

SPQRISIKO

v. 1.2

Disposizione iniziale:

Ogni giocatore a turno occupa con 2 propri legionari una provincia (e con 3 legionari neutri un'altra provincia, se si gioca in meno di cinque, utilizzando in totale 27 legionari neutri).

N.B. se si gioca in 4 occupare subito 'Italia' con 3 legionari neutri.

Fasi di gioco:

1. Aggiornamento del punteggio

-*maggiore impero*: minimo 4 province collegate → 1 p.v. (zero in caso di parità)

-*maggiore n. province controllate*: → 1 p.v. (zero in caso di parità)

-*maggiore n. aree di mare controllate (cioè più triremi di chiunque nell'area)*: → 1 p.v. (zero in caso di parità)

-*centri di potere in province controllate*: → 1 p.v. ciascuno

2. Rinforzi

-terrestri:

- -3 province → 1 legionario
- 3-11 province → 3 legionari
- +11 province → (n. province/3) legionari
- centro di potere → 1 legionario nella relativa provincia
- 1 triremi restituito → 2 legionari nella provincia sulla relativa area di mare
- tris carte uguali/diverse → 8/10 legionari (ogni carta con vessillo → 2 legionari supplementari)
- giocando tris di carte: 1 centro di potere per ogni carta col simbolo (MAI CENTRI DI POTERE IN TERRITORI CONFINANTI)

-navali:

- 3 legionari restituiti da provincia su area di mare → 1 triremi sulla relativa area di mare
- giocando tris di carte: 1 triremi per ogni carta col simbolo

3. **Movimento navale**: un solo movimento per ogni triremi da un'area di mare a quella adiacente

4. Combattimento:

-**navale**: un solo combattimento per turno per ogni area di mare occupata; PAREGGIO DEI DADI NON FA VINCERE NESSUNO (se il risultato dei dadi non porta a nessuna perdita, il combattimento non può continuare)

-**via mare**: fra due province sulla stessa area di mare in cui l'attaccante ha più triremi del difensore; DICHIARARE N. LEGIONARI IMPEGNATI IN ATTACCO E COMBATTIMENTO AD OLTRANZA; non si può attaccare due volte la stessa provincia, nemmeno da aree di mare diverse; dalle province così occupate non è possibile un nuovo attacco via mare

-**terrestre**: solo fra province adiacenti; le province separate da un tratto di mare non sono adiacenti

5. Spostamento:

-**invasione dopo vittoria nel combattimento**: lasciare guarnigione minima 2 legionari se provincia confina con provincia nemica

-**strategico di fine turno**: solo uno anche attraverso 1 area di mare solo se controllata (cioè più triremi di chiunque nell'area)

6. **Prendere la carta**: 1 carta conquistando almeno una provincia

Eliminazione di un giocatore

Chi lo elimina ne acquisisce le carte possedute ma tutti i triremi dell'eliminato vengono tolti (nessuna eliminazione prima del 4° turno di gioco).