ROMOLO Θ REMO?

Italia centrale intorno all'anno 753 A.C.: nella regione del Lazio sono stati fondati diversi villaggi. Il territorio è ricco e una Città potente potrebbe facilmente controllare i commerci tra le città Etrusche del Nord e le colonie Greche del Sud. I due nipoti del Re di Albalonga, i gemelli Romolo e Remo, i discendenti di Enea di Troia, non vogliono perdere l'occasione di dominare la regione, e, uno contro l'altro, tentano di fondare due città sulle sponde del fiume Tevere. La loro impresa non sarà semplice: anche il Re di Antemnae e il Re di Crustumerium combatteranno per il dominio della zona. Chi prevarrà alla fine?
In Romolo o Remo? i giocatori sono i Re delle nuove città del Lazio e competono tra di loro per ottenere il controllo su tutta la regione. Chi riuscirà a costruire la città più forte? Chi sarà il fondatore di una nuova civiltà e forse di un Impero?

In "Romolo o Remo?" i giocatori dovranno amministrare il loro Regno e sviluppare i loro insediamenti. Due aspetti saranno fondamentali: i cittadini, che vengono utilizzati per svolgere diverse azioni, e il territorio, che va controllato sia economicamente che militarmente. Se la popolazione crescerà, i giocatori potranno svolgere più azioni, ma allo stesso tempo dovranno riuscire a sfamare tutti!
Denaro, risorse, commerci, sviluppo delle città, personaggi e popolazione specializzata aumentano le possibilità e le strategie a disposizione dei giocatori. Infine, ma non in ultimo, soldati e mercenari, guerre e battaglie possono cambiare il corso del gioco in ogni momento.

CONTENUTO

16 magazzini
20 mura
8 templi
5 acquedotti
5 fori
5 porti
16 fattorie
8 cave/falegnamerie
4 torri (4 colori)
24 lavoratori (4 colori)
16 soldati (4 colori)
8 mercenari
4 esploratori (4 colori)

24 cubetti marroni
24 cubetti bianchi
24 cubetti gialli
12 cubetti blu
12 cubetti rosa
19 esagoni pianura
10 esagoni collina
10 esagoni foresta
15 esagoni acqua

24 tessere personaggio
6 segnalini penalità
6 pedine moltiplicatore
9 segnalini battaglia
40 monete valore 1
12 monete valore 5
9 monete valore 0.5
5 segnalini prezzo
24 segnalini dadi (4 colori)
1 dado
1 tabellone mercato
1 regolamento
4 schede giocatori

Preparazione

Scegliete i **colori dei giocatori** e casualmente determinate il **primo giocatore**. Prendete 9 Esagoni d'Acqua e create la **Pila dell'Acqua**.
Iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore prende 2 Esagoni Pianura e segretamente una Collina o Foresta di sua scelta (Esagoni Iniziali). Prendete quindi tutti i rimanenti Esagoni, mescolateli, e piazzateli faccia in giù a formare la **Pila dei Terreni**.

Create lo **Scenario** di gioco come indicato nella figura sottostante (nota: lo Scenario cambia a seconda del numero di giocatori): prendete un certo numero di Esagoni dalla Pila dei Terreni e piazzateli faccia in giù sul tavolo da gioco come indicato dagli *esagoni gialli*. Poi, seguendo l'ordine di gioco ogni giocatore piazza i propri 3 Esagoni Iniziali faccia in su come indicato dagli *esagoni grigi* della figura.

Piazzate quindi casualmente le **pedine Moltiplicatore** a faccia in giù su ognuno degli Esagoni centrali, come indicato in figura dal simbolo ● (queste pedine aumentano il valore dell'Esagono).

Prendete tutte le tessere Personaggio e separatele a seconda del tipo: I, II, o III (vedi il retro). Per ogni tipo prendete poi casualmente un certo numero di tessere come indicato dalla tabella sottostante a seconda del numero dei giocatori:

Tipo di Tessera	1	2	3	4
Tipo I	1	2	3	4
Tipo II	6	6	7	8
Tipo III	2	1	3	5

Rimettere le rimanenti tessere Personaggio nella scatola. Mescolate quindi ogni gruppo e formate una pila faccia in giù con il gruppo tipo I sopra, il tipo II in mezzo, e tipo III sotto. Pescate 5, 6, 7, 8 tessere personaggio rispettivamente in 1, 2, 3, 4 giocatori e piazzateli sul tavolo faccia in su a formare la **Mostra dei Personaggi**.

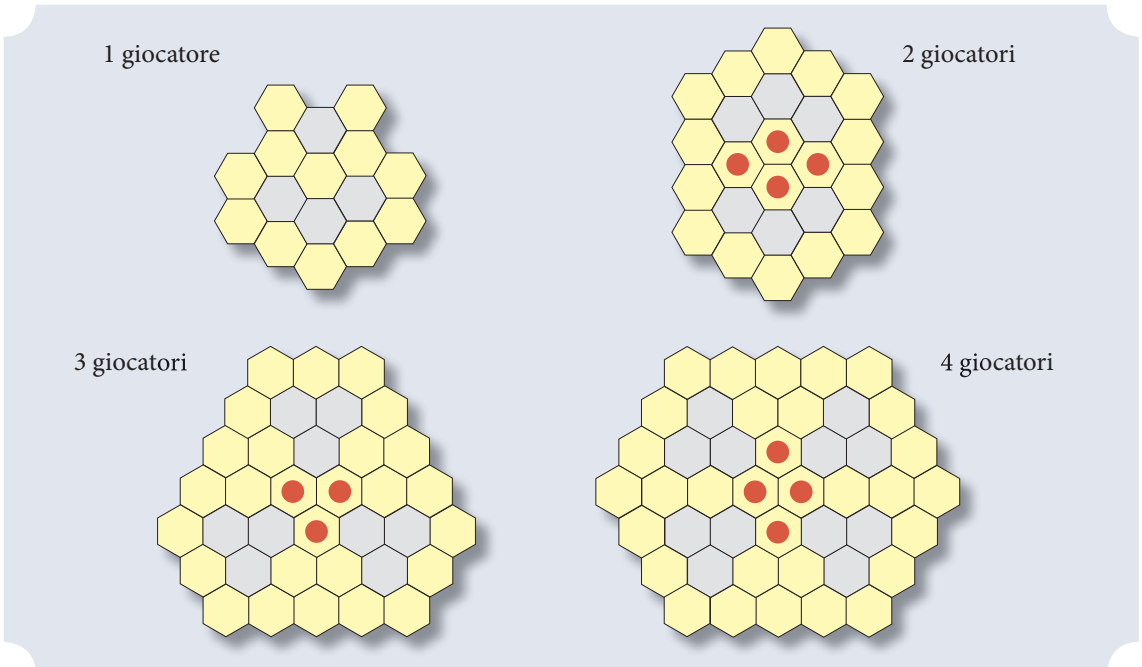
Nel **tabellone del Mercato** piazzate 1 segnalino di prezzo (cubetto nero) sul valore 1 di ognuna delle cinque Risorse: questi segnalini indicano il valore di ciascuna risorsa.

Create la **Banca** in base al numero dei giocatori come indicato da questa tabella:

Pezzi di gioco	1	2	3	4
Mura	5	10	15	20
Fattorie	4	8	12	16
Magazzini	4	8	12	16
Templi	2	4	6	8
Falegnameria/Cava	2	4	6	8
Acquedotti	2	3	4	5
Fori	2	3	4	5
Porti	2	3	4	5
Mercenari	2	4	6	8
Segnalini Battaglia	3	5	7	9

Aggiungete alla Banca tutte le monete [le monete sono: d'oro (valore 5), d'argento (valore 1), di bronzo (valore 0.5)] e tutti i cubetti risorsa.

