

Nero

Il Testamento di un Tiranno

Gioco da Tavolo strategico

Contenuto

- 1.0 Introduzione
- 2.0 Materiale di gioco
- 3.0 Inizio del gioco
- 4.0 Sviluppo del gioco
- 5.0 Movimento
- 6.0 Scontri
- 7.0 Nomina Sovrani
- 8.0 Vantaggi del Sovrano
- 9.0 Assassinare un Sovrano
- 10.0 Due Sovrani in gioco
- 11.0 Controllo di Province e Zone
- 12.0 Usare le carte come Avvenimenti
- 13.0 Condizioni di vittoria

1.0 INTRODUZIONE

Scriviamo nell'anno 69 d.C.

Nerone, ultimo degli imperatori giulio-claudiani, è morto da alcuni mesi. Particolarmente negli ultimi anni del suo impero, Nerone si è convertito in Tiranno, cosa di per sé affatto sorprendente, facendo uccidere sua moglie Ottavia, per poter sposare Poppea Sabina. Mentre Roma bruciava nell'anno 64 d.C., egli addossò la colpa a Ebrei e Cristiani dando luogo alla prima persecuzione cristiana della storia.

Nel giro di pochi anni Galba, Otho, Vitellius e Vespasiano, quattro generali delle province romane, lottano per il trono. Ognuno di essi raggiunge il suo scopo, sebbene tre di loro perderanno il titolo tanto velocemente quanto l'hanno conseguito...

In *Nero: Il testamento di un Tiranno* i giocatori cercano di conquistare il potere a Roma. Usano le loro legioni e l'influenza politica o per diventare imperatore e raggiungere il trono o per ottenere abbastanza terreni e potere da trovarsi, alla fine del gioco, nella posizione per divenire imperatore.

Nero è un appassionante gioco da tavolo strategico. I giocatori giocano le loro carte, muovono le loro legioni, ingaggiano combattimenti e tentano di venire proclamati Imperatori a Roma.

Per questo conta molto essere sempre pronti a contrastare con energia le azioni del nemico – *Nero* si può svolgere in modo caotico; questo è voluto.

Se giocate *Nero* per la prima volta troverete molte cose inusuali. Ma appena avrete accumulato sufficiente esperienza, su cosa potete fare con le carte, il gioco diverrà sensibilmente più veloce e fluido.

Giocatori e tempo di gioco

Nero può essere giocato da tre o, meglio, quattro giocatori. Se i giocatori pescano 10 carte a turno, il gioco durerà circa due ore. Le regole permettono anche partite più brevi, che però offrono minori opportunità strategiche.

2.0 MATERIALE DI GIOCO

Ogni copia di *Nero* contiene:

- 1 Superficie di gioco
- 55 Carte da gioco
- 80 Pedine Legione (20 in quattro colori)
- 4 Pedine Legione „indipendenti“
- 60 Pedine controllo (15 in quattro colori)
- 4 Pedine Generale da montare
- 4 Pedine Condottiero da montare
- 4 Pedine Sovrano da montare
- 18 Pedine Ritirata e Marcamento Tribù germaniche
- 2 Tavole Riassuntive
- 1 Marcaturno in legno (bianco)
- 4 Marcatori punti vittoria in legno
- 1 Libretto regole

Se uno degli elementi summenzionati dovesse mancare od essere danneggiato, ce ne scusiamo. Vi preghiamo di contattarci per ricevere il pezzo di ricambio.

Scriveteci presso:

Phalanx Games

Attn.: Customerservice

Eemmeerlaan 11

1382 KA Weesp

Niederlande

E-Mail: UBlennemann@aol.com

2.1 La superficie di gioco

La superficie di gioco suddivide il mondo romano del primo secolo in quattro *Zone*: Europa Occidentale, Europa Centrale, Europa Orientale e Asia/Africa. Ogni Zona divisa ulteriormente in 5 Province. Alcune delle province sono costiere (es. Achaea) e contrassegnate con il simbolo dell'ancora [].

Esempio: La Zona dell'Europa Orientale comprende le Province di Dacia, Moesia, Tracia (una provincia costiera), Dalmazia (provincia costiera) und Achaea (provincia costiera).

Caselle numerate per conteggiare i punti vittoria circondano la superficie di gioco. Inoltre vi sono caselle nei colori delle Zone per seguire eventualmente il controllo delle Zone (vedi

11.2), il riquadro per riporre le carte (per le carte che non vengono usate in un turno) e riquadri per i Marcaturno.

Le due province italiane (Nord e Sud) così come la città di Roma non appartengono ad alcuna Zona.

Collegamento marino: Una freccia da una Provincia ad un'altra segnala che il movimento tra queste Province è possibile senza dover giocare la carta Flotta di Galere. (vedi 12.0).

Non attraversabili: le aree scure sulla superficie di gioco non possono essere attraversate.

Città: le città segnate non hanno alcun significato per lo svolgimento del gioco.

2.2 Le Pedine

Legioni: Le pedine delle Legioni vengono spostate per ottenere il controllo sulle Province. La somma delle Legioni sulla superficie di gioco ammonta **sempre a 28**, mai superiore e mai inferiore.

Eccezione: In una partita a tre giocatori vi sono solamente 21 Legioni sulla mappa(vedi 3.2)!

Legioni indipendenti: Si tratta di legioni non controllate da alcun giocatore. Non possono mai esserci più di 4 legioni indipendenti in gioco. Se vi fosse un evento che richiedesse il piazzamento di legioni indipendenti supplementari, tale evento andrà semplicemente ignorato; non può avere luogo.

Generale: Ogni giocatore ha una tale pedina da montare. Essa segnala la posizione, sulla superficie di gioco, del personaggio che potrebbe diventare Sovrano. Un Generale non ha ulteriori capacità, egli semplicemente segnala la posizione.

Condottiero: Un giocatore sostituisce il suo Generale con questa pedina da montare se il Generale viene proclamato Condottiero e può diventare Sovrano se si reca a Roma.

Sovrano: Se un giocatore diviene Sovrano, egli piazza la pedina Sovrano sulla superficie di gioco.

Nota: Ogni giocatore ha sempre solo una delle tre figure – Generale, Condottiero o Sovrano - sopra descritte in gioco.

L'espressione „Comandante“ verrà usata nel regolamento per tutte e tre le figure, se una regola si dovesse applicare ugualmente alle tre figure.

Pedina marcamento ritirata: Questa pedina mostra quale Legione è stata ritirata di fronte a Legioni nemiche avanzanti od in seguito ad uno scontro perso. Le Legioni che si ritirano saranno limitate nel loro successivo movimento (vedi 5.6).

Pedina marcamento controllo: Con questa pedina viene indicato quale giocatore controlla una determinata Zona o Provincia. (vedi 11.0).

2.3 Pedina marcamento Punti Vittoria

Con questa pedina i giocatori segnano il totale dei Punti Vittoria guadagnati sulla tabella dei Punti Vittoria disegnata sulla superficie di gioco.

2.4 Marcaturno

Prima dell'inizio del gioco il Marcaturno in legno verrà posto nella casella del Turno n.1. Alla fine di ogni turno il marcatore verrà spostato nella casella successiva e così fino alla fine del gioco.

2.5 Le carte

Nero contiene 55 carte che vengono utilizzate da tutti i giocatori. Ogni carta riporta differenti informazioni.

