

CONQUEST

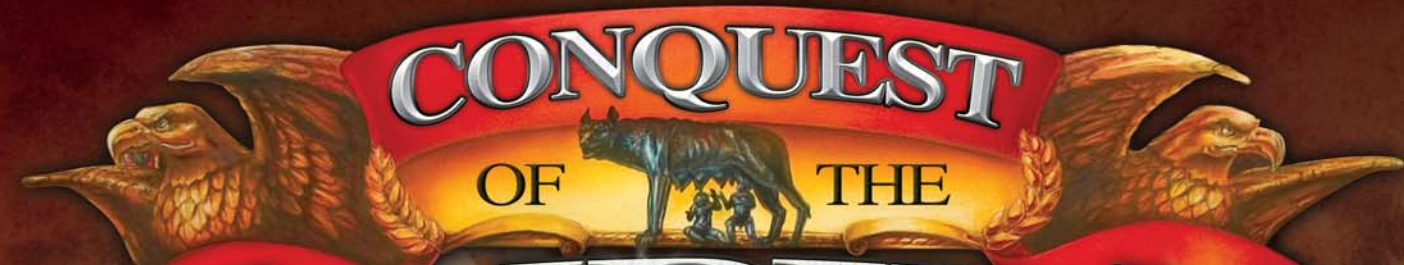
OF THE

EMPIRE

CLASSIC

REGOLE DEL GIOCO



The logo features two golden eagles with spread wings on either side of a central golden wolf. The wolf is standing on a small platform with a tiny figure of a person at its feet. The entire scene is set against a yellow and orange background.

CONQUEST OF THE EMPIRE

**PROGETTO ORIGINALE DI LARRY HARRIS
PROGETTO AGGIUNTIVO DI GLENN DROVER**

**© COPYRIGHT 2005 LARRY HARRIS & EAGLE GAMES, INC.
CONQUEST OF THE EMPIRE (LA CONQUISTA DELL'IMPERO)
È UN MARCHIO DI LARRY HARRIS**



LA CONQUISTA DELL'IMPERO (VERSIONE CLASSICA)

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco La conquista dell'impero è di diventare il nuovo imperatore di Roma eliminando tutti gli altri pretendenti al trono di Caesar dal gioco!

I PEZZI DEL GIOCO

- 1 grande tabellone per giocare
- 2 fogli di gettoni
- 2 libretti di istruzioni (uno con le regole della versione Classica e l'altro per le regole di La conquista dell'impero 2)
- 1 mazzo di carte (usato solo per La conquista dell'impero 2)
- 8 dadi
- 1 Caesar (per ogni colore)
- 4 Generali (per ogni colore)
- 20 Fanterie (per ogni colore)
- 20 Cavallerie (per ogni colore)
- 6 Catapulte (per ogni colore)
- 8 Galee (per ogni colore)
- 16 Città (avorio)
- 16 Fortificazioni (avorio)
- 20 Strade (avorio)
- 25 monete da Cinque Talenti (argento)
- 50 monete da Dieci Talenti (oro)



IL TABELLONE

Il tabellone mostra l'impero romano come si presentava nel secondo secolo d.C. Sul tabellone ci sono due tipi di territori: le province di terra (compreso alcune isole) e le zone di mare. Ogni provincia ha una moneta d'oro o d'argento stampata su di essa, che indica il valore del tributo (in Talenti) che la provincia assicura al giocatore che ne ha il controllo. Ci sono sette province di residenza contraddistinte dalla figura di un legionario romano e valgono 10: Hispania, Italia, Macedonia, Galatia, Numidia, Mesopotamia ed Egitto. Le altre province possono valere 5 o 10, e iniziano il gioco senza essere occupate e pronte per essere conquistate!

In fondo al tabellone c'è l'indice dei Tributi, che serve per tenere traccia del tributo (Talent) che ogni giocatore riceve durante il proprio turno. L'indice dei Tributi viene descritto nei particolari alla voce "Segnali di controllo".

PROVINCE ADIACENTI E ZONE DI MARE

Sul tabellone le province e le zone di mare sono divise l'una dall'altra da frontiere. Una provincia o una zona di mare che confina con un'altra provincia o zona di mare è considerata adiacente. Ogni provincia o zona di mare rappresenta una casella del gioco. Quando si gioca, le pedine si muovono in questi spazi adiacenti nel tentativo di conquistarli. Per spostarsi da una casella a quella adiacente è necessario 1 punto di movimento.

Nota bene: come indicato dalle "freccie", la Thracia è adiacente all'Asia; la Sicilia è adiacente a Neapolis; la Britannia è adiacente alla Belgica; e la Baetica è adiacente alla Tingitana. La provincia dell'Egitto non è divisa dal fiume Nilo.

