

CONQUEST

OF THE

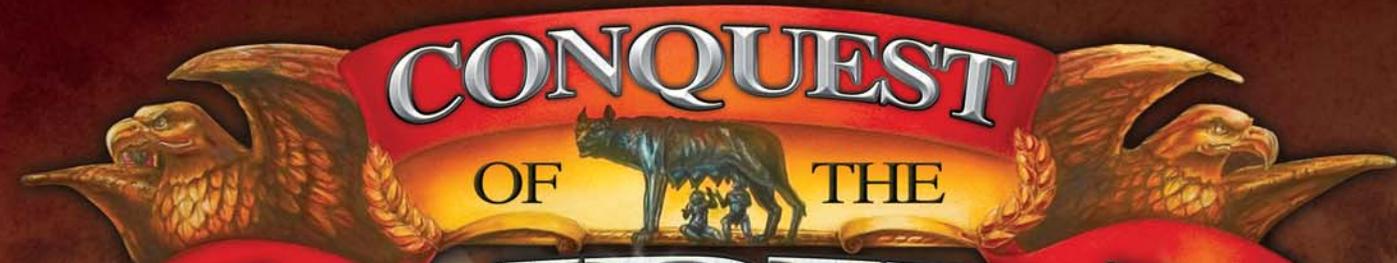


EMPIRE

III

REGOLE DEL GIOCO



The logo features two golden eagles with spread wings on either side of a central golden wolf. The wolf is standing on a small platform with a tiny figure of a person at its feet. The entire logo is set against a red and yellow background.

CONQUEST OF THE EMPIRE

**IDEATO DA GLENN DROVER
ISPIRATO A UN PROGETTO DI MARTIN WALLACE**

*Questo gioco è dedicato a mia moglie Christine con affetto
Le sconfitte della vita sono meno amare e le
vittorie più dolci grazie a te.*



© COPYRIGHT 2005 EAGLE GAMES, INC.
CONQUEST OF THE THE EMPIRE (LA CONQUISTA DELL'IMPERO)
È UN MARCHIO DI LARRY HARRIS



www.eaglegames.net

LA CONQUISTA DELL'IMPERO II

AMBIENTAZIONE STORICA

È un'epoca di disordini nell'Impero romano. L'ultimo imperatore è stato assassinato dalla sua Guardia Praetoriana, che ha poi invitato lo zio dell'imperatore a prendere il trono. Terrificato, egli è fuggito a nascondersi.

Poco tempo dopo, e quasi simultaneamente, a Roma comincia a circolare la voce che parecchi Generali di diverse province sono stati "dichiarati" dai loro eserciti i futuri Caesar.

Ora quegli eserciti stanno saccheggiando i quattro angoli dell'impero forzando ad entrare nelle loro file nuove reclute. Presto marceranno su Roma per imporre sul trono il loro Caesar. È un'epoca di sanguinosa guerra civile. Potrà un unico Caesar unificare nuovamente l'impero, o la guerra lo farà a pezzi?

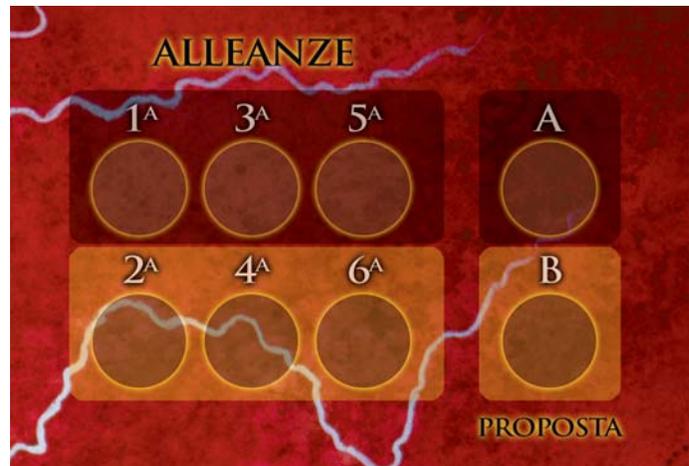
GIOCO

Il gioco consiste in quattro Stagioni di campagne. Nuove alleanze vengono create all'inizio di ogni nuova Stagione di campagne (che consiste di 4 turni di gioco più certe fasi di fine Stagione). In ogni turno, i giocatori si alternano giocando due Azioni ciascuno. Alla fine di ogni Stagione, vengono raccolte le tasse e i Punti si vincono in base al numero relativo di gettoni di "influenza" in possesso dei giocatori in ogni provincia strategica. Per difendere i gettoni di "influenza" di un Caesar e attaccare le forze degli altri Caesar si utilizzano unità militari di vario tipo. Le carte della Conquista dell'Impero, una volta acquisite, concedono vantaggi economici, politici, e militari che possono aiutare un giocatore a ottenere la vittoria. Il denaro è essenziale e lo si può ottenere attraverso le tasse normali alla fine di ogni Stagione di campagne, o per mezzo di "tasse speciali", (ma al prezzo di aumentare il Caos nell'impero). I giocatori devono usare le loro preziose azioni, denaro ed eserciti per sconfiggere gli altri giocatori e raggiungere il dominio del maggior numero possibile di province strategiche. Il controllo di tali province dà ai giocatori punti di vincita, e alla fine il titolo di Caesar.

LA CARTINA



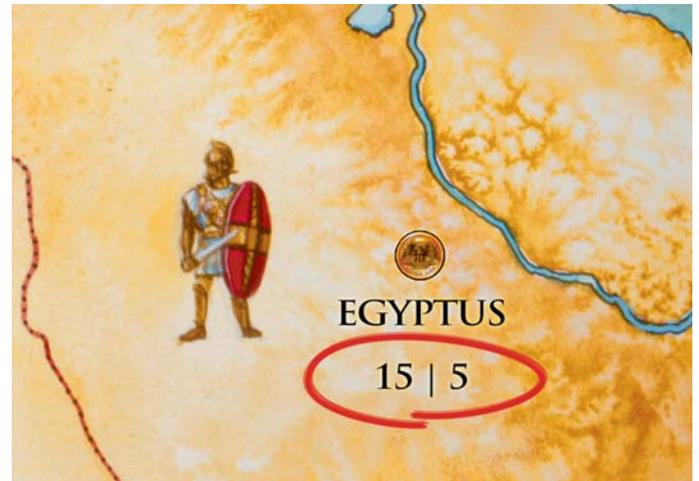
La cartina è divisa in numerose Province di terra e zone di mare. Le unità di terra (Fanteria, Cavalleria, Catapulte, Generali, e Caesar) possono occupare soltanto province di terra, e le Galee possono occupare solo zone di mare.



CASELLA DELLE ALLEANZE: Quest'area è usata dai giocatori per mostrare le alleanze proposte durante l'asta delle alleanze (Proposta A e B), e mostra le alleanze effettive e l'ordine dei turni per quella Stagione di campagne una volta conclusa l'asta.



COME SEGNARE I PUNTI DI VINCITA: Un gettone extra di Influenza per ogni giocatore viene usato per segnare i punti di vincita di ogni giocatore durante il gioco.



PROVINCE STRATEGICHE: Le Province strategiche sono le province più importanti nell'impero romano. L'influenza in queste province è fondamentale per poter diventare il nuovo Caesar. Nella Conquista dell'Impero 2, i giocatori ottengono punti di vincita quando hanno gettoni di influenza in queste province. Le Province strategiche sono quelle con i numeri separati da barre (ad es. EGITTO ha 15/5). Le 11 Province strategiche sono: Hispania, Narbonensis, Italia (la località di Roma), Neapolis, Sicilia, Achaia, Asia, Galacia, Mesopotamia, Egitto, e Numidia.



COME SEGNARE I TURNI: Il gioco consiste di quattro Stagioni di campagne, ognuna delle quali dura quattro giri (per un totale di 16 giri per ogni gioco). I giocatori devono usare due unità militari extra per tenere il conto del giro e della Stagione.

