

BYZANTIUM

È l'anno 632 d.C. L'Impero Bizantino è tutto ciò che rimane di quello che un tempo fu il potente Impero Romano. Esso stesso è sopravvissuto ad una feroce guerra contro la Persia. I due imperi ora giacciono stremati dai lunghi anni di lotta. Nel frattempo, più a sud, nei deserti di Arabia, il profeta Mohammed ha dato un nuovo significato ad un'antica religione, e spinge i popoli di quella terra verso azioni che riecheggeranno nei secoli. Sotto il comando di un susseguirsi di califfi, gli arabi islamici stanno per abbattersi sui corpi prostrati dell'Impero Arabo e Bizantino.

Byzantium può essere giocato da due, tre o quattro giocatori.

I giocatori rappresentano i capi di ricche e influenti famiglie in Asia Minore e nel Medio Oriente. Essi usano le proprie risorse, costituite da cubi e denaro, per controllare le forze militari Arabe e Bizantine a proprio vantaggio.

Queste sono le due fazioni avversarie del periodo: gli Arabi rappresentati dal colore bianco, e i Bizantini rappresentati dal colore viola. All'inizio del gioco è anche rappresentato l'Impero Persiano (città di colore grigio), ma queste città cadranno rapidamente sotto gli attacchi degli eserciti Arabi e Bizantini.

Ogni giocatore possiede una Scheda Esercito che indica il profilo di ciascuno dei due eserciti – Arabo (bianco), e Bizantino (viola). Ci sono quattro riquadri per ciascun esercito: Élite, Esercito Principale, Leva, e Movimento. I primi due formano l'Esercito. La Leva può difendere qualsiasi città controllata dal giocatore. Quando un Esercito si muove, è necessario eliminare un cubo dal riquadro Movimento. La Scheda inoltre indica le riserve finanziarie (Tesori) delle due fazioni. L'abilità di combattimento di un esercito è determinata dal numero di cubi presenti in ciascuno dei riquadri. È presente inoltre una Riserva di Cubi dove sono conservati i cubi di scorta. Questi cubi possono essere utilizzati a vantaggio dell'una o dell'altra fazione.

Ogni giocatore possiede anche due pedine Esercito, una per i Bizantini e una per gli Arabi. Le pedine sono dello stesso colore, per cui la fazione alla quale appartengono è determinata dalla città nella quale si trovano, es. una pedina in una città Araba è un Esercito Arabo. Nessuna pedina inizia il gioco sulla mappa. La pedina Araba viene piazzata non appena il giocatore che la controlla esegue il primo attacco con gli Arabi. La pedina Bizantina viene piazzata non appena il relativo giocatore prende per la prima volta il controllo di una città Bizantina.

Normalmente, la partita avrà una durata di tre turni, sebbene possa essere accorciata a causa della caduta di Costantinopoli. Ogni turno è formato da un numero imprecisato di round. In ogni round ogni giocatore eseguirà un'azione. I round si ripetono, fin quanto tutti i giocatori, tranne uno, non passano. L'ultimo giocatore ha a disposizione un'azione finale, dopodiché il turno avanza alla fase delle Entrate e del Mantenimento. Nel corso di un round, un giocatore può eseguire un'azione, a scelta tra un certo numero di azioni. Egli può prendere il controllo di una città neutrale, semplicemente piazzando uno dei suoi cubi su di essa, guadagnando in tal modo immediatamente dei punti vittoria. Egli può posizionare fino a tre cubi sulla sua Scheda Esercito. Può riscuotere le tasse per guadagnare del denaro aggiuntivo. Può scegliere una delle

Azioni Speciali, piazzando uno dei suoi cubi in uno dei riquadri della Tabella Azioni Speciali della mappa. Può decidere di spendere del denaro per costruire una chiesa o una moschea per onorare la sua religione. Può decidere di muovere e/o combattere con uno dei suoi eserciti. Infine, può decidere di passare. Tuttavia, una volta che un giocatore ha passato, non può più eseguire altre azioni nel turno in corso. Notate che tutte le azioni richiederanno l'impiego di uno o più cubi. In genere, un giocatore passa quando non ha più cubi da utilizzare o denaro con cui comprarli.

Il denaro sarà conteggiato in Bisanti. Questo era il termine europeo per le monete d'oro, che erano coniate normalmente negli Imperi Arabo e Bizantino, il nome essendo derivato dalla parola Bisanzio. I gettoni grandi d'argento rappresentano 5 Bisanti, mentre i gettoni piccoli color rame rappresentano un Bisante.

I cubi in legno hanno un ruolo principale in questo gioco, tanto che uno potrebbe considerarlo un gioco di gestione di cubi. I giocatori iniziano con un numero predefinito di cubi sulla propria Scheda Esercito. Quelli presenti nella Riserva di Cubi possono essere usati gratuitamente. Questi cubi possono essere usati a vantaggio degli Arabi e dei Bizantini. Un giocatore può inoltre acquistare dei cubi prelevandoli dalla sua Riserva delle Perdite o da quelli che compongono un Esercito. Questi cubi hanno sempre un costo di tre Bisanti e devono essere utilizzati a vantaggio della fazione che ha pagato per acquistarli.

Il combattimento è stato mantenuto il più semplice possibile. La maggior parte dei combattimenti nel corso del gioco vede impegnato un Esercito all'attacco di una città. Il giocatore che difende lancia un numero di dadi pari al numero di segnalini Città presenti sulla città, per determinare il numero di cubi dell'esercito attaccante da eliminare. In tutte le situazioni di combattimento, un lancio di 4 o più provoca l'eliminazione di un cubo. Se, alla fine dell'attacco, l'attaccante ha una forza superiore a quella della città, ne prende il controllo. Se due eserciti si scontrano, ogni fazione lancia un numero di dadi determinato dalla propria forza, per verificare quale sia il numero di cubi che l'avversario deve eliminare. L'esercito che termina la battaglia con il maggior numero di cubi vince, mentre l'esercito sconfitto deve ritirarsi. Nel caso in cui vinca l'attaccante, questo dovrà quindi attaccare la città, e questo può provocare ulteriori perdite. Le forze di Leva possono giocare un ruolo infliggendo ulteriori perdite all'esercito attaccante.

Quando le città cambiano fazione a causa del combattimento, la loro forza viene ridotta, cioè avranno un segnalino Città in meno su di esse. L'unica eccezione si ha quando le città hanno

un unico segnalino su di esse, nel qual caso non si guadagnano punti vittoria o bottino.

