

EUROPA UNIVERSALIS – The Price of Power

Riassunto Regolamento [by AhabXXX] – 01/08/2023

4. SEQUENZA DI GIOCO

4.1. FASE 1: PESCA DELLE CARTE

- A. **Rivelare Eventi.** Pescare # Carte Evento in base allo Scenario scelto (solitamente # giocatori + 1) e piazzarle a faccia in giù accanto al Mazzo Evento; quindi *scoprire le prime 3 carte a sx.*
- B. **Pescare Carte Azione.** In ordine di Turno, ciascun giocatore pesca 3 Carte Azione da uno qualsiasi dei tre mazzi.
- C. **Pagare per tenere Carte Azione.** Pagare 2\$ per ogni Carta Azione che si vuole tenere; scartare le restanti.
- D. **Prendere/Rimpiazzare Missioni.** I giocatori con meno di 2 Missioni possono prendere nuove carte Missione (max 2 in mano). I giocatori possono anche scambiare qualsiasi Missione in proprio possesso con delle nuove.

4.2. FASE 2: AZIONI

In senso orario partendo dal Primo Giocatore, ogni giocatore esegue 1 Azione finché tutti abbiano *Passato*.

- **Azioni.** Eseguire 1 Azione Base o giocare 1 Carta Azione dalla propria mano (per eseguire l’Azione descritta o *Nominare* il personaggio sulla carta). Le *Azioni Minori* possono essere eseguite senza far terminare il Turno.
- **Evento.** Ciascun giocatore deve eseguire 1 Azione Evento una volta durante questa Fase, prima di poter *Passare*. Una volta eseguita, muovere il marker Status Round sullo spazio “Evento Eseguito” sulla Plancia Status.
- **Eventi non-presi.** Dopo che tutti i giocatori hanno preso un Evento, i simboli nella riga in fondo alle Carte Evento non scelte devono essere risolti.
- **Passare.** Il primo giocatore a *Passare* guadagna 5\$ dalla Riserva Generale e piazza il proprio marker Status Round nel primo spazio “Ha Passato” sulla Plancia Status; inoltre guadagna il token *Primo Giocatore* al termine del Round (se era già in suo possesso, il token va invece al secondo giocatore che *Passa*). Durante il Turno nel quale un giocatore *Passa*, è possibile svolgere anche Azioni Minori (e spendere i \$ guadagnati nel *Passare*).

Questi i bonus relativi al *Passare*:

# Giocatori	3	4-5	6
Primo a passare:	5 Ducati	5 Ducati	5 Ducati
Secondo a passare:	2 Ducati	3 Ducati	3 Ducati
Terzo a passare:	-	2 Ducati	2 Ducati
Quarto a passare:	-	-	1 Ducato

- **Fine Fase Azioni.** Quando non ci sono più giocatori idonei a ricevere \$ per aver *Passato*, i giocatori restanti possono eseguire ancora 1 Turno con 1 Azione a scelta. Se un giocatore non ha ancora svolto un Evento in questo Round deve obbligatoriamente eseguire ora un’Azione Evento.

4.3. FASE 3: PACE E RIBELLI

- A. **Rimuovere Casus Belli e Tregue.** Rimuovere tutti i segnalini *Casus Belli* e *Tregua* dalla mappa. Un giocatore perde 2 *Prestigio* se non in *Guerra* con il Regno dal quale il suo Casus Belli è stato rimosso.
- B. **Invasioni RNG.** Se un RNG è in *Guerra* con un RG, il giocatore può dover affrontare un’Invasione se tutti i seguenti criteri sono soddisfatti (risolvere i RNG in ordine alfabetico):

- Il RNG non è un *Alleato Attivo* di un RG.
- Il RNG o un suo Vassallo Possiede Province in 1+ Aree che non contengono Unità Ostili a quel RNG.
- Vi è almeno 1 Area bersaglio Invasione valida adiacente al RNG:
 - L’Area bersaglio deve contenere una Città/Vassallo appartenente al RG Ostile al RNG (qualsiasi Provincia de jure del RNG Occupata dal Nemico).
 - Le Aree non sono valide se sono *adiacenti* soltanto via Mare, e le Zone di Mare connesse sono Ostili al RNG.
 - Le Aree non sono valide se contengono Unità appartenenti a un RG non in *Guerra* col RNG.

In caso si verifichi un’Invasione seguire la seguente sequenza:

1. Se vi sono 2+ Aree valide scegliere, in ordine di priorità:
 - L’Area Capitale del RNG.
 - L’Area con il maggior numero di Province Core del RNG.
 - Un’Area adiacente via terra al RNG.
 - Un’Area casuale.

2. Nell'Area selezionata, aggiungere Agitazione a 2 Città/Vassalli appartenenti al RG col quale il RNG è in Guerra (Province in ordine alfabetico).
3. Piazzare Unità RNG pari a $\frac{1}{2}$ della Forza del RNG, ignorando le Province in Aree con Unità Ostili al RNG.
4. Risolvere immediatamente una Battaglia se vi sono Unità Militari nell'Area invasa.
5. Da questo punto in avanti, queste Unità del RNG si comportano come *Unità Ribelli*.

C. **Assedio Ribelli o Movimento.** Se vi sono *Unità Ribelli* sulla mappa (risolvere le Aree in ordine decrescente al numero di Unità Ribelli presenti):

- **Aree sia con Ribelli che Agitazione:** I Ribelli *Assediano* tutte le possibili Città/Vassalli con Agitazione (prima le Città Grandi). Se un'Area contiene Province con Agitazione di diversi RG, il giocatore con l'Entrata Fiscale inferiore in quell'Area sceglie quali Province vengono Assediate (in caso di pareggio, ordine alfabetico). Ciascuna Unità Ribelle ha una *Forza Assedio di 1*.
 - **Province Principali:** Piazzare una *Città Ribelle* sopra la Città del proprietario e coprire lo spazio vacante più a dx del Tracciato Città con un cubo.
 - **Province Occupate non-Core Liberate:**
 - **Provincia Occupata:** far tornare la Città sulla Plancia Giocatore dell'Occupante e piazzare un segnalino *Casus Belli* sulla Capitale del nuovo proprietario della Provincia.
 - **Provincia Core di un Regno Posseduta o Vassallizzata da un RG:** far tornare la Città/Vassallo sulla Plancia Giocatore dell'Occupante e piazzare un segnalino *Casus Belli* sulla Capitale del nuovo proprietario della Provincia. Se è la Provincia Core di un RG piazzare la Città corrispondente.
 - **Territorio (Provincia non-Core di nessuno):** rimpiazzare la Città del RG con un segnalino RNG Dinamico di un colore scelto dal Giocatore Attivo.
- **Aree con Ribelli ma senza Agitazione:**
 1. Muovere tutti i Ribelli tranne 1 in un'Area *adiacente* via terra con Agitazione (prima l'Area con più Agitazione, poi con più Città del RG, quindi in ordine alfabetico). I Ribelli non muovono in Aree in cui sarebbero in inferiorità numerica rispetto alle Unità Terrestri del RG.
 2. Risolvere immediatamente la Battaglia se vi sono Unità Terrestri del RG in quell'Area. I Ribelli non combattono contro altre unità Ribelli.
 3. Se non vi sono Aree *adiacenti* nelle quale muoversi, *rimuovere* 1 Ribelle.

D. **Risoluzione Pace.** Se vi sono *Guerre* in corso risolverle secondo questa sequenza:

1. In ordine di Turno, risolvere le Guerre con **Pace Bianca Automatica**.
 - **Requisiti:** Nessuna fazione in Guerra Occupa Province Nemiche (inclusi Vassalli e Alleati Attivi). Non è possibile una Pace Separata con gli Alleati Attivi.
 - Terminare immediatamente le Guerre che soddisfano i requisiti. Aggiungere/rimuovere i segnalini *Tregua/Guerra*. Alleati Nemici Attivi vengono considerati parte del Regno Nemico.
2. In ordine di Turno, risolvere le Guerre con **Vittoria Totale** raggiunta da un RG.
 - **Requisiti:** Un RG Occupa tutte le Province *de jure* di un Nemico che non ha Unità Terrestri Schierate rimaste. Considerare gli Alleati Attivi di un RG Nemico come Regni separati.
 - Il Vincitore deve imporre i Termini di Pace, a meno di un accordo di Negoziazione di Pace con lo Sconfitto. Quando risolta con un Alleato Attivo di un RG, rimuovere il segnalino *Alleanza* da quel RNG e il RG Alleato deve scartare Unità Alleate pari alla $\frac{1}{2}$ della Forza pre-Guerra del RNG. Aggiungere/rimuovere i segnalini *Tregua/Guerra*.
3. In ordine di Turno, risolvere le Guerre con **Vittoria Parziale e Inconcludenti**.
 - **Requisiti:** Contro un *Regno umano Nemico*, le Unità Terrestri Schierate devono superare quelle schierate dal Nemico 2:1. Contro un *RNG o Bot*, le Unità Terrestri Schierate devono superare il numero di Unità Ribelli nelle proprie Aree, più qualsiasi Unità Terrestre Schierata dal Nemico. In entrambi i casi, Unità in un Continente Distante in cui non vi sono Città della fazione avversaria non contano. In caso di Vittoria Parziale contro un RNG, la si ottiene anche contro i suoi Alleati Attivi; i Termini di Pace valgono sia per il RG che per i suoi Alleati. In caso nessuno dei Requisiti sopra sia soddisfatto, il risultato è considerato **Inconcludente**.
 - Ciascun giocatore deve risolvere tutte le proprie Guerre prima di passare al giocatore successivo. Quando un giocatore soddisfa i requisiti per una Vittoria Parziale, può scegliere se far valere o negoziare (con Nemici umani) i Termini di Pace. In una Guerra in cui nessuna delle due fazioni è Vittoriosa, un RNG Nemico dovrà (e il Bot potrà) accettare una Pace Bianca, mentre con i giocatori Nemici umani è possibile negoziare i Termini di Pace. Aggiungere/rimuovere i segnalini *Tregua/Guerra*.

- Un *RNG* accetta sempre un'offerta di Pace Bianca.
- Un *Bot* accetta un'offerta di Pace Bianca solo se il Nemico Occupa Province con un Valore Fiscale maggiore delle Province Nemiche Occupate dal Bot.
- Un giocatore può volontariamente decidere di **Arrendersi**, anche se il Nemico non ha soddisfatto i requisiti per una Vittoria Totale o Parziale: il giocatore perde 2 *Prestigio*, mentre il Nemico ne guadagna 2. Il Nemico può imporre i Termini di Pace come se avesse raggiunto una Vittoria Parziale, ma deve terminare la Guerra in quel Round.

4. Risolvere le **Conseguenze** per i Regni ora in *Pace*: spostare le Unità di Terra dalle Aree Neutrali alla più vicina Area Amica; girare tutti i segnalini *Alleato Attivo* sul lato *Alleanza*, scartare tutte le *Unità Alleate*.

E. Penalità sul Prestigio

- **Successione Contestata:** Girare tutti i segnalini *Matrimonio Reale* che mostrano il loro lato *Successione Contestata* (-3 *Prestigio* per ciascun segnalino girato). Evitare questa penalità se un RG è l'unico ad avere *Alleanza* o *Vassallo* nella Capitale del Regno con Successione Contestata e ha più ■ (min. 2) in quel Regno se è un RNG.
- **Città Occupate:** I giocatori che hanno Città *Occupate* da Nemici o Ribelli perdono *Prestigio* pari al Valore Fiscale delle Città Occupate (*massimo* 5).

F. **Interregno.** I giocatori con *Interregno* (senza Sovrano) perdono 1 *Stabilità*, e girano eventuali segnalini *Matrimonio Reale* nel proprio Regno sul lato *Successione Contestata*.

G. Dissenso Religioso.

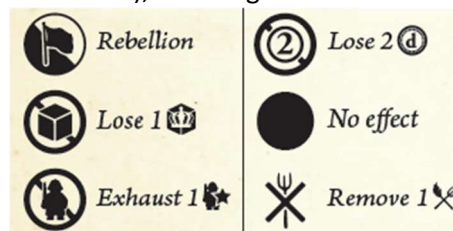
- Aggiungere *Agitazione* a 1 Città in ogni Area con *Dissenso Religioso* (Religione ≠ da quella di Stato).
- Giocatori con Vassalli in Aree con Dissenso Religioso: in 1 Area colpita rimuovere 1 ■, o aggiungere *Agitazione* a 1 Vassallo.
- In Aree con Dissenso Religioso, piazzare/girare tutti i segnalini Città Ribelli dal lato col *Pentagramma*. Se i Ribelli Religiosi Occupano la Capitale di un giocatore e almeno 2+ Province, questo è obbligato a eseguire un'Azione **Cambiare Religione di Stato** e adottare la Religione della propria Area Capitale come Religione di Stato. Rimuovere quindi tutte le Unità e Città Ribelli dalle proprie Aree che corrispondono alla nuova Religione di Stato.

H. Guadagnare/Rimuovere Agitazione

6. **Giocatori ancora in Guerra** devono *aggiungere Agitazione a 2 delle proprie Città*.
7. **Giocatori con Stabilità ≤ -2** devono *aggiungere Agitazione a 1 delle proprie Città*.
8. **Giocatori con Stabilità ≥ +2** possono *rimuovere Agitazione da 1 delle proprie Città*.