UNITÀ, CARTE, MONETE E GETTONI

UNITÀ

Le figurine di plastica sono chiamate le unità. Le unità possono occupare le province o le zone di mare sulla cartina e si possono usare per effettuare Azioni speciali. Alcune unità sono definite "unità militari" (Fanteria, Cavalleria, Catapulte, e Galee), altre "capi" (Generali e Caesar), "unità navali" (Galee), o "unità terrestri" (Fanteria, Cavalleria, Catapulte, Generali, e Caesar), a seconda della situazione.



FANTERIA: (unità militare; di terra) le unità di fanteria rappresentano una coorte di soldati romani a piedi. La fanteria romana era la spina dorsale dell'esercito romano, normalmente composta da professionisti bene addestrati. Nella Conquista dell'Impero 2, queste unità costano poco e sono molto efficienti in battaglia.



CAVALLERIA: (unità militare; di terra) sebbene l'esercito romano avesse pochi cavalieri rispetto al numero dei fanti, queste truppe erano essenziali per le perlustrazioni, gli scontri, e per proteggere il fianco dell'esercito durante la battaglia. Nella Conquista dell'Impero 2, queste unità apportano straordinario potere all'esercito in battaglia.



CATAPULTE: (unità militare; di terra) Queste unità rappresentano tutte le macchine da guerra dei Romani dalle balestre e catapulte usate sul campo di battaglia ai pesanti onagri usati per abbattere le mura delle città. Le Catapulte completano le capacità di un esercito in CotE2. Nessun esercito è completo senza almeno una unità di Catapulte.



GALEA (unità militare; Navale) Queste galee da guerra, note anche come Triremi, rappresentano flotte di navi da guerra e trasporto usate dall'Impero romano per dominare il Mediterraneo per diversi secoli. In CotE2, sono usate per bloccare i movimenti attraverso gli stretti (le frecce doppie sulla cartina), per trasportare unità di terra verso terre lontane, e per attaccare altre flotte. Possono inoltre influenzare il risultato di battaglie terrestri che accadono in province costiere vicine.



GENERALE: (Capo; unità di terra) i Generali rappresentano la leadership delle Legioni Romane (esercito). Rappresentano anche la leadership politica di ogni fazione in lotta per il potere. In tale ruolo sono capaci di influenzare la popolazione locale, dirigere gli spostamenti degli eserciti e guidarli con maestria in battaglia, oltre a raccogliere denaro e truppe addizionali.



CAESAR: (Capo; unità di terra) i Caesar rappresentano la somma leadership di ogni fazione compreso lo stesso candidato al trono. Possono compiere tutte le funzioni di un Generale, più altre funzioni con maggior efficienza.

CARTE



Le carte di conquista possono essere ottenute dai giocatori durante tutto il gioco e danno loro varie capacità. Tali capacità vanno dal migliorare le abilità degli eserciti dei giocatori in battaglia all'assassinare i generali e i senatori di un altro giocatore; dalla possibilità di far votare il Senato per truppe extra, punti di vincita, denaro, o influenza a Roma a missioni speciali per salvare le province dalle invasioni barbariche.

MONETE



Le monete rappresentano i "Talenti" d'oro dei Romani. Le monete d'oro valgono 10 Talenti, e quelle d'argento 5 Talenti.

GETTONI



GETTONI DEL CAOS: Questi gettoni hanno valori diversi (1, 5, e 10). I gettoni si danno ai giocatori che “guadagnano” punti di Caos per aver arruolato unità, imposto tasse speciali, e perso delle battaglie. I giocatori devono nascondere il valore dei loro gettoni di Caos agli altri giocatori tenendoli a faccia in giù, tuttavia, ogni giocatore deve mostrare i propri gettoni di Caos alla fine di ogni Stagione di campagne per stabilire chi ne ha di più (perde 10 punti di vincita) e il secondo (perde 5 punti). I giocatori possono fare il cambio come necessario prendendo i gettoni del caos da quelli inutilizzati.



I GETTONI DELLE PROVINCE: Ognuno di questi gettoni ha scritto sopra il nome di una “Provincia strategica”. All’inizio del gioco, ogni giocatore sorteggerà a caso i gettoni delle Province (restituendo tutti i gettoni “Italia” e riprovando a pescare, perché nessun giocatore all’inizio può avere influenza in Italia) e poi piazzerà un gettone di Influenza in ognuna delle Province strategiche indicate togliendo i quattro gettoni sorteggiati dal gioco.

In seguito, all’inizio di ogni Stagione di Campagne (compreso la prima), un numero di gettoni delle Province uguale al doppio del numero dei giocatori viene estratto a caso dai gettoni rimanenti e posto sulla Provincia strategica indicata sul gettone. Questi gettoni vengono quindi messi a disposizione dei giocatori che li possono acquistare e scambiare con i gettoni di influenza di quel giocatore. Una volta acquistato, il gettone delle Province viene tolto dal gioco (Nota: non viene rimesso tra i gettoni non utilizzati, ma messo “fuori gioco” in una pila separata da quella dei gettoni delle province che non sono ancora stati scelti).



GETTONI DI INFLUENZA

I gettoni di influenza rappresentano l’influenza di un Caesar nelle Province strategiche dell’Impero romano. Ogni giocatore inizia a giocare con quattro gettoni di influenza sul tabellone. Ci sono quattro modi con cui i giocatori possono guadagnare nuovi gettoni di influenza:

- 1) I gettoni delle province possono essere acquistati e sostituiti con il gettone di influenza del giocatore se l’acquirente possiede un Generale o un Caesar in quella provincia.
- 2) Un giocatore può acquistare e sostituire un gettone di influenza di un altro giocatore (non-alleato) in una provincia dove l’acquirente possiede un Generale o un Caesar e il giocatore il cui gettone d’influenza viene acquistato non ha nessuna unità militare presente. (Nota: la banca riscuote i soldi per l’acquisto, non il giocatore).
- 3) Si compra la carta di un politico. L’acquirente guadagna un nuovo gettone d’influenza nella provincia dove c’è il suo Caesar.
- 4) Un giocatore vince il Voto del senato: Influenza a Roma. Questo giocatore aggiunge due nuovi gettoni di influenza in Italia.

I gettoni di Influenza si possono collocare solo nelle Province strategiche e non possono mai essere spostati come Unità da una provincia all’altra.

Gettoni di Influenza extra sono usati anche come segnali per indicare i punti di vincita di ogni giocatore e lo stato delle alleanze e dell’ordine dei turni.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Ogni giocatore sceglie un colore e inizia il gioco con 1 Caesar, 1 Generale, 8 Fanterie, 2 Cavallerie, 1 Catapulta e 1 Galea, e 4 gettoni di Influenza dello stesso colore scelto dal giocatore. Si possono usare soltanto pedine del proprio colore. Ogni giocatore inizia il gioco con 80 Talenti (8 monete d'oro), e tre carte di "Senatore" (Ogni giocatore riceve una carta che vale I, una II, e una III).

Le cinque carte di "Voto del Senato" si tolgono dal mazzo e si mettono a faccia in su vicino al tabellone. Mescolare il resto del mazzo e metterlo vicino al tabellone a faccia in giù.

Partendo dal primo giocatore, ogni giocatore sorteggia 4 gettoni delle Province a caso, e colloca uno dei propri gettoni di influenza in ciascuna delle province estratte. Se vengono estratti dei gettoni per l'Italia, bisogna riporli ed estrarre di nuovo (nessun giocatore può iniziare il gioco con un segnale di Influenza in Italia). Dopo che ogni giocatore ha collocato 4 gettoni di Influenza, i gettoni delle Province vengono tolti dal gioco.

Tutte le monete che avanzano sono messe in una "banca" vicino al tabellone. Tutti i pagamenti vengono eseguiti dai giocatori alla banca e tutte le tasse sono prelevate dalla banca e pagate al giocatore.

