso.

Esempio (BANCHE): il giocatore possiede **BANCHE** e 1117 Fiorini nella sua riserva quindi all'inizio della fase Tasse ottiene 111 Fiorini extra per il 10%.

Esempio (BANCHE): il giocatore possiede **BANCHE** e gioca il **Mercenario**: acquista 5 VF di armate pagandole 15 Fiorini ognuna.

Esempio (BANCHE): il giocatore con LT 2 dovrebbe ricevere 100 Fiorini dalle tasse, se possiede l'**Usuraio** ne riceve 120 per 2 turni e se possiede anche **BANCHE** ne riceve 140 per ogni turno; se un altro giocatore con LT 3 gli consegna l'**Usuraio**, riceve 60 Fiorini per 3 turni (se non avesse avuto **BANCHE** sarebbero stati 80 Fiorini).

Esempio (BANCHE): il giocatore con LT 3 possiede **BANCHE** e chiede un prestito: tira 1d8x100 a cui somma +100 Fiorini per la Tecnologia **BANCHE**.

Esempio (GILDE): il giocatore possiede **GILDE** e ottiene 120 Fiorini extra per ogni **Mercante** in suo possesso.

Esempio (GILDE): il giocatore di livello 2 possiede **GILDE** e chiede un prestito: tira 1d6x100 a cui somma +200 Fiorini per la Tecnologia **GILDE**.

Esempio (ARCHITETTURA): il giocatore deve possedere LT 2 e **ARCHITETTURA** per costruire un Borgo (edificio civile di livello 2).

Esempio (ARCHITETTURA): il giocatore deve possedere **ARCHITETTURA** per costruire una Cattedrale o una Fiera agricola.

Esempio (INGEGNERIA): il giocatore deve possedere LT 3 e **INGEGNERIA** per costruire un Castello.

Esempio (ALCHIMIA): il giocatore possiede **ALCHIMIA** e attacca con la sua Galea di livello 3 il mercantile nemico: durante l'attacco iniziale di speronamento tira 1d4+3 per la Galea e aggiunge +1 per questa Tecnologia, nei successivi tiri lancia 1d6 aggiungendo sempre +1 per questa Tecnologia.

Esempio (ALCHIMIA): il giocatore possiede **ALCHIMIA** e sta assediando un Castello nemico con 1 Bombarda; all'inizio della successiva fase di Combattimento la Bombarda causa 1 VF di danni ai nemici e le mura del Castello crollano.

FEUDALESIMO

+1 al livello di Ribellione. Durante la fase Rinforzi ricevi 1 VF di armate per ogni Castello e 50 Fiorini per ogni Città in tuo possesso. Immune a **Congiura**. Riduce gli effetti della **Guerra Civile**.

MATEMATICA

Bonus a **Mercante** nella fase Tasse. Puoi usare le carte Impero **Genio**, **Gabelliere** e **Architetto**.

CONIO

Bonus al **Mercante** nella fase Tasse. Durante la fase Rinforzi puoi comprare +5 VF di armate quando usi il **Mercenario**.

BANCHE

Durante la fase Tasse ricevi +10% di tutti i tuoi Fiorini come introiti; bonus a **Mercante** e **Usuraio**; +100 Fiorini se chiedi dei prestiti. Durante la fase Rinforzi puoi comprare +5 VF di armate quando usi il **Mercenario**.

GILDE

Bonus al **Mercante** nella fase Tasse; +200 Fiorini se chiedi dei prestiti. Bonus a **Sicario** e **Ladro**. A seconda del tuo LT guadagni +1, +2 o +3 Fiorini quando vendi le merci.

ARCHITETTURA

Puoi costruire edifici civili (superiori al 1° livello), commerciali, religiosi e usare l'**Architetto** per dimezzarne il costo. Riduce gli effetti di **Alluvione**.

