

Medioevo Universale – Riassuntivo

Durata: limite di tempo (*vince chi ha più PO*), limite di turni (*vince chi ha più PO*), limite di PO raggiunti.

In meno di 6 giocatori: non si usa il Principato di Rostov e di Vladimir, la Repubblica di Novgorod, lo Stato Teutonico, i Regni di Svezia, Norvegia, Danimarca e Francia, la Provenza, i territori di Algeria e Medjerda.

Preparazione.

- Mischiare i tre mazzi *Impero*, *Eventi* e *Tesoro*.

- Ogni giocatore sceglie un Regno e riceve:

1000 Fiorini

1 Mercantile, Carovana, Galea, Carro da Guerra, Capitano, Catapulta, Cattedrale, Plancia e Schermo

Un set di dadi e **13** dischetti Tecnologia del proprio colore.

- Uno dei giocatori del *Sacro Romano Impero* o *Regno di Ungheria* diventa il **Papa**.

- Su ogni *Centro Abitato* si posizionano un **Villaggio** ed una **Torre**.

NB: i giocatori scelgono un *Centro Abitato* del proprio Regno e ci mettono una **Città** (*Capitale*) invece del *Villaggio*.

NB: su *Costantinopoli* va messo un **Fortilizio** invece di una Torre.

NB: su *Kiev* non vanno messi edifici.

NB: su ogni Regno Maggiore Barbaro (7 territori) va posta una **Città** invece del Villaggio.

- Ogni giocatore mette la **Cattedrale** in un territorio a scelta del proprio Regno.

- Nei territori di *Roma*, *Costantinopoli* e *Gerusalemme* vanno posti i segnalini delle Capitali religiose.

- Ogni giocatore mette **1 Fante Pesante** in ogni territorio posseduto (*anche il Papa in quello che contiene Roma*).

- Ogni giocatore mette nei propri *Centri Abitati*: la **Carovana**, il **Carro da Guerra**, il **Capitano** e la **Catapulta**.

- Ogni giocatore che possiede dei **Porti** nei propri *Centri Abitati*, ci posiziona la **Galea** ed il **Mercantile**.

NB: se non possiedi territori con un porto, puoi utilizzare i porti dei **Regni Barbari** adiacenti al tuo Regno.

- Ogni giocatore a turno mette nei propri territori **35 VF** di armate (*40 VF il Papa*):

Fante Leggero = **1 VF**

Arciere = **3 VF**

Fante Pesante = **5 VF**

Cavaliere = **10 VF**

(VF = Valore di Forza)

Le armate vanno posizionate nei territori con **Villaggi**, la **Città Capitale**, la **Cattedrale** e sulle **Navi** nei porti *Barbari*.

Alcune *Costruzioni* e *Capitali* danno un bonus ai **VF** schierabili nel territorio (*VEDI TABELLE 4 e 5*).

NB: si possono posizionare le proprie armate nella Galea e/o nel Carro da Guerra (*max 20 dentro ognuno/a*).

NB: si possono posizionare le proprie armate nella Carovana e/o nel Mercantile (*max 10 dentro ognuno/a*).

NB: le navi presenti in un porto Barbaro ad inizio partita devono contenere almeno **5 VF** in armate.

Fasi di gioco (sono 10 in totale)

1) ORDINE DI TURNO: ad inizio partita si determina casualmente. Nei turni successivi viene fatta un'asta per la 1a posizione (3-5 giocatori), per la 1a/2a (6-7 giocatori) e per la 1a/2a/3a (8-10 giocatori).

NB: l'asta è pubblica ed il rilancio minimo è di +5 Fiorini, le altre posizioni son scelte a caso.

2) CARTE IMPERO: ogni giocatore pesca 1 carta Impero, secondo l'ordine di turno.

- Se si possiede il livello tecnologico I° si può pescare una carta in più spendendo 100 Fiorini.

- Se si possiede il livello tecnologico II° si può pescare una carta in più spendendo 200 Fiorini.

- Se si possiede il livello tecnologico III° si può pescare una carta in più spendendo 300 Fiorini.

NB: il livello tecnologico dipende dalle tecnologie acquisite: fino a 7 = LT I°, da 8 a 14 = LT II°, più di 15 = LT III°.

3) DIPLOMAZIA: ogni giocatore può svolgere una o più azioni **Diplomatiche** (secondo ordine di turno), pari al proprio LT.

Dichiarare una Guerra = se fatta ad un giocatore di *Religione* diversa, costa 1 PO. Se della stessa costa 3 PO.

Attaccare un giocatore nella fase (9) senza prima una dichiarazione, aumenta il costo di +2 PO.

I patti tra due giocatori in guerra decadono e chi l'ha dichiarata perde -1 PO per ogni patto.

Sancire la Pace = se viene convenuta da entrambi, non accade nulla. Se invece un giocatore la chiede e viene accettata, questi perde -2 PO (*Religione diversa*) o -1 PO (*Religione uguale*) e chi la accetta ottiene +1 PO.

Giocare la carta Diplomatico = impone una tregua totale di durata variabile tra i giocatori (-1 PO per turno se ignorata).

