



WARRIORS & TRADERS™

REGOLAMENTO

| | | | |
|---|----|---|----|
| [Introduzione] | 2 | [Azioni] | 16 |
| Obiettivo di Gioco | 2 | Incrementare una Tecnologia | 16 |
| Numero di giocatori e durata di una partita | 2 | Formare un Esercito | 16 |
| [Componenti di Gioco] | 3 | Edificare una Fortezza | 16 |
| [Preparazione del Gioco] | 4 | Potenziare un Esercito | 16 |
| Scelta del colore | 4 | Dichiarare Guerra | 16 |
| Disporre gli eserciti nelle basette | 5 | [Eserciti, Principesse e Fortezze] | 17 |
| Scelta della Nazione | 5 | Punti Azione | 17 |
| Preparazione del Tabellone e degli Eserciti | 5 | Difesa | 17 |
| Risorse, Punti Vittoria e Gettoni Sviluppo | 5 | Movimentare Eserciti | 17 |
| Plancia del Giocatore e Gettoni Sviluppo | 6 | Risoluzione delle Battaglie | 18 |
| Gioco Libero vs. Gioco Cooperativo | 6 | Regole di Ritirata | 19 |
| [Giocare una partita] | 6 | Principesse | 19 |
| I. Fase Sostentamento | 7 | Fortezze | 19 |
| II. Fase Commercio | 7 | [Barbari] | 19 |
| III. Fase Sviluppo | 8 | Regole di ritirata delle armate Barbare | 20 |
| IV. Fase Manovra | 9 | Assegnazione del Danno | 20 |
| Fine del Turno Azioni (Mantenimento) | 9 | [Guerra] | 21 |
| [Tecnologie] | 9 | [Gioco Cooperativo] | 21 |
| Plancia del Giocatore e Gettoni sviluppo | 9 | [Punti Vittoria] | 22 |
| Tecnologia Produzione | 10 | Condizioni di Vittoria | 22 |
| Tecnologia Commercio | 11 | [Costi per Fortezze & Eserciti] | 23 |
| Tecnologia Militare | 12 | [Regole facoltative] | 23 |
| [Nazioni e Province] | 13 | Ordine di Turno Variabile & Varianti di Gioco per 2 e 3 giocatori | 23 |
| Tipologie | 13 | Varianti di Gioco per 2 e 3 giocatori | 24 |
| Unificazione Nazionale e bonus | 13 | [FAQ] | 23 |
| Nazioni e province | 13 | [Crediti] | 28 |
| Confini tra province | 14 | | |
| Europa dell'Ovest | 14 | | |
| Europa dell'Est | 15 | | |

[Introduzione]

A cavallo dei secoli bui, un Re decide di intraprendere un viaggio che cambierà per sempre la storia. Voi siete questo Re, scegliete la vostra nazione e forgiatene il destino.

Mentre i Barbari prosperano nelle terre che circondano la vostra capitale, sentite che nelle vostre mani queste Province potrebbero rappresentare molto di più ed i vostri sudditi credono fermamente che porterete loro prosperità e gloria. Dovrete, quindi, sviluppare le vostre produzioni ed impegnarvi nel commercio per guadagnare preziose risorse se volete permettervi di reclamare le terre che vi appartengono di diritto. Potreste farlo come pacifici mercanti ed arricchire d'oro il tesoro reale, ma per altri sovrani il vostro benessere rappresenterebbe una tentazione. Potreste, allora, costruire fortezze a difesa delle vostre terre, oppure stringere il destino tra le vostre mani e prepararvi alla battaglia.

Man mano che gli eserciti diventeranno più grandi e forti, la guerra si renderà inevitabile!

Il tempo è infine giunto, per i sovrani coraggiosi, di mettersi alla prova come leader militari. Diventate veri guerrieri, difendete le vostre terre e provate il vostro valore non soltanto contro i Barbari, ma contro i regni nemici.

Sia che vi sforziate di essere potenti guerrieri o pacifici commercianti, il potere di essere ciò che desiderate è comunque nelle vostre mani. Conquistate i vostri avversari o superateli in astuzia costruendo il più prospero regno dei secoli bui!

Questa è la vostra occasione di riscrivere la storia!

Obiettivo di Gioco

Lo scopo del gioco è di accumulare il maggior numero di Punti Vittoria, sviluppando tecnologie di Produzione, Commercio e Militari della vostra nazione, conquistando nuove Province e sconfiggendo eserciti nemici.

Numero di giocatori e durata di una partita

WARRIORS & TRADERS™ è un gioco da tavolo da 2 a 6 giocatori. Il gioco è stato pensato essenzialmente per rendere il massimo del divertimento in 4 o 6 giocatori; tuttavia vengono fornite specifiche condizioni di vittoria per qualsiasi numero di giocatori, per rendere il gioco bilanciato ed interessante.

Può anche essere giocato in modalità cooperativa, con due squadre di 2 o 3 giocatori o 3 squadre di 2 giocatori, per una maggiore esperienza di gioco.

L'effettiva durata di una partita dipende dal numero di giocatori e dalla loro conoscenza del gioco stesso. In caso di giocatori nuovi all'esperienza, l'aspettativa di gioco è orientata sulle 2-4 ore a partita. Giocatori esperti saranno invece in grado di raggiungere le medesime condizioni di vittoria in 1½-2 ore.

[Componenti di Gioco]

Inclusi nella scatola troverete i seguenti componenti:

Tabellone di Gioco, a doppia faccia (Fig 1), con la mappa dell'Europa dell'Ovest su di un lato e quella dell'Est sull'altro.

Mappe delle nazioni mostrano le Province appartenenti ad un paese, con le rispettive tipologie e l'ordine di gioco.

Segnalini Provincia (Fig 2) (uno per ogni Provincia sulla mappa) forniscono informazioni sulle risorse che una Provincia è in grado di produrre, la propria tipologia – Capitale, Centro Commerciale, Comune o Contesa – ed il numero di Punti Vittoria che quella stessa Provincia porta a chi la controlla.

Costruttore, Commerciante e Guerriero (Fig 3) I segnalini vengono forniti al giocatore che è più avanzato nelle tecnologie Produzione, Commercio e Militare rispettivamente.

Segnalini Risorsa (Fig 4) – I giocatori ricavano risorse dalle Province che controllano e le utilizzano per erigere Fortezze, armare e sostenere eserciti e per acquistare Punti Vittoria.

Segnalini Esercito, Principessa e Fortezza (in 6 colori), rappresentano le forze dei giocatori, utilizzate per conquistare nuove Province e difenderle (Fig 5).

Plance dei giocatori e Gettoni sviluppo (Fig 6) – I giocatori tengono traccia dello sviluppo Produttivo, Commerciale e Militare della propria Nazione piazzando Gettoni sviluppo sulla propria Plancia.



Figura 1 Mappe di Gioco: Europa Est & Ovest



Figura 2 Segnalini Provincia



Figura 5 Segnalini Esercito, Fortezza e Principessa



Figura 3 Segnalini Costruttore, Mercante e Guerriero



Figura 4 Segnalini Risorse: Oro, Cibo, Prodotti e Armi



Figura 6 Plancia del Giocatore e Gettoni sviluppo

Eserciti barbari e **Fortezze** (Fig 7) rappresentano le forze 'neutrali' che controllano le Province all'inizio del gioco.



Figura 7 Segnalini fortezza ed Esercito Barbari

Gettoni punti vittoria (Fig 8) – Vengono utilizzati per tenere traccia del numero di Punti Vittoria accumulati dai giocatori. Questi possono acquistare Punti Vittoria con l'Oro oppure ottenerne conquistando Province, sconfiggendo Eserciti avversari o edificando Fortezze.



Figura 8 Gettoni Punti Vittoria

Schede di Riepilogo (Fig 9) - Rappresentano un comodo mezzo per accedere velocemente alle regole più importanti del gioco e sono state pensate per velocizzare le partite ed aiutare i giocatori ad evitare una consultazione intensiva del regolamento. Sono disponibili in Inglese, Francese, Tedesco e Olandese.



Figura 9 Schede di Riepilogo

[Preparazione del Gioco]

Scelta del Colore

Eserciti (nel presente manuale, il termine **esercito** indicherà un singolo segnalino rappresentante una unità di fanteria, una di Arcieri o una di Cavalleria), Fortezze e Principesse sono separati per colore.

Ogni set dello stesso colore sarà formato da un gruppo di:

- 4 unità di fanteria
- 4 unità di Arcieri
- 4 unità di Cavalleria
- 4 Principesse
- 8 Fortezze

Ogni giocatore dovrà scegliere un colore e disporre nella propria riserva tutte le unità. Queste rappresentano tutti i segnalini unità che un giocatore potrà utilizzare durante il gioco.



Figura 10 Disposizione corretta dei segnalini nelle basette

Disporre gli Eserciti nelle basette

Vi sono 100 basette in plastica e molti più segnalini che possono esservi disposti. Si raccomanda di disporli come segue:

- 33 armate Barbare
- Tutte le 4 Principesse per ogni colore (24 basette)
- Due unità di fanteria e una di Arcieri per ogni colore (18 basette)

Queste sono le unità più comunemente utilizzate all'inizio del gioco. Al progredire della partita, utilizzare le restanti 25 basette di plastica per disporvi i restanti eserciti, senza alcun bisogno di rimuovere nessun'altro segnalino dalla propria basetta. Lasciare le Fortezze senza basetta, saranno più visibili e non necessitano movimento.

Scelta della Nazione

L'opzione raccomandata per chi inizia è di scegliere le proprie nazioni a caso. Per questo, selezionare le carte nazione associate con la mappa appena scelta, mescolarle e piazzarle a faccia coperta sul tavolo. Quindi, ogni giocatore ne sceglierà una a caso e questa sarà la nazione con cui giocherà.

I giocatori più esperti potranno decidere da sé con che nazione desiderano giocare, a seconda che prediligano una partita più bilanciata o una più combattuta.

Per suggerimenti su come scegliere le vostre nazioni iniziali, fare riferimento al capitolo *Regole Opzionali*.

Preparazione del Tabellone e degli Eserciti

La mappa è stampata su entrambi i lati, girarla quindi su Europa dell'Ovest o Europa dell'Est, a seconda del lato scelto in base alla selezione delle nazioni con cui giocare. Successivamente, posizionare i segnalini Provincia sul tabellone. Piazzare ogni segnalino sulla provincia dal nome corrispondente. Le Capitali sono facilmente identificabili dal disegno di una torre sul simbolo della provincia stessa e sul segnalino corrispondente.

Una volta piazzati tutti i segnalini Provincia, ogni giocatore dovrà identificare la Capitale della propria nazione e prendere possesso del rispettivo segnalino Provincia. Quindi, ogni giocatore dovrà piazzare una Fortezza e tutte le quattro Principesse nella propria Capitale. Posizionare una Fortezza Barbara in ogni altra Capitale e un esercito Barbaro in tutte le altre Province (Fig 12). A questo punto, la mappa è completa e pronta per essere giocata.



Figura 11 Disposizione dei segnalini provincia sulla mappa



Figura 12 Disposizione iniziale delle Capitali

Risorse, Punti Vittoria e Gettoni Sviluppo

Separare tutti i segnalini in categorie e disporli sul tavolo accanto al tabellone di gioco, in modo che siano facilmente raggiungibili dai giocatori

In questo modo si dovrebbero avere i segnalini inizialmente divisi in **Risorse, Punti Vittoria e Gettoni sviluppo**. Separare ora le risorse in **Cibo, Prodotti, Armi e Oro**. Porre molta attenzione, in quanto ogni risorsa viene distribuita in 3 tagli differenti e corrispondenti a segnalini di valore 1, 5 e 20.

Ogni giocatore dovrebbe iniziare la partita con i seguenti segnalini:

- 1 Oro
- 1 Cibo
- 1 Arma

I gettoni punti vittoria per le Fortezze vengono assegnati ai giocatori che controllano Fortezze. Ogni giocatore inizia con una Fortezza nella propria Capitale, così che ogni giocatore riceva immediatamente un gettone Punti Vittoria per la propria Fortezza. Quindi, tutti iniziano il gioco con 6 Punti Vittoria, 3 per il controllo di una Capitale e 3 per il controllo di una Fortezza.

