

MEDIEVALE

Il XIII Secolo in Europa

INTRODUZIONE

Medievale: il XIII Secolo in Europa è un gioco di carte da 3 a 5 giocatori riguardante, a grandi linee, gli eventi, situazioni e rivalità del XIII secolo. Il gioco usa il sistema “Enigma”, nel quale la mappa di gioco è rappresentata da carte, non tutte le quali sono presenti all’inizio della partita.

Il XIII Secolo vide il Papato all’apice del suo potere, il Sacro Romano Impero in lotta per rimanere unito, l’Inghilterra scossa dalle rivolte baronali, l’emergere della monarchia in Francia, i Cavalieri Teutonici che tentavano di espandere il proprio potere, Venezia in controllo dei mari del Mediterraneo, la Spagna che continuava la *Reconquista*, mentre l’Islam iniziò il processo di ringiovanimento sotto i Mamelucchi. E poi vi erano i Mongoli.....

Ogni giocatore prende le parti di varie potenze medievali nel tentativo di prendere il controllo del maggior numero possibile di altre potenze e loro territori.

1. COMPONENTI DEL GIOCO

Ogni copia del gioco include:

- 110 carte, suddivise in 19 carte di Mappa, 27 di Potenza (che si usano anche come carte di Azione), 64 carte di Azione (aggiuntive)
- 140 pedine
- la “moneta” del gioco
- un fascicolo delle regole
- tabelle
- due dadi a 6 facce (uno bianco ed uno rosso)

1.1 Le regole

Ogni capitolo delle regole è contrassegnato da un numero intero (1.0, 2.0, ecc.) mentre i paragrafi hanno un secondo numero (1.1, 3.2, ecc.).

1.2 La mappa

Le carte di mappa, quando sono tutte in gioco, mostrano l’Europa, il Medio Oriente ed il Nord Africa come apparivano nella prima metà del XII Secolo. Quando sono tutte in gioco, le carte di mappa vengono posate secondo lo schema che trovate a pag. 2 del testo in inglese.

Le carte 1B, 1D, 2A, 2B, 2C, 3A, 3D e 4D (ombreggiate) iniziano in gioco; le altre sono messe da parte e pescate nel corso della partita. Notate che non vi sono carte 2E, 3E, 4A o 4E.

Alcune potenze (“Paesi”) sono tutte su una carta (es.: Ungheria, carta 2C); molte sono su due o più carte (es.: Sacro Romano Impero). Le potenze su più di una carta sono considerate avere quel numero di “Province”. Il mare o oceano su una carta è considerato una Area Navale separata.

1.3 Le pedine

Le pedine del gioco servono per segnalare situazioni particolari, e sono:

- EX = Scomunica
- Colonna che si spezza = Eresia

- “D” con corvo = Disastro
- Croce = Cavalieri di Cristo
- Corona con +1 = Buon Governante
- Corona senza numero = Governante normale
- Corona con -1 = Cattivo Governante
- Anello con mani = Matrimonio

Vi sono poi segnalini di controllo di vario colore e la moneta del gioco, in tagli di 1, 5 e 10 Fiorini.

SEGNALINI DI CONTROLLO: ogni giocatore sceglie i segnalini di un qualsiasi colore, e li usa quando necessario per indicare chi controlla una potenza o provincia entro una potenza. I segnalini dei Cavalieri di Cristo sono segnalini di controllo (vedere 7.1-7.3).

SEGNALINI DI INFORMAZIONE: si usano per segnalare particolari situazioni, con la Scomunica, Matrimonio, ecc.

1.4 Le carte

Vi sono 110 carte, divise in due tipi: di Mappa e di Azione.

MAPPA: rappresentano la “superficie di gioco”, che viene completata gradualmente nel corso della partita. Le carte di Mappa hanno un codice identificativo (2C, 3B, ecc.), un numero che indica la rendita (in Fiorini) per ogni provincia della carta, ed un Valore di Difesa dai Mongoli (vedere 5.0).

AZIONE: queste carte danno ai giocatori cose che devono / possono usare e/o fare nel turno. A seconda del numero di giocatori, da 8 a 10 di queste carte fanno parte del piazzamento iniziale e non del mazzo, vedere 2.2.

1.5 Tabelle

Sono di aiuto al gioco e sono state tradotte alla fine del regolamento.

1.6 I dadi

Il gioco usa uno o due dadi a 6 facce. Se si tira un solo dado, questo viene indicato con 1d6 (un dado a 6 facce). Se si usano entrambi i dadi, si leggono consecutivamente, prima il rosso (2d11-66), o sommati (2d12). La sigla DRM sta per modificatori al tiro di dado, che si usano spesso. In questo caso si applica il modificatore per ottenere il risultato finale.

1.7 La moneta del gioco

Il gioco usa il “Fiorino Aureo” (FI) come moneta. I giocatori ottengono denaro in tre modi:

- Quando effettuano la Raccolta delle Entrate (3.4)
- Quando ottengono inizialmente il controllo di una Potenza (4.4). In questo caso ricevono immediatamente i FI iniziali indicati sulla carta.
- Quando viene giocata una carta di Papa, tutte le province controllate dai Cavalieri di Cristo ricevono le loro entrate (vedere 7.2).

I giocatori possono tenere segrete le proprie entrate e nascondere il denaro disponibile.

2. PREPARAZIONE DEL GIOCO

2.1 Preparazione della mappa e del mazzo Mappa

Le carte di Mappa 1B, 1D, 2A, 2B, 2C, 3A, 3D e 4D sono rimosse dal mazzo Mappa e poste su un tavolo (come descritto in 1.2). Le altre carte di mappa formano il mazzo Mappa, che viene mescolato e posto a faccia in giù.

2.2 Scelta della potenza iniziale

Rimuovete le 27 carte di potenza dal mazzo Azione e ponetele a faccia in su di fronte ai giocatori. Ogni giocatore inizia il gioco con:

- Due potenze (con 4 o 5 giocatori), oppure:
- Tre potenze (con 3 giocatori)

di sua scelta.

ORDINE DI SCELTA: ogni giocatore pone uno dei suoi segnalini di controllo in un contenitore. Si pesca un segnalino a caso per determinare chi sceglie per primo. Dopodiché la scelta si effettua in senso orario, una potenza alla volta, in ordine inverso (significa che, con 4 giocatori, le scelte sono effettuate nell'ordine seguente: 1-2-3-4 – 4-3-2-1; con tre giocatori 1-2-3 * 3-2-1 * 1-2-3).

LIMITI DI SCELTA: i giocatori possono scegliere qualsiasi potenza desiderano, con le limitazioni seguenti:

- Non possono scegliere una potenza con un confine comune con la potenza scelta in precedenza, a meno che non vi siano potenze disponibili (per esempio, un giocatore non può scegliere sia la Spagna che gli Almoravidi – che controllano la Spagna 3A).
- Non possono scegliere una delle seguenti sei potenze – non sono ancora in gioco le loro carte di Mappa.

Svezia	Prussia	Polovtsky
i Cumani	Georgia	i Bulgari

POTENZE: i giocatori prendono la carta di Potenza per ogni potenza scelta, ponendola di fronte a sé visibile a tutti.

NOTA: ovviamente, alcune potenze sono “migliori” di altre. Inoltre, alcune potenze non hanno parti di mappa in gioco all’inizio o ne hanno di parziali. Ad esempio, il Sacro Romano Impero inizia senza le sue “province” 3B, 3C, 4B e 1C.

2.3 Uso dei segnalini di Controllo

I giocatori pongono i propri segnalini di controllo in ognuna delle province che controllano. Controllano tutte le province della potenza per la quale hanno carte e che hanno sezioni di mappa in gioco.

ESEMPIO: se un giocatore ha scelto la Francia pone un segnalino di controllo sulle mappe 2A e 2B. L'Inghilterra controlla la provincia francese in 1B e la carta di mappa 1A non è ancora in gioco.

SITUAZIONE INIZIALE: l'Inghilterra controlla la provincia 1B della Francia all'inizio del gioco. gli Almoravidi controllano la provincia 3A della Spagna (la Francia e la Spagna sono comunque controllate dal giocatore che le ha scelte inizialmente ed ha la carta di potenza. Se non sono scelte, si applicano le regole sul Controllo [4.3]).