I. **Tirare Dado Ribelle.** Ciascun giocatore (in senso orario, dal Giocatore Attivo) tira 1 *Dado Ribelle* per ciascuna Città o Vassallo con *Agitazione*. Tirare i dadi Area per Area (non per singola Provincia), con i seguenti risultati:

- **Ribellione:** Se si hanno Unità Militari nell'Area, rimuovere 1 propria Unità per ogni risultato *Ribellione*. Se non si hanno Unità da rimuovere, assegnare ogni risultato a 1 Città/Vassallo con *Agitazione*: piazzare una *Città Ribelle* sopra una Provincia Core (e coprire lo spazio più a dx del Tracciato Città con un cubo); se è una Provincia Occupata o non-Core, viene Liberata.
- **Incapacità a pagare il Costo.** Se non si è in grado di pagare Punti Monarchici o Manodopera Esausta, pagare invece 2\$ (prendere un Prestito se necessario).



4.4. FASE 4: ENTRATE E MANTENIMENTO

A. **Taglio dei Costi.** Per ridurre le proprie spese, i giocatori possono:

- **Licenziare** qualsiasi *Consigliere*, scartando la carta Consigliere corrispondente.
- **Congedare** qualsiasi *Unità Militare*: far tornare le Unità Regolari nelle Truppe Disponibili, le Navi in Riserva e Unità Mercenarie nella Riserva Generale.
- **Richiamare Navi** dal mare, far tornare Navi in un *Porto Amico* all'interno del loro Movimento normale (2 Zone di Mare), attraverso Zone di Mare Non-Ostili, senza pagare ✂.

B. Raccolta Entrate meno i Costi

Fonte	Entrate/Costi
+ Entrate Fiscali Base	\$ indicati nel Tracciato Città
+ Entrate Tasse Vassalli	\$ indicati nel Tracciato Vassalli
- Mantenimento Consiglieri	\$ indicati sulle carte. <i>Controllore Papale</i> : 1\$ in meno per ciascun Consigliere
- Mantenimento Militare (per Unità Schierate)	1\$ per Unità Regolari

	2\$ per Mercenari ½\$ per Navi in mare
- Interessi dei prestiti	1\$ per ciascun segnalino <i>Interesse</i> nel proprio Tesoro
- Effetti Pestilenza	½\$ perso per ciascun \$ di Tasse da Aree con <i>Malattia</i>
+/- Modificatore Stabilità	+2\$ per Stabilità positiva -2\$ per Stabilità negativa
+ Autorità Imperiale dell'Impero	Uguale al valore dell' <i>Autorità Imperiale</i>
+ Entrate per le Idee	Vedi Idea " <i>Burocrazia</i> "

C. **Corruzione.** È il costo per conservare \$ nel proprio Tesoro (si può scegliere di non mantenerli tutti):

- **0-49\$:** nessun costo.
- **50-59\$:** pagare 1 🏛️ o aggiungere 1 *Interesse*.
- **60-69\$:** pagare 2 🏛️; aggiungere 1 *Interesse* per ogni 🏛️ non pagato.
- **70-79\$:** pagare 3 🏛️; aggiungere 1 *Interesse* per ogni 🏛️ non pagato.
- Etc.

D. **Raccolta Potere Monarchico (👑).** Calcolare il 👑 da raccogliere in questo modo:

- Aggiungere 👑 dato dal *Sovrano* e dai *Consiglieri* (con *Interregno*: 1 per ciascun tipo di 👑).
- **Giocatori con +3 Stabilità** ricevono 2 👑 *aggiuntivo* (a scelta del giocatore).
- **Giocatori con -3 Stabilità** ricevono 1 👑 *in meno* (a scelta del giocatore).
- Il **Controllore Papale** riceve +1 🗳️.
- L'**Imperatore del SRI** può ricevere 👑 *aggiuntivo* in base al livello di *Autorità imperiale*.

Autorità Imperiale Attuale	Bonus
+1 o >	Può utilizzare l'abilità Difensore del SRI
+2 o +3	+1 🗳️
+4 o +5	+1 🗳️ e +1 🏹
+6	+2 🗳️, +1 🏹 e +1 ⚖️

- Alcune *Idee Forma di Governo* forniscono 👑 *aggiuntivo*.

E. **Punteggio Prestigio**

- Il giocatore con **Controllo Papale *Incontrastato*** guadagna Prestigio pari al # di RG Cattolici -1 (max 3).
- Se l'**Autorità Imperiale** è a 6, l'Imperatore guadagna 1 Prestigio.
- I giocatori con l'Idea "**Monarchia Assoluta**" e ⚖️ *positiva* guadagnano 1 Prestigio.
- In caso di segnalini **Crociata**:
 - Regni Cattolici col chit "*Impegnato in una Crociata*" guadagnano 2 Prestigio se possiedono Unità nelle Aree bersaglio della Crociata e non vi sono più Province di Regni Musulmani in quell'Area. Altrimenti perdono 2 Prestigio.
 - Se non ci sono chit "*Impegnato in una Crociata*", il *Controllore Papale* perde 2 Prestigio.
- Rimuovere quindi i segnalini *Crociata* e *Scomunica*.
- In caso di **Lotte di Potere Attiva** calcolare il Prestigio come indicato sulla carta; inoltre:
 - 1 Prestigio per Valore Fiscale delle Province Controllate (i Vassalli contano come ½).
 - 1 Prestigio se si è l'unico RG con Città/Vassalli nell'*Area di Battaglia* (sulla Mappa Principale).
 - 1 Prestigio per avere almeno 1 *Alleanza/Matrimonio Reale* nelle *Aree di Battaglia*.
- Rimuovere i segnalini *Area di Battaglia*.

4.5. FASE 5: PULIZIA

A. **Aggiornamento e ripristino.** Tutti i giocatori devono:

1. **Congedare tutte le Unità Alleate** dai propri Eserciti, spostandoli nelle *Truppe Disponibili*.
2. **Aggiornare le Truppe in Riserva** per riflettere le *Truppe totali*. Includere nel conteggio anche le Unità Regolari Schierate. Aumentare le Truppe aggiungendo Unità dalla Riserva a Disponibili; ridurre le Truppe facendo tornare Unità in Riserva. Aggiungere l'*Autorità Imperiale* per l'Imperatore del SRI.
3. **Aggiornare le Truppe Esauste** e riparare le *Navi Pesanti* in Porto. Muovere ½ delle Truppe Esauste (min. 3, max. 6) nelle Truppe Disponibili.
4. **Aggiornare tutti i Mercanti** facendoli tornare attivi, in posizione verticale.
5. **Aggiungere cubi Coloni alla Riserva Coloni** pari al numero di 🌊 Coloniali sulla mappa (max 4).
6. **Rimuovere il cubo** dal proprio spazio "*Focus Nazionale Cambiato*" e farlo tornare nella Riserva.

B. **Pulizia Tabellone e Plancia Status**

1. **Rimuovere segnalino Alleanza dai Bot e dai RNG Dinamici** che hanno un'Entrata Fiscale di 10+\$.
 2. **Rimuovere tutti i segnalini Malattia dalla mappa.**
 3. **Aggiustare il numero di cubi ■ Imperiale** in modo che corrispondano all'*Autorità Imperiale*. L'Imperatore può ridistribuire i cubi ■ Imperiale in qualsiasi Area del SRI con spazio disponibile.
 4. **Rimuovere il chit "Difensore del SRI" e tutte le Unità nello spazio "Manodopera Imperiale",** se l'Imperatore è *in Pace con tutti gli Aggressori esterni*.
 5. **Rimuovere qualsiasi chit dallo spazio "Impegnato in una Crociata".**
 6. **Passare il token Primo Giocatore** al giocatore con il marker Status Round nello spazio "*Ha Passato – 1°*" (o 2° se il primo è l'attuale Primo Giocatore).
 7. **Resettare tutti i marker Status Round** dallo spazio "*Eventi non Presi*".
- C. Scartare fino a ottenere massimo 5 Carte Azione in mano.** Non conteggiare le Carte Display in gioco.
- D. Routine di Fine Era.** Quando tutti i giocatori hanno completato la Fase 5 e non vi sono più Eventi rimanenti per l'Era in corso, eseguire la Routine Fine Era:
1. Preparare e piazzare il **Mazzo Eventi** per l'Era successiva. Se non vi sono Ere successive passare al *Conteggio Finale*.
 2. Rimuovere tutti le **Milestone** dall'Era precedente e rimpiazzarli con 4 Milestone pescati dal mazzo appartenente all'Era successiva.
 3. Rimpiazzare qualsiasi **Idea** non-ricercata non-Base dal display, con nuove Idee casuali dello stesso tipo.
 4. Il giocatore con meno **Prestigio** può scegliere di rimpiazzare 1 nuova Idea o Milestone dal display con una carta a propria scelta (dal mazzo corrispondente). In caso di pareggio, saltare questo passaggio.
 5. I giocatori che hanno almeno 1 **segnalino Matrimonio Reale** in gioco guadagnano 1 *Prestigio*, e devono (nel nuovo ordine di Turno) *rimuovere* 1 dei propri segnalini *Matrimonio Reale* dalla mappa (se possibile da un RNG), o pagare 2 🍀 per evitare ciò. Se costretti a rimuovere un segnalino *Matrimonio Reale* dal proprio Regno perché un altro giocatore ha rimosso il proprio segnalino dal suo, è comunque necessario rimuovere un altro segnalino *Matrimonio Reale* o pagare 2 🍀.

4.7 CONTEGGIO FINALE

Eseguire il conteggio del Punteggio Finale al termine dell'ultimo Round. Se non specificato diversamente, questo avviene al termine della Fase 5, quando una di queste tre condizioni accade:

- Non vi sono più Carte Evento rimanenti nei mazzi al termine del Round.
- Un giocatore ha *100+ Punti Prestigio*, ed ha almeno 20 Punti Prestigio in più degli altri giocatori.
- Un giocatore ha tutte le proprie Città (Grandi e Piccole) e Vassalli sulla mappa al termine della Fase 5.

Assegnare il **Prestigio** in questo modo:

- Rivelare e guadagnare punti in base alle **Missioni** raggiunte nella propria mano.
- Prestigio pari all'**Entrata Fiscale di Base + l'Entrata dai Vassalli**.
- 1 Prestigio per ciascun segnalino **Core** in gioco.
- 1 Prestigio per ciascun segnalino **Matrimonio Reale** in gioco.
- 2 Prestigio per ciascun segnalino **Alleanza** in gioco.
- Il **Controllore Papale** guadagna Prestigio pari al # di RG Cattolici.
- L'**Imperatore del SRI** guadagna Prestigio pari all'*Autorità Imperiale*.
- Prestigio pari al *doppio* della **Stabilità** (anche in caso di Stabilità negativa).
- Sottrarre Prestigio pari al *Valore Fiscale* delle **Città Occupate** da Ribelli o Nemici.
- Sottrarre 1 Prestigio per ciascun segnalino **Interessi** nel Tesoro.

Il giocatore con più Prestigio è il vincitore. In caso di pareggio: giocatore con > 🏰, poi > \$, quindi vittoria condivisa.


5. AZIONI BASE

Durante la Fase Azioni è possibile eseguire Azioni Base e giocare Carte Azione pagando il costo corrispondente.

5.1. AZIONI GENERICHE







- **Evento (obbligatorio).** Durante ciascuna Fase Azioni ogni giocatore deve eseguire questa Azione una volta, prima di poter *Passare*. Seguire la seguente procedura:
 - Selezionare un Evento a faccia scoperta dal Display Eventi, raccogliere eventuali \$ sulla carta e muovere il proprio marker Status Round nello spazio "*Evento Preso*".
 - *Piazzare 2\$* dalla Riserva Generale su ciascun Evento a faccia scoperta rimanente.