Plancia del Giocatore e Gettoni Sviluppo

Ogni giocatore riceve una Plancia che verrà utilizzata per tenere traccia nel progresso dei percorsi di sviluppo – Produzione, Commercio e Militare.

La Plancia, così come i percorsi tecnologici sono descritti in dettaglio alla sezione *Tecnologie* del presente manuale.

Ogni giocatore inizia la partita con tre Gettoni Sviluppo da piazzare sulla propria Plancia, così da iniziare lo sviluppo tecnologico della propria Nazione.

Per il piazzamento dei propri Gettoni Sviluppo si prega di fare riferimento all'esempio della Figura 13. Queste NON sono le sole opzioni disponibili, ma i gettoni possono essere disposti a piacimento per venire incontro alle proprie strategie.

Gioco Libero vs. Gioco Cooperativo

Sono previsti due diversi tipi di gioco:

- Gioco libero, in cui ogni giocatore cerca la vittoria unicamente per se stesso
- gioco cooperativo, in cui i giocatori stabiliscono alleanze e possono vincere solo come squadra

Il gioco cooperativo viene raccomandato per giocatori che abbiamo giocato almeno una volta. Per ulteriori informazioni su come adattare le regole per le alleanze, si prega di fare riferimento alla sezione *Gioco Cooperativo* del presente regolamento.

[Giocare una Partita]

All'inizio del primo turno, piazzare un Gettone Sviluppo sul numero 1 dell'Indicatore di Turno (Fig 14). Successivamente, avanzare il gettone sul numero di turno corrispondente.

Il gioco termina alla fine del 10° turno o non appena un giocatore o una squadra raggiungono le condizioni di vittoria. Per ulteriori dettagli, si prega di fare riferimento alla sezione *Punti Vittoria* del presente regolamento oppure alla Scheda di Riepilogo *Condizioni di Vittoria (Victory Conditions)*.

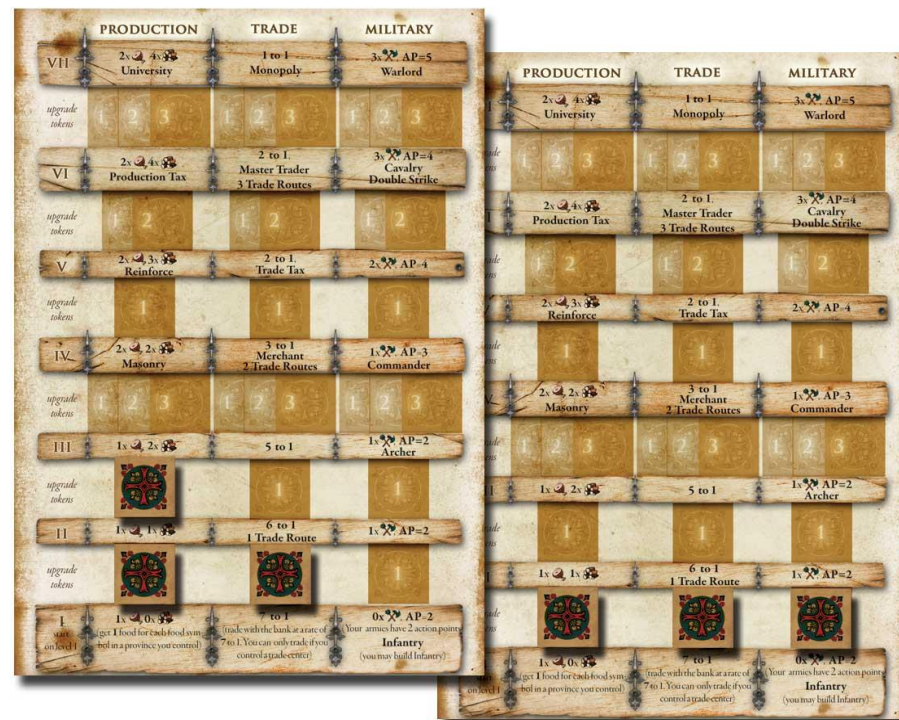


Figura 13 Esempio di come piazzare i Gettoni Sviluppo sulla Plancia del Giocatore



Figura 14 Indicatore di Turno



Figura 15 Scheda di Riepilogo: Struttura del Turno

Warriors & Traders™ è un gioco basato sui turni. Ogni turno è ulteriormente diviso in quattro fasi (Fig 15). Le Fasi vengono giocate una dopo l'altra e non vi è nessuna possibilità di tornare indietro.

I. Fase Sostentamento

1. RIFOCILLARE GLI ESERCITI

Il primo passo della Fase Sostentamento consiste nel rifornire gli eserciti. Ogni unità del proprio esercito necessita di nutrimento per sopravvivere, come segue:

- Fanteria – 1 Cibo
- Arcieri – 2 Cibo
- Cavalleria – 3 Cibo

Sostentare gli eserciti non è obbligatorio. Un giocatore può scegliere di non rifornire un esercito e lasciarlo morire.

Nutrire un esercito significa restituire la quantità necessaria di gettoni Cibo alla banca. I giocatori dovranno provvedervi in ordine, in accordo al numero della Nazione, dal minore al maggiore.

Principesse e Fortezze non necessitano sostentamento. Ogni Esercito che non abbia ricevuto tutta la quantità di cibo necessario alla propria sopravvivenza morirà immediatamente e ritornerà nella riserva del proprio giocatore.

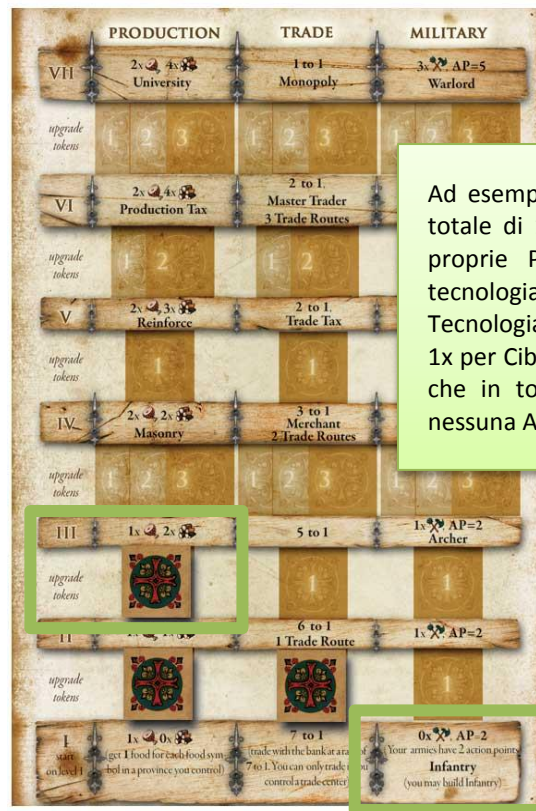
2. OTTENERE RISORSE

Il secondo passo della Fase Sostentamento consiste nell'ottenere risorse. Tutti i giocatori possono assolvervi nello stesso momento.

I giocatori devono conteggiare la quantità di simboli Cibo, Prodotti e Armi presenti nelle Province sotto il loro controllo. Quindi, verificarne il moltiplicatore sulla propria Plancia. I moltiplicatori per Cibo e Prodotti si trovano sul percorso Produzione mentre quello per le Armi è sul percorso Militare. Dopo avere eseguito il calcolo, recuperare dalla banca il dovuto (vedere Fig 16 e l'esempio accanto).

Sebbene l'Oro non possa essere ottenuto direttamente dalle Province, vi sono due abilità sbloccabili che permettono ai giocatori di ottenerne comunque durante questa fase.

La Tassa di Produzione (Tecnologia Produzione) permette al giocatore di ricevere 1 Oro per ogni Capitale sotto il proprio controllo e la Tassa sul Commercio (Tecnologia Commercio) che permette di ricevere 1 Oro per ogni Centro Commerciale sotto il proprio controllo.



Ad esempio (Fig 16), un giocatore dispone in totale di 1 Cibo, 3 Prodotti e 1 Arma con le proprie Province, si trova al livello 3 in tecnologia di Produzione e al livello 1 di Tecnologia Militare. I suoi moltiplicatori sono 1x per Cibo, 2x per Prodotti e 0x per Armi, così che in totale riceverà 1 Cibo, 6 Prodotti e nessuna Arma



Figura 16 Esempio di come ottenere Risorse

II. Fase Commercio

Le Risorse sono le uniche cose che possono essere commerciate. Solo i giocatori che controllano un Centro Commerciale possono partecipare a questa Fase!

COMMERCiare CON LA BANCA

I giocatori possono effettuare scambi con la banca al tasso dato dal livello raggiunto sul percorso relativo alla Tecnologia Commercio.

Un tasso di scambio di X a 1 significa che il giocatore dovrà consegnare X risorse di un tipo alla banca per riceverne 1 del tipo desiderato.

ROTTE COMMERCIALI

I giocatori possono, inoltre, commerciare tra di loro. Per rendere possibile il commercio tra due giocatori, prima di tutto occorre che una Rotta Commerciale venga aperta da uno dei due.

Il numero di Rotte Commerciali che un giocatore è abilitato ad aprire è stabilito dal livello raggiunto sul percorso relativo alla Tecnologia Commercio. Unicamente il giocatore che sta **aprendo** una Rotta Commerciale è soggetto alla limitazione data del proprio livello di Tecnologia Commercio. L'altro giocatore deve solo disporre del controllo di un Centro Commerciale.

Una via commerciale aperta conta per il numero totale di Rotte Commerciali solo per il giocatore che l'ha aperta.

Una volta che una Rotta Commerciale viene stabilita tra due Nazioni, non potrà più essere chiusa ed ai due giocatori coinvolti verrà permesso di scambiare qualsiasi risorsa tra loro, a qualsiasi tasso di scambio.

In questa fase non esiste un ordine di gioco. La Fase Commercio viene dichiarata conclusa quando tutti i giocatori dichiarano la fine dei propri interessi commerciali.

III. Fase Sviluppo

Il primo passo della Fase Sviluppo è di effettuare Azioni, dipendentemente dall'ordine delle Schede delle Nazioni.

1° AZIONE

In ordine, dal numero più basso a quello più alto delle Schede delle Nazioni, i giocatori effettuano un'azione che può essere:

- Incrementare una tecnologia
- Formare un Esercito
- Edificare una Fortezza
- Potenziare un Esercito
- Dichiarare Guerra

Creare Fortezze ed Eserciti, oltre che potenziarli, ha il proprio costo, che va pagato immediatamente mentre l'unità corrispondente viene piazzata sulla mappa. Per maggiori dettagli, si prega di fare riferimento alle sezioni *Eserciti*, *Principesse e Fortezze* e *Costi per Fortezze & Eserciti*.

Gli incrementi tecnologici vengono disposti prendendo un Gettone Sviluppo dalla banca e piazzandolo sulla propria Plancia. Vedere il capitolo *Tecnologie* per maggiori dettagli.

2° AZIONE

Una volta che tutti abbiano compiuto la prima Azione, i giocatori effettueranno la loro seconda Azione, in ordine inverso, dal numero contrassegnato come più alto sulle Schede delle Nazioni al più basso. L'ultimo giocatore che avrà compiuto la prima azione sarà così il primo a compiere la seconda.

AZIONE EXTRA

Su ognuno dei tre percorsi tecnologici, vi è un livello che, una volta raggiunto, permette ai giocatori di ottenere un'Azione extra. Quindi, nuovamente, dal numero più basso a quello più alto indicato sulle Schede delle Nazioni, ogni giocatore potrà compiere **tutte** le azione supplementari che può o desidera effettuare.