LE PEDINE PER GIOCARE

Le pedine per giocare si possono dividere in sei (6) distinte categorie: Denaro (Talenti), Segnali, Capi, Città, Strade e Unità da combattimento. Il numero delle pedine (eccetto per il denaro e i segnali di controllo) rappresenta un limite agli acquisti dei giocatori. I giocatori possono comprare soltanto il numero di pedine esistenti nel loro colore oppure, nel caso di città e strade, il numero di pezzi compreso nel gioco.



DENARO (TALENTI)

Una parte importante del giro di ogni giocatore è la raccolta dei tributi – nota come Talenti romani – di valore pari a quello di tutte le province e le Città che si controllano al momento. Ogni provincia vale 5 (moneta d'argento) o 10 (moneta d'oro). Il valore dei tributi raccolti è il valore totale di tutte le province che il giocatore possiede più 5 denari extra per ogni città posseduta. Questo influisce direttamente sulla forza militare, consentendo al giocatore di acquistare altre Città, Fortificazioni, Unità da combattimento e via dicendo. Inoltre si possono utilizzare i propri tributi per pagare il riscatto se uno o più dei propri Generali vengono catturati.



SEGNALI DI CONTROLLO

I segnali di controllo di cartone rotondi hanno un simbolo colorato (uguale su entrambi i lati). Il colore del simbolo indica il colore usato da quel determinato giocatore (Caesar, Generale, e Galee).

I segnali di controllo si collocano per indicare che una provincia è stata conquistata da un dato giocatore.

Un segnale di controllo si usa anche sull'indice dei Tributi per indicare la somma dei tributi (in totale) ottenuta da ogni giocatore. Durante il gioco, i segnali di controllo vengono spostati in avanti – e indietro – sull'indice dei Tributi. Ogni volta che un giocatore conquista una o più province durante un giro, il segnale di controllo viene spostato in avanti sull'indice dei Tributi in base al valore della provincia(e) conquistata. Allo stesso modo, ogni volta che un giocatore costruisce una Città, il segnale di controllo deve essere spostato in avanti per indicare l'ulteriore tributo. Al contrario,

quando un giocatore perde una provincia o una Città, si deve spostare indietro il segnale di controllo per indicare la perdita del tributo.

CAP I

I Cesari e i Generali sono considerati Capi. I Capi devono accompagnare le Unità da combattimento terrestri (Fanteria, Cavalleria, e Catapulte) nei loro spostamenti. Per spostare le Unità da combattimento terrestri verso un territorio adiacente o per salire e scendere dalle Galee deve essere presente un Caesar o un Generale.



CAESAR: Il proprio Caesar è la pedina più importante! Ogni giocatore inizia il gioco con un Caesar e possiede solo questo Caesar per tutto il gioco. I Caesar hanno 2 punti di movimento per giro. Un Caesar si può muovere da solo o essere usato per spostare le Unità da combattimento, ma la sua presenza impone che le Unità da combattimento terrestri conquistino un territorio, sia che sia occupato o meno. Si può usare il proprio Caesar per guidare le Unità da combattimento in un territorio adiacente, ma non si può usarlo da solo per attaccare o difendere durante una battaglia. Ovunque si trovi il proprio Caesar, lo si può perdere in battaglia se tutte le proprie Unità da combattimento in quella casella vengono eliminate, quindi è meglio evitare di coinvolgere il proprio Caesar nei combattimenti.



GENERALE: I Generali hanno le stesse modalità di Caesar: hanno 2 punti di movimento, si possono usare per spostare le Unità da combattimento, e così via. Diversamente dai Caesar, la perdita di uno o più Generali non comporta la sconfitta immediata al gioco. I Generali sconfitti in battaglia (quando tutte le Unità da combattimento nelle loro caselle sono state eliminate) possono o venire eliminati dal gioco o catturati in cambio di un riscatto, a discrezione del giocatore che ha vinto. (Fare riferimento a Come vincere una battaglia per ulteriori particolari.)

CITTÀ



CITTÀ: Una città non può essere spostata da una provincia all'altra. Le Città hanno un prezzo Base di 30 Talenti, che aumenta con l'Inflazione. Una Città può essere collocata in qualsiasi territorio o isola controllato dal giocatore, ma in ogni casella può starci una sola Città.

Una Città ha due vantaggi. Per prima cosa, il possesso di una Città procura altri 5 Talenti di tributo al totale dei tributi del giocatore come indicato nell'indice dei Tributi. In secondo luogo, si possono costruire Strade per collegare le Città in province adiacenti che appartengono ad un giocatore. La conquista di una provincia in cui è stata costruita una Città consente al nuovo conquistatore di ricevere 5 Talenti in tributo, oltre al valore della provincia stessa.