2.4 Distribuzione delle entrate iniziali

I giocatori ricevono denaro pari al valore iniziale di ogni potenza della quale hanno la carta, come indicato in essa.

2.5 Preparazione del mazzo Azione

Le restanti carte di potenza sono poste nel mazzo Azione, che viene mescolato e posto a faccia in giù sul tavolo.

2.6 Distribuzione delle carte di Azione

Ogni giocatore riceve **4** carte di Azione, che tiene (nascoste) in mano.

2.7 Determinazione dell'ordine di gioco

Ogni giocatore pone uno dei suoi segnalini di controllo in una tazza. Si pesca a caso un segnalino per determinare chi inizia per primo. Il gioco poi procede in senso orario. Questo ordine vale sino al termine della partita.

3.0 SVOLGIMENTO GENERALE DEL GIOCO

3.1 Sequenza di turno

A. PESCA DELLE CARTE DI AZIONE. Il giocatore pesca carte di Azione sufficienti per avere 4 carte in mano. Se ne ha già 4, non ne pesca alcuna.

B. SCELTA DELLA CARTA MAPPA. Il giocatore può, se desidera, pescare la prima carta del mazzo Mappa. La *deve* immediatamente porre nella posizione corretta sulla mappa. Non si è

obbligati a pescare una carta Mappa. Se la si pesca, le azioni del giocatore sono limitate nella fase D (Fase di Azione).

C. FASE DELLE CARTE OBBLIGATORIE. Il giocatore *deve* giocare le carte “obbligatorie” che ha pescato nella fase A; vedere 3.2.

D. FASE DI AZIONE. Il giocatore può effettuare le azioni seguenti nell’ordine desiderato, con le limitazioni indicate. Alcune azioni comportano il pagamento di denaro.

- **Raccolta di Denaro.** Si riceve denaro dalle proprie province, come per 3.4. Si rimuovono i segnalini di Disastro dalle proprie potenze. Se si raccoglie denaro non si possono intraprendere altre azioni.
- **Giocare carte di Azione.** Si giocano, risolvendone gli effetti, quante carte di azione si desidera. Se ne possono anche scartare un numero qualsiasi, eccetto quelle di Potenza, che si possono giocare o tenere in mano. Se ha effettuato la fase B, il giocatore *non* può giocare una carta di Papa (3.3).
- **Lanciare attacchi.** Lanciare uno o due attacchi (**) contro una potenza / provincia nemica. Se ha effettuato la fase B, il giocatore può lanciare *un solo* attacco.

Quando un giocatore ha finito, il turno passa al giocatore alla sua sinistra, e questi effettua il proprio turno. Il procedimento si ripete sino al termine della partita (3.5).

(**) = il termine Attacco include attaccare con la propria potenza, attacco dei Cavalieri di Cristo (7.1), qualsiasi tentativo di porre fine ad una Guerra Civile (8.3) o Eresia (8.5). Le Crociate non contano come attacco (6.2).

NOTA: un giocatore può sempre passare nella propria fase, non facendo alcunché.

3.2 Carte di Azione

CARTE OBBLIGATORIE: alcune carte (*Cambio di Governante, Mongoli, Disastro*) devono essere giocate nel turno in cui sono pescate – nella Fase delle Carte Obbligatorie. Il gioco di una carta obbligatoria nella fase C non ha effetto su quello che un giocatore può fare nella fase D. Se un giocatore pesca più di una di queste carte all’inizio del suo turno, a lui spetta l’ordine di gioco. Ovviamente non può ripristinare la sua mano sino al suo prossimo turno.

CARTE NON OBBLIGATORIE: le carte che non sono obbligatorie possono essere tenute in mano e giocate quando il giocatore desidera. Questo solitamente avviene nel proprio turno. Comunque, la carta *Deus ex Machina* può essere giocata in *qualsiasi* momento, la carta *Assassino* può essere giocata per fermare una carta di *Spie*, e si può usare una carta di *Cavalieri di Cristo* contro un attacco dei Mongoli.

SCARTARE: le carte non obbligatorie possono essere scartate senza giocarle, ma solo entro una Fase di Azione del giocatore. Una carta di potenza non può essere scartata; deve essere giocata o tenuta in mano. Dal momento che lo scarto avviene nella Fase di Azione, i giocatori che ricevono denaro non possono scartare.

CARTE DI AZIONE USATE: le carte di Azione usate e scartate sono fuori gioco.

3.3 Carte di Mappa

Entro la propria Fase di Azione, un giocatore può pescare la prima carta del mazzo Mappa; se lo fa, la *deve* porre nella corretta posizione sulla mappa immediatamente. Un giocatore che sceglie di pescare una tale carta:

- Non può giocare una carta di Papa nel suo turno
- Può lanciare *un solo* attacco nel suo turno

3.4 Raccolta del denaro

I giocatori raccolgono denaro per ogni provincia che controllano; *non* si è obbligati a controllare la potenza per ricevere denaro da una provincia. Ogni provincia di una potenza dà una certa entrata in denaro, indicata sulla carta della potenza e sulla carta di Mappa. Pertanto, il giocatore che controlla la Francia 1A ottiene 2 FI, la 2A dà 4 FI, ecc.

Nota: vedere illustrazione a pag. 4 del testo inglese. Le entrate sono indicate con un numero entro un cerchio (1 nel caso Bulgaria), il 2D è il codice di identificazione della provincia, il +3 è il Valore di Difesa dai Mongoli. Se non ha valore, la provincia non può essere attaccata dai Mongoli (5.2).

NOTA: come per 7.2, le province controllate dai Cavalieri di Cristo danno FI solo quando viene giocata una carta di Papa.

DISASTRO: la raccolta di denaro come azione rimuove i segnalini di Disastro (8.7) per tutte le potenze controllate dal giocatore.

STATO DELLE PROVINCE: le province con Guerra Civile o Eresia non danno entrate (8.3 & 8.5).

3.5 Durata delle partite

La durata delle partite viene decisa dai Mongoli.

- Se è stata giocata l'ultima carta di Mongoli ma vi sono ancora carte di Azione rimaste da pescare, quando viene pescata la carta di potenza *successiva* il gioco termina immediatamente con questa pesca (la provincia deve essere rivelata quando la si pesca). Non vi sono altre azioni. Se non vi sono carte di potenza rimaste, il gioco prosegue fino a quando non viene pescata l'ultima carta e viene completato il turno di quel giocatore.
- Se viene giocata l'ultima carta di Mongoli (ve ne sono 7) e non vi sono altre carte di Azione da pescare, dopo aver risolto gli effetti di quell'ultima carta di Mongoli il gioco termina. Non si effettuano altre azioni.

NOTA: nella maggior parte delle partite il termine viene determinato improvvisamente e non viene facilmente previsto.

4. POTENZE E CONTROLLO

4.1 Potenze

Vi sono 27 potenze nel gioco, ognuna rappresentata da una carta di Potenza (Azione) ed una posizione sulla mappa. Ogni carte di Potenza indica:

- L'ammontare di FI che riceve il giocatore che ottiene *per primo* il controllo della stessa (4.3)
- Le entrate che si ricevono per ognuna delle sue province
- Lo stato religioso della potenza: Cattolica, Ortodossa orientale (russa e greca), Islamica o Pagana
- Forza delle Armate
- Capacità Navale; una "No" indica che non può usare il trasporto navale
- Il Governante all'inizio del gioco, vedere 4.5

NOTA: Vedere pag. 5 del testo inglese. Tutte le carte sono state tradotte in allegato.