Nota: I giocatori non possono mai scambiarsi l'un l'altro denaro, unità, gettoni di Influenza, gettoni del caos, o carte di conquista.

Suggerimento

Il denaro (sottoforma di monete d'oro o d'argento) è necessario per vari obiettivi, e i giocatori potrebbero trovarsi a corto di questa preziosa merce. Fortunatamente, un giocatore può sempre ottenere altro oro usando la mossa "Tassa Speciale" durante il proprio turno, ma soltanto se accetta altri punti di Caos. Per ogni 1 punto di caos che si accetta si possono avere 5 Talenti, fino a 25 Talenti per ogni azione.

SEQUENZA DELLA STAGIONE DI CAMPAGNE

Il gioco consiste di una serie di Stagioni di Campagne, ognuna delle quali consta delle seguenti fasi:

- 1) Collocamento dei gettoni delle Province
- 2) Collocamento delle carte di conquista disponibili
- 3) Stabilire le Alleanze tra i giocatori e l'ordine del gioco
- 4) Collocamento delle unità di partenza – (Soltanto per la prima Stagione di campagne)
- 5) Azioni del giocatore (2 per giocatore per giro)
- 6) Tasse e costi di manutenzione
- 7) Punti di vincita e di Caos
- 8) Fine della Stagione delle campagne

1) COLLOCAMENTO DEI GETTONI DELLE PROVINCE

Estrarre a caso nuovi gettoni delle Province da quelli non utilizzati e collocarli nelle loro rispettive località sulla cartina a faccia in su. Tutti i gettoni delle Province di precedenti campagne sono lasciati sulla cartina fino a quando non vengono acquistati. Il numero dei gettoni delle Province estratti è pari al doppio del numero dei giocatori (perciò, se ci sono 6 giocatori, saranno estratti 12 gettoni all'inizio di ogni nuova Stagione di campagne).

2) COLLOCAMENTO DELLE CARTE DI CONQUISTA DISPONIBILI

Un numero di carte di conquista pari al doppio del numero dei giocatori sono estratte dal mazzo e poste a faccia in su vicino al tabellone. Queste carte sono ora a disposizione dei giocatori e possono essere scelte durante il turno di un giocatore.

3) STABILIRE LE ALLEANZE TRA I GIOCATORI E L'ORDINE DEL GIOCO

I giocatori adesso si devono dividere in due gruppi di alleanze, come stabilito da una serie di aste di alleanze. Lo scopo di tali aste è di determinare quali giocatori saranno in quali alleanze, e anche l'ordine dei turni.

Suggerimento

Può essere molto utile vincere le aste per decidere quali giocatori potete attaccare, e quali giocatori non possono attaccarvi durante la prossima Stagione di campagne. La vincita all'asta consente inoltre di decidere quale giocatore dovrà giocare prima di un altro. Ciò può essere MOLTO importante e può sicuramente influenzare il ritmo del gioco.

Durante la prima Stagione di campagne, l'ordine di offerta nella prima asta delle alleanze va in senso orario partendo dal primo giocatore (scelto a caso). L'asta seguente sarà iniziata dal giocatore alla sua sinistra, e così via.

Nelle seguenti Stagioni, il primo giocatore a fare un'offerta all'asta è quello che ha giocato l'ultimo turno (eseguito le proprie azioni) nella precedente Stagione di campagne. L'asta seguente sarà iniziata dal giocatore alla sua sinistra, e così via.

I giocatori fanno un'offerta in Talenti (monete). Il primo giocatore fa un'offerta e il giocatore seguente può o aumentare l'offerta oppure passare. Tutti i giocatori a turno fanno un'offerta oppure passano (in senso orario). Se un giocatore sceglie di passare, può ancora fare un'offerta successivamente nel giro della stessa asta se il giro delle offerte arriva di nuovo a lui/lei. L'asta finisce quando tutti i giocatori passano dopo un'offerta. Il giocatore che ha fatto l'offerta più alta vince l'asta. (Notare: Il primo giocatore può fare un'offerta "zero" – che non viene considerata un "passo". Se nessun altro

giocatore fa un'offerta superiore a zero, a questo punto il primo giocatore vince l'asta gratuitamente).

Quando un giocatore fa un'offerta, deve far vedere la situazione di alleanze che sta proponendo con quell'offerta (usare un gettone di Influenza extra per ogni giocatore a questo scopo). Lo si fa ponendo un gettone di un giocatore non alleato nella casella della Proposta A e un altro gettone di un non alleato nella casella di Proposta B. Il giocatore che fa l'offerta può mettere un segnale di non alleato, incluso il proprio, in una o nell'altra casella. L'unica volta in cui un giocatore può mettere un unico gettone di non alleato (senza un segnale corrispondente nell'altra casella) è quando si tratta dell'ultimo gettone rimasto in un'asta con un numero di giocatori dispari. Quando un altro giocatore alza l'offerta, può risistemare o sostituire i gettoni di un altro giocatore non alleato se decide di farlo.

Il giocatore che finisce col vincere l'asta paga la somma offerta in oro alla banca e quindi colloca i due segnali delle caselle di Proposta nelle caselle delle Alleanze in modo che corrispondano alla proposta. (Il risultato della prima asta comporta che il gettone dalla casella di Proposta A venga messo nella "1a" casella e il gettone della Proposta B nella "2a" casella. Il risultato della seconda asta vede A nella "3a" casella e B nella "4a", e via dicendo).

Tale procedura si ripete fino a quando tutti i giocatori sono membri di una delle due Alleanze.

4) COLLOCAMENTO DELLE UNITÀ DI PARTENZA (SOLTANTO ALL'INIZIO DELLA PRIMA STAGIONE DI CAMPAGNE)

Dopo la prima asta (soltanto), i giocatori a turno sistemano le loro unità di partenza (8 Fanterie, 2 Cavallerie, 1 Catapulta, 1 Galea, 1 Caesar, e 1 Generale) sul tabellone. Il giocatore con il gettone nella "1a" casella colloca tutte le proprie unità per primo, seguito dal "2o" giocatore, e così via fino a quando tutti i giocatori hanno collocato le loro unità. Le unità di partenza si possono collocare soltanto nelle province dove sia presente il gettone di Influenza di quel dato giocatore. Le Galee sono piazzate in una zona di mare adiacente a una provincia che contiene il gettone di Influenza del giocatore che la possiede.

5) AZIONI DEL GIOCATORE (2 PER GIOCATORE PER GIRO)

Ogni Stagione di campagne dura 4 giri. L'ordine del gioco è determinato dalla posizione del gettone di ogni giocatore sul quadro delle Alleanze.

Il giocatore con il proprio gettone in "1a" esegue 2 azioni, seguito dal giocatore in "2a" e via dicendo.

In ogni giro, un giocatore può fare una qualsiasi delle due azioni o un insieme di azioni (con l'eccezione che l'azione:

"Prendi una carta di conquista" può essere fatta da ciascun giocatore una sola volta per giro). Un giocatore può eseguire qualsiasi combinazione delle seguenti azioni, in qualsiasi ordine:

- Prendi una carta di conquista (una volta sola per giro)
- Arruolamento
- Compra influenza
- Tassa Speciale
- Sposta le unità di terra
- Battaglia di terra
- Mossa navale/ Battaglia navale
- Passo

Dopo che tutti i giocatori hanno completato due azioni, il segnale del giro viene avanzato di una casella e inizia il giro seguente. Dopo quattro giri, il gioco passa alla fase (6) Tasse e spese di manutenzione.

PRENDI UNA CARTA DI CONQUISTA (UNA VOLTA SOLA PER GIRO)

Il giocatore di turno sceglie una carta tra quelle disponibili (a faccia in su), ne paga il prezzo (indicato in moneta nell'angolo in basso a destra) sulla carta alla "banca". Se la carta non mostra un costo, allora è "gratis", ma il giocatore deve comunque usare un'azione per averla. Il costo indicato è per l'acquisto della carta, non c'è nessun costo extra per usarla.

