

La conquista dell'Impero – Versione Classica

Varianti al Regolamento Base

Versione di Friz 1.3

INDICE

La conquista dell'Impero – Versione Classica	I
Varianti al Regolamento Base.....	I
INDICE	I
Rendita dei territori	II
Territori Neutrali	II
Piazzamento iniziale	II
Occupazione di due territori iniziali.....	II
Piazzamento delle unità	III
Cesari	III
Distruzione e sostituzione del Cesare	III
Poteri aggiuntivi dei Cesari	III
Perdita della propria Provincia di Residenza iniziale	IV
Inflazione	IV
Come vincere	IV
Ultimo Cesare	IV
Conquistare un certo numero di province residenza.....	IV
Vittoria ai punti	V
Organizzare unità da combattimento	V
Talent aggiuntivi per il Prestigio	VI
Impero Più Grande	VI
Controllo dei Mari.....	VI
Maggiore rete stradale.....	VI
Maggiore numero di città e/o fortezze	VI
Piazzamento nuove unità militari.....	VII

Rendita dei territori

Le province normali che riportano raffigurata 1 moneta d'oro rendono 10 Talenti.

Le province normali che riportano raffigurata 1 moneta d'argento rendono 5 Talenti.

Sei delle sette province di residenza contraddistinte dalla figura di un legionario romano valgono 15 Talenti: esse sono: Hispania, Macedonia, Galatea, Numidia, Mesopotamia ed Egitto.

La settima provincia di residenza, cioè l'Italia, rende 20 Talenti.

Territori Neutrali

Le sette province di residenza dei Cesari (Italia, Hispania, Macedonia, Galatea, Numidia, Mesopotamia ed Egitto) che non sono controllate dai giocatori all'inizio della partita sono considerate territori neutrali.

Essi non possono essere occupati nella fase di preparazione della partita.

Fino a che essi non vengono conquistati da uno dei giocatori, si considera che essi siano sempre occupati e difesi da TRE Legionari Neutrali (tranne per l'Italia che è difesa da QUATTRO Legionari). Essi combatteranno come da regolamento, con la differenza che non si ritireranno mai dal territorio.

Se le armate neutrali risulteranno vincitrici, ed in caso di nuovo attacco, l'esercito neutrale tornerà al suo valore iniziale di TRE Legionari Neutrali ((tranne per l'Italia che è difesa da QUATTRO Legionari).

Per praticità durante il combattimento saranno usate o armate dello stesso colore di un altro giocatore o altri segnalini atti a rappresentare le armate neutrali.

Una volta che il Territorio Neutrale è stato conquistato, le armate neutrali non potranno più formarsi, ed il Territorio potrà essere controllato e/o conquistato come tutti i territori e secondo le regole normali del Regolamento Base.

Piazzamento iniziale

Occupazione di due territori iniziali

Ogni giocatore a partire dal primo del turno [secondo l'ordine del gioco (quindi: 1. Macedonia 2. Galatea 3. Mesopotamia 4. Egitto 5. Numidia 6. Hispania 7. Italia)] con un proprio segnalino controllo occupa, uno alla volta, due territori.

Esempio di occupazione di due territori iniziali con tre giocatori: nel primo giro il giocatore che controlla la Macedonia occupa la Moesia, il giocatore che controlla l'Egyptus occupa la Palestina, il giocatore che controlla l'Italia occupa Neapolis. Nel secondo giro: il giocatore che controlla la Macedonia occupa Creta, il giocatore che controlla l'Egyptus occupa la Sicilia, il giocatore che controlla l'Italia occupa la Britannia.

Durante questa fase iniziale non si può occupare alcun territorio confinante direttamente con una Provincia di Residenza di un altro giocatore o Neutrale.

Mentre si può liberamente occupare un territorio confinante con la propria Provincia di Residenza iniziale, sempre che lo stesso poi non confini con una Provincia di Residenza di un altro giocatore o Neutrale.

