

EUROPA UNIVERSALIS – The Price of Power

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

Regolamento Solo e Bot

BASI DEL BOT

SETUP DEL BOT

Per ciascun Bot, in base al Regno, preparare da Carta Setup o come descritto dallo Scenario, con queste modifiche:

- Utilizzare la Plancia Bot sul retro della Plancia Giocatore. Preparare segnalini *Città*, cubi *Potere Bot* (9 di default); tenere la miniatura dell'*Esercito 1*, le *Unità Terrestri* e le *Navi* del Bot a portata di mano.
- Eseguire la normale preparazione sulla mappa, con queste eccezioni: rimpiazzare tutti i segnalini *Vassallo* con *Città* della dimensione appropriata, piazzare 1 *Mercante* soltanto sul primo Nodo Commerciale del setup.
- Nessun *Esercito* Bot o Unità vengono inizialmente piazzate sulla mappa, piazzare invece le Unità schierate nell'*Esercito*. In ciascuna Zona di Mare con 1+ Navi o Flotta, piazzare soltanto 1 delle *Navi* del Bot.
- La *Manodopera* viene calcolata normalmente in base al tracciato Città (e, per l'Imperatore, del SRI), con l'unica eccezione che i Bot avranno sempre un *minimo di 3 Manodopera*, anche in caso di numero inferiore di Città.
- Comporre il *Mazzo Bot* per ciascun Bot attivo, rimuovendo le Carte Bot come indicato sotto le Tabelle Bersaglio.

POTERE BOT (PB)

Invece del Potere Monarchico, i Bot utilizzano *Potere Bot* per pagare le proprie Azioni. Il PB speso viene spostato nell'area "*PB Speso*", sulla Plancia Bot. Tutti i cubi all'interno del "*PB Speso*" sono scartati nella Fase 4. I Bot guadagnano PB al termine di un Round in base al livello di difficoltà scelta. Il PB guadagnato viene prelevato dalla Riserva e piazzato nell'area "*PB Disponibile*" nella Plancia. Il PB Scartato va rimesso nella Riserva.

CARTE BOT

Ciascun Mazzo Bot ha inizialmente le medesime 24 carte, ma i Bot dovranno individualmente rimuovere certe carte dal proprio mazzo durante la preparazione della partita e l'inizio di una nuova Era. Ciascuna carta presenta una o più Azioni e un valore PB: quando richiesto, il Bot pesca una Carta Bot, spendendo il PB indicato, ed esegue una delle Azioni stampate (solitamente la prima in alto). L'Azione *GUERRA* rimpiazza le Azioni stampate in cima alla carta, nel caso il Bot sia in *Guerra*. Se presente l'icona specifica, scartare la Carta Azione di quel tipo in cima al mazzo indicato.

PLANCIA BOT

La *Manodopera Bot* è sempre Disponibile e Schierata nell'*Esercito*. Unità disponibili per il reclutamento sono prelevate dalla Riserva Manodopera, e le Unità Schierate sono piazzate nell'area *Esercito*.

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

	PB guadagnati nella Fase 4 di ciascun Round	PB nei Focus per raggiungere le Milestone	PB minimo per una DdG al Bot	Unità da reclutare per Azioni DEF + MIL
Facile	6	3	3	5
Normale	7	2	5	9
Difficile	9	2	6	9
Molto Difficile	9	2	7	11

SEQUENZA DI GIOCO

1. Fase Pesca delle Carte

I Bot non pescano Carte Azione o Missioni. Gli Eventi vengono posizionati sul display regolarmente.

2. Fase Azioni

I Bot, nello stesso modo dei giocatori umani, eseguono i Turni nell'ordine stabilito. Fare riferimento al diagramma della *Struttura del Turno Principale* per determinare quali Azioni eseguono i Bot.

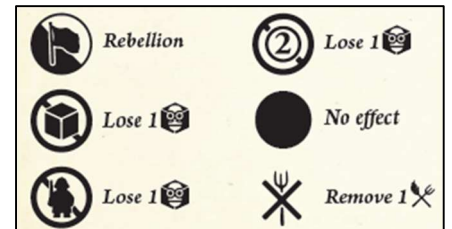
- **Risoluzione Eventi.** I Bot risolvono gli Eventi attraverso l'Azione *EVENTO*.
- **Passare.** Il Bot può *Passare*: guadagna 2 PB se è il primo a farlo e 1 PB se è il secondo.