- Giocare l'Evento e risolvere gli effetti. Scegliere opzione A o B in caso di scelta multipla (se si è impossibilitati a pagare il costo di un'opzione è obbligatorio scegliere l'altra).
- Risolvere gli *Effetti Secondari* (16.5) corrispondenti a ciascun simbolo sul fondo dell'Evento, da sx a dx.
- Se l'Evento è associato al proprio Regno, si deve rimpiazzare il proprio Sovrano con il Sovrano sulla carta. Se l'Evento è associato a un altro Regno, il giocatore a cui appartiene il nuovo Sovrano presente sulla carta può scegliere se Nominarlo o meno.
- Se si è l'ultimo giocatore che esegue un Azione Evento del Round e vi sono Eventi non presi, risolvere gli Effetti Secondari dei simboli sul fondo dell'Evento utilizzando le regole di auto-risoluzione. Il testo non ha effetto. Se presente un Sovrano, il Regno al quale appartiene può Nominarlo pagando 2 📄.
- Girare un nuovo Evento coperto, se presente.
- **Diplomazia tra Giocatori.** Permette di prendere accordi con altri giocatori. È possibile avere scambi diplomatici con 1 solo RG per ciascuna Azione. Non è possibile eseguire **Supporto Monetario** e **Acquistare/Vendere Province** nel medesimo Turno, ma tutte le altre combinazioni sono possibili. Se un Regno è in *Guerra* l'unica transazione che può eseguire è **Supporto Monetario**.
 - **Alleanze e Matrimoni.** Contrarre un'Alleanza o un Matrimonio Reale con un altro giocatore costa 1 📄 per ciascun giocatore attivo. Entrambi i giocatori piazzano un segnalino *Alleanza/Matrimonio Reale* sulla Capitale dell'altro giocatore. Quando si contrae un Matrimonio Reale, entrambi i giocatori possono pescare 1 Carta Azione a scelta.
 - **Supporto Monetario.** Dare o ricevere \$. Il Giocatore Attivo deve pagare 1 📄 ogni 10\$ (arrotondato per eccesso) che cambiano proprietario.
 - **Acquistare/Vendere Province.** Per acquistare Province da un altro giocatore, l'acquirente deve avere una 🗳 in tutte le Aree dove queste Province sono collocate. Il prezzo minimo per Provincia venduta è di 3\$, e il massimo sono 15\$. Sia acquirente che venditore devono pagare 1 📄. Se un giocatore vende una delle proprie Province Core perde Prestigio pari al doppio del Valore Fiscale della Provincia. Un giocatore può vendere soltanto le Province che Possiede (no Vassalli o Occupate).
 - **Negoziazioni segrete.** Spendere 1 📄 aggiuntiva per avere una conversazione privata di 3 minuti con un altro giocatore. Tutte le altre comunicazioni devono essere pubbliche.
- **Esplorare (1 📄 + 1 🗳).** Richiede l'Idea "Quest for the New World" per poter utilizzare le Navi per Esplorare. Seguire la seguente procedura:
 - Muovere 1 Nave Leggera in Zona di Mare di Continente Distante. Vietato entrare Zone di Mare Ostili.
 - Tirare *Dado Esplorazione*: utilizzare il risultato o pagare 1 🗳 per ritirarlo (max 2 volte):
 - a. **Risultato senza Teschio:** Scoprire un Territorio corrispondente al risultato ottenuto, o un'Area Distante contenente una Provincia di un RNG, una Città o un Vassallo.
 - b. **Risultato con Teschio:** Pagare 1 🗳 per Scoprire un Territorio vacante corrispondente al risultato, oppure fallire l'Esplorazione e rimuovere 1 propria Nave in un Continente Distante. Qualsiasi Area Scoperta deve essere *adiacente* al proprio Regno o a 1 delle proprie Navi. Piazzare una 🗳 sull'Area Scoperta. Se su un Territorio vacante è chiamata *Rivendicazione Coloniale*.
 - Quando la prima Area in un Continente Distante viene Scoperta, aggiungere tutte le *Carte Commercio* corrispondenti al numero di questo Continente e rimischiare il mazzo Commercio insieme agli scarti.
- **Ricerca un'Idea (X 🗳).** Pagare il costo in 🗳 indicato sulla carta Idea e piazzarci uno dei propri chit. Applicare qualsiasi effetto immediato indicato e guadagnare 2 Prestigio. Se 2 o meno giocatori hanno già Ricercato la stessa Idea, ciascuno di questi guadagna 1 Prestigio.
- **Cambiare il Focus Nazionale.** Possibile effettuare questa Azione solo *una volta per Round* (piazzare un cubo in "Cambio Focus Nazionale" sulla propria plancia). Eseguire una o entrambe le seguenti opzioni, in ordine:
 - Aumentare una tipologia di 🗳 fino a 2, muovendo max 1 cubo dagli altri 🗳.
 - Scartare fino a 3 Carte Azione dalla propria mano (da mettere nella pila degli scarti dopo aver completato questa Azione) e pescare 1 carta in meno di quelle scartate, da qualsiasi Mazza Azione. Possibile pagare 1 🗳 e 2\$ per pescare 1 delle nuove carte scegliendola tra le prime 5 carte nella pila degli scarti del mazzo corrispondente al 🗳 speso.
- **Cambiare Religione di Stato.** A partire dalla II Era, possibile passare dalla Religione *Cattolica* a *Protestante*, o viceversa. Non costa 🗳, ma comporta le seguenti conseguenze:
 - Perdere 2 Prestigio e 1 Stabilità.
 - Rimuovere 1 *Matrimonio Reale* e 5 ■ da Aree con la Religione abbandonata.
 - Piazzare ■ rimossi in Aree con la stessa fede della nuova Religione di Stato.
 - Aggiungere 1 *Agitazione* in ciascuna Area con la Religione abbandonata; tirare il *Dado Ribellione*.











In alternativa, se vi è almeno 1 segnalino *Controriforma* in mappa, i giocatori Cattolici possono pagare 3  per adottare *Controriforma* come propria Religione di Stato, piazzando il segnalino corrispondente nella propria Area Capitale, senza soffrire le conseguenze descritte sopra.

5.2. AZIONI MINORI





Le Azioni Minori non fanno terminare il Turno e possono essere eseguite in aggiunta alle altre Azioni. Possono essere eseguite anche se si è già Passato, ma solo come *Reazione*.

- **Nominare Consigliere/Leader [Reazione].**
 - **Nominare Consigliere** (cornice quadrata): Pagare costo in \$ sulla carta e aggiungerla alla propria plancia.
 - **Nominare Generale/Ammiraglio** (cornice tonda): Pagare costo in  sulla carta e aggiungerla a un proprio Esercito/Flotta. Utilizzare questa Azione anche per riassegnare un Leader Militare a un diverso Esercito/Flotta. Se viene attaccato un proprio Esercito all'interno del Regno di un giocatore, è possibile, come *Reazione*, Nominare o riassegnare un Generale a questo Esercito.
 - **Nominare Nuovo Sovrano**: Se non si ha un Sovrano (o in caso di Interregno), è possibile prendere un Leader dalla propria mano e assegnarlo gratuitamente come Sovrano. Possibile eseguire questa Azione come *Reazione* se il Sovrano attuale è scartato senza essere rimpiazzato.
- **Chiamata alle Armi (0÷2 ■ per Alleanza).** Può essere eseguita solo congiuntamente a una propria Dichiarazione di Guerra o come *Reazione* a una DdG verso di sé o un RNG Alleato.
 - *CaA Offensiva*: scartare 2 ■ dalle Aree di ciascun RNG Alleato chiamato.
 - *CaA Difensiva*: scartare 1 ■ dalle Aree di ciascun RNG Alleato chiamato. È possibile inviare una CaA Difensiva quando si accetta una CaA da un RNG Alleato, ma solo per chiamare altri RNG Alleati (non RG Alleati). Chiamare RG Alleati costa nulla, ma possono rifiutare; se un RG è Alleato sia all'Aggressore che del Difensore può essere chiamato solo dal Difensore. Un RNG può ricevere una CaA solo se in Pace, adiacente al proprio Regno o al nuovo Nemico.Per ciascun RNG Alleato chiamato:
 - Girare il segnalino Alleato sul lato *Alleato Attivo*.
 - Aggiungere un # di Unità RNG alle proprie Truppe Disponibili pari a ½ del Valore Fiscale di tutte le Province Possedute dal RNG Alleato e i suoi Vassalli (*massimo 5 Unità*).
 - Guadagnare 1  se il RNG Alleato è *adiacente* a un nuovo Nemico.
- **Prendere/Ripagare un Prestito.** Se non si hanno già 5 o più segnalini *Interessi* nel proprio Tesoro, è possibile Prendere un Prestito (anche come *Reazione* se necessario coprire un costo non disponibile): prendere un segnalino *Interessi* e 5\$ dalla Riserva Generale e aggiungerli al proprio Tesoro. Per *Ripagare un Prestito*: pagare 6\$ dal proprio Tesoro per far tornare 1 segnalino *Interessi* nella Riserva Generale.
- **Reintegrare Manodopera (1  ogni 3 Unità).** Pagare 1  per aggiungere fino a 3 Unità dalle Truppe Esauste a quelle Disponibili.
- **Tagliare i ponti.** Far tornare propri ■ e  dalla mappa alla propria Riserva e/o rompere delle *Alleanze*. Per ogni Alleanza rotta subire le seguenti conseguenze:
 - *Alleato in Pace*: Rimuovere 5 ■ dalle Aree appartenenti all'Alleato, piazzare *Tregua* sulla sua Capitale.
 - *Alleato in Guerra/Attivo*: Perdere 2  e tutti i ■ dalle Aree appartenenti all'Alleato, rimuovere un # di Unità Alleate dalle proprie Truppe Disponibili o Eserciti pari alla ½ del Valore Fiscale delle Province del RNG prima della Guerra. Il Nemico piazza un segnalino *Guerra* sulla Capitale del RNG.

5.3. AZIONI AMMINISTRATIVE

- **Aumentare la Stabilità (5  +/-  attuale).** Pagare 5  +/- l'attuale valore di  per aumentare la  di 1. Il *Controllore Papale* paga 1  in meno.
- **Convertire Area (2  + 3\$).** Possibile Convertire un'Area nella propria Religione di Stato se si Possiedono tutte le Province dell'Area, o se si Possiede almeno 1 di queste Province e tutte le restanti sono Possedute da Regni con la tua stessa Religione di Stato. Piazzare segnalino *Religione* nell'apposito spazio dell'Area; aggiungere *Agitazione* in 1 delle Città colpite e tirare il *Dado Ribellione* per tutti i Disordini presenti nell'Area colpita.
- **Colonizzare (4  /Cubi Colono).** Spendere una combinazione di 4 tra  o propri *Cubi Colono* dalla Riserva Coloni, quindi rimpiazzare 1 propria  (connessa alla propria Area Capitale attraverso una catena continua di Aree e/o Zone di Mare con proprie Città o Navi Leggere) in un Territorio vacante con una *Città Piccola*.

5.4. AZIONI DIPLOMATICHE

- **Influenzare (1  + 1  o 3\$ ogni ■ aggiuntivo).** Pagare 1  per il primo ■ piazzato e 1  o 3\$ per i successivi (in Aree *adiacenti* a una delle proprie Città, Vassallo, Alleato, Matrimonio Reale, o ■ già presente all'inizio del

proprio Turno). Non possibile piazzare più di 2 ■ in una singola Area per Turno. Non ci possono essere più di 5 ■ totali in una singola Area. Non possono essere piazzati ■ in un Continente Distante.

- **Forgiare un'Alleanza (1+3 🗡️).** Per Allearsi con un RNG pagare 🗡️ pari a ½ delle sue Entrate Fiscali (massimo 3) e piazzare un proprio segnalino *Alleanza* sulla sua Capitale, insieme a 1■ nell'Area Capitale (se c'è spazio). Rispettare le seguenti indicazioni:

- Entrambi i soggetti devono essere in *Pace*.
- Si devono avere un totale di almeno 2■ in ogni Area appartenente al RNG bersaglio.
- Se il RNG bersaglio è già Alleato a un altro giocatore, è necessario avere più ■ dell'avversario nelle Aree del RNG bersaglio per poter *rimpiazzare* l'Alleanza.
- Per Allearsi con un RNG in un Continente Distante, è necessario avere una 🗡️ in 1+ delle loro Aree.

- **Fabbricare una Rivendicazione (2 🗡️ ogni 🗡️).** Questa è un'*Azione Sotto Copertura*. Pagare 2 🗡️ per ciascuna 🗡️ piazzata in un'Area *adiacente* al proprio Regno. Necessario essere in *Pace*. 🗡️ in un'Area Distante: l'Area deve essere *adiacente* al proprio Regno via terra, e contenere una Provincia di un RNG, un Vassallo o una Città.

- **Commercio (1 🗡️).** Se si ha un *Mercante* disponibile, pagare 1 🗡️ per Commerciare:

1. Rivelare 3 Carte Commercio (mischiare il mazzo degli scarti se il mazzo Commercio è esaurito).
2. Se non si vuole o non è possibile usare le carte pescate, *scartarle per guadagnare 2\$*; l'Azione termina.
3. Possibile muovere 1 *Nave Leggera* (fino a 2 spazi) in una Zona di Mare adiacente al Nodo dove si intende Commerciare o per stabilire una connessione con quel Nodo. Possibile piazzare la Nave in uno *Spazio Protezione Commerciale* (spostare una Nave Avversaria, se tutti gli spazi sono occupati). Questa Nave non può entrare in una Zona di Mare Ostile.
4. Scegliere una carta che contenga un *Nodo Commerciale* valido (connesso alla propria Area Capitale attraverso una catena continua di Aree e/o Zone di Mare con proprie Città, Vassalli, ■, o Navi Leggere – contano anche eventuali Città o Vassalli in Province Occupate). Se è stata mossa una Nave: necessario scegliere un *Nodo* adiacente o connesso grazie alla Nave appena mossa.
5. Selezionare un *Mercante* disponibile e muoverlo nel *Nodo* Commercio scelto (se non già presente un proprio mercante); attivarlo coricandolo.
6. Calcolare il *Potere Commerciale* (PC) per sé e qualsiasi Avversario con una connessione valida e un *Mercante* presente nel *Nodo* e calcolare quale riga della Carta Commercio generi entrate ai giocatori:
 - 1 PC per il proprio *Mercante*.
 - 1 PC per ciascuna *Provincia Chiave Posseduta* nel nodo attivato (+1 in caso di simbolo "+").
 - 1 PC per ciascuna *Nave Leggera* negli Spazi Protezione Commercio di una Zona di Mare adiacente al nodo attivato (solo per Nodi Commerciali Marittimi).

I RG possono raccogliere Entrate solo da Nodi Commerciali *connessi* alla propria Area Capitale con catena continua di Aree o Zone di Mare che contengano proprie Città, Vassalli, ■, o Navi Leggere.

7. Scartare tutte le Carte Commercio pescate.
 - **Nodi Espansi.** In caso di *Nodi Espansi* raccogliere le Entrate Commerciali indicate sulla *colonna rossa*.
 - Soltanto 1 giocatore può raccogliere le Entrate Commerciali *per ciascuna riga*: in caso di più giocatori ammissibili, il giocatore col più alto Potere Commerciale spinge gli altri nelle righe più in basso.
 - **Pirati.** Per ciascun *Pirata* in un *Nodo* Commerciale, i giocatori raccolgono Entrate di una *riga sottostante*.
 - **Nodi Commerciali Secondari.** Se il giocatore attivo ha il Potere Commerciale (escludendo le Province Chiave) più alto rispetto agli altri giocatori in un *Nodo* Secondario (scritto tra parentesi) valido, può raccogliere Entrate Commerciali dalla riga più bassa della Carta. Nessun altro giocatore guadagna nulla da quel nodo. Selezionare un nodo secondario fa scattare il conteggio anche del nodo primario associato, per tutti i giocatori. Se presente un *Pirata*, il nodo secondario non può essere selezionato.