Ci sono cinque tipi diversi di carte di conquista. Ogni tipo di carta ha un simbolo esclusivo nell'angolo in basso a sinistra. Ogni tipo diverso ha anche regole diverse:



USO IMMEDIATO: Queste carte, una volta prese, devono essere usate immediatamente e poi eliminate dal gioco.



SENATORE: Una volta prese, queste carte si mettono a faccia in giù davanti al giocatore che le possiede (e si possono anche nascondere se il giocatore lo desidera). Una volta usate (come parte del voto del Senato), la carta o carte sono tolte dal gioco (vedere voto del Senato di seguito).



DIPLOMAZIA: Una volta prese, queste carte si mettono a faccia in su davanti al giocatore per il resto della Stagione di campagne. Alla fine della Stagione, sono restituite e messe nel gruppo di carte a disposizione (a faccia in su) vicino al tabellone, e possono essere pescate da un altro giocatore.



MULTI-USO: Una volta prese, queste carte si mettono a faccia in su di fronte al giocatore che le possiede, e sono in possesso del giocatore per il resto del gioco. Tuttavia, si possono usare soltanto una volta per Stagione.

Si possono usare soltanto durante il turno del giocatore, ma non costano un'azione per essere usate (quindi, un giocatore potrebbe "usare" qualcuna, nessuna, o tutte le carte Multi-uso che possiede senza dover pagare un'azione durante il proprio giro). Una volta usata, la carta si mette a faccia in giù e non si può più utilizzare per il resto della Stagione di campagne. All'inizio di ogni nuova Stagione, il giocatore deve ricordarsi di girare le carte Multi-uso a faccia in su per far capire che sono pronte per essere nuovamente usate.

SENZA SIMBOLO: se la carta non ha un simbolo nell'angolo in basso a sinistra, una volta pescata, gli effetti della carta durano per il resto del gioco. La si deve mettere davanti al giocatore a faccia in su.

ARRUOLAMENTO

Il giocatore di turno può arruolare (comprare) nuove unità militari dal gruppo di quelle che non ha ancora usato. I nuovi arruolati vanno piazzati in una provincia (o, per le Galee, in una zona di mare adiacente alla provincia) in cui il giocatore di turno abbia almeno un gettone di influenza e un Generale o un Caesar. Il costo delle unità si paga alla "banca" ed è di seguito indicato:

■ Fanteria	5
■ Cavalleria	10
■ Catapulta	15
■ Galea	15
■ Generale	20

Il giocatore di turno può comprare quante unità militari desidera, ma è limitato dal numero di unità nel suo colore.

L'arruolamento nell'esercito generalmente turba le popolazioni in quanto i giovani uomini vengono "reclutati" nell'esercito. Ed è ancora peggio quando non è il governo legittimo a fare il reclutamento.

Ogni volta che il giocatore usa l'azione Reclutamento, ottiene 2 punti di Caos.

COMPRA INFLUENZA

Il giocatore di turno può comprare un gettone di influenza in qualsiasi provincia in cui un gettone di Influenza non sia protetto o dove sia disponibile un gettone della Provincia

(vedere di seguito), purché il giocatore abbia un Generale o un Caesar in quella provincia. Un giocatore può acquistare 1 gettone di influenza/provincia se possiede un Generale in quella provincia o 2 gettoni di influenza/provincia in una provincia che contiene il proprio Caesar. (Nota: le due cose non si possono combinare. Vale a dire, un giocatore non può comprare 3 gettoni di influenza/provincia disponibili se possiede sia un Generale che un Caesar in quella provincia).

Ogni gettone di influenza/provincia acquistato costa al giocatore 10 Talenti (da versare alla banca). Quando un giocatore compra un gettone di Provincia, questo viene eliminato dal gioco e sostituito con il gettone di Influenza di quel dato giocatore. Quando un giocatore compra un gettone di influenza di un altro giocatore, questo viene restituito al giocatore e sostituito dal gettone del compratore.

COME PROTEGGERE I GETTONI DI INFLUENZA

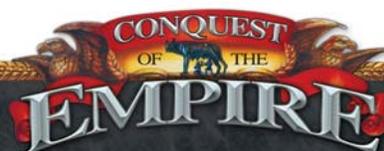
Un gettone di Influenza non può essere acquistato da un altro giocatore fino a che il giocatore che lo possiede ha almeno una unità militare terrestre in quella provincia (Fanteria, Cavalleria, o Catapulta). Quindi, un giocatore che voglia comprare il gettone di Influenza di un altro giocatore, deve prima attaccare con successo le unità militari di quel giocatore ed eliminarle o obbligarle alla ritirata.

Suggerimento

Una delle sfide maggiori nella Conquista dell'Impero 2 è cercare di proteggere tutti i propri gettoni di Influenza, tentando al contempo di sottrarli agli altri giocatori. Questo significa che probabilmente si vogliono concentrare tutte le proprie unità militari in un unico grande esercito per essere sicuri di vincere le battaglie con il minimo di perdite. Tuttavia, si devono anche proteggere le province che contengono i propri gettoni di Influenza con almeno un'unità di fanteria per obbligare gli avversari a usare un'ulteriore azione prima di poter acquistare i gettoni di Influenza. Talvolta vale anche la pena di proteggere le province intorno a quella strategica, per prevenirne un facile accesso.

TASSA SPECIALE

Il giocatore di turno può raccogliere denaro tramite una "tassa speciale" (praticamente prendendo ciò che gli serve dalla popolazione con o senza il suo consenso). Mentre esegue questa Azione, il giocatore prende dai 5 ai 25 Talenti dalla banca (il giocatore decide quanti) e ottiene 1 punto di Caos per ogni 5 Talenti presi.



SPOSTA LE UNITÀ DI TERRA

Il giocatore di turno può scegliere di muovere le proprie unità terrestri. Per prima cosa, il giocatore deve scegliere una singola provincia con almeno un Generale o un Caesar in essa. Dalla casella selezionata, il giocatore può spostare alcune/tutte le unità, seguendo queste regole:

- Le unità che si muovono via terra si possono spostare in tutte le province che si vuole, tracciando un percorso che va da una provincia all'altra provincia adiacente, ma devono fermarsi quando entrano in una provincia occupata da un'unità militare non-Alleata (Fanteria, Cavalleria, o Catapulta).
- Le unità di terra si possono spostare da una provincia a quella adiacente collegate da frecce purché non ci siano Galee non-Alleate (nemiche) nella zona di mare dove ci sono le frecce.
- Le unità che partono dalla stessa provincia possono spostarsi verso province di diversa destinazione, ammesso che vengano rispettate tutte le altre restrizioni di movimento. (Un giocatore potrebbe spostare sei unità che sono partite tutte dalla stessa provincia verso sei destinazioni diverse).
- **MOVIMENTO ANFIBIO:** Un giocatore può spostare le proprie unità di terra da una provincia adiacente a una zona di mare (per qualsiasi distanza) in un'altra provincia pure adiacente al mare ammesso che:
 - 1) Abbia una o più Galee nella zona di mare adiacente alla provincia di destinazione.
 - 2) Sposti non più di 4 unità militari di terra (oltre a qualsivoglia numero di Generali/Caesar) per Galea che sia adiacente alla provincia di destinazione.
 - 3) Le unità non si devono muovere prima di imbarcarsi in uno spostamento anfibio.

Questo movimento non può essere fermato da Galee senza-Alleanza.

BATTAGLIA DI TERRA

DICHIARAZIONE

Il giocatore di turno può scegliere di attaccare soltanto unità nemiche (non-Alleate) che dividono la stessa provincia con le sue unità. Dichiara il luogo della battaglia, e le unità di quale giocatore sta attaccando.