3. Fase Pace e Ribelli

A. Rimuovere Casus Belli e Tregue. I Bot rimuovono i segnalini *Tregua* (non hanno *Casus Belli*).

- B. Invasioni RNG.** I Bot possono soffrire un massimo di *1 Invasione* da parte di RNG. Il RNG Invade con il maggior numero di Unità possibili, quindi piazzare l'Esercito Bot nell'Area bersaglio e risolvere la *Battaglia*.
- C. Assedio Ribelli o Movimento.** Risolvere normalmente.
- D. Risoluzione Pace.** Risolvere nel normale ordine di Turno. I giocatori umani possono risolvere la Pace con i Bot Nemici come descritto. Se un Bot diventa in *Pace*, rimuovere l'Esercito Bot dalla mappa, a meno che si trovi in un'Area con Città con Agitazione o Città Ribelle.
- E. Penalità Prestigio.** Risolvere normalmente.
- F. Interregno.** I Bot non possono avere *Interregno*.
- G. Dissenso Religioso.** I Bot guadagnano un *massimo di 1 Agitazione* in questo passaggio.
- H. Guadagnare/Rimuovere Agitazione.** I Bot guadagnano *2 Agitazione* per essere in *Guerra*; quindi, se un Bot ha un'*Idea Amministrativa rimuove 1-2 Agitazione*.
- I. Tirare Dado Ribellione.**

- I Bot tirano i *Dadi Ribellione* un'unica volta per tutte le loro *Agitazione*, non Area per Area, per un *max di 5 Dadi Ribellione*.
- Un Bot può perdere *max 1 PB* ogni volta che tira i Dadi Ribellione.
- Usare sistema standard di scelta per Bot per aggiungere Ribelli e rimuovere *Agitazione*; se possibile aggiungere Ribelli sempre nell'Area dove si trova l'Esercito Bot.
- I Bot piazzano una 🗳️ nell'Area se una delle loro Province è stata Liberata dai Ribelli.



4. Fase Entrate e Mantenimento

I Bot eseguono solo i seguenti passaggi (Conteggiare *Lotte di Potere* e *Crociate* normalmente):

- **Aggiornare Potere Bot.** Scartare PB speso e reintegrare con PB Disponibile in base al livello di difficoltà. I Bot guadagnano +1 PB se posseggono 20+ Città Piccole o 8 Città Grandi in gioco (+2 PB se entrambi).
- **Bot Imperatore.** Se l'*Imperatore* è un Bot, tirare un 1d6 per vedere se l'*Autorità Imperiale* cresce o diminuisce. L'*Imperatore* Bot guadagna PB extra pari a 🗳️+🗳️ per l'attuale *Autorità Imperiale*. L'*Imperatore* Bot guadagna *1 Prestigio* se possiede 6+ *Autorità Imperiale*.
- **Bonus Controllore Papale.** Se il *Controllore Papale* è un Bot, guadagna *1 PB*. Col *Controllo Incontestato della Curia*, guadagna anche *Prestigio* pari al numero di RG Cattolici -1 (max 3).

5. Fase Pulizia

I Bot eseguono solo i seguenti passaggi (la Plancia Status è aggiornato normalmente):

- **Aggiornamento Riserva Manodopera.** Aggiornare la Manodopera dei Bot perché coincida con il proprio Tracciato Città e SRI (minimo sempre 3 Manodopera).
- **Coloni.** I Bot guadagnano *Cubi Colono* per Città Coloniale normalmente. Scartare *Cubi Colono* Bot se non vi sono Città Coloniali, e non vi sono Territori vacanti.
- **Terminare tutte le Alleanze tra Bot e RG.**
- **Imperatore Bot – Influenza Imperiale.** Se l'*Imperatore* è un Bot, fornire cubi ■ Imperiale in base all'attuale *Autorità Imperiale* e ridistribuirli secondo questa priorità:
 1. Area Elettore dove sono necessari il minor # di cubi affinché il Bot raggiunga la maggioranza.
 2. Qualsiasi Area Elettore con spazio disponibile.
 3. Qualsiasi Area del SRI con spazio disponibile.

Ripetere ciascun passaggio finché non vi sono più Aree valide o cubi rimanenti, quindi passare al successivo (in caso di pareggio: Area con segnalino *Alleanza* del Bot, quindi in ordine alfabetico).

- **Rimischiare i Mazzi Bot.** Rimischiare i Mazzi Bot utilizzati, con le seguenti regole:
 - Gli *Eventi* sono sempre rimischiati.
 - Le *Idee* sono sempre rimischiate.
 - Lasciare da parte le Carte Bot utilizzate per le *Azioni Focus*. Non rimischiarle.
 - Rimischiare *metà* delle Carte Bot utilizzate rimanenti (arrotondato per eccesso).