5.5. AZIONI MILITARI

- **Dichiarare Guerra (1 🗡️).** Possibile dichiarare Guerra a più Regni con una singola Azione.

Normalmente non si può dichiarare Guerra:

- a. Ai propri Alleati.
- b. A Regni coi quali si ha una Tregua.
- c. A RG che hanno già Passato.
- d. A RNG Alleati di un RG col quale si ha una Tregua o che ha già Passato.
- e. A Membri del SRI in Pace con l'Imperatore, se l'imperatore è un proprio Alleato, si ha una Tregua o ha Passato.
- f. Regni Distanti senza un *Casus Belli*.
- g. Durante un Interregno.

Eeguire i seguenti passaggi:

- Determinare i destinatari della DdG e piazzare un segnalino *Guerra* sulla Capitale di ciascun Regno.
- Perdere 2 🏰 per ciascun Regno destinatario col quale non si ha un *Casus Belli* e 1 🏰 per ciascun Regno col quale si ha un *Matrimonio Reale* (a meno che sia sul lato *Successione Disputata*).
- **Chiamata alle Armi** (in ordine):
 - a. Possibile inviare una CaA Offensiva.
 - b. Se il bersaglio è un Membro del SRI e l'Aggressore no, l'Imperatore riceve una CaA Difensiva.
 - c. RNG bersaglio inviano automaticamente una CaA Difensiva ai propri Alleati.
 - d. RG bersaglio possono inviare una CaA Difensiva.
- RG bersaglio e RG che abbiano accettato una CaA da un RNG Alleato (a meno che il RG non sia già in Guerra con l'Aggressore) guadagnano 1 🏰.
- Rimuovere tutti i propri ■ in ciascuna Area del Regno bersaglio.
- Se le Navi di entrambi gli schieramenti vengono a trovarsi in una Zona di Mare Ostile: **Battaglia Navale**.
- Se qualsiasi Unità di Terra di entrambi gli schieramenti viene a trovarsi nella medesima Area, o se Unità di un RG si trovano in un'Area con Province di un RNG Ostile, ha luogo una **Battaglia Terrestre**.
- Se nessuna Battaglia è stata innescata, il giocatore attivo può eseguire immediatamente un'Azione **Attivare Unità** o **Reclutare Unità** senza pagare 🏰.
- **Attivare Unità (1 🏰)**. Spendere 1 🏰 per una di queste due attivazioni:
 - **Attivazione Terrestre**: Scegliere un'Area con almeno un proprio Esercito o Unità Regolari, ed eseguire:
 - **Movimento Terrestre**: Muovere *fino a 2 Spazi* un Esercito o Unità Regolari di un'Area. Il Movimento termina se entra in un'Area Ostile, Territorio Distante, o Neutrale (necessario ottenere *Accesso Militare*: essere in Guerra, rimuovere 1 ■ dall'Area o pagare 3\$ - non possibile se presente propria 🏰 – necessario permesso del giocatore che possiede tutte le Province di un'Area Neutrale). Se si entra in un'Area con Unità Ostili o Province di un RNG Nemico, ha luogo immediatamente una Battaglia. Se viene attivato un Esercito in una propria Area, è possibile reclutare fino a 3 *Unità Mercenarie* e muoverle con l'Esercito attivato. È possibile muovere un massimo di 3 Unità in un'Area Ostile o Neutrale attraversando un *confine Montagna*; per ogni 🏰 speso è possibile muovere 3 Unità aggiuntive. Possibile recuperare o abbandonare Unità Regolari lungo il percorso di un Esercito.
 - **Assedio**: Eseguire la seguente sequenza:
 - Scegliere un'Area con 1+ Province Ostili, 1+ proprie Unità e senza Unità Nemiche.
 - Calcolare la *Forza d'Assedio* e pagare 🏰 per ogni Unità che partecipa, oltre alla prima.
 - Necessario avere una Forza d'Assedio \geq Valore Fiscale delle Province da Assediare. In caso di Isole (Porto blu), necessario avere 1+ Navi nella Zona di Mare del Porto.
 - Risolvere "*Defensive Mentality*" se posseduta dal proprietario di una delle Province.
 - Risolvere l'Assedio.
 - **Provincia Occupata dai Ribelli**: Rimuovere il segnalino *Città Ribelle* e 1 segnalino *Agitazione* da questa Provincia. Se in Guerra col Proprietario di questa Provincia, piazzare una propria Città dal lato *Agitazione*.
 - **Provincia RNG**: Piazzare un segnalino *Occupato* sulla Provincia e al di sopra una propria Città della dimensione corretta sul lato *Agitazione*.
 - **Provincia Regno Giocante Ostile**: Piazzare una propria Città sul lato *Agitazione* sopra la Città o Vassallo esistente. Coprire lo spazio corrispondente sul Tracciato Città o Vassalli con un cubo.
 - **Provincia Nemica Occupata**: se il Proprietario è Neutrale o Amico, far tornare semplicemente la Città dell'Occupante sul suo Tracciato Città.
 - **Provincia Occupata da Ribelli/Nemici**: se il Proprietario è Nemico, rimpiazzare Città/Città Ribelle dell'Occupante con una propria Città sul lato *Agitazione*.
 - Navi presenti in un Porto di una Provincia Assediata devono essere mosse in una Zona di Mare adiacente, se Ostile ha immediatamente luogo una Battaglia Navale.
 - Giocatori che riguadagnano il Controllo di una propria Provincia che era stata Occupata, rimuovono il cubo corrispondente sul proprio Tracciato Città o Vassalli.
 - **Attivazione Navale**: Eseguire una delle due opzioni seguenti:
 - **Movimento Navale**: Scegliere una singola destinazione (Zona di Mare o Porto Amico) e Muovere un *qualsiasi # di Navi entro 2 Spazi* da questa destinazione. È possibile scegliere una Zona di Mare Ostile (contenenti Navi Nemiche o che si affaccia su Porti Nemici di RNG), in quel caso ha luogo immediatamente una Battaglia Navale. Navi in movimento non possono attraversare Zone di Mare Ostili. Navi Leggere che terminano il proprio Movimento in una Zona di Mare Non-Ostile possono occupare Spazi Protezione Commerciale vuoti. In un

Continente Distante: interrompere il movimento nel primo spazio in cui si entra; per Muovere tra i Continenti *Far East* e *America* spendere 1 🏰 di qualsiasi tipo aggiuntivo. Possibile recuperare o abbandonare Navi Leggere all'inizio o al termine del percorso di una Flotta.

- **Salpare:** Muovere un qualsiasi numero di Navi da Porto a Zona di Mare non-Ostile adiacente. Le Navi in Porto non possono essere attaccate (un Porto può contenere 2 Navi, un Porto Grande fino a 6 Navi se parte di una Flotta) e riparano in automatico le Navi al termine del Turno; in caso un Porto smetta di essere Amico (per qualsiasi causa tranne Assedio), spostare le Navi in una Zona di Mare adiacente Non-Ostile, se non possibile vengono eliminate.
- **Trasporto Navale:** Durante il Movimento Terrestre, Unità di Terra possono attraversare un qualsiasi numero di Zone di Mare attraverso un *Ponte Navale* formato da proprie Navi (o di RG Alleati, solo in caso non vi siano Navi Nemiche). Ciascuna Nave di un Ponte Navale permette a fino a 3 Unità Terrestri di attraversare la Zona di Mare in cui si trova. Le Aree da entrambi i lati di un Ponte Navale sono considerate *adiacenti* e il Ponte non conta come spazio Movimento. Unità Terrestri possono sbarcare in Aree Ostili dando luogo ad un'immediata Battaglia Terrestre (se si sfruttano Navi Alleate, devono essere in Guerra col Nemico nell'Area Ostile). A seguito di un Movimento Navale (e dopo le Battaglie Navali), un qualsiasi numero di Unità di Terra possono essere trasportate attraverso questi ponti di Navi fintanto che attraversano la Zona di Mare destinazione delle Navi che sono state mosse.
- **Reclutare Unità (1 🏹 + X \$).** Pagare 1 🏹 e i \$ richiesti per Reclutare Unità Militari dalle proprie Truppe Disponibili e costruire un numero di Navi a propria scelta. Le Unità possono essere piazzate direttamente sulla mappa o in un Esercito (possono venire creati nuovi Eserciti). Se si Reclutano Unità in un'Area contenente Unità Nemiche o Province di RNG Ostili, ha immediatamente luogo una Battaglia.
 - **Unità Regolari** possono essere Reclutate in Aree proprie o dei propri Vassalli, fino alla propria Capacità Militare [9.2] di ciascuna di queste Aree. Una Provincia non può essere conteggiata per la Capacità Militare più di una volta per Turno e può contribuire al Reclutamento solo in una singola Area.
 - **Unità Mercenarie** sono prelevate dalla Riserva Generale e non contano come Capacità Militare. Devono essere Reclutate in proprie Aree o di propri Vassalli, per un massimo di 3 Unità Mercenarie per Turno.
 - **Unità Alleate** nelle proprie Truppe Disponibili possono essere Reclutate gratuitamente come Fanteria, o pagando 3\$ come Cavalleria. Reclutabili in proprie Aree e contano nel limite della Capacità Militare. Possibile Reclutare in Aree appartenenti a propri Alleati Attivi, fino alla loro Capacità Militare.
 - **Navi** devono essere prelevate dalla propria Riserva e si possono costruire al massimo 1 Nave per ogni proprio Porto. Possono essere piazzate in un Porto o in una Zona di Mare Non-Ostile vicina, o in uno spazio Protezione Commerciale vuoto.

Costo per Reclutare/Costruire			
Tipologia Unità	Regolari	Mercenarie	Alleate
Fanteria	2 Ducati	4 Ducati	gratuito
Cavalleria	5 Ducati	7 Ducati	3 Ducati
Artiglieria	6 Ducati	8 Ducati	-
Nave Leggera	4 Ducati	-	-
Nave Pesante	10 Ducati	-	-
Galea	2 Ducati	-	-

- **Sopprimere Disordini (1 🏹).** Pagare 1 🏹 per ciascuna propria Città/Vassallo dalla quale si vuole rimuovere 1 segnalino *Agitazione* (girandolo). Non è possibile compiere questa Azione in Province in Aree contenenti Unità Nemiche o Ribelli, Province Occupate dal giocatore stesso o da un Nemico.

7. GOVERNARE UN REGNO GIOCANTE

7.2. PERSONAGGI (LEADER E CONSIGLIERI)

- **Morte di Leader e Consiglieri.** Quando si risolve una Carta Evento col simbolo *Malattia*, i personaggi con l'icona corrispondente ricevono 1 segnalino *Malattia*: al secondo segnalino il personaggio muore e la sua carta scartata.
- **Morte del Sovrano – Interregno.** Quando un Sovrano muore è possibile effettuare un'Azione **Nominare Consigliere/Leader** come *Reazione* (se si ha in mano una carta con un Leader), altrimenti il Regno entra in un *Interregno* (piazzare il segnalino Interregno sulla propria plancia), che fornisce 1 🏰 di ogni tipo. Durante un Interregno non è possibile contrarre un *Matrimonio Reale*, né *Dichiarare Guerra*.

- **Stabilità.** Non è possibile andare oltre -3/+3: se si guadagna 🏴‍☠️ ulteriore, guadagnare invece 2 🏴‍☠️ per ciascun livello aggiuntivo; se si perde 🏴‍☠️ ulteriore, perdere invece 2 🏴‍☠️ per ciascun livello aggiuntivo. Se non si hanno sufficienti 🏴‍☠️, perdere 🏰 di altro tipo a scelta (se disponibili).

7.4. ECONOMIA

- **Bancarotta.** Se un Regno Giocante ha 5 o più segnalini *Interessi* nel proprio Tesoro e non può pagare un Costo obbligatorio, il Regno va immediatamente in *Bancarotta*, con le seguenti conseguenze:
 - Pagare quanti più \$ possibile.
 - Perdere 3 🏴‍☠️.
 - Perdere 5 *Prestigio*.
 - Scartare 3 segnalini *Interessi* dal proprio Tesoro.
 - Congedare tutte le *Unità Mercenarie*.
 - Licenziare tutti i *Consiglieri*.
 - Perdere ½ dei propri 🏰 (massimo 3 per ogni tipo).

7.5. CITTÀ

Ciascuna *Città Piccola* fornisce un'Entrata Fiscale di 1\$, ciascuna *Città Grande* fornisce un'Entrata Fiscale di 2\$; ciascun *Vassallo* fornisce ½\$. Se si esauriscono i token Città Grande piazzare 2 token Città Piccola sulla Provincia; se tutti i token Città Piccola sono stati piazzati sulla mappa, prelevare il segnalino "*Entrata +20 Ducati*" e piazzare i rimanenti 20 token Città dalla propria Riserva alla propria plancia; togliere il segnalino se si torna sotto le 20 Città Piccole. Se si esauriscono tutte le 40 Città Piccole, piazzare un segnalino *Matrimonio Reale* invece che un token Città.

7.6. PROVINCE CORE

Sono tutte le Province sulla mappa con la bandiera di un Regno. Una Provincia Core posseduta dal Regno proprietario non può essere Liberata per formare o unirsi a un altro Regno.

- **Segnalini Core.** Per piazzare un segnalino *Core* è necessario Possedere tutte le Province in un'Area e utilizzare l'Azione **Integrare Area** di una Carta **Sviluppo**. Questo sostituisce qualsiasi token *RNGD* e *Core* già presenti in quell' Area. Tutte le Province nell'Area dove un RG ha piazzato un segnalino *Core* sono considerate Province Core di quel RG.