Il nome del paese è Seljuks of Rum

La Religione (Islamica) appare nelle colonne sopra il nome

Il valore del Governante è indicato sotto il nome (in questo caso Normale)

Le entrate iniziali sono indicate dopo il Governante (4 FI)

La forza delle Armate (2) è il numero entro la figura di soldato

La forza Navale (1) è il numero entro la figura di nave

L'entrata data dalla provincia è indicata in basso a destra (1)

Le religioni sono simbolizzate come per l'illustrazione

Eastern Orthodox = Ortodossa Orientale

Catholic = Cattolica

Islam = Islamica

Pagan = Pagana

GIOCO DELLE CARTE DI POTENZA: le carte di potenza pescate come carte di Azione possono essere tenute in mano per essere giocate in seguito. Quando viene giocata una carta di potenza, viene posta di fronte al giocatore a faccia in su. A chi va viene indicato dalla regola 4.3.

PROVINCE: alcune potenze contengono una provincia (es.: Ungheria), altre sono composte da più province (es.: Francia). Una "Provincia" è quella parte di una potenza che non si estende su una sola carta di Mappa. Pertanto la presenza della Francia sulla carta 1A è una provincia della Francia.

Eccezione: il Regno Latino ha due province diverse sulla mappa 3D: Tracia ed Armenia.

Nota: una potenza ha una provincia su una carta se il nome della potenza è anch'esso su quella carta.

4.2 Controllo delle Province

Il controllo di una provincia dà al giocatore che la controlla:

- L'entrata di quella provincia (in FI), come per 3.4, indipendentemente da quale potenza la controllava in origine
- Possibile controllo della potenza, come per 4.3.

Il controllo provinciale *non* consente ad un giocatore di attaccare; solo in controllo della potenza lo consente. Un giocatore che controlla una provincia, ma non la sua potenza, può comunque difendersi, vedere 9.0.

OTTENIMENTO DEL CONTROLLO: Un giocatore può ottenere il controllo di una provincia in vari modi:

- **Inizio del gioco in controllo** della provincia. All'inizio del gioco un giocatore controlla tutte le province della potenza che ha scelto per la quale vi è una carta Mappa in gioco.

Esempio: Un giocatore che inizia in gioco controllando la Russia deve controllare le province russe 1D e 2C. Comunque, dal momento che le carte 1E ed 1F non sono ancora in gioco, quel giocatore non controlla quelle province anche se controlla la Russia come potenza.

- **Piazzamento di una nuova carta Mappa.** Se viene posta in gioco una nuova carta di Mappa, ed un giocatore controlla una potenza (4.3) su quella carta di Mappa, ottiene immediatamente il controllo delle nuove province su quella carta di Mappa.

Esempio: il giocatore "A" controlla la Russia, un altro giocatore pesca la carta di Mappa 1E. Il giocatore A pone il suo segnalino di controllo nella provincia russa 1E, in quanto ora la controlla.

- **Attacco della provincia** e vittoria in "battaglia", vedere 9.6.

Usate i segnalini di Controllo per indicare il controllo delle singole province. Le province senza tale segnalino non sono controllate da alcuno. Diversi giocatori possono controllare province diverse sulla stessa carta.

Esempio: vi sono 5 province sulla carta 1B, ed ognuna può essere controllata da un giocatore diverso.

SARDEGNA E CORSICA: le isole della Sardegna e della Corsica sono considerate una singola provincia indipendente. Non sono una Potenza, non hanno carta. Danno l'entrata di **1 FI** a chi le controlla, ma non hanno capacità "base" militare o navale, né possono reclutare Milizia se attaccate.

4.3 Controllo delle potenze

Il controllo di una potenza dà al giocatore controllante l'uso delle capacità militari e/o navali della stessa.

NOTA: il controllo di una potenza dà capacità militare; il controllo di una singola provincia dà denaro. Le due cose sono talvolta separate, in quanto il giocatore A può controllare la Francia come potenza, mentre il giocatore B controlla la provincia 1B.

Il controllo di una potenza è sempre indicato da chi la carta della potenza. Se nessuno possiede quella carta, nessuno controlla la potenza, anche se tutte le sue singole province sono controllate.

Quando una carta di potenza viene giocata, il controllo della stessa va:

- A. Al giocatore che ha pescato la carta, se vi è almeno una delle province non controllate della stessa in gioco. chi ha pescato la carta pone la carta di potenza di fronte a sé, ad indicarne il controllo, e pone segnalini di Controllo in tutte le province non controllate di quella potenza.

Esempio: il giocatore A pesca e gioca la carta di potenza per la Serbia. Il giocatore B controlla la provincia serba 3C, ma la Serbia 2C non è controllata da alcuno. Il giocatore A pertanto ottiene il controllo della Serbia, pone un segnalino di controllo nella provincia 2C, e riceve il denaro iniziale della Serbia (come per 4.4).

B. Il giocatore che controlla *tutte* le province di quella potenza che sono in gioco. la carta della potenza viene data a quel giocatore, che la pone di fronte a sé ad indicare il controllo.

Esempio: il giocatore A gioca la carta di potenza Regno Latino. Le carte Mappa 3D e 4D sono in gioco, ed il giocatore A controlla le province latine su queste carte. La carta Mappa 3C non è in gioco, quindi la mancanza di controllo della provincia latina sulla 3C non vale per determinare chi ottiene la carta di potenza, che va al giocatore A.

C. Se *tutte* le province in gioco sono controllate da giocatori diversi, la carta di potenza viene posta sulla tavola, non controllata. Va a chi soddisfa per primo la condizione B.

Quando un giocatore che ha una carta di potenza di fronte a sé finisce con non avere il controllo su alcuna delle province di quella potenza, ripone la carta relativa tra quelle non controllate. Il controllo va a chi soddisfa per primo la condizione B.

4.4 Entrate iniziali

Quando un giocatore ottiene il controllo di una potenza, quel giocatore riceve immediatamente le entrate iniziali (in FI) indicate sulla sua carta, anche se ha ricevuto denaro dalle sue province prima di ottenere il controllo della provincia. Questo accade *solo* quando la carta viene giocata per la prima volta.

NOTA: un giocatore può tenere una carta di potenza in mano per evitare che un giocatore la controlli, anche se quest'ultimo ne controlla tutte le province.

4.5 Valori di Governo

I valori di Governo si usano quando si effettuano le battaglie terrestri (9.3), le Crociate (6.2), e quando si combattono le Guerre Civili (8.3). Le potenze hanno (o ottengono) un governante che è Normale (nessuna modifica), Buono ("valore" +1), o Cattivo ("valore" -1). Il Governante iniziale viene indicato sulla carta della potenza.

SEGNALINI DI GOVERNANTE: i Governanti possono essere cambiati perdendo una Guerra Civile (8.3), giocando un Assassino (8.2) o con un evento Cambio di Governante (8.8). Quando cambia governante rispetto a quello indicato sulla carta, usate il segnalino per indicare il nuovo valore.

CAMBIO DI GOVERNANTE: se si deve cambiare Governante, tirate un dado e consultate la Tabella che segue, ad ottenere il nuovo valore.

TABELLA	
Tiro di dado	Risultato
1-2	BUONO
3-4	NORMALE
5-6	CATTIVO

4.6 Religione

Ogni carta indica la religione della potenza. Di seguito indichiamo le regole riguardanti la religione:

- Solo una potenza Cattolica può usare una carta di Cavalieri di Cristo (7.0).
- I Cavalieri di Cristo possono attaccare solo province Pagane a meno che non attacchino da Regno di Gerusalemme, Cipro, Rodi o Malta (7.1).
- Solo una potenza Cattolica può fare una Crociata (6.2)
- Solo una potenza Cattolica può essere Scomunicata (6.3).
- Solo una potenza Cattolica può essere sposata con il Papa (6.4).
- Solo una potenza Cattolica può muovere in o attraverso il Papato giocando una carta di Papa (6.5).
- Solo una potenza Cattolica può subire l'Eresia (8.5).
- Solo una potenza Islamica può usare la carta di Jihad (8.4).
- Solo le province Cattoliche Ortodosse e Cattoliche possono essere il bersaglio di una Jihad (8.4).

5.0 I MONGOLI

5.1 Arrivano i Mongoli

I Mongoli non sono assegnati ad alcun giocatore; arrivano invece con il gioco di carte di Azione. Le prime 3 carte di azione Mongoli si considerano come nessun evento. Sono semplicemente messe da parte. Ma quando viene pescata la terza carta Mongoli, sono tutte rimesse nel mazzo di carte Azione e rimescolate. Da questo momento il gioco delle carte Mongoli viene trattato come per 5.2.