CITTÀ FORTIFICATA: Quando si acquista una Città o in seguito, la si può fortificare acquistando una Fortificazione e ponendo la pedina relativa sotto la Città. Una Fortificazione (se aggiunta a una Città) ha un prezzo Base di 20 Talenti, che aumenta con l'Inflazione. Una Città Fortificata ha un prezzo Base di 50 Talenti, che aumenta con l'Inflazione. Come per una Città priva di fortificazione, tutte le regole e i vantaggi di una Città valgono anche per una Città Fortificata. Inoltre, una Città Fortificata assicura al giocatore un vantaggio in determinate situazioni di combattimento. (Vedere Combattimento.)

STRADE

Le strade servono come collegamento tra le Città (fortificate o no) in province adiacenti possedute da uno stesso giocatore. Le Strade hanno un prezzo Base di 10 Talenti, che aumenta con l'Inflazione. Le Strade non possono collegare Città separate da zone di mare o stretti (ad es. Sicilia e Neapolis). Il vantaggio dell'uso delle Strade è che consente al giocatore che le costruisce di viaggiare, usando solo un punto di movimento, da una Città ad un'altra collegate da quella Strada. Un giocatore può spostare le unità per qualsiasi distanza su una Strada, fermandosi ogni volta che lo desidera. Un giocatore può anche unire spostamenti su strada e fuori strada per quelle unità che hanno sufficienti punti di movimento. Per esempio, un'unità di Cavalleria può spostarsi di una casella per raggiungere una Strada e poi spostarsi una distanza qualsiasi sulla Strada per la seconda mossa da un punto, o viceversa.

Una volta costruite, le strade non possono mai essere cancellate dal tabellone se servono a collegare due Città.

UNITÀ DA COMBATTIMENTO

Le Unità da combattimento (Fanteria, Cavalleria, Catapulte, e Galee) formano la base della forza militare dei giocatori. Le Galee si distinguono dalle altre Unità da combattimento nel modo seguente:

- Le Galee si possono comportare come se fossero dei Capi, consentendo a una Galea di spostarsi anche vuota senza un Generale o Caesar presente. Tuttavia, le Unità da combattimento terrestri hanno comunque bisogno di un Generale o Caesar per essere trasportate.
- Lo scopo principale delle Galee è il trasporto delle Unità da combattimento



FANTERIA: le unità di fanteria sono composte dai soldati a piedi. Hanno un prezzo Base di 10 Talenti ciascuna, e hanno 1 punto di movimento per giro. Per potersi spostare, le unità di fanteria devono essere accompagnate almeno da un Capo.



CAVALLERIA: le unità di cavalleria sono i soldati a cavallo. Hanno un prezzo Base di 20 Talenti ciascuna, e hanno 2 punti di movimento per giro. Per potersi spostare, le unità catapulte devono essere accompagnate almeno da un Capo.



CATAPULTE: le catapulte sono le figure che sembrano piccole macchine progettate per lanciare pietre. Hanno un prezzo Base di 30 Talenti ciascuna, e hanno 1 punto di movimento per giro come la Fanteria. Per potersi spostare, le unità catapulte devono essere accompagnate almeno da un Capo.



GALEE: le galee sono usate per trasportare le Unità da combattimento terrestri attraverso le zone di mare. Hanno un prezzo Base di 20 Talenti ciascuna, e hanno 2 punti di movimento per giro. Una Galea si può spostare da sola (senza un Capo). Ogni Galea può portare fino a 7 Unità da combattimento terrestri, più tutti i Generali e Caesar che si vuole.

PREPARAZIONE

1. Collocare il tabellone su una superficie ampia e piatta facilmente raggiungibile da tutti i giocatori.
2. Ogni giocatore sceglie una provincia di residenza. (Usare qualsiasi metodo gradito a tutti i giocatori: a caso, per scelta, o in un altro modo).

In base al numero dei giocatori, soltanto certe Province di residenza sono disponibili per essere selezionate:

- 6 giocatori: tralasciare la Mesopotamia
 - 5 giocatori: tralasciare Numidia e Galacia
 - 4 giocatori: Hispania, Macedonia, Mesopotamia, Numidia
 - 3 giocatori: Macedonia, Egitto e Hispania
 - 2 giocatori: Hispania ed Egitto
3. Scegliere un colore e prendere le pedine di quel colore.
 4. Piazzare il proprio Caesar e tutti i 4 Generali nella propria Provincia di residenza. Posizionarvi anche 5 Fanterie e una Città Fortificata.
 5. Prendere un segnale di controllo del proprio colore e metterlo sull'indice dei Tributi sul numero "15".

