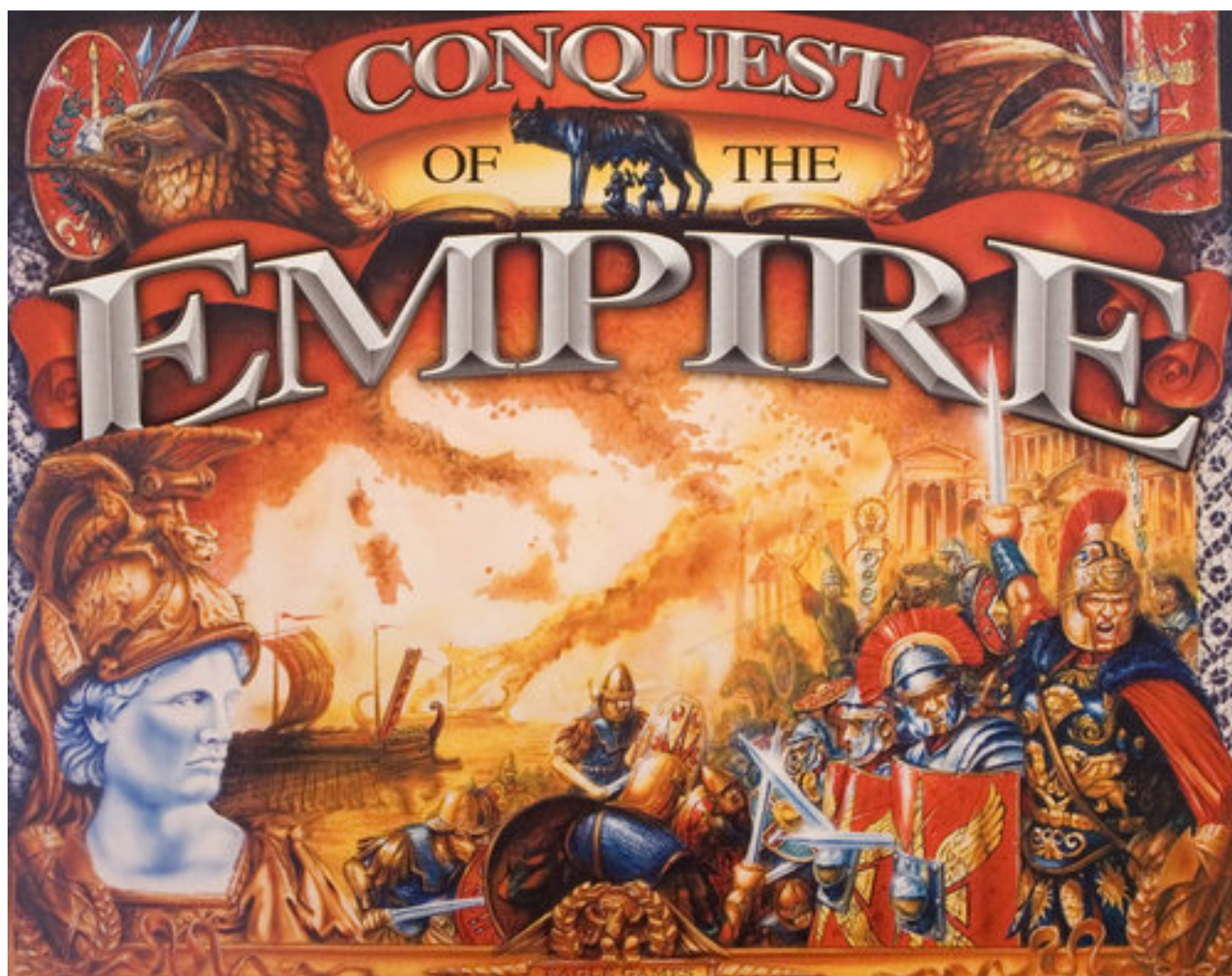


LA CONQUISTA DELL'IMPERO - (VERSIONE CLASSICA)

REGOLAMENTO

Versione di Friz 1.5



INDICE

LA CONQUISTA DELL'IMPERO -(VERSIONE CLASSICA)	1
REGOLAMENTO	1
INDICE.....	2
SCOPO DEL GIOCO	5
I PEZZI DEL GIOCO.....	5
IL TABELLONE.....	5
Province adiacenti e Zone di mare.....	6
Territori collegati da “freccie”	6
Come devono essere interpretate le “freccie” per l’attraversamento degli stretti?.....	6
LE PEDINE PER GIOCARE	6
Denaro (Talenti).....	6
Segnali di controllo.....	7
Capi.....	7
CAESAR.....	7
GENERALE	8
Città.....	8
CITTÀ.....	8
CITTÀ FORTIFICATA.....	9
Strade	9
Unità da combattimento.....	10
FANTERIA.....	10
CAVALLERIA.....	10
CATAPULTE.....	11
GALEE	11
PREPARAZIONE	11
ORDINE DEL GIOCO.....	12
SEQUENZA DEL GIOCO.....	12
Fase del Movimento	12
MOVIMENTI DI TERRA.....	12
Quesiti sui MOVIMENTI DI TERRA	13
<i>E’ possibile attraversare territori di un alleato?</i>	13
<i>Un generale può nella fase di movimento ritornare da dove è venuto? mi spiego meglio, se ho un generale in Italia, ed effettuo il primo movimento verso la Dalmazia, col secondo movimento può ritornare in Italia?</i>	13
<i>Possono, ad esempio, un Cesare e 2 generali muoversi insieme da una provincia all'altra, anche senza legioni?</i>	13
<i>Se un comandante si muove senza legioni, non può conquistare neanche una provincia in cui non c’è neanche un segnalino?</i>	13
<i>Muovo un generale di una provincia, poi di un'altra nello stesso movimento: nella prima metto un segnalino, così come nella seconda quando la lascerò?</i>	14
<i>Muovo 1 generale+1 cavalleria+1 fante in una provincia non occupata, lascio lì il fante e muovo avanti il generale e la cavalleria: quella col fante è occupata, o è necessario lasciare per quel turno anche il generale per occuparla?</i>	14
<i>Possono partire 2 gruppi di unità (max 7, come dice il regolamento, ognuno con almeno un generale) dalla stessa provincia fino ad una stessa provincia?</i>	14
<i>Esiste un limite di ammassamento (unità che ci possono stare) in una provincia?</i>	14
MOVIMENTI SUL MARE (GALEA).....	14

Quesiti sui MOVIMENTI SUL MARE (GALEA)	15
<i>Può una Galea imbarcare e successivamente sbarcare le stesse unità in una singola fase di movimento?</i>	15
<i>Può un Comandante (Generale o Cesare) rimanere a bordo di una galea mentre le truppe vengono sbarcate?</i>	15
<i>Può un Comandante (Generale o Cesare) muovere prima di essere imbarcato o dopo essere sbarcato?</i>	15
<i>Può una legione essere, nello stesso turno, sbarcata e successivamente reimbarcata su una galea?</i>	16
Fase del Combattimento	16
BATTAGLIE TERRESTRI.....	16
Passo 1 – Organizzare le Unità da combattimento:	16
Passo 2 – Tirare il dado da combattimento:.....	16
Passo 3 – Continuare o Ritirarsi?:	17
BATTAGLIE NAVALI.....	17
Regole Generali	17
VITTORIA IN BATTAGLIA	18
INSEGUIMENTO	19
Quesiti sull' INSEGUIMENTO	20
<i>L'inseguimento avviene solo se ci sono unità di cavalleria? e se ho 3 fanti e 1 cavalleria tiro quattro dadi (sempre nell'inseguimento)?</i>	20
CATTURA O ELIMINAZIONE DI UN CAESAR AVVERSARIO	20
Quesiti sulla CATTURA O ELIMINAZIONE DI UN CAESAR AVVERSARIO	20
<i>Se l'attaccante cattura un cesare questo prende in possesso tutto. Ciò significa che le truppe nemiche catturate possono essere usate dal nuovo possessore?</i>	20
<i>Se io catturo un cesare avversario, allora tutte le unità di quest'ultimo devono essere tolte? non rimangono nelle province? e quelle province diventano mie o vengono liberate?</i>	20
<i>Supponiamo che io abbia sconfitto un cesare avversario, quando compro le nuove unità posso collocarle anche nella provincia di partenza che era del giocatore sconfitto?</i>	20
RITIRATA.....	20
Quesiti sulla RITIRATA.....	21
<i>Se mi trovo in un'isola con delle unità da combattimento, ed ho anche una galea sulla costa, posso ritirarmi? e in che modo?</i>	21
<i>Se tento la conquista di una provincia costiera con uno sbarco di truppe, posso decidere di ritirarmi in un'altra provincia adiacente?</i>	21
<i>Durante la ritirata, posso ritirarmi in una provincia nemica che non ha unità da combattimento?</i>	21
<i>Se sono un difensore di una provincia costiera dove possiedo una Galea e vengo sconfitto, posso fare ritirare la mia Galea in una provincia costiera adiacente?</i>	21
COME CONQUISTARE UNA PROVINCIA	22
Conquistare una Provincia di Residenza iniziale di un altro giocatore	22
Quesiti sui COMBATTIMENTI, e sugli esiti degli stessi.....	22
<i>Le galere possono attraversare zone di mare anche se ci sono galere nemiche, ma se mi fermo su una zona di mare occupata da galere nemiche sono obbligato al combattimento o posso decidere di non combattere?</i>	22
<i>Cosa succede se, alla fine della battaglia, ad entrambi i contendenti (attaccante e difensore) resta soltanto un Comandante (Generale o Cesare)?</i>	22
<i>Cosa accade quando un giocatore muove due o più gruppi di unità in un unico territorio occupato da un nemico? Come viene combattuta la battaglia?</i>	22

