

CONQUEST OF THE EMPIRE EDIZIONE STRATEGICA AVANZATA (REGOLE DI GIOCO)

PREFAZIONE

E' un'oscura epoca di disordini nell'Impero Romano. L'ultimo Imperatore è stato assassinato dalla sua guardia Pretoriana che ha poi invitato lo zio dell'Imperatore a salire sul trono. Terrificato da ciò egli è fuggito lasciando vacante il trono. Poco tempo dopo e, quasi simultaneamente, a Roma comincia a circolare la voce che parecchi generali di diverse province sono stati dichiarati dai loro eserciti i futuri Cesari. Ora quegli eserciti stanno saccheggiando i quattro angoli dell'Impero Romano reclutando con forza gli abitanti. Presto marceranno su Roma per imporre sul trono il loro Cesare. Potrà un unico Cesare riunificare il glorioso Impero romano? O questo sarà definitivamente distrutto dalla bieca anarchia e dalla più cieca guerra? Il gioco consiste in 4 stagioni di campagne romane ognuna composta da 4 turni. Ogni giocatore che vi partecipa al comando di una fazione dell'impero deve cercare di divenire il definitivo Cesare dei Romani. Per ottenere questo dovrà dosare e miscelare sapientemente doti di rischio, strategia, prestigio politico ed economia per cercare di portare sviluppo e ordine nell'impero evitando per quanto possibile di rimanere invischiato nel caos della sua anarchia.

IL TABELLONE

Il tabellone raffigura l'impero romano suddiviso in 40 territori come si presentava nel secondo secolo d.C.; su di esso sono visibili 2 tipi di territori: le province di terra (comprese alcune isole) e le zone di mare. Le unità di terra (fanteria, cavalleria, catapulte) e di comando (generali, cesari) possono occupare solo province di terra mentre le galere possono occupare solamente zone di mare. Ogni provincia ha una moneta d'oro (vale 10 talenti) o d'argento (vale 5 talenti) stampata sopra che indica il valore di tributo in talenti che la provincia assicura nella fase di riscossione al giocatore che la controlla. Ci sono inoltre 7 province contraddistinte dalla figura di un legionario romano: Hispania, Italia, Macedonia, Galatia, Numidia, Mesopotamia ed Egitto, queste province danno inoltre ai giocatori che le occupano un dado fanteria in più da utilizzare solo in difesa del territorio. Le altre province possono dare 5 o 10 talenti e iniziano il gioco libere perciò pronte da conquistare. Esse assicurano un punto vittoria per chi ne conquista 3 e/o un multiplo di 3. **Vi sono infine le province strategiche che sono le più importanti per la vittoria finale poiché oltre a fornire talenti ai giocatori consentono loro di edificarvi sopra città. Tali province sono contrassegnate dalla dicitura "strategico" in bianco o giallo.** Le province strategiche con dicitura bianca sono le seguenti undici: Hispania, Narbonensis, Italia, Neapolis, Sicilia, Achaia, Asia, Galatia, Mesopotamia, Egitto e Numidia. Queste province all'inizio del gioco vengono pescate a turno da ciascun giocatore dal sacchetto contenente 1 gettone per ogni provincia fino al loro esaurimento poi ciascun giocatore prepara le sue armate secondo la seguente tabella:

- 6 giocatori = 4 fanti 1 cavaliere 1 catapulte 1 galera 1 cesare 1 generale**
- 5 giocatori = 5 fanti 1 cavaliere 1 catapulte 1 galera 1 cesare 1 generale**
- 4 giocatori = 6 fanti 2 cavalieri 1 catapulte 1 galera 1 cesare 1 generale**
- 3 giocatori = 7 fanti 3 cavalieri 2 catapulte 1 galera 1 cesare 1 generale**

Le restanti 5 province strategiche con dicitura in giallo sono inizialmente libere e consentono a chi le conquista di edificarvi sopra una città ma non danno alcun gettone provincia!

