

SET UP

Piazza le 5 carte "Senate Vote" scoperte

Ciascun Giocatore prende:

80  

3 Carte Senatore (I, II e III)

1 Cesare, 1 Generale, 8 Fanteria, 2 Cavalleria, 1 Catapulta, 1 Galea

Il Primo Giocatore (scelto casualmente) pesca 4 gettoni Provincia e vi piazza 4 suoi Marcatori Influenza; gli altri fanno lo stesso. L'Italia non può essere pescata: se così accade si pesca un'altra Provincia.

CAMPAGNA

1 - Estrai le Provincie: 2 x giocatore

2 - Pesca Carte: 2 x giocatore

3 - Determina le Alleanze a partire dall'ultimo giocatore del Turno Precedente

(3b - Solo all'inizio del Gioco - Piazza le Unità Iniziali)

4 - 4 Rounds: ciascun giocatore svolge 2 Azioni

5 - Si stappano le Carte , si restituiscono le Carte  e si riscuotono le Tasse: 5   per Marcatore Influenza, 10   se è presente una Città

6 - Punti Vittoria e Caos: - 3 **Punti Caos** per ogni Città; il giocatore/i con più Punti Caos sottrae 10 punti Vittoria, il secondo/i 5 punti.

AZIONI

- Acquistare una Carta:



 possono essere usate 1 volta per Campagna (si tappano) e non costano un'azione.

 vengono usate immediatamente e poi scartate.

 valgono per l'intero turno di Campagna ma poi devono essere rimesse a disposizione di tutti.

- **Reclutare** (costa 2 **Punti Caos**): si possono piazzare unità solo in Provincie dove è già presente un Generale (o Cesare) E un Marcatore Influenza

  5 Fanteria, 10 Cavalleria, 15 Catapulta, 15 Galea, 20 Generale

- **Comprare Influenza**: costa 10  , devi avere 1 Generale (Cesare) nella Provincia e puoi comprarne al massimo 1 (2 col Cesare). Non devono essere presenti Unità dello stesso colore del Marcatore.

- **Tasse**: 1-5 **Punti Caos** = 5-25  

- **Muovere Unità Terrestri**: Si seleziona una Provincia con un Generale (Cesare) e si muovono quante Unità si vuole fino a che non si entra in una Provincia occupata da Unità Non-Alleate

- **Battaglia Terrestre**: 3 Dadi + 1 Generale (Cesare) + 1 Città + Carte. Chi perde acquista 2 **Punti Caos**.

Alleati nella stessa provincia possono dichiarare (in ordine di Iniziativa) il loro appoggio.

Chi difende una città tira per primo e risolve prima dell'attaccante, altrimenti i tiri sono simultanei.

Ci si può ritirare in una Provincia adiacente dove non ci sono Unità Non-Alleate (il difensore dichiara per primo)

- **Movimento/Battaglie Navali**: movimento illimitato; battaglie facoltative, durano sempre 3 round.