ROUTINE DI FINE ERA

Al termine di ciascuna Era, *tutte* le Carte Bot vengono mischiate. I Bot non rimuovono segnalini *Matrimonio Reale*.

PROCESSO DI SCELTA

IN GUERRA?

Se le uniche Guerre attive sono con Regni senza Province rimanenti (quindi tutte Occupate), considerare il Bot come “non in Guerra” quando si deve compiere una scelta (tranne *Risoluzione Pace*).

SELEZIONE REGNO

Quando è necessario selezionare un Regno all'interno di una determinata Area, dare la priorità ai Regni con la *Capitale* in questa Area, quindi alla più alta *Entrata Fiscale* delle Province Possedute in quest'Area, quindi casuale.

SELEZIONE PROVINCE, AREE E ZONE DI MARE

Quando si deve applicare un effetto positivo per il Bot o negativo per l'Avversario dare priorità alle Aree con la più alta Entrata Fiscale. In caso contrario, alle Aree con Entrata Fiscale minore. In ordine alfabetico in assenza di altri criteri.

SELEZIONE AVVERSARIO

Se possibile, dare sempre priorità agli Avversari in *Guerra* col Bot. In caso di scelta multipla, tirare 1d6: con 1-3 selezionare l'Avversario con il Prestigio maggiore, con 4-6 l'Avversario con l'Entrata Fiscale maggiore. In caso di pareggio, preferire i giocatori umani rispetto ai Bot, quindi casualmente.

BOT E IDEE

I Bot Ricercano *Idee* attraverso l'Azione *IDEA*, marcare con un chit l'Idea scelta. Gli Effetti sulle carte Evento scelte non si realizzano. Tracciare sulla Plancia Bot il numero di Idee Ricercate per ciascuna tipologia, ricevendo i seguenti bonus:

	1-2 Idee	3+ Idee
Idee Amministrative	Rimuovere 1 <i>Agitazione</i> durante la Fase 3H	Rimuovere 2 <i>Agitazione</i> durante la Fase 3H
Idee Diplomatiche	<i>Battaglie Navali</i> : +1 Dado Artiglieria	
	+1 ■ durante un'Azione <i>DIPLOMAZIA</i>	+2 ■ durante un'Azione <i>DIPLOMAZIA</i>
Idee Militari	<i>Battaglia Terrestre</i> : +1 Dado Fanteria	
		<i>Assediare</i> 2 Valore Fiscale per ogni PB speso durante l'Azione <i>ASSEDIARE</i>

LIMITE SEGNALINI

CUBI

Se un Bot non ha più cubi in Riserva quando dovrebbe guadagnare PB o piazzare ■: recuperare cubi dai “PB Spesi”, quindi prendere ■ da Aree che non hanno segnalini *Alleanza* o *Matrimonio Reale* (priorità alle Aree più lontane dalla Capitale). In assenza, prendere ■ dalle Aree degli Alleati con la più bassa Entrata Fiscale, in ultimo dal “PB Disponibile”.

CITTÀ

Se tutte le Città piccole di un Bot sono state piazzate, collocare il segnalino “+20 Entrata” e piazzare le restanti 20 Città piccole sulla plancia Bot. Un Bot con il segnalino “+20 Entrata” riceve 4 PB aggiuntivi durante la Fase 4. Rimuovere il segnalino nel caso il Bot scenda sotto le 20 Città piccole. Se un Bot termina tutte le Città non può più Assediare alcuna nuova Provincia o Colonizzare Territori. Se si è in questa situazione durante la Fase 5, scatta il *Conteggio Finale*.

SEGNALINI RIVENDICAZIONE E CHIAVE

I Bot utilizzando solo i segnalini 🔵 da 1 a 6, mentre quelli 7 e 8 come Core. Quando un Bot dovrebbe piazzare una 🔵, ma tutti i segnalini sono in gioco, prenderli da Territori Distanti Non-Coloniali, quindi quelli sulla mappa nell'Area con la più bassa Entrata Fiscale. In caso di pareggio, priorità alle Aree più lontane dalla Capitale, quindi in ordine alfabetico.

ALTRI SEGNALINI LIMITATI

Se necessario rimuovere altri tipi di segnalini, farlo in ordine alfabetico, con priorità ai segnalini che creano danni al Bot ed evitando quelli a lui favorevoli.