Redigere un patto Diplomatico = va stipulato scrivendolo e va tenuto segreto, specificandone la durata.

Rompere un patto *Diplomatico*, fa perdere -1 PO.

4) ACQUISTI (si pagano in Fiorini ed eventuali posizionamenti vengon messi sui territori solo nella fase relativa 8):

Tecnologie = a seconda del livello costano 100 Fiorini (LV 1), 200 Fiorini (LV 2), 400 Fiorini (LV 3) e 800 Fiorini (LV 4).

NB: si posson acquistare massimo 3 Tecnologie a turno.

NB: per acquistare una nuova tecnologia occorre aver acquistato quelle precedenti collegate.

Edifici e Mezzi = sono tutti acquistabili a prezzo intero o pagandone la differenza in caso di miglioria del precedente.

Ogni mezzo possiede un livello LT di prerequisito, non è possibile averne più del proprio LT uguali.

NB: per una lista di **Edifici** e **Mezzi** acquistabili vedi **TABELLE 1 e 2**.

Capitani = serve la Tecnologia *Scuola Militare* e non è possibile averne più del proprio LT.

Capitano 1 (100 Fiorini), **Capitano 2** (200 Fiorini), **Capitano 3** (300 Fiorini)

5) TASSE: si ricevono Fiorini come segue (non su territori con armate di più giocatori in guerra tra di loro):

+5 Fiorini da ogni territorio posseduto.

+50 Fiorini per ogni Cattedrale.

+50 Fiorini per ogni livello LT posseduto.

+5 Fiorini al giocatore del *Khanato* per ogni territorio *Russo* senza armate dei giocatori.

Prestito alla Banca = se si possiede LT I° tirare 1d4, con LT II° tirare 1d6 e con LT III° tirare 1d8, moltiplicando il risultato x100 Fiorini. Un prestito deve esser restituito con un interesse del 10%, in caso contrario si perderà 1 PO a fine partita.

6) RINFORZI: come segue (non su territori con armate di più giocatori in guerra tra di loro):

NB: le armate ottenute vengono posizionate solo nella fase di **POSIZIONAMENTO (8)**.

- Ogni territorio del **Regno di partenza** ancora posseduto conferisce +1 VF armate.

- Ogni **Regno piccolo** (1-2 territori) posseduto per intero +1 VF armate.

- Ogni **Regno minore** (3-4 territori) posseduto per intero +2 VF armate.

- Ogni **Regno grande** (5-6 territori) posseduto per intero +3 VF armate.

- Ogni **Regno maggiore** (7 territori) posseduto per intero (tranne quello di partenza) +4 VF armate.

- Il giocatore del **Khanato**, riceve +1 VF armate, per ogni 3 territori *Russi* non occupati da giocatori.

Si posson scambiare **Prigionieri** posseduti (vedi **COMBATTIMENTO 9**), con gli altri giocatori o contrattare cifre in Fiorini per liberarli e riposizionarli nella successiva fase di **POSIZIONAMENTO (8)**.

7) EVENTI: si dividono nelle seguenti sottofasi (*da verificare in sequenza*).

Calamità = dal 2° turno il primo giocatore tira **2d6** e con un risultato di **1-1** causa una *Calamità*.

In caso contrario, il turno successivo si verificherà con i risultati **1-1** e **2-2** e così via in quelli seguenti.

Il turno successivo alla risoluzione di una **Calamità** non si tirerà per quella nuova, ma si ripartirà dal risultato **1-1** nel turno seguente. Quando avviene una Calamità si tira **1d4** per determinarne il gruppo A o B e successivamente **1d8** per stabilirne la tipologia.

Eventi = se non avviene una Calamità, il primo giocatore pesca una carta *Evento* e tira **1d6**:

1 o 2 > tutti gli Edifici in un territorio in rosso, perdono il **-25%** (*per difetto*) del proprio valore e se non vengono riparati entro la fase di **ACQUISTO** successiva, perdono **1** livello (*in caso fosse l'ultimo, viene rimosso*).

3 o 4 > tutti i mezzi di trasporto nei territori in rosso e nelle zone di mare adiacenti non possono muoversi.

Se avete la tecnologia *Astronomia*, dimezzate i **PM** via mare.

Se avete la tecnologia *Cartografia*, dimezzate i **PM** via terra.

5 o 6 > ogni giocatore subisce **1d6 VF** di perdite tra le armate presenti nelle zone rosse e nelle zone di mare adiacenti ad esse.

NB: tutti i mercati nelle zone colpite pagano **-10** Fiorini per le merci vendute nel turno in corso.

Ribellioni e Capitani Barbari = il giocatore tira **1d4 + 1** per ogni territorio in suo possesso con meno di **5 VF** armate.

Il risultato indica il quantitativo di **VF** necessari nel territorio per evitare la ribellione.

Se questa avviene, le armate presenti sono rimosse e sostituite con **1d6 VF** Barbari.

- Durante la fase **EVENTI (7)** ogni Capitano Barbaro arruola **+1, +2 o +3 VF** armate, a seconda del proprio livello. Aggiungete inoltre **+1 VF** armate in ogni territorio del medesimo Regno confinante con quelli occupati dai giocatori.