INGEGNERIA

Puoi costruire edifici militari (superiori al 1° livello) e usare l'**Architetto** per dimezzarne il costo. Bonus al **Genio** in attacco e in difesa. Riduce gli effetti di **Terremoto**, **Tempesta**, **Alluvione** e **Incendio**.

ALCHIMIA

Fuoco greco: +1 al tiro del dado se combatti con navi da guerra. +1 danno durante gli assedi e le battaglie campali. Polvere da sparo: puoi costruire le Bombarde. Aggrava gli effetti dell'**Ere-sia**.

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.

CARTOGRAFIA

+1 al movimento di tutti i mezzi di trasporto. Aggrava gli effetti dell'Eresia. Riduce gli effetti della Tempesta.

STRADE

+1 al movimento dei mezzi di trasporto via terra. Il movimento su Montagne diventa di 2 PM, sui Fiumi diventa 0 PM. Aggrava gli effetti di Epidemia.

ISTRUZIONE

Durante la fase Diplomazia puoi usare il Diplomatico per imporre ad un giocatore una tregua di 1 turno. Riduce effetti della Guerra Civile. Aggrava gli effetti dell'Eresia.

LETTERATURA

Durante la fase Diplomazia puoi usare il Diplomatico per imporre ad un giocatore una tregua di 2 turni. Riduce effetti della Guerra Civile. Aggrava gli effetti dell'Eresia.

FILOSOFIA: durante la fase Diplomazia puoi usare il Diplomatico per imporre ad un giocatore una tregua di 3 turni. Riduce effetti della Guerra Civile. Aggrava gli effetti dell'Eresia. Annulla il bonus di TEOLOGIA per l'Inquisizione.

UNIVERSITÀ

Acquista le Tecnologie a metà prezzo. Durante la fase Diplomazia puoi usare il Diplomatico per imporre una tregua di 4 turni. Aggrava gli effetti dell'Eresia. Annulla il bonus delle Cattedrali per l'Inquisizione. Riduce effetti della Guerra Civile.

MEDICINA

Puoi usare il Cerusico per curare 1d4 VF di armate perse dopo 1 singola battaglia, non si possono recuperare più VF di quelli persi escludendo i prigionieri; rientrano in gioco nella prossima fase Rinforzi. Riduce effetti dell'Epidemia e della Guerra Civile.

CHIRURGIA

Recuperi ogni turno 1 VF di armate persa in battaglia. Puoi usare il Cerusico per curare 1d6 VF di armate perse dopo 1 singola battaglia, ma non si possono recuperare più VF di quelli persi escludendo i prigionieri; tutti VF recuperati rientrano in gioco nella prossima fase Rinforzi. Riduce gli effetti della Guerra Civile. Aggrava gli effetti dell'Eresia.

OSPEDALE

Recuperi ogni turno 2 VF di armate perse in battaglia, anche se sono battaglie differenti. Puoi usare il Cerusico per curare 1d8 VF di armate perse dopo 1 singola battaglia, ma non si possono recuperare più VF di quelli persi escludendo i prigionieri; tutti VF recuperati rientrano in gioco nella prossima fase Rinforzi. Immune agli effetti dell'Epidemia. Riduce effetti della Guerra Civile.

Esempio (ASTRONOMIA): il giocatore possiede ASTRONOMIA e il suo mercantile spende solo 3 PM invece di 4 PM per uscire dal porto di Palermo ed entrare nel Porto di Tunisi.

Esempio (CARTOGRAFIA): il giocatore possiede CARTOGRAFIA e il suo mercantile di livello 1 si può muovere di 7 PM invece di 6 PM.

Esempio (STRADE): il giocatore possiede STRADE e la sua Carovana di livello 1 può muoversi di 7 PM invece di 6 PM; inoltre per muoversi dentro un territorio con Montagne spende solo 2 PM e per attraversare i FIUMI spende 0 PM.

