














TAVOLA GUERRE & CAMBIO DI REGIME	Op. su CARTE IMPERO	GUERRE CIVILI		GUERRE RELIGIOSE
	Campagna 	Cospirazione 	Rivolta Popolare 	Jihad Crociata Riformismo 
<b>Icone sulle Carte (Agenti)</b>	-	Cavalieri, Torri attaccano	Cavalieri, Torri, Cubi attaccano	Cavalieri, Torri attaccano
<b>Cavalieri sulla Mappa</b>	Devono attaccare tutti Costo: 1 Fiorino cad.	Difendono	Difendono	Attaccano (credenti) Difendono (eretici)
<b>Torri sulla Mappa</b>	-	Difendono	Difendono	Attaccano (credenti) Difendono (eretici)
<b>Cavalieri (adiacenti)</b>	Difendono (se sono sull'obiettivo)	-	-	Attaccano (credenti)
<b>Torri (adiacenti)</b>	Difendono (se sono sull'obiettivo)	-	-	-
<b>Pirati (sui bordi Carta Mappa Obiettivo)</b>	-	Attaccano	Attaccano	Attaccano (credenti) Difendono (eretici)
<b>Cubi Concessione (sui bordi della Carta Mappa Obiettivo)</b>	-	-	Attaccano (se di proprietà dell'attaccante)	-
<b>Cavalieri e/o Torri repressi</b>	-	Attaccano	-	-
<b>Cubi repressi (servi)</b>	-	-	Attaccano (di qualsiasi colore)	-
<b>RISOLUZIONE DELLA BATTAGLIA</b>	<b>CAMBIO DI REGIME</b>	<b>CAMBIO DI REGIME</b>	<b>CAMBIO DI REGIME</b>	<b>CAMBIO DI REGIME</b> <i>Ci deve essere almeno una perdita eretica</i>
<b>Se l'Impero non è tuo e hai attaccanti sopravvissuti</b>	Prendi Carta Impero da mazzo/avversario Giocala come Vassallo Scarta Inquisitore, Vassalli e Regina (se ci sono) Puoi aggiungere un cubo Concessione	Prendi Carta Impero da mazzo/avversario Giocala come Re Scarta Regina e Vassalli (se ci sono) Se in una <b>Teocrazia</b> puoi girare la Carta Mappa Puoi aggiungere un cubo Concessione	Prendi Carta Impero da mazzo/avversario Giocala come Re Scarta Regina e Vassalli (se ci sono) Puoi aggiungere un cubo Concessione	Prendi Carta Impero da mazzo/avversario Giocala come Re Scarta Regina e Vassalli (se ci sono) <b>Gira la Carta Mappa sul lato Teocratico</b> Puoi aggiungere un cubo Concessione
<b>Se l'Impero è tuo e hai attaccanti sopravvissuti</b>	Diventa Vassallo Scarta Regina e Vassalli (se ci sono) Puoi aggiungere un cubo Concessione <b>Nota:</b> se il Sovrano attacca un suo Vassallo o un Vassallo ne attacca un altro sotto lo stesso Sovrano non c'è Cambio di Regime	Gira la Carta Impero, se sul lato Repubblica Scarta Regina e Vassalli (se ci sono) Se in una <b>Teocrazia</b> puoi girare la Carta Mappa Puoi aggiungere un cubo Concessione	Gira la Carta Impero, se sul lato Repubblica Scarta Regina e Vassalli (se ci sono) Puoi aggiungere un cubo Concessione	Gira la Carta Impero, se sul lato Repubblica Scarta Regina e Vassalli (se ci sono) <b>Gira la Carta Mappa sul lato Teocratico</b> Puoi aggiungere un cubo Concessione
<b>Pezzi vittoriosi messi nelle città libere</b>	Nessuno	Cavalieri, Torri sopravvissuti usati in attacco	Cavalieri, Torri, Cubi sopravvissuti usati in attacco	Cavalieri (non quelli adiacenti) e Torri sopravvissuti usati in attacco
<b>Emancipazione (opzionale)</b>	Da uno a tutti i pezzi repressi sulla Carta Impero, anche se non hanno partecipato alla battaglia, possono essere posizionati sulla Carta Mappa negli spazi città vuoti o nei bordi liberi			