ORDINE DEL GIOCO

Partendo dalla Macedonia, il gioco procede in senso orario intorno al Mediterraneo. Quindi:

1. Macedonia
2. Galatia
3. Mesopotamia
4. Egitto
5. Numidia
6. Hispania
7. Italia

SEQUENZA DEL GIOCO

Ogni turno di un giocatore è diviso in 6 azioni o fasi separate, che devono avvenire nel seguente ordine:

1. Movimento
2. Combattimento
3. Riscossione dei Tributi
4. Distruzione di città
5. Acquisto di nuove pedine
6. Posizionamento di nuove pedine

FASE 1: MOVIMENTO

I giocatori possono muovere le loro unità via terra o via mare in base alle regole seguenti. Prima dei combattimenti bisogna aver completato tutti gli spostamenti.

MOVIMENTI DI TERRA

Per poter capire gli spostamenti, i giocatori prima devono aver chiaro il concetto di una Legione. Una Legione (allo scopo di spostarsi) è composta da almeno un Capo (Caesar o Generale) e un gruppo fino a un massimo di 7 Unità da combattimento terrestri (Fanteria, Cavalleria, e Catapulte).

Per poter spostare una legione, un giocatore deve avere un Capo che la accompagna. Le Unità da combattimento possono essere lasciate nelle province senza un capo, ma non si possono spostare senza capo. Quando un giocatore sposta una Legione da una casella a quella adiacente occorre 1 punto di movimento per ogni unità spostata, compreso il capo. (Vedere la voce Strade per le loro possibilità di movimento speciali). Nessuna unità può usare più del proprio punto di movimento durante un turno.

Avendo Caesar e Generali 2 punti di movimento, ogni giocatore ha a disposizione un certo numero di possibilità. I giocatori possono riorganizzare o dividere a loro piacimento le proprie Legioni in qualsiasi momento quando è il loro turno di spostarsi per creare nuove Legioni, purché ogni Legione abbia sempre il proprio capo.

Esempio 1: Un Generale inizia la propria mossa con 6 unità di Fanteria. Sposta le unità di una casella in una provincia adiacente che contiene una Città e altre 2 Fanterie. Il Generale lascia le 6 Fanterie e sposta le 2 Fanterie che erano nella casella della Città in una provincia adiacente. Notare che il Generale si è mosso di 2 caselle (il massimo consentito per un turno), ogni Fanteria si è spostata solo di 1 casella (il massimo consentito per un giro), e ogni Legione ha sempre avuto un Capo durante tutti gli spostamenti.

Esempio 2: Un Generale inizia la propria mossa con 4 Fanterie nella Città A collegata per mezzo di Strade alla Città D a 3 caselle di distanza. Il Generale sposta 4 Fanterie nella Città B lungo la Strada lasciandovi 2 Fanterie per poi continuare verso la Città D, dove il Generale lascia le 2 Fanterie restanti. L'intera mossa è costata al Generale soltanto 1 punto per via delle Strade. Quindi il Generale completa la propria mossa spostandosi di un'altra casella nella provincia adiacente non collegata dalla Strada.

Una Legione (compreso tutti i Capi che la accompagnano) deve arrestarsi se arriva in una casella occupata da Unità da combattimento terrestri nemiche. Una Legione non può spostarsi dopo un combattimento a meno che non sia in ritirata. (Vedere Combattimento). Quando un giocatore si sposta, se lascia vacante una provincia sotto il suo controllo, deve collocarvi uno dei propri segnali per renderne chiara la proprietà.

MOVIMENTI SUL MARE (GALEA)

Le Galee possono spostarsi di 2 caselle per ogni giro e possono occupare una zona di mare oppure una provincia costiera (confinante con una zona di mare). Tuttavia, una Galea non si può spostare direttamente da una provincia costiera ad un'altra provincia costiera anche se adiacente. La Galea prima deve "uscire in mare aperto" e quindi può tornare in una casella di provincia costiera. Una Galea si può muovere da sola, se non ci sono Unità da combattimento terrestre a bordo. Una Galea può trasportare una Legione senza nessun costo aggiuntivo per la mossa.

Per una Galea, spostarsi da una zona di mare a una provincia (sulla costa) conta come una mossa da 1 punto, allo stesso modo come il ritornare da una provincia a una zona di mare adiacente a quella costa.

Per usare le Galee come mezzi di trasporto, una Legione (cioè tutte le unità che formano la Legione) non possono muoversi via terra durante il turno in cui sono imbarcate (sulla Galea) o quando sbarcano (lasciano la Galea).

Le Unità da combattimento non hanno bisogno di usare le Galee per muoversi attraverso gli stretti descritti all'inizio di queste regole. (Vedere il tabellone.)