8. IDEE

- **Idee disponibili e aggiuntive.** Se un Evento o Missione indica di *Ricercare un'Idea* non presente nel Display, è possibile prendere 1 Idea non-Base non ricercata del tipo corrispondente dal display e rimescolarla nel mazzo: piazzare quindi l'Idea Ricercata sul Display. Se non vi sono Idee non ricercate di quel tipo sul Display, fare spazio per una nuova riga di Idee e aggiungere qui la nuova Idea.
- **Forme di Governo.** È possibile avere solo 1 Idea *Forma di Governo* ricercata alla volta (scartare quella già esistente e qualsiasi chit dall'Idea persa).

9. GUERRA

9.1. DICHIARAZIONE DI GUERRA (DdG)

- **Casus Belli (CB).** Per evitare una penalità di -2 🏴‍☠️ quando si Dichiarare Guerra, è necessario avere un *CB*. CaA e Eventi che innescano Guerre costituiscono un *CB* valido. Si possono ottenere i seguenti *CB*:
 - **Conquista (🏴‍☠️).** Una 🏴‍☠️ in un'Area fornisce *CB* verso gli altri Regni che Possiedono Province nell'Area.
 - **Chiamata alle Armi.** Una CaA costituisce un *CB* verso il nuovo nemico del proprio Alleato.
 - **CB Generale (segnalino CB).** Alcune situazioni forniscono *CB* temporanei, indicati da un segnalino *CB* nella Capitale bersaglio. Si ottiene un *CB* verso qualsiasi Alleato che rifiuti la propria CaA.
 - **Eventi.** Un Evento che permette di Dichiarare Guerra verso un altro Regno è di per sé un *CB*. Questo *CB* nega anche la penalizzazione di -1 🏴‍☠️ per la DdG verso il partner di un *Matrimonio Reale*.
 - **Successione Disputata.** Un segnalino *Matrimonio Reale* sul suo lato *Successione Disputata* fornisce un *CB* per tutti i RG contro il Regno sul quale è piazzato il segnalino. Questo *CB* nega anche la penalizzazione di -1 🏴‍☠️ per la DdG verso il partner di un *Matrimonio Reale*. Se si ha un *Matrimonio Reale* con il bersaglio, questo *CB* permette DdG anche durante un *Interregno* e/o se è un proprio Alleato (in questo caso l'Alleanza viene rotta). Il segnalino *Successione Disputata* fornisce un *CB* anche a tutti i RG in Guerra col Regno bersaglio.

- **Scomunica.** Se il proprio Regno è *Cattolico* e il Controllore della Curia ha *Scomunicato* il Sovrano di un altro Regno, si guadagna un CB verso quel Regno finché la Scomunica è in gioco.
- **Guerra Santa (Crociata).** Con l'idea "*Deus Vult*" si guadagna un CB verso i Regni adiacenti con una Religione di Stato diversa dalla propria (inclusi i Regni Distanti); non verso altri Regni Cristiani.
- **Liberazione Imperiale (solo per SRI).** L'imperatore ha CB permanente verso qualsiasi Regno con la propria Capitale collocata all'esterno del SRI che Controlli Province o abbia Vassalli all'interno del SRI.
- **Matrimonio Reale bersaglio DdG.** Quando si Dichiara Guerra a un Regno col quale si ha un *Matrimonio Reale* si subisce una penalizzazione di -1 🏛️ a meno di un CB Evento o Successione Disputata.

9.2. CAPACITÀ MILITARE

- **Capacità Militare (CM).** La CM indica quante Unità un Regno può arruolare in un'Area ed è pari all'Entrata Fiscale delle Province Possedute da quel Regno e i suoi Vassalli all'interno e adiacenti a quell'Area (inclusi Porti che si affacciano alla stessa Zona di Mare non-Ostile).
 - **CM Bloccate.** Le Province *Occupate non* contribuiscono mai alla CM. Province in Aree con Unità Ostili contribuiscono solo alla CM della propria Area e non a quelle adiacenti se si sta calcolando la difesa di un RNG o la capacità di Reclutamento di un RG. Porti in Aree adiacenti solo via Mare a un'Area non contribuiscono alla MC di quell'Area se tutte le Zone di Mare che separano le Aree sono Ostili.
- **Capacità Navale (CN).** La CN indica quante Navi un Regno può arruolare in una Zona di Mare ed è pari al Valore Fiscale dei Porti Posseduti da quel Regno che si affacciano su una determinata Zona di Mare. I RNG conteggiano anche i Porti dei propri Vassalli.
 - **CM Bloccate.** Le Province Occupate non contribuiscono mai alla CN. La CN fornita da Porti che si affacciano su Zone di Mare contenenti Navi Ostili non possono essere utilizzati per Reclutare Navi. I Porti dei RNG che sono già Bloccati all'inizio del Turno non contribuiscono alla CN.
- Una Provincia può contribuire al calcolo di MC e NC una sola volta per Turno, anche in caso di sovrapposizioni.

9.3. MANODOPERA

La Manodopera è il numero massimo di Unità Regolari che un Regno può avere Schierate ed è pari al *valore più alto* scoperto tra il Tracciato Città e quello Vassalli, sulla Plancia Giocatore. Non può mai essere > di 20.

9.6. SEQUENZA DI BATTAGLIA

Per ciascun Round di una Battaglia (Terrestre o Navale) eseguire in ordine la sequenza:

1. **Preparazione alla Battaglia (solo il primo Round).** Determinare il *Difensore Principale*, se necessario. *Nominare Generali/Ammiragli* (il Difensore *non* può Nominare un Ammiraglio). Applicare gli effetti delle *Idee Militari*.
2. **Giocare Azioni Battaglia.** Prima l'Attaccante (Giocatore Attivo o colui che Dichiara Guerra), poi il Difensore.
3. **Tirare Dadi Battaglia.** Simultaneamente.
 - **Battaglie Terrestri:** 3 Dadi Fanteria (bianchi) + i dadi del Generale + i dadi delle Azioni Battaglia. Ciascun risultato Fanteria, Cavalleria o Artiglieria corrispondente a proprie Unità infligge una Perdita al Nemico.
 - **Battaglie Navali:** 3 Dadi Artiglieria (blu) + i dadi dell'Ammiraglio + i dadi delle Azioni Battaglia. Ciascun risultato Artiglieria corrispondente a proprie Navi infligge una Perdita al Nemico. Ciascuna *Nave Pesante* infligge 1 Perdita automatica al Nemico.
4. **Assegnare Perdite.**
 - **Battaglie Terrestri:** In caso di combinazione di Unità Mercenarie, Regolari, e Alleate, alternare le Perdite seguendo quest'ordine. Il proprietario sceglie la tipologia di Unità da eliminare.
 - **Battaglie Navali:** Le Navi Pesanti devono ricevere 2 colpi prima di essere rimosse come Perdite. Sdraiare una Nave Pesante se danneggiata (viene riparata al termine del Turno o Round in un Porto Amico).
5. **Leader Feriti.** Per ciascun paio di risultati *Doppia-Fanteria*, aggiungere un segnalino *Malattia* a un Generale/Ammiraglio Nemico in Battaglia (con 2 segnalini *Malattia* un Leader muore).
 - **Navi Nemiche Catturate.** Se rimane una propria Nave e sono state eliminate tutte le Navi Nemiche: per ciascun risultato *Doppia-Fanteria* nel Round finale della Battaglia, convertire 1 Perdita Nemica in una *Nave Catturata* (a scelta da parte del Nemico).
6. **Ritirata (o continuazione Battaglia – tornare al punto 2).** Prima decide l'Attaccante (che si Ritira nell'Area da dove ha attaccato), poi il Difensore (che si Ritira in qualsiasi Area/Zona di Mare adiacente senza Unità Nemiche, se non possibile non si può Ritirare). In caso di Ritirata perdere 1 Unità/Nave aggiuntiva. Ritirare tutte le Unità mosse nell'Area in questo Turno, Unità già presenti prima della Battaglia possono Ritirarsi in un'Area adiacente dove non faranno iniziare una nuova Battaglia; tutte le Unità di un RG devono Ritirarsi nella medesima Area. I RNG si ritirano al termine di ogni Round di Battaglia nel caso siano più deboli, a meno che stiano difendendo la propria Area Capitale, l'ultima Area rimanente o una Zona di Mare adiacente alla propria Area Capitale.

7. **Proclamazione del Vincitore.** Una volta per Turno, il Giocatore Attivo guadagna 1 ✂ per una Battaglia vinta durante la Fase Azione.

9.7 BATTAGLIE TERRESTRI

- **Combattere molteplici Nemici.** Se un giocatore attacca un'Area nella quale sono presenti Unità di diversi Regni con i quali si è in Guerra, queste Unità si difendono come un'unica forza congiunta per la durata della Battaglia. Se vi sono 2+ RG a difendersi insieme, il giocatore con più unità è il *Difensore Principale*. In caso di pareggio, sceglie l'ultimo giocatore che ha eseguito un Turno. Solo il Difensore Principale può utilizzare Generali, giocare Azioni Battaglia e tirare i Dadi Battaglia. In caso di *Ritirata*, tutti i difensori devono muovere nella stessa Area.
 - **Assegnare le Perdite a difensori multipli.** Alternare le perdite tra i diversi Nemici, dall'esercito più numeroso a quello con meno Unità (in caso di pareggio l'Attaccante sceglie l'ordine).

9.9 BATTAGLIE NAVALI

Se si innescano più Battaglie Navali contemporaneamente, il Giocatore Attivo sceglie l'ordine di risoluzione. Le Navi non possono trasportare Unità Terrestri finché la Battaglia Navale non è risolta. Le Navi devono abbandonare lo spazio *Protezione Commerciale* se impegnate in una Battaglia.

10. RISOLUZIONE DELLA PACE

Un RG negozia la Pace al posto dei propri Alleati Attivi. Durante la Risoluzione della Pace, i Vassalli sono trattati come parte del Regno del proprio Padrone.

TERMINI DI PACE

Durante la Risoluzione della Pace, può essere scelto un solo Termine di Pace per ciascuna Guerra/Nemico. Qualsiasi ■ guadagnato può essere piazzata in Aree già piene – sostituire altri ■ se necessario.

- **Pace Bianca**
 - Per imporla: Vittoria Totale.
 - Ritorno alle condizioni pre-Guerra, senza alcuna compensazione. Regni Attivi coinvolti perdono 1 Prestigio. Tutte le Province Occupate tornano al Legittimo Proprietario.
- **Mantenimento Confini Statali Attuali**
 - Per imporla: Vittoria Parziale o Totale.
 - Le Capitali Occupate tornano al Legittimo Proprietario, che paga 10\$ all'Occupante. Entrambi gli Occupanti tengono tutte le Province che Occupano. Solo il Vincitore, invece di mantenere le Province Occupate può:
 - Scambiare qualsiasi Provincia Occupata con Province dello stesso Valore Fiscale Occupate dallo Sconfitto.
 - Ritornare qualsiasi Provincia Occupata allo Sconfitto in cambio di 3\$ x Valore Fiscale delle Province ritornate.
 - Liberare qualsiasi Provincia Occupata che non sia una Provincia Core dello Sconfitto e guadagnare 1 Prestigio per ciascuna Entrata Fiscale Liberata. Il Vincitore può anche guadagnare un'Alleanza con 1 RNG Liberato e piazzare 2■ nelle Aree di quel RNG.

I \$ totali che il Vincitore può richiedere allo Sconfitto sono pari al doppio dell'Entrata Fiscale (dopo il ritorno delle Province) dello Sconfitto. I RG possono scartare una 🔵 da qualsiasi Area dove hanno guadagnato Province per rimuovere 2 *Dissenso* da quelle Aree. I Regni Giocanti che hanno perso Province proprie o di propri Vassalli come conseguenza di una Guerra possono piazzare una 🔵 in ciascuna Area dove almeno 1 Provincia è stata persa.
- **Umiliazione**
 - Per imporla: Vittoria Parziale o Totale.
 - Requisiti: Lo sconfitto deve essere un RG. Il Vincitore deve Occupare la Capitale dello Sconfitto o lo Sconfitto deve essersi Arreso. Lo Sconfitto non può essere un RNG.
 - Tutte le Province Occupate devono essere restituite al Legittimo Proprietario. Il Vincitore guadagna Prestigio pari 2 x Valore Fiscale delle Province restituite allo Sconfitto (max 10); lo Sconfitto perde il medesimo quantitativo di Prestigio. Nessun Prestigio dalle Province restituite agli Alleati Attivi.
- **Vassallizzazione**
 - Per imporla: Vittoria Parziale o Totale.
 - Requisiti: Lo Sconfitto deve essere un RNG. Il Vincitore deve Occupare la Capitale dello Sconfitto e almeno 1 delle Province *de jure* in un'altra Area (se presente).

