

BYZANTIUM – Scheda Riassuntiva

Preparazione

Mettere su ogni città Bizantina (Araba) un numero di segnalini città viola (bianchi) pari al numero indicato. Lasciare vuote le città Persiane (azzurre) e Costantinopoli. Mettere 7 cubi arancio nella casella Bulgari. Mettere il cubo viola (bianco) sulla casella Imperatore (Califfo). Ciascun giocatore riceve: 1 set di 42 cubi, 2 segnalini circolari (gli altri 2 vanno sulla casella 10 dei due percorsi segnati), 2 segnalini armata e una scheda delle armate. Ciascun giocatore dispone sulle caselle della scheda delle armate il numero di cubi indicato. Gli altri cubi sono l'insieme dei caduti. Ogni giocatore riceve un tesoro Bizantino (Arabo) di 15 (5) Bisanti. Mettere il contaturni nella posizione I.

Svolgimento del gioco: Il gioco si svolge in tre turni, suddivisi in tre fasi:

1–Azioni dei giocatori (numero round imprecisato). 2–Introiti e mantenimento. 3–Nuovo turno.

Azioni dei giocatori: Tutte le azioni richiedono utilizzo di cubi, presi gratuitamente dalla casella dei cubi (sulla scheda delle armate), oppure, al costo di 3 Bisanti per cubo, dall'insieme dei caduti o da ogni altra casella della propria scheda delle armate. I giocatori eseguono una sola azione a testa, finché tutti non hanno passato. Le azioni possibili sono 7:

- 1) **Controllare una città libera.** (Non Costantinopoli). Posizionare un cubo sulla città (1 punto per ogni segnalino nella città). Se è la prima città Bizantina controllata dal giocatore, questi pone la propria armata da campo in tale città.
- 2) **Incrementare le armate.** Distribuire a piacere fino a 3 cubi nelle caselle delle armate (1 solo cubo nelle caselle Elite).
- 3) **Tassare (1 x turno).** Muovere cubi dalla casella dei cubi alla casella Tasse, prendere due Bisanti per cubo, da distribuire fra i tesori.
- 4) **Costruire Chiesa/Moschea.** Mettere permanentemente un cubo nella corrispondente casella sul tabellone e pagare 6 Bisanti dal rispettivo tesoro per *guadagnare 2 punti vittoria* del corrispondente colore.
- 5) **Azioni Speciali.** Richiedono di posizionare un cubo nell'apposita casella del tabellone. Casella occupata => azione non disponibile.
 - a) **Guerra Civile.** Permette di attaccare una città "amica" (Non Costantinopoli). Si può usare durante uno spostamento.
 - b) **Migliorare Città.** Aggiungere un segnalino città (massimo 3 segnalini per ogni città).
 - c) **Imperatore/Califfo.** (2 punti vittoria Viola/Bianchi). Prendere la guardia e posizionarla nella casella Elite del rispettivo esercito fino alla fine del turno. Non se ne paga il mantenimento. Non può essere usata come caduto.
 - d) **Flotta Bizantina.** Può raddoppiare i costi degli spostamenti via mare degli Arabi. Può attaccare gli Arabi che muovono via mare (1 lancio per ogni cubo speso per lo spostamento: per ogni risultato > 3, eliminare 1 cubo dalla Armata da campo Araba).
 - e) **Flotta Araba.** Dimezza il costo degli spostamenti via mare degli Arabi.
 - f) **Fortificazione.** Sostituire in una città il cubo (che va fra i caduti) con un segnalino circolare del giocatore. Non conta per il limite dei 3 segnalini per città, ma vale come segnalino aggiuntivo per risolvere gli assedi (massimo 1 fortificazione per città).
 - g) **Attacco Bulgaro.** Aggiungere 2 cubi alla casella Bulgari. Aggiungere altri 2 cubi (azione possibile solo se disponibili) oppure attaccare una città con la freccia arancione o confinante con una città Bulgara (i punti e i costi vanno alla fazione non sconfitta).
- 6) **Muovere/Attaccare.** L'armata Araba può essere posizionata presso qualsiasi città Araba occupata. Costi in cubi di ciascun movimento:

Bizantini:	strada=>1; <u>No Deserto.</u>	mare=>1;	da Costantinopoli a città marina=>1.
Arabi:	Strada, Deserto =>1;	mare=>2;	da Nicea a Costantinopoli=>4.