8) FASE POSIZIONAMENTO: partendo dal giocatore di turno, ognuno posiziona le armate e gli edifici acquistati nei propri territori con **Centri Abitati** (*tranne quelli assediati*). Va rispettato il limite di **VF** schierabili nel territorio, tenendo conto degli edifici e della capacità di carico dei mezzi.

NB: i **nuovi** edifici acquisiti aumentano tale limite, dal turno successivo.

9) FASE DI COMBATTIMENTO: le armate posson esser caricate/scaricate sui **Mezzi di Trasporto** (*Militari e Commerciali*).

NB: per una lista dei costi in **PM**, vedi **TABELLA 3**.

Movimento:

- Le Armate posson muoversi solo sui **Mezzi di Trasporto** (*vedi TABELLE 1 e 6*).

- Un mezzo che muove nella fase di **Combattimento** non può muovere in quella **Commerciale** successiva.

- Un mezzo di Trasporto che rimane senza armate in un territorio avversario perde lo scudo di appartenenza e viene rimosso se non viene occupato entro fine turno da un giocatore.

Barbari: se si attacca un territorio privo di armate, posizionate **1 VF** di Barbari (**2 VF** nei Regni Maggiori) in difesa.

> BATTAGLIA CAMPALE (*conquista territorio o mezzo di trasporto*):

- Il **Mezzi di Trasporto** che attaccano devono avere i **PM** necessari per muovere nel territorio, se conquistato.

- Le **Galee** spendono **1 PM** per far sbarcare.

. PROCEDURA DI ATTACCO .

1) Dichiarare il **Capitano** che attacca ed il Territorio o Mezzo di Trasporto attaccato.

- Un esercito senza *Capitano* può solo difendersi.

- Un *Capitano* può attaccare più volte nel turno, pari al suo livello all'inizio dello stesso.

- Il difensore deve usare tutte le proprie armate (*se ci sono più difensori, decidono come alternarsi*).

2) Prima di ogni tiro di dadi, si dichiarano le carte **Impero** che si vuol giocare (*quantità massima pari al proprio LT*)

NB: dichiara sempre prima l'attaccante e non si posson giocare carte uguali durante lo stesso tiro.

3) Entrambi i giocatori tirano **1d6** ed applicano eventuali modificatori.

4) La differenza tra i totali rappresenta i **VF** persi dallo sconfitto, ma non si possono infliggere perdite superiori alle armate che attaccano o difendono; con il pareggio non accade nulla. Il vincitore perde metà dei **VF** effettivi tolti al perdente (*arrotondati per difetto*).

5) Il **10%** (*per eccesso*) delle armate distrutte vengono annotate dall'avversario come **Prigionieri**.

6) Se il giocatore che ha perso ha giocato carte **Impero**, ne scarta una a scelta.

7) Quando un **Capitano** vince una battaglia, guadagna un livello (*stendardo Argento per il II° e d' Oro per il III°*).

- Si può ottenere massimo un livello nuovo per turno.

- Il *Capitano* sconfitto o che fallisce l'attacco, perde un livello (*se era l'ultimo, viene rimosso*).

. CONQUISTARE UN TERRITORIO .

Quando si distruggono tutte le armate presenti, il territorio va occupato con almeno **1 VF** delle proprie.

Se ci sono capitani, mezzi, edifici, insediamenti dello sconfitto, si deve decidere se:

- **Distruggerli** = vengono rimessi nella riserva relativa e si ricevono i **PO** relativi.
- **Saccheggiarli** = per ognuno di essi, si ricevono *Fiorini* pari a metà del loro valore.
- **Conquistarli** = insediamenti, edifici e mezzi, diventano dell'attaccante (*nel limite del suo LT*).

Queste **3** opzioni possono essere applicate contemporaneamente in base alle esigenze del vincitore.

Se un giocatore perde la propria **Capitale**, l'edificio presente in essa perde un livello.

Dovrà quindi crearne una nuova convertendo un suo *Centro Abitato*. L'avversario ottiene inoltre il **10%** dei suoi **Fiorini**.

NB: se il giocatore non ha più *Centri Abitati*, deve creare la **Capitale** in un qualsiasi territorio posseduto.

NB: se più giocatori conquistano un territorio, viene assegnato a chi ha inflitto le ultime perdite.

. CONQUISTA DI UN MEZZO DI TRASPORTO .

Come sopra, le eventuali merci caricate rimangono sul territorio fino a fine turno (*non se il mezzo viene Saccheggiato*).

> **ASSALTARE LA FORTIFICAZIONE:** se alcune unità sono fuori da essa, prima si procede con una battaglia **CAMPALE**, poi:
(*senza Mezzo d'assedio*)

- L'attaccante tira **1d4**.
- Il difensore tira **1d6 +1** se ha una Torre, **+2** se ha un Fortilizio o **+3** se ha un Castello.
- Se il difensore vince il tiro di dado non perde armate.