5.2 I Mongoli distruggono

I Mongoli vengono usati dal giocatore che ha pescato la carta. Li *deve* usare per attaccare una carta Mappa *nel bordo più orientale* della mappa, a sua scelta. L'attacco viene risolto immediatamente, prima di effettuare alcuna altra azione nel turno. L'usare i Mongoli non è un "attacco".

Il termine *più orientale* fa riferimento alla carta Mappa *in gioco* che crea il bordo orientale della mappa esistente, ed il cui *intero* lato orientale è esposto.

Esempio: quando tutte le carte Mappa sono in gioco, la 4D non è quella più orientale, perché la 3F fa parte del bordo orientale. Se la 3F venisse distrutta/rimossa dai Mongoli, o non fosse in gioco, la 4D (e 3D) diventerebbero le carte di bordo più orientale della mappa.

PROCEDURA DI ATTACCO: per risolvere un attacco dei Mongoli contro una carta Mappa, il giocatore che ha pescato la carta Mongoli tira un dado per l'attacco; il giocatore alla sua sinistra tira un dado per la difesa, e la battaglia viene risolta come per 9.6. L'unico modificatore possibile – a parte la forza di attacco dei Mongoli e la forza di difesa dai Mongoli – è l'uso di una carta di Cavalieri di Cristo (7.3). *Non* si usano la Milizia e il Governante.

FORZA DI ATTACCO MONGOLA: è sempre +5.

FORZA DI DIFESA DAI MONGOLI: si trova sulla carta Mappa. Se non c'è tale valore, non può essere attaccata dai Mongoli.

5.3 Distruzione della carte Mappa

Gli attacchi dei Mongoli sono risolti come per 9.6. Se i Mongoli perdono, non vi è alcuna conseguenza. Se vincono, la carta Mappa viene distrutta. Rimuovetela, non è più in gioco. Tutte le carte di Potenza relative sono anch'esse fuori gioco.

Un risultato di parità è considerato vittoria dei Mongoli!

Esempio: una vittoria mongola in 2F rimuove tale carta. Tutte le potenze con presenza su quella carta – Bulgari, Polovtsy e Georgia, hanno province che rimangono in gioco e quindi non si ha alcun effetto sulla loro carta di Potenza.

Importante: una volta che una carta Mappa viene distrutta, non si può usare nessun'altra carta Mappa non ancora giocata che andrebbe ad est di tale carta; anch'essa è fuori gioco.

Esempio: se 1F non è ancora stata giocata, ed 1E viene distrutta, anche la 1F è fuori gioco.

Nessun giocatore ottiene alcun credito da una vittoria dei Mongoli.

NOTA: vi sono tre carte Mappa "F" che agiscono da cuscino per i Mongoli. Consideratelo quando decidete di pescare una carta Mappa.

5.4 Durata della partita

I Mongoli determinano la durata della partita come indicato in 3.5.

6. CARTE DI PAPA

6.1 In generale

Vi sono 12 carte Azione con la scritta “Papa”. I giocatori tengono in mano queste carte e le giocano nella propria Fase di Azione. Si possono giocare più carte di Papa nella stessa Fase di Azione, a piacere.

EFFETTI: il giocare una carta di Papa consente al giocatore di effettuare *una* di queste azioni:

- Annunciare una *Crociata* una volta per turno, vedere 6.2
- *Scomunicare* una potenza cattolica, vedere 6.3
- *Rimuovere una Scomunica* al costo di 3 FI, vedere 6.3
- Organizzare un *Matrimonio*, vedere 6.4.
- Consentire il *Passaggio* attraverso il Papato, vedere 6.5.

Importante: il giocare una carta di Papa fa sì che le province controllate dai Cavalieri di Cristo diano le proprie entrate.

Nota: un giocatore che decide di raccogliere denaro o di pescare una carta Mappa nel suo turno, *non* può giocare una carta di Papa in quel turno.

6.2 Annuncio di una Crociata

DICHIARAZIONE: quando si gioca una carta di Papa, si può dichiarare una Crociata – una per turno – indipendentemente dal numero di carte Papa giocate in quel turno. Non vi è un bersaglio specifico. Ogni giocatore, indipendentemente se si unisce alla Crociata o meno, che controlla almeno una provincia di una Potenza cattolica deve pagare 1 FI (2 FI con solo 3 giocatori) al giocatore che ha giocato la carta di Papa quando viene annunciata la Crociata. Se non può pagare, non va in Crociata ed inoltre chi ha giocato la carta di Papa può immediatamente *Scomunicare* una qualsiasi Potenza cattolica di quel giocatore.

Nota: essenzialmente, il dichiarare una Crociata è un modo per ricevere denaro.

FORMAZIONE DI UNA CROCIATA: ogni giocatore, incluso quello che ha giocato la carta di Papa, può ora impiegare una delle sue Potenze cattoliche nella Crociata. Le Potenze con Governante devono usare la capacità relativa. Il totale della forza delle Armate impiegate (con possibile variazione dato dal Governante) è la “Forza di Attacco” di quella Crociata.

I Cavalieri di Cristo (7.0) possono essere impiegati in questi due modi:

- Qualsiasi Cavaliere di Cristo che controlla la provincia può essere considerato dal possessore come una “potenza cattolica”.
- Un giocatore può giocare una carta di Cavalieri di Cristo in *supporto* della sua Potenza impiegata, vedere 7.1

Una Potenza scomunicata che viene impiegata in una Crociata rimuove immediatamente la scomunica. Ma una potenza con Guerra Civile o Disastro *non* può andare in Crociata.

La “Forza di Difesa” dell’infedele o eretico (astratta) è determinata *dopo* che i giocatori hanno impiegato le proprie potenze. E’ pari alla somma di due dadi.

RISOLUZIONE DELLA CROCIATA. L’attacco della Crociata viene risolto confrontando il Valore di Attacco della stessa con la Forza di Difesa dell’infedele. Se il totale della Crociata è superiore a quello dell’infedele, ogni *giocatore* che ha impiegato almeno una potenza ottiene FI pari alla differenza. Se il totale è pari o inferiore all’infedele, nessuno ottiene FI (eccetto per quello del Papa, che riceve comunque il denaro iniziale).

Nota. Con le Crociate non si tirano dadi, se non per determinare la Forza di Difesa dell’infedele.

Una volta risolta la Crociata, il giocatore che sta effettuando il turno lo può continuare. La Crociata *non* è considerata un Attacco ai fini di 3.1 [D]. Comunque, una Potenza che va in Crociata per quel turno *non* può essere usata per attaccare.

6.3 Scomunica

Un giocatore può usare una carta di Papa per *Scomunicare* qualsiasi potenza *cattolica*. Non c’è bisogno di alcuna motivazione. Inoltre, se un giocatore non può partecipare ad una Crociata

perché non la può pagare, chi ha giocato la carta di Papa può *immediatamente* Scomunicare una qualsiasi potenza cattolica di quel giocatore, vedere 6.2. Ponete un segnalino di Scomunica (EX) sulla carta della potenza.

EFFETTI

- Una potenza scomunicata non può tracciare il movimento attraverso qualsiasi provincia di qualsiasi potenza cattolica --nemmeno una che controlla! Questo non si applica alle Aree Navali, e si può sempre andare "in" una provincia (invece che "attraverso").
- Le potenze scomuniche sono soggette al possibile gioco di una carta di Guerra Civile in un turno seguente, vedere 8.3.

RIMOZIONE: la scomunica può essere rimossa dal giocatore:

- Andando in Crociata, quando si presenta la possibilità.
- Giocando una carta di Papa e pagando 3 FI per rimuovere la scomunica da un qualsiasi giocatore a vostra scelta (inclusi voi stessi)
- Nel momento in cui viene scomunicato, il giocatore può immediatamente stringere un accordo con il giocatore che ha giocato la carta di Papa – di qualsiasi genere che non sia proibito dalle regole – per annullare la scomunica. Una volta che il turno del Papa ha termine, questa possibilità svanisce.