Si può fare una sola mossa aggiuntiva per turno, pagandola il normale costo dello spostamento più 1.
Se una armata arriva ad una città ostile (o è stata usata l'azione Guerra Civile) avviene un **combattimento**.
- 7) **Passare.** Posizionare *gratis* un cubo dall'insieme dei caduti nella casella. Il primo a passare sarà il primo giocatore del prossimo turno.

Combattimento: Richiede lancio di dadi. Un risultato > 3 è un colpo a segno. Non si possono attaccare le proprie città.

Per ciascuna fazione, un giocatore controlla una armata di Leve e una da campo (Armata Principale + Elite).

1) **Ritirare armata da campo:** Se una città viene attaccata ed è presente un'armata da campo, questa si può **ritirare** (*gratuitamente*) prima dello scontro, verso una qualsiasi città connessa. Se la città è amica la ritirata finisce. Altrimenti *si ha una perdita* (non tra le Leve) e il processo si ripete. I Bizantini *possono* ritirare via mare, gli Arabi *solo se* non vengono utilizzati i poteri della Flotta Bizantina. Una armata Araba che non si può ritirare è distrutta (restano le Leve). Una città Bulgara si difende con tutta la sua armata (poi DEVE essere assediata).

2) **Battaglia:** Una battaglia avviene fra un'armata da campo e una di leva, o fra due armate da campo. Per ogni armata Principale (o Leve) viene lanciato un numero di dadi pari ai cubi presenti (MA mai più di 3) più un dado per ogni elemento nella casella Elite (ma non insieme alle Leve). Le forze movimento non partecipano mai alle battaglie o assedi. Per ogni colpo andato a segno l'avversario subisce una perdita. L'armata che ha più elementi (Leve, oppure Principale + Elite) vince, l'altra deve **ritirarsi** (armata da campo) o viene dispersa (Leve).

Costantinopoli può essere difesa dalle leve dell'Imperatore. Una Armata che in un qualsiasi momento vede azzerati i cubi in una o più caselle è distrutta (segnalino ritirato). Può rientrare (purché abbia cubi in almeno una delle tre caselle) presso una città Bizantina occupata.

3) **Assedio:** Se l'armata attaccante sconfigge i difensori, allora assedia la città. Il difensore lancia un dado per ogni segnalino sulla città. Per ogni colpo andato a segno l'attaccante subisce una perdita. (*Costantinopoli si difende con 5 dadi e causa 2 perdite per ogni colpo andato a segno*). Dopo, se la città ha più segnalini delle forze dell'attaccante, allora l'attaccante deve ritirarsi. Altrimenti, la città viene conquistata: l'attaccante *guadagna un numero di punti vittoria e di Bisanti pari al numero di segnalini della città meno 1*. Si sostituiscono i segnalini della città con quelli della fazione attaccante (*meno 1, ma sempre almeno 1*). L'attaccante deve posizionare un suo cubo sulla città. Se non può farlo, rimuove 2 cubi dalla sua armata, mettendone uno tra i caduti. Se in una città sono presenti più armate in difesa, l'attaccante deve fronteggiarle tutte, nell'ordine che preferisce, prima di poter assediare la città.

Introiti e mantenimento: Ciascun giocatore riceve 2 Bisanti per ogni segnalino città controllato. Gli introiti sono separati fra le due fazioni. Per ogni cubo in ogni casella, deve essere pagata la somma indicata, dal rispettivo tesoro. Ogni cubo non mantenuto viene rimosso dal gioco e causa la perdita di un punto. *Non si possono comunque avere punteggi negativi.*

Nuovo turno: Avanzare il segnalino contaturni. Ogni giocatore mette nella casella dei cubi sulla scheda tutti i suoi cubi presenti sulle caselle Azioni Speciali e sulla casella Tasse, e metà dei cubi presenti nell'insieme dei caduti (arrotondata per eccesso).

Fine del gioco: Il gioco termina alla fine del terzo round, oppure se Costantinopoli cade sotto un attacco Bulgaro o Arabo. Nel primo caso, ciascun giocatore *somma i punteggi delle sue due fazioni (se il punteggio minore è almeno la metà del punteggio maggiore)*, oppure considera *solo il maggiore dei due (se è più del doppio del minore)*. Se Costantinopoli cade, l'attaccante guadagna 5 punti Arabi e solo i punteggi della fazione Araba vengono considerati per determinare il vincitore. Vince chi ha più punti. Se c'è parità, si considerano in ordine: a) le somme delle due fazioni; b) il numero di città controllate; c) la somma dei tesori.