FASE DUE: COMBATTIMENTO

Una volta completata la fase di movimento del proprio turno, si deve risolvere qualsiasi situazione di combattimento venutasi a creare. Il Combattimento è obbligatorio ogni volta che si sposta la propria Legione(i) in uno spazio di terra occupato da Unità da combattimento di un altro giocatore

(battaglia terrestre). Battaglie molteplici (in diverse caselle di terra) sono risolte nell'ordine voluto dall'attaccante. Se il giocatore non ha creato nessuna situazione di combattimento, continuare alla Fase successiva.

Si possono verificare combattimenti per mare (galee contro galee), a scelta del giocatore che si muove. Le Galee non devono fermarsi quando attraversano uno spazio marino occupato da galee nemiche. Le Galee possono affrontare un combattimento sia quando trasportano una Legione sia quando sono vuote, ignorando le unità trasportate.

Il sistema di combattimento è il seguente. Ogni giocatore tira il dado speciale da combattimento allo scopo di infliggere perdite al nemico. Ogni dado da combattimento ha 2 facce che mostrano il simbolo della Fanteria, e 1 lato ciascuno per Cavalleria, Catapulta, e Galea. Una faccia del dado da combattimento è nera.

Passo 1 – Organizzare le Unità da combattimento:

Partendo da chi è in difesa, ogni giocatore organizza le proprie truppe in "Legione da battaglia": 1-5 Unità da combattimento, più un'unità aggiuntiva per ogni Generale o Caesar presente in battaglia. Una Legione da battaglia deve essere più grande possibile, in base alle Unità da combattimento e ai Capi disponibili. Unità da combattimento in eccesso che non vengono scelte per formare una Legione da battaglia restano di "riserva" e possono essere destinate a un giro futuro di battaglie.

Le Galee non fanno mai parte di una Legione da battaglia, non prendono parte alle battaglie terrestri, e non aggiungono nessun dado da combattimento per nessun giocatore (perciò i lati con la galea sul dado da combattimento sono "mancate" nelle battaglie terrestri).

Passo 2 – Tirare il dado da combattimento: Ogni giocatore tira un dado da combattimento speciale per ogni Unità da combattimento nella propria Legione da battaglia. I tiri andati a segno sono applicati simultaneamente, come segue:

Dopo che il giocatore in attacco tira il proprio dado da combattimento, abbinare le facce del dado con le unità della propria legione da battaglia. Ogni faccia che viene abbinata è un "colpito". Solo un dado si può abbinare ad ogni unità in attacco.

I simboli delle Catapulte si possono contare come "colpiti" quando si accoppiano con le unità Catapulta nella Legione da battaglia o nella riserva.

Esempio: Jack, l'attaccante, ha 1 Generale e una Legione da battaglia con 3 Fanterie, 1 Cavalleria, e 1 Catapulta. Jack tira cinque dadi (1 per ogni Unità da combattimento). Sul dado da combattimento appare: 1 Fanteria, 2 Cavallerie, 1 Catapulta,

e 1 faccia nera. Questo risulta in tre (3) colpi andati a segno. Il dado che mostra la Fanteria si abbinare con una delle unità di Fanteria, e quello che fa vedere la Cavalleria si abbinare con l'unica unità di Cavalleria della Legione che sta attaccando. Il secondo dado che mostra la Cavalleria non si considera un colpo andato a segno perché non c'è un'unità di Cavalleria con cui abbinarlo. Il terzo tiro ha il simbolo della Catapulta, che si accoppia con la Catapulta dell'attaccante.

Il giocatore in difesa decide quali unità della propria Legione da battaglia sono "colpite" e le abbatte. Quindi il difensore tira i dadi per colpire le unità dell'attaccante allo stesso modo. Il giocatore in difesa aggiunge due dadi da combattimento extra se possiede una città fortificata nella provincia dove si svolge la battaglia. Però, se l'attaccante ha delle catapulte ancora presenti in battaglia si usa solo un dado extra.

Quindi tutte le unità colpite vengono rimosse (cioè, tornano a disposizione per essere acquistate).

Passo 3 – Continuare o Ritirarsi?: I giocatori (quello in difesa per primo) adesso decidono se continuare la battaglia o ritirarsi. Se entrambi i giocatori si ritirano, la battaglia è finita. Se tutte le unità da combattimento di uno dei giocatori (o di entrambi!) sono state rimosse, la battaglia è pure finita.

Se entrambi i giocatori decidono di continuare la battaglia, tornare al Passo 1, dove entrambi organizzano di nuovo una Legione da battaglia con le Unità da combattimento loro rimaste.

Notare che anche se la Legione da battaglia era stata sgominata, se il giocatore ha a disposizione altre Unità da combattimento per formare un'altra Legione da battaglia, la battaglia può continuare.