Si può occupare una provincia che confina solo attraverso le frecce dello stretto con una Provincia di Residenza di un altro giocatore o Neutrale.

Inoltre si può occupare un territorio che confina con un territorio iniziale (non Provincia di Residenza) occupato durante la fase di piazzamento iniziale da parte di un altro giocatore.

Piazzamento delle unità

Ciascun giocatore prende dalle bustine, un Cesare, quattro Generali, sei Fanti, una città fortificata.

Ogni giocatore dovrà piazzare il proprio Caesar, ed una città fortificata nella propria Provincia di Residenza iniziale.

Ogni giocatore prende le altre sue unità iniziali: esse sono dieci (6 Fanterie e tutti e quattro i Generali).

Poi ogni giocatore a partire dal primo del turno [secondo l'ordine del gioco (quindi: 1. Macedonia 2. Galatea 3. Mesopotamia 4. Egitto 5. Numidia 6. Hispania 7. Italia)] dovrà piazzare due alla volta le sue unità iniziali.

A scelta del giocatore è possibile piazzare anche tutte queste unità (sempre due alla volta) nello stesso territorio. E' possibile quindi lasciare un territorio iniziale privo di difese. E' anche possibile lasciare in un territorio o solo Fanterie, o solo un Cesare, o solo Generali.

Cesari

Distruzione e sostituzione del Cesare

Se il tuo Cesare è stato distrutto, tu puoi nello stesso istante nominare uno dei tuoi Generali restanti nuovo Cesare ("morto un Cesare se ne nomina un altro!"). Dovrai sostituire la miniatura del Generale scelto con quella del nuovo Cesare. Ovviamente in questo modo avrai un Generale in meno a disposizione (esso andrà riposto nella scatola).

Inoltre, qualora avessi risparmiato Talenti dal turno precedente, dovrai pagare immediatamente fino a 20 Talenti all'avversario che ha ucciso il tuo Cesare. Se non hai risparmiato nulla, nulla devi all'assassino.

Importante: il vincitore della battaglia contro un Cesare dovrà sempre distruggerlo (a differenza di quando si sconfigge un Generale, per il quale resta sempre possibile la semplice) e non avrà la possibilità di limitarsi a catturarlo.

Poteri aggiuntivi dei Cesari

Il Cesare ha capacità di movimento pari a TRE (anziché 2, come scritto nelle regole Base).

Il Cesare ha la capacità di poter costruire una unità militare supplementare (secondo il normale costo di Talenti) nella provincia in cui si trova durante la fase di produzione delle unità, a patto che la stessa sia sotto il proprio controllo. Se il Cesare si trova in un territorio sotto il controllo di un altro giocatore, non potrà costruire alcuna unità.

Quando il giocatore organizza le proprie truppe in “Legione da battaglia”, somma DUE unità addizionali per il Cesare, se egli è presente in battaglia.

Perdita della propria Provincia di Residenza iniziale

Se la propria Provincia di Residenza iniziale è occupata, perdi la possibilità di avere una base dove è possibile piazzare un numero infinito di proprie truppe (di terra e Galee) nello stesso turno.

Inoltre, qualora avessi risparmiato Talenti dal turno precedente, dovrai pagare immediatamente fino a 20 Talenti all'avversario che ha occupato la tua propria Provincia di Residenza iniziale. Se non hai risparmiato nulla, nulla devi all'invasore.

Questo esborso viene effettuato ogni volta che la tua propria Provincia di Residenza iniziale era in tuo possesso e viene conquistata da un altro giocatore.

Tuttavia potrai continuare a riscuotere (a differenza delle regole base) i Talenti, e potrai continuare a costruire città, fortezze o strade in tutte le province. Inoltre potrai, se possibile, costruire unità militari (terrestri o galee) o in territori di reclutamento, o in città o dove si trova il tuo Cesare (vedi la regola: dove piazzare le unità militari).

Inflazione

La prima inflazione si avrà quando un giocatore raggiungerà i 150 Talenti (anziché 105, come scritto nelle regole Base).