AGGIORNARE UNA TECNOLOGIA AL COSTO DI UN'ALTRA

Dopo che tutti i giocatori hanno effettuato le proprie Azioni, rispettando il medesimo ordine crescente, i giocatori potranno spostare un Gettone Sviluppo dal livello più alto di una delle proprie tecnologie al livello più alto di un'altra (Fig 17).

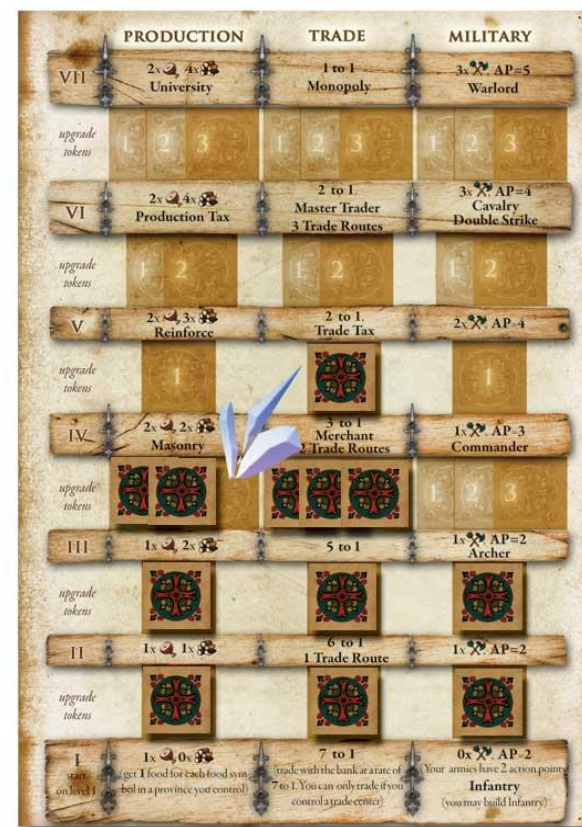


Figura 17 Esempio di incremento tecnologico al costo di un altro

IV. Fase Manovra

I giocatori entrano nella Fase di Manovra uno alla volta, dal numero più basso al più alto indicato sulle Schede Nazioni. Durante la Fase di Manovra, i giocatori possono muovere i loro eserciti e combattere.

Ogni giocatore svolge **tutti** i passaggi della Fase Manovra prima di passare il turno al giocatore successivo. Ogni giocare, pertanto, movimenterà i propri eserciti (questo passaggio non è obbligatorio), quindi risolverà tutte gli scontri e infine muoverà le proprie principesse.

1. MOVIMENTARE GLI ESERCITI

Il primo passo da compiere è di muovere eserciti, ossia Fanteria, Arcieri e Cavalleria. Tutti gli eserciti di un giocatore muovono contemporaneamente, compatibilmente al livello di Tecnologia Militare raggiunto ed alle regole che governano il movimento degli eserciti. Maggiori dettagli alla sezione *Eserciti, Principesse e Fortezze*.

2. RISOLUZIONE DELLE BATTAGLIE

Concluso il movimento delle unità militari, verranno risolte le battaglie assegnando il danno, ritirandosi e distruggendo unità avversarie. Maggiori dettagli alla sezione *Eserciti, Principesse e Fortezze*.

3. MUOVERE LE PRINCIPESSA

Un giocatore potrà muovere le proprie principesse solo al termine della risoluzione di tutti i propri scontri. Ad ognuna è permesso **un solo** movimento verso una provincia adiacente libera o controllata dal medesimo giocatore. La Fase di Manovra termina con il movimento delle Principesse dell'ultimo giocatore in turno.

Fine del Turno Azioni (Mantenimento)

I giocatori, una volta raggiunto il livello IV nella Tecnologia Commercio e, pertanto, una volta conquistata l'abilità di Mercanti, sono autorizzati a raddoppiare il valore del proprio Oro durante questa fase.

Al termine di ogni turno, a causa del limitato spazio a disposizione del Tesoro di ogni Nazione, i giocatori saranno impossibilitati a stoccare più di 20 unità di ogni risorsa. Pertanto, qualsiasi bene superi l'ammontare di 20 dovrà tornare alla banca. Effettuare questa verifica **dopo** aver moltiplicato l'oro con l'abilità Mercante.

[Tecnologie]

Plancia del Giocatore e Gettoni Sviluppo

In *Warriors & Traders™*, i giocatori possono sviluppare la propria Nazione progredendo in tre percorsi tecnologici, Produzione (*Production*), Commercio (*Trade*) e Militare (*Military*). Per tenere traccia di tali sviluppo, i giocatori utilizzeranno apposite Plance (Fig 18).

Per ottenere l'incremento di un livello, ogni spazio disponibile sotto la dicitura di quel livello deve essere coperto con Gettoni Sviluppo.



Ad esempio, il giocatore della Plancia rappresentata in Figura 18 ha raggiunto il livello V in Tecnologia ma non ha raggiunto il livello IV in Tecnologia Produzione.

Il livello I di ogni percorso tecnologico è assegnato d'ufficio a tutti i giocatori. Per svilupparsi ulteriormente, un giocatore dovrà spendere delle Azioni per piazzare Gettoni Sviluppo sui percorsi tecnologici per raggiungere i livelli più alti.

Figura 18 Plancia & Gettoni Sviluppo

Le abilità di ogni percorso tecnologico sono cumulative. Ad esempio, un giocatore che abbia raggiunto il livello IV in Tecnologia Militare guadagna entrambe le possibilità di formare Eserciti ed Arcieri.

Tecnologia Produzione

La Tecnologia Produzione (Fig 19) sovraintende alla quantità di Cibo e Prodotti che i giocatori possono ottenere dalle Province sotto il proprio controllo.

I moltiplicatori per Cibo e Prodotti sono specificati per ognuno dei livelli, così che ad ogni avanzamento tecnologico possano corrispondere sempre più nella Fase di Sostentamento

Inoltre, la Tecnologia Produzione fornisce quattro abilità speciali (Fig 20):

CONSTRUTTORI (*Masonry – livello IV*) viene acquisita al livello IV del Percorso Produzione e permette ai giocatori di erigere Fortezze. Durante la Fase di Sviluppo, un giocatore con questa abilità può spendere un’Azione e pagare 12 Prodotti, 2 Cibi e 1 Oro per piazzare una Fortezza in una Provincia sotto il proprio controllo.

RINFORZO (*Reinforce – livello V*) viene acquisita al livello V del Percorso Produzione e permette ai giocatori di potenziare i propri eserciti, indipendentemente dal livello raggiunto in Tecnologia Militare. Durante la Fase di Sviluppo, un giocatore con questa abilità può spendere un’Azione e pagare il relativo costo per promuovere un’unità di Fanteria ad Arcieri o Cavalleria, o per passare da Arcieri a Cavalleria.

Il costo di un (1) potenziamento è di 7 Prodotti/livello, il che significa che passare da Fanti ad Arcieri o da Arcieri a Cavalieri avrà un costo di 7 Prodotti, mentre passare da un’unità di Fanteria ad una di Cavalleria ne costerà 14.

TASSA DI PRODUZIONE (*Production Tax – livello VI*) si tratta di un’abilità passiva acquisibile al livello VI di Produzione e permette al giocatore di ottenere 1 Oro da ogni Provincia Capitale sotto la propria influenza, durante la Fase di Sostentamento.

UNIVERSITA' (*University – livello VII*) un’altra abilità passiva acquisibile al livello VII di Produzione che dà al giocatore la facoltà di ottenere un’Azione supplementare durante la Fase di Sviluppo. L’Azione garantita dall’Università non esclude ulteriori azioni supplementari date da altre abilità, quali Mastro Commerciante o Signore della Guerra.



Figura 19 Tecnologia Produzione sulla Plancia del Giocatore



Figura 20 Scheda di Riepilogo: Produzione

Tecnologia Commercio

La Tecnologia Commercio (Fig 21) sovrintende all'efficienza con cui i giocatori possono scambiare risorse con la banca e facilita gli scambi tra i giocatori.

Progredire nella Tecnologia Commercio permette ai giocatori di ottenere scambi più vantaggiosi con la banca. Il tasso di scambio è indicato sulla Plancia del Giocatore per ognuno dei livelli.

Scambiare risorse tra i giocatori, richiede che venga prima aperta una Rotta Commerciale da uno dei due verso l'altro. Al raggiungimento del livello II, un giocatore potrà aprire la sua prima Rotta Commerciale. Ai livelli IV e VI una seconda e, rispettivamente, una terza Rotta Commerciale diventano disponibili. Una volta aperta una Rotta Commerciale, questa non può più essere chiusa né dirottata verso un altro giocatore.

Viene raccomandato che i giocatori tengano traccia scritta delle Rotte Commerciali correntemente aperte, onde evitare di generare confusione.

La Tecnologia Commercio consente, inoltre, l'accesso da parte dei giocatori a quattro abilità (Fig 22):

MERCANTE (*Merchant – Livello IV*) viene acquisita al livello IV e permette al giocatore di raddoppiare il proprio oro al termine di ogni turno, durante la Fase Mantenimento.

TASSA SUL COMMERCIO (*Trade Tax – Livello V*) un'abilità passiva acquisibile al livello V che permette al giocatore di ottenere, durante la Fase di Sostentamento, 1 Oro per ogni Centro Commerciale sotto il proprio controllo.

MASTRO COMMERCIANTE (*Master Trader – Livello VI*) è disponibile al livello VI e dà al giocatore l'opportunità di acquistare **due** Azioni extra durante la Fase Sviluppo di ogni Turno. Il costo di di ogni Azione extra è 5 Ori. Tale costo deve essere pagato nel momento in cui il giocatore decide di sfruttare almeno una di queste Azioni extra.

MONOPOLIO (*Monopoly – Livello VII*) è un'abilità passiva ottenibile al livello VII. Una volta acquisita da almeno un giocatore, solo ai giocatori che hanno questa abilità verrà permesso di commerciare con la banca e gli altri giocatori. In altre parole, i giocatori che non dispongono del Monopolio non possono commerciare né con la banca né con altri giocatori che non dispongano del Monopolio stesso. I giocatori che NON dispongono del Monopolio possono commerciare SOLO con i giocatori che posseggono tale abilità. Il Monopolio non dà nessun altro vantaggio né restrizione (nota, i giocatori necessitano comunque di un Centro Commerciale per poter scambiare merci).

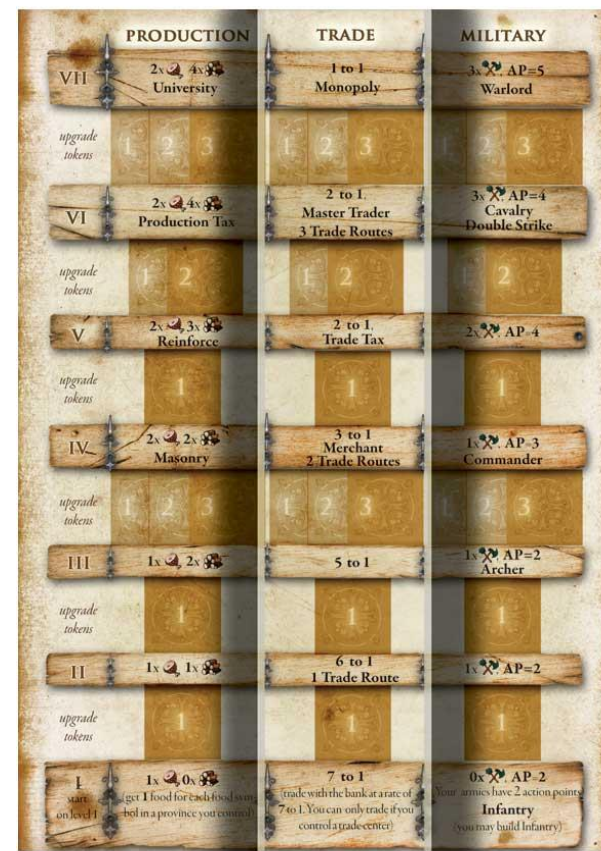


Figura 21 Tecnologia Commercio sulla Plancia del Giocatore

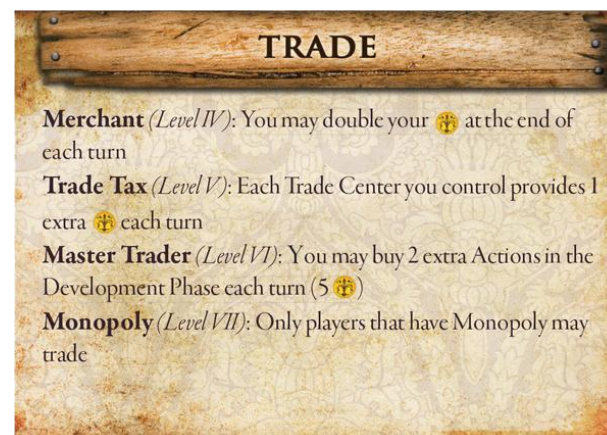


Figura 22 Scheda di Riepilogo: Commercio

Tecnologia Militare

Lo sviluppo in Tecnologia Militare (Fig 23) garantisce ai giocatori la messa in gioco di eserciti più forti, l'ottenimento di una maggiore quantità di Armi ed un'elevata efficienza in battaglia. Per ogni livello del percorso Militare vi sono sempre indicati due dati fondamentali, il moltiplicatore per le Armi ed il numero di Punti Azione (Action Points) disponibili agli eserciti.