BATTAGLIE NAVALI

Le battaglie navali sono semplici. Ogni Galea tira due dadi da combattimento. Soltanto le immagini sul dado con la "Galea" sono dei "colpiti". Non è concesso ritirarsi, ma la battaglia navale dura solo tre giri. Il giocatore che possiede le Galee decide quali affondare. Le Galee che trasportano delle unità perdono anche queste quando vengono affondate.

VITTORIA IN BATTAGLIA

Dopo la risoluzione completa di ogni combattimento, ci sono solo due risultati possibili: l'attaccante ottiene il controllo della provincia o della zona di mare, oppure il difensore ne mantiene il controllo. Vedere Come conquistare una Provincia (di seguito).

INSEGUIMENTO: Se un giocatore decide di "ritirarsi", le sue unità in ritirata devono sopravvivere all'"Inseguimento" prima di scappare. Il vincitore della battaglia ora tira un dado per ogni Unità da combattimento terrestre delle sue intere forze rimanenti. Per ogni simbolo di Cavalleria che il vincitore può abbinare con una delle proprie unità di cavalleria rimanenti, fa un colpo e sceglie un'unità da combattimento terrestre da eliminare tra quelle in ritirata del nemico.

Se tutte le unità terrestri del nemico sono distrutte prima di tirare il dado dell'Inseguimento, tutti i Generali nemici e le unità di Caesar presenti nell'area di battaglia vengono catturati. Tuttavia, anche se tutte le Unità da combattimento nemiche sono distrutte durante l'Inseguimento, i Generali e i Caesar riescono a scappare e a ritirarsi con successo!

Se il Caesar del giocatore viene catturato, si viene immediatamente eliminati dal gioco. Il vincitore prende possesso di tutto il denaro, le pedine, i segnali e le unità! Spostare il segnale di vittoria in avanti sull'Indice dei Tributi per indicare la vincita quando si toglie il segnale dello sconfitto dal gioco.

Se l'attaccante ha vinto la battaglia, tutte le Galee del nemico sulla costa (Galee nemiche nella provincia) devono essere distrutte ed eliminate dal tabellone.

RITIRATA

Ogni unità sopravvissuta si deve ritirare in una singola provincia adiacente a quella dove è avvenuta la battaglia e che non contenga Unità da combattimento di un altro giocatore. Le unità che non possono ritirarsi sono eliminate; e tutti i Generali e le unità di Caesar in ritirata sono catturate dal giocatore che ha vinto la battaglia.

Come conquistare una Provincia: quando un attacco via terra è riuscito, l'attaccante conquisterà la provincia. Spostare il segno idoneo più in alto sull'Indice dei Tributi e portare in basso il segnale per il giocatore sconfitto. Soltanto le Unità da combattimento (non un Generale da solo o Caesar) possono catturare una provincia nemica, anche se il territorio non è occupato. Notare che una provincia non occupata può essere conquistata senza battaglia semplicemente facendovi entrare

una Legione nemica che resti nella provincia per quel turno. Assicurarsi di includere il tributo addizionale quando si spostano i segnali se c'è una Città nella provincia conquistata!

FASE TRE: RISCOSSIONE DEI TRIBUTI

Durante questa fase, raccogliere il numero di Talenti indicato dal proprio segnale sull'Indice dei Tributi. Tale numero deve corrispondere con l'attuale possesso del giocatore di province e città sul tabellone.

FASE QUATTRO: DISTRUZIONE DI CITTÀ

Il giocatore può distruggere una o più delle proprie Città se ritiene che siano a rischio di venire catturate da un avversario. L'intera Città (compreso la Fortificazione) deve essere eliminata dal tabellone. Non si può eliminare soltanto la Fortificazione. Eliminare tutte le strade collegate alla città distrutta. Infine, ridurre il proprio segnale sull'Indice dei Tributi per riflettere la distruzione delle città. Le pedine distrutte sono disponibili per essere acquistate.

FASE CINQUE: ACQUISTO DI NUOVE PEDINE

Durante questa parte del proprio turno, il giocatore usa i suoi Talenti per acquistare nuove pedine: Città, Fortificazioni, Unità da combattimento terrestri e Galee. Il prezzo Base (pre-inflazione) di ogni pedina è:

- Fanteria: 10
- Cavalleria: 20
- Galee: 20
- Catapulta: 30
- Città Fortificata: 50
- Città: 30
- Fortificazione: 20
- Strada: 10

Il numero di unità comprese nel gioco (o nel proprio colore) rappresenta un fattore limitante; potrebbe capitare che a volte le unità che si vorrebbero acquistare non sono disponibili!

INFLAZIONE

L'impero romano era assillato dall'inflazione. Per riprodurre questa situazione, man mano che i giocatori avanzano a livelli più alti sull'Indice dei Tributi, si verificherà l'"inflazione" (due volte)!