Esempio (ISTRUZIONE): il giocatore possiede ISTRUZIONE e gioca il Diplomatico contro un altro giocatore: per 1 turno, entrambi non possono attaccarsi con carte Impero o con armate a meno di non spendere 1 PO per annullare l'effetto del Diplomatico.

Esempio (LETTERATURA): il giocatore possiede LETTERATURA e gioca il Diplomatico contro un altro giocatore: per 2 turni entrambi non possono attaccarsi con carte Impero o con armate a meno di non spendere 1 PO per ogni turno di tregua che si vuole annullare.

Esempio (FILOSOFIA): il giocatore possiede FILOSOFIA e gioca il Diplomatico contro un altro giocatore: per 3 turni entrambi non possono attaccarsi con carte Impero o con armate a meno di non spendere 1 PO per ogni turno di tregua che si vuole annullare.

Esempio (UNIVERSITÀ): il giocatore acquista UNIVERSITÀ: dal turno successivo pagherà tutte le Tecnologie metà prezzo.

Esempio (UNIVERSITÀ): il giocatore possiede UNIVERSITÀ e gioca il Diplomatico contro un altro giocatore: per 4 turni entrambi non possono attaccarsi con carte Impero o con armate a meno di non spendere 1 PO per ogni turno di tregua che si vuole annullare.

Esempio (CHIRURGIA): il giocatore A in una battaglia perde 10 VF di armate contro il giocatore B; di questi 10 VF, 2 VF vengono catturati come prigionieri dal giocatore B perché possiede STRATEGIA; il giocatore A possiede CHIRURGIA e recupera 1 VF, inoltre usa il Cerusico e recupera 1d6 di armate extra.

Esempio (OSPEDALE): il giocatore A in una battaglia perde 2 VF di armate contro il giocatore B; di questi 2 VF, 1 VF viene catturato come prigioniero dal giocatore B; il giocatore A possiede OSPEDALE, ma può recuperare solo 1 VF.

OPZIONI

Le seguenti regole possono essere aggiunte nella partita se tutti i giocatori concordano.

Esempio: il giocatore blu a fine partita mostra la sua carta obiettivo; possiede 6 territori del suo Regno di partenza (verdi), ha conquistato 6 territori gialli e 4 territori rossi per un totale di 6 PO (-1+3+4). Ha conquistato altri territori, ma non hanno valore in termini di PO.

Esempio: il giocatore blu a fine partita mostrerà la sua carta obiettivo e dichiara di averlo completato, quindi ottiene 4 PO per i territori gialli, 8 PO per i territori rossi e 3 PO extra per un totale di 15 PO.

Esempio: Il giocatore mamelucco posiziona un porto lontano in Giudea: ora è possibile commerciare via mare con Gerusalemme.

Esempio: attaccare via mare un avversario in un territorio di pianura costa 1 PM, in collina/foresta/deserto costa 2 PM, in montagna costa 3 PM.

Esempio: il giocatore ungherese possiede **LOGISTICA**, **ALLEVAMENTO** e i 3 territori del Regno di Sicilia, ognuno occupato da 5 VF di armate. Il mamelucco sta attaccando via mare il territorio della Sicilia; l'ungherese può aggiungere in Sicilia fino ad un massimo di 5 VF di armate dalle riserve perché confinante con l'insediamento di Napoli, il mamelucco non può aggiungere riserve.

1. **OBIETTIVI:** all'inizio della partita si distribuisce casualmente ad ogni giocatore una delle carte Obiettivo relative al proprio regno di partenza. Sulla carta sono rappresentati i 7 territori di partenza in verde, 8 territori in giallo, vicini al regno di partenza, e 9 territori in rosso, più lontani dal regno di partenza. A fine partita, invece di calcolare i PO relativi alla tabella dei differenti Regni (piccolo, minore, grande, maggiore, ecc.), si calcolano i PO ottenuti dalla carta Obiettivo: per ogni territorio di partenza (verde) perso si perde 1 PO; per ogni territorio giallo conquistato si guadagna 1/2 PO; per ogni territorio rosso conquistato si guadagna 1 PO. Altri territori conquistati non hanno alcun valore in termini di PO.