Ogni giocatore prende **dalla scatola** nel suo colore: 1 Torre, 6 Lavoratori, 4 Soldati, 1 Esploratore, 6 segnalini dado; quindi rimuove 1 segnalino dado a caso e lo rimette nella scatola. Nota: I segnalini dado



rimossi devono essere mantenuti segreti. Infine ogni giocatore prende **dalla Banca**: 1 Fattoria, 1 Magazzino, 2 risorse Grano, 2 Legno, 2 Pietra, 2 monete d'argento, e 1 una risorsa di sua scelta (qualsiasi tipo).
Iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore **piazza** come preferisce nei propri Esagoni Iniziali 2 Lavoratori, 1 Torre, 1 Fattoria e 1 Magazzino.
La Torre definisce la **Capitale** del giocatore.

Fasi di Gioco

Il gioco è diviso in Round. Ogni Round è formato da un Turno per ogni giocatore, iniziando dal primo giocatore e continuando in senso orario. Ad ogni Turno, i giocatori svolgono le tre Fasi di gioco nell'ordine indicato (il primo giocatore svolge tutte le tre fasi, poi il successivo, e così via):

Fase delle Azioni: le Unità del giocatore svolgono le proprie Azioni.
Fase di Guerra: si svolgono le battaglie.
Fase di Mantenimento: il giocatore riceve le risorse e mantiene le Unità.

Fase delle Azioni

Nell'ordine desiderato, il giocatore attiva tutte o alcune delle proprie Unità (Lavoratori, Esploratore, Soldati e Mercenari) per svolgere delle Azioni. Se il giocatore decide di saltare questa fase (quindi nessuna delle Unità fa Azioni) riceve **1 moneta d'argento** dalla Banca. Soldati, Mercenari e Lavoratori hanno **2 Azioni**, mentre l'Esploratore ne ha **3**.

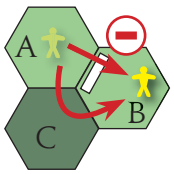
- Qualsiasi Azione diversa dal Movimento **termina la Fase delle Azioni** dell'Unità. *Per esempio un Lavoratore può Muovere e Muovere, Muovere e Costruire, o semplicemente Costruire.* Quando un'Unità ha terminato le proprie azioni si piazza la sua **pedina stesa**.
- **Mercenari, Soldati, e Esploratori possono fare solo Azioni di Movimento**, così come le Unità Lavoratore quando hanno un **Segnalino Penalità** (vedi dopo) o quando si trovano in un Esagono con **Unità Ostili**.

Unità Ostili: quando un'Unità si trova in un Esagono insieme ad Unità di un altro giocatore, quest'ultimo sceglie se sono ostili e di impedire quindi le Azioni del giocatore di turno.

Azione di Movimento

L'Unità muove in un Esagono adiacente.

- Un'Unità in un Esagono contenenti **Unità Ostili** può solo muoversi (ritirarsi) verso la propria Capitale. Se si trova nell'Esagono della Capitale, può muoversi in qualsiasi direzione. Dopo la ritirata, l'Unità può solo svolgere Azioni di Movimento per la Fase delle Azioni in corso.
- Un'Unità prende un **Segnalino Penalità** quando attraversa un Muro Protettivo (vedi il box sottostante).



Se l'Unità gialla muove da A a B attraversando il Muro, prenderà un segnalino Penalità. Se invece l'Unità passa per C non accadrà nulla.

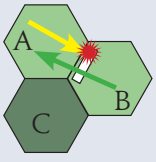
I Segnalini Penalità impediscono tutte le Azioni diverse dal Movimento e danno una penalità in combattimento. Si rimuovono: 1) alla fine di una battaglia contro Unità avversarie o 2) immediatamente quanto l'Unità muove in un Turno successivo.

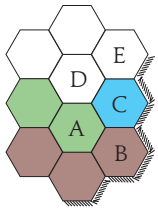
- Un'Unità può muovere in un Esagono d'**Acqua** solo se muove da un Esagono con un Porto o da un altro Esagono Acqua. Nota: Un'unità può muoversi liberamente da un Esagono Acqua ad un Esagono di Terra.
- L'**Esploratore** può utilizzare un'**Azione di Movimento** invece che per muoversi per vedere segretamente un Esagono adiacente inesplorato (con 2 Azioni può vedere 2 Esagoni, con 3 Azioni tre Esagoni). Può vedere anche la pedina Moltiplicatore posta sull'Esagono, se c'è una.
- Quando un'Unità muove su di un Esagono coperto, avviene un'**Esplorazione**: il tassello

Muri Protettivi

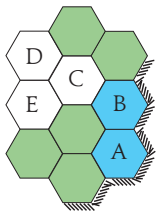
I Muri si piazzano sul lato dell'Esagono dove sono stati costruiti. Hanno una **direzione**: funzionano solo dall'esterno dell'Esagono verso l'interno. Quando i Muri possono applicare le loro caratteristiche si dicono "**protettivi**" e una pedina si dice "**protetta**" dal muro.

Il Muro in B funziona solo nella direzione della freccia gialla: ad esempio dà un segnalino penalità ad un'Unità che muove da A verso B, ma non ad un'Unità che muove da B verso A (freccia verde).

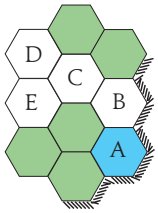




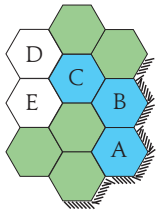
1. *L'Esagono A viene esplorato: è una Pianura. L'Esagono adiacente C è Acqua, ma ha ancora 2 Esagoni coperti adiacenti (D+E), quindi non accade nulla.*



2B. *Si controlla anche l'Esagono B: anche questo ha solo 1 Esagono coperto adiacente (C): va quindi sostituito con un Esagono d'Acqua scoperto.*



2A. *L'Esagono A viene esplorato: è Acqua. Visto che ha solo 1 Esagono coperto adiacente (B), questo va sostituito con un Esagono d'Acqua scoperto.*



2C. *Si controlla anche l'Esagono C: questo ha 2 esagoni adiacenti coperti (D+E), quindi non accade nulla.*

viene scoperto e l'Unità termina il proprio Turno (va messa stesa). Se il tassello esplorato è un Esagono d'Acqua, la pedina dell'Unità viene lasciata stesa nell'esagono di provenienza). Se sull'Esagono rivelato c'è una pedina Moltiplicatore, questa va rivelata.

Regola del Fiume: Quando, come conseguenza di un'Esplorazione, un qualsiasi Esagono d'Acqua ha adiacente solo 1 Esagono inesplorato, questo esagono va scartato e sostituito con un Esagono d'Acqua scoperto preso dalla Pila dell'Acqua.
Se come conseguenza di questa sostituzione, un altro Esagono d'Acqua diviene adiacente ad 1 solo Esagono inesplorato, anche questo Esagono va rimpiazzato con un Esagono d'Acqua scoperto.
Ancora, se come conseguenza di questa seconda sostituzione, un altro Esagono d'Acqua diviene adiacente ad 1 solo Esagono inesplorato, anche questo va sostituito con un Esagono d'Acqua scoperto.
Sono possibili 3 sostituzioni per una singola Esplorazione. Questa procedura non va svolta quando la Pila dell'Acqua è esaurita.

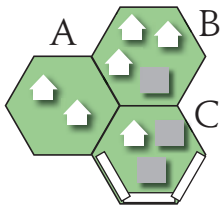
Azioni di Costruzione

Costruire

Si prende una pedina di una Costruzione e la si piazza nell'Esagono del Lavoratore. Il giocatore deve pagare il costo in risorse alla Banca e l'Esagono deve avere il terreno del tipo corretto. La lista delle Costruzioni si trova nella tabella in basso.