La Tecnologia Militare regola, inoltre, la qualità degli eserciti che un giocatore può formare.

Al livello I di Tecnologia Militare, ai giocatori viene già permesso di addestrare unità di Fanteria. Durante la Fase Sviluppo di ogni Turno è possibile spendere un'Azione per formare una (1) Fanteria, al costo indicato di 1 Arma. Questo esercito verrà piazzato su di un territorio già controllato dal giocatore.

Al livello III, i giocatori ottengono l'abilità di formare unità di Arcieri, al costo indicato di 2 Armi e 1 Oro. Al livello VI, sarà possibile formare unità di Cavalleria, al costo di 3 Armi e 2 Oro. Vedere la sezione *Costi per Fortezze & Eserciti* e la Scheda di Riepilogo corrispondente.

Per i giocatori che intendono progredire sul Percorso Militare, vengono rese disponibili quattro differenti abilità (Fig 24) :

COMANDO (*Commander – Livello IV*) è un'abilità passiva ottenibile al livello IV che permette a tutti gli eserciti appartenenti ad uno specifico giocatore di ritirarsi. Per ulteriori dettagli, si prega di fare riferimento al capitolo *Eserciti, Principesse e Fortezze* del presente regolamento.

DOPPIO ATTACCO (*Double Strike – Livello VI*) è un'abilità passiva disponibile al livello VI. Questa dà agli eserciti di un giocatore la possibilità di ingaggiare una seconda Fase Manovra immediatamente dopo la conclusione della Risoluzione delle Battaglie della normale Fase Manovra. Per questa seconda Fase Manovra, gli eserciti possono utilizzare i Punti Azione rimasti inutilizzati dalla Fase precedente. Le Principesse possono essere mosse solo alla fine della seconda Fase di Manovra.

SACCHEGGIO (*Pillaging – Livello VI*) è un'altra abilità passiva del livello VI che sgrava i giocatori dalla necessità di rifornire i propri eserciti durante la Fase Mantenimento.

SIGNORE DELLA GUERRA (*Warlord – Livello VII*) è un'abilità passiva disponibile al livello VII che permette ai giocatori di ottenere un'Azione extra specifica per Dichiarare Guerra ad un altro giocatore. Inoltre, i giocatori che raggiungono tale

livello possono formare due (2) eserciti al costo di una (1) sola Azione. Andrà, naturalmente, pagato il costo di entrambi gli eserciti.

| | PRODUCTION | TRADE | MILITARY |
|-----|--|--|--|
| VII | 2x 4x University | 1 to 1 Monopoly | 3x AP=5 Warlord |
| VI | 2x 4x Production Tax | 2 to 1 Master Trader 3 Trade Routes | 3x AP=4 Cavalry Double Strike |
| V | 2x 3x Reinforce | 2 to 1 Trade Tax | 2x AP=4 |
| IV | 2x 2x Masonry | 3 to 1 Merchant 2 Trade Routes | 1x AP=3 Commander |
| III | 1x 2x | 5 to 1 | 1x AP=2 Archer |
| II | 1x 1x | 6 to 1 1 Trade Route | 1x AP=2 |
| I | 1x 0x Start: get 1 food for each food symbol in a province you control | 7 to 1 trade with the bank at a rate of 7 to 1. You can only trade if you control a trade center. | 0x AP=2 Your armies have 2 action points Infantry (you may build Infantry) |

Figura 23 Tecnologia Militare sulla Plancia del Giocatore

| MILITARY |
|---|
| Commander (Level IV): Your armies can retreat |
| Double Strike (Level VI): Your armies may use 2 Action Points for battle |
| Pillaging (Level VI): Your armies do not need to be fed |
| Warlord (Level VII): You can declare war as an extra Action, once per turn. You may build two armies using one Build Army Action |

Figura 24 Scheda di Riepilogo: Militare

[Nazioni e Province]

Sulla mappa sono facilmente individuabili le Nazioni, a loro volta suddivise in Province. Queste ultime sono collegate tra di loro da confini territoriali o da vie di comunicazione marittime.

Una Provincia è considerata sotto il controllo di un giocatore se questi ne occupa il territorio con un Esercito, una Principessa o una Fortezza.

Una Provincia è considerata Barbara se questa è ancora occupata da un Esercito Barbaro e/o una Fortezza Barbara.

Una Provincia è considerata libera se all'interno dei suoi confini non vi è presenza di Eserciti, Principesse o Fortezze, a chiunque esse appartengano.

Ogni Provincia ha assegnato un rispettivo Gettone Provincia. Nel momento in cui un giocatore prende il controllo di una Provincia, questi guadagna diritto al possesso del rispettivo Gettone Provincia e nel momento in cui questa viene persa o resta vacante, il Gettone Provincia deve essere passato al legittimo occupante o riposizionato sulla mappa.

Ad ogni Provincia è assegnato un corrispondente numero di Punti Vittoria. Per ulteriori dettagli, si prega di fare riferimento alla sezione *Punti Vittoria* del presente regolamento.

Tipologie

Vi sono diversi tipi di Province:

- Capitale – 3 Punti Vittoria
- Centro Commerciale – 2 Punti Vittoria, permette ai giocatori di commerciare
- Contesa – 1 Punto Vittoria, i confini sono nei colori delle Nazioni interessate nel loro controllo
- Comune – 1 Punto Vittoria

La tipologia di ogni Provincia può essere riconosciuta dal simbolo sul segnalino corrispondente e rappresentante una torre per le Capitali, una stretta di mani per i

Centri Commerciali e una fiamma per le province Contese. Le province Comuni con riportano alcun simbolo di identificazione.

Unificazione Nazionale e bonus

Nel momento in cui un giocatore riunisca sotto il proprio controllo tutte le Province all'interno della propria Nazione di partenza (con o senza Province **Contese**), questi può dichiararne l'**Unificazione**. L'Unificazione può aver luogo unicamente durante la Fase Manovra. Un giocatore può dichiarare l'Unificazione una sola volta durante una partita.

Immediatamente dopo un'Unificazione, al giocatore verrà assegnato un numero di Azioni in base al numero di Province di cui consiste la Nazione (Tabella 1).

| Numero di Province nella Nazione Unificata | Numero di Azioni corrispondenti |
|--|---------------------------------|
| 3 | 2 |
| 4 | 3 |
| 5 | 5 |
| 6 | 7 |
| 7 | 9 |

Tabella 1 Bonus per Unificazione Nazionale

Una Nazione Unificata dovrà contenere come minimo la Capitale, il Centro Commerciale e tutte le Province Comuni all'interno dei confini del Paese e al massimo la Capitale, il Centro Commerciale, tutte le Province Comuni e quelle Contese.

In questo specifico caso, tutte le azioni assegnate al giocatore in questo modo, andranno sfruttate immediatamente. Per maggiori dettagli, si prega di fare riferimento al capitolo *Azioni* del presente regolamento. Se una o più di queste Azioni consiste nel Formare Eserciti, le armate così costituite potranno disporre di Punti Azione unicamente dal turno successivo.

Confini tra province

Nel seguente elenco è possibile trovare qualsiasi provincia e le rispettive province confinanti.

Europa dell'Ovest

DENMARK

Sjælland – Slesvig, Fyn, Jylland, Pomerania

Fyn – Slesvig, Sjælland, Jylland, Friesland

Slesvig – Sjælland, Fyn, Friesland, Oldenburg

Jylland – Sjælland, Fyn, Orkney

Orkney (Contesa tra Scotland e Denmark) – Highlands, Jylland

Oldenburg (Contesa tra Germany e Denmark) – Palatinate, Brandenburg, Pomerania, Slesvig, Sjælland, Friesland

GERMANY

Brandenburg – Pomerania, Oldenburg, Palatinate, Bayern

Bayern – Brandenburg, Palatinate, Württemberg, Breisgau, Konstanz

Pomerania – Oldenburg, Brandenburg, Sjælland

Palatinate – Württemberg, Bayern, Brabant, Brandenburg, Oldenburg, Friesland, Bourgogne

Württemberg – Breisgau, Bayern, Palatinate, Bourgogne

Breisgau (Contesa tra Switzerland e Germany) – Konstanz, Bern, Bourgogne, Bayern, Württemberg

Oldenburg (Contesa tra Germany e Denmark) – Palatinate, Brandenburg, Slesvig, Pomerania, Sjælland, Friesland

FRANCE

Île-de-France – Anjou, Bourbon, Artois, Normandie

Anjou – Provence, Bourbon, Île-de-France, Normandie

Bourbon – Anjou, Provence, Île-de-France, Artois, Bourgogne, Bern, Genève

Provence – Genève, Bourbon, Anjou

Normandie – Anjou, Île-de-France, Artois, Calais, London, Wessex, Munster

Genève (Contesa tra France e Switzerland) – Provence, Bourbon, Bern, Schwyz

Artois (Contesa tra Burgundy e France) – Île-de-France, Normandie, Calais, Brabant, Bourgogne, Bourbon

ENGLAND

London – Wessex, Wales, East Anglia, Calais, Normandie

East Anglia – London, Wales, Yorkshire, Friesland

Wales – Yorkshire, East Anglia, London, Wessex, Ulster

Yorkshire – East Anglia, Wales, Dublin, Lothian

Wessex – London, Wales, Normandie, Munster

Ulster (Contesa tra England e Ireland) – Connaught, Dublin, Wales, Western Islands

Calais (Contesa tra Burgundy e England) – London, Vlaanderen, Brabant, Artois, Normandie

SWITZERLAND

Schwyz – Konstanz, Bern, Genève

Bern – Genève, Schwyz, Konstanz, Breisgau, Bourgogne, Bourbon

Konstanz – Schwyz, Bern, Breisgau, Bayern

Genève (Contesa tra France e Switzerland) – Provence, Bourbon, Bern, Schwyz

Breisgau (Contesa tra Switzerland e Germany) – Konstanz, Bern, Bourgogne, Bayern, Württemberg

SCOTLAND

Aberdeen – Lothian, Highlands, Western Islands

Highlands – Aberdeen, Western Islands, Orkney

Lothian – Aberdeen, Western Islands, Yorkshire

Orkney (Contesa tra Scotland e Denmark) – Highlands, Jylland

Western Islands (Contesa tra Ireland e Scotland) – Ulster, Connaught, Lothian, Highlands, Aberdeen

IRELAND

Dublin – Munster, Connaught, Ulster, Yorkshire

Connaught – Munster, Dublin, Ulster, Western Islands

Munster – Connaught, Dublin, Normandie, Wessex

Western Islands (Contesa tra Ireland e Scotland) – Ulster, Connaught, Lothian, Highlands, Aberdeen