Nota: i territori validi per ottenere PO sono esclusivamente quelli con un numero tale di armate da non correre il rischio di ribellioni. Se un giocatore conquista tutti i territori del suo obiettivo, dichiara di aver creato il proprio Impero e ottiene 3 PO extra.

2. **PORTI LONTANI:** durante la fase acquisto si possono acquistare i tasselli porti lontani per 100 Fiorini, che verranno poi posizionati durante la fase posizionamento. Un porto lontano può essere posizionato in un qualsiasi territorio costiero che non contenga già un porto ed è considerato un porto a tutti gli effetti.

Le navi possono attraccare dove c'è un porto lontano e quindi non rimanere in mare aperto; il carico e scarico delle navi costa come se ci fosse un insediamento.

3. **ATTRACCO DIFFICOLTOSO:** Si può decidere che le Galee, quando caricano e/o scaricano al di fuori di un porto, spendano PM in base al terreno in cui sono attraccate, cioè in base ai costi per i terreni riportati nella tabella a pag. 22. Inoltre, in modo analogo, anche per attaccare via mare si spendono PM in base al tipo di terreno.

4. **RISERVE DI COMBATTIMENTO:** se si possiede la Tecnologia **LOGISTICA** si può effettuare un'ulteriore operazione: l'aggiunta delle riserve di combattimento. Una volta per ogni battaglia campale (in attacco o in difesa), si possono aggiungere all'esercito in battaglia le riserve raccolte dietro il proprio Schermo giocatore. Nota: le riserve possono essere massimo da 5, 10 o 15 VF a seconda del proprio LT; si può ripetere questa operazione 1 volta per ogni battaglia campale, in attacco o in difesa. Questa operazione può essere effettuata solo ad inizio della battaglia e se il territorio della battaglia campale è confinante con un insediamento del giocatore e senza superare la capacità di approvvigionamento.

In caso di battaglia campale preceduta da un assedio non è possibile aggiungere riserve da parte del difensore.

5. AGGIUNTA AL SACCHEGGIO: invece del normale saccheggio, per ogni Capitano di 2° o 3° livello si pesca 1 carta Tesoro.

6. **Sicario** + **GILDE** puoi tentare di uccidere il Papa o l'Antipapa: tu e il giocatore che controlla il Papa o l'Antipapa tirate 1d6; se vinci il tiro del dado hai avuto successo e alla fine della fase di combattimento si procede alla rielezione del Pontefice (vedi paragrafo "Elezione del Papa" a pagina 30).

7. **Sicario** + **GILDE** può uccidere anche carte Impero (**Avaro**, **Diplomatico**, **Principessa**, **Usuraio**) consegnate ad un qualsiasi giocatore durante il turno attuale o nei turni precedenti.

8. **Corsaro** + **GILDE**: invece di uccidere 3/6/9 VF di armate, puoi scegliere se convertirle in prigionieri o in merci di schiavi.

9. RIDUZIONE LIVELLO DI RIBELLIONE: le fortificazioni riducono il livello di ribellione nel territorio in base al loro livello.

10. RELIQUIE: sulle carte evento può essere presente l'icona Graal . In questo caso si tira 1d8 e si determina, osservando il retro della carta Evento, dove la reliquia è stata trovata. Posizionate quindi 1 segnalino Reliquia nel territorio in questione. Il primo giocatore che porta un proprio Capitano in quel luogo può impossessarsi della reliquia con un'azione gratuita. La reliquia è quindi associata a quel Capitano e può essere trasportata in una Cattedrale. Prendere per primo una Reliquia vale immediatamente 1 PO. Alla fine del gioco una Cattedrale con una Reliquia vale 2 PO anziché 1 PO.