- Lo Sconfitto diventa *Vassallo* del Vincitore. Il vincitore piazza un segnalino *Vassallo* su ciascuna Provincia *de jure* dello Sconfitto (tranne quelle Occupate da un altro giocatore). Il Vincitore può piazzare 2■ nelle aree dello Sconfitto. Aggiungere *Agitazione* su tutte le Province guadagnate come Vassallo nelle Aree in cui il Vincitore non Occupa alcuna Provincia. Rimuovere tutti i segnalini *Matrimonio Reale* e *Alleanza* dal Regno Sconfitto. Il Vincitore può, scartando una 🗡️ da qualsiasi Area dove ha appena guadagnato una Provincia Vassallo, eliminare 2 *Agitazione* in quelle Aree.
- **Forzare la Conversione**
 - Per imporla: Vittoria Parziale o Totale.
 - Requisiti: Il Vincitore deve Occupare tutte le Province nell'Area della Capitale dello Sconfitto. La Religione del Vincitore dev'essere diversa da quella dello Sconfitto.
 - Restituire tutte le Province Occupate al Legittimo Proprietario. Lo Sconfitto cambia la Religione di Stato della propria Area Capitale con quella del Vincitore. Il Vincitore guadagna 3 Prestigio e può aggiungere 2■ nell'Area Capitale dello Sconfitto. Lo Sconfitto perde 4 Prestigio e deve eliminare 4■ dalla mappa.
- **Assicurare la Successione Desiderata**
 - Per imporla: Vittoria Parziale o Totale.
 - Requisiti: La Capitale dello Sconfitto deve avere un segnalino *Successione Contestata*. Il Vincitore deve Occupare la Capitale dello Sconfitto. Ignorare lo status degli Alleati Attivi dello Sconfitto.
 - Restituire tutte le Province Occupate al Legittimo Proprietario. Se lo Sconfitto è un RNG, tutte le sue Guerre terminano con *Pace Bianca*. Rimuovere tutti i segnalini *Matrimonio Reale/Successione Contestata* e *Alleanza/Alleato Attivo* dallo Sconfitto, che non appartengano al Vincitore. Il Vincitore guadagna 3 Prestigio per ciascun segnalino *Matrimonio Reale/Successione Contestata* rimosso, lo Sconfitto perde invece 3 Prestigio per ciascuno. Se il Vincitore ha un proprio segnalino *Successione Contestata* sullo Sconfitto, lo deve girare e guadagnare Prestigio pari all'Entrata Fiscale dello Sconfitto (max 5). Se lo Sconfitto è un RNG, il Vincitore può aggiungere 4■ all'Area Capitale dello Sconfitto, oppure se il giocatore è un RG, rimpiazzare il Sovrano con uno tra quelli scartati. Il Vincitore può quindi stringere un'*Alleanza* con lo Sconfitto.
- **Annessione totale**
 - Per imporla: Vittoria Totale.
 - Requisiti: Lo Sconfitto deve essere un RNG o un Bot.
 - Il Vincitore incorpora tutte le Province *de jure* del Regno Sconfitto. Rimuovere tutti i segnalini *Matrimonio Reale*, *Alleanza*, *Guerra* e *Occupato* dalle Province Annesse. Se lo Sconfitto era un Alleato Attivo di un RG, questo perde 2 Prestigio. Il Vincitore può, scartando una 🗡️ da un'Area dove ha Annesso Province, rimuovere 2 *Agitazione* da quelle Aree.
- **Pace Negoziata**
 - Per imporla: Non è possibile imporla.
 - Requisiti: Entrambi i contendenti devono essere giocatori umani.
 - I giocatori umani possono negoziare i Termini della Pace per concludere una Guerra tra loro, tranne *Vassallizzazione* o *Annessione Totale*. I Termini di Pace sono unilaterali e può esserne scelto soltanto uno per ciascuna Guerra. In aggiunta, i giocatori hanno l'opzione di poter eseguire 1 Azione **Tagliare i ponti** oppure **Diplomazia tra giocatori** come parte della Risoluzione di Pace.

11. RELAZIONI DIPLOMATICHE

11.1 INFLUENZA

Nessuna Area può contenere più di 5■, eventuali ulteriori ■ guadagnati attraverso Eventi, ricompense di Missioni, o Termini di Pace possono essere piazzati in Aree già piene, eliminando i ■ presenti. Se non rimangono cubi disponibili in Riserva, un giocatore può liberamente rimuovere propri cubi dalla mappa.

- **Influenza e RG**. Non possono essere piazzati ■ in Aree dove tutte le Province sono possedute da RG.
- **Influenza in Continenti Distanti**. Non possono essere piazzati ■ nei Continenti Distanti. I Cubi Colono nella Riserva Coloni contano come ■ nei Continenti Distanti, per **Forgiare Alleanze** o **Chiamata alle Armi**.

11.2 MATRIMONIO REALE

È possibile avere un massimo di 3 *Matrimoni Reali* (1 aggiuntivo con l'Idea "Cabinet").

- **Caratteristiche principali dei Matrimoni Reali**
 - Per ciascuna finalità, un segnalino *Matrimonio Reale* conta come un ■, ma non può essere rimosso e non rientra nel limite di 5■.

- Ogni volta che un'Azione richiede di rimuovere ■ da un'Area, rimuovere 1■ in meno se presente 1+ propri segnalini *Matrimonio Reale*.
- Permette di **Soggiogare** un RNG con un'Entrata Fiscale > ½ della propria Entrata Fiscale Base, o un RNG che abbia Vassalli propri.
- Un Regno che ne attacca un altro col quale ha un *Matrimonio Reale* subisce -1 🏰.
- **Partner idonei al Matrimonio Reale.**
 - Differenti RG possono avere Matrimonio Reale con lo stesso RNG.
 - È possibile contrarre Matrimonio con un proprio *Vassallo*, ma non con quelli di altri Regni; se un RNG con il quale si ha un Matrimonio viene Vassallizzato da un altro Regno, eliminare il *Matrimonio Reale*.
 - È possibile contrarre Matrimonio con un Regno Avversario, in tal caso entrambi i giocatori guadagnano una Carta Azione del tipo scelta dal Giocatore Attivo.
 - RG Cristiani e Musulmani possono contrarre Matrimonio solo con RNG della stessa Religione; Regni Giocanti Rivoluzionari non possono contrarre Matrimonio Reale.
- **Successione Disputata.** Un segnalino *Successione Disputata* fornisce un *Casus Belli* per tutti i giocatori.

11.3 ALLEANZE

Ho possibile avere un massimo di 3 *Alleanze* (1 aggiuntiva con l'Idea "Cabinet").

- **Caratteristiche principali delle Alleanze.**
 - Considerare Unità, Aree e Porti dei propri Alleati come Amici.
 - Gli Alleati non si possono Dichiarare Guerra tra loro.
 - Possibile inviare e ricevere una Chiamata alle Armi.
 - Possibile giocare una Carta Azione **Soggiogare** per *Vassallizzare* un Alleato.
 - Un RNG può essere Alleato con soltanto 1 RG.
 - Non è possibile forgiare Alleanze mentre si è in Guerra, o con Regni in Guerra.
- **Chiamata alle Armi (CaA).**
 - Quando si Dichiaro Guerra, o qualcuno Dichiaro Guerra a un RNG Alleato, è possibile inviare una CaA.
 - Possibile ricevere una CaA quando qualcuno Dichiaro Guerra a un proprio Alleato, o un proprio Alleato Dichiaro Guerra a un altro Regno.
- **Ricevere una Chiamata alle Armi.** Una CaA Difensiva può essere sempre accettata; una CaA Offensiva deve rispettare le restrizioni relative alla Dichiarazione di Guerra.
 - **Accettare una CaA.** Quando si accetta una CaA ci si unisce immediatamente alla Guerra dal lato del proprio Alleato.
 - Se si accetta una CaA Offensiva, piazzare un segnalino *Guerra* sui Nemici del proprio Alleato. Se si accetta una CaA Difensiva, piazzare il segnalino *Guerra* dei Nemici del Regno Giocante sulla propria Capitale.
 - Se si accetta una CaA Difensiva da un RNG, è possibile inviare una CaA Difensiva agli altri propri RNG Alleati attraverso un'Azione **Chiamata alle Armi**.
 - Se si accetta una CaA Difensiva quando si è Alleati anche con un RG del lato avversario, l'Alleanza con il RG termina.
 - Se si accetta una CaA da un RNG, scegliere se renderlo *Alleato Attivo* o meno.
 - Tornare al passaggio appropriato della sequenza dell'Azione **Dichiarare Guerra**.
 - **Rifiutare una CaA.** Quando si rifiuta una CaA, l'Alleanza con chi la invia termina.
 - Rimuovere il proprio segnalino *Alleanza* dall'Alleato che ha inviato la CaA.
 - In caso di Alleato Attivo, perdere un # di Unità Alleate dalla propria Manodopera Disponibile o Esercito pari a ½ della Forza pre-Guerra del RNG. Il Nemico deve piazzare un segnalino *Guerra* sul proprio ex Alleato Attivo. Questa è ora una Guerra separata.
 - Se questa è una CaA Difensiva, perdere 2 Prestigio e rimuovere 5■ dalle Aree dell'ex Alleato.
 - In caso di CaA Difensiva, se l'ex Alleato è un RG, è possibile piazzare un segnalino *Casus Belli* sulla sua Capitale.
 - Se il tuo ex Alleato è un RNG, o un RG che non ha un segnalino *Casus Belli* nella tua Capitale, si deve piazzare un segnalino *Tregua* nella loro Capitale.
 - Tornare al passaggio appropriato della sequenza dell'Azione **Dichiarare Guerra**.

Ignorare i passaggi 3 e 4 in caso si abbia già *Passato* o si è coinvolti in un'altra Guerra.
- **Alleanze tra Regni Giocanti.** Possibile creare Alleanze tra RG con l'Azione **Diplomazia tra Giocatori**.
 - **Alleanze Conflittuali.** Se un RG è Alleato a un Regno che Dichiaro Guerra a un altro suo Alleato, è possibile ricevere una CaA soltanto dal Difensore.
- **Alleati Attivi.** Quando si attiva un RNG Alleato attraverso una CaA girare il segnalino *Alleanza* sul lato *Alleato Attivo* e aggiungere immediatamente un # di Unità Alleate pari a ½ della Forza del RNG nella

propria area Manodopera Disponibile (massimo 5 Unità). Quando si accetta una CaA a un RNG Alleato, è possibile scegliere se Attivare o meno quell'Alleato. Le Unità del RNG possono essere reclutate attraverso l'Azione **Reclutare Unità**. Questi RNG sono considerati parte di qualsiasi Guerra in cui si è coinvolti e possono venire attaccati dai Nemici. I RNG Alleati difenderanno le proprie Aree con soltanto la metà della propria Capacità Militare. È permesso Reclutare un numero di Unità Alleate nelle Aree degli Alleati Attivi fino alle loro Capacità Militari nell'Area scelta.

- **Risoluzione di Pace al posto degli Alleati Attivi.** È possibile Risolvere la Pace al posto dei propri Alleati Attivi, tranne in caso il Nemico abbia conseguito una *Vittoria Totale*.
- **Alleanze con RNG Distanti.** Quando si invia una CaA a un RNG Alleato Distante, scartare Cubi Colono invece che ■. Nel calcolo del contributo delle Unità Alleate non raddoppiare la Capacità Militare.

11.4 VASSALLI

I Vassalli non sono considerati parte del Regno del proprio Sovrano, né vengono considerati RNG.

- **Soggiogare – Vassallizzare e Annettere.** È possibile utilizzare la Carta Azione **Soggiogare** per Vassallizzare diplomaticamente un RNG: il RNG deve già essere un proprio Alleato; quando lo si Vassallizza, rimuovere il proprio segnalino *Alleanza* e piazzare segnalini *Vassallo* su ciascuna Provincia del Regno (2 segnalini sulle Province Grandi). Tutti gli altri RG devono rimuovere qualsiasi *Matrimonio Reale* da questo Regno.
 - Un Vassallo può essere Annesso al Regno del proprio Sovrano utilizzando un'ulteriore Carta Azione **Soggiogare**: rimpiazzare tutti i propri segnalino *Vassallo* sulle Province con proprie Città e rimuovere qualsiasi *Matrimonio Reale*.
 - È possibile *Annettere* un Alleato con Entrata Fiscale pari a 1, senza prima averlo Vassallizzato.
 - Per poter giocare l'Azione **Soggiogare**, la propria Entrata Fiscale Base dev'essere almeno il doppio di quella del Vassallo. Scartare ■ da una qualsiasi Area del Vassallo pari all'Entrata Fiscale del Vassallo + ■ Avversari nelle Aree del bersaglio. Ciascun segnalino "+1 Manodopera" sulle Province del RNG gli forniscono 1 Entrata Fiscale extra. Se si ha un *Matrimonio Reale* con il Vassallo è sufficiente avere Entrata Fiscale > a quella del Vassallo.
 - **Vassallizzare RNG con Vassalli.** Perché il Vassallo di un RNG divenga proprio Vassallo è necessario poter scartare ■ dalle Aree di questo Regno pari all'Entrata Fiscale del Regno stesso. In caso contrario, verrà rilasciato come RNG e sarà possibile piazzare un'*Alleanza* nella sua Capitale o una 🟡 in 1 sua Area.
- **RNG in Continenti Distanti.** Un RG non può Soggiogare un Regno Distante.
- **Stato Pontificio e Imperatore.** Lo Stato Pontificio e l'Imperatore del SRI non possono mai essere Vassallizzati.
- **Vassalli in Guerra.** Per catturare Province di un Vassallo avversario è necessario *Dichiarare Guerra* al loro Padrone. Una 🟡 su un'Area di un Vassallo conta come una 🟡 verso il loro Padrone. I Vassalli di un RG non si difendono autonomamente, ma forniscono Manodopera al proprio Padrone; vengono conteggiati nel calcolo della CM del Padrone, ma non per la CN. Il Padrone può *Reclutare Unità* Regolari nelle Aree dei propri Vassalli.