<i>In accordo con quanto riportato nel manuale d'istruzioni, come possono essere definite le unità "nemiche" ed "alleate"?</i>	22
<i>Nel regolamento si dice che "se l'attaccante ha vinto la battaglia, tutte le galere del nemico sulla costa (galere nemiche nella provincia) devono essere distrutte ed eliminate)". Ciò significa che in futuro non posso più avvicinarmi sulla loro costa?</i>	23
<i>Se una legione nemica entra in una provincia occupata soltanto da un mio generale, esso viene catturato? E se sì, accade in automatico oppure l'avversario deve consumare un'azione per attaccarmi, come se anch'io avessi unità militari?</i>	23
<i>Posso scegliere di eliminare dal gioco un generale anziché catturarlo?</i>	23
<i>Io ho 9 unità in una provincia: 8 di combattimento e 1 generale; vengo attaccato e scelgo così la mia legione da battaglia: 6 unità di combattimento ed un generale; restano 2 unità da combattimento in riserva. La legione viene battuta tutta, e quindi resta il generale e le 2 riserve. Ed ora la domanda: il generale viene catturato, essendo la legione sgominata, oppure bisogna eliminare anche le riserve in un altro giro di battaglia per catturarlo?</i>	23
<i>Il regolamento dice che è prima l'attaccante tira i dadi, poi il difensore deve eliminare le truppe prima di tirare i suoi dadi. Ma allora, quando il difensore tira, può abbinare i risultati solo alle unità rimanenti della sua legione da battaglia, o anche a quelli che ha eliminato col tiro dell'attaccante? In pratica, se l'attaccante elimina tutta la legione, il difensore non tira?</i>	23
Fase Tre: Riscossione dei Tributi	23
Fase quattro: Distruzione di città.....	23
Fase cinque: Acquisto di nuove pedine	24
INFLAZIONE.....	24
Quesiti sull'Inflazione	24
<i>L'inflazione aumenta i costi solo per un singolo turno o anche per gli altri turni successivi?</i>	24
Fase sei: Posizionamento di nuove pedine	25
Quesiti sul Posizionamento di nuove pedine	25
<i>Le nuove unità devono essere collocate nella propria provincia di partenza originale, ma se questa è stata conquistata da un nemico, dove colloco le unità?</i>	25
<i>Supponiamo che io abbia sconfitto un cesare avversario, quando compro le nuove unità posso collocarle anche nella provincia di partenza che era del giocatore sconfitto?</i>	25
Restituzione dei Generali.....	25
Quesiti sulla Restituzione dei Generali.....	25
<i>Nel momento in cui un Generale viene catturato, quando può, il giocatore, trattare per la sua restituzione?</i>	25
ALLEANZE TRA GIOCATORI	26
COME VINCERE	26
ESEMPI DI GIOCO	26
ESEMPIO #1 – COMBATTIMENTO	26
ESEMPIO #2 - UN TURNO COMPLETO.....	27
MOVIMENTO	27
COMBATTIMENTO	28
RISCOSSIONE DEI TRIBUTI	28
DISTRUZIONE DI CITTÀ.....	28
ACQUISTO DI NUOVE PEDINE.....	28
ESEMPIO #3 – UNA BATTAGLIA NAVALE	29
RIASSUNTO.....	30
SEQUENZA DEL GIOCO.....	30
PREZZI DI ACQUISTO	30

SCOPO DEL GIOCO

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

I PEZZI DEL GIOCO

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

IL TABELLONE



Il tabellone mostra l'impero romano come si presentava nel secondo secolo d.C. Sul tabellone ci sono due tipi di territori: le province di terra (compreso alcune isole) e le zone di mare.

Ogni provincia ha una moneta d'oro o d'argento stampata su di essa, che indica il valore del tributo (in Talenti) che la provincia assicura al giocatore che ne ha il controllo.

Ci sono sette province di residenza contraddistinte dalla figura di un legionario romano e valgono 10: Hispania, Italia, Macedonia, Galatia, Numidia, Mesopotamia ed Egitto.

Le altre province possono valere 5 o 10, e iniziano il gioco senza essere occupate e pronte per essere conquistate!

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

Province adiacenti e Zone di mare

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

Nota bene: la provincia dell'Egitto non è divisa dal fiume Nilo.

Inoltre il Mar Rosso non costituisce una zona di mare, per cui non è consentito alla galere solcare su tale mare e neppure possono essere varate navi in zone costiere ad esso adiacente.

Territori collegati da "freccie"

Come indicato dalle "freccie", la Thracia è adiacente all'Asia; la Sicilia è adiacente a Neapolis; la Britannia è adiacente alla Belgica; e la Baetica è adiacente alla Tingitana.

Come devono essere interpretate le "freccie" per l'attraversamento degli stretti?

Le unità di terra possono attraversare gli stretti di mare come se attraversassero un normale territorio, quando il tratto di mare nel quale sono collocate le frecce si trova in una delle seguenti condizioni:

- 1. non occupato*
- 2. occupato da galee alleate*

Le galee sono definite "alleate" quando appartengono ad un giocatore che consente l'attraversamento.

LE PEDINE PER GIOCARE

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

Denaro (Talenti)



Una parte importante del giro di ogni giocatore è la raccolta dei tributi – nota come Talenti romani – di valore pari a quello di tutte le province e le Città che si controllano al momento.

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

Segnalini di controllo



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

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

Una volta conquistata una Provincia, e messo il segnalino di controllo, se anche si dovesse lasciare quel territorio privo di proprie truppe, non se ne perde il controllo.

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

Capi / Comandanti

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

CAESAR / CESARE



Il proprio Caesar è la pedina più importante! Ogni giocatore inizia il gioco con un Caesar e possiede solo questo Caesar per tutto il gioco. I Caesar hanno 2 punti di movimento per giro.

Un Caesar si può muovere da solo o essere usato per spostare le Unità da combattimento terrestri. La sua presenza è necessaria affinché le Unità da combattimento terrestri possano muoversi in un territorio proprio o di altri, sia che sia occupato o meno da altre Unità nemiche.

Si può usare il proprio Caesar per guidare le Unità da combattimento terrestri in un territorio adiacente, ma non si può usarlo da solo per attaccare o difendere durante una battaglia. Ovunque si trovi il proprio Caesar (sia nel caso si trovi in province terrestri, sia quando è imbarcato in galee che si trovano in zone di mare), lo si può perdere in battaglia se tutte le proprie Unità da combattimento in quella zona (terrestre o marina) vengono eliminate, quindi è meglio evitare di coinvolgere il proprio Caesar nei combattimenti.

GENERALE



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

Città

CITTÀ



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

Una Città ha due vantaggi. Per prima cosa, il possesso di una Città procura altri 5 Talenti di tributo al totale dei tributi del giocatore come indicato nell'indice dei Tributi.

In secondo luogo, si possono costruire Strade per collegare le Città in province adiacenti che appartengono ad un giocatore. La conquista di una provincia in cui è stata costruita una Città consente al nuovo conquistatore di ricevere 5 Talenti in tributo, oltre al valore della provincia stessa.