Un giocatore può, ad esempio, utilizzare una carta per un solo specifico scopo (vedi sotto)!

Punti Movimento: Il simbolo di movimento ed il relativo valore nell'angolo in alto a sinistra della carta determinano il totale di Punti Movimento che un giocatore può utilizzare allo scopo di muoversi.

Punti Battaglia: Il simbolo di Battaglia ed il relativo valore nell'angolo in alto a destra della carta determinano il totale di Punti Battaglia che un giocatore può utilizzare allo scopo di combattere.

Eventi: Il simbolo rappresenta diverse possibilità e condizioni. Con esse i giocatori tentano di raggiungere i propri scopi o di affossare le speranze dei concorrenti. La spiegazione del simbolo segue in un'altra parte delle regole e nella Tabella riassuntiva 2.

Singola: Il simbolo determina che la data carta può essere giocata solo una volta nel corso di un turno (vedi 12.0). La spiegazione del simbolo segue nella Tabella riassuntiva 2.

Giocabile nel turno: Il simbolo indica che una determinata carta può essere giocata solo nel proprio turno di gioco (vedi 12.0). La spiegazione del simbolo segue nella Tabella riassuntiva 2.

Sempre giocabile: Il simbolo indica che una determinata carta può essere giocata in qualunque momento (vedi 12.0). La spiegazione del simbolo segue nella Tabella riassuntiva 2.

2.5 Abbreviazioni

Nel regolamento vengono utilizzate le seguenti abbreviazioni:

PM	Punti Movimento
PD	Punti Dichiarazione
PB	Punti Battaglia
PV	Punti Vittoria

2.6 Convenzioni

Nero utilizza le seguenti convenzioni.

2.6.1 Zona

La superficie di gioco comprende quattro Zone – Europa Occidentale, Europa Centrale, Europa Settentrionale e Asia/Africa. Ogni zona è suddivisa in cinque Province. Le due parti dell'Italia non appartengono a una Zona.

2.6.2 Armata

Due o più Legioni di un giocatore che si trovino insieme in una Provincia, verranno definite Armata se si muovono o combattono insieme.

2.6.3 Patria

All'inizio del gioco ogni giocatore sceglie una Zona (vedi 3.0) . Da quel momento tali Zone saranno considerate la Zona Patria del giocatore. **Esempio:** Pietro ha scelto l'Europa Occidentale come sua Zona Patria. E' solo la sua Zona Patria.

2.6.4 Comandante

L'espressione „Comandante“ verrà usata nel regolamento per un Generale, un Condottiero e un Sovrano, se una regola si dovesse applicare ugualmente alle tre figure.

2.6.5 Provincia

Ogni Zona è suddivisa in cinque Province. Alcune province sono Province Costiere (es. Achaea), riconoscibili dal simbolo dell'ancora [] . Entrambe le parti dell'Italia sono Province ma non appartengono ad alcuna Zona. Roma ne è una Provincia (vedi 5.8).

3.0 INIZIO DEL GIOCO

1. Ogni giocatore sceglie un colore e si munisce delle pedine di quel colore. Conseguentemente ogni giocatore riceve una pedina Generale, una pedina Condottiero e una pedina Sovrano. Le pedine di Legione Indipendente, la pedina Tribù Germanica ed il Marcatore Ritirata vengono messe da parte.

Nota 1: *I colori corrispondono ai colori delle Zone sulle carte. L'unica eccezione è rappresentata dal colore blu; il colore blu gioca sulla zona arancione. Questo per un migliore riconoscimento.*

Nota 2: *Chi volesse giocare in chiave storica, può appropriarsi dei nomi dei condottieri che, nell'anno 69 d.C., facevano parte della cerchia di Cesare: Galba, Otho, Vitellio e Vespasiano. Ciò non ha effetto sullo sviluppo del gioco.*

2. Ogni giocatore pone una pedina Controllo in una ciotola o in un contenitore simile. Un giocatore pesca una pedina. Il giocatore a cui appartiene il colore sceglie quale Zona sarà la sua **Zona Patria**. Può scegliere tra Europa Occidentale, Europa Centrale, Europa Orientale o Asia/Afric. Quando il giocatore ha fatto la sua scelta, verrà pescato il secondo indicatore Controllo e assegnata la successiva Patria, fino a quando tutti e tre o quattro i giocatori avranno fatto la loro scelta.

3. Piazzamento delle Legioni: ogni giocatore prende sette (7) Legioni. Cinque di esse, una per ogni Provincia della Zona Patria, vengono piazzate di seguito sulla mappa.

Poi il giocatore piazza le rimanenti due Legioni singolarmente o insieme. Si comincia con il giocatore più giovane (che piazza una Legione) e si prosegue in senso orario, fino al piazzamento di tutte le Legioni. Le suddette Legioni vengono piazzate nelle regioni della Zona Patria. E' consentito piazzare entrambe le Legioni nella stessa Provincia.

4. Piazzamento del Generale: Cominciando con il giocatore più giovane e proseguendo di seguito in senso orario, i giocatori piazzano solo la pedina del Generale in una qualsiasi Provincia della Zona Patria.

5. Le carte vengono mischiate bene e ogni giocatore pesca
- **dieci (10)** carte.

I giocatori tengono in mano le carte coperte. Le rimanenti carte vengono poste, con il dorso verso l'alto, nella casella apposita sulla superficie di gioco. Non verranno utilizzate in questo turno.

Nota: *Quando il tempo di gioco a disposizione è limitato, vengono pescate solo sei (6) carte. Questo riduce non solo il tempo di gioco ma anche le possibilità di azione in esso.*

6. Ora il gioco può cominciare! Il giocatore più giovane inizia il primo turno di gioco. Il giocatore che dovrà cominciare i turni successivi sarà determinato ex novo prima di ogni turno.

3.1 Diplomazia

Naturalmente gli scambi verbali e gli accordi tra giocatori sono parte del gioco e del divertimento. *Nero* non comprende perciò alcuna „Fase Diplomatica“. Prima di giocare una carta un giocatore può chiedere ad un altro se è d'accordo con il gioco di una carta (es. nell'intenzione di attraversamento di una Provincia); nessuna affermazione è però vincolante!

3.2 Tre giocatori

Con tre giocatori una Zona rimane totalmente libera. Qui non verranno poste Legione. Le Province di questa Zona saranno considerate normalmente dai giocatori e vi potranno persino combattere. Comunque non si guadagnano Punti Vittoria per il controllo di questa Zona. Secondo il punto 5 dell'Inizio del Gioco le carte verranno mischiate bene e ogni giocatore riceverà

- **tredici (13)** carte.

Nota: *Quando il tempo di gioco a disposizione è limitato, vengono pescate solo otto (8) carte. Questo riduce non solo il tempo di gioco ma anche le possibilità di azione in esso.*

L'evento *Ribellione in (Nome della Provincia)* non può essere giocato in una provincia non scelta dai giocatori. Ciò riguarda Giudea in Asia/Africa, Britannia per l'Europa Occidentale, Germania Superiore per l'Europa Centrale e Achaea für l'Europa Orientale (vedi 12.0).

3.3 Eliminazione di un giocatore

Anche quando un giocatore ha perso la sua ultima Legione, egli non viene eliminato dal gioco. Egli continua a condurre i suoi turni di gioco e conserva la possibilità di anettere delle Legioni Indipendenti con il suo Condottiero, ricostruendosi una forza di gioco.