Ulster (Contesa tra England e Ireland) – Connaught, Dublin, Wales, Western Islands

BURGUNDY

Vlaanderen – Friesland, Brabant, Calais, Yorkshire

Brabant – Vlaanderen, Friesland, Bourgogne, Palatinate, Artois, Normandie, Calais

Friesland – Vlaanderen, Brabant, Palatinate, Oldenburg, Slesvig, Fyn, East Anglia

Bourgogne – Brabant, Palatinate, Württemberg, Breisgau, Bern, Bourbon, Artois

Artois (Contesa tra Burgundy e France) – Île-de-France, Normandie, Calais, Brabant, Bourgogne, Bourbon

Calais (Contesa tra Burgundy e England) – London, Vlaanderen, Brabant, Artois, Normandie

Europa dell'Est

AUSTRIA

Wien – Steiermark, Salzburg, Moravia, Ratibor, Košice
Salzburg – Tirol, Steiermark, Wien, Moravia, Praha
Tirol – Salzburg, Steiermark, Praha
Steiermark – Tirol, Salzburg, Wien, Sopron, Pécs, Slavonija, Istria
Moravia (Contesa tra Austria e Bohemia) – Wien, Salzburg, Praha, Bohemia, Ratibor, Košice
Istria (Contesa tra Croatia e Austria) – Dalmacija, Slavonija, Steiermark

BOHEMIA

Bohemia – Praha, Moravia, Ratibor, Silesia
Praha – Bohemia, Moravia, Salzburg, Tirol
Ratibor – Bohemia, Moravia, Wien, Košice, Kraków, Silesia
Košice – Ratibor, Moravia, Wien, Sopron, Budapest, Kraków, Silesia
Moravia (Contesa tra Austria e Bohemia) – Wien, Salzburg, Praha, Bohemia, Ratibor, Košice
Silesia (Contesa tra Bohemia e Poland) – Bohemia, Ratibor, Košice, Kraków, Warszawa, Gdańsk

POLAND

Warszawa – Kraków, Lubelskie, Mazowsze, Gdańsk, Silesia
Kraków – Warszawa, Lubelskie, Carpathia, Budapest, Košice, Ratibor, Silesia
Lubelskie – Mazowsze, Warszawa, Kraków, Carpathia
Gdańsk – Mazowsze, Warszawa, Silesia
Mazowsze – Gdańsk, Warszawa, Lubelskie
Silesia (Contesa tra Bohemia e Poland) – Bohemia, Ratibor, Košice, Kraków, Warszawa, Gdańsk
Carpathia (Contesa tra Poland e Hungary) – Lubelskie, Kraków, Budapest, Partium, Moldova, Basarabia

HUNGARY

Budapest – Partium, Sopron, Košice, Kraków, Carpathia
Partium – Budapest, Sopron, Banat, Transylvania, Moldova, Carpathia
Sopron – Budapest, Partium, Transylvania, Banat, Pécs, Steiermark, Wien, Košice
Pécs – Sopron, Banat, Vojvodina, Slavonija, Steiermark
Carpathia (Contesa tra Poland e Hungary) – Lubelskie, Kraków, Budapest, Partium, Moldova, Basarabia
Transylvania (Contesa tra Hungary e Romania) – Partium, Sopron, Banat, Oltenia, Valahia, Moldova

ROMANIA

Valahia – Moldova, Basarabia, Dobrudja, Tarnovo, Oltenia, Transylvania
Moldova – Valahia, Basarabia, Carpathia, Partium, Transylvania
Basarabia – Valahia, Moldova, Carpathia
Oltenia – Valahia, Transylvania, Banat, Vojvodina, Vidin, Tarnovo
Banat – Oltenia, Transylvania, Partium, Sopron, Pécs, Vojvodina
Transylvania (Contesa tra Hungary e Romania) – Partium, Sopron, Banat, Oltenia, Valahia, Moldova
Dobrudja (Contesa tra Romania e Bulgaria) – Basarabia, Valahia, Tarnovo, Bulgaria

BULGARIA

Bulgaria – Rumelia, Dobrudja, Tarnovo, Vidin, Kosovo, Makedonija
Rumelia – Bulgaria
Tarnovo – Bulgaria, Dobrudja, Valahia, Oltenia, Vidin
Vidin – Bulgaria, Tarnovo, Oltenia, Vojvodina, Beograd, Kosovo
Dobrudja (Contesa tra Romania e Bulgaria) – Basarabia, Valahia, Tarnovo, Bulgaria
Makedonija (Contesa tra Bulgaria e Serbia) – Bulgaria, Kosovo, Zeta

SERBIA

Beograd – Kosovo, Vidin, Vojvodina, Bosnia, Ragusa
Kosovo – Zeta, Makedonija, Bulgaria, Vidin, Beograd, Ragusa
Vojvodina – Beograd, Vidin, Oltenia, Banat, Pécs, Slavonija, Bosnia
Zeta – Makedonija, Kosovo, Ragusa
Makedonija (Contesa tra Bulgaria e Serbia) – Bulgaria, Kosovo, Zeta
Ragusa (Contesa tra Serbia e Croatia) – Zeta, Kosovo, Beograd, Bosnia

CROATIA

Dalmacija – Bosnia, Slavonija, Istria
Slavonija – Dalmacija, Bosnia, Vojvodina, Pécs, Steiermark, Istria
Bosnia – Dalmacija, Slavonija, Vojvodina, Beograd, Ragusa
Ragusa (Contesa tra Serbia e Croatia) – Zeta, Kosovo, Beograd, Bosnia
Istria (Contesa tra Croatia e Austria) – Dalmacija, Slavonija, Steiermark

[Azioni]

I giocatori eseguono le Azioni durante la Fase Sviluppo di ogni turno, con l'eccezione dell'evento di Unificazione.

Un'Azione può consistere in una delle seguenti opzioni:

Incrementare una Tecnologia

Operare un Incremento Tecnologico significa prendere un Gettone Sviluppo e piazzarlo sulla propria Plancia in corrispondenza dello spazio vuoto immediatamente disponibile sull'albero delle Tecnologie. In caso di raggiungimento di un nuovo livello tecnologico, le abilità corrispondenti saranno immediatamente disponibili.

Il primo esempio in Figura 25 mostra il modo corretto di disporre un Gettone Sviluppo sulla Plancia del Giocatore, il secondo è il modo errato.

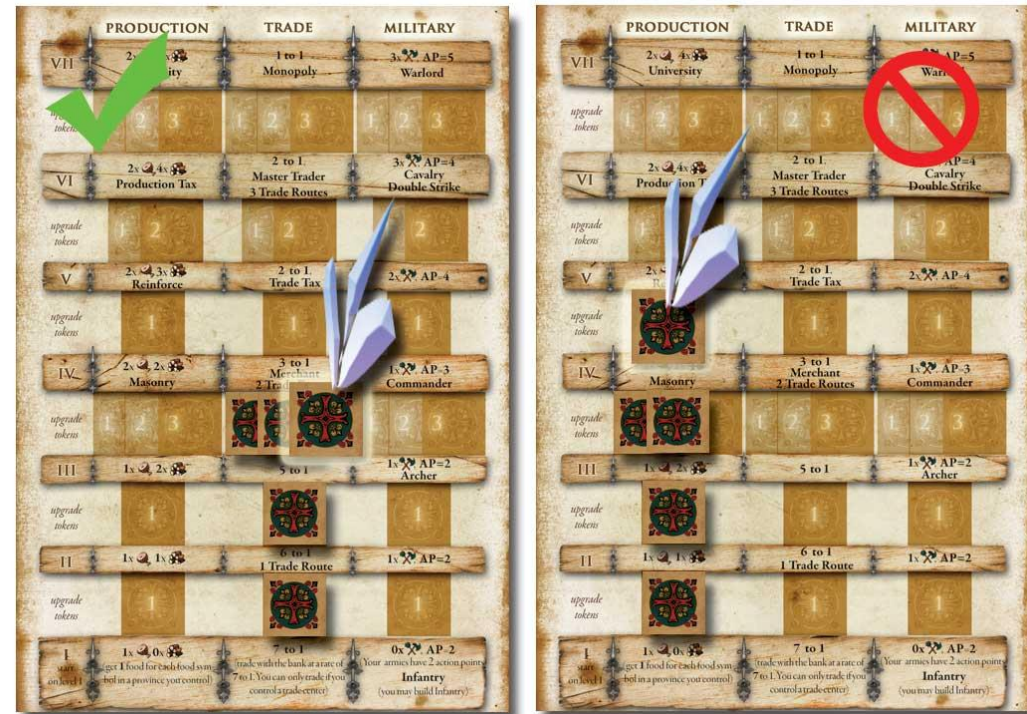


Figura 25 Esempio del modo corretto ed errato del piazzamento di un Gettone Sviluppo

Formare un Esercito

Un altro modo di spendere un'Azione è formare un Esercito. A seconda del livello raggiunto in Tecnologia Militare sarà possibile formare un'unità di Fanteria, di Arcieri o di Cavalleria. Occorre pagare il costo di produzione immediatamente, per poi piazzare l'unità desiderata in una Provincia sotto il proprio controllo. Le unità militari appena formate potranno muoversi durante l'imminente Fase di Manovra.

Edificare una Fortezza

Spendere un'Azione per edificare una Fortezza significa aver raggiunto il livello IV in Tecnologia Produzione. Occorre pagare il costo di produzione immediatamente, per poi piazzare la Fortezza in una Provincia sotto il proprio controllo.

Tenere ben presente che è permesso edificare **una (1)** sola Fortezza per Azione e che vige il limite di **due (2) fortezze per provincia**.

Potenziare un Esercito

E' consentito potenziare i propri eserciti solo in seguito all'ottenimento dell'abilità **Rinforzo** (livello V della Tecnologia Produzione). Il costo di potenziamento è di 7 Prodotti/livello. Passare da una unità di Fanteria ad una di Arcieri o da una unità di Arcieri ad una di Cavalleria avrà un costo di 7 Prodotti, mentre passare da Fanteria a Cavalleria avrà un costo di 14 Prodotti.

Il modo in cui i nuovi eserciti muovono e combattono è comunque governato dal livello raggiunto in Tecnologia Militare.

Dichiarare Guerra

Un'Azione può, inoltre, essere spesa per Dichiarare Guerra ad un altro giocatore. Da questo punto in avanti e fino a quando le condizioni di pace non vengono raggiunte, i due giocatori sono considerati in guerra e possono attaccarsi l'un l'altro. Per ulteriori dettagli sulle regole di guerra, consultare la sezione *Guerra* del presente regolamento.

[Eserciti, Principesse e Fortezze]

Gli eserciti vengono utilizzati per conquistare nuove Province e per mantenerne il controllo.

Gli Eserciti entrano in gioco durante la Fase Sviluppo di un Turno, in seguito ad un'Azione di Formazione di un Esercito eseguita da un giocatore e dopo che questi ne abbia pagato il relativo costo (Fig 26), successivamente muovono e combattono durante la Fase di Manovra. Per ulteriori dettagli, consultare le sezioni *Azioni* e *Costi di Fortezze ed Eserciti* del presente regolamento.

Gli Eserciti, così come le Principesse e le Fortezze riportano valori di Forza e Resistenza (Fig 27). La Forza rappresenta la quantità di danni che sono in grado di infliggere in battaglia, mentre la Resistenza è la quantità di danni che sono in grado di assorbire prima di morire. La Resistenza indica, pertanto, il valore di punti vita.

Punti Azione

A seconda del livello raggiunto dal giocatore in Tecnologia Militare, un esercito disporrà di un certo quantitativo di Punti Azione. Durante la Fase Manovra, ogni Punto Azione può essere convertito in movimento (verso una Provincia adiacente) e/o combattimento. Soltanto uno (1) dei Punti Azione può essere utilizzato per combattere (ad eccezione degli eserciti al soldo di giocatori che abbiano ottenuto l'abilità Doppio Attacco in Tecnologia Militare e che, pertanto, potranno utilizzarne 2 per e Azioni di combattimento).