6.4 Matrimonio

Giocando una carta di Papa il giocatore può ottenere il passaggio ininterrotto (9.5) per una sua qualsiasi potenza cattolica attraverso le province di un'altra potenza cattolica, e viceversa. Tale passaggio viene consentito per il matrimonio tra le case regnanti delle due potenze. Il matrimonio – ed il passaggio ininterrotto – dura sino a quando una delle due potenze cambia Governante, a quel punto il matrimonio non esiste più come pure la possibilità del passaggio. Usate il segnalino "Marriage / Passage" per indicare chi ha il passaggio.

6.5 Il Papato

Il patrimonio del Papa – il Papato, nell'Italia centrale – si trova nel passaggio via terra tra l'Europa settentrionale e l'Italia meridionale ed il Regno delle due Sicilie (territorio del Sacro Romano Impero).

Nessun giocatore può mai controllare il Papato.

Nessuna potenza può muovere attraverso o nel Papato, a meno che quella potenza sia cattolica ed il giocatore giochi una carta di Papa, consentendo il passaggio attraverso il Papato per quel turno.

7. CAVALIERI DI CRISTO

7.1 Uso delle carte Azione Cavalieri di Cristo

Le carte Cavalieri di Cristo rappresentano gli Ordini Militari dell'epoca, come i Cavalieri Templari, Ospitaleri e Teutonici.

COME SUPPORTO: una o più carte di Cavalieri di Cristo possono essere usate da supporto. Dopo tale uso sono scartate. Per dare supporto:

- Possono essere giocate da una potenza cattolica che si trova in Crociata, e si aggiungono alla forza della Crociata
- Possono essere giocate da una potenza cattolica che viene attaccata da una potenza pagana, islamica o dai Mongoli. Il valore di combattimento dei Cavalieri di Cristo viene aggiunto alla forza di difesa della potenza cattolica per quel combattimento.

COME POTENZA: una o più carte di Cavalieri di Cristo possono essere usate come se fossero una potenza, per ottenere il controllo:

- Possono essere giocate nel tentativo di ottenere il controllo di una qualsiasi provincia pagana sulla mappa.
- Possono essere giocate nel tentativo di ottenere il controllo di *una* qualsiasi provincia del Regno di Gerusalemme, Cirpo, Rodi o Malta.
- Possono essere giocate come potenza in una Crociata, come per 6.2

Comunque, se usati come potenza, i Cavalieri di Cristo non possono reclutare Milizia, vedere 9.2.

Quando si usano per ottenere il controllo, non si traccia alcun *passaggio*. I cavalieri attaccano semplicemente la provincia. Quando si attacca con soli Cavalieri di Cristo, *non* vi è il costo di 1 FI per l'attacco.

Se i Cavalieri vincono, il giocatore ottiene il controllo della provincia e solo di quella. Ponetevi un segnalino dei Cavalieri *assieme al segnalino di controllo del colore del giocatore*.

7.2 Province dei Cavalieri di Cristo

Una provincia controllata dai Cavalieri di Cristo è una mini-potenza (cattolica) separata, non fa più parte della potenza originaria. Può solo difendere; non può più attaccare. Può andare in Crociata come potenza. Usa il valore delle armate della carta dei Cavalieri.

ENTRATE: il possessore riceve i FI della provincia quando si gioca una carta di Papa, senza tener conto di chi la gioca! Non dà entrate nell'azione di Raccolta di Denaro.

Se la provincia controllata dai Cavalieri di Cristo è una potenza (es.: Lituania), ed appare la carta di quella potenza, il giocatore che controlla quella provincia ottiene la carta, come per 4.3.

GOVERNO: non c'è.

LIMITAZIONI: una carta di Cavalieri di Cristo *non* può attaccare altri Cavalieri di Cristo, in nessun modo.

7.3 I Cavalieri di Cristo ed i Mongoli

Le carte di Cavalieri di Cristo sono utili contro i Mongoli:

- A. Se qualsiasi provincia sulla carta Mappa attaccata è cattolica, ed il giocatore che controlla quella potenza ha una carta di Cavalieri di Cristo, la può giocare come DRM +2 alla difesa della carta Mappa.
- B. Se vi è una provincia controllata dai Cavalieri di Cristo nella carta Mappa attaccata dai Mongoli, aumentate la forza di difesa dai Mongoli di +1, indipendentemente dal numero di province dei Cavalieri di Cristo su quella carta.

8. ALTRE CARTE AZIONE

Le carte non indicate come obbligatorie possono essere tenute in mano di turno in turno e giocate quando il giocatore lo desidera. Questo accade solitamente nel corso del suo turno. Comunque, la carta Deus ex Machina può essere giocata in qualsiasi momento, e quella di Assassino per fermare una carta di Spie, ed un giocatore può impiegare una carta di Cavalieri di Cristo contro un attacco dei Mongoli.

8.1 Spie

Il gioco di una carta di Spie consente al giocatore di fare una delle cose seguenti (ma vedere 8.2):

- Guadare le carte che un giocatore ha in mano (senza rivelarle agli altri)
- Guardare la seguente carta Mappa che verrà pescata (senza rivelarla agli altri)
- Guardare le seguenti due carte Azioni che verranno pescate (senza rivelarle e riponendole nel mazzo nell'ordine di pesca)
- Se giocata prima di risolvere un attacco, il giocatore contro cui viene giocata deve rivelare quanta Milizia ha reclutato (9.2 e 9.6). Chi ha giocato la carta di Spia può ora cambiare la sua Milizia impiegata.

8.2 Assassini

Un giocatore può giocare una carta di Assassino fuori dal suo turno – nel turno di un altro giocatore – per annullare il gioco della carta di Spia di questi, vedere 8.1. Tale giocata non costa nulla ed annulla gli effetti della carta di Spie.

Un giocatore, nella sua fase di azione, può giocare una carta di Assassino per tentare di far variare il Governante di qualsiasi potenza con un altro, anche proprio.

Per tentare l'assassinio di un Governante, tirate un dado:

- 5-6 = successo; il Governante è morto e si deve tirare per il cambio di Governante, vedere 4.5.
- 1-4 = fallimento

8.3 Guerra Civile

Un giocatore può giocare una carta di Guerra Civile contro qualsiasi potenza che *inizia* il turno scomunicata o con un segnalino di Disastro. Ponete un segnalino di Guerra Civile sulla carta della potenza.

EFFETTI: una potenza con Guerra Civile:

- non può attaccare alcuna altra provincia
- non può raccogliere denaro
- non può partecipare ad una Crociata
- perde il suo Governante

RIMOZIONE: un segnalino di Guerra Civile può essere rimosso da un giocatore che “attacca” la sua potenza. Questo è considerato un “attacco” ai fini di 3.1 [D]. la guerra civile difende, con valore di armata zero; la potenza è attaccante e si usano le normali regole sul combattimento, come se attaccasse un'altra potenza, vedere 9.6.

Se la potenza vince, rimuovete il segnalino di Guerra Civile. Se perde (o pareggia) la Guerra Civile rimane in essere, ma la potenza deve effettuare un Cambio di Governo, vedere 4.5. In entrambi i casi la potenza *non* può attaccare ancora nel turno.

Una potenza con Guerra Civile mantiene tale stato sino alla rimozione, indipendentemente da chi la controlla.

8.4 Jihad

Un giocatore può usare questa carta quando *attacca* con una potenza *islamica*, contro una potenza/provincia cattolica o ortodossa. Riduce il costo per l'aggiunta di Milizia (9.2) alla forza dell'attaccante – mai del difensore – da 3 FI per DRM a 2 FI per DRM. Ogni carta di Jihad può essere usata per un solo attacco.

8.5 Eresia

Quando si gioca, si deve indicare una provincia cattolica controllata da una potenza cattolica come “bersaglio”, si tira un dado:

- se il risultato è superiore alle entrate della provincia, vi è Eresia, ponete un segnalino nella provincia ad indicarlo
- se il risultato è pari o inferiore alle entrate, non accade nulla.

EFFETTI: le province con Eresia non danno entrate.