I punti vittoria si assegnano nel corso del gioco quando un giocatore assume il controllo di una città, quando attacca con successo una città, quando diventa l'Imperatore o il Califfo, o quando costruisce una moschea o una chiesa. Al termine della partita, si svolge anche un round finale di assegnazione dei punti. Notate che ci sono due tabelle per i punti vittoria e i giocatori devono fare attenzione a segnare i punti nella tabella corretta. Al termine della partita i giocatori sommeranno i propri punti vittoria ottenuti per ogni fazione, a meno che una fazione non abbia meno della metà dei punti dell'altra fazione, nel qual caso i giocatori considereranno solo il punteggio più alto. In questo modo i giocatori devono bilanciare i punti in entrambe le fazioni, salvo che non pensino di poter ottenere una vittoria improvvisa attraverso la conquista di Costantinopoli e il maggior numero di punti vittoria per gli Arabi.

Componenti

- 1 **Mapa di gioco**
- 1 **Regolamento**
- 4 **Schede Esercito**
- 60 **Segnalini Città Bizantina** (colore viola)
- 60 **Segnalini Città Araba** (colore bianco)
- 8 **Segnalini Città Bulgara** (color arancio)
- 11 **Cubi dei Bulgari** (color arancio)
- 1 **Guardia dell'Imperatore** (cubo viola)
- 1 **Cavalleria della Guardia Araba** (cubo bianco)
- 30 **Monete color argento**
- 40 **Monete color rame**
- 1 **Indicatore del Turno**
- 6 **Dadi**
- 42 **Cubi per giocatore** (rossi, gialli, blu, e verdi)
- 4 **Segnalini per giocatore** (rossi, gialli, blu e verdi)
- 2 **Pedine Esercito per giocatore** (rosse, gialle, blu e verdi)

Iniziare a Giocare

Piazzate un numero di segnalini Città del colore corrispondente su ciascuna città pari al valore indicato nel cerchietto. Nessun segnalino sarà piazzato sulle città Persiane (di colore grigio) o su Costantinopoli.



Città Bizantina



Città Araba



Città Persiana

Piazzate sette cubi arancio nel riquadro "Bulgari". Piazzate il cubo viola nel riquadro "Imperatore" e il cubo bianco nel riquadro "Califfo" della Tabella Azioni Speciali.



Riquadro Bulgari



Imperatore



Califfo

Usate un dado per determinare a caso il giocatore iniziale. L'ordine di gioco sarà in senso orario a partire dal giocatore iniziale. Ogni giocatore sceglie un set di cubi, segnalini, pedine Esercito e una Scheda Esercito. I giocatori quindi piazzano le loro truppe iniziali sulla loro Scheda Esercito. Il numero nel quadratino grigio indica con quanti cubi iniziare in ogni casella. I rimanenti cubi saranno messi a lato della scheda e costituiranno la Riserva delle Perdite del giocatore. Tutte le pedine Esercito restano fuori dalla mappa all'inizio del gioco.



Scheda Esercito

Tesori Arabi e Bizantini

I Bisanti saranno sistemati in una riserva generale. Ogni moneta color argento rappresenta 5 Bisanti e ogni moneta color rame 1 Bisante. Ogni giocatore inizia con 15 Bisanti nella casella "Tesori Bizantini" e 5 Bisanti nella casella "Tesori Arabi".

Sistamate l'indicatore del Turno sul primo spazio del Percorso Turni. Ogni giocatore comincia con 10 PV su ciascuna delle Tabelle Punti Vittoria, (i giocatori usano uno dei loro quattro segnalini per indicare il punteggio su ciascuna tabella).



Tabella Punti Vittoria Araba

Tabella Punti Vittoria Bizantina

Percorso Turni

Svolgimento del Gioco

La partita ha una durata di 3 turni. Ogni turno è composto dalle seguenti fasi:

1. **Azioni dei giocatori**
2. **Entrate e mantenimento**
3. **Nuovo turno**

1. Azioni dei Giocatori

L'ordine di gioco si svolge in senso orario a partire dal giocatore iniziale, il quale sarà determinato casualmente all'inizio del primo turno. Nel secondo e nel terzo turno il giocatore iniziale è determinato da chi ha passato per primo nel turno precedente. La Fase "Azioni dei Giocatori" è composta da un numero illimitato di round. In ogni round ogni giocatore deve effettuare un'azione, che può anche essere di "Passare". Una volta che un giocatore ha passato, non può effettuare ulteriori azioni nel turno in corso.

Il giocatore deve effettuare una delle seguenti azioni:

- A. **Prendere il controllo di una città**
- B. **Rinforzare i propri Eserciti**
- C. **Azione Speciale**
- D. **Riscuotere le Tasse**

- E. Costruire una Chiesa/Moschea**
- F. Muovere e/o Attaccare**
- G. Passare**

A meno che non sia stabilito diversamente dalle seguenti regole, un'azione può essere effettuata più di una volta in un turno.

Una Nota sui cubi

Ogni giocatore ha un set di cubi, che rappresenta la propria capacità di eseguire le azioni. Quando un giocatore desidera piazzare un cubo, egli può prenderlo da uno dei seguenti luoghi:

RISERVA DI CUBI – L'uso di questi non ha alcun costo. Essi possono essere usati per avvantaggiare la fazione degli Arabi o dei Bizantini.

SCHEDA ESERCITO/RISERVA DELLE PERDITE – Un giocatore può prendere un cubo da una qualsiasi delle caselle sulla propria Scheda Esercito o dalla Riserva delle Perdite a fianco dalla scheda, se egli paga 3 Bisanti.

Le monete devono essere prelevate dal tesoro della fazione che ha beneficiato dell'uso dei cubi. Un giocatore non può pagare un cubo e piazzarlo nella sua Riserva delle Perdite, esso deve essere piazzato per avvantaggiare l'una o l'altra fazione.

Un giocatore può pagare per più di un cubo se desidera piazzare i cubi sulla propria Scheda Esercito. Egli può prelevare i cubi mescolandone la provenienza come meglio crede. Tutti i Bisanti spesi vengono riposti nella riserva generale.

A. Prendere il Controllo di una Città



Un giocatore può piazzare un cubo in cima alla pila dei segnalini di una città Araba o Bizantina non ancora controllata. Egli ora ha il controllo di questa città e guadagna immediatamente un numero di punti vittoria pari al numero di segnalini presenti nella pila. Questi punti vittoria saranno annotati sulla tabella relativa alla fazione di quella città, per esempio prendendo il controllo di una città Bizantina i punti vittoria verranno segnati

sulla Tabella Punti Vittoria Bizantina. Il giocatore non può prendere il controllo di Costantinopoli. La prima volta che un giocatore piazza un cubo su una città Bizantina, il giocatore deve piazzare lì anche la sua pedina "Esercito Bizantino".