A un certo punto del gioco, un giocatore raggiungerà o supererà il segno di 105-Talenti. Nel giro seguente del gioco all'inizio del turno di quel giocatore, TUTTI i prezzi



raddoppieranno! Notare che tutti i giocatori hanno un ultimo giro per acquistare le pedine al prezzo attuale, a partire dal giocatore che ha fatto scattare l'“inflazione”.

Una seconda “inflazione” scatterà quando un giocatore raggiunge o supera il segno di 205-Talenti. Di nuovo, con le stesse regole descritte sopra per la prima inflazione, **TUTTI** i prezzi saranno ora triplicati rispetto al prezzo base usato all'inizio del gioco.

In conclusione, non importa se il giocatore che ha fatto scattare l'inflazione vede i propri segnali tornare sotto al livello di rischio; una volta innescata l'inflazione, non è possibile tornare indietro. E ogni livello di inflazione può scattare una volta sola, indipendentemente dal fatto che i segnali del giocatore superino ancora quel livello.

FASE SEI: POSIZIONAMENTO DI NUOVE PEDINE

Una volta acquistate tutte le nuove pedine per il proprio turno, si devono mettere in posizione. Le Unità da combattimento nuove devono essere collocate nella propria provincia di residenza originale. (Le Galee si possono collocare su qualsiasi costa della provincia. Un giocatore che possiede la Mesopotamia come Provincia di residenza può avere Galee solo in Siria o Armenia e solo se possiede quella provincia). Le nuove Città possono essere collocate in qualsiasi provincia che si controlla, ammesso che non vi sia già presente una Città. Le Fortificazioni si possono mettere solo con le nuove Città o quelle costruite in precedenza.

Durante questa fase, il giocatore deve trattare per la restituzione dei Generali catturati. Il pagamento può comprendere Talenti, lo scambio di Generali tenuti prigionieri, o la promessa di favori (nient'altro). Se vengono accettati, Talenti e Generali vengono scambiati a questo punto. Un giocatore che ottiene la restituzione di un Generale lo colloca nella Provincia di residenza, seguendo le regole. Le promesse di favori futuri possono venire mantenute oppure no.

ALLEANZE TRA GIOCATORI

In qualunque momento del gioco, si possono proporre alleanze con uno o più giocatori. Ma attenzione, un solo Caesar può vincere il gioco!

COME VINCERE

Un giocatore vince la Conquista dell'Impero quando rimane l'unico Caesar sul tabellone. Naturalmente, se tutti gli altri giocatori sono d'accordo per farti diventare Caesar prima che li annienti completamente, perché lamentarsi?

ESEMPI DI GIOCO

ESEMPIO #1 – COMBATTIMENTO

Fred attacca Alice in una provincia aperta (senza città). Fred ha 2 Generali, 5 Fanterie, 2 Cavallerie, e 1 Catapulta. Alice ha 1 Generale, 4 Fanterie e 2 Cavallerie. Fred decide di creare la sua Legione da battaglia, (che se possibile dovrebbe comprendere 7 unità da combattimento) con 5 Fanterie e 2 Cavallerie. La restante unità Catapulta è di riserva. La Legione da battaglia di Alice richiede tutte le sue sei unità disponibili.

Fred tira 7 dadi da combattimento, e ottiene i risultati seguenti: 3 Fanterie, 1 Cavalleria, 1 Catapulta, 1 Galea, e 1 faccia nera. Può abbinare tutte e 3 le Fanterie (ne possiede 5 nella battaglia), 1 Cavalleria e 1 Catapulta (anche se questa fa parte della riserva) per un totale di 5 colpiti. Alice elimina 3 Fanterie ed entrambe le sue Cavallerie.

Alice si difende, tirando 6 dadi da combattimento. Ottiene 4 Fanterie, 1 Cavalleria, e 1 Galea. Può abbinare 4 simboli di Fanteria e la Cavalleria, per un totale di 5 colpiti! Fred elimina 4 Fanteria e una Cavalleria.

Entrambi i giocatori decidono di continuare il combattimento! La Legione di Fred adesso è composta da 1 Fanteria, 1 Cavalleria e 1 Catapulta, e deve affrontare la Legione di Alice decimata con 1 sola Fanteria.

Ora Fred tira 3 dadi e ottiene 1 Fanteria e 1 Catapulta. Tutti e due vanno a segno! Alice fa cadere la sua ultima Fanteria.

Alice tira 1 dado e ottiene 1 Fanteria. Fred decide di eliminare una Fanteria, e gli restano 1 Cavalleria e 1 Catapulta. Il Generale di Alice viene fatto prigioniero, e in questa battaglia non ci sono Inseguimento o Ritirata.