13. REGNI NON GIOCANTI (RNG)



13.4 GUERRA CONTRO RNG

- **RNG a difesa di un'Area.** Ogni volta che un giocatore muove proprie Unità Militari in un'Area contenente Province Possedute da un RNG Nemico, o quando si hanno Unità Militare in dette Aree quando viene Dichiarata Guerra, ha luogo immediatamente una *Battaglia Terrestre* (a meno che vi siano già Unità Ostili al RNG Nemico già presenti). Il RNG difenderà sempre le proprie Aree con un numero di Unità Fanteria *pari alla CM* del RNG in quell'Area (metà CM in caso sia *Alleato Attivo* di un RG).
- **RNG a difesa di una Zona di Mare.** Ogni volta che un giocatore muove proprie Navi in una Zona di Mare adiacente ad un RNG Nemico, o quando si hanno Navi in dette Zone di Mare quando viene Dichiarata Guerra, ha luogo immediatamente una *Battaglia Navale* (a meno che vi siano già Unità Ostili al RNG Nemico già presenti) contro un numero di Navi Leggere pari alla CN del RNG in quella Zona di Mare.
- **Battaglie multiple.** Se 2+ Battaglie vengono attivate contro lo stesso RNG in un singolo Turno, il RNG utilizzerà la maggior CM/CN possibile per difendere la sua Area Capitale e qualsiasi Zona di Mare vicina alla sua Capitale. Dare quindi la priorità alla difesa contro il Nemico con forze più numerose.
- **Combattere RNG diversi in un'Area.** Se viene attaccata un'Area che contiene Province appartenenti a più di RNG Nemico diverso, tutte le Unità in difesa combinano la CM di questi RNG per fronteggiare il giocatore in una singola Battaglia. Fare allo stesso modo con la CN in caso di una simile Battaglia Navale.
- **RNG con Manodopera extra.** Le Province col segnalino "*Manodopera +1*" forniscono 1 CM e 1 Valore Fiscale aggiuntivo al RNG Possessore nell'Area in questione e in quelle adiacenti. Gli Assedi non vengono inficiati da questo segnalino. Rimuovere questo segnalino se la Provincia è Annessa o Vassallizzata da un RG.

- **RNG in Continenti Distanti.** Quando si calcola la CM o CN di una Provincia Distante a fini difensivi, raddoppiare la sua Entrata Fiscale a meno che vi sia un segnalino *Malattia*. I *Porti Inattivi* (simbolo grigio chiaro) non forniscono CN al RNG Proprietario.
- **Forza RNG:** Pari al Valore Fiscale di tutte le Province Possedute da un RNG e i suoi Vassalli.
- **Comportamento del RNG in Battaglia.** Le Unità del RNG fungono sempre da Fanteria nelle Battaglie Terrestri e da Navi Leggere nelle Battaglie Navali. Se vi sono soltanto difensori del RNG per un totale di 3+ Unità, pescare una carta dal Mazza Militare all'inizio della Battaglia: se presente un Leader aggiungere i relativi Dadi Battaglia.
 - **Oltre il primo Round di Battaglia.** Il RNG si ritira sempre se possiede meno Unità del loro Nemico al termine del Round di una Battaglia, a meno che stia difendendo la sua Area Capitale o sia l'ultima Area nella quale controlla Province. Se il RNG si ritira, rimuovere semplicemente le Unità dalla mappa. Allo stesso modo si comporteranno le Navi in una Zona di Mare vicina all'Area Capitale del RNG.
 - Ciascun giocatore (in senso orario, dal Giocatore Attivo) può supportare il RNG in Battaglia, giocando *Azioni Battaglia*.

15. RELIGIONE E FEDE



Abilità delle diverse Religioni:

- **Cattolicesimo.** Ha accesso alle meccaniche Papali, possibile prendere il Controllo della *Curia Papale*.
- **Protestantesimo.** Sconto di 1  per eseguire l'Azione **Convertire Area** e giocare la Carta Azione **Development**.
- **Ortodossi.** Sconto di 1  per eseguire l'Azione **Aumentare la Stabilità** da -1 a 0, o da 0 a +1.
- **Islam.** In qualsiasi *Battaglia Terrestre* un RG può sostituire i suoi 3 Dadi Fanteria con 3 Dadi *Cavalleria*.
- **Ideologia Rivoluzionaria.** Se un Regno Rivoluzionario Ricerca un'Idea Forma di Governo diversa da "*Revolutionary Regime*", rimuove qualsiasi segnalino "*Ideologia Rivoluzionaria*" dalla propria Area Capitale e cambiare la propria Religione di Stato perché coincida con la Religione dell'Area Capitale.

16. EVENTI

16.5 EFFETTI SECONDARI

Dopo aver risolto il testo della Carta Evento, risolvere gli effetti secondari in fondo alla carta, da sx a dx.

- **Morte Personaggio.** Piazzare un segnalino *Malattia* sulla Carta Personaggio con lo stesso simbolo riportato sulla Carta Evento. Se un Personaggio riceve 2 segnalini *Malattia* muore e viene scartato.
- **Agitazione/Ribellione.** Tutti i giocatori devono tirare 1 *Dado Ribellione* per ciascuna Provincia con *Agitazione*. Il giocatore attivo tira al massimo 1 Dado Ribellione.
- **Rivolta dei Nativi.** Ciascun giocatore perde 1 *Cubo Colono* dalla Riserva Coloni e guadagna 1 *Agitazione* in una Città Distante. Il giocatore attivo può ignorare uno dei due effetti.
- **Perso in Mare.** Rimuovere 1 *Nave* appartenente a ciascun Avversario, non adiacente a uno dei suoi *Porti Amici*.
 - **Auto-risoluzione:** Ciascun giocatore sceglie per sé stesso.
- **Pirati.** Piazzare 1 *Nave Pirata* in un Nodo Commerciale Marittimo; se possibile, con 1 Mercante presente.
 - **Auto-Risoluzione:** Piazzare la Nave Pirata nel Nodo Commerciale Marittimo con più Mercanti (in caso di pareggio: prima i Nodi Espansi, poi casuale).
- **Morte Cardinale.** Rimuovere un qualsiasi cubo *Cardinale* (tranne quello sullo spazio "Roma") dalla Curia Papale. Far scorrere i rimanenti cubi verso sx per riempire il vuoto.
 - **Auto-Risoluzione:** Rimuovere il cubo Cardinale più a dx appartenente al RG con più Cardinali (in caso di pareggio: il cubo più a dx tra i Regni in parità).
- **Attrito.** I RG in *Guerra*, tranne il giocatore attivo, rimuovono 1 Unità Terrestre ogni 4 Unità Terrestri in gioco.
- **Vassalli Sleali.** Ciascun RG con Aree con *Vassalli* in cui non ci sono /*Matrimonio Reale*, o con un # di  < a quello di un Avversario: subisce *Agitazione* su tutti Vassalli nell'Area in cui sia ha la maggioranza dei Vassalli e piazza # di Unità Ribelli pari all'Entrata Fiscale dei propri Vassalli con *Agitazione* in quell'Area. Il giocatore attivo guadagna *Agitazione* ma non deve piazzare le Unità Ribelli.
- **Espansione RNGD.** Per ciascun simbolo che corrisponde a un *RNGD* in gioco (che non è un Alleato Attivo): piazzare un segnalino *RNGD* in una Provincia adiacente a quel *RNGD*. Non può essere una Capitale (a meno che sia l'ultima Provincia di un RNG), Occupata, Posseduta dall'Alleato del *RNGD* o una Provincia Core di un RG. Se la Provincia è di un RNG questa viene presa dal *RNGD*, se presente una Città/*Vassallo* piazzare il segnalino *RNGD* al di sotto e un'Agitazione. Dalla II Era in avanti, i *RNGD* che hanno un Porto che si affaccia sull'Oceano Atlantico possono piazzare un segnalino *RNGD* in un Territorio Vacante costiero. Se un *RNGD* prende una Provincia da un RNG Alleato a un RG, il giocatore può piazzare un segnalino *Casus Belli* sulla Capitale del *RNGD*.

- **Auto-Risoluzione:** Tutti i RNGD con lo stesso colore dei simboli, Annettono una Provincia adiacente di un RNG. Dare priorità alle Aree in cui il RNGD già possiede delle Province, quindi a Province adiacenti via terra. Scegliere il RNG con la Forza più bassa (in caso di pareggio: ordine alfabetico).
- **Diffusione delle Idee Religiose.** Determinare la presenza di cluster di *Fedi Infettive* in gioco: Aree connesse via terra con altre con la medesima Religione.
 1. Piazzare un segnalino *Protestante/Controriforma* in un'Area adiacente a quel cluster (dello stesso tipo del cluster stesso). L'Adiacenza può essere tracciata attraverso Zone di Mare. Non si possono scegliere Aree Ortodosse o Musulmane.
 2. Se vi sono più cluster in gioco e sono stati piazzati meno di 4 segnalini *Protestante/Controriforma* in questo Turno tornare allo step 1, rispettando le restrizioni qui sotto:
 - Se vi è più di una Religione Infettiva in gioco e sono già stati piazzati 2 segnalini di una tipologia, se possibile si deve piazzare un segnalino dell'altra.
 - Non è possibile rimpiazzare un segnalino piazzato nello stesso Turno.
 3. Se non vi sono cluster in gioco, piazzare un segnalino *Fede Diversa* in qualsiasi 2 Aree Cattoliche non adiacenti a Zone di Mare marcate con un simbolo "croce".
- **Auto-Risoluzione:** Diffondere le Fedi Infettive (alternando, prima Protestante e poi Controriforma) in Aree adiacenti: preferire Aree con almeno 1 Città, quindi con le Province con il più alto Valore Fiscale, in caso di pareggio: ordine alfabetico (dell'Area). Quando si piazza un segnalino *Fede Diversa* seguire invece l'ordine alfabetico, ignorando le Aree che hanno già una Fede Diversa.
- **Diffusione della Rivoluzione.** Funziona allo stesso modo della *Diffusione delle Idee Religiose*, tranne che si piazzano segnalini *Rivoluzione* accanto a cluster Rivoluzione. Possono essere piazzati anche in Aree Ortodosse o Musulmane. Se non ci sono Rivoluzioni in mappa, piazzare il segnalino in 2 Aree Capitali di RG. Se vi è 1 solo cluster, aggiungere un segnalino anche in un'Area non adiacente al cluster. Se non vi sono più segnalini disponibili, rimuoverne dalla mappa.
 - **Auto-Risoluzione:** Come per le Idee Religiose. Se non vi sono segnalini Rivoluzione in gioco, piazzare i segnalini nelle Aree Capitali dei 2 RG con 🎲 più bassa (casuale, in caso di pareggio).
- **Attivare Lotte di Potere.** Se sono in gioco, muovere la carta *Lotte di Potere Imminente* nello spazio "*Lotte di Potere Attive*". Piazzare segnalini *Area di Battaglia* nelle Aree nominata nella carta attiva.

17. VITTORIA E PRESTIGIO

17.2 MISSIONI

- **Prerequisiti Missione.** Certe Missioni richiedono che sia stato completato almeno 1 prerequisito Missione.
- **Completare una Missione.** Le Missioni possono essere completate in qualsiasi momento della partita, tranne durante la Fase 1. L'effetto della Missione ha immediatamente luogo. I prerequisiti devono essere soddisfatti nel momento in cui una Missione viene completata. Ricevere Prestigio come indicato sulla carta.
- **Selezionare nuove Missioni.** Nella Fase *Pesca delle Carte* successiva al completamento di almeno una Missione, è possibile rimpiazzare la carta con una nuova disponibile, in modo da avere sempre in mano 2 Missioni. In questa Fase è possibile anche scartare e rimpiazzare Missioni non completate.

17.3 MILESTONE

Ci sono sempre 4 Milestone disponibili: in ciascuna Era, 1 carta viene pescata in maniera casuale da ciascuno dei 4 mazzi. Al termine di ogni Era, scartare tutte le Milestone e pescarne di nuove da ciascun mazzo dell'Era successiva. In caso di Evento "*Comet Sighted*" pescare nuove Milestone da quelle rimaste nell'Era in corso.

- **Completare una Milestone.** Il primo giocatore a completare una Milestone guadagna 5 Prestigio, il secondo 3 e il terzo 1; marcare con un chit il completamento. Se diversi giocatori completano una Milestone nello stesso momento, si segue l'ordine di Turno (dal giocatore attivo nella Fase 2, dal Primo Giocatore nella Fase 3 o 4). Guadagnare inoltre la ricompensa indicata sulla carta.

17.4 LOTTE DI POTERE

- **Preparazione del Mazzo Lotte di Potere.** Seguire le istruzioni dello Scenario per preparare il mazzo, scoprire la prima carta e metterla in cima al mazzo: questa è chiamata *Lotte di Potere Imminente*.
- **Rivendicazioni in Aree di Battaglia.** Eseguendo l'Azione **Fabbricare una Rivendicazione**, i giocatori pagano solo 1 🎲 per ciascuna 🏰 piazzata in un'Area di Battaglia elencata nelle carte *Lotte di Potere Imminente* e Attiva.
- **Attivare una Lotte di Potere.** Le *Lotte di Potere* si Attivano come conseguenza dell'Evento relativo.

- **Punteggio Lotte di Potere.** Il calcolo del punteggio relativo alla carta *Lotte di Potere* Attiva può essere guadagnato nella *Fase Entrate e Mantenimento*, Step E, prima che vengano scartate. Tutti i giocatori che soddisfano le condizioni guadagnano Prestigio come di seguito:
 - 1 Prestigio per Valore Fiscale delle Province Controllate (i Vassalli contano come ½).
 - 1 Prestigio per essere l'unico RG con Città/Vassalli nell'*Area di Battaglia* (solo nella Mappa Principale).
 - 1 Prestigio per avere almeno 1 *Alleanza/Matrimonio Reale*.

18. IL SACRO ROMANO IMPERO (SRI)

18.1 AUTORITÀ IMPERIALE

L'*Autorità Imperiale* del SRI può avere un valore da 0 a +6 con bonus differenti per ciascun livello. Il livello massimo è dato dalle Aree Elettorali attuali + 1.