ESEMPIO: È il turno di Simon.. Egli decide di prendere un cubo dalla sua Riserva delle Perdite e di piazzarlo su Damascus. Egli deve pagare 3 Bisanti prendendoli dal suo tesoro Bizantino. Quindi segna 3 punti vittoria sulla Tabella Punti Vittoria Bizantina, portando il suo punteggio totale a 13. Egli deve anche piazzare una delle sue pedine Esercito a Damascus, la quale ora diventa il suo Esercito Bizantino.



Riquadri Esercito Elite Arabo e Bizantino

B. Rinforzare i Propri Eserciti

Un giocatore può prendere fino a 3 cubi da una qualsiasi fonte consentita, e piazzarli all'interno dei riquadri Esercito della sua Scheda Esercito. Non c'è alcun limite al numero di cubi che è possibile piazzare all'interno di un riquadro. Tuttavia, in una singola azione è possibile piazzare solo un cubo in un riquadro Elite.

Nel corso della stessa azione, i cubi possono essere piazzati nei riquadri Esercito Arabo e Bizantino.

ESEMPIO: Andy prende due cubi dalla sua Riserva di Cubi e 1 cubo dal riquadro "Movimento Arabo". Egli piazza 1 cubo sul riquadro "Elite Bizantina", 1 cubo sul riquadro "Esercito Principale Bizantino" e 1 cubo sul riquadro "Leva Bizantina". Egli deve pagare 3 Bisanti dal suo tesoro Bizantino per i cubi rimossi dal riquadro "Movimento Arabo".

C. Azioni speciali



Il giocatore può eseguire un'Azione Speciale piazzando un cubo in uno dei riquadri della Tabella "Azione Speciale" della mappa. Un riquadro "Azione Speciale" può essere selezionato una sola volta per turno, per cui una volta che il cubo di un giocatore è stato piazzato nel riquadro, l'azione corrispondente non può essere più scelta fino al prossimo turno.

Le azioni speciali disponibili sono le seguenti:

Guerra civile



Scegliendo questa azione il giocatore attivo deve eseguire un attacco contro una città dello stesso colore del suo Esercito, per esempio potrebbe usare il suo Esercito Bizantino per attaccare una città Bizantina controllata da un altro giocatore. Il giocatore può selezionare questa azione dopo aver mosso, ma prima di dichiarare l'attacco. Notare che questa è l'unica Azione Speciale che può essere scelta mentre si esegue un'azione di Movimento/Attacco. Un giocatore potrebbe attaccare una città nella quale si trova già il suo Esercito. Se egli perde, deve ritirarsi. Vedi più avanti per le regole sul ritiro. Costantinopoli non può mai essere attaccata da un Esercito Bizantino.



ESEMPIO: Jerry paga un cubo Movimento per muovere il suo Esercito Bizantino da Antiochia a Damascus, la quale è controllata da Simon. Jerry quindi prende un cubo dalla sua Riserva di Cubi e lo piazza nel riquadro "Guerra Civile Bizantina". Egli deve eseguire ora un attacco contro Simon. Poiché Simon non ha lì il suo Esercito, può decidere di difendersi con la Leva della città. Egli sceglie di non farlo, per cui Jerry assedia la città.

Sviluppare una Città



Il giocatore deve aggiungere 1 segnalino Città su una città dello stesso colore. Non possono mai esserci più di 3 segnalini Città su una città. Un giocatore può aggiungere il segnalino su una città che non controlla.

ESEMPIO: Andy ha già il controllo de La Mecca. Egli prende 1 cubo dalla sua Riserva di Cubi e lo piazza in uno riquadri

“Sviluppare una Città Araba”. Egli prende un segnalino Città bianco e lo aggiunge ai 2 già presenti su La Mecca, portandola fino al limite massimo di 3 segnalini. Non viene segnato alcun punto nel fare questa azione.

Attacco dei Bulgari



Il giocatore deve eseguire un attacco con le forze Bulgare o accrescere la loro forza. Il giocatore inizia aggiungendo 2 cubi “Bulgari” al riquadro “Bulgari”. L’esercito Bulgaro può quindi attaccare una città indicata dalla freccia arancione, oppure una città collegata ad una città sotto il controllo Bulgaro. Si applicano le

normali regole per il combattimento, come spiegato più avanti. Ogni cubo “Bulgari” è considerato essere parte dell’Esercito Principale, il che vuol dire che i Bulgari non lanceranno mai più di 3 dadi in un attacco. Se l’attacco va a buon fine, usate i segnalini arancione “Bulgari” per indicare che quella città è sotto il loro controllo. Il giocatore non piazza un cubo sulla città, né guadagna alcun Bisante. Egli segna gli stessi punti vittoria come se avesse attaccato con il proprio Esercito. I punti vittoria vengono aggiunti alla fazione che non è stata attaccata dai Bulgari, es. se i Bulgari attaccano una città Bizantina, il giocatore aggiunge i punti vittoria al suo totale dei punti Arabi.



Se il giocatore ha dovuto pagare delle monete per piazzare il cubo ed eseguire l’azione, le monete verranno prelevate dal tesoro della fazione che guadagnerà i punti vittoria se l’attacco andrà a buon fine. Invece di eseguire un attacco con i Bulgari, il giocatore può aggiungere 2 cubi aggiuntivi alla forza dell’esercito, aggiungendo così un totale di 4 cubi,

(ma solo se i 2 cubi sono disponibili). Se non ci sono cubi a sufficienza per aggiungere i 2 cubi extra, i Bulgari sono obbligati ad attaccare. Se il giocatore ha pagato per il cubo, in questo caso può pagare da uno dei suoi due tesori.

Un massimo di undici cubi “Bulgari” possono essere piazzati nel riquadro relativo. I Bulgari non possono mai attaccare sfruttando i collegamenti via mare. I Bulgari possono attaccare Costantinopoli, ma in questo caso il gioco termina immediatamente.