ESEMPIO #2 - UN TURNO COMPLETO

La provincia di residenza Italia sta per iniziare il proprio giro. Hispania (ad ovest di essa) ha spostato una Legione – un Generale e 2 Fanterie – nella Narbonensis. Macedonia (ad est) ha spostato una Legione – un Generale, 1 Catapulta, 2 Cavallerie, e 4 Fanterie – in Dalmazia. Entrambe le province sono confinanti con Italia e la stanno minacciando insieme al suo Caesar.

MOVIMENTO

Italia decide di attaccare sia Narbonensis che Dalmazia – una mossa aggressiva, ma necessaria per la sua protezione. Italia forma due Legioni, poi sposta 1 Legione nella Narbonensis (Figura 2), e 1 Legione nella Dalmazia (Figura 4). La Legione



spostata nella Narbonensis è formata da 1 Generale, 1 Cavalleria, e 2 Fanterie. La Legione spostata nella Dalmazia è formata da 1 Generale, 3 Fanterie, 2 Cavallerie, e 2 Catapulte.

COMBATTIMENTO

Come conseguenza di queste battaglie, Italia vince la Narbonensis, ma Macedonia mantiene il controllo di Dalmazia. Spostare il segnale dell'Italia in su sull'Indice dei Tributi e quello di Hispania in giù per rispecchiare il cambio di possesso della Narbonensis.

RISCOSSIONE DEI TRIBUTI

Italia ora raccoglie tributi per tutte le province e Città sotto il proprio controllo. Il segnale di controllo dell'Italia adesso si trova a 40 dopo aver preso la Narbonensis, quindi vengono raccolti 40 Talenti in tributi.

DISTRUZIONE DI CITTÀ

Italia è preoccupata che la sua provincia di Neapolis sarà attaccata dalla parte del mare (una Galea nemica che trasporta una Legione si trova nelle vicinanze). Poiché Italia non vuole che un nemico si impadronisca della Città in quel luogo, Italia dichiara la Città distrutta, eliminando sia la Città che la Strada tra Italia e Neapolis. Italia inoltre sposta il proprio segnale giù di 5 sull'Indice dei Tributi per riflettere la perdita della Città.

ACQUISTO DI NUOVE PEDINE

Italia decide di acquistare 4 nuove unità di Fanteria con i 40 Talenti avuti in Tributo. Tutte e 4 le Fanterie sono collocate in Italia (Provincia di residenza).

Il turno dell'Italia è ora concluso.

ESEMPIO #3 – UNA BATTAGLIA NAVALE

Una Galea egiziana è attaccata da una Galea della Galatia nel Mare Alexandria. La Galea egiziana ha a bordo una Legione (formata da un Generale, 3 Fanterie, e 1 Catapulta), mentre la Galea della Galatia è vuota.

Entrambi i giocatori tireranno 2 dadi da combattimento, avendo ognuno 1 Galea nella battaglia. Il giocatore dell'Egitto tira, ma non ottiene simboli di Galea. Il giocatore della Galatia tira e ottiene un simbolo di Galea! La Galea egiziana – insieme alla Legione che sta trasportando – sono affondate! Il Generale viene fatto prigioniero.

COLLABORATORI

Ideazione del gioco: ...Larry Harris

Progetto aggiuntivo: ...Glenn Drover

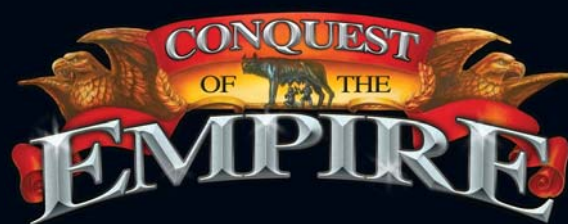
Illustrazioni: ...Paul Niemeyer

Disegno grafico e Impaginazione: ...Jacoby O'Connor, Fast Forward Design Associates; Glenn Drover, Paul Niemeyer

Manuale delle regole: ...Glenn Drover, Theodore Kuhn

Produzione & Assemblaggio: ...Tammy Burger, J.R. Leclair, Insight World Group

Prova del gioco: ...Jack Provenzale, Keith Blume, Theodore Kuhn, Glenn Drover, Rick Lorgus, Paul Niemeyer, Larry con una "R"



SEQUENZA DEL GIOCO

Ogni turno di un giocatore è diviso in 6 azioni o fasi separate, che devono avvenire nel seguente ordine:

1. Movimento
2. Combattimento
3. Riscossione dei Tributi
4. Distruzione di città
5. Acquisto di nuove pedine
6. Posizionamento di nuove pedine

PREZZI DI ACQUISTO

- Fanteria: 10
- Cavalleria: 20
- Galee: 20
- Catapulta: 30
- Città Fortificata: 50
- Città: 30
- Fortificazione: 20
- Strada: 10