Nota: *Accade abbastanza raramente che un giocatore perda tutte le sue Legioni. Comunque è necessario assicurarsi che ciò non accada mai!*

4.0 SVILUPPO DEL GIOCO

Chi guadagna più Punti Vittoria è il vincitore di *Nero*. I Punti Vittoria si conquistano se

- alla fine di un turno ci si ritrova Sovrano
- si controllano Zone e/o entrambe le Province dell'Italia alla fine di un turno
- si vincono scontri durante un turno

4.1 Il turno di gioco

Nero si compone di quattro (4) turni di gioco. Ogni turno si compone di un numero indeterminato di Mani, nelle quali un giocatore gioca fino a quattro (4) delle carte in suo possesso. Di seguito prosegue il giocatore alla sua sinistra (sempre in senso orario), fino a quando i giocatori rimangono senza carte. Questo segnala la fine del turno di gioco.

Un turno di gioco rappresenta, circa, tre mesi.

4.2 Svolgimento dettagliato

1. i giocatori decidono chi giocherà la prima Mano di un turno.

- Per il *primo* turno sarà il giocatore più giovane.
- Nei successivi tre turni, la successione verrà determinata in base ai Punti Vittoria guadagnati. Il giocatore con il minor numero di PV condurrà la prima Mano del turno. Se ci dovessero essere 2 o più giocatori alla pari, verrà pescata una pedina Controllo per stabilire chi inizierà la Mano.

2. **Vengono ripartite le carte:** tutte le carte (nella casella carte o ancora in mano ai giocatori) vengono raccolte e ben mischiate. Di seguito ogni giocatore riceve
- **dieci (10)** carte con 4 giocatori (6 carte, se si desidera un gioco più breve), oppure
 - **treddici (13)** carte con 3 giocatori (8 carte, se si desidera un gioco più breve).
3. **Mani di gioco:** ora i giocatori conducono le Mani, cominciando con il giocatore in cima alla lista (vedi punto 1 sopra). Si prosegue quindi in senso orario (vedi 4.3). Quando i giocatori restano senza carte, la Mano è conclusa.
- Regola per l'ultimo giocatore:** se rimane un solo giocatore con delle carte in mano e queste sono più di quattro, nell'ultima Mano egli ne potrà giocare solo 4. Non si possono giocare ulteriori carte.
4. **Ritiro delle pedine Marcamento Ritirata:** tutte le pedine di Marcamento Ritirata vengono tolte dalla mappa.
5. **Calcolo PV:** I Punti Vittoria guadagnati dal giocatore vengono calcolati e sommati a quelli vinti in precedenza. Il Marcamento PV del giocatore e la casella relativa sulla mappa vengono di conseguenza aggiornati.
6. **Comincia il turno successivo:** Il Marcamento viene spostato nella successiva casella della mappa. Se si è raggiunto l'ultimo turno, viene proclamato il vincitore.

4.3 La Mano di gioco

Quando un giocatore conduce una Mano di Gioco può giocare le sue carte per i seguenti scopi:

- **Può muovere la sue pedine Legione o Comandante** (gioca la carta *a Movimento*). Può attaccare legioni nemiche come parte del movimento. *Il combattimento è parte del movimento, vedi il 5.0 più avanti!*
- **Può aumentare la forza delle sue legioni in combattimento** (gioca la carta *a Combattimento*),
- **Può giocare la carta per l'Evento segnato** (gioca la carta *a Evento*),
- **Può scartare.** Una carta scartata viene posta con il dorso verso l'alto nella casella carte sulla superficie di gioco, senza essere giocata.

Le summenzionate possibilità possono, a giudizio del giocatore, essere applicate in qualunque ordine e combinazione.

Se la pedina di un Generale o di un Condottiero appartenente ad un giocatore si trova a Roma, egli può tentare di proclamarsi Sovrano (vedi 7.1). Fin tanto che le regole vengono rispettate, ciò può accadere in qualsiasi momento della Mano di un giocatore.

Nota: nel corso della sua Mano un giocatore deve giocare almeno una (1) carta (se ne ha ancora una in mano). Il liberarsi di una carta conta, in questo contesto, come giocata.

Nessun giocatore può giocare più di quattro (4) carte nel corso della sua Mano, anche quando è l'ultimo giocatore ad avere ancora carte. **Esempio:** In una partita a quattro, Pietro ha ancora 6 carte. Nessun altro giocatore ha carte rimanenti. Pietro può giocare solo fino a 4 carte, con le quali conclude l'ultima Mano di Gioco.

5.0 MOVIMENTO

Un giocatore può giocare da una a quattro carte in una Mano per muovere le sue legioni ed il suo comandante (vedi 5.7). Può muovere le sue legioni una alla volta o tutte insieme. Se viene mossa più di una legione da una Provincia ad un'altra, tali pedine verranno denominate „Armata“. I costi per il movimento di una singola legione e di una Armata sono identici.

Le Legioni si muovono da Provincia a Provincia nei seguenti modi:

- Attraverso una stessa frontiera verso una Provincia confinante. **Esempio:** Una legione nella Gallia Narbonensis può muoversi verso la Gallia Lugdunensis, l'Hispania, la Germania Superiore o la Provincia settentrionale dell'Italia.
- Verso una Provincia legata alla propria Provincia da una *Freccia di Collegamento Marino*. **Esempio:** Una Legione in Britannia può, via Collegamento Marino, muoversi verso la Gallia Lugdunensis o la Germania Superiore.
- Giocando una carta Flotta di Galere (vedi 12.0) un giocatore può muovere fino a tre (3) Legioni (e un Comandante) da una Provincia costiera ad una qualsiasi altra Provincia costiera. Per le legioni mosse in questo modo è precluso ogni altro movimento nella Mano in corso. Dopo lo sbarco non possono quindi nemmeno attaccare.

Le Legioni che cominciano il loro movimento nella stessa Provincia possono, se vogliono, muovere come una singola pedina. Possono essere spostate anche separatamente; Il costo in Punti Movimento (PM) verranno calcolati a parte per ogni Legione mossa separatamente. Una Legione/Armata può „annettere“ tali Legioni durante il movimento a patto che ne paghi il costo in PM (vedi 5.4). Una Armata può abbandonare una o più Legioni, a costo zero, durante il suo movimento. Le Legioni abbandonate non possono però muovere nella Mano in corso. Nessuna altra Armata o singola Legione può muovere fino a quando la Legione/Armata attivata non ha terminato il proprio movimento (e gli eventuali combattimenti). Appena una Legione/Armata si ferma (un combattimento non è considerato come fermarsi; vedi sotto), si considera concluso il suo movimento e non può più essere spostata nel corso della Mano in essere.

5.1 Punti Movimento

Ogni carta da al giocatore che la gioca un determinato valore in Punti Movimento (PM) – rappresentato con il simbolo e la cifra nell'angolo superiore sinistro della carta. Un giocatore può giocare più di una carta a movimento e sommarne i PM. Egli può anche giocare una carta utilizzandone i PM per muovere una Legione/Armata, quindi giocare una seconda carta e usarne i PM per muovere un'altra Legione/Armata. I PM di una carta possono essere divisi tra varie Legioni/Armate; ma i PM di una carta possono essere divisi tra le Legioni in una sola Provincia, cioè, i PM di una carta non possono essere divisi tra Province diverse.

