

## Tabella Terreni

Costo movimento	Terreno
1	Entrata in Provincia
+1	Lasciare una delle Legioni nella Provincia occupata da un altro giocatore con il suo <i>Permesso</i>
3	Entrare in una provincia occupata da una tribù germanica
1	Acquisire Legione/i
2	Acquisire Legione/i indipendenti
1	Assalto
2	Rimuovere Ritirata - Marcatura - Pedina
+1	Fatica da battaglia, per ogni battaglia nel turno corrente

## Punti Battaglia (PB)

1 PB	per ogni Legione
2 PB	per ogni Legione/i acquisita da un Sovrano
1 PB	per ogni Legione/i acquisita da un Cadetto
? PB	per ogni carta Combattimento giocata

## Dichiarare un Sovrano (sono necessari 5 Punti Dichiarazione, PD)

Superiorità militare:	1 PD per ogni legione in più posseduta dal giocatore rispetto alla somma delle legioni di tutti gli altri giocatori in Italia (Nord e Sud)
Controllo delle Zone:	2 PD per ogni Zona controllata dal giocatore
Influenza del Senato:	1 PD; può essere annullata da una carta Corruzione
Guardia Pretoriana:	1 PD

## Punti Vittoria (PV)

1 PV: ogni volta che un giocatore vince una battaglia condotta da un Sovrano

### In ogni turno di gioco fino all'ultimo (quarto) ogni giocatore guadagna:

5 PV	se è un Sovrano (2 PV, se ci sono due Sovrani)
2 PV	se è un Sovrano e si trova in Roma (supplementari ai PV precedenti)
2 PV	per ogni Zona da lui controllata
1 PV	per ogni Provincia in Italia (Nord e Sud), che controlla

### Alla fine del quarto turno un giocatore guadagna:

8 PV	se è un Sovrano (4 PV, se ci sono due Sovrani)
2 PV	se è un Sovrano e si trova in Roma (supplementari ai PV precedenti)
3 PV	per ogni Zona da lui controllata
1 PV	per ogni Provincia in Italia (Nord e Sud), che controlla

## **Controllare una Provincia o una Zona**

### **Controllare una Provincia:**

Un giocatore deve avere in quella Provincia più legioni di tutti gli altri giocatori messi insieme.

### **Controllare una Zona:**

Un giocatore deve controllare almeno 3 delle Province della Zona.