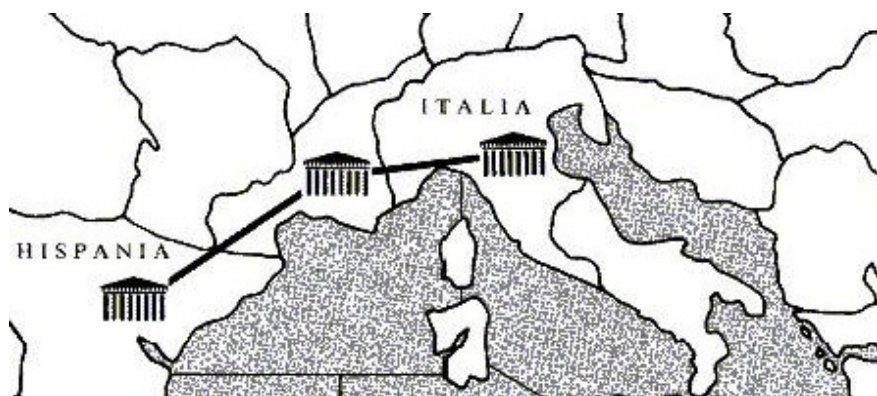
CITTÀ FORTIFICATA



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

Inoltre, una Città Fortificata assicura al giocatore un vantaggio in determinate situazioni di combattimento. *Infatti il giocatore in difesa aggiunge due dadi da combattimento extra se possiede una città fortificata nella provincia dove si svolge la battaglia. Però, se l'attaccante ha delle catapulte ancora presenti in battaglia si usa solo un dado extra.*

Strade



Le strade collegano le Città, rappresentano un costo per il giocatore che le costruisce e generalmente non possono essere rimosse dal tabellone.

Le strade hanno la funzione di collegare le Città (fortificate o no). Le strade possono essere costruite soltanto tra due Città collocate in province adiacenti appartenenti entrambe allo stesso giocatore, ed hanno un costo base di 10 Talenti, che può crescere con l'inflazione. Le strade non possono collegare due città separate da zone di mare o stretti (ad esempio Sicilia e Napoli). Una volta costruite, esse non possono essere rimosse dal tabellone fintanto che collegano due città.

L'utilizzo delle strade consente, per movimenti terrestri, di consumare un solo punto movimento, indipendentemente dalla distanza percorsa. Le truppe possono fermarsi dove si desidera o quando si incontra una unità terrestre nemica. Un giocatore non può terminare il movimento in una provincia

occupata da unità appartenenti ad un altro giocatore se non come risultato di un combattimento (o di una cattura). Un giocatore può combinare, per quelle unità che hanno abbastanza punti movimento, un movimento su strada ad un movimento su un terreno senza strade. Per esempio, un'unità di cavalleria può effettuare un singolo spostamento per raggiungere una strada e da lì coprire una distanza qualsiasi lungo la strada impiegando il secondo punto movimento, o viceversa.

Importante: durante gli spostamenti si possono utilizzare le strade di giocatori che si dichiarano alleati dando il consenso al transito.

Nota bene: in caso di distruzione di città bisogna anche eliminare tutte le strade collegate alla città distrutta.

Unità da combattimento

Le Unità da combattimento (Fanteria, Cavalleria, Catapulte, e Galee) formano la base della forza militare dei giocatori.

FANTERIA



Le unità di fanteria sono composte dai soldati a piedi.

Hanno un prezzo Base di 10 Talenti ciascuna, e hanno 1 punto di movimento per giro. Per potersi spostare, le unità di fanteria devono essere accompagnate almeno da un Capo.

CAVALLERIA



Le unità di cavalleria sono i soldati a cavallo.

Hanno un prezzo Base di 20 Talenti ciascuna, e hanno 2 punti di movimento per giro. Per potersi spostare, le unità Cavalleria devono essere accompagnate almeno da un Capo.

CATAPULTE



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

GALEE



Le Galee si distinguono dalle altre Unità da combattimento nel modo seguente:

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

Lo scopo principale delle Galee è il trasporto delle Unità da combattimento terrestri.

Le galee sono usate per trasportare le Unità da combattimento terrestri attraverso le zone di mare.

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

PREPARAZIONE

- Collocare il tabellone su una superficie ampia e piatta facilmente raggiungibile da tutti i giocatori.
- Ogni giocatore sceglie una provincia di residenza. (Usare qualsiasi metodo gradito a tutti i giocatori: a caso, per scelta, o in un altro modo).
In base al numero dei giocatori, soltanto certe Province di residenza sono disponibili per essere selezionate:
 - 6 giocatori: tralasciare la Mesopotamia
 - 5 giocatori: tralasciare Numidia e Galacia
 - 4 giocatori: Hispania, Macedonia, Mesopotamia, Numidia
 - 3 giocatori: Macedonia, Egitto e Hispania
 - 2 giocatori: Hispania ed Egitto
- Scegliere un colore e prendere le pedine di quel colore.
- Piazzare il proprio Caesar e tutti i 4 Generali nella propria Provincia di residenza. Posizionarvi anche 5 Fanterie e una Città Fortificata.
- Prendere un segnalino di controllo del proprio colore e metterlo sull'indice dei Tributi sul numero "15".

ORDINE DEL GIOCO

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

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

SEQUENZA DEL GIOCO

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

- Movimento
- Combattimento
- Riscossione dei Tributi
- Distruzione di città
- Acquisto di nuove pedine
- Posizionamento di nuove pedine

Fase del Movimento

I giocatori possono muovere le loro unità via terra o via mare in base alle regole seguenti.

Prima dei combattimenti bisogna aver completato tutti gli spostamenti.

MOVIMENTI DI TERRA

Per poter capire gli spostamenti, i giocatori prima devono aver chiaro il concetto di una Legione.

Una Legione (allo scopo di spostarsi) è composta da almeno un Capo (Caesar o Generale) e un gruppo composto da 1 fino a un massimo di 7 Unità da combattimento terrestri (Fanteria, Cavalleria, e Catapulte).

Detto altrimenti una "LEGIONE", per essere considerata tale, oltre al comandante deve avere almeno 1 unità militare, e ne può avere al massimo 7.

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

Nessuna unità può usare più del proprio punto di movimento durante un turno.

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

Esempio 1

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

Esempio 2

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

Una Legione (compreso tutti i Capi che la accompagnano) deve arrestarsi se arriva in una casella occupata da Unità da combattimento terrestri nemiche (tranne il caso in cui si sta attraversando un territorio alleato).

Una Legione (compreso tutti i Capi che la accompagnano) può attraversare liberamente territori occupati solo dal segnalino di controllo, o solo da comandanti nemici, o solo da Galee nemiche, purché li stessi siano privi di Unità da combattimento terrestri nemiche.

Una Legione non può spostarsi dopo un combattimento a meno che non sia in ritirata. (Vedere Combattimento).

Quando un giocatore si sposta, se lascia vacante una provincia sotto il suo controllo, deve collocarvi uno dei propri segnalini di controllo per renderne chiara la proprietà.

Quesiti sui MOVIMENTI DI TERRA

E' possibile attraversare territori di un alleato?

Risposta: Sì. Infatti nella versione Classica della edizione Eagle Games, è stato deciso di fornire, in alcuni casi, una certa flessibilità ai giocatori sul concetto di "unità nemiche". In generale, le unità "nemiche" rimangono ancora quelle appartenenti agli altri giocatori, siano essi alleati o no.

Fanno eccezione due casi soltanto:

- 1. movimenti di terra*
- 2. attraversamento degli stretti*

Nel primo caso, un giocatore può permettere che le unità di un altro giocatore attraversino la sua provincia (anche utilizzando strade proprie), fermo restando il fatto che il giocatore che muove se termina il movimento in una provincia contenente una di queste unità, dovrà combattere con esse nella successiva fase di combattimento.

Nel secondo caso, un giocatore proprietario di galee che occupano una zona di mare può decidere di consentire il transito dello stretto ad unità di un altro giocatore.

Un generale può nella fase di movimento ritornare da dove è venuto? mi spiego meglio, se ho un generale in Italia, ed effettuo il primo movimento verso la Dalmazia, col secondo movimento posso ritornare in Italia?

Risposta: Sì, non c'è nessun problema

Possono, ad esempio, un Cesare e 2 generali muoversi insieme da una provincia all'altra, anche senza legioni?

Risposta: Sì, ovviamente non possono conquistare le province in cui si muovono se non sono accompagnati da almeno una unità militare.

Se un comandante si muove senza legioni, non può conquistare neanche una provincia in cui non c'è neanche un segnalino?

Risposta: No, un comandante (sia esso un Cesare o un generale), se non accompagnato da almeno una unità militare non può conquistare alcun territorio, sia che esso sia occupato da un altro giocatore oppure sia ancora libero da qualsiasi controllo.

Muovo un generale di una provincia, poi di un'altra nello stesso movimento: nella prima metto un segnalino, così come nella seconda quando la lascerò?

Risposta: Muovendo solo un generale (senza unità militari), non potrai mettere il segnalino su nessuna delle due province. Qualora il generale fosse accompagnato da almeno una unità militare (di cavalleria, poiché un fante non potrebbe seguirlo per due movimenti), potresti mettere il tuo segnalino di controllo solo sulla seconda provincia. Sulla prima sei solo "passato" durante il tuo turno, e non puoi acquisirne il controllo.