Esempio: Una carta assegna 5 PM. Il giocatore può utilizzare tutti e i PM per muovere una delle Armate da 5 Legioni o può assegnare 1 punto alla singola Legione o scegliere qualsiasi altra combinazione.

Un altro esempio: Una carta assegna 4 PM. Non è permesso usare 2 PM per muovere una Armata in una Provincia e successivamente muovere una seconda armata in un'altra Provincia con i restanti 2 PM.

Importante: *Quando viene giocata più di una carta per muovere una Armata (sommando i PM), tali carte devono essere giocate tutte allo stesso tempo e non una dopo l'altra.*

Una Legione/Armata non deve necessariamente spendere tutti i PM a disposizione. Tuttavia, i PM non spesi nel corso di una Mano non possono essere cumulati per una Mano successiva.

5.2 Costi movimento di base

Costa 1 PM muoversi da una Provincia all'altra. Anche muoversi per Collegamenti Marini costa 1 PM.

5.3 Fatica da Combattimento

Ogni volta che una Legione/Armata si impegna in combattimento e lo vince, può continuare il movimento (posto che abbia ancora PM). Deve però spendere un ulteriore PM (+1) per tutti i successivi costi movimento o battaglia della stessa Mano (Eccezione: l'acquisizione di

un'altra Legione). Questa regola non si applica ai comandanti che non soffrono della fatica da combattimento.

Esempio: Una Armata che abbia combattuto e vinto due battaglie deve, se vuole muoversi ulteriormente, spendere 3 PM per entrare in un'altra Provincia (1 PM „normale“ e 2 PM per la fatica da combattimento) e/o spendere 3 PM per attaccare un altro nemico.

5.4 Acquisizione e rilascio delle Legioni/Armata durante il movimento

Una Legione/armata e/o un Comandante possono entrare in una nuova Provincia e acquisire una Legione per aumentare la propria forza, se:

- spendono *un PM aggiuntivo* (+1) – in aggiunta al PM speso per entrare nella Provincia. Si deve trattare di una propria Legione.
- spendono *due PM aggiuntivi* (+2), se la Legione acquisita è indipendente. Spendendo tali importi la Legione Indipendente passa sotto il controllo del giocatore che conduce la Mano. La pedina Legione di colore nero viene sostituita con una pedina del colore del nuovo proprietario.

Non possono essere acquisite legioni di altri giocatori.

Nota: *Le Legioni divengono indipendenti solamente tramite le carte „La Legione si Ribella“ e „Rivolta in (nome della provincia)“.*

I costi summenzionati non dipendono dal totale delle Legioni controllate; cioè costa sempre 1 PM sia che il giocatore voglia portare 1 o 3 Legioni in una Provincia.

Se si vogliono portare Legioni proprie e Legioni indipendenti in una Provincia, il costo è di 3 PM (1 per le proprie, 2 per le indipendenti).

Le legioni acquisite si muovono con i PM della Legione/Armata che le ha acquisite. Non possono quindi essere acquisite Legioni/Armata che abbiano già mosso nella Mano in corso.

Una Armata in movimento può lasciare delle Legioni in una Provincia. Ciò non comporta la spesa di PM; le legioni rilasciate non possono però muoversi nella Mano in corso. Questo non riguarda le Legioni che sono rimaste nella Provincia iniziale e che non si sono mosse, dato che l'Armata le ha abbandonate!

I comandanti non possono essere acquisiti, ma possono essere lasciati indietro.

Esempio: Una Armata di 3 Legioni inizia il suo movimento in Egitto. Viene giocata una carta con 4 PM. L'Armata si muove verso la Judaea (costo: 1 PM), dove si trova un'altra Legione. Viene speso 1 PM per acquisire la Legione. Ora L'Armata è composta da 4 Legioni. Vengono poi spesi i rimanenti 2 PM per muovere l'Armata prima in Siria e quindi in Asia Minore.

5.5 Movimento di Legioni nemiche in province occupate

Legioni/Armata di giocatori diversi possono fermarsi nella stessa Provincia. Legioni/Armata possono entrare nelle Province in cui si trovino altre Legioni/Armata, sia che si tratti di Legioni proprie, di altri giocatori o indipendenti. Devono però terminare il movimento per la Mano in corso se trovano Legioni di altri giocatori nella Provincia in cui entrano o, per meglio dire, si verifica una delle seguenti condizioni:

- La legione in movimento attacca la legione non in movimento e vince lo scontro. Se rimangono PM a disposizione, il movimento può essere completato.
- Il o i giocatori, che hanno già delle legioni nella Provincia, consentono la prosecuzione del movimento. Questo costerà alla Legione/Armata in movimento un (+1) ulteriore PM.

Se in una Provincia si trovano legioni appartenenti a più di un giocatore, la Legione in movimento deve sconfiggere tutte le altre Legioni una dopo l'altra, oppure ottenere il permesso di proseguire da tutti i giocatori.

Esempio: *l'Armata di tre Legioni di Pietro inizia il suo movimento in Tracia. Si sposta in Dalmazia (al costo di 1 PM), che è occupata da una Legione di Tommaso. Pietro dichiara di volere proseguire. Tommaso acconsente. Ora Pietro deve spendere 1 relativo PM. Egli ha speso nella Mano in corso già 2 PM, prima di accedere alla successiva Provincia.*

Si possono attraversare Province occupate da Legioni indipendenti.

In una Mano successiva una Legione/Armata può lasciare una Provincia occupata da Legioni nemiche senza chiederne il permesso (e senza spendere PM). Se dovesse entrare in una Provincia anch'essa occupata da Legioni/Armate nemiche, si applicherà nuovamente questo paragrafo di regole.

Esempio: *Pietro sposta una Legione dalla Tracia alla Dalmazia, che è occupata da 3 Legioni di Marco. Lì Pietro deve terminare il movimento, sia che decida di attaccare sia che scelga di chiedere il permesso a Marco. Nella Mano successiva, Pietro sposta la sua Legione dalla Dalmazia al Nord Italia. Marco non lo può impedire (sempre che non giochi una carta Evento).*

5.6 Movimento di Ritirata

Le Legioni del giocatore che non sta conducendo la Mano possono ritirarsi dalla Provincia in cui si trovano se in essa si muovono altre Legioni. Scegliendo questa opzione, si ritirano in una loro Provincia confinante che non contiene Legioni o contiene solo Legioni del giocatore. E' consentito ritirarsi in una Provincia che contenga solo Comandanti avversari. Le Legioni si possono ritirare attraverso un Collegamento Marino (vedi 5.0) ma non con una carta Flotta di Galere (vedi 12.0). Una Legione/Armata non può ritirarsi in una Provincia da cui provengano Legioni/Armate in movimento. Questo Movimento di Ritirata non costa PM, né alle Legioni in movimento né a quelle in ritirata.

Il giocatore che sceglie di ritirarsi deve allontanare dalla Provincia tutte le Legioni che vi si trovano – o rinunciare al ritiro. Non è concesso ritirare solo una parte delle Legioni.

Un Movimento di Ritirata può però essere bloccato da una carta Cattivo Tempo (vedi 12.0).