- **Non si possono costruire più di 4 costruzioni nello stesso Esagono**. Questo limite si può alzare di 1 per ogni Acquedotto presente nell'Esagono o in un Esagono adiacente. Nota: L'Acquedotto può essere costruito direttamente come quinto edificio.
- **3 Muri contano come 1 Costruzione** e si possono piazzare fino a 3 Muri sul bordo dell'Esagono con una singola Azione Costruire (al massimo 1 Muro per lato).
- Per ogni **Tempio** presente, il costo di una Costruzione nell'Esagono è ridotto di 1 risorsa (qualsiasi tipo), ma con un minimo di 1 risorsa sempre necessaria.

Costruzione	*Costo*	*Terreno*	*Potere*
Fattoria	1 1	Pianura	Sfama 2 Unità anche in Esagoni adiacenti
Magazzino	1 2	Pianura	Immagazzina risorse anche da Esagoni adiacenti
Porto	3 2	Pianura, su di un lato sull'Acqua	Un'Unità può muovere dal Porto nell'Acqua. +1 scambio al Mercato
Tempio	2 1	Pianura	Il Costo delle Costruzioni è ridotto di 1
Falegnameria	4 1	Foresta	Produce +1 Legno
Cava	1 4	Collina	Produce +1 Pietra
Acquedotto	4 2	Pianura	+1 Costruzione sopra il limite, anche negli esagoni adiacenti
Foro	3 2	Pianura	Bonus monete al Mercato
Muro	1 o 1	Il lato di un tassello non di Acqua	Protezione. Penalità alle Unità che l'attraversano
Torre	n/d	Pianura	Blocca l'Influenza. Capitale. Genera Soldati. Agisce come un'Unità VC 4 quando l'Esagono è attaccato.



L'Esagono A ha spazio per 2 Costruzioni, visto che ci sono solo 2 Magazzini. L'Esagono B e il C non hanno più spazio disponibile: il primo ha 3 Magazzini e 1 Fattoria, il secondo 2 Fattorie, 1 Magazzino, e 3 Muri.

Smantellare

Si rimuove dal gioco una pedina di una Costruzione presente nell'Esagono del Lavoratore. Il giocatore riceve 1 risorsa di sua scelta presente nel costo della Costruzione.

Trasformare

Viene rimossa una pedina di una Costruzione dall'Esagono del Lavoratore e viene piazzata una nuova pedina. Il costo della nuova Costruzione deve essere pagato per intero. La vecchia pedina viene rimossa dal gioco.

Azioni di Produzione

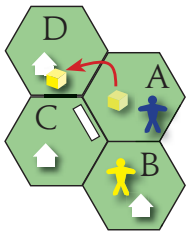
Produrre

Quando un Lavoratore produce una risorsa, si prende 1 cubo del colore corrispondente dalla Banca e lo si piazza in un **Magazzino** (è sufficiente metterlo vicino alla pedina Magazzino). Il tipo di risorsa prodotto dipende dal tipo di Esagono dove si trova il Lavoratore:

La **Pianura** produce 1 risorsa grano
La **Collina** produce 1 risorsa pietra
La **Foresta** produce 1 risorsa legno
L'**Acqua** produce 1 risorsa sale

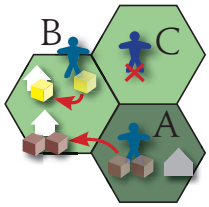
Nota: per produrre sale da un Esagono d'Acqua il Lavoratore si deve trovare in un Esagono di Terra adiacente.

- Per ogni **Falegnameria** presente nell'Esagono, la produzione di legno è aumentata di 1 risorsa.
- Per ogni **Cava** presente nell'Esagono, la produzione di pietra è aumentata di 1 risorsa.
- L'Azione di produzione può essere **svolta solo 1 volta per Turno in ogni Esagono**. Per ricordarsi di aver già prodotto in un dato esagono, piazzate il Lavoratore steso su di un lato.
- Il **Magazzino** ricevente deve essere **vuoto** e piazzato nello **stesso Esagono del Lavoratore** o in un **Esagono adiacente**.
- Il **Magazzino** ricevente deve trovarsi in un Esagono privo di **Unità Ostili** e non dietro un **Muro Protettivo**.



La risorsa prodotta in A può essere piazzata solo in D: il Magazzino in B infatti non è disponibile (c'è un'Unità Ostile), così come quello in C (si trova dietro un Muro).

- Il **Magazzino** ricevente accoglie la produzione di un **singolo Lavoratore** a prescindere dal numero di risorse da questo prodotte.



Il Lavoratore in A produce 2 legni grazie alla Falegnameria: il giocatore li piazza nel Magazzino nell'Esagono B. Il Lavoratore in B produce 1 grano: il giocatore lo piazza nel magazzino dell'Esagono B. A questo punto il Lavoratore in C non può produrre, visto che non ci sono Magazzini liberi.

Raccogliere

Il giocatore prende nella propria mano tutte le risorse di un Magazzino presente nell'Esagono del Lavoratore, senza dover aspettare la Fase di Mantenimento. Il Magazzino così svuotato può essere utilizzato per immagazzinare altre risorse.

Raffinare

Il giocatore scambia 2 risorse dello stesso tipo dalla sua mano e/o dall'Esagono del Lavoratore con 1 risorsa raffinata ( ) dalla Banca. La nuova risorsa si piazza nella mano del giocatore.

Azioni di Crescita

Limite alle Unita'

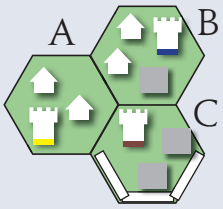
Il numero di Lavoratori e di Unità Militari (Soldati e Mercenari) che un giocatore può avere è limitato dal Potere della sua Capitale:

Questa costruzione e' mia?

Eccettuate le Torri, **le Costruzioni sono proprietà comuni**. Qualsiasi giocatore può trarre vantaggio dal loro utilizzo: non ha importanza chi le ha costruite. *Per esempio, un Lavoratore può utilizzare una Fattoria o un Magazzino costruito da un altro giocatore.* Tuttavia ci sono alcune restrizioni nelle Azioni disponibili nella zona vicina alla Capitale di un avversario come i Segnalini Penalità e le restrizioni date dalla presenza di Unità Ostili.

Potere della Capitale

Il Potere della Capitale (e in generale di un qualsiasi Esagono) è definito dal numero di Costruzioni presenti in essa, escludendo le Fattorie. Questo valore influenza diversi aspetti del gioco, come il numero di Unità disponibili. Nota: Le Fattorie sono grigie mentre le altre Costruzioni sono bianche: basta quindi un'occhiata per contare il Potere di un Esagono.



La Capitale A ha Potere 3: 1 Torre + 2 Magazzini = 3. La Capitale B ha Potere 3: 1 Torre + 2 Magazzini (la Fattoria non conta) = 3. La Capitale C ha Potere 2: 1 Torre + 1 gruppo di 3 Muri (le Fattorie non contano).

Potere Capitale	Lavoratori	Soldati+Mercenari
1-3	3	2
4	4	3
5	5	4
6	6	5

Creare un Lavoratore

Si piazza una nuova pedina **Lavoratore** del colore del giocatore nell'Esagono del Lavoratore che l'ha creata (si piazza stesa e può essere utilizzata dal successivo Round). Il giocatore deve pagare 3 grani.

Creare un Soldato

Si piazza una nuova pedina **Soldato** del colore del giocatore nell'Esagono del Lavoratore che l'ha creata (si piazza stesa e può essere utilizzata dal successivo Round): il Lavoratore utilizzato viene rimosso e torna nella mano del giocatore. Il giocatore deve pagare 2 risorse raffinate.