PARTECIPAZIONE DI GALEE

Una volta dichiarata battaglia, i partecipanti decidono se impegneranno una delle loro Galee dalle zone di mare

adiacenti. Una volta che una Galea è impegnata in una battaglia, vi partecipa come tutte le altre unità. Se scappa alla battaglia, viene rimessa nella zona di mare da cui era stata presa.

GLI ALLEATI IMPEGNANO DELLE TRUPPE

Ora gli alleati dei due partecipanti possono dichiarare (seguendo l'ordine del gioco) se presteranno alcune delle loro unità militari per la battaglia. Gli alleati possono prestare soltanto unità che si trovano nella provincia dove si sta svolgendo la battaglia, e/ o Galee presenti nelle zone di mare adiacenti alla battaglia. Quando un alleato dichiara che presterà delle unità, le sceglie e poi le consegna al controllo del partecipante per la durata della battaglia. Quelle che sopravvivono alla battaglia, vengono restituite al controllo del possessore. Un alleato non può prestare nessuna carta di Conquista o unità da una carta di DIPLOMAZIA. Un alleato non può mai prestare una Città fortificata.

LA BATTAGLIA

Entrambi i giocatori formano il proprio "esercito da battaglia" e collocano tutte le unità sotto al suo controllo una opposta all'altra. La battaglia viene poi combattuta in riprese. In ogni giro i giocatori tirano i dadi da battaglia ed eliminano le perdite. La battaglia deve durare almeno un giro completo e termina quando un giocatore non ha più unità militari o si è "Ritirato" (vedere più sotto).

GIRO DI BATTAGLIA

Ogni giocatore tira 3 dadi, indipendentemente dalle unità militari coinvolte. Un giocatore può inoltre tirare 1 altro dado se c'è nella battaglia un General/Caesar della sua Alleanza, 1 dado addizionale se il difensore possiede una città nella provincia dove si sta svolgendo la battaglia (e sta quindi difendendo una città), più qualsiasi dado extra vinto grazie alle carte di "Addestramento dell'esercito".

Ogni dado che si abbina con un tipo di unità nell'"esercito da battaglia" significa un "colpito" nell'esercito dell'avversario (Notare: i colpiti sono limitati dal numero di unità di quel tipo nel proprio esercito. Per esempio, se il giocatore rosso possiede un'unità di Fanteria e una di Cavalleria in battaglia e col dado ottiene tre Fanterie, una Cavalleria, e una Catapulta, ha fatto due "colpiti" – uno per la Fanteria e uno per la Cavalleria).

Per ogni "colpito", l'avversario deve scegliere un'unità da eliminare. Generali/Caesar non possono essere scelti come perdite (non possono venire eliminati in battaglia). Tiri e perdite per entrambi i giocatori sono considerati simultanei, eccetto quando il difensore sta difendendo una città, nel qual caso il difensore tira per primo e le perdite dell'attaccante sono stabilite ed eliminate prima che questo tiri il dado.

RITIRATA

Dopo ogni giro di battaglia, uno o l'altro dei giocatori può scegliere di ritirarsi (il difensore decide per primo). Il giocatore deve ritirare tutte le proprie unità in quella provincia in un'unica provincia adiacente dove non ci siano unità militari non-Alleate (nemiche) (Generali e Caesar non contano).

Se un giocatore perde tutte le proprie unità militari, tutti i Generali o Caesar sopravvissuti devono ritirarsi in una provincia adiacente, anche se occupata da un'unità militare non-Alleata.

Nota: Le Galee non vanno in ritirata; tornano semplicemente nella zona di mare da cui sono arrivate.

CAOS

Lo sconfitto di ogni battaglia ottiene 2 punti di Caos. Gli alleati che hanno messo a disposizione le loro forze non prendono i punti di Caos.

MOSSA NAVALE/ BATTAGLIA NAVALE

Quando un giocatore sceglie questa Azione, può spostare una o tutte le proprie Galee indipendentemente dalla loro posizione, per una distanza qualsiasi, verso una singola zona di mare. Questo movimento navale non può essere fermato da Galee senza-Alleanza.

Il giocatore può anche dichiarare una battaglia navale come parte della stessa azione. La parte di movimento dell'azione deve avvenire prima della battaglia o non può essere fatta.

BATTAGLIA NAVALE

Le battaglie navali si combattono esattamente come quelle terrestri con le seguenti eccezioni:

- 1) Si tira un dado per ogni Galea della "flotta da battaglia" del giocatore più ogni dado extra vinto tramite le carte di "Addestramento Navale".
- 2) Le unità terrestri non possono partecipare alle battaglie navali.
- 3) Le Galee provenienti da zone di mare adiacenti non possono partecipare.
- 4) Le Galee non possono ritirarsi.
- 5) Le battaglie navali durano al massimo 3 giri.

"PASSO"

Un giocatore può scegliere di passare. Questo giocatore può ancora effettuare delle azioni in giri successivi.

6) TASSE E COSTI DI MANUTENZIONE

Durante questa fase, ogni giocatore riceve le tasse dovute per la propria influenza in ogni provincia.

Ogni giocatore guadagna 5 Talenti per ogni gettone di influenza che ha sul tabellone. Si può guadagnare un bonus di 5 Talenti per ogni gettone di influenza nelle province dove si possiede una città (vale a dire, 10 Talenti per gettone di Influenza nelle province dove si possiede una città).

7) PUNTI DI VINCITA E DI CAOS

Alla fine di ogni Stagione di campagne, i giocatori stabiliscono quanti punti di vincita hanno fatto. Per ogni provincia strategica, sono indicati due numeri (tre in Italia). Questi rappresentano i numeri di punti di vincita guadagnati dal giocatore che ha il maggior numero di gettoni di influenza in quella provincia e dal secondo che ne ha di più (e dal terzo che ne ha di più in Italia). Se più di un giocatore è alla pari per una di queste posizioni, tutti i giocatori che hanno lo stesso punteggio ricevono i punti di vincita per quella posizione.

Esempio: La provincia di Neapolis vale 15/5. Angela vi possiede 3 gettoni di influenza, come anche Charles, mentre Blake ne ha 2 e Dave ha 1 gettone di influenza. Angela e Charles riceveranno ciascuno 15 punti di vincita, e Blake ne riceverà 5. Dave non prende nulla.

Ogni città che il giocatore possiede riduce di 3 i suoi punti di Caos.

Dopo la riduzione nei punti di Caos grazie alle città, i giocatori perdono dei punti di vincita quando hanno un maggior numero di punti di Caos rispetto agli altri giocatori. Il giocatore che ha il maggior numero di punti di Caos perde 10 punti di vincita, e il giocatore che si classifica subito dopo (per i punti di caos) perde 5 punti di vincita. Per i pareggi ci si regola allo stesso modo dei punti di vincita.

8) FINE DELLA STAGIONE DELLE CAMPAGNE

Riportare il segnale del giro alla posizione di partenza e spostare il segnale della Stagione delle campagne avanti di uno. Tutte le carte Multi-uso utilizzate durante la precedente Stagione devono essere nuovamente girate all'insù, per indicare che si possono riutilizzare. Tutte le carte della Diplomazia devono essere rimesse insieme alle altre carte disponibili a faccia in su. Cancellare il quadro delle Alleanze dopo aver preso nota di chi era stato l'ultimo a giocare (il quale ora inizierà l'asta delle alleanze per la prossima Stagione di campagne).

CARTE DEI SENATORI



Tutte le carte dei "Senatori" hanno un numero romano (I-IV). Tale numero indica il valore della carta per fare l'offerta nei voti del Senato. Le carte dei Senatori (che valgono 6 voti in totale) vengono date ad ogni giocatore all'inizio del gioco, inoltre si possono ottenere Senatori addizionali scegliendo le carte dei Senatori quando diventano disponibili. I Senatori possono essere corrotti (presi) da altri giocatori per mezzo delle carte di corruzione dei senatori! Infine, il giocatore che ha la maggior influenza in Italia vince una carta di senatore a caso dalle carte di Senatore pagate dal vincitore di ogni voto del Senato (vedere sotto).