Muovo 1 generale+1 cavalleria+1 fante in una provincia non occupata, lascio lì il fante e muovo avanti il generale e la cavalleria: quella col fante è occupata, o è necessario lasciare per quel turno anche il generale per occuparla?

Risposta: Le conquisti entrambe, sia quella in cui lasci il fante, sia quella in cui lasci il generale e il cavaliere

Possono partire 2 gruppi di unità (max 7, come dice il regolamento, ognuno con almeno un generale) dalla stessa provincia fino ad una stessa provincia?

Risposta: Sì

Esiste un limite di ammassamento (unità che ci possono stare) in una provincia?

No. L'unico limite è il numero di pezzi del tuo colore.

MOVIMENTI SUL MARE (GALEA)

Una Galea si può muovere da sola, se non ci sono Unità da combattimento terrestre a bordo.

Le Galee possono spostarsi di 2 caselle per ogni giro e possono occupare una zona di mare oppure una provincia costiera (confinante con una zona di mare). Tuttavia, una Galea non si può spostare direttamente da una provincia costiera ad un'altra provincia costiera anche se adiacente. La Galea prima deve "uscire in mare aperto" e quindi può tornare in una casella di provincia costiera.

Lo spostamento da una zona di mare ad un'altra costa 1 punto movimento. Per cui una Galea che intende muoversi in mare aperto può spostarsi al massimo di 2 zone marine (al costo di 2 punti movimento).

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

Non è possibile per una galea, che non si è ancora mossa, nello stesso turno impiegare un movimento per entrare da una zona di mare in una provincia costiera per poi impiegare un altro movimento per uscire in un'altra zona di mare adiacente alla provincia costiera diversa dalla precedente. Mentre è possibile per una galea nello stesso turno spostarsi da una zona di mare in una provincia costiera, imbarcare una legione e tornare nella zona di mare di partenza.

Invece una Galea che è sbarcata in una provincia costiera o in un' "isola-provincia", alla fine del suo precedente turno, nel turno successivo può salpare in ciascuna zona di mare adiacente alla provincia. Per esempio; una Galea salpa dall' Hispania, naviga nel Mare Baliaricum e sbarca nella costa occidentale di Caesariensis. Nel suo prossimo turno, la galea può salpare direttamente dalla costa orientale di Caesariensis, entrare nel Mare Numidia e sbarcare in Sicilia.

Eccezione: una galea non può sbarcare nella costa di Hispania, Italia o Macedonia, e poi salpare dall'altra costa non adiacente, perché le linee costiere di queste province sono interrotte da altre province.

Una Galea può trasportare una Legione senza nessun costo aggiuntivo per la mossa.

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

Le Galee non possono mai entrare in una provincia costiera o in un' "isola-provincia" che sia sotto il controllo di un altro giocatore (anche se alleato), tranne il caso in cui stiano effettuando uno sbarco di una o più Legioni. Nel caso di sbarco di truppe, possono entrare nello stesso territorio anche le navi che non stanno trasportando le truppe.

Esempio: il giocatore Macedone, può decidere di sbarcare in Creta, controllata dal giocatore Egiziano, con tra galee, una delle quali trasporta e sbarca una Legione d'invasione.

Se, alla fine del turno della fase di combattimento, le Galee si trovano in una provincia costiera o in un' "isola-provincia" sotto il controllo di un altro giocatore (anche se alleato) vengono automaticamente distrutte.

Quindi se il difensore ha vinto la battaglia terrestre in una provincia costiera (o in un'isola-provincia), tutte le Galee del nemico sbarcate sulla costa (Galee nemiche nella provincia) devono essere distrutte ed eliminate dal tabellone. Ciò a prescindere dal fatto che alla fine della battaglia in quel territorio ci siano unità militari, o Comandanti, del difensore.

Parimenti se in un territorio di un giocatore sono presenti solo delle Galee, un altro giocatore che occupi lo stesso territorio spostandovi (perché accompagnata da un comandante) una propria Unità di Combattimento e lasciandola fino alla fine del turno, distruggerà pure tutte le navi.

Le Unità da combattimento in alcuni casi possono non aver bisogno di usare le Galee per muoversi attraverso gli stretti descritti all'inizio di queste regole.

Infatti le unità di terra possono attraversare gli stretti di mare come se attraversassero un normale territorio, quando il tratto di mare nel quale sono collocate le frecce si trova in una delle seguenti condizioni:

- 1. non occupato*
- 2. occupato da galee alleate*

Le galee sono definite "alleate" quando appartengono ad un giocatore che consente l'attraversamento.

Quesiti sui MOVIMENTI SUL MARE (GALEA)

Può una Galea imbarcare e successivamente sbarcare le stesse unità in una singola fase di movimento?

Si, è possibile. Se una galea si trova in un tratto costiero occupato da unità alleate, essa può ospitare a bordo queste truppe accompagnate da un comandante, successivamente muoversi in un tratto di mare aperto adiacente (questo è il 1° movimento della galea) ed infine sbarcare le truppe in un'altra provincia costiera in cui si è spostata la galea (questo rappresenta il 2° movimento della galea). Le truppe ed il comandante della Legione non possono muovere prima di essere imbarcate o dopo essere sbarcate.

Può un Comandante (Generale o Cesare) rimanere a bordo di una galea mentre le truppe vengono sbarcate?

No, un Comandante deve sempre accompagnare le truppe.

Può un Comandante (Generale o Cesare) muovere prima di essere imbarcato o dopo essere sbarcato?

No.

Può una legione essere, nello stesso turno, sbarcata e successivamente reimbarcata su una galea?

No, una Legione (intesa come truppe più il loro comandante) deve terminare la propria azione (turno) nella provincia in cui è stata sbarcata. N.B. in base a questa regola, la stessa legione (intesa come truppe più il loro comandante), in caso di fallimento di un attacco via mare, non potrà mai ritirarsi, né sulla galea dalla quale è sbarcata, né in altro territorio adiacente alla provincia nella quale è sbarcata.

Fase del Combattimento

BATTAGLIE TERRESTRI

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

N.B. fa eccezione il caso in cui si attraversano territori alleati. Tuttavia se si decide di terminare il movimento in un territorio di un alleato, in questo caso poi si dovrà necessariamente combattere nella successiva fase di combattimento.

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

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

Passo 1 – Organizzare le Unità da combattimento:

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

Le Galee *anche se presenti nelle province costiere* non fanno mai parte di una Legione da battaglia, non prendono parte alle battaglie terrestri, e non aggiungono nessun dado da combattimento per nessun giocatore (*perciò i lati con la galea sul dado da combattimento risultano “un colpo mancato” nelle battaglie terrestri*).

Passo 2 – Tirare il dado da combattimento:

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

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

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

Esempio: Jack, l'attaccante, ha 1 Generale e una Legione da battaglia con 3 Fanterie, 1 Cavalleria, e 1 Catapulta. Jack tira cinque dadi (1 per ogni Unità da combattimento). Sul dado da combattimento appare: 1 Fanteria, 2 Cavallerie, 1 Catapulta, e 1 faccia nera. Questo risulta in tre (3) colpi andati a segno. Il dado che mostra la Fanteria si abbina con una delle unità di Fanteria, e quello che fa vedere la Cavalleria si abbina con l'unica unità di Cavalleria della Legione che sta attaccando. Il secondo dado che mostra la Cavalleria non si

considera un colpo andato a segno perché non c'è un'unità di Cavalleria con cui abbinarlo. Il terzo tiro ha il simbolo della Catapulta, che si accoppia con la Catapulta dell'attaccante.

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

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

Passo 3 – Continuare o Ritirarsi?:

I giocatori (quello in difesa per primo) adesso decidono se continuare la battaglia o ritirarsi *in una singola provincia appartenente loro e che non sia contesa* ("contesa" vuol dire che in essa si deve svolgere ancora una battaglia in seguito del movimento di truppe in un territorio occupato da truppe nemiche avvenuto nella precedente fase di movimento).