ESEMPIO: Simon prende un cubo dalla sua Riserva delle Perdite. Lo piazza in uno dei riquadri Azione Speciale “Bulgari”. I Bulgari controllano già Thessalonica. Simon aggiunge 2 Cubi arancioni nel riquadro “Bulgari”. Egli quindi decide di attaccare Atene. Poiché questa città è controllata dai Bizantini, egli deve pagare i 3 Bisanti per il cubo preso dalla Riserva delle Perdite, prelevandoli dal suo tesoro Arabo. I Bulgari conquistano Atene, rimpiazzano i 2 segnalini Città viola con un segnalino Città arancione. Simon guadagna un punto vittoria per gli Arabi. Invece di attaccare, Simon avrebbe potuto decidere di aggiungere altri 2 cubi color arancio nel riquadro “Bulgari”.

Si noti che se ci fosse stato un Esercito ad Atene, il giocatore al comando di quell’esercito avrebbe avuto l’opportunità di combattere. Questo combattimento avrebbe seguito le normali regole di combattimento descritte più avanti.

Imperatore



Il giocatore assume il ruolo dell’Imperatore. Ciò gli dà il controllo della Guardia dell’Imperatore. Egli prende il cubo viola dal relativo riquadro “Azione Speciale” e lo piazza nel riquadro “Élite” del suo esercito Bizantino. Egli non paga alcun costo di mantenimento per questa unità. Questo cubo deve essere restituito quando il

giocatore perde la posizione di Imperatore, ossia alla fine del

turno in corso. Questo cubo non può essere eliminato al momento di rimuovere le perdite, a meno che esso non sia l’ultimo cubo disponibile, nel qual caso verrà riposto nuovamente sul riquadro “Imperatore”.

Inoltre il giocatore segna immediatamente due punti vittoria per i Bizantini.

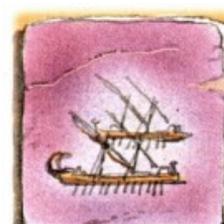
Califfo



Il giocatore assume il ruolo del Califfo. Ciò gli dà il controllo della Cavalleria a Guardia del Califfo. Egli prende il cubo bianco dal relativo riquadro “Azione Speciale” e lo piazza nel riquadro “Élite” del suo esercito Arabo. Egli non paga alcun costo di mantenimento per questa unità. Questo cubo deve essere restituito quando il giocatore perde la

posizione di Califfo, ossia alla fine del turno in corso. Questo cubo non può essere eliminato al momento di rimuovere le perdite, a meno che esso non sia l’ultimo cubo disponibile, nel qual caso verrà riposto nuovamente sul riquadro “Califfo”. Inoltre il giocatore segna immediatamente due punti vittoria per gli Arabi.

Flotta Bizantina



Il giocatore prende il controllo della flotta Bizantina. Questo gli consente di raddoppiare i costi che un esercito Arabo deve affrontare per effettuare un movimento via mare. Inoltre, il giocatore ha la possibilità di lanciare un numero di dadi pari al numero di cubi spesi dall’esercito Arabo in movimento. Ogni risultato di 4 o più elimina un cubo dall’Esercito Arabo che si sta

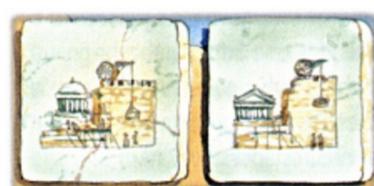
muovendo via mare (da rimuovere dal riquadro Élite, Esercito Principale o Movimento). Notate che spetta al giocatore che ha il controllo della flotta Bizantina decidere se attivare i poteri associati ad essa; egli non è costretto ad utilizzarli.

Flotta Araba



Il giocatore prende il controllo della flotta Araba. Questo significa che il costo in cubi Movimento per il movimento via mare del suo Esercito Arabo è dimezzato.

Fortificare



Quest’azione può essere usata a beneficio di una delle due fazioni. Essa consente al giocatore di prendere uno dei suoi due segnalini di riserva e di rimpiazzare un cubo di controllo del proprio colore

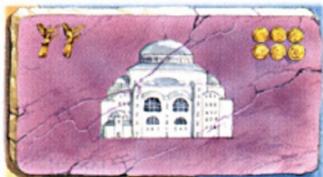
in una città. Questo segnalino si considera un segnalino aggiuntivo ai fini del combattimento d’assedio. Il cubo rimpiazzato va rimesso nella Riserva delle Perdite del giocatore. Questo segnalino non conta ai fini del limite massimo di tre segnalini su una città, né conta ai fini delle entrate o di punti vittoria. Solo un segnalino Fortificazione può essere piazzato su una città.

D. Riscuotere le Tasse

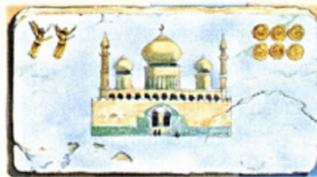


Il giocatore attivo muove un numero qualsiasi di cubi dalla sua Riserva di Cubi al riquadro "Tasse". Per ogni cubo mosso, il giocatore riceve 2 Bisanti. Il denaro può essere depositato in uno dei due tesori o può essere diviso tra i due. Ogni giocatore può eseguire questa azione solo una volta durante il turno, per cui, una volta che un giocatore ha piazzato uno o più cubi nel riquadro in un precedente round di gioco, egli non può scegliere l'azione una seconda volta nel turno in corso. Non c'è limite al numero di cubi che è possibile piazzare in questa casella.

E. Costruire una Chiesa/Moschea



Chiesa



Moschea

Il giocatore può piazzare un cubo in una casella Chiesa o Moschea. Il giocatore guadagna immediatamente 2 punti vittoria per quella fazione. Quest'azione costa 6 Bisanti, i quali devono essere prelevati dal tesoro della fazione alla quale sono stati assegnati i punti vittoria. Il cubo resta nella casella Chiesa/Moschea fino alla fine del gioco. Non c'è limite al numero di cubi che possono essere piazzati in questa casella.

F. Muovere e/o Attaccare

Ciascun giocatore può avere fino a due Eserciti sulla mappa, un Esercito Bizantino ed un Esercito Arabo. La fazione alla quale un esercito appartiene è indicata dal colore della città in cui si trova.

L'Esercito Bizantino di un giocatore deve essere piazzato nella prima città Bizantina di cui egli prende il controllo. Se un giocatore non ha il suo Esercito Arabo sulla mappa, può piazzarlo in una qualsiasi città controllata dagli Arabi (non importa che sia controllata da un altro giocatore) e quindi eseguire un movimento normale da questa città verso una città collegata ad essa. Il movimento costa sempre un cubo Movimento. Il giocatore può decidere di non muovere il suo Esercito Arabo, ed in questo caso non deve spendere alcun cubo Movimento.