- Questa azione può essere fatta solo nella Capitale.

Creare un Esploratore

Si piazza la pedina **Esploratore** del colore del giocatore nell'Esagono del Lavoratore che l'ha creata (si piazza stesa e può essere utilizzata dal successivo Round). Il giocatore deve pagare 2 grani.

- E' possibile convertire l'Esploratore in un'Unità Lavoratore se non lo si è utilizzato nel Turno in corso pagando 1 risorsa grano. Questa conversione conta per il Limite alle Unità e il nuovo Lavoratore va piazzato steso (può essere utilizzato dal successivo Round). La pedina Esploratore va rimossa dal gioco.

Assoldare Mercenari

Si prendono 1-2 pedine **Mercenario** dalla Banca e si piazzano nell'Esagono del Lavoratore. Il giocatore deve pagare 1 moneta d'argento per ogni mercenario assoldato. E' possibile pagare questo costo utilizzando le risorse al loro prezzo di Mercato. I nuovi Mercenari possono agire immediatamente nella stessa Fase in cui sono stati piazzati. Nota: non è possibile assoldare Mercenari in un Esagono dove vi sono **Unità Ostili**.
Nota: nel raro caso ci siano più mercenari nello stesso Esagono, per ricordare quale Mercenario appartiene ad un dato giocatore, mettete un cubo del suo colore accanto all'Unità.

Assoldare un Personaggio

Il giocatore prende una tessera **Personaggio** dalla Mostra dei Personaggi e lo piazza dinanzi a se. Rimpiazzate la tessera pescandone una nuova dalla Pila dei Personaggi. Se la Pila è esaurita, il Personaggio non va rimpiazzato. Il giocatore deve pagare un valore in monete di 2 più 1 per ogni Personaggio che già possiede. *Esempio: il primo personaggio costa 2, il secondo 3, il terzo 4, e così via.*
Ogni Personaggio dà al giocatore un bonus speciale che **può essere usato solo 1 volta nel Turno** quando vuole il giocatore. La descrizione dei Personaggi è presentata alla fine di questo regolamento.

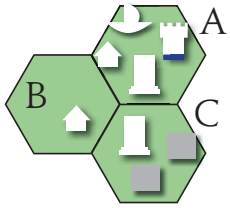
- Ogni giocatore può assoldare solo 1 personaggio per Turno.

Azioni di Mercato

Vendere

Un Lavoratore vende 1 risorsa dalla mano del giocatore o dall'Esagono dove si trova alla Banca e ne riceve il valore di Mercato in monete.

- Se il valore di Mercato della risorsa è pari a 0, questa azione non è possibile.
- Per ogni **Porto** presente nell'Esagono è possibile vendere 1 risorsa addizionale.
- Se c'è un **Foro** nell'Esagono, il giocatore può ricevere dei soldi extra. Questo bonus si applica complessivamente all'Azione del Lavoratore a prescindere dal numero di risorse vendute e il suo ammontare dipende dal Potere dell'Esagono: +1 soldo con Potere 4, +2 con Potere 5, +3 con Potere 6 o più. Ogni Foro addizionale nell'Esagono o in un Esagono adiacente aumenta il bonus di +1.



Visto che c'è un Porto, un Lavoratore in A può vendere 2 risorse grano con una singola Azione Mercato. Se il valore del grano è 2, ottiene 6 soldi: 2 (grano)+2 (grano)+2 bonus del Foro=6. Il bonus del Foro deriva da: +1 soldo per il Potere 4 dell'Esagono e +1 soldo per il Foro adiacente.

Il cubo risorsa venduto va piazzato nel tabellone del Mercato nello spazio apposito sopra una delle 5 colonne risorsa: il giocatore sceglie quale. La risorsa rappresentata nella colonna aumenterà di prezzo al prossimo Aggiornamento di Mercato nella Fase di Mantenimento.

- La colonna risorsa scelta **deve essere diversa dalla risorsa che si vende** e non possono avere **più di 2 cubi risorse** nella stessa colonna.

Per esempio, se il giocatore vende 1 risorsa grano, non può piazzarla nella colonna del grano. Allo stesso modo, non può piazzarla nella colonna del Legno, visto che ci sono già 2 cubi risorse. Le altre colonne sono disponibili.

Comprare

Un Lavoratore compra 1 risorsa qualsiasi dalla Banca e l'aggiunge alla mano del giocatore. Il giocatore deve pagarne il valore di Mercato corrente.

- Se la risorsa **vale 0**, il giocatore riceve 2 risorse invece di una, pagandole 1 moneta di bronzo.
- Per ogni **Porto** presente nell'Esagono è possibile comprare 1 risorsa addizionale.

Fase di Guerra

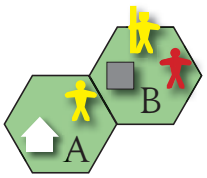
Il giocatore di turno è l'Attaccante e può utilizzare qualsiasi propria Unità (Lavoratore, Esploratore, Soldato, e/o Mercenario) **che non sia stesa** per attaccare.
Il bersaglio dell'attacco può essere una qualsiasi Unità nemica o una Costruzione che si trovi nello stesso Esagono dell'Unità attaccante.

- L'attacco non è obbligatorio.

Selezionare le Unita' che difendono

Esagono con Unità di un singolo giocatore. Il giocatore che difende è il proprietario di queste Unità, che saranno tutte coinvolte nella Battaglia.
Esagono con Unità di più di un giocatore. L'attaccante sceglie chi sarà il Difensore e solo le Unità di quest'ultimo saranno coinvolte nella Battaglia.
Esagono senza Unità. Non avviene alcuna Battaglia. L'attaccante può distruggere 1 Costruzione per ognuna delle proprie Unità con un valore di Attacco positivo.

Nota: la **Torre** è una Costruzione speciale e agisce come un'Unità quando il suo Esagono è sotto attacco: può difendere, ma non può muovere (o ritirarsi).



Quando inizia la Fase di Guerra, il giocatore giallo ha due Unità ancora in piedi: un Lavoratore nell'Esagono A e un Soldato nell'Esagono B. Entrambe le Unità possono attaccare: il Lavoratore può distruggere il Magazzino e il Soldato può combattere con il Lavoratore rosso.

Determinare i valori di attacco e difesa

I Soldati hanno un Valore di Combattimento di 3 (VC 3), i Mercenari hanno VC 2, i Lavoratori VC 1, gli Esploratori VC 0, e la Torre, quando attaccata, VC 4.

Si calcola il **Valore di Attacco** (VA), che è la somma dei VC delle Unità attaccanti, e il **Valore di Difesa** (VD), che è la somma dei VC delle Unità che difendono. Se una delle Unità che attaccano o una delle Unità chedifendono ha 1 o più **Segnalini Penalità** si applica una penalità di -3 al valore di Attacco o al valore di Difesa.

Determinare i valori di Battaglia

L'attaccante e il Difensore scelgono ciascuno segretamente uno dei loro **segnalini dado**. Quindi li rivelano contemporaneamente.

<u>Regola Opzionale</u>: i giocatori possono decidere di utilizzare il dado fornito nella scatola da gioco

invece dei segnalini dado, come spiegato nel riquadro sottostante.