GETTONI PROVINCE STRATEGICHE: Una volta pescati i gettoni province strategiche vengono conservati dai rispettivi giocatori a bordo plancia e valgono ciascuno la riduzione di 2 punti caos si noti che tali gettoni una volta acquisiti devono essere difesi altrimenti possono essere perduti. **I modi per ottenere tali gettoni sono o costruire una città o conquistare un territorio strategico. Ciò sia che sia presente (conflitto) o meno un avversario. Alla conclusione di entrambe queste azioni il giocatore di turno pesca il gettone della provincia strategica dove è avvenuta l'azione. Se un giocatore perde il possesso di un territorio strategico deve consegnare il relativo gettone provincia al giocatore che lo ha sconfitto nella battaglia. Si ricorda che ogni territorio terrestre o marittimo deve contenere solo l'esercito di un giocatore poiché se vengono a trovarsi sopra più eserciti diversi si ha il conflitto armato.** In fondo al tabellone è visibile l'indice dei punti vittoria; ogni giocatore deve utilizzare un proprio gettone bandiera per segnare i punti vittoria posseduti durante il gioco.

I punti vittoria possono essere ottenuti dai giocatori nei seguenti modi:

- 1 punto vittoria per ogni territorio strategico posseduto**
- 1 punto vittoria per ogni 3 territori non strategici posseduti**
- 1 punto vittoria per ogni generale e cesare in ostaggio e non riscattati**
- 2 punti vittoria per ogni fortezza posseduta**
- 2 punti vittoria pescando la carta voto del senato Cesare**
- 3 punti vittoria per chi vince l'alleanza politica col Senato a fine partita**

N.B: I punti vittoria possono essere perduti aumentando il caos nell'impero (vedere fase caos).

A sinistra della mappa sono visibili 2 tabelle rappresentanti 4 stagioni di campagne e 4 turni massimi per ogni stagione sui quali vengono posizionati 2 segnalini sulle rispettive 1 di partenza in modo da mantenerne aggiornato lo status. In alto a destra è visibile la tabella gettoni alleanze con il Senato di Roma utile al termine di ogni fase Senato. I 2 mazzi di carte conquista e voto del senato vengono mescolati separatamente e posti coperti sul bordo della plancia.

PREPARAZIONE

I giocatori tirano ciascuno 5 dadi, comincia il gioco chi ottiene più catapulte gli altri giocatori seguiranno in senso orario per tutta la partita. **Ciascun giocatore riceve dalla banca 15 talenti iniziali cioè una moneta d'oro che vale 10 talenti e una d'argento del valore di 5 talenti e le carte conquista spettanti secondo il numero di giocatori.**

Le carte vanno distribuite una alla volta a rotazione oraria cominciando dal primo di turno e così via di seguito. Una volta posizionato il tabellone di gioco, ogni giocatore sceglie un colore di armate, prende i 20 gettoni bandiera del proprio colore quindi pesca (uno alla volta) al proprio turno i gettoni provincia di partenza che conserva fuori plancia posizionando su ciascun territorio un gettone bandiera e alla fine, a piacimento, tutte le proprie armate di inizio partita. **Solo l'ordine di pesca dei gettoni provincia deve avvenire come indicato nello schema riportato al termine delle regole di gioco.**

Le galere devono essere inserite dai giocatori in una zona di mare adiacente un proprio principato. Successivamente ciascun giocatore posiziona un proprio gettone bandiera accanto alla scritta START nell'angolo in basso a sinistra della plancia. Si prosegue poi con i 3 turni della prima campagna divisi in 4 fasi che devono avvenire nel seguente ordine per ogni turno di gioco separato di ciascun giocatore:

LE FASI DI CIASCUN TURNO DI GIOCO:

- 1 Riscossione tributi e tassa speciale
- 2 Uso delle carte conquista
- 3 Costruzione città e acquisto / disposizione Rinforzi
- 4 Movimento unità e conflitti armati
(i conflitti terreni solo dalla 2° campagna in poi)

Al termine dei 3 turni di gioco della 1° campagna si esegue contemporaneamente da tutti i giocatori la "fase senato" quindi tutti i giocatori svolgono la fase caos per poi determinare la conclusione della campagna contando i punti vittoria e aggiornando del valore ottenuto la classifica spostando i rispettivi gettoni bandiera. Si procede poi con le campagne numero 2, 3 e 4 ognuna composta da 2 turni di gioco con le stesse fasi.