ESEMPIO: In un round d'azione precedente, Jerry ha attaccato e ha preso il controllo di Hira. Andy non ha ancora piazzato la sua pedina Esercito Arabo sulla mappa. Egli decide di piazzarla su Hira e quindi paga un cubo Movimento per spostarsi a Bagdad. Questa città è ancora controllata dai Persiani, e questo significa che Andy deve assediare per poterne assumere il controllo.

Un Esercito può spostarsi dalla sua attuale città ad una qualsiasi città collegata direttamente ad essa tramite un collegamento, in genere una strada. A tal fine è necessario

rimuovere un cubo dal riquadro Movimento dell'Esercito. Il cubo viene piazzato nella Riserva delle Perdite del giocatore. Di solito un Esercito può spostarsi di 1 collegamento nel corso di un'azione Muovere/Attaccare. Tuttavia, il giocatore di turno può muoversi lungo un secondo collegamento pagando il costo del movimento più un cubo aggiuntivo.

In questo modo il movimento lungo due collegamenti costerebbe tre cubi Movimento. Un Esercito Arabo che si sposti lungo un collegamento terrestre e quindi lungo un collegamento via mare dovrebbe spendere quattro cubi Movimento, in circostanze normali.



Collegamento su deserto



Collegamento via mare

Solo gli Eserciti Arabi possono spostarsi lungo collegamenti su deserto.

Un Esercito Bizantino può spostarsi lungo un collegamento via mare al costo di un cubo Movimento.

Un Esercito Bizantino che si trovi a Costantinopoli può utilizzare un movimento via mare per spostarsi in una qualsiasi città bagnata dal Mar Mediterraneo o dal Mar Nero. Notate che questo movimento comprende città che non hanno collegamenti via mare che conducano ad esse. Questo movimento costa un cubo Movimento. Si noti inoltre che gli Eserciti non possono ritornare a Costantinopoli allo stesso modo.

Un esercito Arabo può spostarsi lungo un collegamento via mare ad un costo di due cubi Movimento. Il costo del movimento da Nicaea a Costantinopoli è doppio, per cui usualmente sarà di 4 cubi. Questo costo raddoppierebbe ad otto se un altro giocatore avesse il controllo della flotta Bizantina e decidesse di imporre i suoi poteri.

ESEMPIO: Alessandria è stata conquistata dagli Arabi ed è ora controllata da Andy. L'Esercito di Andy vuole spostarsi da Alessandria a Candia. Questo movimento costerebbe usualmente due cubi Movimento. Tuttavia, Andy ha il controllo della flotta Araba, e questo gli consente di pagare solo un cubo Movimento. Se un altro giocatore avesse il controllo della flotta Bizantina, potrebbe costringere Andy a pagare due volte questo costo, per un totale di due cubi Movimento. Il giocatore potrebbe inoltre lanciare due dadi per causare dei danni all'Esercito in movimento.

Se un Esercito raggiunge una città di colore diverso dalla città da cui si è mosso, deve attaccare questa città. Notate che un giocatore può spostare il suo Esercito in una città dello stesso colore della città da cui si è mosso e che è controllata da un altro giocatore, o che non è ancora controllata da alcun giocatore.

Un giocatore non può muovere il suo Esercito Arabo in una città Bizantina che si trova sotto il suo controllo, né può muovere il suo Esercito Bizantino in una città Araba che si trova sotto il suo controllo, in altre parole un giocatore non può mai attaccare sé stesso.

Combattimento

Se un Esercito si muove in una città non controllata dalla stessa fazione, deve attaccarla immediatamente. Inoltre, se un giocatore sceglie l'azione "Guerra Civile", deve attaccare la città nella quale si muova o nella quale si trovi già.

Seguite queste fasi per risolvere il conflitto.

Ritirata di un Esercito

Se nella città appena attaccata sono presenti uno o più Eserciti, i giocatori che controllano questi eserciti hanno la possibilità di ritirarsi prima che vengano risolte le battaglie. Se ci sono più Eserciti, i giocatori decidono in ordine, in senso orario a partire dal giocatore di turno, se ritirarsi o meno.

Un Esercito può ritirarsi in una qualsiasi città direttamente collegata alla città in cui si trova. Questo movimento non richiede la spesa di un cubo Movimento. Se la città in cui ci si ritira è alleata, cioè appartiene alla stessa fazione dell'esercito in ritirata, l'Esercito termina la sua ritirata. Se la città è nemica, l'Esercito in ritirata subisce una perdita, (rimuovete un cubo da uno dei riquadri Élite, Esercito Principale o Movimento dell'Esercito interessato) e quindi deve ritirarsi di nuovo. L'Esercito continua a ritirarsi in tal modo, fin quando non raggiunge una città alleata o viene distrutto (non ci sono più cubi nei riquadri Élite, Esercito Principale e Movimento). Un Esercito dovrà ritirarsi lungo il percorso che gli causerà il minor numero di perdite aggiuntive. In caso di diversi percorsi disponibili, il giocatore può scegliere quale seguire. Un giocatore non può deliberatamente ritirarsi lungo un percorso al solo scopo di distruggere il proprio esercito. Un giocatore può ritirarsi attraversando una città che contiene un Esercito nemico.



ESEMPIO: L'Esercito Arabo di Simon a Tarsus è stato sconfitto e deve ritirarsi. Le due città controllate dagli Arabi più vicine sono Palmyra e Damascus. Egli deve attraversare Antioch, e questo lo costringe a rimuovere un cubo dal suo Esercito Arabo. Egli decide di rimuovere un cubo Movimento.

Un Esercito Bizantino può sempre ritirarsi via mare senza subire penalità aggiuntive.

Un Esercito Arabo può ritirarsi via mare solo se nessun altro giocatore ha il controllo della flotta Bizantina o il giocatore che la controlla decide di non utilizzarne i suoi poteri. Se un Esercito Arabo non è in grado di ritirarsi, viene distrutto. Ciò provoca la rimozione di tutti i cubi dai riquadri Élite, Esercito Principale e Movimento dell'Esercito.