La seconda inflazione si avrà quando un giocatore raggiungerà i 250 Talenti (anziché 205, come scritto nelle regole Base).

Come vincere

Ultimo Cesare

Un Giocatore vince il gioco quando rimane l'unico Cesare sul tabellone.

N.B. si veda la nuova regola della “Sostituzione del Cesare”.

Conquistare un certo numero di province residenza

In alternativa un giocatore vince anche se controlla alcune delle sette province di residenza dei Cesari. Esse sono contraddistinte dalla figura di un legionario romano e sono: Italia, Hispania, Macedonia, Galatea, Numidia, Mesopotamia ed Egitto.

In base al numero dei giocatori per vincere si devono controllare:

Numero di Giocatori	Numero di Province Residenza che devono essere controllate per raggiungere la vittoria
2	6
3	6
4	5
5	5
6	4

Vittoria ai punti

I giocatori possono concordare che la partita finisce a tempo.

In questo caso si può stabilire che il gioco regolare finirà a partire da un determinato giro di turni di gioco.

Tutti i giocatori del primo giro finale di turni giocheranno normalmente.

Alla fine del turno dell'ultimo giocatore del giro, questi tirerà un dado: se uscirà la figura del legionario la partita finirà.

Altrimenti si inizia un secondo giro finale di turni di gioco. Alla fine del turno di ciascun giocatore questi lancerà il dado e se uscirà la figura di un legionario la partita avrà termine. L'ultimo giocatore del secondo giro finale di turni di gioco alla fine del suo turno tirerà un dado: se uscirà la figura del legionario o di un cavaliere la partita finirà.

Altrimenti si inizia un terzo giro finale di turni di gioco. Alla fine del turno di ciascun giocatore questi lancerà il dado e se uscirà la figura di un legionario o di un cavaliere la partita avrà termine. L'ultimo giocatore del terzo giro finale di turni di gioco alla fine del suo turno tirerà un dado: se uscirà la figura del legionario o di un cavaliere o di una catapulta la partita finirà.

Altrimenti si inizia un quarto giro finale di turni di gioco. Alla fine del turno di ciascun giocatore questi lancerà il dado e se uscirà la figura di un legionario o di un cavaliere o di una catapulta la partita avrà termine. L'ultimo giocatore del quarto giro finale di turni di gioco alla fine del suo turno tirerà un dado: se uscirà la figura del legionario o di un cavaliere o di una catapulta o di una galea la partita finirà.

Altrimenti si inizia un quinto giro finale di turni di gioco. Alla fine del turno di ciascun giocatore questi lancerà il dado e se uscirà la figura di un legionario o di un cavaliere o di una catapulta o di una galea la partita avrà termine. La partita si concluderà in ogni caso al termine del quinto giro finale di turni di gioco

La vittoria a punti si determina prima di tutto verificando chi in quel momento controlla il maggior numero di province residenza.

In caso di parità tra i giocatori che controllano il maggior numero di province residenza, bisogna verificare l'ammontare totale dei talenti riscuotibili da parte di tutti i giocatori al momento in cui termina la partita. Quindi si verificherà l'ammontare del valore in talenti dei territori posseduti in quel momento da ciascun giocatore, sommando il valore di eventuali città o città fortificate. Ad essi andranno sommati i talenti supplementari dati dal prestigio (per l'impero più grande, controllo dei mari, maggiore rete stradale, maggior numero di città o città fortificate). Chi potrebbe riscuotere di più sarà dichiarato vincitore.

In caso di ulteriore parità vincerà chi possiede il maggior numero di cesari e generali.

In caso di ulteriore parità vincerà chi possiede il maggior numero di unità militari.