Sulle Legioni in ritirata viene posta una pedina Marcamento Ritirata. Le Legioni con tale indicatore non possono muovere nella loro Mano, finché non viene rimosso l'indicatore. Possono però sempre ritirarsi (conservando la pedina indicatrice) o intraprendere la ritirata dopo uno scontro perso.

La Legione in movimento può continuare a muovere finché conserva PM.

Rimuovere la pedina Marcamento Ritirata da tutte le proprie Legioni in una Provincia costa **due** (2) PM. Queste Legioni potranno poi muovere.

Tutte le pedine Marcamento Ritirata vengono rimosse automaticamente alla fine del Turno, senza la spesa di alcun PM.

Esempio: *L'Armata di due Legioni di Franco lascia la Giudea ed entra in Siria, che è occupata da una Legione di Marco. Marco decide di ritirare la propria Legione dalla Siria all'Asia Minore, occupata da due delle sue Legioni. Viene posta una pedina Marcamento Ritirata sulla Legione che si ritira. La Siria è ora libera e Franco non deve spendere ulteriori PM per muoversi. Se volesse però spostarsi in Asia Minore, vi troverebbe ora una Armata di tre Legioni che verosimilmente non si lascerebbe più intimidire tanto facilmente.*

Nota di gioco: *la Ritirata è un buon metodo per concentrare una Armata in una determinata Provincia mentre non si è in turno.*

Se in una Provincia si trovassero Legioni/Armate appartenenti a più giocatori, e vi entrassero Legioni avversarie, ogni giocatore dovrà decidere singolarmente, in tutti i casi sopra descritti, se intende ritirare le sue Legioni. Le decisioni vengono dichiarate in senso orario, cominciando dalla sinistra del giocatore in movimento.

Giocatori diversi non possono mai concentrare le loro Legioni per nessun motivo!

5.7 Comandante e Movimento

I Comandanti non spendono alcun PM quando si muovono insieme ad una Legione/Armata. Se si muovono da soli pagano 1PM per Provincia. Non vengono colpiti dalla Fatica da Battaglia (vedi 5.3), ma devono pagare i relativi PM se vogliono acquisire delle Legioni (vedi

5.4). Possono attraversare una Provincia occupata dalle Legioni di un altro giocatore solo se ne hanno ottenuto il permesso.

I Comandanti non possono essere acquisiti ma possono essere abbandonati.

5.8 Roma

Roma è una città, non una Provincia. Ma durante il movimento viene considerata come una Provincia (al costo di 1 PM). Roma non appartiene ad alcuna Zona. Confina sia con la Provincia settentrionale che con quella meridionale dell'Italia.

Solo i Comandanti possono entrare in Roma, mai le Legioni. Roma è accessibile solo dalle due Province italiane. Un giocatore non può utilizzare una carta Flotta di Galere (vedi 12.0) per sbarcare a Roma. A Roma vi possono essere contemporaneamente più Comandanti.

Nota di Gioco: *Un Sovrano non può essere impegnato in battaglia a Roma, sebbene ciò sia sempre possibile al di fuori di Roma. A Roma però egli corre sempre il rischio di essere il bersaglio di un assassino.*

6.0 SCONTRI

Una Legione/Armata può attaccare Legioni/Armate di un altro giocatore nella stessa Provincia, prima di iniziare il proprio movimento, durante il medesimo o alla fine del movimento. Se nella Provincia vi fossero Legioni/Armate appartenenti a più di un giocatore, dovranno essere attaccate, se lo si desidera, una alla volta. E' ammesso attaccare solo le Legioni di un determinato giocatore – questo viene lasciato alla volontà del giocatore attaccante.

In una mano di gioco si può attaccare la stessa Legione/Armata solo una volta nella stessa Provincia.

6.1 Gli scontri sono parte del movimento

Un giocatore deve giocare una carta a scopo movimento prima di potere attaccare o iniziare uno scontro. Una Legione paga 1 PM per attaccare (oltre al costo per entrare nella Provincia). Questi costi in PM possono aumentare in seguito alla fatica da combattimento (vedi 5.3). Le Legioni/Armate possono condurre più di un attacco in una singola mano di gioco, sempre che possano pagare i costi di un PM per attacco più quelli dovuti alla fatica da battaglia.

Una volta dichiarato l'attacco contro una Legione/Armata, il giocatore non può più ritirarsi. Egli può ritirarsi solo in reazione al movimento nemico, non in seguito ad un attacco dichiarato (vedi 5.6).

6.2 Punti Battaglia

Gli scontri vengono risolti mediante il confronto dei Punti Battaglia (PB). Una Armata ottiene i PB nei seguenti modi:

- **1 PB** per Legione
- **2 PB**, se la Legione/Armata viene comandata da un Sovrano
- **1 BP**, se la Legione/Armata viene comandata da un Condottiero
- **? PB** per ogni carta giocata a scopo di battaglia

6.3 Le carte negli scontri

Quando viene giocata una carta a scopo combattimento, il giocatore a cui appartiene la carta guadagna dei Punti Battaglia. Non è obbligatorio giocare una carta a scopo combattimento durante uno scontro!

L'attaccante (il giocatore che si muove) può giocare qualunque numero di carte a scopo combattimento, a patto che rispetti il limite di 4 carte per mano di gioco.

Il difensore (il giocatore attaccato) può giocare da 0 a 3 carte a scopo combattimento.

Dopo un combattimento, tutte le carte giocate a scopo combattimento vengono poste nel mazzo.

Tutte le carte scelte per il combattimento vengono tenute coperte (meglio se sotto la superficie di gioco) e rivelate contemporaneamente.

6.4 Risolvere uno scontro

Entrambe i giocatori sommano i loro PB (vedi sopra). La somma più alta vince lo scontro.

Il Vincitore toglie le Legioni dello sconfitto dal gioco e le sostituisce con una Legione del proprio colore. Se la detta Armata conserva dei PM, può muovere e/o attaccare ulteriormente (tenendo in considerazione i costi relativi alla fatica da combattimento; vedi 5.3).

La nuova Legione acquisita (dallo sconfitto) conta come parte dell'Armata e può prendere parte ai movimenti e ai combattimenti nella stessa mano di gioco.

Lo Sconfitto non si limita a perdere una Legione ma, ammesso che conservi ancora una Legione, può rimanere nella Provincia o ritirarsi (vedi 6.5 sotto).

Se tra le file dello sconfitto figurano un sovrano o un condottiero, essi perdono tale status e vengono rappresentati da una pedina di Generale.

Risultato pari o indeterminato: Le Legioni/Armate di entrambe le parti tengono le posizioni. La Legione/Armata attaccante deve terminare il proprio movimento per la mano in corso e non può più attaccare. Sovrani e Condottieri conservano il loro status.

Se in seguito alla rimozione di una Legione un Comandante dovesse rimanere da solo in una Provincia (senza le sue Legioni), esso rimane dove si trova. Non è possibile rimuovere dal gioco una singola pedina Comandante.

6.5 Ritirata

La ritirata in seguito ad uno scontro viene gestita come la ritirata in seguito al movimento nemico (vedi 5.6). Comunque nessuna Legione/Armata può ritirarsi attraverso un collegamento marino in seguito ad uno scontro (vedi 2.1). Viene posta una pedina marcamento ritirata sulla Legione di una Armata.

6.6 Legioni

Nessuna delle 28 Legioni che iniziano il gioco può essere rimossa dallo stesso. Una Legione rimane sempre sulla superficie di gioco, o come Legione indipendente (vedi 2.2) o sotto il controllo di un giocatore. I controlli su di una determinata Legione possono cambiare nel corso di una partita.