- *Se solo uno dei giocatori decide di ritirarsi (prima lo annuncia il difensore, poi l'attaccante), si passa direttamente alla fase dell'inseguimento.*
- *Se entrambi i giocatori si ritirano (prima lo annuncia il difensore, poi l'attaccante), si salta la fase dell'inseguimento e la battaglia è finita.*
- *Se tutte le unità da combattimento di uno dei giocatori sono state rimosse, mentre sopravvive almeno una Unità di combattimento terrestre dell'altro giocatore, la battaglia è finita. In questo caso tutti i comandanti (Generali o Caesar) dello sconfitto presenti nell'area di battaglia non possono ritirarsi e vengono catturati o uccisi. Se il difensore vince, mantiene il controllo del territorio, se invece vince l'attaccante, questi guadagnerà il controllo del territorio.*
- *Se tutte le unità da combattimento di entrambi i giocatori sono state rimosse, la battaglia è pure finita. In questo caso nessuno dei comandanti (Generali o Caesar) di entrambi i giocatori presenti nell'area di battaglia può ritirarsi, ma contemporaneamente nessuno viene catturato o ucciso. Il difensore è considerato vincente, mantenendo il controllo del territorio, ma in questo caso nel territorio resteranno illesi tutti i comandanti dell'attaccante.*
- *Se entrambi i giocatori decidono di continuare la battaglia, tornare al Passo 1, dove entrambi organizzano di nuovo una Legione da battaglia con le Unità da combattimento loro rimaste.*

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

BATTAGLIE NAVALI

Regole Generali

Si possono verificare combattimenti per mare (galee contro galee), a scelta del giocatore che si muove.

Durante la fase di movimento le Galee non hanno l'obbligo di fermarsi quando attraversano uno spazio marino occupato da galee nemiche, ma possono andare oltre.

Alla fine della fase del movimento se le Galee si trovano in zone marine occupate da altre navi, a scelta del giocatore di turno possono iniziare il combattimento .

Può capitare che all'inizio del loro turno di movimento le Galee si trovino in zone marine occupate da unità nemiche. Anche in questo caso si possono muovere liberamente. Se alla fine della fase del movimento esse si troveranno nella stessa zona di mare o in un'altra zona di mare occupata da unità nemiche, esse a scelta del giocatore di turno potranno combattere.

Le Galee possono affrontare un combattimento sia quando trasportano una Legione sia quando sono vuote, ignorando le unità trasportate.

Le battaglie navali sono semplici. Ogni Galea tira due dadi da combattimento. Soltanto le immagini sul dado con la “Galea” sono dei possibili “colpiti”. Il giocatore attaccante abbinava le facce del dado con tutte le sue Galee presenti nella zona di mare contesa. Ogni faccia che viene abbinata è un effettivo “colpito”. Solo un dado si può abbinare ad ogni unità in attacco, perciò (ci ripetiamo) si affonda una nave nemica per ogni immagine di galea ottenuta con i dadi che è possibile abbinare ad una propria Galea.

Il giocatore che possiede le Galee colpite decide quali farsi affondare.

Dopodiché toccherà al difensore attaccare. Egli tirerà due dadi per ogni galea (anche per quelle che sono state appena colpite nello stesso ciclo di combattimento).

Le Galee che trasportano delle *unità da combattimento* perdono anche queste quando vengono affondate.

I Generali che si trovano a bordo di Galee affondate possono a discrezione dell'attaccante o essere anch'essi distrutti o venire catturati.

A differenza del combattimento terrestre non è concesso alle Galee ritirarsi dalla battaglia o sospendere volontariamente il combattimento. *Quindi se dopo il primo ciclo di combattimento (inteso come lancio dei dadi sia da parte dell'attaccante, sia da parte del difensore) restano navi di entrambi i contendenti la battaglia prosegue per forza.*

Tuttavia la battaglia navale dura solo un numero massimo di tre giri (*intesi come cicli di combattimento*).

Ciò comporta che al termine del terzo giro la battaglia dovrà concludersi in ogni caso.

In conseguenza di questo fatto Galee di due fazioni nemiche potranno trovarsi a coesistere nella stessa zona di mare.

In caso di coesistenza, ciascuna delle navi nemiche potrà bloccare il movimento di truppe di terra attraverso gli stretti. Se nella stessa zona di mare relativa ad uno stretto sono presenti navi di 2 o più giocatori ciascuno di essi (indipendentemente dal numero di galee possedute) potrà bloccare il passaggio di truppe terrestri attraverso lo stretto.

Se un'altra galea (o più) appartenente ad una terza fazione entra nell'area contesa tra galee di diverse fazioni, il giocatore di turno può dichiarare guerra ad una delle fazioni già presenti (e solo ad una). Anche in questo caso il combattimento si interromperà dopo tre giri.

Se il giocatore attaccante possiede due o più galee, può dividerle per attaccare i diversi nemici presenti nella stessa zona di mare. In questo caso si svolgeranno battaglia separate (ciascuna si interromperà in ogni caso dopo tre giri) e la flotta resterà divisa per tutta la fase di combattimento.

VITTORIA IN BATTAGLIA

Dopo la risoluzione completa di ogni combattimento, ci sono solo due risultati possibili: l'attaccante ottiene il controllo della provincia o della zona di mare, oppure il difensore ne mantiene il controllo.

I Generali sono considerati sconfitti in battaglia quando tutte le proprie Unità da combattimento nel territorio conteso o in una zona di mare (qualora il Generale sia imbarcato su una galea affondata) sono state eliminate e contemporaneamente se sopravvive in quella casella almeno una unità di combattimento nemica.

Quando i Generali vengono sconfitti, sia che appartengano all'attaccante che al difensore, possono o venire eliminati dal gioco o essere catturati in cambio di un futuro riscatto, a discrezione del giocatore che ha vinto.

Se alla fine di una battaglia vengono distrutte tutte le Unità da combattimento di entrambi gli schieramenti, la battaglia viene vinta dal difensore, che mantiene in controllo del territorio. Tuttavia i comandanti (Cesari

e Generali) di entrambi gli schieramenti rimangono illesi nel territorio. Il comandante dell'attaccante resta quindi nel territorio controllato dall'alto giocatore. Questi per uccidere o catturare il comandante, sarà costretto durante il suo turno a portarci una propria Unità di combattimento terrestre durante la sua prossima fase di movimento, e a dichiarare di attaccarlo durante la sua fase di combattimento. In questo ultimo caso il comandante sarà sconfitto automaticamente.

In alternativa sempre il difensore alla fine del suo turno di gioco, durante la fase cinque di Acquisto di nuove pedine, può decidere di costruire una propria Unità di combattimento terrestre nel proprio territorio dove si trova il comandante nemico. Il difensore in questo caso, non è neppure obbligato a portare sul territorio alcuno dei propri comandanti. Infatti il comandante a discrezione del difensore potrà essere sconfitto automaticamente e quindi potrà essere soggetto a uccisione o cattura.

Esempio: il giocatore Macedone attacca l'Egitto con una Legione (costituita da due fanterie ed un Generale), la provincia di residenza iniziale di un altro giocatore difesa da due fanterie. Durante la battaglia tutte le fanterie di entrambi i giocatori vengono distrutte. Alla fine del turno del giocatore Macedone, il territorio è restato sotto il controllo del giocatore Egizio, ma in Egitto resta illeso il generale Macedone. Durante il turno del giocatore Egizio, questi se è intenzionato a catturare (o uccidere) il generale Macedone presente in Egitto ha due possibilità. O durante la sua fase di movimento porta in Egitto una propria legione costituita da un proprio comandante ed almeno una Unità di combattimento terrestre, e la lascia lì per sconfiggerlo durante la sua fase di attacco, oppure aspetta la fase di produzione di unità per produrre in quel territorio almeno una Unità di combattimento terrestre. In questo caso basterà la semplice presenza dell'Unità di combattimento terrestre e non sarà necessaria la presenza di alcun comandante.

Se l'attaccante ha vinto la battaglia terrestre in una provincia costiera (o in un'isola-provincia), tutte le Galee del nemico presenti sulla costa (Galee nemiche nella provincia) devono essere distrutte ed eliminate dal tabellone.

Parimenti se il difensore ha vinto la battaglia terrestre in una provincia costiera (o in un'isola-provincia), tutte le Galee del nemico sbarcate sulla costa (Galee nemiche nella provincia) devono essere distrutte ed eliminate dal tabellone. Ciò a prescindere dal fatto che alla fine della battaglia in quel territorio ci siano unità militari, o Comandanti, del difensore.

Vedere Come conquistare una Provincia (di seguito).

INSEGUIMENTO

Se tutte le unità terrestri del nemico sono distrutte durante un ciclo di combattimenti della battaglia e prima della possibilità della ritirata, tutti i Generali nemici e le unità di Caesar presenti nell'area di battaglia vengono catturati o uccisi.

Se entrambi i giocatori si ritirano, si salta la fase dell'inseguimento e la battaglia è finita.

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

Quindi se durante il combattimento normale, chi subisce il colpo decide quale Unità perdere, durante l'inseguimento decide quale unità distruggere chi mette a segno il colpo.

Se durante la battaglia un giocatore ha la possibilità di dichiarare la "ritirata", anche se tutte le proprie Unità da combattimento sono distrutte durante l'Inseguimento, i Generali e i Caesar riescono in ogni caso a scappare e a ritirarsi con successo!