IL VOTO DEL SENATO



Ci sono cinque carte (5) di voto del Senato che all'inizio del gioco sono a faccia in su nell'area delle carte disponibili. Queste carte sono disponibili per tutto il gioco fino a quando vengono acquistate da un giocatore. Una volta che le ha acquistate, quel giocatore controllerà quel particolare voto del Senato per il resto del gioco.

Un giocatore, dopo aver preso una carta di voto del Senato, può "usare" quella carta una volta durante ogni Stagione. L'uso della carta non conta come un'Azione, ma deve avvenire durante il turno normale del giocatore (prima o dopo qualsiasi Azione).

Per dare inizio a un voto del senato, il giocatore deve semplicemente annunciare, "Richiedo un voto del Senato riguardo ..." quello che la specifica carta che ha in mano dice. Quindi inizia la votazione scegliendo una o più tra

le sue carte dei Senatori e facendole vedere a faccia in su. (Notare: Il giocatore che dà inizio al voto può "passare"). Il giocatore seguente (alla sua sinistra) può sia votare un numero maggiore (mostrando più Senatori del voto esistente) oppure "passare". Il voto continua in questo modo fino a che tutti i giocatori hanno "passato" un'offerta (eccetto l'offerente).

L'ultimo giocatore che vota (l'offerta più alta) vince il voto, paga la sua offerta con le carte dei Senatori (non si dà "cambio"; le carte pagate devono essere pari all'offerta), e riceve i vantaggi descritti nella carta del voto del Senato immediatamente. Se nessuno vota (tutti i giocatori passano!), i vantaggi di quella carta non vanno a nessuno (ma la carta è comunque stata "usata" per questa Stagione).

I giocatori che non hanno vinto il voto recuperano i Senatori che avevano mostrato.

PAGAMENTO DELL'OFFERTA/ INFLUENZA A ROMA

Il giocatore che ha il maggior numero di gettoni di Influenza in Italia (Roma) ora pesca una carta a caso tra le carte dei Senatori usate dal giocatore che ha vinto il voto. Le rimanenti carte dei Senatori usate sono tolte dal gioco. Se c'è un pareggio tra chi possiede più gettoni di Influenza a Roma, nessun giocatore ha diritto a questo vantaggio.

Voti del Senato multipli (da carte diverse) possono essere richiesti da un singolo giocatore durante il suo normale turno di gioco.

CONCLUSIONE DEL GIOCO

Il gioco termina alla fine di 4 Stagioni di campagne (5 se i giocatori vogliono prolungare il gioco). Il giocatore con il maggior numero di punti di vincita vince il gioco. In caso di pareggio, il giocatore col maggior numero di punti vincita E il maggior numero di gettoni di influenza vince, e diventa il nuovo Caesar dell'impero romano!

ESEMPI DI GIOCO

Jack ha 2 gettoni di Influenza in Egitto, e ora non ci sono altri gettoni di Influenza o delle Province disponibili in quel territorio. Jack possiede inoltre 8 Fanterie, 2 Cavallerie, 1 Catapulta e un Generale e Caesar in Egitto. Come prima Azione, decide di spostare le unità di terra. Egli "attiva" questa provincia, e sposta (UNA Azione) le seguenti unità:

- 1 Fanteria in Numidia
- 1 Fanteria in Hispania
- 1 Fanteria in Sicilia
- 4 Fanterie, 2 Cavallerie, la Catapulta e il Generale in Galacia

Jack ha potuto spostarsi in Hispania (e Numidia) perché non c'erano truppe non-alleate tra Egitto e Hispania lungo la costa africana, e non c'erano Galee non-alleate a bloccare lo stretto di Gibilterra. Jack non poteva raggiungere l'Hispania attraverso la (lunga) strada settentrionale, poiché unità non-

alleate bloccavano il percorso. Ha potuto spostarsi in Sicilia perché aveva già una Galea in una zona di mare adiacente alla Sicilia (movimento anfibia). Infine, ha potuto spostarsi in Galacia perché non c'erano truppe non-alleate tra Egitto e Galacia. Come si vede, lo spostamento può essere piuttosto ampio ammesso che un giocatore non sia bloccato da truppe avversarie.

Jack ha lasciato 1 Fanteria (con il proprio Caesar) in Egitto come protezione contro i potenziali aggressori. Tutti gli avversari dovranno usare due Azioni per togliere la guarnigione: una per spostarsi in Egitto e una per combattere la sua Fanteria. Jack potrà quindi riportare le truppe in Egitto (sempre che non siano bloccate!) o riportare indietro il suo Caesar (dopo la ritirata) per arruolare truppe addizionali e proteggere la sua Influenza in quella zona.

BATTAGLIA

Continuiamo col turno di Jack dall'esempio precedente. Si era spostato in Galacia perché vi vuole guadagnare influenza. Sfortunatamente, Galacia è già occupata da truppe non-alleate (che appartengono a Keith) le quali proteggono l'influenza di Keith nella zona. Jack decide di combattere una battaglia, nella speranza di sconfiggere Keith e quindi in un giro successivo di comprare (sostituire) i gettoni di influenza di Keith. La mossa di Jack è costata un'Azione; la battaglia sarà la sua seconda Azione.

Keith possiede soltanto una unità di fanteria (presidio) in Galacia, e non ha Città. Quindi, la battaglia sarà breve: Jack tirerà 4 dadi (in quanto ha un Generale, ma non ha carte di "Addestramento dell'esercito"), mentre l'avversario tirerà 3 dadi (nessun Generale, nessuna Città, e nessuna carta "Addestramento dell'esercito"). Jack fa almeno un "colpito", eliminando la Fanteria nemica. Tuttavia, l'avversario ha fatto un dado nero e 2 simboli di Fanteria! Naturalmente, avendo 1 sola Fanteria, Keith può usarne una soltanto. Jack perde 1 unità. Sceglie una fanteria da perdere, per cui entrambi i giocatori hanno perso 1 fanteria in battaglia. Jack si assicura che l'avversario prenda 2 punti di Caos dalla "banca" per aver perso la battaglia!

COMPRA INFLUENZA

Continuiamo con questo esempio... Nel giro seguente, Jack si accorge che il suo avversario non ha rafforzato la Galacia. Senza protezione, Jack può acquistare un gettone di Influenza per 10 Talenti, che versa alla banca. Jack decide di comprare entrambi i gettoni di Influenza del nemico disponibili in Galacia, e questo richiede 2 Azioni. Peccato che Jack non abbia portato con sé il suo Caesar, così quella unità

avrebbe potuto acquistare 2 gettoni di Influenza in cambio di un'unica Azione!

CONSIGLI PER IL GIOCO

Collocare almeno un'unità di fanteria come presidio per proteggere la propria influenza. Gli avversari dovranno consumare un'Azione per sconfiggere il presidio, rendendo più attraente per loro l'idea di assediare zone di influenza non protette. Il ritardo può inoltre consentire di guadagnare tempo per rafforzare quella provincia con truppe addizionali.

È anche prudente spostare singole unità di fanteria in posizioni di blocco per impedire alle unità terrestri nemiche di entrare nelle proprie province. Questa strategia di solito si sviluppa più avanti nel gioco dopo che i giocatori hanno iniziato a costruire eserciti più potenti e possono permettersi di perdere qualche unità di fanteria.

Il controllo delle zone di mare può essere cruciale. Posizionando le proprie Galee in maniera strategica, un giocatore può bloccare i punti di passaggio degli avversari (giocatori che appartengono all'opposta alleanza). Nelle battaglie di terra, se si hanno Galee nella zona di mare adiacente alla battaglia, le si possono aggiungere alle proprie forze, aggiungendo così un'ulteriore faccia "colpito" al proprio dado da battaglia. Questo può fare la differenza tra vittoria e sconfitta in una battaglia combattuta quasi alla pari.