Difesa

Ogni qualvolta una Provincia si trovi sotto attacco, tutte le unità (ad eccezione di quelle ritiratesi) presenti in quella Provincia saranno in grado di reagire.

Movimentare Eserciti

Gli eserciti di un giocatore possono muoversi liberamente attraverso le Province sotto il suo controllo, includendo l'attraversamento dei confini verso Province libere. **Ogni movimento costa un (1) Punto Azione.**

Gli eserciti possono spostarsi all'interno di Province occupate da Barbari, a condizione che sia disponibile almeno un (1) Punto Azione per la battaglia. Una volta che un esercito abbia fatto il suo ingresso in una Provincia Barbara, verrà forzato alla battaglia e non potrà muovere ulteriormente in quello stesso turno.



Figura 26 Scheda di Riepilogo: Costi per Fortezze & Eserciti



Figura 27 Forza & Resistenza

Gli Eserciti sotto il controllo di un giocatore che abbia raggiunto l'abilità Doppio Attacco potranno muovere e combattere ancora nel caso sopravvivano al primo combattimento e dispongano di ulteriori Punti Azione.

In tempi di pace, un esercito non può spostarsi attraverso una Provincia di un altro giocatore.

Nel caso i due giocatori fossero in guerra, ognuno dei propri eserciti potrebbe muovere verso le Province controllate dall'avversario. Questi spostamenti sono governati dalle stesse regole per il movimento verso le Province Barbare.

Risoluzione delle Battaglie

Quando gli eserciti controllati da un giocatore entrano in una Provincia Barbarica o in un territorio controllato da un altro giocatore, durante la guerra, viene svolta una battaglia. **Quando gli eserciti controllati da un giocatore entrano in una provincia Barbarica bisognerà ugualmente far fronte ad una battaglia.**

Allo stesso tempo, attaccante e difensore arrecheranno danno alle truppe nemiche pari al totale del valore di Forza delle proprie armate. Questo danno potrà essere distribuito in qualsiasi modo fra le truppe nemiche (vedi Fig 28).

Una volta assegnato il danno, le unità incapaci di ritirarsi periranno in caso di 0 o meno punti vita rimasti. Le unità dotate dell'abilità di ritirarsi:

- Moriranno se i loro punti vita avranno raggiunto valore pari o minore -1
- si ritireranno se i loro punti vita avranno raggiunto l'esatto valore di 0.

Maggiori dettagli sul ritiro delle armate possono essere trovate nelle sezioni del regolamento *Regole di Ritirata* e *Regole di Ritirata delle Armate Barbare*.

Nel caso che, in seguito ad una battaglia, siano rimaste in campo unità sia dell'attaccante che del difensore nel luogo dove lo scontro è appena stato concluso, l'attaccante dovrà muovere tutte le proprie unità sopravvissute verso una Provincia adiacente sotto il proprio controllo o libera. Nel caso non vi siano Province disponibili, queste unità verranno dichiarate sconfitte e ritorneranno nella riserva del giocatore. Tutte le unità mosse in seguito a questa azione perderanno tutti i propri Punti Azione rimanenti.

Nell'esempio seguente (Fig 29), il giocatore blu (livello VII in Tecnologia Militare) ha attaccato con 2 unità di Arcieri una Provincia che il giocatore rosso (livello IV in Tecnologia Militare) presidia con una Fanteria ed una Cavalleria.

In seguito all'assegnazione del danno, al blu è sopravvissuta un'unità di Arcieri mentre al rosso una Fanteria. In questo caso, il blu dovrà muovere la propria unità di Arcieri fuori dai confini della Provincia occupata perdendo tutti i Punti Azioni restanti per quella unità in questo Turno.

Alla fine di ogni Turno, tutto il danno accumulato dalle unità, siano esse di giocatori o Barbare, viene rimosso.

Gli Eserciti sopravvissuti ad uno scontro mantengono il danno fino alla fine Turno e cumuleranno eventuale altro danno dovessero subire nel medesimo turno.

I Barbari, come Eserciti neutrali, assegnano il danno e si ritirano in modo predefinito, fare riferimento alla sezione *Barbari* del presente regolamento.

Indipendentemente dal fatto che il giocatore abbia distrutto un'unità nemica o Barbarica, guadagnerà un (1) Punto Vittoria per l'uccisione. Maggiori dettagli alla sezione *Punti Vittoria* del presente regolamento.



Figura 28 Risoluzione delle battaglie



Figura 29 Risoluzione delle battaglie

Regole di Ritirata

Gli eserciti in ritirata si muoveranno verso una Provincia adiacente a quella in cui è stata risolta la battaglia. Tale provincia dovrà essere sotto il controllo del medesimo giocatore o essere libera. Se nessuna delle due opzioni fosse disponibile, le armate moriranno.

Se gli eserciti appartenenti sia all'attaccante che al difensore sono costretti al ritiro, l'attaccante muoverà per primo.

Una volta che un esercito si sarà ritirato, dovrà essere disposto su di un fianco per segnalarlo. Qualsiasi altro danno subito da questo esercito durante il medesimo turno lo porterà ad una sconfitta definitiva.

Gli eserciti potranno effettuare manovre di Ritirata non appena il giocatore che le controlla abbia raggiunto il livello IV in Tecnologia Militare, guadagnando l'abilità **Comando**.

Le truppe di un giocatore saranno in grado di ritirarsi quando il danno cumulato sarà pari al loro valore di Resistenza, così che i loro Punti Vita siano pari a zero (0).

In seguito ad una battaglia, tutti gli eserciti obbligati al ritiro sotto il controllo dello stesso, dovranno farlo **insieme**. Gli eserciti in ritirata perderanno tutti i loro rimanenti Punti Azione.

Alla fine di ogni turno, al termine della Fase di Manovra da parte di tutti i Giocatori, gli eserciti battuti in ritirata che siano ancora in gioco torneranno alle loro condizioni normali.

Principesse

Le Principesse entrano in gioco all'inizio della partita e vengono disposte tutte insieme nella Provincia Capitale di ogni giocatore.

Una Principessa può muovere una sola volta per turno verso una Provincia adiacente libera o sotto il controllo dello stesso giocatore.

Le Principesse non possono **mai** ritirarsi. Una volta che ad una Principessa venga assegnato del danno, ella morirà e verrà rimossa dal gioco. Il giocatore responsabile dell'uccisione di una Principessa avversaria riceverà 1 Punto Vittoria.

Fortezze

Le Fortezze potranno essere costruite durante la Fase Sviluppo dai giocatori che avranno ottenuto l'abilità **Costruttori** (livello IV in Tecnologia Produzione). Per ulteriori dettagli, si prega di consultare la sezione *Azioni* del presente manuale.

Ogni qualvolta delle Fortezze vengano erette e disposte sulla mappa, dei Punti Vittoria verranno assegnati al giocatore che le controlli. Nel caso in cui una Fortezza venga distrutta, questa tornerà nella riserva del proprietario, mentre il giocatore responsabile della sua distruzione guadagnerà i 3 Punti Vittoria corrispondenti. Per ulteriori dettagli, si prega di consultare la sezione *Punti Vittoria* del presente regolamento.

In ogni Provincia potranno essere piazzate un massimo di **due (2)** Fortezze.

Le Fortezze non potranno mai essere spostate e forniranno protezione alle Principesse durante le battaglie. **Non** forniranno, invece, alcuna protezione agli eserciti.

Le Principesse sono protette dalle Fortezze nella stessa provincia. Quando viene arrecato un danno sufficiente alla distruzione delle stesse, l'eventuale danno rimanente viene assegnato alle Principesse.

[Barbari]

I Barbari consistono in unità neutrali che popolano la mappa all'inizio del gioco. Non dispongono di Punti Azione nè si muovono, ma conservano sempre l'abilità di Ritirata.

Gli eserciti Barbari sfoggiano differenti livelli di Forza e Resistenza, che crescono con il proseguire della partita. I valori di Forza e Resistenza dei Barbari equivalgono a:

- 1 per i Turni 1, 2 e 3
- 2 per i Turni 4, 5, 6 e 7
- 3 per i Turni 8, 9 e 10

Regole di ritirata delle armate Barbare

Gli eserciti Barbari effettuano la ritirata sempre in relazione alle seguenti regole, nell'ordine:

- Verso una provincia libera nella stessa Nazione
- Verso una Capitale Barbaro nella stessa Nazione
- Verso un Centro Commerciale Barbaro nella stessa Nazione
- Verso un'altra provincia Barbaro nella stessa Nazione
- Verso una provincia libera in un'altra Nazione
- Verso una Capitale Barbaro in un'altra Nazione
- Verso un Centro Commerciale in un'altra Nazione
- Verso un'altra provincia Barbaro in un'altra Nazione

Nel caso la provincia in oggetto sia Contesa, "la stessa Nazione" è definita come segue:

- La Nazione dell'attaccante, se la provincia Contesa è sotto il controllo dell'attaccante
- Una delle due Nazioni in lotta per il controllo di quella provincia (a scelta dell'attaccante)

Se una o più province dello stesso tipo fossero disponibili (es, due province libere), l'attaccante è libero di scegliere dove i Barbari si ritireranno.

Nel caso non vi sia nessuna possibilità per un esercito Barbaro di ritirarsi, questo verrà rimosso dal gioco senza fornire alcun Punto Vittoria all'attaccante (quella unità non risulterebbe, di fatto, sconfitta dall'attaccante, ma non avendo alcun luogo in cui rifugiarsi verrà rimossa dal tabellone).

Assegnazione del Danno

I Barbari possono arrecare danni in un unico modo. Pertanto, le unità Barbare in una Provincia saranno in grado di distribuire il proprio danno ai nemici come segue:

- Uccidendo l'esercito attaccante di dimensioni maggiori (prima i Cavalieri, seguiti dagli arcieri e quindi dai fanti); proseguiranno in questa azione fino a quando non vi saranno ulteriori danni sufficienti per distruggere un altro esercito
- Causando la ritirata dell'esercito di dimensioni maggiori
Distribuendo il resto del danno verso il restante esercito di dimensioni maggiori

Nell'esempio (Fig 30), assumiamo che una Provincia ospitante una Fortezza ed un esercito Barbaro venga attaccata, durante il quinto turno di gioco, da un giocatore con l'abilità Comando, con tre unità di Fanteria ed una di Cavalleria. Le forze Barbare causeranno un totale di 7 danni. Pertanto distribuiranno 4 danni alla Cavalleria (che morirà), 2 danni ad un'unità di Fanteria (che morirà) e 1 danno ad un'altra Fanteria (che batterà in ritirata).



Figura 30 Esempio di come i Barbari assegnano il danno

In questo secondo esempio (Fig 31), una provincia ospitante tre armate barbare viene attaccata da un giocatore durante il terzo Turno. L'attaccante beneficia dell'abilità Comando e il suo esercito è formato da un'unità di Fanteria, una di Arcieri e una Cavalleria.

I Barbari possono infliggere un totale di 3 danni (1 danno ciascuno), purtroppo non sufficienti a sconfiggere la Cavalleria a causa della loro capacità di ritirarsi. Pertanto, i Barbari concentreranno il loro attacco sugli Arcieri, uccidendoli.



Figura 31 Esempio di come i Barbari assegnano il danno

[Guerra]

Due giocatori verranno considerati in guerra immediatamente dopo che uno di questi avrà utilizzato una sua Azione per Dichiarare Guerra all'altro. Durante la guerra, ai giocatori è permesso attaccarsi l'un l'altro.

Una guerra giunge al termine non appena una delle seguenti condizioni viene a verificarsi:

- I Giocatori giungono ad un accordo di pace
- Un turno di gioco viene a concludersi senza che vengano assegnati danni tra le parti in guerra
- Un terzo turno giunge al termine, incluso il turno in cui la guerra viene dichiarata

Nello sfortunato caso che entrambi i giocatori A e B siano già in guerra tra di loro ed uno di essi (A) dichiari guerra **nuovamente** contro il secondo (B), la 'nuova' guerra sancirà automaticamente la fine della 'vecchia' e questa 'nuova' guerra potrà proseguire per ulteriori tre turni.

