

TABELLA CAMBIO DI REGIME	Campagna (Operazione sulle Carte Impero)	Cospirazione	Rivolta Popolare	Guerra di Religione (Jihad, Crociata, Riformismo)
Icone sulle Carte (Agenti)	-	Cavalieri, Torri attaccano	Cavalieri, Torri attaccano	Cavalieri, Torri attaccano
Cavalieri sulla Mappa	Tutti i pezzi devono attaccare. Costo: 1 Fiorino cad.	Difendono	Difendono	Attaccano (credenti) Difendono (eretici)
Torri sulla Mappa	-	Difendono	Difendono	Attaccano (credenti) Difendono (eretici)
Cavalieri (adiacenti)	Difendono (se sono sull'obiettivo)	-	-	Attaccano (credenti)
Torri (adiacenti)	Difendono (se sono sull'obiettivo)	-	-	-
Pirati (sui bordi Carta Mappa Obiettivo)	-	Attaccano	Attaccano	Attaccano(credenti) Difendono (eretici)
Cubi Concessione (sui bordi della Carta Mappa Obiettivo)	-	-	Attaccano (se di proprietà dell'attaccante)	-
Cavalieri e/o Torri repressi	-	Attaccano	-	-
Cubi repressi (servi)	-	-	Attaccano	-
RISOLUZIONE BATTAGLIA	CAMBIO	CAMBIO	CAMBIO	CAMBIO (ci deve essere almeno una perdita)
Se l'Impero non tuo e hai attaccanti sopravvissuti	Prendi Carta Impero da mazzo/avversario. Giocala come Vassallo. Aggiungi un Cubo Concessione.	Prendi Carta Impero da mazzo/avversario. Giocala come Re. Aggiungi un Cubo Concessione. Se Teocratica puoi girare la Carta Mappa.	Prendi Carta Impero da mazzo/avversario. Giocala come Re. Aggiungi un Cubo Concessione.	Prendi Carta Impero da mazzo/avversario. Giocala come Re. Aggiungi un Cubo Concessione. Gira Carta Mappa sulla parte "credente"
Se l'Impero è tuo e hai attaccanti sopravvissuti	Diventa Vassallo. Aggiungi un Cubo Concessione.	Gira Carta Impero sull'altro lato. Aggiungi un Cubo Concessione. Se Teocratica puoi girare la Carta Mappa.	Gira Carta Impero sull'altro lato. Aggiungi un Cubo Concessione.	Gira Carta Impero sull'altro lato. Aggiungi un Cubo Concessione. Gira Carta Mappa sulla parte "credente".
Pezzi vittoriosi che vanno messi nelle città libere.	Nessuno Emancipazione (opzionale): Torri, Cavalieri repressi sulla Carta Impero.	Cavalieri, Torri usati in attacco.	Cavalieri, Torri usati in attacco. Emancipazione (opzionale): Torri, Cavalieri repressi sulla Carta Impero.	Cavalieri, Torri usati in attacco, no adiacenti. Emancipazione (opzionale): Torri, Cavalieri repressi sulla Carta Impero.
Cubi vittoriosi che vanno messi nei bordi vuoti.	Emancipazione (opzionale): Cubi (servi) repressi sulla Carta Impero	Emancipazione (opzionale): Cubi (servi) repressi sulla Carta Impero	Cubi usati per attacco. Emancipazione (opzionale): Cubi repressi (servi) sulla Carta Impero.	Emancipazione (opzionale): Cubi (servi) repressi sulla Carta Impero.

Incoronazione (Carta Regina)	Attivabile solo su Carte Impero non in gioco. L'Impero entra in gioco come Re.	Aggiungi un Cubo Concessione Emancipazione (opzionale)	Metti la Carta Regina sotto Carta Impero.	Le sue Operazioni hanno come luogo la Carta Impero.	La Carta Regina può essere giocata sotto la Carta Personaggio, dà solo Prestigio.
Voto (Operazione)	Può essere attivata solo su Carte Impero in gioco.	Devi avere la maggioranza di tue Concessioni sui bordi.	Devi pagare un Fiorino per ogni pezzo represso su Carta Impero.	Se presa: gioca Carta Impero come Re. Se tua: gira la Carta Impero.	Aggiungi un Cubo Concessione Emancipazione (opzionale)
Entrambe queste azioni non aggiungono Agenti sulle Carte Mappa					