Il simbolo presente sul segnalino ne indica l'effetto:

Simbolo	Effetto
x2	VA/VD x2
+3	VA/VD+3
	+1 caduto
	-1 caduto
	ritirata
nessuno	nessuno

L'effetto **Ritirata** è opzionale. Il giocatore può scegliere di ritirare tutte le proprie Unità coinvolte nella Battaglia dopo aver visto i segnalini utilizzati. Nota: se entrambi i giocatori hanno un effetto ritirata, l'Attaccante deve agire per primo.
Se il giocatore sceglie di non ritirarsi, accetta la risoluzione della Battaglia senza alcun modificatore di VA o VD. Se invece sceglie di ritirarsi (guarda l'*Azione di Movimento, Ritirata*), perde la Battaglia e ritira tutte le proprie Unità coinvolte di 1 Esagono. In questo modo le Unità non causeranno o riceveranno alcun danno. L'avversario però potrà utilizzare le proprie Unità lasciate senza avversario per attaccare eventuali Costruzioni presenti nell'Esagono (guarda il caso "*Bersaglio senza Unità*").

I **segnalini dado usati** si piazzano nella scatola di gioco e non sono più disponibili fino a quando il giocatore non li avrà utilizzati tutti: in questo caso, egli potrà riprendere dalla scatola i propri segnalini, scartarne 1 in modo casuale, e tenere gli altri. Nota: i segnalini nella scatola vanno mantenuti segreti.

I punteggi eventualmente modificati dai segnalini dado rappresentano i **Valori di Battaglia** finali.

Risoluzione della Battaglia

Il giocatore con il valore di Battaglia più alto o, in caso di ritirata dell'avversario, il giocatore rimasto nell'Esagono, è il vincitore. Guadagna **1 segnalino Battaglia** dalla Banca (se disponibile): questo segnalino dà 1 Punto Vittoria alla fine del gioco. Oltre ciò, la differenza tra i Valori può provocare dei caduti:

Differenza	Caduti
0-2 punti	0
3-5 punti	+1
6-8 punti	+2
9+ punti	+3

Questi caduti vanno aggiunti a quelli eventualmente provocati dai segnalini dado utilizzati.

Il giocatore Blu attacca il giocatore Giallo con una VA di 9. Il giocatore Giallo difende con una VD di 6. Il giocatore Blu usa un segnalino +3, mentre il Giallo un x2. I valori di Battaglia risultanti sono: 9+3=12 (Blu), 6x2=12 (Giallo). 12-12=0, quindi non accade nulla.

Il giocatore Rosso, VA 5, attacca il giocatore Marrone che ha una VD di 1. Il Rosso usa un *mentre il Marrone un* *. Se il Rosso sceglie di ritirarsi alle Unità non accade nulla, ma il Marrone guadagna 1 Segnalino Battaglia. Se il Rosso sceglie di non ritirarsi, il risultato della battaglia è 5-1=+4 per il Rosso: quindi 1 caduto per la differenza di valori (+4). Anche il Marrone causa però 1 caduto perché ha usato un* *. Quindi il risultato finale in questo caso sarebbe 1 caduto per parte e 1 Segnalino Battaglia per il giocatore Rosso.*

Assegnare i Caduti

Ogni giocatore deve assegnare i caduti provocati all'avversario scegliendo tra le Unità coinvolte nella Battaglia: prima procede l'attaccante, quindi il difensore. Se uno dei giocatori ha caduti in eccesso da assegnare, **può applicarli alle Costruzioni** presenti nell'Esagono: può essere distrutta 1 Costruzione per ogni caduto da assegnare. La Torre fa eccezione perché richiede 2 caduti per essere distrutta (quando necessario piazzate un segnalino penalità sotto la Torre per ricordare che ha subito un danno parziale).

Il giocatore Giallo attacca con 2 Soldati e con un VA di 8. Il giocatore Blu difende con un Lavoratore, VD 1. Nello stesso Esagono ci sono un Tempio e un Magazzino. Il Giallo usa un segnalino "+3", mentre il Blu un *. Il risultato è 8+3=11-1=+10 per il Giallo; 3 caduti da assegnare al Blu e 1 caduto da assegnare al Giallo (per il* *): il Giallo guadagna 1 Segnalino Battaglia, distrugge il Lavoratore Blu e assegna i rimanenti 2 caduti al Tempio e al Magazzino, che vengono rimossi dal gioco. Il giocatore Blu assegna il caduto ad un Soldato del Giallo e lo rimuove.*

Il giocatore Giallo attacca con un VA di 6. Il giocatore Blu difende con un Lavoratore, VD 1. Nello stesso Esagono è presente un Magazzino. Il Giallo utilizza un segnalino dado "vuoto", senza simboli, mentre il Blu un segnalino *. Il Blu deve decidere se ritirarsi o no: se*

Dado o non Dado?

I giocatori possono decidere di utilizzare il dado invece dei segnalini dado. La partita diventerà più veloce e la fortuna giocherà un ruolo. In questo caso durante la Preparazione non distribuite i segnalini dado e usate invece il dado di legno ogni volta che sarà necessario: i simboli in esso rappresentano gli effetti della Battaglia, allo stesso modo dei segnalini.

si ritira, il Giallo guadagnerebbe 1 Segnalino Battaglia e potrebbe distruggere il Magazzino. Se non lo fa, il Giallo distruggerebbe il Lavoratore Blu e otterrebbe 1 Segnalino Battaglia.

I Lavoratori o i Soldati distrutti ritornano nella mano dei rispettivi giocatori, mentre gli Esploratori e le Costruzioni distrutte vanno **rimosse dal gioco** e non sono più disponibili. Infine i Mercenari distrutti vanno piazzati sul tavolo davanti al giocatore che li ha assoldati.

Perdere tutti i Lavoratori

Se il giocatore **perde tutti i propri Lavoratori** può continuare a giocare (senza poter fare però alcuna Azione dei Lavoratori) o arrendersi. In quest'ultimo caso la sua Torre va rimossa dal gioco.

Perdere il gioco

Un giocatore perde la partita quando la sua Torre viene distrutta o rimossa dal gioco.
In questo caso, tutte le sue Unità, la Torre, e i Personaggi vengono rimossi, mentre tutti i suoi soldi e risorse vengono dati al giocatore che ha distrutto la sua Torre. Se il giocatore si arrende, anche i soldi e le risorse vengono rimossi dal gioco.

Fine della Battaglia

Le Unità coinvolte in una Battaglia contro altre Unità devono rimuovere i loro eventuali **Segnalini Penalità**.
Le Unità che hanno attaccato vengono piazzate stese.

Fase di Mantenimento

Il giocatore di turno deve svolgere nell'ordine indicato queste sotto-fasi:

1) Incassare le risorse

Il giocatore prende nella propria mano tutte le risorse presenti in tutti i Magazzini.

2) Pagare i Mercenari

Il giocatore deve pagare il Salario ai propri Mercenari, inclusi quelli posti sul tavolo di fronte a lui (questi rappresentano i Mercenari andati distrutti). Il Salario è pari a 1 risorsa sale per il primo Mercenario, 2 per il secondo, 3 per il terzo, e così via.
Per esempio, se il giocatore ha assoldato 4 Mercenari deve pagare: 1+2+3+4=10 risorse sale.

Il giocatore può pagare il Salario (o parte di esso) anche in **monete** o con **altre risorse** al valore corrente di Mercato. Se il sale vale 0, il giocatore deve comunque pagare 1 moneta di bronzo per ogni risorsa dovuta.

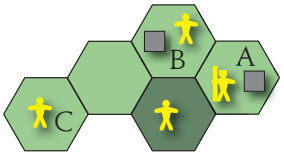
Se il giocatore non ha sufficienti risorse o monete per pagare il Salario, deve scegliere una costruzione dall'Esagono della propria Capitale per ogni Mercenario non pagato e rimuoverla dal gioco. Nota: se non ci sono altre Costruzioni oltre la Torre, il giocatore dovrà rimuoverla e sarà eliminato dal gioco! Fatto ciò i Mercenari non pagati vengono dimessi.