COMMERCIO BOT

I Bot utilizzano *1 solo Mercante* (mai esausto), come segnalino per indicare dove abbia commerciato l'ultima volta e determinare la rimozione e l'auto-risoluzione del piazzamento dei Pirati. Ciascun *Pirata* riduce le Entrate Commerciali del Bot di *1 PB* nel Nodo Commerciale in questione. Le Navi Bot non occupano gli spazi di *Protezione Commerciale*.

COMMERCIO UMANO

Quando un giocatore umano esegue un'Azione *Commercio* i Regni Bot eleggibili possono raccogliere Entrate Commerciali passive in questo modo:

- *Nodo Commerciale Marittimo*: Tutti i Bot guadagnano 2 PB per Nodi Mappa Principale e 3 PB per Nodi Lontani.
- *Nodo Commerciale Terrestre*: Tutti i Bot guadagnano 2 PB se possiedono almeno 1 Città adiacente a quel Nodo.

Muovere il Mercante del Bot sul Nodo Commerciale dal quale ha raccolto un'Entrata Commerciale.

Giocatore umano con Idea "*Mercantilismo*" e 3+ *Potere Commerciale* dalle Province Chiave, riduce Entrate Bot di 1 PB.

GUERRA BOT

DICHIARAZIONI DI GUERRA DEI BOT

I Bot *Dichiarano Guerra* attraverso l'Azione *MILITARE*. Risolvere qualsiasi Battaglia innescata in ordine alfabetico.

DICHIARAZIONE DI GUERRA VERSO UN BOT

Quando viene *Dichiarata Guerra* verso un Bot o un suo Alleato, seguire la seguente sequenza per i punti 3 e 4:

3. Chiamata alle Armi

- Un Bot rifiuta sempre una *CaA Offensiva*.
- Un Bot accetta sempre una *CaA Difensiva*, a meno che sia già in *Guerra*. Un Imperatore Bot attiva sempre "*Difensore del SRI*" quando possibile.
- Un Bot invia una *CaA Difensiva* a tutti gli Alleati *adiacenti* all'Aggressore. Il Bot guadagna 2 PB e gira il suo segnalino Alleanza sul lato *Attivo* per ciascuno di questi RNG Alleati.
- I Bot non hanno accesso alle Unità Alleate.

4. Guadagno Potere Bot e Reclutamento

- Bot bersaglio e che accettano una CaA di un RNG, guadagnano 1 PB.
- Se il Bot ha meno di "*Minimo Potere Bot dopo la DdG a un Bot*" nel PB Disponibile, guadagna PB fino a raggiungere il livello minimo.
- Se il Bot ha Manodopera Disponibile, spende immediatamente 1 PB per reclutare 7/9/11 Unità e controlla la *Capacità Esercito Massima* se l'Esercito è sulla mappa.

RECLUTAMENTO UNITÀ

I Bot reclutano sempre Unità nella propria plancia Esercito. Il calcolo della Manodopera è uguale a quello per i giocatori umani, ma i Bot hanno sempre un *minimo di 3 Manodopera*. I Bot non hanno mai Manodopera Esausta.

I Bot reclutano # Unità in base all'Azione che stanno eseguendo, fino al limite della loro Manodopera.

MOVIMENTO ESERCITO

L'Esercito Bot viene piazzato sulla mappa quando richiesto da Azione *MILITARE*, *DIFENDERE* o affronta un'Invasione da un RNG. L'Esercito Bot si può tele-trasportare in base alle esigenze. Verificare sempre la CEM nell'Area in questione.

- **Capacità Esercito Massima (CEM)**. Il # di Unità che un Esercito Bot può utilizzare in Battaglia è determinato dalla CEM dell'Area in questione:
 - *Area connessa via terra* (catena di Città Bot adiacenti via terra) con Capitale Bot: CEM illimitato.
 - In caso contrario, CEM pari alla Capacità Militare del Bot per l'Area +3 (minimo 9 se vi è un Ponte Navale che chiude l'unico spazio vuoto in un'altrimenti valida connessione via terra).

Sdraiare le Unità che eccedono la CEM per indicarne l'indisponibilità durante la Battaglia.

- **Movimento**. Con un'Azione *MILITARE* (non *DIFENDERE*), quando l'Esercito Bot è sulla mappa, può spostarsi normalmente fino a 2 Aree, termina il movimento se entra in Area Ostile (non in una Neutrale). Un Ponte Navale può sempre essere attraversato *fino a 9 Unità* (sdraiare eventuali unità in eccesso, fino al nuovo calcolo della CEM). Ignorare limitazioni confini Montagna. I Bot devono rimuovere 1■ dalle Aree Neutrali nelle quali si muovono e non possono entrare in Aree Neutrali dove hanno 🔵.