Quesiti sull' INSEGUIMENTO

L'inseguimento avviene solo se ci sono unità di cavalleria? e se ho 3 fanti e 1 cavalleria tiro quattro dadi (sempre nell'inseguimento)?

Risposta: Sì ad entrambe le domande. Infatti tiri quattro dadi ma al massimo causi 1 perdita, come da regolamento "Il vincitore della battaglia ora tira un dado per ogni Unità da combattimento terrestre delle sue intere forze rimanenti. Per ogni simbolo di Cavalleria che il vincitore può abbinare con una delle proprie unità di cavalleria rimanenti, mette a segno un colpo e sceglie un'unità da combattimento terrestre da eliminare tra quelle in ritirata del nemico."

CATTURA O ELIMINAZIONE DI UN CAESAR AVVERSARIO

Se il Caesar del giocatore viene catturato, si viene immediatamente eliminati dal gioco. Il vincitore prende possesso di tutto il denaro, le pedine, i segnalini e le unità!

Bisogna spostare il segnalino di vittoria in avanti sull'Indice dei Tributi per indicare la vincita quando si toglie il segnalino dello sconfitto dal gioco.

Nel dettaglio, se tu catturi un Cesare avversario devi applicare le seguenti regole:

- 1) tutte le unità del giocatore sconfitto rimangono nel tabellone e ora puoi usarle come hai sempre usato le altre tue unità;*
- 2) tu NON potrai utilizzare il Cesare sconfitto come tuo Generale. Non potrai riattivare Generali uccisi, da te o da altri, che appartenevano al giocatore sconfitto. Non potrai riattivare Generali che appartenevano sin dall'inizio a te e che sono stati uccisi dal giocatore sconfitto;*
- 3) tu potrai liberare gratuitamente ed immediatamente i tuoi Generali catturati (e non uccisi) dal giocatore sconfitto. Inoltre potrai liberare gratuitamente ed immediatamente i Generali che appartenevano al giocatore sconfitto e che tu avevi catturato. Secondo le regole normali, poi potrai liberare (pagando il "rapitore") i Generali appartenenti al giocatore sconfitto, catturati da altri giocatori;*
- 4) tu non potrai piazzare nuove unità nella Provincia di Residenza del Cesare sconfitto. Tutte le unità devono essere piazzate solo nella tua propria Provincia di Residenza iniziale;*
- 5) tutti i Generali degli altri giocatori catturati dal giocatore sconfitto, ora si trovano prigionieri tuoi.*

Quesiti sulla CATTURA O ELIMINAZIONE DI UN CAESAR AVVERSARIO

Se l'attaccante cattura un cesare questo prende in possesso tutto. Ciò significa che le truppe nemiche catturate possono essere usate dal nuovo possessore?

Risposta: Sì esattamente. Per cui potrai anche acquistare quelle non in gioco.

Se io catturo un cesare avversario, allora tutte le unità di quest'ultimo devono essere tolte? non rimangono nelle province? e quelle province diventano mie o vengono liberate?

Risposta: No, le unità rimangono e diventano tue, rimanendo nelle province.

Supponiamo che io abbia sconfitto un cesare avversario, quando compro le nuove unità posso collocarle anche nella provincia di partenza che era del giocatore sconfitto?

Risposta: No.

RITIRATA

Se durante una battaglia, il difensore prima, e l'attaccante poi, dichiarano di volersi ritirare, entrambi (prima agisce il difensore) possono spostare tutte le proprie unità (ed i comandanti) restanti in una singola provincia terrestre adiacente a quella dove è avvenuta la battaglia che appartenga allo stesso giocatore e che non sia contesa ("contesa" vuol dire che in essa si deve svolgere ancora una battaglia in seguito al

movimento di truppe in un territorio occupato da truppe nemiche avvenuto nella precedente fase di movimento).

Parimenti, se solo un giocatore decide di ritirarsi, ogni unità (ed i comandanti) sopravvissuta all'inseguimento si deve ritirare in una singola provincia terrestre adiacente a quella dove è avvenuta la battaglia che appartenga allo stesso giocatore e che non sia contesa ("contesa" vuol dire che in essa si deve svolgere ancora una battaglia in seguito al movimento di truppe in un territorio occupato da truppe nemiche avvenuto nella precedente fase di movimento).

Se non è possibile "ritirarsi" in un altro territorio, perché questi non confina con alcun territorio che sia proprio (e che non sia conteso), la ritirata è impossibile. Ed il giocatore sarà costretto a combattere fino alla fine, con l'estrema conseguenza che tutte le sue unità da combattimento non potendosi ritirare potranno essere eliminate; e tutti i Generali e ed il Caesar potranno esseri catturati o uccisi dal giocatore che vincerà la battaglia.

I comandanti (Cesari e/o Generalie) e le truppe possono ritirarsi attraverso uno stretto, salvo il caso in cui nella zona marina siano presenti galee nemiche. In questo secondo caso, la ritirata sarà possibile, solo se tutte le Galee nemiche presenti nella zona marina si dichiareranno alleate del giocatore in ritirata.

E' possibile ritirarsi in un territorio che si è occupato durante la stessa fase di combattimento.

Esempio: il giocatore Macedone durante la sua fase di movimento sposta una Legione (di tre fanterie ed un generale) in Dalmazia ed una Legione (sempre di tre fanterie ed un generale) in Pannonia, entrambe difese da tre fanterie e sotto il controllo dell'Italia. A scelta del giocatore Macedone, durante la successiva fase di combattimento, il Macedone definisce prima la battaglia in Dalmazia, e la vince occupandola. Nella seconda battaglia in Pannonia, però il Macedone nel primo ciclo di combattimento perde subito due fanterie senza distruggerne alcuna nemica. A questo punto il Macedone può decidere di ritirarsi anche nella Dalmazia appena occupata.

Quesiti sulla RITIRATA

Se mi trovo in un'isola con delle unità da combattimento, ed ho anche una galea sulla costa, posso ritirarmi? e in che modo?

R: No. Infatti è possibile solo ritirarsi in una provincia terrestre adiacente e non è quindi possibile ritirarsi sulla galea.

Se tento la conquista di una provincia costiera con uno sbarco di truppe, posso decidere di ritirarmi in un'altra provincia adiacente?

Risposta: No. Infatti "una legione deve terminare la propria azione (turno) nella provincia in cui è stata sbarcata." Da ciò si deduce che non possa ritirarsi né sulla galea, né in una provincia adiacente

Durante la ritirata, posso ritirarmi in una provincia nemica che non ha unità da combattimento?

Risposta: No, ogni unità sopravvissuta si deve ritirare in una singola provincia adiacente a quella dove è avvenuta la battaglia e che appartenga allo stesso giocatore, anche se è stata appena occupata nella stessa fase di combattimento. Non è possibile invece ritirarsi in un territorio che sia ancora conteso ("conteso" vuol dire che in esso si deve svolgere ancora una battaglia in seguito al movimento di truppe in un territorio occupato da truppe nemiche avvenuto nella precedente fase di movimento).

Se sono un difensore di una provincia costiera dove possiedo una Galea e vengo sconfitto, posso fare ritirare la mia Galea in una provincia costiera adiacente?

Risposta: No. Solo le truppe di terra sconfitte possono ritirarsi. Invece le galee dello sconfitto non possono ritirarsi e devono essere quindi distrutte. Inoltre tieni presente che non è possibile effettuare combattimenti navali di costa, ma solamente in mare aperto. Sulla costa si possono esclusivamente fare combattimenti terrestri.

COME CONQUISTARE UNA PROVINCIA

Quando un attacco via terra è riuscito, l'attaccante conquisterà la provincia. Bisogna spostare il segnalino idoneo più in alto sull'Indice dei Tributi e portare in basso il segnalino per il giocatore sconfitto. Soltanto le Unità da combattimento (non un Generale da solo, né il Caesar da solo) possono catturare una provincia nemica, anche se il territorio non è occupato.

Notare che una provincia non occupata può essere conquistata senza battaglia semplicemente facendovi entrare una Legione nemica che resti nella provincia fino alla fine di quel turno.

Assicurarsi di includere il tributo addizionale quando si spostano i segnalini di controllo nell'Indice dei tributi se c'è una Città nella provincia conquistata!

Conquistare una Provincia di Residenza iniziale di un altro giocatore

Di base si applicano tutte le regole previste per la conquista di una Provincia.

Inoltre, il giocatore che ha perso la propria Provincia di Residenza iniziale, pur potendo continuare a giocare, non potrà piazzare alcun nuovo pezzo (militare e non militare: quindi non potrà neppure comprare altre città o strade), né potrà ricevere alcun tributo aggiuntivo.