3) Dimettere i Mercenari

Il giocatore può dimettere 1 o più Mercenari.
I Mercenari dimessi e i Mercenari piazzati sul tavolo di fronte al giocatore vanno rimossi dal gioco e non sono più disponibili.

4) Alimentare la Popolazione

I Lavoratori e i Soldati devono essere sfamati. Il giocatore può sfamare le Unità che si trovano in un Esagono con una Fattoria o adiacenti ad un Esagono con una Fattoria. Questo non è possibile se ci sono **Unità Ostili** nell'Esagono della Fattoria o se la Fattoria si trova dietro un **Muro Protettivo**.
Ogni Fattoria può sfamare fino a 2 Unità. Per ogni Unità non sfamata il giocatore deve pagare 1 Grano o rimuovere l'Unità che torna nella sua mano.



Le due Fattorie in A e B possono sfamare le tre Unità gialle che hanno intorno. Il Lavoratore in C è però fuori dal loro raggio d'azione, quindi il giocatore dovrà pagare 1 per sfamarlo oppure rimuoverlo.

5) Aggiornamento del Mercato

Questa procedura si fa solo se ci sono **4 o più cubi risorse** sul tabellone del Mercato. Il prezzo di una risorsa non può superare il valore di 5 o andare sotto lo 0. Procedete nell'ordine:

1. Per ogni cubo nella colonna di una risorsa del tabellone del Mercato, il prezzo della risorsa corrispondente alla colonna aumenta di 1 livello. *Per esempio, se nel tabellone del Mercato ci sono 2 cubi nella colonna del Grano, 1 cubo nella colonna del Sale e 1 cubo nella colonna della Pietra, il prezzo del grano salirà di 2 livelli, mentre quello della pietra e del sale di 1.*
2. Il prezzo di ogni risorsa diminuisce di 1 livello per ogni cubo del suo colore presente nel tabellone del Mercato. *Per esempio, se ci sono due cubi marroni, 1 cubo giallo, e 1 cubo bianco, il legno scenderà di 2 livelli, mentre il grano e la pietra di 1.*
3. Rimuovete tutti i cubi risorsa dal tabellone del mercato e rimetteteli nella Banca.

6) Riattivazione

Tutte le pedine Unità del giocatore stese vanno rimesse in piedi.

Regole Generali

Controllo degli Esagoni

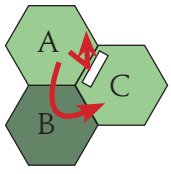
Ogni giocatore esercita una certa Influenza sugli Esagoni di gioco. La forza di questa Influenza dipende dal Potere della Capitale e dalle Unità Soldato. Il giocatore con più Influenza su di un Esagono lo controlla. Se due o più giocatori esercitano la stessa Influenza su di un Esagono, questo va considerato neutrale.

- Ciascun giocatore ha sempre il controllo della propria Capitale.

A seconda del proprio Potere, una **Capitale** può emanare 1 punto di Influenza sugli Esagoni intorno:

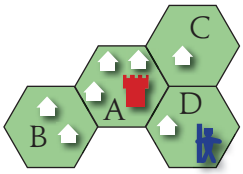
Potere	*Emanazione*
Potere 1-3:	nessuna
Potere 4:	fino a distanza 1 (Esagoni adiacenti)
Potere 5:	fino a distanza 2
Potere 6+:	fino a distanza 3

- Gli Esagoni d'**Acqua**, gli Esagoni **inesplorati**, e i **Muri Protettivi** bloccano l'Influenza e devono essere aggirati (guarda l'esempio).



L'Influenza che proviene da A viene bloccata dal Muro Protettivo in C. Può però passare per B se ha un'emanazione sufficiente (Capitale con Potere 5 o più).

- Ogni **Soldato** dà 1 punto di Influenza nell'Esagono dove si trova.



La Capitale del giocatore Rosso (A) con Potere 4 emana un'Influenza di 1 punto negli Esagoni adiacenti B-C-D. Il giocatore Blu ha 1 Soldato in D (1 punto d'Influenza). Così gli esagoni B-A-C sono sotto il controllo del Rosso, mentre l'esagono D è neutrale.

Usare i Magazzini

E' sempre possibile per un Lavoratore utilizzare alcune o tutte le risorse contenute in un Magazzino che si trova nel suo stesso Esagono. Se in questo modo il Magazzino viene svuotato, può essere riempito nuovamente.
Per esempio, in un Esagono c'è un Magazzino con 2 risorse legna; un Lavoratore che si trova lì può utilizzarle insieme ad 1 risorsa pietra dalla mano del giocatore per costruire un nuovo Magazzino.

Disponibilita' e Visibilita' dei pezzi

Le Costruzioni/Mercenari non disponibili in Banca non possono essere costruite/assoldati. I Lavoratori, i Soldati, o gli Esploratori non disponibili nella mano del giocatore non possono essere creati.
I cubi risorsa e le monete sono da considerare illimitati e possono essere rimpiazzati con qualcos'altro quando terminano nella Banca.

Tutti i pezzi di gioco vanno mantenuti visibili ad eccezione i segnalini dado e delle monete che possono essere tenuti segreti dai giocatori.

Fine del Gioco

Il gioco finisce alla fine del Turno in cui si manifesta una delle seguenti condizioni:

1. E' ancora in gioco un solo giocatore (o una sola Squadra).
2. Sono state acquistate tutte le tessere Personaggio.
3. Tre o più tipi di pedine non sono più disponibili in Banca. I tipi di pedine sono: templi, acquedotti, magazzini, mura, cave/falegnamerie, fattorie, fori, porti, mercenari, segnalini battaglia.

Nel primo caso, il giocatore (o la squadra) ancora in gioco è il vincitore. Negli altri due casi viene utilizzata la **Procedura di Fine Partita**.

Procedura di fine partita

Iniziando dal giocatore successivo a quello che ha attivato la Procedura di Fine Partita, ogni giocatore deve decidere all'inizio del proprio Turno di gioco, se giocare il proprio Turno o far terminare il gioco immediatamente. Questa procedura continua di Turno in Turno e di Round in Round fino a quando un giocatore non decide di far terminare il gioco.

Punti Vittoria

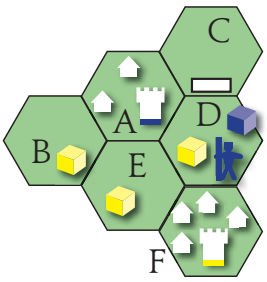
Terminata la partita vengono assegnati i seguenti PV:

1) Personaggi

Ogni giocatore ottiene 1 PV per ogni personaggio che possiede. Nota: alcuni personaggi danno PV bonus.

2) Esagoni Controllati

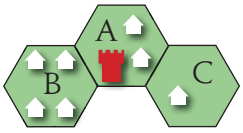
Ogni giocatore ottiene 1 PV per ogni Esagono che controlla (o 2 PV se c'è una pedina Moltiplicatore x2 o 3 PV se c'è una pedina Moltiplicatore x3). Nota: i giocatori possono utilizzare i cubi risorsa per facilitare la procedura: piazzate un cubo del colore del giocatore per ogni punto influenza che ha nell'Esagono (usate i cubi rosa per il giocatore Rosso).



La Capitale del Giallo in F ha Potere 5 e estende la propria Influenza sino a distanza 2. Il giocatore piazza quindi un cubo giallo in ogni Esagono raggiunto, escludendo l'Esagono C che è dietro un Muro Protettivo e l'Esagono A che rappresenta la Capitale Blu. Il giocatore Blu ha un Soldato in D che fornisce 1 punto di Influenza e piazza 1 cubo Blu nell'Esagono; la sua Capitale invece ha Potere 3 e non emana Influenza. Come risultato, il Giallo controlla F, E, e B, mentre il Blu solo A. D e C sono neutrali.