11. RELIGIONE KHANATO: il Khanato dell'Orda d'Oro può, una sola volta per partita, cambiare religione in qualsiasi momento e diventare cattolico, musulmano o ortodosso, ma perde 2 PO.

12. RELIGIONE BIZANTINO: il bizantino può diventare cattolico, ma perde 1 PO e il livello di ribellione dei suoi territori aumenta di 1, 2, 3 in base al LT del giocatore.

13. RITIRATA: se il giocatore effettua la ritirata prima di iniziare una battaglia, l'altro giocatore ottiene 1 PO; se invece la battaglia è già iniziata tira 1d4 per vedere quanti FV in fuga riesce a catturare. Il Capitano che si ritira perde 1 livello. L'esercito che si ritira prima di iniziare la battaglia può utilizzare i mezzi di trasporto a disposizione e muoversi in base ai loro PM, altrimenti può ritirarsi in un territorio confinante, ma solo 1 volta per turno. Se la capacità di approvvigionamento del territorio dove ci si ritira non è sufficiente, le armate in eccesso vengono rimosse immediatamente.

*Esempio: il giocatore A possiede **UNIVERSITÀ** e consegna il **Diplomatico** al giocatore B per una tregua di 4 turni; il giocatore C possiede **GILDE** e decide di usare il suo **Sicario** per assassinare quel **Diplomatico** ed annullare la tregua.*

*Esempio: il Mamelucco possiede **LEGGE** e costruisce una Torre in Cirenaica e un Castello nel Sinai; il livello di ribellione in Cirenaica sarà ridotto di 2 e nel Sinai sarà ridotto di 4.*



Esempio di carta evento con l'icona Graal.

Esempio: il bizantino è al 2° LT e decide di cambiare religione e diventare cattolico, quindi il livello di ribellione aumenta di 2; poi passa al 3° LT, di conseguenza il livello di ribellione aumenta complessivamente di 3.

Esempio: il mamelucco si ritira dal territorio di Djerba verso la Tripolitania con 5 FV, se in Tripolitania ci sono 5 FV e non c'è la torre, perde automaticamente i 5 FV che si stanno ritirando.

Se in Tripolitania c'è una Torre e solo 5 FV, non ci sono problemi di approvvigionamento; nello stesso turno decide di ritirarsi anche dalla Tripolitania verso Leptis Magna, ma può farlo solo con 5 FV perchè gli altri 5 FV si erano già ritirati.

Esempio: se il 1° giocatore sceglie l'Impero Bizantino, il 2° giocatore può scegliere il Regno di Ungheria, il Sultanato Mamelucco o il Khanato dell'Orda d'oro.

Esempio: il giocatore a fine partita ha ottenuto 5 PO di battaglie e conquiste territoriali, 7 PO di evoluzione tecnologica, 8 PO di fiorini; I PO validi sono 5.

14. PARTITA A 2 GIOCATORI: i 2 Regni giocanti devono essere contigui, cioè tra di loro non ci devono essere altri Regni giocabili.

Una volta definiti i 2 Regni giocanti, tutti i Regni barbari adiacenti ad essi e tutti i Regni barbari compresi nell'area di passaggio tra i 2 Regni giocanti vengono compresi nell'area giocabile. Niente regole riguardanti il Papa e regole correlate (elezione del Papa, decime, scomunica, Antipapa, **Crociata**).

Niente calamità durante la fase Eventi, niente fase Diplomazia.

Si gioca normalmente, ma i PO che si ottengono si suddividono in 3 tipologie: battaglie e conquiste territoriali, evoluzione tecnologica, fiorini.

I PO validi a fine partita sono quelli più bassi tra le 3 tipologie, quindi il giocatore è portato a sviluppare tutti e 3 gli aspetti principali del gioco: battaglie e conquista, evoluzione tecnologica, fiorini.