Quesiti sui COMBATTIMENTI, e sugli esiti degli stessi

Le galere possono attraversare zone di mare anche se ci sono galere nemiche, ma se mi fermo su una zona di mare occupata da galere nemiche sono obbligato al combattimento o posso decidere di non combattere?

Risposta: Il combattimento delle galee è sempre volontario, a scelta di chi muove. Il combattimento navale può avvenire solo in zone di mare aperto, e mai dentro le province costiere (o dentro le isole-province).

Cosa succede se, alla fine della battaglia, ad entrambi i contendenti (attaccante e difensore) resta soltanto un Comandante (Generale o Cesare)?

Risposta: Nessuno può ritirarsi; il difensore mantiene il controllo della provincia, ed entrambi i comandanti dei due schieramenti restano nel territorio illesi.

Cosa accade quando un giocatore muove due o più gruppi di unità in un unico territorio occupato da un nemico? Come viene combattuta la battaglia?

Risposta: Ciascun giocatore riunisce tutte le proprie unità in quel territorio. Dal proprio esercito, ogni giocatore organizza le sue unità come descritto nel "Passo 1 – Organizzare le Unità da combattimento".

In accordo con quanto riportato nel manuale d'istruzioni, come possono essere definite le unità "nemiche" ed "alleate"?

Risposta: Nella versione Classica della edizione Eagle Games, è stato deciso di fornire, in alcuni casi, una certa flessibilità ai giocatori sul concetto di "unità nemiche". In generale, le unità "nemiche" rimangono ancora quelle appartenenti agli altri giocatori, siano essi alleati o no.

Fanno eccezione due casi soltanto:

- 1. movimenti di terra*
- 2. attraversamento degli stretti*

Nel primo caso, un giocatore può permettere che le unità di un altro giocatore attraversino la sua provincia, fermo restando il fatto che il giocatore che muove se termina il movimento in una provincia contenente una di queste unità, dovrà combattere necessariamente contro di esse.

Nel secondo caso, un giocatore proprietario di galee che occupano una zona di mare può decidere di consentire il transito dello stretto ad unità di un altro giocatore.

Nel regolamento si dice che “se l'attaccante ha vinto la battaglia, tutte le galere del nemico sulla costa (galere nemiche nella provincia) devono essere distrutte ed eliminate”. Ciò significa che in futuro non posso più avvicinarmi sulla loro costa?

Risposta: No, significa che se il tuo esercito è distrutto le galee che sono sulla costa vengono anche distrutte. Dalla tua mossa successiva potrai riportare nuove galee e truppe nella zona per altri combattimenti.

Se una legione nemica (costituita da un comandante e da almeno una unità militare terrestre) entra in una provincia occupata soltanto da un mio generale, esso viene catturato? E se sì, accade in automatico oppure l'avversario deve consumare un'azione per attaccarmi, come se anch'io avessi unità militari?

L'avversario che entra nella provincia occupata solo da un generale può scegliere se attraversare il territorio o fermarsi. Se si ferma può scegliere di attaccare o meno il generale. Se sceglie di attaccarlo lo cattura automaticamente.

Posso scegliere di eliminare dal gioco un generale anziché catturarlo?

Risposta: Sì

Io ho 9 unità in una provincia: 8 di combattimento e 1 generale; vengo attaccato e scelgo così la mia legione da battaglia: 6 unità di combattimento ed un generale; restano 2 unità da combattimento in riserva. La legione viene battuta tutta, e quindi resta il generale e le 2 riserve. Ed ora la domanda: il generale viene catturato, essendo la legione sgominata, oppure bisogna eliminare anche le riserve in un altro giro di battaglia per catturarlo?

Risposta: Dopo il primo giro di combattimento il generale non viene catturato. Se l'attaccante desidera continuare e il difensore anche si fa un nuovo giro. Altrimenti rimane l'opzione della ritirata.

Il regolamento dice che prima l'attaccante tira i dadi, poi il difensore deve eliminare le truppe prima di tirare i suoi dadi. Ma allora, quando il difensore tira, può abbinare i risultati solo alle unità rimanenti della sua legione da battaglia, o anche a quelli che ha eliminato col tiro dell'attaccante? In pratica, se l'attaccante elimina tutte le truppe della legione, il difensore non tira?

Risposta: No, il difensore ha diritto di tirare i dadi. Infatti il difensore si difende con le unità della sua legione di battaglia, e poi entrambi rimuovono le unità perse.

Fase Tre: Riscossione dei Tributi

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

N.B. Se un giocatore ha perso la propria Provincia di Residenza iniziale non potrà riscuotere alcun tributo finché non ne rientra in possesso.

Fase quattro: Distruzione di città

Il giocatore può distruggere una o più delle proprie Città se ritiene che siano a rischio di venire catturate da un avversario. L'intera Città (compreso la Fortificazione) deve essere eliminata dal tabellone. Non si può eliminare soltanto la Fortificazione. Bisogna anche eliminare tutte le strade collegate alla città distrutta. Infine, ridurre il proprio segnalino sull'Indice dei Tributi per riflettere la distruzione delle città. *Le pedine distrutte sono disponibili per essere acquistate, anche subito nella successiva fase 5 “Acquisto di nuove pedine”.*

E' possibile distruggere città o città fortificate che si sono appena conquistate nella precedente fase di combattimento.

Fase cinque: Acquisto di nuove pedine

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

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

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

N.B. Se un giocatore ha perso la propria Provincia di Residenza iniziale non potrà comprare alcun pezzo (Città, Città Fortificate, Strade, Unità da combattimento terrestri e Galee) finché non ne rientra in possesso.

INFLAZIONE

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

A un certo punto del gioco, *il numero di Talenti indicato dal segnalino sull'Indice dei Tributi* di un giocatore raggiungerà o supererà il segno di 105-Talenti.

Ebbene in questo caso, durante il suo turno, il giocatore potrà acquistare i pezzi al loro costo normale, tuttavia nel giro seguente del gioco, all'inizio del turno di quel giocatore, TUTTI i prezzi raddoppieranno!

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

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

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

Quesiti sull'Inflazione

L'inflazione aumenta i costi solo per un singolo turno o anche per gli altri turni successivi?

Risposta: Anche per tutti i turni successivi.

Fase sei: Posizionamento di nuove pedine

Una volta acquistate tutte le nuove pedine per il proprio turno, si devono mettere in posizione. Le Unità da combattimento nuove devono essere collocate nella propria provincia di residenza originale.

Quindi se un giocatore perde la sua Provincia di Residenza originale non può comprare nuove unità di combattimento.

Le Galee si possono collocare su qualsiasi costa della provincia di residenza originale. Un giocatore che possiede la Mesopotamia come Provincia di residenza può piazzare Galee solo in Syria o Armenia e solo se possiede quella provincia.

Le nuove Città possono essere collocate in qualsiasi provincia che si controlla, ammesso che non vi sia già presente una Città.

Le Fortificazioni si possono mettere solo con le nuove Città o quelle costruite in precedenza.

Le strade si possono piazzare tra territori adiacenti, se appartengono allo stesso giocatore e se contengono città. Nello stesso turno in cui si costruisce una città è possibile costruire una strada di collegamento con un'altra città di una propria provincia adiacente. Nello stesso turno è possibile anche costruire due città ed una strada di collegamento tra le stesse.

Non è mai possibile costruire strade tra città appartenenti a giocatori diversi, anche se questi sono alleati tra loro.

Quesiti sul Posizionamento di nuove pedine

Le nuove unità devono essere collocate nella propria provincia di partenza originale, ma se questa è stata conquistata da un nemico, dove colloco le unità?

Risposta: Se la provincia è occupata non puoi posizionare le pedine, perciò non le puoi acquistare.

Supponiamo che io abbia sconfitto un cesare avversario, quando compro le nuove unità posso collocarle anche nella provincia di partenza che era del giocatore sconfitto?

Risposta: No.

Restituzione dei Generali

Durante questa fase, il giocatore deve trattare per la restituzione dei Generali catturati. Il pagamento può comprendere Talenti, lo scambio di Generali tenuti prigionieri, o la promessa di favori (nient'altro).

Se vengono accettati, Talenti e Generali vengono scambiati a questo punto.

Un giocatore che ottiene la restituzione di un Generale lo colloca nella propria Provincia di Residenza iniziale.

Se la propria Provincia di Residenza iniziale è stata catturata da un altro giocatore, il Generale liberato sarà piazzato nel territorio dove si trova il proprio Cesare.

Le promesse di favori futuri possono venire mantenute oppure no.

Quesiti sulla Restituzione dei Generali

Nel momento in cui un Generale viene catturato, quando può, il giocatore, trattare per la sua restituzione?