> **ASSEDIO:** si svolge se il difensore ha una **Torre, Fortilizio o Castello** e l'attaccante è in superiorità numerica e con un **Mezzo d'assedio** (*Catapulta, Trabucco o Bombarda*). Quando queste condizioni vengono meno, si può solo **ASSALTARE**:

- 1) Se vi sono armate fuori dalla *Fortificazione*, nel turno attuale si risolve solo una **BATTAGLIA CAMPALE**.
 - 2) Nel successivo turno dell'attaccante, se entrambi i giocatori hanno mezzi d'assedio, dopo l'eventuale *Battaglia Campale*, ma prima di iniziare l' *Assedio*, tirano **1d6** per ognuno di essi.
Con un risultato di **6** (*Catapulta*), **5+** (*Trabucco*) e **4+** (*Bombarda*), si elimina un mezzo d'assedio nemico.
Se l'attaccante ha ancora mezzi d'assedio, proseguite.
 - 3) Se l'attaccante conferma di voler continuare, nel turno successivo la fortificazione nemica viene ridotta della somma della capacità distruttiva dei mezzi d'assedio attaccanti, confrontata con la sua resistenza.
Catapulta 1 + Trabucco 2 + Bombarda 3 vs Castello 3 - Fortilizio 2 - Torre 1
 - 4) Se ora il difensore si trova con armate fuori dalla Fortificazione, risolvete una **BATTAGLIA CAMPALE**.
 - 5) Se l'assedio continua nei turni successivi, ripartite dal punto **1**.
Dal secondo turno di **Assedio** ogni giocatore perde il **-10%** (*per difetto*) delle proprie armate.
- NB:** un assedio via terra, blocca il transito di *Mezzi di Trasporto* terrestri.
- NB:** un assedio via mare, blocca il transito di *Mezzi di Trasporto* navali.
- NB:** le Galee possono scegliere di assediare via mare o sbarcare per assaltare/assedare via terra.

> **BATTAGLIE NAVALI:** per prima cosa le Galee infliggono perdite in **VF** pari ad **1d4 + livello della Galea**.
Se ci sono ancora armate presenti di entrambi, risolvete una **BATTAGLIA CAMPALE**.

- Le **Galee** non partecipano alle battaglie terrestri.
- Se si attacca un **Porto**, le Galee non infliggono le perdite iniziali.
- Se si vuole attaccare le navi del giocatore A in un porto Barbaro o in quello del giocatore B, bisogna prima distruggerne l'insediamento.

- **Blocchi navali:** son di due tipi.

1) Passivi = il giocatore che controlla i **due** territori affacciati su di uno stretto, blocca il passaggio delle navi.

2) Attivi = una flotta con almeno **1 Galea** blocca la sua zona di mare. Gli avversari possono passare solo attraversando con un numero superiore di *Galee*, altrimenti devono attaccare le navi bloccanti.

- **Eliminazione di un giocatore:** se viene perso l'ultimo territorio e mezzo di trasporto, l'avversario ottiene tutte le carte **Impero**, le **Tecnologie** ed i **Fiorini** del giocatore eliminato.

10) FASE di COMMERCIO: (Per i bonus dati dagli Edifici Commerciali, vedi TABELLA 2)

- Tutti i **Mezzi Commerciali** possono fare **2** azioni tra muovere (*anche spezzando il movimento*), vendere ed acquistare.
- Le vendite e gli acquisti, si possono fare solo in presenza di un **Edificio Civile** (*Villaggio, Borgo o Città*).
- Si possono vendere tutte le merci o solo una parte di esse (*non tra Centri Abitati dello stesso giocatore*).
- NB:** la Tecnologia **MERCATO** permette di commerciare tra territori dello stesso giocatore.
- Si può vendere ed acquistare tra territori controllati dai **Barbari**.
- Si possono scaricare le merci in un territorio e caricarle subito su di un altro mezzo.
- Nella vendita e nell'acquisto fate riferimento alla tabella in base al tipo di merce ed al luogo in cui vi trovate.
- Ogni cubetto rappresenta fino a **10** merci di un tipo, il costo indicato in tabella è per singola merce.

Barbari.