STRUTTURA DI UNA CAMPAGNA:

- 1 Distribuzione carte conquista (a rotazione una alla volta per ogni giocatore)
- 2 Esecuzione 5 turni di gioco
- 3 Esecuzione fase senato
- 4 Fase caos
- 5 Aggiornamento tabella dei punti vittoria

COSTRUZIONE DI STRADE CITTA' E FORTIFICAZIONI

Una città può essere costruita solo in un principato strategico posseduto dallo stesso giocatore che edifica e può essere inserita solo nella terza fase di ciascun turno di gioco. **In ogni territorio strategico può esistere solo 1 città!** Nel turno di gioco successivo alla sua costruzione ciascuna città può essere fortificata acquistando separatamente la fortificazione e ponendogliela sotto la pedina. Si noti che i territori strategici sono 16 così come le città edificabili.

La fortificazione può essere costruita direttamente con la città solo nel caso di utilizzo della carta costruisci una città nella posizione indicata altrimenti in tutti gli altri casi deve essere aggiunta in un turno successivo alla costruzione della semplice città. La città non dà bonus in difesa del territorio che la contiene!.

La fortificazione assicura al giocatore che la possiede 2 punti vittoria e un vantaggio di 2 dadi in più in difesa del territorio dove è stata edificata e, come la città, una volta costruita, non può essere distrutta.

I COSTI DELLE COSTRUZIONI SONO:

città = 30 talenti
fortificazione = 20 talenti
strade = 5 talenti per ogni tratto di strada
città fortificata con utilizzo della carta = 40 talenti

N.B.: Ciascun giocatore può ottenere un gettone provincia strategica anche senza combattere solo se occupa durante il proprio movimento una provincia strategica dove non vi sia alcun gettone bandiera.

TABELLA POSSIBILI GETTONI CAOS PESCATI CON TASSA SPECIALE

<u>N° TALENTI PERCEPITI</u>	<u>PESCA PUNTI CAOS POSSIBILI</u>
10	DA 1 A 5
20	DA 2 A 10
30	DA 3 A 15

LE STRADE

E' possibile costruire una strada di collegamento solo tra 2 città possedute dallo stesso giocatore.

Le strade non possono collegare città separate da zone di mare o stretti indicati nella cartina da una doppia freccia (es. Sicilia - Neapolis). **Inoltre la distanza delle 2 città in possesso del giocatore che costruisce la strada deve essere di almeno 1 territorio. E' possibile costruire la strada anche se questa attraversa uno o più territori avversari.** Una città può congiungersi anche con più città tramite strade diverse l'importante è che tutte le città di ciascuna strada appartengano a uno stesso giocatore. Per costruire una strada il giocatore deve porre un tratto di strada a partire dal primo confine della città di inizio seguito da un tratto di strada per ogni ulteriore confine intermedio attraversato fino all'arrivo nel confine con la sua seconda città.

Il vantaggio della strada è che consente al giocatore che l'ha costruita di viaggiare usando un punto di movimento per il transito da una città all'altra. Un giocatore non può spostare le unità su una strada fermandosi in caselle intermedie egli è obbligato a fermare le proprie armate al termine della strada. Egli può inoltre unire spostamenti su strada e fuoristrada per quelle unità che hanno sufficienti punti di movimento (come ad es. cavalleria). **Se dopo un conflitto un giocatore perde una delle sue 2 città la strada che congiunge le 2 città aventi ora proprietari diversi deve essere subito riposta fuori plancia.**

LE UNITA' DA COMBATTIMENTO E IL LORO MOVIMENTO

FANTERIA: Sono rappresentati dai soldati semplici a piedi; hanno un prezzo di 5 talenti ciascuno e hanno **1 punto di movimento** per turno. Consentono il lancio di 1 dado per ogni unità in combattimento.

CAVALLERIA: Sono rappresentati dai soldati a cavallo; hanno un prezzo di 10 talenti ciascuno e hanno **2 punti massimi di movimento** per turno. Consentono il lancio di 1 dado per ogni unità in combattimento.

CATAPULTE: Sono rappresentati da piccole macchine progettate per il lancio di pietre; hanno un prezzo di 15 talenti ciascuna e hanno **1 punto di movimento** per turno. Consentono il lancio di 2 dadi per ogni unità in combattimento.