Esempio: uno scontro

Pietro ha una Armata di due Legioni e la sua pedina Condottiero in Germania Superiore. Tommaso gioca una carta da 4 PM a scopo movimento. Egli muove la sua Armata di 3 Legioni dalla Germania Inferiore alla Germania Superiore. Pietro sceglie di non ritirarsi e Tommaso dichiara di volere attaccare l'Armata di Pietro.

Entrambe i giocatori hanno 3 PB – ogni Legione vale 1 PB e la pedina Condottiero di Pietro vale un ulteriore PB. E' il momento di giocare altre carte a scopo combattimento: Pietro non vuole perdere il suo status di Condottiero e gioca 2 carte da 2 PB l'una. Ora ha complessivamente 7 PB per lo scontro. Tommaso potrebbe naturalmente vincere lo scontro comunque, ma lo attendono altre azioni nel corso della mano e deve rispettare il limite di 4 carte per mano. Perciò gioca solamente una carta (pesante) da 3 PB. Pietro e Tommaso scoprono contemporaneamente le loro carte. Pietro vince lo scontro poiché ha 7 PB, mentre Tommaso solo 6. Pietro sostituisce una Legione di Tommaso con una del proprio colore. Tommaso decide di rimanere in Germania Superiore con la sua Armata.

7.0 DIVENTARE SOVRANO

Chi ha una pedina Sovrano in gioco riceve dei punti vittoria ed è più forte negli scontri. All'inizio del gioco non esistono Sovrani. Un giocatore può cercare di diventare Sovrano in qualunque momento della sua mano di gioco. Ci sono tre modi per diventare Sovrano: due per proclamazione, uno in seguito alla vittoria di uno scontro.

7.1 Sovrano per proclamazione a Roma

Se non vi sono Sovrani in gioco, un giocatore può diventarlo se il suo Generale in un momento qualsiasi della sua mano di gioco viene proclamato Sovrano. A tal scopo il Generale deve:

- trovarsi a Roma in quel momento, e
- possedere almeno cinque (5) Punti-Dichiarazione (PD).

Un giocatore ottiene PD attraverso:

Superiorità militare: 1 PD per ogni Legione in più che il giocatore possiede rispetto alla somma delle Legioni di tutti gli altri giocatori in Italia (Nord e Sud). **Esempio:** Pietro ha 5 Legioni in Italia. Egli ottiene 2 PD, visto che Tommaso ha 1 Legione in Italia e Franco ne ha 2: $5 - (1 + 2) = 2$ PD.

Controllo di Zone: Un giocatore guadagna 2 PD per ogni Zona della superficie di gioco sotto il suo controllo.

Influenza del Senato: Un giocatore guadagna 1 PD per ogni carta *Influsso del Senato* giocata. Una carta *Corruzione* giocata da un altro giocatore può annullare questo PD.

Supporto della Guardia Pretoriana: Un giocatore guadagna 1 PD per ogni carta *Guardia Pretoriana* giocata.

Promemoria: un giocatore può giocare un massimo di 4 carte durante la sua mano di gioco!

Proclamare un Sovrano a Roma - Esempio

E' la mano di gioco di Tommaso e la sua pedina-Generale si trova a Roma. Al momento non ci sono Sovrani in gioco, quindi Tommaso si trova in una buona posizione per farsi proclamare Sovrano.

1 PD per Superiorità militare. Tommaso ha 4 Legioni in Nord Italia, Franco ne ha 3 in Sud Italia. Le altre Legioni non sono in Italia. ($4-3 = 1$ PD)

2 PD per il controllo di una Zona. Tommaso ha una Legione ciascuna in Judaea, Syria ed Egitto. Dato che nessun altro giocatore ha Legioni in Asia/Africa, Tommaso controlla la Zona (vedi 11.0).

3 PD per carte giocate. Tommaso gioca 2 carte *Influsso del Senato* (2 PD) und 1 carta *Guardia Pretoriana* (1 PD).

Tommaso ha ora 6 PD; abbastanza per farne un Sovrano. Gli altri giocatori potrebbero comunque fermarlo con 2 carte *Corruzione*, che annullerebbero le due carte *Influsso del Senato* e ridurrebbero i suoi PD a 4.

7.2 Sovrano per proclamazione di una Legione

Questo è un processo in due fasi. Prima il Generale di un giocatore diviene Condottiero, quindi il Condottiero può diventare Sovrano se si trova a Roma all'inizio della propria mano di gioco.

Nella prima fase deve essere giocata una carta *Ave Cesare* alle seguenti condizioni – tutte le condizioni devono essere soddisfatte, altrimenti l'evento non può avere luogo.

- Vi è un solo (o nessuno) Sovrano in gioco.
- La pedina-Generale ed almeno 1 Legione si trovano nella Zona-patria del giocatore (vedi 2.6.3). **Esempio:** la Zona-patria di Franco e l'Europa Centrale. La sua pedina-Generale si trova in Germania Superiore con una Legione. Egli soddisfa questa condizione per la proclamazione da parte di una Legione.

- Il giocatore controlla la Zona a cui la Provincia appartiene.

Nella seconda fase viene esaminata la Legittimità. Prima il giocatore sostituisce la sua pedina-Generale con la pedina-Condottiero.

Poi, per diventare Sovrano, la pedina-Condottiero deve iniziare una successiva mano di gioco a Roma. Facendo questo, ed essendoci ancora un solo (o nessuno) Sovrano in gioco, il giocatore diviene ora Sovrano. La sua pedina-Condottiero viene sostituita dalla pedina Sovrano.

7.3 Sovrano in seguito alla vittoria di uno scontro

Se un Sovrano perde uno scontro con una Legione/Armata contenente una pedina-Condottiero nella stessa Provincia, egli non soltanto viene sostituito da una pedina-Generale, ma il Generale o Condottiero vincitori divengono di conseguenza Sovrani (e viene posta in gioco la relativa pedina-Sovrano)

8.0 I VANTAGGI DI UN SOVRANO

Un Sovrano ha i seguenti vantaggi:

- Le Legioni/Armate guidate da un Sovrano, ricevono due (2) Punti Battaglia addizionali (questo bonus viene calcolato singolarmente, non per ogni Legione di una Armata). **Nota:** Le Legioni/Armate guidate da un Condottiero, guadagnano un (1) PB.
- Punti-Vittoria (vedi 13.0).

9.0 ASSASSINARE UN SOVRANO

Un Sovrano può perdere il suo status ed essere „degradato“ a Generale, se perde uno scontro o se viene *assassinato*.

I tentativi di assassinare un Sovrano possono essere intrapresi solo se la pedina-Sovrano si trova a Roma. Non è possibile assassinare una pedina-Generale o Condottiero.

Per intraprendere un tentativo di omicidio, un giocatore deve giocare una carta *Assassinio* e, con due Sovrani a Roma, indicare il bersaglio del tentativo. A tal scopo egli può giocare tante carte *Guardia Pretoriana*, e *Corruzione* quante ritiene necessarie (fintanto che rispetta il limite di 4 carte per mano di gioco).