### TABLEAU OP.





Attivando i propri Tableau è possibile scegliere, per ogni carta, una sola delle azioni (se più di una) visibili sulla carta. Attivandole si possono colpire Carte Mappa, Tableau o Impero, possono muovere, reprimere, eliminare pezzi della forma e colore indicati nell'icona, permettono di guadagnare o perdere Fiorini e sempre hanno come riferimento la **Location** indicata sulla Carta Tableau o riportata nell'icona stessa. Si dividono in **Op Religiose, Politiche, Militari, Economiche**

<b>Location</b>	<p>Concetto fondamentale del gioco: ogni mossa deve essere fatta in corrispondenza del luogo riportato sulla carta o nell'icona della Op attivata.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Il luogo può essere sia una nazione specifica (es.:England, France, Ottoman, Mamluk) che le aree geografiche East e West</li> <li>Se il luogo è una nazione specifica, le azioni della carta hanno come bersaglio la Carta Mappa e le carte Tableau dello stesso luogo oltre a quelle dell'area geografica della Nazione (es.: la carta 56 "The Bold" ha come luogo "France", oltre alla Carta Mappa e carte Tableau France, può attivare le sue Op verso le carte West)</li> <li>Le carte East e West hanno come bersaglio tutte le carte incluse nell'area geografica</li> </ul>
 <b>Inquisitor</b>	<p><b>Op. Religiosa</b> che muove l'Inquisitore del colore dell'icona rappresentata, lo sposta su una carta adiacente nello stesso Tableau o in quello di un altro giocatore se il luogo della carta dove è il pezzo corrisponde a quello della carta bersaglio.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se due Inquisitori si incontrano sulla stessa carta sono entrambi eliminati</li> <li>Quando un Inquisitore arriva su una carta con pezzi repressi, può eliminarne uno</li> </ul>
 <b>Commerce</b>	<p><b>Op. Economica</b>, permette di guadagnare 1 Fiorino prendendolo da qualsiasi carta che ne contenga almeno 1 ed esclusivamente sulla riga del mercato corrispondente al luogo indicato nell'icona (East o West). Se non ci sono Fiorini questa Op non può essere attivata</p>
 <b>Behead</b>	<p><b>Op. Politica</b> che permette di eliminare una carta dal Tableau di un altro giocatore, deve esserci corrispondenza di località.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Scartandola può essere usata anche per eliminare una Carta Impero</li> </ul>
 <b>Tax</b>	<p><b>Op. Politica</b> obbliga il proprietario della Concessione bersaglio a scegliere se pagare 1 Fiorino alla banca (China) o reprimere il proprio cubo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Deve essere piazzata una Leva in una città libera, se la Carta Mappa è satura non è possibile attivare questa Op</li> </ul>
 <b>Repress</b>	<p><b>Op. Politica</b> che permette di reprimere uno dei pezzi rappresentati nell'icona, dalla Carta Mappa corrispondente al luogo della Carta attivata. se la Carta Impero non è in gioco il pezzo è eliminato. Entrambe le soluzioni permettono di guadagnare 1 Fiorino</p>
 <b>Vote</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Op. Politica</b>, può essere attivata solo su Carte Impero che sono in gioco in un Tableau</li> <li>Deve essere un Impero che corrisponde al luogo indicato nell'icona</li> <li>Il giocatore deve avere maggioranza di Concessioni nei bordi della Carta Mappa corrispondente all'Impero dove si vuole attivare la Op</li> <li>Il giocatore deve pagare 1 Fiorino per ogni pezzo represso presente sulla Carta Impero, se non può pagare la Op non si attiva</li> </ul> <p><b>CAMBIO DI REGIME:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se l'Impero è nel Tableau del giocatore la carta deve essere girata sul lato opposto, se diventa Repubblica scartare l'eventuale Regina; tenere tutti i pezzi sulla carta</li> <li>Se l'Impero è nel Tableau di un altro giocatore, spostarlo nel proprio sul lato Re scartando l'eventuale Regina; tenere tutti i pezzi sulla carta</li> <li><b>In entrambi i casi:</b> il giocatore può piazzare un cubo Concessione su un bordo libero della carta Mappa o reprimerne uno avversario al costo di 1 Fiorino</li> <li><b>In entrambi i casi:</b> il giocatore può emancipare da uno a tutti i pezzi repressi</li> </ul>
 <b>Corsair</b>	<p><b>Op. Militare</b> che muove un Pirata, del colore rappresentato nell'icona, da un bordo di mare a un altro corrispondenti al luogo della carta attivata, può anche essere spostato sul bordo di una Carta Mappa adiacente che condivida lo stesso bordo di mare</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Il Pirata uccide la Concessione o Pirata Eretico quando è mosso in un bordo che contiene uno di questi pezzi</li> <li>Non è possibile muovere in un bordo che contiene un Pirata dello stesso colore</li> </ul>
 <b>Siege</b>	<p><b>Op. Militare</b> che permette di eliminare uno dei pezzi rappresentati nell'icona che si trovano sulla Carta Mappa corrispondente alla carta attivata</p>
 <b>Campaign</b>	<p><b>Op. Militare:</b> vedi Tavola Guerre &amp; Cambio di Regime</p>