GENERALI: Sono rappresentati dai Leader delle legioni; hanno un prezzo di 20 talenti ciascuno e **hanno 2 punti massimi di movimento** per turno; se vengono catturati costano 25 talenti di riscatto ciascuno da dare al giocatore che li ha catturati. Consentono il lancio di 1 dado extra per ogni unità di comando presente nel territorio del conflitto a patto che vi sia almeno un'armata terrestre compagna.

CESARI: Sono rappresentati dai Comandanti dell'esercito; hanno un prezzo di riscatto di 25 talenti nel caso vengano presi in ostaggio da dare al giocatore che ne ha ottenuto il possesso e **hanno 3 punti massimi di movimento** per turno di gioco. Consentono il lancio di 1 dado per ogni unità presente nel territorio del conflitto a patto che vi sia almeno un'armata terrestre compagna.

GALERE: Sono rappresentate da piccole barche e vengono usate per trasportare le unità terrestri attraverso zone di mare. Hanno un prezzo di 15 talenti ciascuna e hanno **1 punto di movimento per turno.**

Ogni galera può portare fino a 4 unità da combattimento terrestri più un'unità di comando obbligatoria.

Le unità terrestri (fanti – catapulte e cavalieri) per poter essere spostate necessitano di almeno un comandante cioè di un generale o un cesare e non possono mai transitare attraverso un territorio nemico a meno che lo facciano passando sopra una loro strada.

Per poter eseguire gli spostamenti terrestri o navali i giocatori devono prima creare una legione romana composta da almeno 2 unità da combattimento terrestri e una unità di comando. Le unità da combattimento possono essere lasciate in un territorio senza leader ma non possono spostarsi senza di esso. Quando un giocatore sposta una legione da una casella terrestre ad un'altra adiacente occorre un punto di movimento per ogni unità spostata, compreso il leader. Nessuna unità può usare più dei propri punti movimenti massimi in un turno. Le strade costruite fra 2 città consentono mosse speciali di movimento come sopra riportato. Non è necessario che almeno una unità da combattimento terrestre resti di presidio in ciascun tipo di principato posseduto pertanto l'occupazione di un terreno presieduto solo dal gettone bandiera avversario avviene fermandovi almeno una armata di comando al termine del movimento. In questo modo il nuovo proprietario del principato sostituisce il gettone bandiera dell'avversario con il proprio senza che avvenga alcun conflitto. **Qualsiasi tipo di principato continua ad erogare tributi al giocatore che lo possiede anche se questi vi ha posto sopra solo il gettone bandiera.**

Cesare è l'unica unità terrestre che può essere spostata da sola.

TABELLA MOVIMENTI UNITA'

FANTE	1 CASELLA
CAVALIERE	2 CASELLE MAX
CATAPULTA	1 CASELLA
GALERA	1 CASELLA
GENERALE	2 CASELLE MAX
CESARE	3 CASELLE MAX

TABELLA COSTI UNITA' ED EDIFICI IN TALENTI

<u>UNITA' / EDIFICIO</u>	<u>COSTO</u>	<u>COSTO RISCATTO</u>
FANTE	5	
CAVALIERE	10	
CATAPULTA	15	
GALERA	15	
GENERALE	20	25
CESARE		25
CITTA'	30	
FORTIFICARE CITTA'	20	
CITTA' FORTIFICATA	40 (solo con uso relativa carta)	

IL MOVIMENTO DELLE GALERE

Le galere possono spostarsi di 1 casella per ogni turno di gioco e possono occupare sia zone di mare che costiere. Una galera si può muovere anche da sola senza unità di combattimento terrestri a bordo; per esempio per fuggire da un prevedibile attacco o per attaccare un'altra galera che stia trasportando truppe nemiche. Ciò avviene quando la galera al termine del suo spostamento viene a trovarsi all'interno della stessa casella di mare di una galera avversaria. In questo modo una galera che mentre trasporta unità arriva su una casella occupata da un'altra galera deve prima combattere con la galera avversaria e poi solo, in caso di vittoria può sbarcare le truppe nel proprio territorio adiacente la zona di mare. In caso di sconfitta vengono eliminate tutte le unità terrestri, navali e di comando del perdente. La mossa di ciascuna unità trasportata via mare dalla galera è sempre pari ad 1 punto movimento compreso imbarco e sbarco cioè sia che la galera stessa abbia mosso o meno di 1 casella. Si possono inoltre unire spostamenti su mare e su terra per quelle unità che hanno sufficienti punti di movimento (cavaliere/generale/cesare). Ciascuna casella di mare è riconoscibile dal proprio originale nome di mare. Ogni galera deve sbarcare le armate in un solo territorio del giocatore di turno anche se nel mare di arrivo vi sono più principati a lui appartenenti. Ogni giocatore può avere sulla plancia contemporaneamente al massimo 2 galere.