- Si possono attraversare i loro territori se le proprie armate sono uguali o superiori ai **VF Barbari** presenti.
- Se i Barbari superano il limite di **Approvvigionamento** di un territorio, attaccano quello adiacente più conveniente. I Barbari continuano ad attaccare (*lasciando 1 VF nel territorio di partenza*) e se conquistano il territorio ne distruggono *Cattedrali, Edifici Commerciali e Mezzi di Trasporto*.
- NB:** il territorio di un giocatore non può essere attaccato due volte nello stesso turno dai Barbari.
- Se non ci sono territori di giocatori adiacenti da poter attaccare, seguire la seguente procedura, finché non si rientra nel limite dei **VF** in quel territorio:
 - 1) Si piazza una **Torre** (*se disponibile in riserva*).
 - 2) Si costruisce un **Villaggio** (*se disponibile in riserva*), se presente icona *Centro Abitato* e non ci sono altri edifici civili.
 - 3) Si piazza un **Fortilizio**, in sostituzione ad una *Torre* già presente (*se disponibile in riserva*).
 - 4) Si piazza un **Borgo**, in sostituzione ad un *Villaggio* già presente (*se disponibile in riserva*).
 - 5) Si piazza un nuovo **Capitano Barbaro**.
 - 6) Si promuove il **Capitano** di **1** livello.
 - 7) Si piazza una **Galea Barbara** (*se territorio costiero*) che carica massimo **20 VF** con un **Capitano**.
La nave si muoverà all'inizio di ogni fase **Eventi** di **1** zona di mare casuale, se raggiunge un territorio di un giocatore, i Barbari sbarcano ed attaccano.
 - 8) Se dopo queste procedure le armate Barbare superano ancora il limite di **Approvvigionamento** e non possono attaccare, rimuovete i **VF** in eccesso alla fine della fase *Eventi*.
- Se le armate conquistano un territorio o un mezzo, eleggono un **Capitano Barbaro** (*se già presente, aumenta di livello*).
- Se un giocatore sconfigge un'armata dei Barbari con **Capitano** di liv. **II** o **III**, pesca una carta **Tesoro**.
- Se un giocatore conquista un territorio dei Barbari, quelli adiacenti e quelli dello stesso Regno aumentano di **+1** armata (*+1, +2, +3 in base al livello del Capitano se presente*).

Il Papa.

- Se lo Stato della Chiesa viene conquistato da un altro giocatore **Cattolico**, questi diviene il nuovo Papa. In caso contrario, la funzione del Papa viene sospesa.
- Se il Papa muore per altre cause, si fa una nuova elezione tra i giocatori Cattolici. Ognuno di essi dichiara il proprio voto ed ottiene **+1 Voto** per ogni **Cattedrale** posseduta, carte **Cardinale** / **Eroina** mostrate e **250 Fiorini** spesi. In caso di pareggio si fa un'asta segreta.
- **Decima** = il Papa ottiene il **10%** delle tasse dei giocatori *Cattolici*, chi si rifiuta perde **-1 PO** ogni volta.
- **Scomunica** = un giocatore che attacca lo **Stato della Chiesa** (*controllato da un altro Cattolico*) e non lo conquista, o si rifiuta di partecipare ad una **Crociata** o di pagare la **Decima** per **3** turni di fila, può esser scomunicato.
 - Il giocatore perde **-2 PO** e non può prender parte a *Crociate*, diventare *Papa* o *votare* per la sua elezione.
 - Il giocatore rompe i patti **Diplomatici** con tutti i *Cattolici* ed i suoi Capitani non attaccano per **1** turno.
 - Il giocatore può chiedere perdono al Papa tramite Fiorini, Territori, patti Diplomatici.
 - Il giocatore può fondare un'altra Religione eleggendosi Antipapa e posizionando la **4° Capitale Religiosa** in un proprio territorio assieme a **+10 VF** armate. L'Antipapa riceve le decime dai giocatori a lui fedeli e può scomunicare, inoltre può indire **Crociate** contro Roma (**+5 PO**). Può esser riletto se muore.

. CALAMITA' .

- Se uccide tutte le armate di un territorio, elimina i **Capitani** e se è lo *Stato della Chiesa*, anche il **Papa**.
- Se tutte le armate sono state eliminate, alla fine della fase **EVENTI (7)** posizionate **1 VF** Barbaro nei territori disabitati
- Se colpisce lo *Stato della Chiesa*, ogni turno in cui fa danni tira **1d6**, il Papa muore con **6**, poi con **5+**, con **4+**, etc..

1. Alluvione = la carta **Evento** indica l'area in cui si trova il fiume (*determinato dal tiro di un dado*) ed i suoi affluenti.

- Tutti gli edifici di livello **1** e **2** sono distrutti, quelli di livello **3** danneggiati.
 - a) Con **ARCHITETTURA** gli edifici di livello **1** sono distrutti, quelli di livello **2** danneggiati ed i **3** niente.
 - b) Con **INGEGNERIA** gli edifici non vengono danneggiati.
- Per ogni edificio danneggiato e distrutto, si perdono **-1 VF** armate.
 - a) Le Pianure causano **+1 VF** perdite aggiuntive.
 - b) Le Colline, le Montagne ed i Deserti, riducono di **-1 VF** le perdite.
 - c) Con **LEGGE**, diminuisce di **-1 VF** le perdite.

2. Invasione Barbara = la carta **Evento** indica l'area da cui entrano, si tirano i dadi per determinare il territorio specifico e la Capitale del Regno verso cui muoveranno.

Ingresso Mesopotamia: verso Sultanato Mamelucchi, Impero Bizantino o Khanato Orda d'oro.

Ingresso Rostov: verso Repubblica di Novgorod, Regno d'Ungheria o Khanato Orda d'oro.

Ingresso Mauritania: verso Regno di Castiglia o Sultanato degli Hafsidi.

Ingresso Norrland: verso Repubblica di Novgorod o il Sacro Romano Impero.

Ingresso Highlands: verso Regno di Inghilterra o Regno di Francia.