Bisogna cercare di guadagnare influenza in diverse province. È meglio avere lo stesso numero di gettoni di influenza in diversi posti perché si possono guadagnare più punti di vincita. Sebbene più difficili da difendere, ricordare che i punti di vincita sono quelli che vi permettono di vincere il gioco – non il denaro o i semplici gettoni di Influenza.

Ci sono due strategie principali per vincere: prendere Roma (Italia), Neapolis, e magari la Sicilia o un'altra provincia adiacente all'Italia. Questa strategia "centrale" vi procura molti punti di vincita per il possesso di Roma e dintorni. Consente inoltre al giocatore di cercare di controllare il Senato (il giocatore con la maggior influenza in Italia vince un Senatore a caso in ogni voto del Senato).

L'altra strategia è di avere il controllo di quasi tutte le province esterne, possibilmente Egitto compreso. Questa strategia "provinciale" può avere successo mentre gli altri giocatori si affannano per avere il controllo di Roma.

Un elemento interessante del gioco è il voto del Senato. Un giocatore può, tramite un saggio uso del Senato, vincere il gioco senza un continuo impegno militare. Il Senato ha un potere ancor più devastante se combinato alla strategia "centrale", in quanto il giocatore richiede i voti del Senato, ottiene vantaggi, e rifornisce anche il proprio numero di Senatori!

Fare attenzione alle situazioni in cui le proprie truppe possono essere circondate dal nemico prima della battaglia. Ciò elimina la possibilità di andare in ritirata!



TIPI DI CARTE DI CONQUISTA (E REGOLE SPECIALI)

MERCANTE (7 carte uniche)

SIMBOLO: QUADRI PORPORA

La carta del mercante consente a chi la possiede di riscuotere un guadagno extra una sola volta per Stagione di campagne. La carta si può usare in qualsiasi momento durante la fase di Azione del giocatore. Per usare la carta non si deve pagare un'Azione.

- EGITTO – Si guadagnano 10 talenti per ogni segnale di influenza posseduto in Egitto. Costo: 25
- SICILIA – Si guadagnano 10 talenti per ogni segnale di influenza posseduto in Sicilia. Costo: 25
- HISPANIA – Si guadagnano 5 talenti per ogni segnale di influenza posseduto in Hispania. Costo: 15
- ITALIA – Si guadagnano 5 talenti per ogni segnale di influenza posseduto in Italia. Costo: 15
- ACHAIA – Si guadagnano 5 talenti per ogni segnale di influenza posseduto in Achaia. Costo: 15
- ASIA – Si guadagnano 10 talenti per ogni segnale di influenza posseduto in Asia. Costo: 25

ASSASSINO (1 sola carta)

SIMBOLO: QUADRI PORPORA

Il possesso della carta Assassino significa che sarete temuti. Una sola volta per Stagione, potrete colpire un Generale o una carta Senatore a caso. Poiché l'Assassino non si può rintracciare, potete anche "affibbiarlo" a uno degli alleati!

- Elimina qualsiasi generale o una carta senatore a caso. Questa carta si può anche usare a spese di un alleato. Costo: 20

SACCHIEGGIO DELLE CAMPAGNE

(1 carta unica)

SIMBOLO: QUADRI PORPORA

Questa utile carta consente di raccogliere due volte i normali proventi della tassa "speciale" per lo stesso caos. E la si può usare una volta per ciascuna Stagione di campagne senza consumare un'Azione extra!

- Guadagna 50 talenti e riceve soltanto 5 punti di caos. Costo: 10

VOTO DEL SENATO (5 carte uniche)

Nota: Queste carte davanti e dietro sono diverse rispetto alle altre essendo tolte dal mazzo prima che inizi il gioco e all'inizio del gioco sono disponibili per essere acquistate.

SIMBOLO: QUADRI PORPORA

Il possesso di una di queste carte può essere di grande aiuto per un Caesar aspirante al trono. Il possesso di due o tre di queste carte garantisce grande potere a Roma. Solo il giocatore che ne è in possesso può chiamare i Voti che controlla, e può anche chiamare multipli Voti – nell'ordine preferito – obbligando gli avversari a usare i loro Senatori o a concedere vantaggi economici. E una volta che gli avversari esauriscono i loro Senatori...

- TASSA DI EMERGENZA – Il vincitore guadagna 40 talenti. Costo: 15
- PANEM ET CIRCENSEM – il vincitore si libera di 10 punti di caos. Costo: 15
- AVE CAESAR! – Il vincitore guadagna 15 punti di vincita. Costo: 15
- NUOVE LEGIONI – il vincitore riceve 6 unità di fanteria in Italia o a Neapolis. Costo: 15
- INFLUENZA A ROMA – il vincitore riceve 2 nuovi segnali di influenza in Italia. Costo: 15

SENATORE (4 carte uniche, ognuna in quantità diversa)

SIMBOLO: UN VENTAGLIO DI CARTE

I Senatori sono la linfa vitale della parte del gioco del voto del Senato. Si possono vincere alcuni voti, ma non sarà facile. D'altro canto, possedere dei Senatori e saperli usare bene può trasformare una possibile perdita in una strategia vittoriosa. A un certo punto del gioco ci si augura di possederne di più. Ricordare di prenderne una quando non si riesce a pensare ad un'Azione migliore. Dopo tutto, non costano nulla!!!

- I << 8 di queste >>
- II << 8 di queste >>
- III << 8 di queste >>
- IV << SOLO 4 di queste >>

DIPLOMAZIA (6 carte esclusive)

SIMBOLO: CERCHIO VERDE

Le carte della DIPLOMAZIA sono acquistate soltanto per una sola Stagione di campagne e devono essere restituite tra le carte a disposizione dei giocatori alla fine di ogni Stagione (in modo che si possano nuovamente acquistare durante la prossima Stagione). Le truppe indicate su ogni carta ricompaiono in piena forza per OGNI nuova battaglia della Stagione (Notare: I giocatori dovrebbero usare pedine del colore di una "terza parte" per indicare queste truppe). Il giocatore che ha il controllo può scegliere le proprie perdite fra queste truppe per prime! Tuttavia, un giocatore deve avere almeno una delle proprie unità militari di terra nella provincia da "attaccare".

- ITALIA – Alleanza con il Senato. Aggiungere 4 Fanterie e 1 Cavalleria alle proprie forze per ogni battaglia in Italia durante questa Stagione. Costo: 40
- MESOPOTAMIA – Alleanza con la Parthia. Aggiungere 3 Cavallerie alle proprie forze per ogni battaglia in Mesopotamia durante questa Stagione. Costo: 15
- NUMIDIA – Alleanza con le tribù della Numidia. Aggiungere 4 Fanterie alle proprie forze per ogni battaglia in Numidia durante questa Stagione. Costo: 15
- EGITTO – Alleanza con l'Egitto. Aggiungere 2 Fanterie, 1 Cavalleria e 1 Triremi alle proprie forze per ogni battaglia in Egitto durante questa Stagione. Costo: 15
- ACHAIA – Alleanza con diverse città greche. Aggiungere 2 Fanterie e 2 Triremi alle proprie forze per ogni battaglia in Achaia durante questa Stagione. Costo: 15
- PIRATI – Alleanza con i pirati. Aggiungere 2 Triremi alle proprie forze impegnate in una battaglia navale durante questa Stagione. Costo: 15

REQUISIZIONE DI UNA FLOTTA

(2 carte uniche)

SIMBOLO: UNA X ROSSA

Il giocatore vince 2 Galee (del suo colore) grazie a queste carte.