Le unità di combattimento terrestri e di comando non hanno bisogno di utilizzare una galera per muoversi attraverso gli stretti rappresentati in plancia da una doppia freccia nera.

IL CONFLITTO ARMATO

Un generale può essere preso in ostaggio anche nella prima campagna se, rimasto solo in un terreno, ne perde la proprietà (senza conflitto poiché il suo dado extra vale solo se è accompagnato da proprie unità terrestri).

Una volta completata la fase di movimento delle truppe si devono risolvere i conflitti venutisi a creare secondo la seguente regola: **Si ha un conflitto armato di terra o di mare quando 2 truppe avversarie si trovano contemporaneamente sullo stesso territorio.**

Si ricorda che il difensore di un territorio rappresentante una figura di soldato romano ha diritto a un tiro di dado fanteria in più (come se avesse un fante in più sul territorio rappresentato dalla figura).

In un conflitto il massimo numero di dadi che può tirare contemporaneamente un giocatore in attacco o in difesa è 12!!

N.B.: In tutti i 12 dadi da combattimento la faccia che non contiene alcun simbolo è da considerarsi sempre uguale al simbolo di un cavaliere.

CONFLITTI DI MARE

Per evitare un combattimento le galere che muovono non devono fermarsi in caselle di mare dove sono presenti altre galere nemiche. Si possono verificare combattimenti per mare di galere contro galere con o meno truppe a bordo e in questo caso ciascun giocatore cominciando dall'attaccante tira 2 dadi per galera. Chi ottiene almeno 1 simbolo galera affonda l'avversario eliminando la sua galera e tutte le truppe trasportate. Se entrambi i giocatori ottengono 1 galera affondano entrambe le barche. Se una galera viene in contatto al termine del proprio movimento con più galere nemiche deve attaccarle tutte una alla volta. Le galere non fanno mai parte di una legione e non prendono mai parte a battaglie terrestri perciò durante le battaglie terrestri i lati con una galera sul dado da combattimento sono considerati colpi nulli.

CONFLITTI DI TERRA

Sono possibili solo dalla seconda campagna in poi! (prima non è possibile terminare il movimento delle truppe all'interno di un territorio nemico) ad eccezione dell'uso della carta rivolta degli schiavi!.

Nel caso di un conflitto terrestre l'attaccante tira tanti dadi a seconda della quantità e del tipo di armate terrestri che possiede nella propria legione + un ulteriore dado per ogni unità di comando; poi abbina le facce dei dadi uscite con le proprie unità corrispondenti e ogni faccia che viene abbinata è un avversario colpito; ovviamente **solo un dado può essere abbinato ad ogni unità di attacco**. Il difensore esegue la stessa procedura dell'attaccante. Il giocatore in difesa inoltre aggiunge 2 dadi se possiede una città fortificata nel principato attaccato e un dado di difesa extra se la battaglia si sta svolgendo in un territorio con la figura del soldato romano.

A questo punto sia il giocatore in attacco che il giocatore in difesa decidono quali unità della propria legione sono state colpite e le eliminano; quindi ritirano i dadi con le forze rimaste e nello stesso modo. Tutte le unità colpite vengono rimosse cioè tornano a disposizione per essere riacquistate come rinforzi. La battaglia continua così sino a che uno dei due contendenti vince o fino a che non vi è più alcuna armata nel territorio; in quest'ultimo caso il territorio resta solo con il gettone bandiera del difensore. Se il perdente aveva nel territorio perso uno o più unità di comando questi vengono presi in ostaggio dal vincitore e potranno essere riscattati dal perdente in fase di rinforzi solo previo pagamento.