Organizzare unità da combattimento

Ogni giocatore organizza le proprie truppe in "Legione da battaglia":

1-5 Unità da combattimento, più UNA unità addizionale per ogni Generale presente in battaglia, **più DUE unità addizionali per il Cesare se egli è presente in battaglia.**

Talenti supplementari per il Prestigio

Prima della fase 1 (quella di Movimento) di ogni turno di gioco, il giocatore di turno verifica se in quel momento realizza alcuni risultati di prestigio. Per ogni risultato raggiunto riscuote immediatamente dei Talenti supplementari.

Impero Più Grande

Se possiede il maggior numero di territori (indipendentemente dove sono posizionati, ed isole comprese) rispetto ad ogni giocatore avversario: 10 Talenti.

In caso di parità con un solo altro giocatore: 5 Talenti.

In caso di parità con due o più giocatori: nessun Talento.

Controllo dei Mari

Se il giocatore controlla il maggior numero di aree di mare rispetto ad ogni giocatore avversario: 10 Talenti.

In caso di parità con un solo altro giocatore: 5 Talenti.

In caso di parità con due o più giocatori: nessun Talento.

Un'area di mare si considera sotto il controllo di un giocatore se questi possiede più galee in quell'area di chiunque altro.

Galee presenti all'interno di province costiere o di isole sono del tutto ininfluenti al fine del "Controllo dei mari". Solo le zone marine di mare aperto sono conteggiate.

Maggiore rete stradale

Se possiede il maggior numero di strade rispetto ad ogni giocatore avversario: 10 Talenti.

In caso di parità con un solo altro giocatore: 5 Talenti.

In caso di parità con due o più giocatori: nessun Talento.

Maggiore numero di città e/o fortezze

Se possiede il maggior numero di città e/o fortezze rispetto ad ogni giocatore avversario: 10 Talenti.

In caso di parità con un solo altro giocatore: 5 Talenti.

In caso di parità con due o più giocatori: nessun Talento.

Piazzamento nuove unità militari

Come per le Regole Base, esse si possono piazzare senza limiti di numero nella propria Provincia di Residenza iniziale.

In aggiunta:

- **Si può piazzare una unità militare (secondo il normale costo di Talenti) in una propria provincia in cui si trova il Cesare durante la fase di produzione delle unità. Se il Cesare si trova imbarcato, o si trova in una provincia di un altro giocatore questa possibilità ovviamente viene meno.**
- **Si può piazzare una unità militare (secondo il normale costo di Talenti) nella provincia in cui già si trovava una Città o Città fortificata, all'inizio della fase di produzione delle unità. Per cui non è possibile nello stesso turno costruire una città e dentro di essa subito una unità militare. Mentre è possibile costruire un'unità in una città conquistata nella precedente fase di combattimento (anche dello stesso turno di gioco)**
- **Si può piazzare una unità militare (secondo il normale costo di Talenti) in un territorio di reclutamento che si controllava all'inizio della fase di produzione delle unità. I territori di reclutamento sono:**
 - **ogni Provincia di Residenza (sia che all'inizio fosse una Provincia di Residenza iniziale di un altro giocatore, sia che fosse inizialmente considerata Territorio Neutrale) caratterizzata dalla figura di un legionario. E quindi le sette: Italia, Hispania, Macedonia, Galatea, Numidia, Mesopotamia ed Egitto**
 - **ogni ulteriore territorio caratterizzato dalla presenza di valori numerici: quindi le cinque: Narbonensis, Neapolis, Sicilia, Achaia e Asia.**

Le tre possibilità sono cumulabili: per cui un giocatore che occupa con il proprio Cesare, un territorio di reclutamento (ad esempio una Provincia di Residenza iniziale di un altro giocatore), dove è presente una città (o città fortificata), può costruirvi nella stessa fase di produzione ben tre armate.

Da notare che per tutte queste opzioni non vale la regola: “Un giocatore che possiede la Mesopotamia come Provincia di residenza può costruire Galee solo in Syria o Armenia e solo se possiede quella provincia”. Per cui se un giocatore occupa la Mesopotamia (ed essa non è la propria Provincia di Residenza iniziale), non può, per questo solo fatto, costruire una Galea in Syria o in Armenia.