RIMOZIONE: l'Eresia può essere rimossa dal giocatore che controlla la provincia dichiarando un attacco contro gli eretici come uno dei suoi attacchi consentiti (3.1 [D]) nel proprio turno. La dichiarazione di un tale attacco non dà alcun combattimento; rimuove *automaticamente* l'Eresia senza tiro di dado. Conta però come un attacco nel turno.

8.6 Deus ex Machina

Questa carta si può giocare in un qualsiasi momento del gioco. Annulla il gioco di una qualsiasi altra carta, tranne quelle sotto elencate, se giocata prima che venga risolta l'azione della carta da annullare. Le carte che non influenza sono:

- Papa
- Mongoli
- Cavalieri di Cristo

8.7 Disastro

Quando si gioca una carta di Disastro, si consulta la Tabella delle Potenze e si tirano due dadi per determinare la potenza influenzata dal Disastro. Se la potenza risultante non è ancora controllata da nessuno, ritirate sino ad ottenerne una controllata. Se invece ha già un segnalino di Disastro, ritirate. Ponete un segnalino di Disastro sulla carta della potenza.

EFFETTI: il Disastro ha i seguenti effetti:

- La potenza può subire la Guerra Civile, vedere 8.3.
- Il giocatore che controlla la potenza perde FI pari ad un tiro di dado; se il risultato del dado è superiore ai FI che possiede, non paga di più di quello che ha – *ma la potenza entra in Guerra Civile*.

RIMOZIONE: rimuovete tutti i segnalini di Disastro nella fase di Raccolta del Denaro, vedere 3.4.

8.8 Cambio di Governante

Quando si gioca una carta di Cambio di Governante, tirate due dadi leggendoli consecutivamente, prima il rosso (11-66) – ad esempio un rosso 5 e bianco 3 si legge 53. Consultate la Tabella delle Potenze per determinare quale potenza cambia il governante. Se quella potenza non è controllata da nessuno – nessuno ha la carta – ritirate sino ad ottenerne una controllata. Il giocatore che controlla questa potenza tira un dado e consulta la Tabella dei Governanti, a determinare il livello del nuovo governante.

9. ATTACCO

L'attacco è un'azione intrapresa nel corso del turno del giocatore. Lo scopo è di ottenere il controllo di una provincia, rimuovere una Guerra Civile, o cacciare l'Eresia. Non vi sono pedine per il combattimento, e non vi è movimento.

9.1 Forza delle Armate

Ogni potenza ha una Forza delle Armate base, che si usa come DRM per la risoluzione delle battaglie. Così, un +1 significa che la potenza ha un DRM base di +1 per le armate, indipendentemente se attacca o difende. Il difensore può usare tale DRM solo se controlla la carta della potenza associata alla provincia attaccata.

ECCEZIONI: l'Inghilterra e gli Almoravidi possono usare la loro Forza delle Armate base per difendere le province straniere che controllano all'inizio del gioco (1B in Francia e 3A in Spagna).

PROVINCE INCONTROLLATE: se la provincia attaccata non è controllata, consideratela avere una Forza delle Armate base di zero.

9.2 Milizia

Un giocatore può, quando necessario, aumentare la Forza delle Armate reclutando Milizia. Per ogni 3 FI spesi la potenza riceve un DRM +1 (da usare per quella battaglia di terra). Quindi spendendo 9 FI si ha un DRM +3. Le potenze con Forza delle Armate base di zero possono reclutare Milizia. La Milizia si usa solo nella battaglia di terra nella quale viene reclutata.

NOTA: i Cavalieri di Cristo non possono reclutare Milizia (7.1).

9.3 Governanti in battaglia

Si deve usare il modificatore per la capacità del Governante in ogni battaglia di terra nella quale la potenza viene coinvolta. I governanti non si usano negli attacchi dei Mongoli (5.2) o nelle battaglie navali (10.3)

IN DIFESA: il difensore può usare un governante in difesa solo se controlla la carta della potenza associata alla provincia attaccata. Per esempio, anche se il giocatore A ha usato la Russia per conquistare una provincia polacca, non può usare il governante russo per difendere quella provincia polacca. Solo il governante polacco può difendere una provincia polacca e si deve possedere la carta della Polonia per poter usare il governante.

CARTA DELLA POTENZA NON IN GIOCO: se una provincia non controllata viene attaccata (la carta della sua potenza non è ancora in gioco) il valore del governante della provincia si considera normale.

9.4 Attacco

Attaccare una provincia (controllata o non controllata) è un'azione che si svolge nella Fase di Azione del giocatore, nel tentativo che una delle sue potenze ottenga il controllo di una provincia. Il tentativo può avvenire in qualsiasi momento della fase, ma deve essere dichiarato contro una specifica provincia. *Ogni attacco costa 1 FI al giocatore* (eccetto un attacco che usa solo i Cavalieri di Cristo, 7.0). La provincia da attaccare deve essere annunciata prima della risoluzione dell'attacco. Se, per qualsiasi ragione (solitamente la mancanza del Passaggio, 9.5) la provincia da

attaccare non può essere raggiunta, l'attacco non avviene, sebbene conta come uno degli attacchi consentiti al giocatore nel turno e il costo di 1 FI viene comunque pagato.

NOTA: potete anche attaccare una vostra potenza nel corso di una Guerra Civile (8.3) o una vostra provincia con Eresia (8.5). Questi due attacchi costano sempre 1 FI e contano per il limite di attacchi.

LIMITE DI ATTACCHI: un giocatore può lanciare uno o due attacchi per turno di giocatore, come per 3.1 [D]. Nessuna potenza può lanciare più di un attacco per turno.

Esempio: la Francia non può attaccare due volte in un turno.

9.5 Passaggio

Per raggiungere una provincia il giocatore deve essere in grado di muovere (teoricamente) attraverso tutte le province/mari che si frappongono, sino a raggiungere il bersaglio. Non si muovono pedine. Il giocatore traccia il movimento da una qualsiasi provincia della potenza attaccante.

Esempio: per attaccare la provincia russa 2C, la Francia può "muovere" attraverso il Sacro Romano Impero in 2C, la Polonia in 2C, poi in Russia in 2C per l'attacco.

Nota: non si può mai tracciare il movimento attraverso una carta Mappa non in gioco.

Una potenza può passare, senza ostruzioni:

- Attraverso qualsiasi provincia che il giocatore controlla
- Attraverso qualsiasi provincia non controllata
- Attraverso le province di qualsiasi potenza con cui ha contratto Matrimonio (6.4)
- Attraverso il Papato giocando una carta di Papa (6.5)
- Attraverso qualsiasi provincia con il Permesso (vedere sotto)

Nota: vedere 10.0 per l'uso delle Aree Navali nel movimento.

PERMESSO: per passare attraverso una provincia controllata da un altro giocatore, senza giocare una carta di Matrimonio, ecc., il giocatore deve ottenere il permesso dal controllante, in uno dei due modi seguenti:

- Chi controlla la provincia acconsente semplicemente
- Chi controlla la provincia raggiunge un accordo. Ad esempio, pagare denaro, cedere province, ecc.

Il permesso, una volta accordato, non può essere in seguito negato.

9.6 Risoluzione delle battaglie

FASE 1: l'attaccante ed il difensore decidono segretamente quanta Milizia reclutare tenendo in mano (pungo chiuso) l'ammontare di FI necessari.

FASE 2: sia l'attaccante che il difensore tirano un dado.

FASE 3: si sommano o sottraggono (cumulativamente) i modificatori seguenti:

- Forza delle Armate base (9.19)
- Milizia reclutata (9.2), rivelare ora i FI usati
- La capacità del Governante (9.3)
- Carta Cavalieri di Cristo (solo difensore; 7.1)
- Mercenari (solo attaccante, 11.0)

FASE 4: chi ha il totale più alto vince. Il vincitore ottiene (o mantiene) il controllo della provincia. Nel caso di parità vince il difensore.

LIMITAZIONI:

- Una sola potenza può attaccare, e solo una provincia
- Una potenza può attaccare una sola volta per turno (9.4)
- Non si possono coordinare più potenze nel combattimento

10. REGOLE NAVALI

10.1 Capacità di Trasporto Navale (NTC)

Molte (ma non tutte) le potenze hanno Capacità di Trasporto Navale (NTC). Una carta di potenza che ha un “No” nel disegno della nave non ha tale capacità. Se è indicato zero, si ha tale capacità con DRM zero.