I **VF** Barbari son pari al n° di giocatori **x 1d4** (*dopo 3 turni*) o **x 1d6** (*dopo 6 turni*) o **x 1d8** (*dopo 9 turni*)

Son dotati di un **Mezzo di Assedio** di **LV 1** (*dopo 3 turni*), **LV 2** (*dopo 6 turni*) o **LV 3** (*dopo 9 turni*)

- Al loro comando c'è un **CAPITANO** di **LV 1** (*dopo 3 turni*), **LV 2** (*dopo 6 turni*) o **LV 3** (*dopo 9 turni*) e possiedono **STRATEGIA**.
- Se il territorio di ingresso è occupato da altri *Barbari*, si aggiungono ad essi.
- Se il territorio di ingresso è di un giocatore lo attaccano o assediano per un turno, gli edifici diminuiscono di **-1** livello e viene aggiunto **+1 VF** all'armata *Barbara* per ognuno di essi.
- Se un territorio viene conquistato, lo occupano coi massimi **VF** consentiti, se ce ne sono in eccedenza, attaccano subito un nuovo territorio adiacente.
- Se l'invasione raggiunge una delle *Capitali* indicate in precedenza, si ferma.

3. Carestia = la carta **Evento** indica l'area in cui avviene, le perdite sono le seguenti (*si sommano*).

3 VF su ogni *Montagna*, *Deserto* e per ogni *Città*.

2 VF su ogni *Collina*, *Bosco* e per ogni *Borgo*.

1 VF su ogni *Pianura*, in ogni *Villaggio* e se il territorio è di un giocatore in guerra

Riducete di **-1 VF** per ogni *Tecnologia* posseduta tra: **AGRICOLTURA**, **ALLEVAMENTO**, **CACCIA**.

- Se possedete **ROTAZIONE DELLE CULTURE**, ignorate la Carestia.
- Se il territorio perde tutti i **VF** di armate presenti, mettete **1 VF** di armate Barbare.

4. Congiura = ogni giocatore partecipa ad un'asta per assoldare i *Nazariti*, chi vince sceglie un giocatore bersaglio e tira **1d8** per ogni **Capitano** che questi possiede, compresi i giocatori suoi alleati. I giocatori che subiscono l'attacco, tirano **1d4** o **1d6** o **1d8** a seconda del livello dei loro *Capitani*.

- Se i *Nazariti* ottengono un risultato superiore, eliminano il *Capitano*.
- Se chi difende possiede **INVESTITURA** o **VASSALLAGGIO**, aumenta di **+1** i suoi risultati.
- Se chi difende possiede **FEUDALESIMO**, ignora la *Congiura*.

5. Epidemia = il giocatore bersaglio viene determinato casualmente tra coloro con almeno un **Edificio Civile** nell'area rossa indicata dalla carta **Evento**. Determinate poi casualmente l'edificio civile che viene colpito.

- Tirate **1d4** o **1d6** o **1d8**, a seconda del livello dell'edificio colpito, per determinare i **-VF** persi.
- Nei turni successivi, durante la fase **Eventi**, se l'epidemia ha causato delle perdite e son rimaste delle armate nel territorio, colpisce di nuovo l'insediamento di partenza assieme a quelli adiacenti. Il valore di perdite è pari a quelle del territorio di provenienza con i dovuti modificatori.

NB: se più territori possono infettarne uno stesso, l'epid. proviene da quello che causa il danno peggiore.

- In base al **LT** del giocatore, le perdite nei suoi territori diminuiscono di pari valore.
- Territori di *Montagna*, *Deserto* e confini con *Stretti*, diminuiscono le perdite di **-4 VF**.
- Territori di *Collina*, *Bosco* e confini con *Fiumi*, diminuiscono le perdite di **-2 VF**.

NB: se possiedi **STRADE**, annulla il bonus dato dai *Fiumi*.

- Se possiedi **MEDICINA**, diminuisce le perdite pari al tuo **LT**.
- Se possiedi **OSPEDALE**, sei immune all'epidemia.
- Un *Edificio civile* aumenta le perdite di **+1**, **+2** o **+3** in base al suo livello.
- Una *Fortificazione* diminuisce le perdite di **-1**, **-2** o **-3** in base al suo livello.
- Se nel territorio si trovano Mezzi di Trasporto di più giocatori, suddividete le perdite. I mezzi non possono andarsene finché non svanisce l'epidemia che li colpisce.
- I *Barbari* subiscono gli effetti dell'epidemia come tutti.

6. Eresia = il giocatore bersaglio viene determinato casualmente tra coloro con almeno una **Cattedrale** nell'area rossa indicata dalla carta **Evento**. Colpisce anche i giocatori della medesima **Religione** con almeno un *Territorio* nell'area incriminata. Nei territori con la **Cattedrale**, appaiono **1d8 VF** di armate *Barbare*.