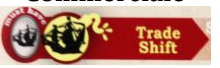
## AZIONI

<p><b>Azioni</b> Sono 2 nel proprio turno ed è possibile saltarne una <b>Solo le prime 3 possono essere ripetute due volte nel proprio turno</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Comprare una Carta</b> – non è mai possibile acquistare quando si è raggiunto il limite di 2 carte nella propria mano</li> <li>2. <b>Giocare una carta</b> – nel proprio Tableau scegliendo se attivare l'azione One Shot (se c'è)</li> <li>3. <b>Vendere una carta</b> – dalla mano o dal proprio Tableau per guadagnare 2 Fiorini</li> <li>4. <b>Attivare East</b> – nell'ordine preferito attivare una Op. per carta</li> <li>5. <b>Attivare West</b> – nell'ordine preferito attivare una Op. per carta</li> <li>6. <b>Attivare Trade Fair East</b> – scarta la carta girata in cima alla riga East attivando la <b>rotta Nera</b> che parte dalla città non "tappata" da un disco nero</li> <li>7. <b>Attivare Trade Fair West</b> – scarta la carta girata in cima alla riga West attivando la <b>rotta Bianca</b> che parte dalla città non "tappata" da un disco bianco</li> <li>8. <b>Dichiarare Vittoria</b> – rispondendo alle condizioni descritte dalla Carta Vittoria attiva</li> </ol>
--	--

## CONDIZIONI DI VITTORIA

<p><b>Attivare la Carta Vittoria</b> - a parte <i>Patron</i>, tutte le altre Condizioni di Vittoria devono essere prima attivate:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Acquistare nel Mercato una Carta Cometa</b>: questa carta è immediatamente scartata rendendo possibile l'acquisto anche se si hanno in mano 2 carte</li> <li>2. <b>Attivare la Vittoria</b>: la Cometa permette di girare una delle 4 Carte Vittoria rendendola attiva, da questo momento chiunque raggiunga le condizioni descritte sulla carta può vincere la partita</li> <li>3. <b>Dichiarare la Vittoria</b>: nel proprio turno il giocatore può dichiarare, dimostrandolo, di aver raggiunto le condizioni di vittoria dettate da una delle Carta Vittoria attive, la partita termina</li> <li>4. <b>Importante</b>: <i>Dichiarare Vittoria</i> è un'azione, se il giocatore ha esaurito le due mosse deve aspettare il suo prossimo turno sperando che le condizioni restino invariate o che nel frattempo non vinca un avversario.</li> </ol>	
 <p><b>Patron</b></p>	<p>La partita termina immediatamente quando, alla fine del turno del giocatore, nel riempire gli spazi vuoti entrambi i mazzi East e West rimangono senza carte. A questo punto vince il giocatore che nel suo Tableau ha più <b>Prestigio Patron</b>, se c'è parità fra due o più giocatori vince chi ha più Fiorini</p>
<p><b>Imperial</b></p>	<p>Per vincere il giocatore deve avere nel proprio Tableau due o più Imperi, lato Re, del giocatore che ha più Re, per il conteggio sono validi anche i Vassalli e il loro Sovrano</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• In due giocatori la differenza è di tre o più</li> </ul>
 <p><b>Globalization</b></p>	<p>Per vincere il giocatore deve avere:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 o più Concessioni rispetto al giocatore che ne ha di più</li> <li>• più <b>Prestigio Discovery</b> rispetto al giocatore che ne ha di più</li> </ul>
 <p><b>Renaissance</b></p>	<p>Per vincere il giocatore deve avere:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• più Repubbliche di qualsiasi avversario</li> <li>• almeno due o più <b>Prestigio Law</b> rispetto al giocatore che ne ha di più</li> </ul>
<p><b>Holy</b></p> 	<p>Per vincere il giocatore deve avere più <b>Prestigio Religioso</b> dedicato alla <b>Religione Suprema</b> rispetto all'avversario che ne ha di più. Una <b>Religione</b> ottiene la <b>Supremazia</b> quando:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ha in gioco più Inquisitori del suo colore rispetto al numero degli Inquisitori delle altre due Religioni combinati insieme</li> <li>• ha più pezzi (Cavalieri, Torri, Pirati) del suo colore piazzati sulle Carte Mappa Teocrazia rispetto a quelli delle altre Religioni combinati insieme. Eventuali pezzi repressi sulle Carte Impero non sono presi in considerazione.</li> </ul>

