

# FAQ: Conquest of the Empire – Classic

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

## Battaglie

**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. Cosa accade quando un giocatore muove due o più gruppi di unità in un unico territorio occupato da un nemico? Come viene combattuta la battaglia?**

R: Ciascun giocatore riunisce tutte le proprie unità in quel territorio. Dal proprio esercito, ogni giocatore organizza le sue unità come descritto sul manuale a pag.8, "Passo 1 – Organizzare le Unità da combattimento".

## Altro

**D3. In accordo con quanto riportato nel manuale d'istruzioni, come possono essere definite le unità "nemiche" ed "alleate"?**

R: Nel gioco originale (MB), tutte le unità di colore diverso dal proprio erano considerate nemiche. Nella versione Classica della edizione Eagle Games, è stato deciso di fornire, in alcuni casi, maggiore flessibilità ai giocatori. In generale, le unità "nemiche" rimangono ancora quelle appartenenti agli altri giocatori, siano essi alleati o no.

Fanno eccezione due casi soltanto:

1. movimenti di terra
2. attraversamento degli stretti

Nei suddetti casi, un giocatore può permettere che le unità di un altro giocatore attraversino la sua provincia, fermo restando il fatto che il giocatore che muove non può terminare il movimento in una provincia contenente una di queste unità.

**D4. Come devono essere interpretate le "frecce" 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

Le galee sono definite "alleate" quando appartengono ad un giocatore che consente l'attraversamento.

**D5. Può una Galea imbarcare e successivamente sbarcare le stesse unità in una singola fase di movimento?**

R: Sì, è possibile. Se una galea si trova in un tratto costiero occupato da unità alleate, essa può ospitare a bordo queste truppe, successivamente muoversi in un tratto di mare aperto adiacente (questo è il 1° movimento della galea) ed infine sbarcare le truppe in un'altra provincia costiera in cui si è spostata la galea (questo rappresenta il 2° movimento della galea). Le truppe non possono muovere prima di essere imbarcate o dopo essere sbarcate.

**D6. Può un Comandante (Generale o Cesare) rimanere a bordo di una galea mentre le truppe vengono sbarcate?**

R: No, un Comandante deve sempre accompagnare le truppe.

**D7. Può una legione essere, nello stesso turno, sbarcata e successivamente re-imbarcata su una galea?**

R: No, una legione deve terminare la propria azione (turno) nella provincia in cui è stata sbarcata.

**D8. Nel momento in cui un Generale viene catturato, quando può, il giocatore, trattare per la sua restituzione?**

R: Il giocatore può trattare appena questo viene catturato, oppure in qualsiasi momento successivo del gioco.

**D9. Qual'è il ruolo delle strade? Le strade non funzionano come nella edizione originale della MB.**

R: E' vero. Qualcosa è cambiato nel funzionamento delle strade. Di base, le strade rappresentano un costo per il giocatore che le costruisce e generalmente queste non possono essere rimosse dal tabellone. La regola n° 5 è un poco confusa. Di seguito è riportata una spiegazione più chiara di tale regola:

*“Le strade hanno la funzione di collegare le Città (fortificate o no). Le strade possono essere costruite soltanto tra due Città collocate in provincie adiacenti appartenenti entrambe allo stesso giocatore, ed hanno un costo base di 10 Talenti, che può crescere con l'inflazione. Le strade non possono collegare due città separate da zone di mare o stretti (ad esempio Sicilia e Napoli). Una volta costruite, esse non possono essere rimosse dal tabellone fintanto che collegano due città (non importa quanto distanti).”*

*L'utilizzo delle strade consente, per movimenti terrestri, di consumare un solo punto movimento, indipendentemente dalla distanza percorsa. Le truppe possono fermarsi dove si desidera o quando si incontra una unità terrestre nemica. Un giocatore non può terminare il movimento in una provincia occupata da unità appartenenti ad un altro giocatore se non come risultato di un combattimento (o di una cattura). Un giocatore può combinare, per quelle unità che hanno abbastanza punti movimento, un movimento su strada ad un movimento su un terreno senza strade. Per esempio, un'unità di cavalleria può effettuare un singolo spostamento per raggiungere una strada e da lì coprire una distanza qualsiasi lungo la strada impiegando il secondo punto movimento, o viceversa.”*