- Sposta una trireme nel Mare Aegaeum e guadagna 2 triremi nel Mare Aegaeum. La mossa è immediata e non costa nessuna azione addizionale.
- Sposta una trireme nel Mare Alexandria e guadagna 2 triremi nel Mare Alexandria. La mossa è immediata e non costa nessuna azione addizionale.

COSTRUZIONE DI UNA CITTÀ

(6 carte uniche)

SIMBOLO: UNA X ROSSA

I giocatori possono costruire una città soltanto quando pescano la relativa carta di costruzione di città. Il giocatore può scegliere di costruire soltanto in una delle due province indicate. In una provincia si può costruire solo una città. Il giocatore che costruisce la città colloca le unità presenti in quella provincia vicino alla città per indicarne il possesso. Da qui in avanti, un giocatore che attacca con successo le unità di terra del possessore di quella provincia e vince la battaglia, si impadronisce della città. Se mai la città venisse lasciata vuota, il primo giocatore che sposta le proprie unità di terra nella città se ne impossessa.

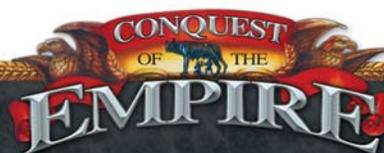
- Costruire una città in Egitto o Numidia. Costo: 40
- Costruire una città in Hispania o Sicilia. Costo: 40
- Costruire una città in Italia o a Neapolis. Costo: 40
- Costruire una città in Italia o Mesopotamia. Costo: 40
- Costruire una città in Narbonensis o Achaia. Costo: 40
- Costruire una città in Asia o Galatia. Costo: 40

I BARBARI ALLE PORTE (6 carte uniche)

SIMBOLO: UNA X ROSSA

Quando un giocatore prende una di queste carte, deve essere in grado di fare una azione di "SPOSTAMENTO" normale (vale a dire, seguendo le regole per gli spostamenti), come indicato nella carta. Tuttavia, lo SPOSTAMENTO non richiede un'Azione (cioè, prendere la carta ed eseguire lo SPOSTAMENTO contano come unica Azione).

- Sposta 4 unità dell'esercito in Moesia e guadagna 3 Fanterie e 1 cavalleria in Moesia. La mossa è immediata e non costa nessuna azione addizionale.
- Sposta 4 unità dell'esercito in Dacia e guadagna 3 Fanterie e 1 cavalleria in Dacia. La mossa è immediata e non costa nessuna azione addizionale.
- Sposta 4 unità dell'esercito in Armenia e guadagna 40 talenti. La mossa è immediata e non costa nessuna azione addizionale.
- Sposta 4 unità dell'esercito in Pannonia e guadagna 40 talenti. La mossa è immediata e non costa nessuna azione addizionale.
- Sposta 4 unità dell'esercito in Germania e guadagna 10 punti di vincita. La mossa è immediata e non costa nessuna azione addizionale.
- Sposta 4 unità dell'esercito in Britannia e guadagna 10 punti di vincita. La mossa è immediata e non costa nessuna azione addizionale.



POLITICO (5 carte...tutte uguali)

SIMBOLO: UNA X ROSSA

Il giocatore prende uno dei propri gettoni di influenza non utilizzati e lo colloca nella provincia contenente il proprio Caesar.

- Guadagna un nuovo gettone di Influenza nella provincia che contiene il tuo Caesar. Costo: 15

CORRUZIONE DEL SENATORE

(6 carte...tutte uguali)

SIMBOLO: UNA X ROSSA

Il giocatore sceglie un altro giocatore e prende una carta di Senatore a caso dall'altro giocatore.

- Prendi una carta a caso di Senatore da un avversario qualsiasi (persino da un alleato). Costo: 5

RIVOLTA DEGLI SCHIAVI (1 carta unica)

SIMBOLO: UNA X ROSSA

Chi gioca questa carta sceglie una provincia per la rivolta e poi attacca per primo l'esercito di un giocatore. Gli "schiavi" combattono tutti gli eserciti in questa provincia uno alla volta fino a quando sono eliminati o non rimangono unità militari di terra. (Nota: gli schiavi attaccheranno persino l'esercito del giocatore che ha giocato la carta, se ce n'è uno in quella provincia, e tutti gli altri eserciti sono stati sconfitti).

- 4 unità di Fanteria si presentano in una provincia e attaccano tutti gli eserciti presenti fino ad eliminarli. Se gli "schiavi" sopravvivono, sono tolti dal gioco. Si possono usare contro un alleato!

ADDESTRAMENTO DELL'ESERCITO, SIR

(5 carte...tutte uguali)

SIMBOLO: NESSUNO

L'effetto di queste carte è cumulativo: Un giocatore con due carte di addestramento ottiene 2 dadi extra nelle battaglie di terra ecc.

- Chi possiede la carta ha un dado extra in tutte le battaglie terrestri. Costo: 10

ADDESTRAMENTO NAVALE

(3 carte...tutte uguali)

SIMBOLO: NESSUNO

L'effetto di queste carte è cumulativo: Un giocatore con due carte di addestramento navale ottiene 2 dadi extra nelle battaglie navali ecc. queste carte non hanno effetto sulle battaglie di terra a cui partecipano delle Galee.

- Chi possiede la carta ha un dado extra in tutte le battaglie navali. Costo: 5

VENTO A FAVORE (1 carta unica)

SIMBOLO: NESSUNO

Il giocatore in possesso di questa carta mette fine a qualsiasi battaglia navale dichiarata contro le sue Galee prima che la battaglia inizi. Uso illimitato.

- Evita tutte le battaglie navali.

COLLABORATORI

Ideazione del gioco: ...Glenn Drover

Illustrazioni: ...Paul Niemeyer

Disegno grafico e Impaginazione: ...Jacoby O'Connor, Fast Forward Design Associates; Glenn Drover, Paul Niemeyer

Manuale delle regole: ...Glenn Drover, Theodore Kuhn

Produzione e Assemblaggio: ...Tammy Burger, J.R. Leclair, Insight World Group

Prova del gioco: ...Jack Provenzale, Keith Blume, Theodore Kuhn, Glenn Drover, Rick Lorgus, Paul Niemeyer, Chris Lavoy, John Minderman, Gina Cummings, John Sheppard, David Wage, Lary con una "R", Jacoby O'Connor

Un ringraziamento speciale a: ...Larry Harris e Martin Wallace

RAILROADTM TYCOON

THE BOARDGAME

Revisit
“The Age of Steam”

EAGLE  GAMES

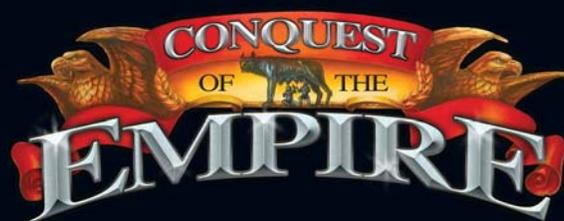
Coming Soon

AGE *of* EMPIRES[®]



THE BOARDGAME

EAGLE GAMES



SEQUENZA DELLA STAGIONE DI CAMPAGNE

1. Collocamento dei gettoni delle Province
2. Collocamento delle carte di conquista disponibili
3. Stabilire le Alleanze tra i giocatori e l'ordine del gioco
4. Collocamento delle unità di partenza – (Soltanto per la prima Stagione di campagne)
5. Azioni del giocatore (2 per giocatore per giro)
6. Tasse e costi di manutenzione
7. Punti di vincita e di Caos
8. Fine della Stagione delle campagne

AZIONI DEI GIOCATORI

- Prendi una carta di conquista (una volta sola per giro)
- Arruolamento
- Compra influenza
- Tassa Speciale
- Sposta le unità di terra
- Battaglia di terra
- Mossa navale/ Battaglia navale
- Passo

PREZZI DELLE UNITÀ

- Fanteria 5
- Cavalleria 10
- Catapulta 15
- Galea 15
- Generale 20