## ONE SHOT OP.

<p>Sono azioni che possono essere attivate una sola volta ed esclusivamente quando si gioca la carta nel proprio Tableau. Guerre Civili (<b>Conspiracy</b> e <b>Paesant Revolt</b>) e Guerre Religiose (<b>Jihad</b>, <b>Crusade</b> e <b>Reformation</b>) sono spiegate nella <b>Tabola Guerre &amp; Cambio di Regime</b>, a queste azioni si aggiungono:</p>	
<p><b>Incoronazione</b></p> 	<p>Questa azione può avere come bersaglio solo Carte Nazione che non sono ancora in gioco:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prendere la carta Nazione scegliendo fra quelle elencate sulla Carta Coronation</li> <li>• Porre la Carta Nazione nel proprio Tableau e sotto, a croce, mettere la carta Coronation, in questo modo restano visibili e attivabili eventuali Op, e il Prestigio (se c'è)</li> </ul> <p>Come ogni <b>CAMBIO DI REGIME</b> il giocatore può mettere una sua Concessione in un bordo libero della Carta Mappa corrispondente o sostituirla una reprimendola al costo di 1 Fiorino</p>
<p><b>Cambio della Rotta Commerciale</b></p> 	<p>Permette di spostare uno dei dischi che sulla Mappa bloccano una delle possibili rotte commerciali, l'azione riporta la o le città (a scelta del giocatore) dove è possibile spostare il disco. <b>Spice Island</b>: per attivare questa azione il giocatore deve già possedere un Prestigio Discovery</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sbloccare questa rotta commerciale è un'azione permanente e successive azioni per spostare Spice Island non hanno effetto</li> </ul>

## AGENTI

Quando non attiva la One Shot Op il giocatore sceglie se piazzarli e quanti, nel caso siano disponibili più di uno