Nota: è una buona idea giocare quante più carte *Guardia Pretoriana* e *Corruzione* possibile, se si vogliono avere buone possibilità di riuscita del tentativo di assassinio. Un giocatore non potrà successivamente, nel corso del tentativo, giocare altre (o nuove) carte.

Quando viene rivelato un tentativo di assassinio (giocandone la carta), gli altri giocatori hanno la possibilità di bloccarlo. Gli altri giocatori non possono giocare nessuna carta a sostegno del tentativo.

Un giocatore blocca un tentativo di assassinio quando gioca una carta *Guardia Pretoriana* contro il tentativo e non vi sono carte *Guardia Pretoriana* che proteggano il tentativo.

Una carta *Guardia Pretoriana* protettiva viene annullata giocando:

- 1 carta *Guardia Pretoriana* contro di lei; in questa fase entrambe le carte vengono annullate.
- 2 carte *Corruzione* contro di lei; in questo caso tutte le tre carte vengono annullate. Le 2 carte *Corruzione* possono essere giocate da giocatori diversi. 2 carte *Corruzione* annullano 1 carta *Guardia Pretoriana* protettiva. Le carte *Corruzione* non possono comunque bloccare il tentativo in se; 2 carte *Corruzione* annullano solamente 1 carta *Guardia Pretoriana*!

Se, dopo che tutti i giocatori hanno avuto la possibilità di bloccare il tentativo di assassinio, la carta Assassinio dovesse essere ancora attiva non essendo stata eliminata, il tentativo verrà considerato riuscito e la pedina Sovrano sostituita con quella di Generale.

Nota: *Durante un tentativo di assassinio, una carta Auspicio negativa non ha alcun effetto su eventuali altre carte giocate.*

Nota di gioco: *Normalmente è il giocatore oggetto dell'attacco a sostenere lo sforzo maggiore per bloccare il tentativo. A volte, però, anche altri giocatori hanno interesse che egli conservi la sua „virtù“!...*

10.0 DUE SOVRANI IN GIOCO

E' possibile che vi siano due Sovrani in gioco allo stesso tempo. Ma non vi possono essere più di due Sovrani in gioco contemporaneamente! Se vi sono due Sovrani in gioco, le Legioni non possono proclamare nessun Sovrano (vedi 7.2), anche se vengono soddisfatte tutte le condizioni. In questo caso è possibile diventare Condottiero, ma per aspirare al rango di Sovrano è necessario attendere che un Sovrano abbandoni il trono.

Se al momento del calcolo dei Punti Vittoria vi sono due Sovrani in gioco, dividete i punti (vedi 13.0).

11.0 CONTROLLARE PROVINCE E ZONE

11.1 Controllo delle Province

Per controllare una Provincia, un giocatore deve avervi più legioni di tutti gli altri giocatori insieme. In questo caso viene posta nella Provincia una pedina-Controllo del colore del giocatore, per evidenziarne il controllo.

Se nella Provincia si trovano solo Legioni indipendenti o nessuna Legione, la Provincia non sarà sotto il controllo di alcun giocatore.

11.2 Controllo delle Zone

Per controllare una Zona, un giocatore deve controllare almeno *tre* Province di quella Zona. In questo caso, viene posta una pedina-Controllo del colore del giocatore nella corrispondente casella sulla superficie di gioco, per rappresentare il controllo.

Esempio

Nella Zona Europa Occidentale: Pietro ha 1 Legione in Britannia, 2 in Gallia Narbonensis e 2 in Spagna. Franco ha 1 Legione in Lusitania e Tommaso 1 in Gallia Narbonensis. Pietro controlla l'Europa Occidentale poiché ha più Legioni in tre Province degli altri due giocatori complessivamente. Se uno dei giocatori muovesse 1 Legione in Britannia, Pietro non avrebbe più il controllo dell'Europa Occidentale, poiché non potrebbe più contare sulla superiorità militare.

12.0 USO DELLE CARTE COME EVENTI

La maggior parte delle carte verrà giocata dai giocatori a scopo Evento durante la propria mano di gioco.

Alcune carte possono essere giocate in qualunque momento del gioco, secondo necessità; vedi sotto..

Le carte con la dicitura „Einmal“ possono essere giocate solo una volta per mano di gioco, a scopo Evento. Questo vale per tutti i giocatori e non solo per quello che sta già conducendo la

sua mano di gioco! Cioè: un giocatore che possiede tre carte Traditore ne può giocare solo una per mano di gioco.

Nota di gioco: è consigliabile porre le carte contrassegnate con *Einmal* con il fronte verso l'alto vicino alla mappa, dopo averle giocate. In questo modo è facilmente verificabile se una determinata carta è già stata giocata nella mano di gioco. Alla fine della mano di gioco, tutte le carte vengono poste sul mazzo sulla superficie di gioco.

Giocare una carta a scopo Evento conta per il limite di 4 carte per la propria mano di gioco. Non esiste alcun limite alla somma delle carte per gli altri giocatori.

Se più giocatori vogliono giocare una carta che ne blocca un'altra, la precedenza va sempre al giocatore che siede alla sinistra (sempre in senso orario) del giocatore in turno.

Gli effetti delle carte vengono spiegati nella Tavola Riassuntiva 2, di seguito e nel Regolamento.

Assassinio [singola]: con questa carta si tenta di assassinare un Sovrano. *Questa carta deve essere giocata nel proprio turno di gioco.*

Cattivi auspici [singola]: giocando questa carta si negano gli aiuti della carta giocata allo scopo, *se questa è stata giocata come Evento* (non per il Movimento!). Eccezioni: la carta *Ave Caesar!* e tutte le carte che sono state giocate durante un tentativo di Assassinio. Tanto la Cattivi Auspici quanto la carta annullata verranno poste nel mazzo. *Questa carta è sempre giocabile.*

Cattivo tempo [singola]: Giocando questa carta si ostacola il movimento (ed in questo senso anche un Assalto) o la Ritirata di una qualsiasi Legione/Armata davanti al movimento nemico; essa è „pronta“ per il turno in corso. La carta non ha alcun effetto sul movimento dei Condottieri o sulla Ritirata da uno scontro. La Legione/Armata colpita non potrà muoversi ulteriormente dopo la giocata di questa carta; il loro Movimento è bloccato per il turno in corso e non sono permessi Assalti. La carta può anche bloccare una Legione/Armata pronta per l'Inizio Movimento. Può essere giocata contro una carta Flotta di Galere di un altro giocatore. Tanto la carta Cattivo Tempo quanto la carta annullata vengono poste nel mazzo. *Questa carta è sempre giocabile.*

Corruzione: giocare questa carta nega gli effetti di una carta precedentemente giocata.

Blocca una carta Influenza del Senato tramite la proclamazione di un Sovrano.

Aiuta a bloccare la protezione della Guardia Pretoriana durante un tentativo di Assassinio. **2**

Le carte Corruzione bloccano la protezione di 1 carta Guardia Pretoriana.