3) Dominio

Ogni giocatore deve selezionare un Esagono Pianura adiacente alla propria Capitale. Questo Esagono deve essere sotto il suo controllo. Ottiene quindi un numero di PV uguale al Potere di questo esagono più il Potere della propria Capitale.



Un Dominio formato da A+B fornisce 7 PV, mentre un Dominio formato da A+C solo 4 PV.

4) Popolazione

Ogni giocatore ottiene 1 PV per ogni coppia di Lavoratori che ha in gioco e 1 PV per ogni Soldato.

5) Segnalini Battaglia

Ogni giocatore ottiene 1 PV per ogni segnalino Battaglia posseduto.

6) Denaro

Ogni giocatore ottiene 1 PV per ogni 4 soldi che possiede. Nota: per i Bonus di Maggioranza di questa categoria non considerate i PV ottenuti, ma il totale in denaro posseduto.

7) Bonus di Maggioranza

Determinate chi sono i due giocatori migliori in ogni categoria (Personaggi, Esagoni Controllati, Dominio, Popolazione, Segnalini Battaglia, Denaro): il primo di ogni categoria guadagna un bonus di 6 PV, mentre il secondo di 2 PV (in una partita a 2 giocatori è sufficiente assegnare solo 4 PV al primo). Se c'è un pareggio tra due o più giocatori in una categoria, sommate i PV bonus e divideteli tra i giocatori in parità arrotondando per difetto. *Per esempio, in una partita a 3 giocatori, il giocatore Blu e quello Giallo ottengono 3 PV nel punteggio di Popolazione, mentre il Rosso 2 PV. Il Blu e il Giallo guadagnano 4 PV bonus ciascuno (6+2=8/2=4) come bonus di Maggioranza, mentre il Rosso nulla.*

Il giocatore con più PV è il vincitore della partita. Le parità vengono risolte con questo ordine: Dominio, Popolazione, Esagoni Controllati, Denaro, Segnalini Battaglia e Personaggi.

Personaggi

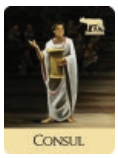
I Personaggi sono divisi in 4 gruppi rappresentati da icone: Militare (⚔), Economico (), Punti Vittoria () e Civile (). Ogni Personaggio ha un potere che **può essere utilizzato solo una volta per Turno** quando il giocatore preferisce.

Aedificator. In un'Azione di Costruzione il giocatore può utilizzare Pietra come Legno o Legno come Pietra, ma deve pagare 1 risorsa in più del dovuto (legno o pietra).

Apothecarius. La produzione di un Lavoratore può andare direttamente nella mano del giocatore.

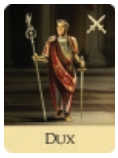
Architectus. Una Fattoria conta nel determinare il Potere di un Esagono. Questa abilità può essere utilizzata una volta anche alla fine del gioco.

Artifex. Alla fine del gioco, il giocatore guadagna 1 PV per ogni Costruzione diversa che ha nel proprio Dominio. Nota: 3 Muri contano come 1 Costruzione.

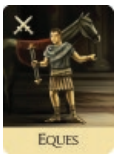


Consul. Alla fine del gioco, il giocatore vince tutti i pareggi nell'assegnazione dei Bonus di Maggioranza.

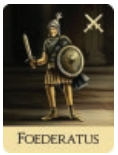
Defensor. Il giocatore guadagna +1 al proprio valore di Difesa. Inoltre, quando viene comprato il Defensor, il giocatore ottiene fino a 3 Mura dalla Banca e le mette sulla tessera del Personaggio. In un'Azione di Costruzione, questi Muri possono essere usati al posto di quelli dalla Banca senza nessun costo in risorse.



Dux. Il giocatore può aggiungere in Battaglia un bonus di +1 al valore di Attacco o al valore di Difesa. Questa abilità può essere utilizzata fino a 4 volte durante una partita (piazza 4 risorse qualsiasi sulla tessera del Personaggio e rimuovine 1 ogni volta che utilizzi l'abilità del personaggio). Il giocatore deve utilizzare questa abilità prima di vedere i segnalini dado utilizzati, ma può farlo come vuole: *per esempio può avere +3 in una Battaglia e +1 in un'altra o anche +4 in una singola Battaglia*).

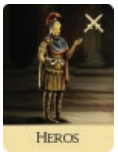


Eques. Permette 2 Azioni di Movimento extra su Esagoni di terra. Può essere utilizzato per muovere 1 Unità di 2 in più o 2 Unità di 1 in più.



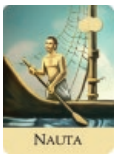
Foederatus. Il giocatore evita di pagare il costo per assoldare o il costo del Salario di una o più Unità di Mercenari. Questa abilità può essere utilizzata fino a 3 volte durante l'intera partita (piazza 3 risorse qualsiasi sulla tessera del Personaggio e rimuovine 1 ogni volta che utilizzi l'abilità del personaggio).

Furnarus. Durante la sotto-fase "Alimentare la Popolazione", sfama 2 Unità qualsiasi del giocatore.



Heros. Dà un bonus di +2 al valore di Attacco.

Mercator. Un Lavoratore può scambiare 4 risorse identiche dal proprio Esagono e/o dalla mano del giocatore con 1 risorsa di qualsiasi tipo dalla Banca. Questa risorsa va aggiunta alla mano del giocatore. Se il Lavoratore si trova in un Esagono con Potere 4, necessita di sole 3 risorse identiche, che diventano solo 2 in un Esagono con Potere 5, o solo 1 in un Esagono con Potere 6. In un Esagono con Potere 7 o più, il Lavoratore può scambiare 1 risorsa con 2 risorse di un qualsiasi tipo.



Nauta. In un'Azione di Mercato un Lavoratore può vendere/comprare 1 risorsa in più o in alternativa un'Unità può avere un Movimento gratuito da un Esagono di Terra ad uno di Acqua e uno da Acqua ad Acqua.

Negotiator. Quando viene acquistato, il giocatore deve piazzare 1 o più delle proprie risorse sulla Tessera del Personaggio. Durante la partita un proprio Lavoratore guadagnerà 1 Azione di Mercato gratuita che coinvolga lo scambio di una di queste risorse. Questa Azione addizionale può essere svolta prima o dopo la normale Azione del Lavoratore.

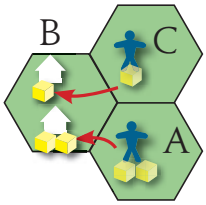
Obsessor. Permette al giocatore di evitare gli effetti del Segnalino Penalità e di guadagnare un bonus di +2 quando attacca una Torre.

Patronus. Alla fine del gioco, se il giocatore è il più ricco (in assoluto o a pari merito), guadagna +4 PV; +2 PV se è il secondo più ricco (in assoluto o a pari merito).

Praedo. Il giocatore può utilizzare un Lavoratore per rubare risorse ad un suo avversario. Si tira un dado: la metà del risultato per difetto determina il numero di risorse rubate. Il giocatore "predone" sceglie il tipo di risorse da rubare e le piazza nella propria mano.

- Il Lavoratore "predone" deve trovarsi nello stesso Esagono o in un Esagono adiacente a quello di un'Unità del giocatore bersaglio.
- Il Lavoratore "predone" può svolgere questa Azione solo se non ha un Segnalino Penalità.
- L'Unità bersaglio non deve trovarsi dietro un Muro Protettivo.
- Se il bersaglio non ha risorse disponibili, dovrà pagare 1 moneta d'argento al giocatore "predone" (è permesso il cambio di monete di taglio diverso con la banca). Se il bersaglio non ha monete, non succede nulla.