La NTC si usa per trasportare le armate per mare (si usano le Aree Navali per il passaggio), o per intercettare/impedire il passaggio avversario. Una potenza con NTC può usare tale capacità per tracciare il Passaggio (9.5) attraverso l'Area Navale su una data carta Mappa fino a raggiungere una provincia scelta dal giocatore che muove, a quel punto non può usare ancora la sua NTC. Tutto il movimento seguente deve essere tracciato per terra.

Nota: il movimento può essere tracciato da 2A a 3A.

Esempio: l'Inghilterra desidera attaccare la Sardegna/Corsica. Avendo NTC, può tracciare il movimento dall'Area Navale 1A, attraverso la 2A, nella 3A, e poi in 3B, a questo punto l'armata sbarca ed attacca la Sardegna.

10.2 Intercettazione navale

Il trasporto navale può essere intercettato e fermato da qualsiasi potenza con NTC la cui provincia controllata confina con l'Area Navale in questione. Un tale tentativo comporta una battaglia navale. Il tentativo costa inoltre 1 FI all'intercettante, oltre ai DRM che desidera acquisire come per 10.3. Il costo si applica al tentativo di trasporto di una qualsiasi potenza attraverso una data Area Navale. Se c'è la possibilità di intercettazione in più di una carta, il costo deve essere pagato ancora.

La maggior parte delle Aree Navali hanno più di una potenza con province costiere che potrebbero intercettare il passaggio per mare. Quando si determina chi può intercettare il passaggio per primo, la regola è:

- Le province con isola (Creta, Cipro...) tentano per prime indipendentemente dall'NTC
- Chi ha NTC più alto tenta per primo. In caso di eguale NTC si tira un dado e intercetta per primo chi ottiene di più.

10.3 Battaglie Navali

Le battaglie navali si risolvono con lo stesso metodo di quelle terrestri (9.6), eccetto che i Governanti non hanno alcun effetto, non si usano i Mercenari ed ogni +1 DRM costa 4 FI. Il giocatore che “muove” deve determinare il DRM acquistato prima di muovere, e si applica all'intero tragitto.

Se il giocatore che “muove” vince, continua a muovere. Altrimenti il passaggio viene negato. I FI spesi per il DRM navale sono persi.

In caso di parità vince chi ha la Forza Navale *base* più alta (quella sulla carta). In caso di ulteriore parità vince chi sta muovendo.

La NTC non può essere usata per ottenere il controllo, solo per il trasporto delle armate.

11. MERCENARI

Due potenze pagane – i Cumani e Polovtsky – se controllate dal giocatore che muove possono dare Mercenari a supporto di un'armata attaccante, per qualsiasi battaglia di terra contro una provincia in una carta Mappa adiacente e *non* separata da un'Area Navale.

EFFETTI: i Mercenari usano la loro forza come DRM. Non costa nulla usarli, ma possono esserlo sono in attacco, mai in difesa. Non devono tracciare il movimento, devono solo provenire da una provincia/potenza nella stessa o adiacente carta Mappa non separata da un'Area Navale.

I Mercenari possono essere usati in un solo attacco per turno di giocatore.

12. CONDIZIONI DI VITTORIA

Quando termina la partita (3.5) si determina il vincitore. Il vincitore è chi ha più punti vittoria (VP). I VP si assegnano esclusivamente per il controllo di province/potenze alla fine della partita. Non si accumulano di turno in turno.

Un giocatore riceve VP pari al Valore di Entrate di ogni provincia che controlla, incluse quelle controllate dai Cavalieri di Cristo.

Se si controllano tutte le province di una potenza con più province (es.: Francia, ma non l'Ungheria), aggiunge 1 VP al totale.

I segnalini di Guerra Civile, Eresia, Scomunica e Disastro non hanno effetto sulla vittoria.

ESEMPIO DI GIOCO (3 giocatori)

Preparazione al gioco

SCELTA DELLA POTENZA. Ogni giocatore sceglie tre carte di potenza, una a turno. Il numero fra parentesi indica le entrate iniziali.

TURNO 1: il giocatore A sceglie il Sacro Romano Impero (6), il giocatore B la Francia (6), il giocatore C l'Inghilterra (9).

TURNO 2: giocatore C Spagna (4), giocatore B Russia (7), giocatore A Ayyubidi/Mamelucchi (4)

TURNO 3: giocatore A Almoravidi (6), giocatore B Bisanzio (3), il giocatore C Ungheria (5)

Notate che non sono state scelte potenze adiacenti allo stesso giocatore. Notate inoltre che gli Almoravidi non sono considerati adiacenti agli Ayyubidi/Mamelucchi in quanto le carte Mappa 4B e 4C non sono ancora in gioco.

PIAZZAMENTO DEI SEGNALINI DI CONTROLLO: ogni giocatore pone le tre carte di potenza di fronte a se e pone segnalini di controllo su ogni provincia che controlla. Notate che gli Almoravidi controllano la Spagna meridionale e l'Inghilterra controlla la provincia francese 1B all'inizio.

ENTRATE INIZIALI: il giocatore A riceve 16 FI, il giocatore B nel riceve 16, il giocatore C 18.

GOVERNANTE INIZIALE: il governante di ogni potenza è indicato sulla relativa carta, quindi per ora non si usano i segnalini di governante.

Distribuzione della carte di Azione

Le restanti carte di potenza sono mescolate assieme alle carte di azione a formare il mazzo. Ogni giocatore riceve 4 carte da questo mazzo, che sono tenute nascoste in mano. Le undici carte non utilizzate formano il mazzo per la pesca.

Turno 1

Giocatore A

PESCA DELLE CARTE DI AZIONE: il giocatore A vince la pesca ed inizia per primo. Avendo il massimo di carte in mano (4), salta questa fase.

PESCA DELLE CARTE MAPPA: il giocatore A pesca una carta Mappa. E' la 1F che si trova nel bordo destro della mappa di gioco. Le carte Mappa si devono giocare immediatamente, quindi viene posta sul tavolo. Il giocatore B pone uno dei suoi segnalini di controllo nella provincia russa (controlla la Russia). L'aver pescato una carta mappa limita il giocatore A ad un attacco nella sua Fase di Azione.

FASE DELLE CARTE OBBLIGATORIE: il giocatore A ha una sola carta obbligatoria (Cambio di Governante) e la gioca per prima. Consulta la Tabella delle Potenze e tira due dadi. Il risultato di 25 dà la Prussia, ma non essendo ancora in gioco si ritira, ottenendo 46 – l'Ungheria. Tira un dado sulla Tabella del Governante – un 4 – che risulta Normale. L'Ungheria ha correntemente un governante Cattivo, quindi il risultato avvantaggia il giocatore C.

FASE DI AZIONE: il giocatore A ha in mano la carta della potenza Cumani, ma la relativa carta Mappa non è ancora in gioco. Ha una carta di Papa ma una Crociata, Matrimonio o Scomunica a questo punto del gioco non avrebbe grande utilità. Ha anche una carta di Jihad che le due sue potenze islamiche possono usare. Il giocatore A decide di conservare il denaro e le carte, quindi effettua la raccolta del denaro come unica azione del turno (3.4). Ottiene altri 16 FI.

Giocatore B

CARTA MAPPA: il giocatore B non intende attaccare più di una volta nel turno, quindi pesca una carta Mappa, la 1C. La carta viene posta sul tavolo ed il giocatore A pone un segnalino di controllo nella sua provincia del Sacro Romano Impero.

FASE DELLE CARTE OBBLIGATORIE: il giocatore B ha due carte obbligatorie quindi le gioca per prime. La prima è una carta di Mongoli che non ha effetto – le prime tre sono considerate come nessun evento (5.1). La seconda è un Disastro. Tira due dadi e consulta la Tabella delle Potenze. Il risultato di 51 dà la Spagna, quindi il giocatore A pone un segnalino di Disastro sulla sua carta Mappa della Spagna. Il giocatore A tira allora un dado e perde quell'ammontare di FI (8.7); ottiene un 2. Il segnalino di Disastro rende quindi la Spagna suscettibile di Guerra Civile (8.3).