Tanto la carta Corruzione quanto la carta annullata vengono poste nel mazzo. *Questa carta è sempre giocabile.*

Malattia del Generale/Condottiero: questa carta viene giocata contro la pedina di Generale/Condottiero (non contro la pedina Sovrano) di un altro giocatore. La pedina Generale/Condottiero colpita non può essere mossa nel turno in corso. La carta può bloccare una pedina Generale/Condottiero pronta all'Inizio Movimento. Può essere giocata contro una carta Flotta di Galere di un altro giocatore. Le legioni che si trovano nella medesima Provincia della pedina Generale/Condottiero, possono muoversi liberamente. (La carta è paragonabile alla carta Cattivo Tempo, ma ha effetto solo sulla pedina Generale/Condottiero). Tanto la carta Malattia del Generale/Condottiero quanto la carta annullata vengono poste nel mazzo. *Questa carta è sempre giocabile.*

Crisi a Roma: Se vi è un Sovrano, la sua pedina viene posta direttamente a Roma. In caso vi siano 2 Sovrani il giocatore in gioco deciderà quale dei due verrà posto a Roma. La pedina scelta viene presa e piazzata a Roma. *Questa carta deve essere giocata nel proprio turno di gioco.*

Flotta di Galere: Giocando questa carta un giocatore può spostare fino a tre Legioni (e la pedina Comandante) da una Provincia costiera a una qualunque altra Provincia costiera. Il

movimento di queste pedine non è permesso nel turno in corso. Dopo lo sbarco, la Legione/Armata non può attaccare. La carta può essere annullata da una carta Cattivo Tempo (Legioni) o da una carta Malattia del Generale/Condottiero. *Questa carta deve essere giocata nel proprio turno di gioco.*

Attacco di Tribù germaniche: Il giocatore che gioca la carta sceglie una delle Province germaniche (Germania Superiore o Germania Inferiore). Questa viene quindi attaccata. Di conseguenza tutte le legioni e le pedine Condottiero che si trovano in quella Provincia devono essere subito spostate in una Provincia confinante, indipendente da essa, controllata dalla Provincia in questione. I giocatori spostano le Legioni che gli appartengono. Un giocatore deve ritirare tutte le sue Legioni ed il Condottiero in *una* Provincia. Le Legioni indipendenti verranno ritirate dal giocatore che ha giocato la carta. La pedina Tribù Germanica viene posta nella Provincia; entrare nella Provincia costa solo 3 PM. Fino alla rimozione della pedina Tribù Germanica la Provincia non è controllata da nessun giocatore. Una legione che inizi il suo Turno di gioco in questa Provincia può (non deve!) rimuovere la pedina Tribù Germanica senza „costi. *Questa carta deve essere giocata nel proprio turno di gioco.*

Ave Caesar!: giocando questa carta un Sovrano può essere proclamato, se **tutte** le seguenti condizioni vengono soddisfatte. Una volta cambiata la propria pedina Generale con la pedina Condottiero:

- Ci può essere da nessuno a un Sovrano in gioco in quel momento.
- Il proprio Generale ed almeno 1 Legione si trovano in una Provincia - Patria.
- La Zona a cui appartiene la Provincia è sotto il proprio controllo.

Questa carta deve essere giocata nel proprio turno di gioco. Per divenire Sovrano il Condottiero deve recarsi a Roma.

La Legione si ribella [singola]: Il giocatore che gioca la carta prende una qualsiasi pedina Legione (di qualsiasi giocatore) dalla superficie di gioco e la sostituisce con una pedina Legione indipendente, che si trovi nella stessa Provincia. *Questa carta deve essere giocata nel proprio turno di gioco.*

Guardia Pretoriana: la Guardia Pretoriana era la guardia del corpo del Sovrano, *che nei primi Imperi rappresentava una continua fonte per le lotte ed i giochi di potere.* La carta può essere giocata per *uno* dei tre seguenti scopi:

- Come protezione in un tentativo di assassinio.
- Annulla la protezione di un'altra carta Guardia Pretoriana durante un tentativo di assassinio.
- Concede al giocatore che la gioca 1 Punto Dichiarazione se egli vuole proclamarsi Sovrano in Roma. Può essere giocata, a tal scopo, più di una carta.

Questa carta può essere giocata in qualsiasi momento.

Rivolta in (Nome della Provincia): la carta stabilisce una Provincia – tra Giudea, Britannia, Germania Superiore o Achaea – che si ribella al giocatore. Il giocatore, la cui Zona-Patria racchiuda la summenzionata Provincia, deve immediatamente piazzare fino a 2 delle sue Legioni in quella Provincia, per portare la forza delle sue Legioni in quella zona almeno a 2. E' irrilevante a quale giocatore appartengano le Legioni nella Provincia. Se nella Provincia si trovano già 2 o più Legioni il giocatore non deve aggiungere alcuna Legione. Tutte le legioni nella Provincia sono strettamente indipendenti. Quando un giocatore deve spostare delle Legioni, semplicemente egli prende delle Legioni da qualunque punto della superficie di gioco e le piazza nella Provincia in questione. *Questa carta deve essere giocata nel proprio turno di gioco.*

Influenza del Senato: giocando questa carta il giocatore riceve un (1) Punto Dichiarazione, se egli vuole proclamarsi Sovrano. Può essere annullata da una carta Corruzione. *Questa carta deve essere giocata nel proprio turno di gioco.*

Traditore [singola]: Il giocatore che gioca questa carta pesca a caso ed alla cieca una carta dal mazzo di un qualsiasi altro giocatore e la aggiunge al proprio mazzo. Egli può utilizzare da subito la carta.

Questa carta deve essere giocata nel proprio turno di gioco.

13.0 CONDIZIONI DI VITTORIA

13.1 Vittoria improvvisa, automatica

Se un giocatore alla fine di un turno di gioco

- Controlla tutte e quattro le Zone, o
- É Sovrano e controlla tre (3) Zone,

vince immediatamente e la partita ha termine.

13.2 Vittoria per Punti Vittoria

Se nessun giocatore ottiene una vittoria improvvisa, automatica, vince il giocatore che, dopo 4 turni di gioco, ha ottenuto il maggior numero di Punti Vittoria (PV)

Ogni volta che un giocatore vince uno scontro, in cui era coinvolto il suo Sovrano, guadagna un (1) Punto Vittoria.

Inoltre ogni giocatore riceve dei PV alla fine di *ogni* Turno di gioco.

I Punti Vittoria vengono segnati, immediatamente dopo il loro ottenimento, sulla superficie di gioco mediante i Marcatori di PV.

Alla fine di ogni Turno di Gioco fino all'ultimo (quarto) un giocatore riceve:

- 5 PV** se è un Sovrano (**2 PV**, se ci sono due Sovrani)
- 2 PV** se è un Sovrano e si trova in Roma (lo stesso in caso di due Sovrani a Roma)
- 2 PV** per ogni Zona da lui controllata
- 1 PV** per ogni Provincia in Italia (Nord e Sud), che controlla (in cui egli ha più Legioni di tutti gli altri giocatori complessivamente)

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 (lo stesso in caso di due Sovrani a Roma)
- 3 PV** per ogni Zona da lui controllata
- 1 PV** per ogni Provincia in Italia (Nord e Sud), che controlla (in cui egli ha più Legioni di tutti gli altri giocatori complessivamente)

Autore: Alexander S. Berg
Sviluppo: Ulrich Blennemann
Game tester: Scott Baron, Justin Green, Ed Harmon, Marion Lischka, Christoph Ludwig, Joe Lux, Jerry Ohlinger, Pete Petrone, Jack Polonka, John Rebori, Allan Rothberg, Ken Rothstein, Rich Simon, Bill Terdaslovich, Vinnie Walsh
Produzione: Michael Bruinsma, Ulrich Blennemann
Grafica: Franz Vohwinkel