PIAZZAMENTO NAVI

I Bot possono piazzare solo 1 Nave per ciascuna Zona di Mare e non possono occupare spazi *Protezione Commerciale*. Le Navi Bot possono solo essere piazzate in una Zona di Mare *adiacente* a una delle loro Navi o un loro Porto; in caso di Zona di Mare Ostile si innesca una *Battaglia Navale*.

BATTAGLIE TERRESTRI

Quando un Bot è il giocatore attivo e vince la prima Battaglia di un Turno, guadagna 1 Potere Bot.

- **Battaglia Terrestre contro Avversari.** I Bot tirano 5 Dadi Fanteria per Round Battaglia. Bot con *Idea Militare* tira 1 Dado Fanteria aggiuntivo. I Bot non utilizzano mai Carte Militari o Generali. Considerare tutte le Unità Bot come Fanteria. I Bot non si ritirano mai.
- **Battaglia Terrestre contro Ribelli o RNG.** I Bot tirano # Dadi Fanteria = # Unità Ribelli/RNG presenti nell'Area. Ciascun risultato "Fanteria" o "Doppia Fanteria" conta come una Perdita per l'Esercito Bot. Se dopo questo tiro l'Esercito Bot ha ancora Unità, vince la Battaglia: rimuovere le Unità Ribelle/RNG. Se tutte le Unità Bot vengono eliminate il Bot è sconfitto: in caso di Ribelli, rimuovere comunque # Unità Ribelli = $\frac{1}{2}$ # Unità iniziali del Bot.
- **Combattimento Bot a fianco di RNG/RG.** Quando un Bot combatte a fianco di un RNG si seguono le regole riguardanti il "*Combattere molteplici Nemici*" [9.7]. Quando si difende a fianco di un altro Bot, trattare il Bot con l'Esercito più grande come Difensore Principale e applicare i bonus delle loro eventuali Idee Militari. Quando un Bot combatte a fianco di un giocatore umano, il giocatore umano è sempre considerato il Difensore Principale.

BATTAGLIE NAVALI

Quando un Bot è il giocatore attivo e vince la prima Battaglia di un Turno, guadagna 1 Potere Bot.

- **Battaglia Navale contro Avversari.** In questo caso solo il Bot tira i dadi: 1 Dado Artiglieria + # Dadi Artiglieria = # Navi Bot in Zone di Mare adiacenti alla Battaglia. Un Bot con almeno 1 Idea Diplomatica tira 1 Dado Artiglieria aggiuntivo. Se un avversario umano ha un Ammiraglio o gioca un'Azione Battaglia valida, il Bot tira 1 Dado Artiglieria in meno. Il Bot sferra 1 colpo automatico ogni 2 propri Porti che sia affacciano sulla Zona di Mare dove ha luogo la battaglia + 1 colpo per ogni risultato "Artiglieria". Se tutte le Navi di un Avversario Umano sono affondate, il Bot vince, in caso contrario il Bot perde e deve rimuovere la Nave in quella Zona di Mare (la Nave viene catturata se il giocatore umano che ha vinto possiede un Ammiraglio o ha utilizzato un'Azione Battaglia). In caso due Bot combattano tra loro, quello che ha inferto più colpi è il vincitore, ritirare in caso di pareggio.
- **Battaglia Navale contro RNG.** I Bot tirano # Dadi Artiglieria = # Navi RNG presenti nella Zona di Mare. Se il # di risultati "Artiglieria" ≥ 2 + # Porti Bot adiacenti, il Bot perde la Battaglia e rimuovere la sua Nave. In caso contrario vince.
- **Combattimento Bot a fianco di RNG/RG.** Quando un Bot combatte a fianco di un RNG seguire le regole normali, trattando ogni seconda Nave RNG che combatte al fianco del Bot come un risultato "Artiglieria" aggiuntivo. Quando un Bot combatte a fianco di un RG (Bot o umano), determinare il Difensore Principale come in una Battaglia Terrestre e trattarlo come se avesse 3 Navi RNG al suo fianco. Rimuovere le Nave Bot in caso il suo schieramento perda.