<p><b>Inquisitori</b></p> 	<p><b>Piazzamento:</b> sulla Carta nel proprio Tableau oppure nel Tableau di un avversario se il luogo della Carta Bersaglio corrisponde a quello della Carta che lo mette in gioco</p> <p><b>Effetto:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>One Shot Op:</b> deve essere piazzato (vedi sopra) ma non partecipa alla guerra</li> <li>L'Inquisitore inibisce tutte le Op e Abilità Speciali presenti sulla Carta dove è posizionato tranne le Op Religiose</li> <li>se un Inquisitore arriva in una Carta che ne contiene un altro, i due pezzi si eliminano a vicenda anche se sono dello stesso colore</li> <li>se un Inquisitore arriva in un Impero che contiene pezzi repressi, può eliminarne uno senza costi o guadagni a scelta del giocatore che lo muove</li> </ol> <p><b>Movimento:</b> vedi Op Religiosa "Inquisitor" nella tavola <i>Tableau Op</i></p> <p><b>Represso:</b> non può mai essere represso</p>
<p><b>Cavalieri</b></p> 	<p><b>Piazzamento:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>One Shot Op:</b> deve essere piazzato di fianco alla Carta Mappa bersaglio come attaccante</li> <li>Può essere piazzato in qualsiasi città sulla Carta Mappa bersaglio, se tutti gli spazi sono occupati il giocatore può reprimere un qualsiasi pezzo già in gioco al costo di 1 Fiorino</li> </ol> <p><b>Effetti:</b> partecipa attivamente a tutte le guerre, sia in attacco che in difesa, secondo le regole visibili sulla <i>Tavola Guerre &amp; Cambio di Regime</i></p> <p><b>Represso:</b> può essere un pezzo Represso sulla Carta Impero</p>
<p><b>Torri</b></p> 	<p><b>Piazzamento:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>One Shot Op:</b> deve essere piazzato di fianco alla Carta Mappa bersaglio come attaccante</li> <li>Può essere piazzato in qualsiasi città sulla Carta Mappa bersaglio, se tutti gli spazi sono occupati il giocatore può reprimere un qualsiasi pezzo già in gioco al costo di 1 Fiorino</li> </ol> <p><b>Effetti:</b> partecipa attivamente alle guerre, sia in attacco che in difesa, ma solo con i pezzi presenti sulla Carta bersaglio e secondo le regole visibili sulla <i>Tavola Guerre &amp; Cambio di Regime</i></p> <p><b>Represso:</b> può essere un pezzo Represso sulla Carta Impero</p>
<p><b>Pirati</b></p> 	<p><b>Piazzamento:</b> nei Bordi di Mare delle Carte Mappa</p> <p><b>Effetti:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Piazzato in un bordo di mare che contiene una Concessione o altro Pirata, li elimina</li> <li>Partecipa a gran parte delle guerre secondo la <i>Tavola Guerre &amp; Cambio di Regime</i></li> </ol> <p><b>Movimento:</b> vedi Op Militare "Corsair" nella Tavola <i>Tableau Op</i></p> <p><b>Represso:</b> non può mai essere represso</p>
<p><b>Concessioni</b></p> 	<p><b>Piazzamento:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>One Shot Op:</b> deve essere piazzato di fianco alla Carta Mappa bersaglio come attaccante</li> <li>In qualsiasi Bordo delle Carte Mappa dove rappresenta una Concessione, se i bordi sono tutti occupati il giocatore può reprimere una Concessione esistente al costo di 1 Fiorino</li> </ol> <p><b>Effetti:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guadagnano 1 Fiorino quando sono in un Bordo di Mare attraversato dalla linea commerciale attivata da una Trade Fair</li> <li>La maggioranza di Concessioni attorno a una Carta Mappa permette la Op Politica "Vote"</li> <li>Partecipano come attaccanti nella Rivolta Popolare secondo la <i>Tavola Guerre &amp; Cambio di Regime</i></li> <li>La maggioranza di Concessione è una condizione per la vittoria Globalization</li> </ol> <p><b>Represso:</b> può essere un pezzo represso (Servo) sulla Carta Impero</p>

## TRADE FAIR

- E' possibile attivare una Trade Fair anche se si hanno in mano 2 carte, la Carta scelta è immediatamente scartata
- Scegliere se attivare la rotta East o West, il viaggio inizierà dalla città non "tappata" con i dischi neri o bianco
- Prendere 2 Fiorini da China e sommarli a quelli già presenti sulla carta scelta, poi 1 Fiorino va al promotore
- Tracciare il percorso fino alla sue fine pagando 1 Fiorino ad ogni Concessione o Pirata incontrati
- Su ogni Carta Mappa attraversata piazzare un pezzo (Leva) di forma e colore rappresentato nelle Città e, se più di uno spazio è libero, il promotore del viaggio sceglie quale; se le città sono sature non si piazza nulla
- Il viaggio termina quando finiscono i soldi o se arriva alla città destinazione finale, se avanzano Fiorini piazzarli sulla nuova carta girata che sostituisce la precedente
- Ogni proprietario di Concessione ritira il Fiorino guadagnato mentre quello "rubato" dai Pirati finisce a China