- Ridurre di **-1 VF** le armate per ogni *Tecnologia* posseduta tra: **MISTICISMO**, **MONOTEISMO** e **TEOLOGIA**.
- Ridurre di **-1 VF** le armate se il giocatore gioca un **INQUISITORE**.
- Aumenta di **+1 VF** le armate per ogni *Tecnologia* posseduta tra: **ISTRUZIONE**, **LETTERATURA**, **UNIVERSITA'**, **ASTRONOMIA**, **CARTOGRAFIA**, **CHIRURGIA** e **ALCHIMIA**.
- Se il giocatore possiede **FANATISMO** è immune ad *Eresia*.
- Se le armate conquistano un territorio, distruggono la **Cattedrale** ed eleggono un *Capitano Barbaro*.

7. Guerra Civile = il giocatore bersaglio è quello con più territori nell'area rossa, indicata dalla carta *Evento*.

- In tutti i suoi territori non appartenenti al *Regno di partenza*, le **Armate**, i **Capitani** e le **Navi**, son sostituite da quelle *Barbare*. Gli altri **Mezzi di Trasporto**, le **Cattedrali** e le **Fiere**, vengono distrutti.
- Per ogni **Tecnologia viola**, **arancione** e **blu** che il giocatore possiede, può scegliere uno dei *Territori* o *Mezzi di Trasporto* che andrebbero persi ed invece mantenerli.

8. Incendio = tirate **1d6** per ogni *Insediamento* della zona colpita, indicata sulla carta *Evento*.

- Negli insediamenti di **1°** livello: incendio con **4+**
- Negli insediamenti di **2°** livello: incendio con **3+**
- Negli insediamenti di **3°** livello: incendio con **2+**

a) Diminuire il risultato del dado di **-1** se si possiede **LEGGE**

b) Diminuire il risultato del dado del valore del proprio **LT**

- Tutti gli edifici, mezzi di trasporto e di assedio, vengono distrutti

NB: se si possiede **INGEGNERIA**, gli edifici vengono invece danneggiati

- Per ogni livello di edificio distrutto o danneggiato, si perde **1 VF** di armate
- Il **Bosco** aumenta di **+1** le perdite in **VF** di armate, mentre **LEGGE** le diminuisce di **-1**.

- 9. Inquisizione** = ogni giocatore con almeno un territorio, nell'area rossa indicata sulla carta *Evento*, tira **1d6**.
Colui che ottiene il risultato più basso e tutti coloro della medesima religione, con almeno un territorio nell'area colpita, vengono processati.
- Per ogni **Cattedrale** posseduta, si può far ignorare una propria carta **Impero**.
 - Se si possiede **TEOLOGIA**, si possono far ignorare due proprie carte **Impero**.
 - **FILOSOFIA**, annulla **TEOLOGIA** ed **UNIVERSITA'** annulla le *Cattedrali*.
- a) Un giocatore non processato diventa *Grande Inquisitore*.
b) Il Grande Inquisitore ed ogni giocatore processato tirano a confronto **1d6** per ogni loro carta.
c) Se il risultato dell'inquisitore è maggiore, la carta **Impero** viene eliminata.
- NB:** se un giocatore processato possiede **FANATISMO**, riduce di **-1** il risultato dei suoi tiri.

10. Pirati = viene tirato **1d4**, ad indicare quante navi compongono la flotta pirata.

- Ogni nave possiede:
1d4 VF armate Barbare + **1 Capitano** di **1°** livello (*dopo 3 turni*).
1d6 VF armate Barbare + **1 Capitano** di **2°** livello (*dopo 6 turni*).
1d8 VF armate Barbare + **1 Capitano** di **3°** livello (*dopo 9 turni*).
- Le navi compaiono in un'area costiera confinante con i territori indicati sulla carta *Evento*.
- All'inizio di ogni fase Combattimento di un giocatore le navi si muoveranno casualmente di uno spazio.
- Se incontrano la flotta di un giocatore, lo attaccano fino a che uno dei due non risulti distrutto.
- Se devono sbarcare, possono farlo solo in un territorio occupato da armate di un giocatore e lo attaccano. In questo caso, la nave viene poi rimossa.

11. Rivolte = son colpiti tutti i giocatori, i cui territori son indicati sulla carta *Evento*, comprese le zone di mare adiacenti.

- Le merci di **Schiavi**, diventano **Barbari** e vengono risolti eventuali combattimenti.
- I territori con **4** o meno **VF** di armate (**3 VF con LEGGE**), si ribellano.
- I territori di Regni non completamente conquistati dai giocatori, aumentano di **+1 VF** armate *Barbare*.
- Tutte le **Fiere** vengono rimosse (*i giocatori con MERCATO, le rimuovono per un turno*).

12. Tempesta = tutte le navi in una zona di mare determinata casualmente, affondano.

- Se possiedi **ASTRONOMIA**, le navi si danneggiano e perdono metà carico (*Armate e Merci*), vengono poi poste nel Porto più vicino.
 - Se possiedi **CARTOGRAFIA**, le navi non subiscono danni e vengono poste nel Porto più vicino.
- NB:** se le navi sono invece già nel Porto, segui la regola sotto come per gli edifici.
- Tutti gli edifici sulla zona di mare, vengono danneggiati (*tranne se possiedi INGEGNERIA*).