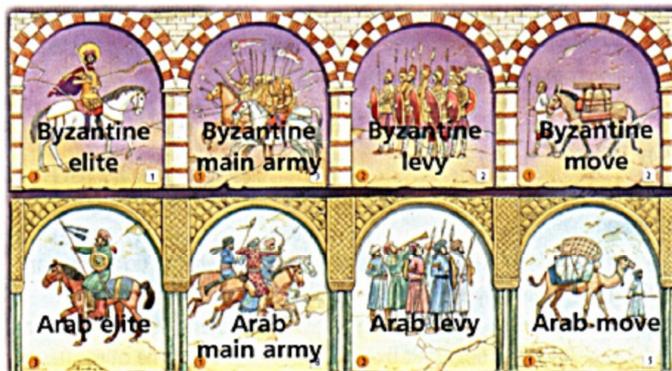
Leva

Se non è rimasto nessun Esercito nella città appena attaccata, il giocatore che controlla la città può decidere di utilizzare la forza della sua Leva per difenderla. Si noti che un giocatore non può mai combinare la sua Leva con il suo Esercito, né può combattere prima con la sua Leva e immediatamente dopo con il suo Esercito. Se Costantinopoli viene attaccata, solo il giocatore che ha scelto l'Azione Speciale "Imperatore" ha la

possibilità di utilizzare la sua Leva. La battaglia tra le forze di Leva e un Esercito si risolve quasi nello stesso modo in cui si svolge una battaglia tra due Eserciti. La differenza principale è che le eventuali perdite inflitte alla Leva possono essere soddisfatte rimuovendo dei cubi dal riquadro "Leva".

Battaglia

In caso di battaglia, ogni fazione lancia un numero di dadi determinato nel modo seguente. Il combattimento è simultaneo. Un Esercito lancerà un dado per ogni cubo presente nel suo riquadro "Esercito Principale", MA solo fino ad un massimo di tre dadi. L'Esercito lancia un dado aggiuntivo per ogni cubo presente nel suo riquadro "Élite". Le forze l'Élite non possono mai combattere insieme alle forze di Leva.



Ogni lancio di 4 o più è un colpo andato a segno. Per ogni colpo subito, il giocatore avversario deve rimuovere un cubo attivamente coinvolto nella battaglia. Per cui, se egli sta combattendo con le sue forze di Leva, deve rimuovere i cubi dal riquadro "Leva". Se sta combattendo con il suo Esercito, deve rimuovere i cubi dai riquadri "Élite", "Esercito Principale" o "Movimento". Questi cubi vengono riposti nella Riserva delle Perdite del giocatore. L'attaccante decide per primo quali cubi rimuovere, quindi decide il difensore.

Dopo che entrambe le fazioni hanno lanciato i dadi e rimosso le perdite, l'esercito rimasto con più forza vince la battaglia. La forza di un Esercito è data dal totale dei cubi presenti nei suoi riquadri "Élite" ed "Esercito Principale". La forza di un Esercito di Leva è data dal numero di cubi presenti nel riquadro "Leva".

Se l'attaccante vince, l'Esercito difensore deve ritirarsi. Si presume che un Esercito di Leva si sia dato alla fuga, se sconfitto. Gli eventuali cubi rimasti nel riquadro "Leva" sono sempre disponibili per la difesa delle altre città. L'attaccante deve quindi lanciare un assedio contro la città.

Se il difensore vince, l'attaccante deve ritirare il suo Esercito nella città da cui si è mosso.

In caso di parità vince il difensore.

ESEMPIO: Jerry muove il suo Esercito ad Ankara. Questa è una città Bizantina sotto il controllo di Andy, per cui Jerry deve attaccare. L'Esercito di Andy si trova anche ad Ankara. Andy decide di non ritirarsi. L'Esercito di Jerry ha 9 cubi nel suo riquadro "Esercito Principale" e 3 cubi nel suo riquadro "Movimento". Andy ha 1 cubo nel riquadro "Élite", 6 cubi nel riquadro "Esercito Principale" e 1 cubo nel riquadro "Movimento". Jerry lancia un totale di tre dadi e ottiene 2, 4 e 6, infliggendo due colpi ad Andy. Andy lancia quattro dadi (tre cubi per il suo Esercito Principale e un cubo aggiuntivo per la forza l'Élite). Ottiene 1, 3, 5 e 5, colpendo anch'egli due volte. Jerry decide di rimuovere un cubo dal suo riquadro "Esercito Principale" e un cubo dal suo riquadro "Movimento". La sua forza finale è 8. Andy rimuove un cubo dal suo riquadro "Élite" e un cubo dal suo riquadro "Esercito Principale". La sua forza finale è 5. Jerry vince, mentre Andy deve ritirarsi.

Assedio

L'attaccante deve ora lanciare un attacco d'assedio contro la città. Il giocatore in difesa lancia un numero di dadi pari al numero di segnalini presenti sulla città, incluso il segnalino Fortificazione. Ogni lancio di quattro o più va a segno e infligge una perdita all'esercito attaccante, che deve rimuovere un cubo dal riquadro "Élite", "Esercito Principale" o "Movimento".

Se, dopo il lancio, il numero totale di cubi presenti nei riquadri "Élite" ed "Esercito Principale" è superiore al numero di segnalini presenti sulla città, l'attaccante vince. Altrimenti l'attaccante perde e deve ritirarsi.

Se Costantinopoli viene attaccata, si ritiene che abbia una forza di 5, cioè è come se avesse cinque segnalini su di essa. Inoltre, ogni colpo inflitto da Costantinopoli elimina due cubi dell'esercito attaccante.

ESEMPIO: Dopo aver sconfitto l'Esercito di Andy ad Ankara, Jerry deve ora assediare la stessa Ankara. Ankara ha tre segnalini Città e un segnalino Fortificazione su di essa. Andy lancia 4 dadi, uno per ogni segnalino Città e uno per il segnalino Fortificazione, ottenendo 1, 1, 3 e 6 e infliggendo quindi un colpo. Jerry rimuove un cubo dal suo riquadro "Esercito Principale". La sua forza finale è ora 7, la quale supera la forza di 4 della città. L'Esercito Arabo di Jerry ha conquistato Ankara.

Attacco andato a buon fine?

Se c'era un segnalino Fortificazione, questo viene rimosso e restituito al suo proprietario. L'eventuale cubo presente sulla pila di segnalini viene riposto nella Riserva delle Perdite del giocatore proprietario. L'attaccante quindi rimuove i segnalini Città rimasti. Egli quindi piazza un numero di segnalini del colore opposto pari al numero di segnalini rimossi meno uno. Es. Una città con tre segnalini Bizantini finirebbe con l'aver due segnalini Arabi. Egli quindi guadagna dei punti vittoria, e riceve dei Bisanti (bottino), pari al numero dei nuovi segnalini posizionati sulla città. Se la città aveva solo un segnalino su di essa all'inizio del combattimento, su di essa si piazzerà un segnalino del colore opposto, ma l'attaccante non riceverà punti vittoria né monete (è come se scendesse a zero segnalini e risalisse ad uno).