- **Guadagnare/Perdere Autorità Imperiale.**

Evento/Azione	Autorità Imperiale
Spendere 🏰 = 1 + Autorità Imperiale attuale	+1
Vincere una Guerra contro un Aggressore non del SRI	+1
Reincorporare Aree del SRI	+1
Se < +3 Autorità Imperiale al momento dell'Elezione	+1
Rifiutare una CaA da un Soggetto del SRI a seguito di una DdG da parte di un Aggressore non del SRI	-1
Un Area lascia il SRI	-1
Perdere una Guerra contro un Aggressore non del SRI	-1
L'Imperatore Dichiara Guerra a un Membro del SRI senza avere un Casus Belli	-1
L'Imperatore obbliga al Termine di Pace Annessione Totale a un Membro del SRI della stessa Religione di Stato	-1
# di Aree Elettori scendono al di sotto dell'attuale Autorità Imperiale -1	-1 per ogni step

18.2 INFLUENZA IMPERIALE

Ci sono 6 cubi grigi ■ Imperiale: l'Imperatore ha accesso a # di ■ Imperiale pari all'Autorità Imperiale. I cubi ■ Imperiale funzionano come i normali cubi ■, tranne per queste eccezioni:

- I cubi ■ Imperiale sono sempre piazzati o redistribuiti durante la Fase 5, Step B, e dovrebbero sempre corrispondere al valore dell'Autorità Imperiale in quel momento.
- I cubi ■ Imperiale devono essere piazzati in Aree SRI con almeno 1 Provincia Posseduta da RNG Membro del SRI.
- Se un'Area SRI con cubi ■ Imperiale lascia il SRI, rimuovere immediatamente i cubi e farli tornare in Riserva.
- I cubi ■ Imperiale non possono essere rimossi tramite l'Azione **Soggiogare**.

18.3 TERRITORI DEL SRI

- **Membri del SRI/Soggetti Imperiali.** Tutti i Regni con la Capitale all'interno del confine del SRI sono considerati *Membri del SRI*, a meno che non vi sia un segnalino "Non SRI" nella loro Area Capitale. I Regni Membri che non sono Imperatore sono considerati suoi *Soggetti Imperiali*.
- **RG come Soggetti Imperiali.** RG Membri del SRI possono lasciare il SRI attraverso specifici Eventi o Missioni. Non possono Ricercare Idee Forme di Governo se l'Autorità Imperiale è $\geq +3$. In caso l'Imperatore attivi *Difensore del SRI*, il RG Soggetto Imperiale deve eseguire 1 di queste cose:
 - Rendere Esausta 2 Manodopera (massimo ½ del totale Manodopera).
 - Perdere 6\$ (massimo ½ dell'Entrata Fiscale).
 - Perdere 1 Prestigio.
 - Piazzare un segnalino *Casus Belli* sulla Capitale dell'Aggressore.
- **Occupanti Illegittimi di Province.** Se una Provincia del SRI è Occupata, Posseduta, o Vassallizzata da un Regno esterno (con la Capitale fuori il SRI), il Regno è considerato un Occupante Illegittimo. L'Imperatore ha un *Casus Belli Liberazione Imperiale* permanente contro questi Occupanti Illegittimi. Se un'intera Area lascia il SRI le Province al suo interno non sono più considerate parte del SRI.
- **Aree Elettore.** Le *Aree Elettore* sono indicate dall'Aquila Imperiale stampata sulla mappa. Per essere considerata un'Area Elettorale, questa deve contenere la Capitale di almeno 1 Membro del SRI.

18.4 DIFENDERE IL SRI

Quando un Regno non del SRI (Aggressore esterno) Dichiara *Guerra* a un Soggetto Imperiale, se l'Autorità Imperiale è $\geq +1$, il RG Imperatore riceve immediatamente una CaA Difensiva, a meno che tale Soggetto sia già in Guerra con l'Imperatore stesso. Se l'Imperatore accetta questa CaA deve mettere un chit nello spazio "*Difensore del SRI*". Finché l'Imperatore è ancora in Guerra, questa abilità rimane attiva; se invece rifiuta la CaA invece dei normali effetti, l'Imperatore soffre una penalità di -1 all'Autorità Imperiale. Se la Capitale dell'Imperatore si trova all'interno del SRI, questo può attivare l'abilità *Difendere il SRI* in caso un Aggressore esterno gli Dichiari Guerra.

- **Manodopera Imperiale.** Dopo aver attivato *Difendere il SRI*, aggiungere Unità RNG pari all'■ totale nelle Aree Elettore (inclusa l'■ Imperiale) nello spazio "*Manodopera Imperiale*", fino a un massimo di 8 Unità. L'Imperatore può utilizzare la Manodopera Imperiale in ciascuna Battaglia all'interno delle Aree del SRI, o in Aree del suo Regno adiacenti via terra al SRI. È possibile, all'inizio di queste Battaglie, aggiungere questa Manodopera come Unità Fanteria nel proprio Esercito, tranne quando gli unici Nemici sono RNG Membri del SRI. A fine Battaglia, le Unità Imperiali sopravvissute tornano disponibili per successive Battaglie nello spazio "*Manodopera Imperiale*".
- **Accesso Militare al SRI.** Se *Difendere il SRI* è attivo, l'Imperatore e chiunque in Guerra contro di esso ha *Accesso Militare* gratuito attraverso tutte le Aree all'interno del SRI.
- **Risoluzione Pace.** Se *Difendere il SRI* è attivo, un Aggressore esterno in Guerra con l'Imperatore non può forzare la Pace di un Soggetto Imperiale a meno che raggiunga una Vittoria sull'Imperatore. È possibile negoziare la Pace con l'Imperatore al posto dei suoi RNG Soggetti Imperiali, come se fossero Alleati Attivi. Se l'Imperatore vince una Guerra contro un Aggressore esterno, guadagna 1 *Autorità Imperiale* se nessuna Provincia del SRI è stata ceduta; se invece vince l'Aggressore, l'Imperatore perde 1 *Autorità Imperiale*.

18.5 GUERRE INTERNE

Se l'Imperatore non ha un Casus Belli quando *Dichiara Guerra* contro uno dei propri Soggetti Imperiali, perde 1 *Autorità Imperiale* e rimuove 3■ dalle Aree del SRI (oltre alle solite penalità legate all'assenza di Casus Belli). Se un Soggetto Imperiale Dichiara Guerra a un Membro del SRI deve piazzare un segnalino *Casus Belli* nella Capitale dell'Aggressore.

- **Annessione Completa da parte dell'Imperatore.** Se l'Imperatore impone il Termine di Pace *Annessione Totale* a un Membro del SRI con la medesima Religione di Stato, di perde 1 *autorità Imperiale*.

18.6 LASCIARE E RICONGIUNGERSI AL SRI

Se tutte le Province in un'Area del SRI sono Possedute da Regni esterni (che non sia l'Imperatore e con la Capitale all'esterno del SRI), quell'Area lascia immediatamente il SRI: piazzare un segnalino "*Non SRI*" nell'Area e l'Imperatore perde 1 *Autorità Imperiale*.

- **Aree Incorporate.** Ogni volta che tutte le Province di un'Area che ha lasciato il SRI sono Possedute o Vassallizzate da Membri del SRI o l'Imperatore, l'Area viene reincorporata nel SRI, rimuovere il segnalino "*Non SRI*" e far guadagnare 1 *Autorità Imperiale*.

18.7 RELIGIONE DEL SRI

Il SRI può essere solamente Cattolico o Protestante, o non avere una Religione ufficiale. A partire dalla III Era:

- Se tutte le Aree Elettore sono Protestanti, ma il SRI non lo è: il SRI diventa Protestante (perdere 1 *Autorità Imperiale*).
- Se tutte le Aree Elettore sono Cattoliche, il SRI rimane/diventa Cattolico.
- Se le Aree Elettore hanno diverse Religioni, il SRI non ha una Religione ufficiale (segnalino *Fede Diversa*).

L'Imperatore può eseguire **Cambiare Religione di Stato** soltanto per adottare l'attuale Religione di Stato del SRI. Se l'Imperatore adotta l'Ideologia Rivoluzionaria, il SRI è permanentemente disciolto.

18.8 IMPERATORE RNG

Se l'Imperatore è un RNG inizia con +3 *Autorità Imperiale* come al solito. Al termine di ogni Round tirare 1d6:

Risultato	Effetto sull'Autorità Imperiale
1	-1 <i>Autorità Imperiale</i>
2-5	-1 <i>Autorità Imperiale</i> se il risultato è $< 2+$ attuale <i>Autorità</i>
	+1 <i>Autorità Imperiale</i> se il risultato è $> 2+$ attuale <i>Autorità</i>
6	+1 <i>Autorità Imperiale</i>

Il # Unità arruolabili per difendere un Membro del SRI un Area del SRI sotto attacco è sempre il seguente:

- 3 x *Autorità Imperiale*
- -2 x numero di Aree del SRI contenenti Unità non del SRI prima del Turno in corso.

- **Vassallizzazione e Annessione.** Un Imperatore RNG non può essere Vassallizzato. Se è completamente Annesso durante una Risoluzione di Pace, il SRI si dissolve e cessa di esistere per il resto della partita.

18.9 ELEZIONI IMPERIALI

Se l'Imperatore è un RG e l'*Autorità Imperiale* è $\leq +4$ quando il suo Sovrano viene scartato o rimpiazzato, si ha un'*Elezione Imperiale*. Il RG con più voti diventa il nuovo Imperatore: il RG che ha la maggioranza di ■ (inclusa l'■ Imperiale) in un'Area Elettore riceve 1 voto da quell'Area. I pareggi vengono sciolti dall'Imperatore attuale. Un'Area Elettore senza Province RNG in cui tutti i Vassalli appartengono a un singolo RG vota per quel RG. Un RG con la Capitale in un'Area Elettore prende il voto da quell'Area se eleggibile, altrimenti quell'Area non esprime alcun voto. Sono eleggibili solo i RG con la stessa Religione di Stato del SRI. Possono essere eleggibili anche RG che non sono Membri del SRI o con Interregno. Se non vi sono RG eleggibili, l'Imperatore non cambia ma subisce -2 *Autorità Imperiale*. Se, a seguito dell'Elezione di un nuovo Imperatore, l'*Autorità Imperiale* è $< +3$, aumentarla di 1. Se un RG diventa il nuovo Imperatore mentre l'Imperatore uscente aveva attivato "*Difendere il SRI*", rimuovere il chit e scartare tutte le Unità Manodopera Imperiale; il nuovo Imperatore può piazzare un *Casus Belli* in qualsiasi Regno non del SRI in Guerra con RNG Membri del SRI.

19. LA CURIA PAPALE

Soltanto i RG con *Religione di Stato Cattolica* possono avere *Cardinali* e competere per la *Curia Papale*.

19.1 CARDINALI

I *Cardinali* sono cubi che i RG piazzano negli spazi del tracciato della Curia Papale. Il numero di spazi Cardinale disponibili nel tracciato Curia Papale è sempre 1 in più del numero di RG Cattolici attivi. In aggiunta a questi, c'è lo spazio "*Roma*". Quando si guadagna un Cardinale, piazzarlo nello spazio Cardinale "1" del tracciato Curia Papale e slittare i Cardinali presenti (tranne quello su "*Roma*") di uno spazio a dx. Se presente un Cardinale nello spazio "6", scartare il cubo.

- **Controllare il Cardinale di "Roma".** Per guadagnare, conservare e controllare lo spazio Cardinale di "*Roma*", è necessario avere un'*Alleanza* con lo Stato Pontificio, oppure Controllare la Provincia di *Roma*.
- **Catturare Roma.** Quando si Controlla la Provincia di *Roma* si guadagna automaticamente il Cardinale nello spazio corrispondente; questo sostituisce eventuali Alleanze con lo Stato Pontificio. Scartare quindi tutti gli altri propri Cardinali dalla Curia. Non è possibile guadagnare altri Cardinali mentre si Controlla *Roma*.

19.2 CONTROLLORE PAPALE

Il giocatore con più Cardinali è il *Controllore Papale* e ha accesso alle *Azioni Papali*. In caso di pareggio: il RG con il Cardinale più a sx è il *Controllore Papale* e riceve tutti i benefici, tranne i bonus Prestigio.

- **Controllore Papale Incontrastato.** Necessario avere più Cardinali degli altri RG (minimo 2), senza pareggio.

19.3 AZIONI PAPALI

In ciascun Round dell'Era I e II, il *Controllore Papale* può eseguire 1 *Azione Papale*. Una volta che il segnalino *Crociata/Scomunicato* è stato piazzato sulla mappa, nessun'altra Azione Papale è eseguibile in quel Round.

- **Scomunicare un Sovrano (2 🗡️).** Piazzare un segnalino *Scomunicato* sulla Capitale del Regno Cattolico bersaglio. Il RG Scomunicato perde 1 Prestigio e 1 Cardinale dal tracciato della Curia Papale e deve scartare 4■ da Aree Cattoliche. Il Cardinale sullo spazio "*Roma*" non può essere rimosso. Il segnalino *Scomunicato* fornisce un *Casus Belli* verso quel Regno.
- **Chiamare una Crociata (2 🗡️).** Selezionare un'Area bersaglio che abbia almeno 2 Province Possedute da Regni Musulmani e piazzare il segnalino *Crociata*. È possibile eseguire immediatamente un'*Azione Dichiarare Guerra* verso qualsiasi Regno Musulmano con Province nell'Area bersaglio e guadagnare 1 Prestigio e 2 Unità Fanteria Mercenarie gratuite. Piazzare un proprio chit nello spazio "*Impegnato in una Crociata*". Il segnalino *Crociata* fornisce un *Casus Belli* per tutti i Regni Cattolici contro i Regni Mussulmani con Province in quell'Area.