14. MODIFICATORI TERRENO PER BATTAGLIE CAMPALI: se l'attaccante attacca da un livello superiore ha un bonus di +1 al tiro del dado (per esempio da montagna attacca collina o pianura o da collina attacca pianura). Se l'attaccante attacca da un livello inferiore ha un malus di -1 al tiro del dado (per esempio da collina attacca montagna o da pianura attacca collina o montagna).

Se il difensore si trova in un bosco, annulla il bonus dell'attaccante dovuto al tipo di terreno.

Se c'è un fiume che fa da confine tra il territorio dell'attaccante e il territorio del difensore, l'attaccante ha un malus di -1 al tiro del dado.

Se l'attaccante sta sbarcando o sta attraversando uno stretto, ha un malus di -2 al tiro del dado.

Se l'attacco avviene da più direzioni, si calcola il bonus migliore (o il malus minore) a favore dell'attaccante (perché comunque il difensore viene attaccato da più lati).

Se il territorio da cui parte l'attaccante o il territorio in cui si trova il difensore sono deserti, rispettivamente perdono 1 FV extra dal secondo lancio dei dadi (queste perdite si aggiungono alle perdite dovute al risultato dei dadi + eventuali modificatori di carte o tecnologie).

Se il giocatore possiede LOGISTICA, annulla l'effetto del deserto.

Se il giocatore possiede STRATEGIA, riduce di 1 eventuali malus.

Durante le battaglie campali che seguono un assedio, entrambe i giocatori si trovano sullo stesso territorio.

TABELLA DELLE CALAMITÀ

GRUPPO A (1-2 su1d4)

1. Alluvione
2. Invasione Barbara
3. Carestia
4. Congiura
5. Epidemia
6. Eresia
7. Guerra Civile
8. Lancia nuovamente il dado

GRUPPO B (3-4 su1d4)

1. Incendio
2. Inquisizione
3. Pirati
4. Rivolte
5. Tempesta
6. Terremoto
7. Crociata
8. Lancia nuovamente il dado

Questo è il regolamento del prototipo di Medioevo Universale, così come è stato creato da Nicola Iannone. Tieni bene a mente che si tratta di un **prototipo e di una versione sperimentale del gioco**, per cui potrebbe risultare più complesso e intricato di un normale regolamento di un gioco commercializzato.

Vai sul sito personale dell'autore www.medioevouniversalis.org per avere chiarimenti, fornire suggerimenti o per conoscere gli sviluppi e gli aggiornamenti del gioco. Grazie per il tuo contributo a quest'opera epica!

Autore: Nicola Iannone

Project manager: Michele Quondam

Illustrazioni: Fabio Porfidia

Modelli 3D: Kevin Dubeau (truppe) e Michele Quondam (altri elementi)

Traduzione Inglese: Virginia Grego

Un ringraziamento speciale da parte dell'Autore, in ordine di apparizione, a: "Mozzy", "Zamein", "Depl", "Fabien", BSM Modelismo, "Tinuz", "Khoril", i modder di MTW Italia, "Silverwolf", "La Figlia del Brigante", Omar Salvodelli, il fu Valerio "Conan" Laurenzi, Giochix... grazie a tutti i forum e le convention che mi hanno ospitato, ma soprattutto un ringraziamento dal profondo del mio cuore alla mia famiglia.

Un ringraziamento speciale da parte del Project Manager a: Federico Sonzogni, Mattia Porrozz, Emiliano Caretti, Luigi De Feo, Sara De Franceschi, Virginia Grego, Alessandro delle Cese, Éric Hupin e Pablo Martino. Un grande ringraziamento a tutti partecipanti alle campagne di Giochistarter.it e Kickstarter, che hanno reso possibile questo progetto. Grazie a tutti i playtester che sono decisamente troppi per trovare posto in una lista!



Inmedia Srl. All rights reserved.