[Gioco Cooperativo]

Il gioco cooperativo è consigliato unicamente a giocatori che abbiano fatto almeno una partita e che abbiano buona familiarità con il regolamento, dal momento che la strategia aumenta di complessità molto più che nel gioco 'libero'.

Un gioco cooperativo potrà essere combattuto da 4 giocatori (2 vs. 2) o 6 giocatori (3 vs. 3 or 2 vs. 2 vs. 2). Le alleanze potranno essere decise sia prima che dopo la pesca o la scelta delle Nazioni da parte dei giocatori, ma comunque prima dell'inizio del primo turno.

Nel gioco cooperativo vi sono soltanto pochi piccoli accorgimenti rispetto al normale rispetto del regolamento:

- I giocatori possono spostarsi attraverso le Province alleate esattamente come se queste fossero sotto il loro controllo
- I giocatori possono sia formare propri Eserciti all'interno di Province alleate che potenziare Eserciti alleati (gli eserciti alleati restano sotto il controllo dell'alleato)
- I giocatori non possono erigere Fortezze in province sotto il controllo degli alleati
- La guerra si svolge tra alleanze, di modo che sia sufficiente che uno qualsiasi dei giocatori di un'alleanza dichiari guerra ad un altro giocatore che tutti gli alleati di entrambe le parti entrino in conflitto tra di loro.
- La vittoria non è più a carattere individuale, in quanto gli alleati vincono come squadra. Per ulteriori dettagli, si prega di consultare la sezione *Punti Vittoria* del presente regolamento.

[Punti Vittoria]

Accumulare Punti Vittoria (PV) è lo scopo del gioco e la via per giungere alla vittoria. E' possibile accumulare PV in molti modi (Fig 32). A seconda del tipo di partita che si sta giocando, raggiungerne un certo numero può rappresentare la vittoria!

Conquistare Province – ogni Capitale controllata apporta 3 PV, ogni Centro Commerciale 2 PV e qualsiasi altra Provincia apporterà 1 PV. Finchè sarà possibile controllare Province, si conserverà il possesso dei relativi Punti Vittoria.

Edificare Fortezze e mantenerle in gioco – ogni Fortezza in gioco vale 3 PV, così che, una volta costruite, forniranno un (1) Gettone Punti Vittoria per Fortezza. La distruzione della Fortezza causa la perdita di questi punti.

Sconfiggere unità nemiche – ogni Principessa uccisa darà 1 PV, ogni Fanteria ugualmente 1 PV, ogni unità di Arcieri 2 PV ed ogni Cavalleria 3 PV. I Gettoni PV vengono guadagnati di conseguenza. Non è possibile perdere questi Punti Vittoria.

Uccidere i Barbari – ogni Esercito Barbaro distrutto procura 1 PV.

Distuggere Fortezze – ogni Fortezza distrutta procura 3 PV, sia che appartenga ad un altro giocatore che ai Barbari. Non confondere questi PV con i Gettoni speciali per la costruzione delle Fortezze.

Acquistare Punti Vittoria – durante lo svolgimento della Fase Commercio di ogni Turno, è possibile spendere dell'Oro per acquistare Punti Vittoria. Ogni singolo PV costa 10 Oro.

Costruttore, Commerciante e Guerriero – valgono 3 Punti Vittoria ognuno e vengono guadagnati dal giocatore più avanzato in Produzione, Commercio e Militare rispettivamente. In caso di pareggio, il Gettone non verrà assegnato. E' altresì possibile per un giocatore guadagnare tutti e tre i riconoscimenti!

Condizioni di Vittoria

La Vittoria verrà ottenuta dal Giocatore(i) o dall'Alleanza(e) con il maggior quantitativo di Punti Vittoria al termine di:

- il turno durante il quale un Giocatore/Alleanza ha superato il punteggio necessario richiesto per la vittoria
- 10° Turno



Figure 32 Schede di Riepilogo: Condizioni di Vittoria Cooperativa & Condizioni di Vittoria

Il numero di PV richiesti per ottenere la vittoria prima della fine del 10° turno è specificata in dettaglio nelle Tabelle 2 e 3:

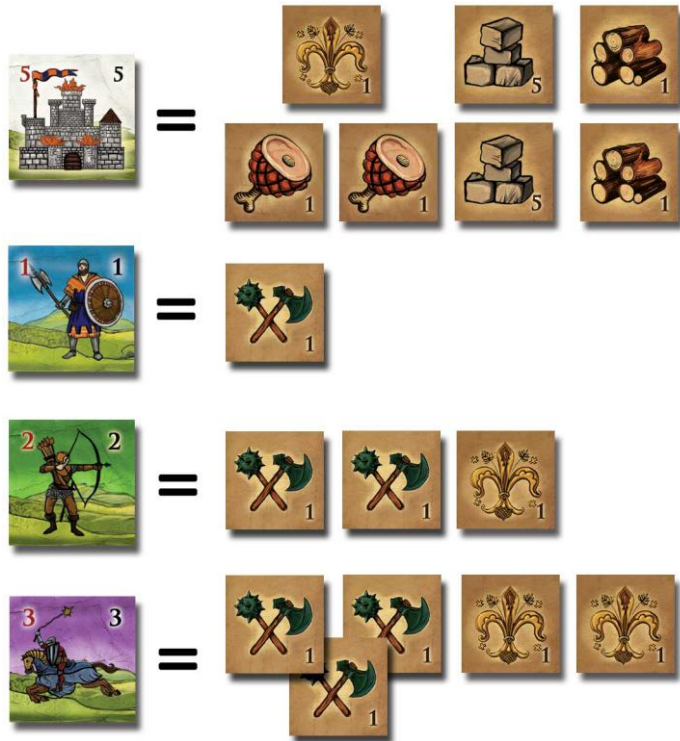
| Gioco Libero (n. di giocatori) | Punti Vittoria |
|-----------------------------------|----------------|
| 6 | 27 |
| 5 | 30 |
| 4 | 33 |
| 3 | 37 |
| 2 | 42 |

Tabella 2 Condizioni di Vittoria per Gioco 'Libero'

| Gioco Cooperativo | Punti Vittoria |
|-------------------|----------------|
| 3 vs 3 | 75 |
| 2 vs 2 | 65 |
| 2 vs 2 vs 2 | 55 |

Tabella 3 Condizioni di Vittoria per Gioco 'Cooperativo'

[Costi per Fortezze ed Eserciti]



[Regole facoltative]

Ordine di Turno Variabile

Per i giocatori che si sentono troppo limitati da un Ordine di Turno fisso, esiste questa regola alternativa che implementa un Ordine di Turno variabile nel gioco.

Per beneficiare di un Ordine di Turno variabile, stampare le immagini in Figura 34 (disponibili per il solo gioco Base, in alternativa è possibile piazzare sul tavolo le schede delle proprie Nazioni e tenere traccia della prima di Turno con un Gettone qualsiasi).

Sono disponibili per il download su <http://www.warriorsandtraders.com> e sulla pagina di BoardGameGeek dedicata al gioco.

All'inizio del Primo Turno, piazzare un Gettone Sviluppo sull'immagine della Nazione con il valore minore tra le Nazioni in gioco.

Per questo primo Turno, l'ordine di gioco resta ancora definito dal numero della Nazione stampato sulle relative Schede.

All'inizio di ogni Turno seguente, muovere il Gettone sull'immagine della successiva Nazione in gioco. Il giocatore corrispondente diverrà il Primo Giocatore. Gli altri giocatori seguiranno in ordine antiorario, come indicato nell'immagine in Figura 34 alla fine del presente Regolamento.

Ad esempio, consideriamo una partita a 4 giocatori sulla mappa dell'Europa dell'Est. I giocatori controllano Romania (2), Austria (5), Croatia (6) e Bulgaria (8). All'inizio del primo Turno, il Gettone Sviluppo utilizzato per tenere traccia dell'Ordine di Turno verrà piazzato sulla Romania. Pertanto, l'ordine di gioco per il primo Turno sarà Romania, Austria, Croatia, Bulgaria. All'inizio del secondo Turno, il gettone verrà spostato in senso antiorario sull'Austria. L'ordine di gioco delle Nazioni per il Turno 2 diverrà quindi Austria, Croatia, Bulgaria, Romania. All'inizio del terzo Turno, il gettone verrà spostato sulla Croatia. Per il Turno 3 l'ordine di gioco diverrà Croatia, Bulgaria, Romania, Austria. Il meccanismo rimarrà questo fino al termine della partita.

Varianti di Gioco per 2 e 3 giocatori

Per una partita con 2 o 3 giocatori le mappe potrebbero essere troppo grandi, con ovvie limitazioni all'interazione ed al conflitto per via di un numero esiguo di partecipanti. Chi si sente più portato per un gioco gestionale in stile Europeo può continuare ad utilizzare le mappe di Est ed Ovest Europa interamente.

Per i giocatori che, al contrario, traggono maggiore divertimento dal confronto diretto, nella pagina seguente illustriamo alcune varianti che potrebbero trovare interessanti.

Variante per 2 giocatori

Il metodo migliore per garantire una partita ricca di conflitti ed interazione è nel limitare l'accesso al tabellone di gioco. Onde raggiungere tale scopo, ai giocatori vengono date le seguenti possibilità:

- Giocare solo in England e Scotland. Limitare l'accesso alle seguenti province: London, Wessex, Wales, East Anglia, Yorkshire, Lothian, Aberdeen, Highlands, Western Islands e Orkney. Western Islands e Orkney appartengono unicamente alla Scotland e non sono più province Contese, ma necessarie per l'Unificazione Nazionale. Ai fini della dichiarazione di Unificazione, England non potrà più includere Calais e Ulster, rese inaccessibili. Questa variante è estremamente volta al conflitto e sarà molto difficile riuscire a raggiungere il necessario quantitativo di Punti Vittoria per vincere prima del 10° Turno!
- Giocare solo in England, Scotland e Ireland. Limitare l'accesso alle province sotto il controllo di queste Nazioni, incluse quelle Contese. Calais rimarrà inaccessibile. I giocatori avranno come Nazioni di partenza Ireland e Scotland. L'unica provincia Contesa in gioco resterà Western Islands (tra Scotland e Ireland), mentre Orkney e Ulster non lo saranno più e dovranno essere necessariamente incluse nel processo di Unificazione.
- Giocare solo in Croatia, Serbia e Bulgaria. Limitare l'accesso alle province sotto il controllo di queste Nazioni, incluse quelle Contese. Dobrudja rimarrà inaccessibile. I giocatori avranno come Nazioni di partenza Croatia e Bulgaria. Istria e Ragusa saranno obbligatorie per garantire l'Unificazione Nazionale di Croatia mentre Makedonija lo diverrà per l'Unificazione in Bulgaria.

Dal momento che le rotte commerciali non potranno più essere utilizzate come di consueto, si consiglia di sfruttarle come segue:

- 1° Rotta Commerciale (se non aperta con il giocatore avversario) fornirà 1 Prodotto per Turno
- 2° Rotta Commerciale (se non aperta con il giocatore avversario) fornirà 1 Prodotto o 1 Arma per Turno
- 3° Rotta Commerciale (se non aperta con il giocatore avversario) fornirà 1 risorsa a scelta del giocatore per Turno, incluso l'Oro

Variante per 3 giocatori

La variante per una partita a 3 giocatori è altrettanto ricca di conflitti, seguendo la medesima filosofia di quella a 2 giocatori. Le scelte per limitare l'accesso alle Mappe di gioco sono le seguenti:

- Giocare solo in England, Scotland e Ireland. Limitare l'accesso alle province sotto il controllo di queste Nazioni, incluse quelle Contese. Calais rimarrà inaccessibile. L'unica provincia Contesa in gioco rimarrà Western Islands (tra Scotland e Ireland), mentre Orkney apparterrà unicamente a Scotland e Ulster a Ireland. Dovranno naturalmente essere incluse nel processo di Unificazione Nazionale. England non avrà province Contese. Questa variante è estremamente volta al conflitto e sarà molto difficile riuscire a raggiungere il necessario quantitativo di Punti Vittoria per vincere prima del 10° Turno!
- Giocare sulla mappa dell'Europa dell'Ovest escludendo ogni provincia che non sia sulla terraferma. Escludere tutte le province appartenenti a Ireland, Scotland e England, con l'eccezione di Calais che rimarrà in gioco, appartenendo unicamente a Burgundy (necessaria per l'Unificazione). I giocatori inizieranno da Burgundy, Denmark e Switzerland.
- Giocare sulla mappa dell'Europa dell'Est, escludendo tutte le province appartenenti a Bulgaria, Serbia e Croatia, con l'eccezione di Istria che resterà in gioco. Istria è fondamentale per l'Unificazione in Austria. I giocatori inizieranno da Austria, Poland e Romania.