SOSTITUZIONE BOT

Rimpiazzare Regni Bot

I Regni Bot possono essere eliminati attraverso un'Annessione Completa o per regole specifiche dello Scenario. Dopo aver rimosso tutti i segnalini del Bot, scegliere un RNG/RNGD (definito dallo Scenario o quello più consono) e farlo diventare un Bot. Se il Bot eliminato aveva carte Evento native nel mazzo Evento, provare a scegliere un nuovo Bot con Eventi che possano rimpiazzare quelli eliminati; in caso contrario, sostituirli con Eventi-B (se non vi sono Eventi-B rimanenti, tenere gli Eventi esistenti e risolvere solamente gli effetti applicabili).

Piazzare 3 Unità nell'Esercito Bot e le Città nelle Province possedute. Il nuovo Bot eredita Prestigio, Idee e Traguardi completati dal Bot eliminato.

REGNI BOT

TABELLE BERSAGLIO

Tipologia di bersaglio

Vi sono tre tipi di bersaglio nelle tabelle:

- Regni.

- “Proprietari di [Province]”.
- “Regni in un’[Area]”:
 - Preferire Regni validi con la Capitale in quell’Area.
 - Quindi Regni validi in base al più alto valore di Entrata Fiscale delle Province possedute in quell’Area.
 - Quini in ordine alfabetico.

Piazzare Rivendicazione in RNG

Quando si tira sulla *Tabella Bersaglio Militare*, se il bersaglio è un RNG, piazzare una 🗳️ sul bersaglio valido individuato. Normalmente piazzarlo sull’Area Capitale del RNG, ma in caso di “Proprietari di [Province]” o “Regni in un’[Area]” piazzare la 🗳️ dove si trova la Provincia.

Territori Vacanti come bersaglio

In caso di bersaglio Territorio Vacante: se il Bot ha l’idea “*Quest for the New World*” piazza una 🗳️ e termina il Turno; se invece non ce l’ha, trattarlo come un bersaglio non valido.

Bersagli non validi

Se un Regno bersaglio non è valido, tirare sui nodi “figli” fino a trovare un sostituto valido. Se nessuno di questi è valido, tornare ai nodi “fratelli”, aumentando il risultato del dado al ramo successivo con un bersaglio valido. Se nessuno di questi è valido, tornare ai nodi “cugini”, aumentando il risultato del dado. Se un bersaglio sostitutivo non è valido, tirare tra i nodi “figli” del bersaglio originale.

Bersagli Militari non validi:

- Il bersaglio è un Vassallo di un altro Regno >> Sostituto: selezionare invece il Padrone.
- Se tutte le Province di un bersaglio sono possedute da un RG o un RNGD >> Sostituto: selezionare invece il Proprietario della Capitale del bersaglio.
- Il bersaglio *Alleato* con il Bot.
- Il bersaglio con *Tregua* con il Bot.
- Il bersaglio è un Avversario che ha già Passato, o un RNG Alleato o un Soggetto del SRI.
- Il Bot ha 4+■ nelle Aree del RNG bersaglio.
- Tutte le Province bersaglio sono già possedute dal Bot.

Bersagli Diplomatici non validi:

- Il bersaglio è un Avversario.
- Il bersaglio è in *Guerra* con il Bot.
- Il bersaglio è un RNGD con 10+ Entrata Fiscale.
- Tutte le Province bersaglio sono già possedute da altri Regni (RG o RNGD).

IMPERATORE BOT

In caso il Bot sia l’Imperatore del SRI, trattare l’aumento e la diminuzione dell’Autorità Imperiale come in caso di Imperatore RNG. Qualsiasi 🗳️ e 🗳️🗳️ addizionale fornito dall’attuale Autorità Imperiale, verrà aggiunto al PB guadagnato al termine del Round. L’Autorità Imperiale viene anche aggiunta alla Manodopera Bot.

Un Imperatore Bot difenderà sempre un Soggetto Imperiale attaccato da un Regno esterno al SRI: attivando l’abilità “*Difensore il SRI*” accettando questa CaA, l’Imperatore guadagna PB pari all’Autorità Imperiale. Trattare tutte le Aree all’interno del SRI come se fossero collegate via terra alla Capitale dell’Imperatore, ai fini del calcolo della CEM. Un Imperatore difende un Membro del SRI attaccato da un altro Membro del SRI senza 🗳️.

La Manodopera Imperiale e le regole per l’Elezione Imperiale non si utilizzano in caso di Imperatore Bot.

BOT MEMBRI DEL SRI

Regni Bot Membri del SRI perdono 1 PB quando viene attivato “*Difensore il SRI*”. Non si applica se sono già in *Guerra*.