Praepositus. Quando viene acquistato, il giocatore deve piazzare su di esso una delle proprie risorse. Quando uno dei suoi Lavoratori produce il tipo di risorsa selezionato, ne produce 1 extra. Nota: questo vale solo per il primo Lavoratore ad ogni Turno di gioco. Se il giocatore non ha risorse da piazzare sul Personaggio, non può acquistarlo.

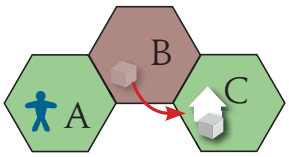


Il giocatore ha un Praepositus specializzato in Grano e lo usa: il suo Lavoratore in A produce quindi 2 Grani. Il secondo Lavoratore in C però produrrà nello stesso Turno solo 1 Grano essendo stato già utilizzato il Potere del Praepositus.

Publicus. Questo personaggio conta come 3 Personaggi per l'assegnazione dei PV alla fine del gioco.

Sacerdos. Aggiunge 1 punto Influenza a 2 Esagoni già raggiunti dall'Influenza del giocatore (o 2 punti Influenza ad 1 Esagono).

Traductor. Un Lavoratore può svolgere Azioni (ma non di combattimento), come se si trovasse in un Esagono adiacente.



Il Lavoratore in A può produrre pietra da B senza spostarsi utilizzando il potere del Traductor.

Varianti

Gioco in Solitario

E' possibile giocare "Romolo o Remo?" in solitario contro un giocatore virtuale, che chiameremo A.I. (Intelligenza Artificiale).

Preparazione

Utilizza la normale Preparazione con lo Scenario apposito piazzando la Capitale dell'A.I. nell'Esagono grigio in alto. Puoi scegliere un colore qualsiasi per le pedine dell'A.I..
Prepara quindi la **Linea Eventi**: prendi 9 cubi bianchi, 4 gialli, 3 rosa, 2 blu, e 1 marrone, mescolali, e piazzali sul tavolo a formare una linea. Se preferisci randomizzare gli Eventi di Round in Round metti tutti i cubi in un contenitore (ad esempio un bicchiere di plastica) e pesca un cubo a caso quando richiesto.

Turno del giocatore

Gioca normalmente.

- Ad ogni Round, il giocatore umano è sempre il primo ad agire.

Turno dell'A.I.

Le Unità dell'A.I. muovono o stanno ferme. Per ogni gruppo di Unità (Unità nello stesso Esagono):

1. Controlla se ci sono Esagoni adiacenti con un valore di Difesa più basso. Se c'è, muovono là.
2. Se l'opzione 1 non è praticabile, controlla se c'è un Esagono adiacente vuoto nella direzione

della Capitale del giocatore. Se c'è, muovono là.
3. Se l'opzione 1 e la 2 non sono praticabili, le Unità stanno ferme.

Se più di un Esagono è disponibile come destinazione, tira un dado per determinare quello scelto.

Regole per le Unita' A.I.

- Non devono essere sfamate.
- Sono tutti Soldati con VC 2.
- Possono muovere nell'Acqua.
- Se ci sono diversi gruppi di Unità A.I., tira un dado per determinare chi si muove prima.
- Se si trovano in un Esagono con Unità del giocatore di valore superiore durante il proprio Turno si ritirano verso la propria Capitale. Se ci sono più Esagono disponibili per la ritirata, tira un dado per determinare quello scelto. Se non ci sono Esagoni disponibili per la ritirata, le Unità A.I. combatteranno di nuovo.

Regole Generali

- Le Unità del giocatore non possono muoversi nell'Esagono della Capitale A.I.
- L'A.I. non utilizza i poteri dei Personaggi.
- Il numero massimo di sostituzioni per Esplorazione per la regola del Fiume è ridotto a 2.
- Per la Procedura di Fine Partita, tira un dado per il Turno dell'A.I.: con un risultato di 5 o 6 la partita finisce.

Linea Eventi

Alla fine di ogni Round, dopo il Turno dell'A.I., **va controllato il colore del primo cubo della Linea Eventi** (o il colore del cubo pescato dal contenitore) e quindi il cubo va rimosso. Il colore del cubo definisce un Evento:

- Se il cubo è **bianco** non accade nulla.
- Se il cubo è **giallo** un Personaggio può essere assegnato all'A.I.: tira il dado e con il risultato di 2 assegna il secondo Personaggio della Mostra all'A.I., con il risultato di 3 assegna il terzo, con il risultato di 4 assegna il quarto. Se il Personaggio manca o se è venuto un altro risultato con il dado non accade nulla.
- Se il cubo è **rosa** cambiano i prezzi del Mercato: tira un dado per ogni Colonna risorsa e aumenta il prezzo di 1 livello con il risultato di 5 o 6, diminuiscilo di 1 livello con un risultato di 2 o nullo (faccia del dado bianca). Quindi assegna all'A.I. un numero di monete d'argento equivalenti al valore della risorsa di Mercato più alto.
- Se il cubo è **blu** tira il dado: con un risultato di 2 o 3 o 4 aggiungi 1 Unità A.I. nella Capitale A.I., con 5 aggiungine 2, con 6 aggiungine 3. Piazza queste nuove Unità stese, in quanto non agiranno nel loro primo Round.
- Se il cubo è **marrone** e non ci sono Unità A.I. in gioco svolgi un Evento Blu. Se invece ci sono Unità A.I., muovile immediatamente come Azione bonus. Considera tutti i gruppi separatamente e muovili di 1 verso la Capitale del giocatore senza considerare i valori di attacco/difesa in gioco. In entrambi i casi (se ci sono Unità A.I. in gioco o no) dopo aver svolto l'evento, **riprendi tutti i cubi Evento (usati o no), mescolali e crea una nuova Linea Eventi** (oppure rimetti tutti i cubi nel contenitore).

Fine della partita

L'A.I. fa punti vittoria con:

- Personaggi: come avviene normalmente.
- Controllo Esagoni: l'Esagono della Capitale A.I. e tutti gli Esagoni inesplorati sono assegnati all'A.I.. Per gli altri Esagoni, procedi con il normale calcolo dell'Influenza: tutti gli Esagoni con Unità A.I. ottengono 1 punto di Influenza per ogni Unità presente, mentre gli Esagoni a questi adiacenti 0.5 punti (arrotonda per difetto dopo aver assegnato tutti i punti).
- Dominio: conta tutti gli Esagoni sotto il controllo dell'A.I. e moltiplica il risultato per 2.
- Popolazione: ogni Unità A.I. ottiene 1.5 VP (arrotonda il risultato finale per difetto)
- Bonus di Maggioranza: come avviene normalmente.

Alleanze

Nelle partite a 4 giocatori, si può giocare tutti contro tutti o 2 contro 2. Nel secondo caso usate queste regole:

- L'ordine di gioco deve essere: giocatore della squadra A, giocatore della squadra B, giocatore della squadra A, e quindi di nuovo quello della squadra B.
- Con un'Azione di un Lavoratore è possibile scambiare fino a 3 risorse e/o monete con l'Alleato nel modo in cui preferiscono i giocatori. *Ad esempio è possibile, dare 2 risorse e ricevere 1 moneta, dare 1 risorsa e ricevere 2 altre risorse, ricevere 3 risorse, ecc. ecc..*
- Per determinare i PV, considerate i giocatori alleati come un singolo giocatore con le caratteristiche combinate: sommate il numero di Personaggi posseduti, sommate i punti Influenza delle 2 Capitali come fossero una, sommate i punti dei due Domini, sommate Soldati e Lavoratori per il valore di Popolazione, sommate i Segnalini Battaglia e il denaro posseduto.