13. Terremoto = colpisce un territorio casuale, tra quelli indicati dalla carta **EVENTO** (*tirare un 1d6*).

NB: se possiedi **INGEGNERIA**, riduci di **-1** livello i danni (*Distrutto - Danneggiato - Integro*).
Per ogni livello di edificio distrutto o danneggiato si perde **-1 VF** di armate.

1 - 2 - 3 = Gli edifici di livello **1** vengono danneggiati.

4 - 5 = Gli edifici di livello **1** vengono distrutti, gli altri danneggiati.

Nei territori adiacenti gli edifici di livello **1** vengono danneggiati.

6 = Gli edifici di livello **1** e **2** vengono distrutti, quelli di livello **3** danneggiati.

Nei territori adiacenti, gli edifici di livello **1** vengono distrutti e gli altri danneggiati.

14. Crociata = il giocatore Papa, o l'Antipapa in sua assenza (*ignoratela se non vi è nessuno dei due*), deve decidere:

- **OBBIETTIVO** > quale città conquistare tra Gerusalemme, Alessandria, Tunisi, Novgorod o Costantinopoli.
 - Posizionate i segnalini della **Crociata** sulle città di partenza e di arrivo.
 - NB:** la città scelta deve essere di un giocatore non-Cattolico.
 - NB:** tutti i giocatori Cattolici devono parteciparvi, pena la **Scomunica**.
- **PUNTI ONORE** > Gerusalemme **5**, Alessandria **4**, Tunisi **3**, Novgorod **2**, Costantinopoli **1**.

Questi punti vengono ottenuti/persi da chi vi partecipa sia in attacco che in difesa.

 - Se la città viene conquistata da un giocatore *Cattolico* con armate diverse da quelle partecipanti alla Crociata, solo lui ottiene i **PO** previsti.
 - Se la città viene conquistata da un altro giocatore non-cattolico, la *Crociata* continua.
 - Se prima della fine della *Crociata* la città è conquistata dai Barbari, dimezzate i **PO**.
- **LUOGO DI PARTENZA** > un insediamento dei giocatori Cattolici.
- **TURNI DI PREPARAZIONE** > da **1** a **3** per raggruppare le armate dei *Cattolici* nel luogo di partenza.
 - NB:** qualora l'insediamento venisse perso o distrutto, la *Crociata* fallisce. Allo stesso modo si organizzano gli alleati in difesa dell'obbiettivo.
- **QUANTITA' DI ARMATE** > il Papa decide la quantità minima che ogni giocatore *Cattolico* dovrà schierare.
 - Ogni giocatore che vi prende parte in attacco ed in difesa, in possesso di **FANATISMO**, riceverà **+5 VF** di armate nella fase di **Rinforzi** da poter usare.
- **PRESA DI POSIZIONE** > ogni giocatore sceglie se allearsi con il Papa o con il difensore o restare neutrale.
 - Se un giocatore *Cattolico* decide di non partecipare o di allearsi con il difensore, viene **Scomunicato**.
 - I giocatori della stessa *Religione* del difensore non posson allearsi con il Papa. Se non proteggono l'obbiettivo, perdono **-PO** pari al suo valore.
 - Giocatori di *Religione* diversa dal Papa e dal difensore possono restare neutrali.
- **PATTI DIPLOMATICI** > vengono annullati tutti quelli tra giocatori in opposizione di scelta schieramento. Si creano due alleanze ed impostato lo stato di Guerra tra le due fazioni.
- **ESERCITO IN MARCIA** > all'inizio della fase di **Combattimento**, il Papa muove le armate *Crociate* a sua scelta, via mare o via terra, in modo da accorciare la distanza verso l'obbiettivo.
 - Durante lo spostamento, l'esercito può attaccare e conquistare territori e mezzi dei Barbari o dei giocatori in difesa dell'obbiettivo.
 - Se viene dichiarato un **Assedio**, l'esercito si ferma per i turni necessari.
 - Se l'esercito in movimento viene attaccato e distrutto, la *Crociata* è persa.
 - Sia l'esercito in movimento che l'obbiettivo, possono ricevere rinforzi.
- **CONQUISTA** > raggiunto l'obbiettivo, avviene un combattimento in cui si decide segretamente la sequenza dei giocatori tra rispettivi schieramenti. Questi continua fino alla conquista del territorio o alla ritirata dell'esercito *Cattolico*. Alla fine dei combattimenti vengono ottenuti o persi i **PO** in base all'esito della Crociata.

. PUNTI ONORE .

I territori validi per ottenere **PO** sono solo quelli con un numero tale di armate da non correre il rischio di **Ribellioni**.

Durante la partita (prenderne nota):

- Distruggere un Capitano di un giocatore = **+1**
- Distruggere un Capitano Barbaro di livello III° = **+1**
- Distruggere un Edificio di un giocatore = **+1**
- Distruggere un Mezzo di un giocatore = **+1**
- Ogni sette 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 Rreligiosa = **+1**
- Perdere una Capitale Religiosa = **-2**

A fine partita:

- 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**

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, vince quello con il maggior numero di *Armata*, a seguire quello con più *Fiorini*.