FASE DI AZIONE: il giocatore B non può giocare la sua carta di Guerra Civile perché nessuna potenza in gioco *ha iniziato* il turno con un segnalino di Disastro.

Il giocatore B ora lancia un attacco dalla Francia contro la provincia controllata dall'Inghilterra in 1B, pagando 1 FI per farlo. Prende anche segretamente 12 FI per la battaglia, mentre il giocatore C (Inghilterra) ne prende 9. Ogni 3 FI danno un DRM +1 per Milizia. Il giocatore B gioca anche una carta di Spie contro C per rivelare l'ammontare di FI impiegati per la Milizia, ma il giocatore C la contrasta con la carta di Assassino. I due giocatori rivelano simultaneamente i FI usati. Il DRM totale della Francia è 7 (+4 Milizia, +2 Forza Armate base, +1 Governante buono), quello dell'Inghilterra è 3 (+3 Milizia, +1 Forza Armate base, -1 Governante cattivo). I due giocatori tirano un dado ciascuno. Il risultato modificato del francese è superiore a quello inglese, quindi conquista la provincia, ponendovi un suo segnalino di controllo.

Il giocatore B ha ora finito il turno.

Giocatore C

CARTA MAPPA: il giocatore C non pesca carte mappa, desiderando attaccare due volte nel turno.

FASE DI PESCA DELLE CARTE: avendo usato la sua carta di Assassino può pescare una carta, che è di Jihad.

FASE DELLE CARTE OBBLIGATORIE: il giocatore C non ne ha, la fase si salta.

FASE DI AZIONE: il giocatore C effettua le azioni seguenti:

- Gioca la carta di potenza Polonia e pone segnalini di controllo nelle tre province polacche (1C, 1D e 2C), ricevendo anche i 2 FI iniziali per la Polonia stessa.
- Gioca la carta di Eresia contro la provincia francese nella carta 1B. Tira un 3, che è superiore al valore di entrate della provincia, quindi si pone un segnalino di Eresia nella provincia. Questa non darà entrate sino a quando non viene rimosso il segnalino (8.5).
- Gioca inoltre una carta di Assassino contro il Governante francese; tira un 6, che consente un tiro per il cambio del governante. Tira un altro 6, il governante è cattivo.
- Effettua ora due attacchi. Il primo è contro la Serbia dall'Ungheria. Paga 1 FI per l'attacco e 3 FI per reclutare Milizia, un +1; avendo l'Ungheria un Governante cattivo, ha un -1. Nessuno controlla la Serbia e la carta di potenza serba non è ancora in gioco, quindi ha Forza Armata base zero e Governante normale. Sia il giocatore A che B possono tirare per la Serbia; i due ottengono un 3 entrambi, che risulta nella vittoria Serba. L'attacco ha fine

- Il giocatore C considera poi di usare la Spagna per attaccare gli Almoravidi nel sud. L'armata spagnola è +2 ed ha un Governante buono, ma il giocatore A ha 30 FI da usare come Milizia. Dal momento che un attacco fallito costerebbe solo 1 FI, decide di attaccare lo stesso. Il giocatore A impiega 12 FI per la Milizia mentre il C non ne impiega. Il giocatore C tira un 4, che diviene 7 per il DRM di armata (+2) e governante (+1). Il giocatore A tira un 2, che diviene 6 per l'armata (+1), la Milizia (+4) ed il governante (-1). Perde la battaglia e il giocatore C ora controlla la Spagna meridionale.
- Il giocatore C tiene la sua carta di Cavalieri di Cristo che dà DRM +2 alla difesa dagli Almoravidi nel caso di contrattacco in Spagna.
- Il giocatore C non ha potenze islamiche, quindi scarta la carta di Jihad.

FINALE: il turno 1 finisce con il giocatore A con 18 FI, il B con 3 FI ed il C con 6 FI. La fase di azione finisce.

TABELLA DELLE POTENZE	
<u>Tiro di dadi (11-66)</u>	<u>Potenza</u>
11-13	INGHILTERRA
14-15	REGNO LATINO
16	VENEZIA
21	SVEZIA
22-23	POLONIA
24	NORVEGIA
25	PRUSSIA
26-33	SACRO ROMANO IMPERO
34-36	RUSSIA
41-42	BISANZIO
43	REGNO DI GERUSALEMME
44	BULGARIA
45-46	UNGHERIA
51-52	SPAGNA
53	DANIMARCA
54	LITUANIA
55	SERBIA
56-61	FRANCIA
62-63	ALMORAVIDI
64-65	ABBUYIDI/MAMELUCCHI
66	SELJUKS DEL RUM

RIASSUNTO DEI COSTI	
<u>COSTO (IN FIORINI)</u>	<u>AZIONE</u>
1	LANCIARE UN ATTACCO *
1	INTERCETTAZIONE NAVALE
3	DRM PER MILIZIA **
4	DRM NAVALE
3	RIMUOVERE LA SCOMUNICA CON CARTA DI PAPA
1	UNIRSI AD UNA CROCIATA NELLE PARTITE A 4-5 GIOCATORI
2	UNIRSI AD UNA CROCIATA NELLE PARTITE A 3 GIOCATORI
?	PENALITA' PER IL DISASTRO - TIRARE 1D6
*	<i>Attacchi effettuati con i soli Cavalieri di Cristo costano zero FI</i>
**	<i>Ridurre a 2 con carta di Jihad</i>

ELENCO DELLE CARTE					
Titolo inglese	Traduzione	Armata	Marina	Effetto	Numero di carte nel gioco
KNIGHTS OF CHRIST	CAVALIERI DI CRISTO	+2	NO	Può essere usata per dare Supporto in attacco o per ottenere il controllo. Vedere 7.0.	5
MONGOLS	MONGOLI	+5	NO	Se è la prima o seconda carta Mongoli pescata, ponetela da parte senza effetto. Se è la terza, ponetele tutte e tre nel mazzo e rimescolate. Vedere 5.0 per i dettagli	7
YOU ARE POPE	PAPA	-	-	Potete fare una di queste cose: Crociata, Scomunica, Matrimonio, Passaggio nel Papato	12
SPIES	SPIE	-	-	Si possono guardare le carte in mano di un giocatore, o la prossima carta Mappa, o le prossime due carte Azione, o rivelare la forza della Milizia. Può essere annullata da una carta di Assassino.	3
ASSASSIN	ASSASSINO	-	-	Può essere usata per annullare una carta di Spie. Può essere usata per forzare un cambiamento di Governante 5-6 = Successo 1-4 = Fallimento	4
JIHAD	JIHAD	-	-	Quando si usa per l'attacco di una potenza islamica, il DRM in battaglia costa 2 FI e non 3. Non può essere usata in difesa o come valore navale	3
HERESY	ERESIA	-	-	Tirate un dado per provincia cattolica. Se superiore alle entrate, vi è Eresia. Le province con Eresia non danno entrate	4
DEUS EX MACHINA	DUES EX MACHINA	-	-	Annulla una qualsiasi carta appena giocata Non annulla Papa, Mongoli e Cavalieri di Cristo	2
DISASTER	DISASTRO	-	-	Tirate due dadi (11-66) sulla Tabella delle Potenze Un dado = FI persi Possibile Guerra Civile	8
CHANGE OF RULER	CAMBIO DI GOVERNANTE	-	-	Tirate due dadi (11-66) nella Tabella delle Potenze per vedere chi è influenzata. Tirate un dado 1-2 = governante Buono 3-4 = governante Normale 5-6 = governante Cattivo	10

CIVIL WAR	GUERRA CIVILE	-	-	<p>Giocata contro una potenza che un segnalino di Scomunica o Disastro. Una potenza in Guerra Civile:</p> <ul style="list-style-type: none"> • non può attaccare alcuna altra provincia • non può raccogliere denaro • non può partecipare ad una Crociata • perde il suo Governante 	6
------------------	---------------	---	---	--	---