Il vincitore deve quindi piazzare uno dei suoi cubi sulla città, ad indicare che ora la città è sotto il suo controllo. Se il giocatore non ha a disposizione il cubo da piazzare, ad esempio non ha abbastanza denaro per comprarne uno o non ne ha più nella sua Riserva di Cubi, deve rimuovere due cubi dal suo Esercito (Élite, Esercito Principale o Movimento). Uno di questi deve essere posizionato sulla città, l'altro deve essere posizionato nella sua Riserva delle Perdite.

Il cubo "Élite" bianco o viola può essere utilizzato per soddisfare quest'esigenza solo se è l'unico cubo rimasto.

Se un giocatore muove il suo Esercito in una città Persiana, il combattimento d'assedio si svolge nel modo descritto sopra, e un altro giocatore lancerà i dadi. La forza della città è indicata all'interno della città stessa. Se la città viene sconfitta, l'attaccante piazza sulla città un numero di segnalini Città pari alla forza originaria della città meno uno. Una città Persiana può essere attaccata da Eserciti Arabi o Bizantini.

ESEMPIO: Dopo aver assediato con successo Ankara, Jerry rimuove i tre segnalini Città e il segnalino Fortificazione. Egli li rimpiazza con due segnalini Città Arabi (uno in meno rispetto al numero originario di segnalini Bizantini). Jerry aggiunge due punti vittoria al suo totale di punti Arabi e prende due Bisanti dalla riserva generale, mettendoli nel suo tesoro Arabo. Egli non ha più cubi nella sua Riserva di Cubi, e possiede solo due Bisanti. Jerry è costretto a rimuovere due cubi dal suo Esercito, prelevandone uno dall'Esercito Principale e uno dal riquadro "Movimento". Egli piazza un cubo nella sua Riserva delle Perdite, e l'altro sulla città. Se avesse avuto tre Bisanti, sarebbe

stato costretto a spenderli per comprare un cubo da piazzare sulla città.



Se un giocatore attacca con successo Costantinopoli, aggiunge cinque punti vittoria al suo totale di punti Arabi, dopodiché la partita termina immediatamente. Solo i punti vittoria Arabi vengono considerati per determinare il vincitore, i punti vittoria Bizantini non hanno alcun valore. I

giocatori non ricevono alcun punto per il controllo delle città, devono solo verificare i punti ottenuti fino a questo momento.

Se un giocatore attacca una città utilizzando l'Azione Speciale "Guerra Civile", la città non cambierà fazione. Dalla città sarà rimosso un segnalino Città, e i punti vittoria e il bottino saranno comunque assegnati all'attaccante.

Distruggere un Esercito

Se l'Esercito di un giocatore termina una battaglia senza cubi nei riquadri "Élite", "Esercito Principale" e "Movimento", cessa di esistere. La pedina Esercito viene rimossa dalla mappa. Il relativo giocatore può piazzare nuovamente la sua pedina sulla mappa in un round successivo, se vuole, nello stesso modo in cui un Esercito Arabo entra in gioco. Un Esercito deve avere almeno un cubo in uno dei riquadri "Élite", "Esercito Principale" o "Movimento" per poter essere piazzato sulla mappa. Si noti che un Esercito, che spostandosi abbia utilizzato il suo ultimo cubo Movimento, rimanendo così senza cubi in nessuno dei riquadri indicati sopra, sarà distrutto.

Attaccare una Città Bulgara

Se una città sulla quale sono piazzati dei segnalini Bulgari viene attaccata, i Bulgari la difenderanno automaticamente con il loro intero Esercito. Se sconfitti, l'attaccante dovrà comunque vincere l'assedio per prendere il controllo della città.

Difensori Multipli

Se in una città attaccata si trovano diversi Eserciti, l'attaccante deve attaccare e sconfiggere in successione tutti gli Eserciti che difendono la città. L'attaccante decide l'ordine nel quale desidera attaccare gli eserciti a difesa della città. Se li sconfigge tutti, egli può quindi continuare l'attacco assediando la città.

G. Passare

Se un giocatore decide di passare, prende un cubetto dalla sua Riserva delle Perdite e lo piazza nel riquadro "Passare". Quest'azione non costa alcun Bisante. Egli non può eseguire altre azioni nel turno in corso. Se un giocatore non ha cubi nella sua Riserva delle Perdite, egli deve prelevarne uno dalla sua Scheda Esercito o dalla sua Riserva di Cubi. Il primo giocatore che passa posiziona il suo cubo all'interno del riquadro più piccolo dentro al riquadro "Passare". Ciò indica che egli diventerà il primo giocatore nel turno successivo. Quando tutti i giocatori tranne uno hanno passato, il turno volge al termine. L'ultimo giocatore avrà a disposizione un'altra azione, che può anche essere di "Passare".

Il turno quindi avanza alla fase "Entrate e Mantenimento".



Il primo giocatore che sceglie di passare piazza il suo cubo in questo riquadro. Gli altri giocatori piazzano il proprio cubo nel riquadro esterno.

2. Entrate e Mantenimento

Ogni giocatore ora incassa le entrate e paga per mantenere i suoi eserciti. Ogni segnalino Città fa guadagnare 2 Bisanti al giocatore che controlla la città. I giocatori incassano le entrate per le fazioni degli Arabi e dei Bizantini, depositandole separatamente nei rispettivi tesori. Ogni giocatore deve quindi pagare per mantenere i propri eserciti. Ogni cubo sulla Scheda Esercito costerà al giocatore l'ammontare indicato nel cerchietto dorato, e questo denaro dovrà essere prelevato dal tesoro della fazione corrispondente. Se un giocatore non può permettersi di mantenere un cubo, questo viene rimosso definitivamente dal gioco, non viene riposto nella Riserva delle Perdite. Il giocatore perde un punto vittoria, che viene sottratto alla fazione dello stesso colore, per ogni cubo che egli perde in questo modo. Un giocatore non può mai scendere sotto zero punti vittoria.

Tutti i giocatori ora riprendono i cubi piazzati sulla Tabella Azioni Speciali, sul riquadro "Tasse", sul riquadro "Passare", e li mettono nuovamente nella propria Riserva di Cubi. Inoltre tutti i giocatori prendono metà dei propri cubi, arrotondando per eccesso, dalla propria Riserva delle Perdite e li piazzano nella propria Riserva di Cubi.