Le Rotte Commerciali potranno anche essere utilizzate per acquisire risorse:

- 1° Rotta Commerciale (se non aperta con il giocatore avversario) fornirà 1 Prodotto per Turno
- 2° Rotta Commerciale (se non aperta con il giocatore avversario) fornirà 1 Prodotto o 1 Arma per Turno
- 3° Rotta Commerciale (se non aperta con il giocatore avversario) fornirà 1 Prodotto, 1 Cibo o 1 Arma per Turno

[FAQ]

GENERALI

D: Cosa accade nel caso un giocatore debba abbandonare la partita?

R: In un *Gioco Cooperativo*, la partita ha termine. Se le squadre comunque desiderano stabilire un vincitore, questo verrà stabilito dalla maggior quantità di Punti Vittoria per squadra. In un *Gioco Libero*, vi sono due opzioni:

- fermare il gioco, conteggiare il numero di PV e stabilire un vincitore
- continuare la partita, stabilendo che il giocatore mancante non favorisca nessun avversario

La decisione spetta ai giocatori ancora in gioco. Se scelgono di continuare, tutte le risorse ed i PV ottenuti dal giocatore assente verranno restituiti alla banca, tutti i Gettoni Provincia saranno riposizionati sulla mappa e tutti i suoi Eserciti e Fortezze si comporteranno e verranno considerati al pari di unità e possedimenti Barbari.

D: Siamo fuori tempo massimo. Come possiamo terminare il gioco in fretta ed in modo equo?

R: Decidere un limite di tempo o turno, al termine del quale il giocatore con più PV sarà il vincitore.

D: Dove posso trovare maggiori informazioni sul gioco? E per quanto riguarda le diverse lingue del regolamento?

R: Potete trovare informazioni in diverse lingue sul CD all'interno della scatola di gioco e online su www.warriorsandtraders.com

FASE SOSTENTAMENTO

D: Nel caso mi resti un solo segnalino Cibo, posso comunque rifocillare la mia Cavalleria con quello e declassarla a Fanteria?

R: No, un esercito deve essere rifocillato come da regolamento, in caso contrario sarà destinato a morte certa.

D: Nel caso avessi abbastanza Cibo da rifocillare tutti i miei eserciti, posso comunque scegliere di non farlo per alcuni di essi?

R: Certamente, ma quegli eserciti saranno destinati a morire di fame.

D: Posso prima ottenere le risorse e solo successivamente rifocillare i miei eserciti?

R: No, l'ordine del turno va rigidamente rispettato.

FASE SVILUPPO

D: Posso formare più di un solo esercito con una singola Azione, se dispongo di sufficienti risorse per permettermelo?

R: No, l'*Azione Formare un Esercito* permette di addestrarne esattamente uno (1) solo, con una eccezione. L'abilità *Signore della Guerra* in *Tecnologia Militare* permette ai giocatori di formare due (2) eserciti con una sola Azione.

D: Ho appena incrementato la mia *Tecnologia Produzione* al livello IV, il che mi permetterebbe di ottenere una maggiore quantità di Cibo. Posso avere la differenza?

R: No, l'ottenimento delle risorse è prerogativa della Fase *Sostentamento*, l'aggiornamento tecnologico è stato ottenuto nella Fase *Sviluppo* e non è permesso tornare indietro. I benefici potranno essere ottenuti al prossimo turno.

D: Ho appena incrementato la mia *Tecnologia Produzione* al livello IV con la mia prima Azione. Posso utilizzare la mia seconda Azione per edificare una Fortezza?

R: Sì, i benefici per gli incrementi tecnologici sono immediati.

D: Posso potenziare l'esercito di un altro giocatore durante una partita di 'gioco libero'?

R: No.

D: Ho eseguito la mia prima azione dopodiché mi è stata dichiarata guerra da qualcuno. Posso ripensarci ed eseguire un'Azione diversa?

R: No, tutto quello che è possibile fare è reagire con una seconda Azione disponibile o con un'Azione Supplementare.

COMMERCIO

D: Sono al livello I in *Tecnologia Commercio*. Qualcun altro potrebbe aprire una Rotta Commerciale con me?

R: Sì. L'unico giocatore a doversi preoccupare di poter eseguire questa Azione è quello che intende aprire tale Rotta Commerciale, tutto quello che l'altro deve fare è controllare un Centro Commerciale.

D: Ho dimenticato di scambiare alcune risorse durante la Fase *Commercio*, che ora è conclusa. Posso ancora farlo?

R: No

D: Sono al livello I in Tecnologia *Commercio* così che il mio tasso di scambio con la banca è stabilito come 7 a 1. Posso offrire 3 Armi e 4 Prodotti per 1 Oro?

R: No, è unicamente possibile scambiare 7 risorse dello stesso tipo per 1 di un altro tipo.

D: Ho ottenuto l'abilità *Mercante*. Siamo alla fine del turno e mi sono rimasti 15 Oro e nessun'altra risorsa, così intendo raddoppiare il mio Oro ed ottenerne 30. Cosa succede ora?

R: Si dovrà restituire alla banca ogni quantità superiore a 20. L'averne meno di 20 unità di una risorsa non concede la possibilità di portarne al prossimo turno più di 20 di una diversa.

ESERCITI E BATTAGLIE

D: Dispongo di due Eserciti ed intendo attaccare una Provincia Barbara. Entrambe le mie armate hanno Punti Azione (PA) per arrivarci, ma solo ad una resterebbero abbastanza PA per combattere. Posso comunque entrare con entrambe e combattere solo con una?

R: No, qualsiasi esercito entri in una Provincia Barbara deve avere abbastanza PA per sostenere la battaglia. Le medesime regole verranno applicate in caso di attacco in una provincia di un altro giocatore durante la guerra e tutte le armate che entrino in una provincia avversaria dovranno poter disporre di almeno 1 PA per il combattimento.

D: Ho ottenuto l'abilità Doppio Attacco e la mia Cavalleria ha appena vinto una battaglia contro un'unità Barbara con Potenza 2. Gli è rimasto 1 solo punto vita, quindi voglio attaccarla nuovamente. Quanti danni infliggerà questa volta la mia Cavalleria?

R: Infliggerà 3 danni, esattamente come nel primo scontro.

D: I miei Arcieri si sono ritirati in una Provincia che ora si trova sotto attacco. Quanto danno sono in grado di infliggere?

R: Nessuno, le unità in ritirata non sono in grado di infliggere alcun danno.

D: Ho utilizzato le mie unità per attaccare e sono sopravvissute, ma ora sono io a trovarmi sotto attacco. Quanto danno saranno in grado di infliggere le mie unità?

R: Queste unità infliggeranno danni pari al loro valore di Forza, ogni qualvolta partecipino ad una battaglia, prima di morire o ritirarsi. Le unità in ritirata non infliggono alcun danno.

GIOCO COOPERATIVO

D: Sia io che il mio alleato disponiamo di eserciti nella medesima Provincia. Chi controlla questa Provincia? Chi riceve le relative risorse?

R: Chi possiede il Gettone Provincia.

D: Durante una partita di *Gioco Cooperativo*, voglio prendere una Provincia ad un alleato. Come posso farlo, dal momento che non mi è permesso attaccarlo?

R: Il giocatore alleato dovrà muovere tutte le proprie unità ed abbandonare il proprio Gettone Provincia. Nel caso si abbiano già unità sul posto, sarà sufficiente raccogliere il Gettone Provincia per ottenere il controllo della regione. In caso diverso, la Provincia diverrà Libera e chiunque vi entri per primo potrà reclamarne il diritto di possesso. Per stare sul sicuro, sarebbe meglio avere già un'unità di stanza mentre le unità alleate vengono spostate altrove.

D: Sono autorizzato a potenziare un esercito controllato da un alleato?

R: Sì.

D: E per quanto riguarda un esercito avversario?

R: No.

PUNTI VITTORIA

D: Durante la battaglia, ho forzato le unità nemiche/Barbare alla ritirata, ma non sono riuscito ad infliggergli sufficiente danno da sconfiggerle. In ogni caso, queste unità sono poi state rimosse dal gioco. Posso ottenere i Punti Vittoria per averle distrutte?

R: Assolutamente NO! Si possono ottenere PV unicamente per le unità direttamente sconfitte in battaglia come risultato del danno inflitto dalle proprie armate.

D: Sono al livello III di Tecnologia *Produzione* con un ulteriore Gettone Sviluppo sul livello IV. Vi è un altro giocatore al mio stesso livello, ma con due Gettoni Sviluppo sul livello IV. Chi ottiene il Gettone *Costruttore*?

R: Il giocatore avversario, in quanto più avanzato in Tecnologia *Produzione*.

D: E' stata avviata una partita di *Gioco Libero* per 4 giocatori. Mi trovo nella condizione di essere il primo ad aver raggiunto la condizione di vittoria (33 PV) durante la Fase *Commercio*, in seguito all'acquisto di alcuni Punti Vittoria. Alla fine del turno, due delle mie Fortezze sono state distrutte e questo mi ha portato



indietro rispetto al punteggio necessario per la condizione di vittoria precedentemente raggiunta. Posso comunque dichiararmi il vincitore?

R: No. La vittoria viene stabilita alla fine del turno.

D: Posso acquistare Punti Vittoria al di fuori della Fase *Commercio*?

R: No



Figura 34 Ordine di Turno Variabile: Europa dell'Ovest (sinistra); Europe dell'Est (destra)

[Crediti]

Warriors & Traders™ è un gioco di Andrei Novac

Artisti Grafici

Maria Marin & George Necula

Sviluppo del Gioco

Vlad Sladariu, Florin Neacșu, Agnieszka Kopera, Andrei Novac

Test del Gioco

Florin Neacșu, Alexandra Florea, Vlad Sladariu, Kasia Kociołek, Tomek Więk, Agnieszka Kopera, Bartek Bielaś, Radu Epure, Andrei Carstina, Daniel Bozgan, Alexandru Aleman, Bogdan Rozenberg e tante altre fantastiche persone

Sviluppo del Regolamento

Agnieszka Kopera, Vlad Sladariu, Andrei Novac, Alexandra Florea, Florin Neacșu, Remy Suen

Traduzione ed Adattamento Linguistico

Stefano 'Stec74' Carluccio

Contributi Speciali

Sorin Patilineț, Ciprian Pantea, Mihai Marin

Ringraziamenti Speciali

Agnieszka Kopera, Vlad Sladariu, Florin Neacșu, Alexandru Novac, Alexandra Florea, Radu Epure, Sorin Patilineț, Daniel Bozgan, Ciprian Pantea, Ina Strugaru, Ștefan Atanasiu, Maria Novac, Andreea Kertesz, Andrei Carstina, Bogdan Rozenberg

Visita il sito web NSKN su www.nskn.net per altri giochi da tavolo

© 2011 NSKN Legendary Games SRL

Warriors & Traders è un marchio registrato di NSKN Legendary Games, tutti i diritti sono riservati.

Il gioco nel suo insieme o qualsiasi sua parte non possono essere riprodotti senza l'autorizzazione scritta di NSKN Legendary Games