

## FAQ: Conquest of the Empire 2

Queste faq sono relative a Conquest of the Empire – Classic, by Eagle Games.

### Regole di Gioco

**D1. Cosa succede se, alla fine della battaglia, ad entrambi i contendenti (attaccante e difensore) resta soltanto un Comandante (Generale o Cesare)?**

R: Nessuno può ritirarsi; il difensore mantiene il controllo della provincia.

**D2. Come devono essere interpretate le "freccette" per l'attraversamento degli stretti?**

R: Le unità di terra possono attraversare gli stretti di mare come se attraversassero un normale territorio, quando il tratto di mare nel quale sono collocate le frecce si trova in una delle seguenti condizioni:

1. non occupato
2. occupato da galee alleate

Se il tratto di mare contiene una o più Galee nemiche (non alleate), le unità di terra non potranno muoversi utilizzando il normale spostamento terrestre.

**D3. Qual'è la relazione tra gli spostamenti delle Galee e i movimenti anfibi?**

R: Non esiste un nesso diretto. Un giocatore che vuole spostare le sue Galee sceglierà lo spostamento Navale, mentre un giocatore che vuole spostare unità di terra sceglierà lo spostamento Terrestre. Le galee dovranno essere "preventivamente posizionate" in una zona costiera dove si desidera effettuare l'imbarco.

**D4. Quando un giocatore seleziona l'azione Arruolamento, può collocare le truppe in più di una provincia utilizzando una sola azione?**

R: Sì, sempre rispettando le regole riportate a pag.10 del manuale di istruzioni.

**D5. Supponiamo che il giocatore Rosso attacchi le unità del giocatore Verde, in una provincia occupata da unità appartenenti ai giocatori Verde e Blu, che sono alleati. Il Blu decide di fornire alcune unità, incluso un Comandante, al suo alleato, che potrebbe non avere un Leader nella provincia. Cosa succede quando il giocatore Verde decide di ritirarsi o è obbligato a farlo?**

R: se esistono unità superstiti, compresi i Comandanti, queste devono ritirarsi. Le rimanenti unità del giocatore Blu, inclusi tutti i Comandanti, rimangono nella provincia.

### Le Carte

**D6. Come funziona la carta *Barbarians at the Gate* (I barbari alle porte)?**

R: Il giocatore scegliendo questa carta compie un'azione. La carta può essere giocata immediatamente come parte della stessa azione. Il giocatore deve muovere, usando le normali regole per lo spostamento terrestre, almeno 4 unità militari nel luogo indicato sulla carta. Tuttavia il giocatore può muovere più unità e/o Comandanti nel luogo indicato, rispettando le normali regole per gli spostamenti terrestri. Questo implica che tutte le unità movimentate in questa azione devono provenire da una stessa provincia, devono essere in grado di raggiungere la destinazione rispettando le normali regole per lo spostamento terrestre, ecc.

Se il giocatore riesce a spostare le 4 unità, egli riceve le unità supplementari indicate. Tali unità vanno impiegate nella provincia indicata sulla carta.

**D7. Cosa accade se il giocatore possiede già una o più unità militari nella provincia di destinazione indicata sulla carta?**

R: Il giocatore deve essere comunque in grado di movimentare 4 unità aggiuntive verso la provincia di destinazione.

**D8. Come funziona la carta *Slave Revolt* (La rivolta degli schiavi)?**

R: Il giocatore scegliendo questa carta compie un'azione. La carta può essere giocata immediatamente come parte della stessa azione. Il giocatore posiziona le unità descritte sulla carta nella provincia selezionata. Quindi, il giocatore sceglie, uno alla volta, tutti i giocatori avversari che possiedono almeno un'unità militare nella provincia interessata dalla rivolta ed ingaggia con essi un combattimento (ogni combattimento si svolge tra l'armata degli schiavi ed un solo giocatore avversario), che continua fintanto che si verifica una delle seguenti condizioni:

- i rivoltosi sono completamente annientati (non hanno più unità da combattimento);
- le truppe del giocatore avversario sono state sconfitte o si sono ritirate.

Se gli schiavi vincono una battaglia, il giocatore che li controlla sceglie un altro avversario e si continua così fino a che:

- gli schiavi sono completamente annientati (non hanno più unità da combattimento);
- tutte le truppe dei giocatori avversari sono state sconfitte o si sono ritirate.

I giocatori non possono ottenere aiuto dagli alleati in questi combattimenti.

Se dopo aver sconfitto tutte le truppe dei giocatori avversari, nella provincia rimangono unità militari degli schiavi, queste vengono rimosse dal tabellone.

N.B.: le truppe dei rivoltosi non possono ritirarsi.