3. Nuovo Turno

Muovete l'indicatore del Turno di uno spazio. Il primo giocatore che ha passato nel turno precedente diventa il nuovo primo giocatore. Inizia un nuovo turno di gioco, partendo dal primo giocatore e procedendo in senso orario.

Fine del Gioco

Il gioco termina alla fine di tre turni completi.

I giocatori ricevono un punto vittoria per ogni segnalino Città sotto il loro controllo, che sarà aggiunto alla Tabella Punti Vittoria corrispondente al colore della città.

Se il punteggio più basso di un giocatore è la metà o più del valore del suo punteggio più alto, egli somma insieme i due punteggi realizzando così il tuo punteggio finale. Se il punteggio più basso è meno della metà del suo punteggio più alto, egli considera solo il punteggio più alto. Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore.

ESEMPIO: I punteggi finali di Simon sono 18 punti vittoria per gli Arabi e 40 punti vittoria per i Bizantini. Il suo punteggio Arabo è inferiore alla metà del suo punteggio Bizantino, per cui il suo punteggio finale è 40. Andy ha ottenuto 15 punti vittoria per gli Arabi e 30 punti vittoria per i Bizantini. Il suo punteggio più basso è la metà del suo punteggio più alto, per cui egli può sommarli insieme. Il suo punteggio finale è 45 punti vittoria.

In caso di parità, vince il giocatore che ha il maggior numero di punti vittoria in totale (questo si verifica se uno o più giocatori considerano solo il loro punteggio maggiore).

In caso di ulteriore parità, vince il giocatore che controlla il maggior numero di città (non segnalini Città) in totale. In caso di ulteriore parità, vince il giocatore con più denaro nei suoi tesori (sommati insieme).

Suggerimenti di Gioco

Questi sono i miei, dell'ideatore del gioco, suggerimenti e non dovrebbero essere considerati come quelli di un esperto.

La prima volta il giocatore si troverà disorientato su cosa fare all'inizio della partita. Fin quando i giocatori non imparano bene il gioco, forse è meglio giocare in difesa. Ciò significa seguire una strategia bilanciata, segnando punti per entrambe le fazioni. I giocatori dovrebbero iniziare prendendo il controllo di città Bizantine. Questo è un modo semplice per guadagnare punti vittoria e generare entrate al termine del turno. Alcune città sono più sicure di altre, molto probabilmente Nicaea non verrà attaccata nel primo turno, mentre Jerusalem e

Thessalonica saranno quasi sicuramente attaccate. Ricordate che la prima città di cui assumerete il controllo determinerà il punto di partenza del vostro Esercito Bizantino. Questo vi aiuta inoltre a ricordare che non potete attaccare le vostre città Bizantine con il vostro Esercito Arabo, per cui cercate di non bloccare la futura espansione dei vostri Arabi.

In seguito i giocatori dovrebbero pensare su come guadagnare punti vittoria per gli Arabi. Inizialmente gli Arabi troveranno semplice attaccare le città, ma rallenteranno a causa delle perdite. Non dimenticate città come La Mecca, che sono in genere al riparo dagli attacchi. Questo agevola la conquista di città di entrambe le fazioni in numero sufficiente a permettervi di pagare il mantenimento delle vostre truppe alla fine del turno.

Nelle prime fasi le migliori Azioni Speciali sono l'Imperatore o il Califfo, in quanto producono punti vittoria. Sviluppare una Città è anch'essa una buona azione, in quanto potete sviluppare una città che considerate facile da difendere, per poter incrementare le vostre entrate. Può essere utile controllare un piccolo numero di città con forza "3", piuttosto che un gran numero di città con forza "2" e "1".

Nel primo turno dovrete fondare i vostri imperi. Ovviamente si verificheranno delle battaglie, ma in genere contro i Persiani e le città Bizantine periferiche. Nel secondo e terzo turno dovrete racimolare punti tra città in rapido declino. Non dimenticate le Chiese/Moschee. A gioco inoltrato rappresentano un buon modo per guadagnare punti vittoria.

Se il primo turno è andato male per un giocatore, quella del "cane pazzo" è in genere una buona opzione, che consiste nel tentare la conquista di Costantinopoli. I giocatori possono difendersi da quest'evenienza utilizzando i propri eserciti per difendere la città, o assicurandosi di avere abbastanza punti vittoria Arabi in modo da vincere ai punti nel caso in cui l'attaccante riesca a conquistarla (ricordate, dà solo 5 punti vittoria).

Eliminare dei cubi dalla propria Scheda Esercito non sempre è un male. Terminare il turno con un esercito piccolo è un buon modo di risparmiare denaro e in genere comporta che inizierete il prossimo turno con un numero elevato di cubi nella vostra Riserva di Cubi.

Pagare per utilizzare i cubi è di solito una buona azione, anche se avete dei cubi nella vostra Riserva di Cubi. I Bizantini iniziano con molto denaro. Se spendete questo denaro per posizionare dei cubi sulla Tabella Azioni Speciali, questi ritorneranno nella vostra Riserva di Cubi al termine del turno, permettendovi di utilizzarli a beneficio delle due fazioni nel turno seguente. Questo consente ad un giocatore di utilizzare il denaro indirettamente per supportare la fazione degli Arabi.

Attaccare Costantinopoli attraverso i Balcani con gli Arabi non è semplice. Ricordate che i Bulgari sono ben disposti a scontrarsi sia con gli Arabi che con i Bizantini.

Non commettete l'errore di utilizzare il primo attacco dei Bulgari per conquistare Adrianopoli. Questo darà al prossimo giocatore l'opportunità di attaccare Costantinopoli con il secondo attacco dei Bulgari. In questo modo la partita può terminare molto rapidamente!

Non dimenticate l'opzione "Guerra Civile". Prestate attenzione al fatto che fin quando quest'azione non sarà più disponibile, voi sarete vulnerabili ad attacchi da parte di forze che sembravano essere vostre alleate.

Passare per primi è utile poiché vi consente di essere il primo giocatore nel turno seguente. Se stavate pensando di attaccare Costantinopoli, prendere il controllo della flotta Bizantina con la

vostra prima azione è un buon modo di assicurarvi che questa non vi si opporrà.

Una volta che avrete giocato una partita, vi renderete conto che le singole regole sono piuttosto semplici, ciò che è più difficile è sviluppare una strategia per vincere.

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.
Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.
Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Traduzione a cura di Michele Lo Mundo
(michelelomundo@libero.it) - www.goblins.net