Risposta: Il giocatore può trattare nella "fase sei – posizionamento di nuove pedine" dello stesso turno in cui questo viene catturato, oppure durante la "fase sei" di qualsiasi turno successivo del gioco, indipendentemente da quale giocatore sta giocando.

ALLEANZE TRA GIOCATORI

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

L'alleanza tra giocatori può consentire l'attraversamento di territori alleati, l'utilizzo di strade alleate, il passaggio di truppe attraverso gli stretti controllate da galee alleate.

Attenzione: il tradimento e cambio di alleanze è sempre possibile. Per cui un avversario che acconsente a farsi attraversare un territorio durante lo spostamento di un giocatore, può decidere di bloccare il transito durante un altro spostamento dello stesso giocatore anche nello stesso turno (ed in questo caso trovandosi eserciti nemici nello stesso territorio si avrà uno scontro armato).

Parimenti, ad esempio un giocatore può ottenere da un avversario il permesso di attraversare un territorio, per poi attaccare un altro territorio dello stesso avversario anche nello stesso turno e addirittura partendo dal territorio (del nemico) che stava attraversando.

COME VINCERE

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

ESEMPI DI GIOCO

ESEMPIO #1 – COMBATTIMENTO

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

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

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

Entrambi i giocatori decidono di continuare il combattimento!

La Legione di Fred adesso è composta da 1 Fanteria, 1 Cavalleria e 1 Catapulta, e deve affrontare la Legione di Alice decimata con 1 sola Fanteria.

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

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

ESEMPIO #2 - UN TURNO COMPLETO



La provincia di residenza Italia sta per iniziare il proprio turno.

Hispania (ad ovest di essa) ha spostato una Legione – un Generale e 2 Fanterie – nella Narbonensis. Macedonia (ad est) ha spostato una Legione – un Generale, 1 Catapulta, 2 Cavallerie, e 4 Fanterie – in Dalmatia. Entrambe le province sono confinanti con Italia e la stanno minacciando insieme al suo Caesar.

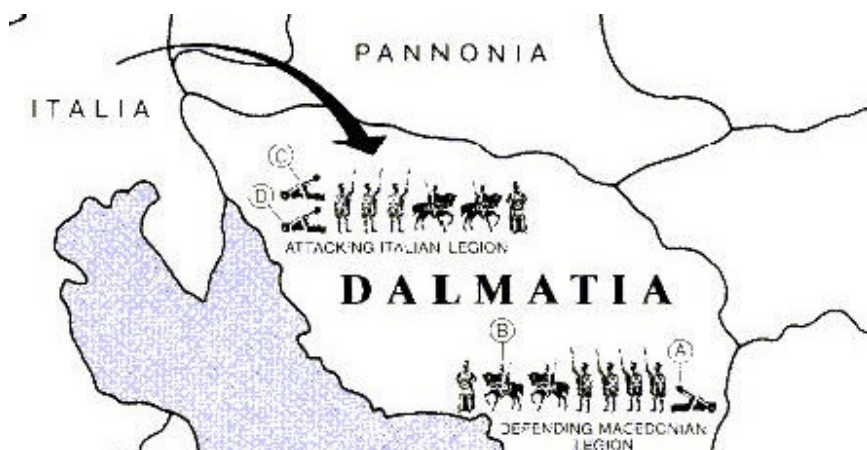
MOVIMENTO

Italia decide di attaccare sia Narbonensis che Dalmatia – una mossa aggressiva, ma necessaria per la sua protezione.

Italia forma due Legioni.



Poi sposta 1 Legione nella Narbonensis. La Legione spostata nella Narbonensis è formata da 1 Generale, 1 Cavalleria, e 2 Fanterie.



E poi sposta 1 Legione nella Dalmazia. La Legione spostata nella Dalmazia è formata da 1 Generale, 3 Fanterie, 2 Cavallerie, e 2 Catapulte.

COMBATTIMENTO

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

RISCOSSIONE DEI TRIBUTI

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

DISTRUZIONE DI CITTÀ

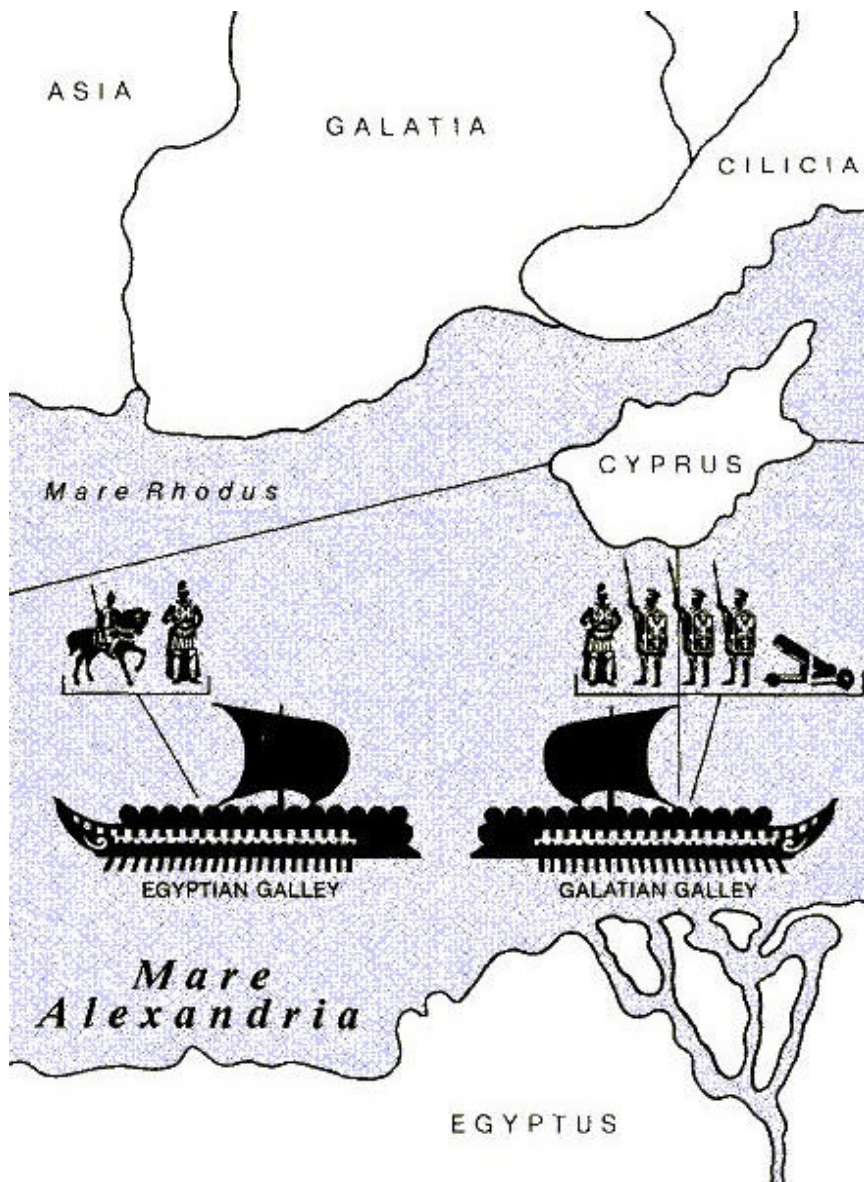
Italia è preoccupata che la sua provincia di Neapolis sarà attaccata dalla parte del mare (una Galea nemica che trasporta una Legione si trova nelle vicinanze). Poiché Italia non vuole che un nemico si impadronisca della Città in quel luogo, Italia dichiara la Città distrutta, eliminando sia la Città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

ACQUISTO DI NUOVE PEDINE

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

Il turno dell'Italia è ora concluso.

ESEMPIO #3 – UNA BATTAGLIA NAVALE



Una Galea egiziana è attaccata da una Galea della Galatia nel Mare Alexandria.
La Galea della Galatia ha a bordo una Legione (formata da un Generale, 3 Fanterie, e 1 Catapulta).
Anche la Galea dell'Egitto ha a bordo una legione (formata da un Generale e una Cavalleria).
Entrambi i giocatori tireranno 2 dadi da combattimento, avendo ognuno 1 Galea nella battaglia. Il giocatore della Galatia tira, ma non ottiene simboli di Galea. Il giocatore dell'Egitto tira e ottiene un simbolo di Galea!
La Galea della Galatia – insieme alla Legione che sta trasportando – sono affondate! Il Generale viene fatto prigioniero.

RIASSUNTO

SEQUENZA DEL GIOCO

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

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

PREZZI DI ACQUISTO

Fanteria: 10

Cavalleria: 20

Galee: 20

Catapulta: 30

Città Fortifi cata: 50

Città: 30

Fortifi cazione: 20

Strada: 10