Si noti che analogamente **un generale o un cesare che resta da solo su un principato può essere preso in ostaggio dall'avversario che vi pone sopra una propria armata terrestre conquistando così il principato. Ciò avviene senza che sia necessario alcun conflitto.**

Si ricorda che ogni armata avversaria in ostaggio non riscattata frutta 1 punto vittoria al giocatore che la possiede al momento del calcolo dei propri punti.

Se un principato strategico contenente o meno una città o fortificazione viene sconfitto il vincitore oltre a sostituire il gettone bandiera avversario con il proprio e a prendere possesso della eventuale costruzione riceve dal giocatore sconfitto il gettone della provincia strategica conquistata. Il perdente è costretto a ritirare il proprio gettone bandiera!

UTILIZZO DELLE CARTE CONQUISTA (DORSO BLU)

All'inizio della prima campagna di gioco un giocatore distribuisce in senso orario una alla volta le carte conquista dal mazzo con dorso blu a tutti i contendenti. **Tali carte devono essere conservate coperte in un unico mazzetto da tutti i giocatori per poi utilizzarle o meno a piacimento entro i 3 turni di gioco della campagna.**

Il numero di carte conquista che possono essere pescate da ciascun giocatore all'inizio della prima campagna dipende da quanti giocatori giocano la partita stessa secondo il seguente schema:

6 giocatori	=	4 carte conquista pescate all'inizio della 1° campagna
5 giocatori	=	6 carte conquista pescate all'inizio della 1° campagna
4 giocatori	=	6 carte conquista pescate all'inizio della 1° campagna
3 giocatori	=	6 carte conquista pescate all'inizio della 1° campagna

Il giocatore di turno sceglie se vuole utilizzare una o più carte che conserva coperte, in tal caso ne paga il prezzo in talenti indicato nell'angolo inferiore destro (se non è presente il prezzo la carta è gratis e nel caso vi sia descritta un'azione è indispensabile che il giocatore sia in grado di compierla per ottenerne i benefici descritti).

Ogni carta conquista giocata viene scartata e non può più essere riutilizzata fino al termine della partita.

Le carte "senatore" devono essere giocate solo nella fase senato al termine della campagna qualora questa fase possa disputarsi altrimenti vengono scartate.

Si ricorda che tutte le carte conquista non utilizzate dai giocatori entro il termine della campagna devono essere sempre scartate non potendo così essere giocate per tutto il resto della partita!

All'inizio di ciascuna della 2° / 3° e 4° campagna ciascun giocatore pesca il seguente numero di carte:

6 giocatori	=	3 carte conquista pescate all'inizio della 2°/3°/4° campagna
5 giocatori	=	3 carte conquista pescate all'inizio della 2°/3°/4° campagna
4 giocatori	=	4 carte conquista pescate all'inizio della 2°/3°/4° campagna
3 giocatori	=	5 carte conquista pescate all'inizio della 2°/3°/4° campagna

Si ricorda che tali carte per aver effetto devono essere giocate entro i 2 turni della relativa campagna.

DESCRIZIONE DELLE CARTE CONQUISTA

DIPLOMAZIA = La carta vale solo per 1 battaglia vinta (nella campagna in corso) dove è indicato.

POLITICO = Ottieni un nuovo gettone di un tuo principato strategico se in esso hai cesare al momento dell'uso della carta.

COSTRUISCI UNA CITTA' = Devi essere in possesso del principato indicato nella carta (quando la giochi) per poter costruire la città.

CORROMPI UN SENATORE = La carta senatore deve essere pescata a caso tra quelle dell'avversario scelto.

BARBARI ALLE PORTE = L'azione richiesta deve essere eseguita appena giocata la carta anche se non si è in fase di movimento.

REQUISISCI UNA FLOTTA = L'azione richiesta deve essere eseguita appena giocata la carta anche se non si è in fase di movimento.

ADDESTRAMENTO NAVALE = Chi la gioca riceve un dado extra per tutte le proprie battaglie navali del turno in corso.

ADDESTRAMENTO DELLE TRUPPE = Chi la gioca riceve un dado extra per tutte le proprie battaglie terrestri del turno in corso.

VENTO A FAVORE = Chi la gioca è inattaccabile in qualsiasi eventuale conflitto navale del turno in corso

SACCHEGGIO DELLE CAMPAGNE = Chi la gioca guadagna 50 talenti ma anche 5 punti di penalità caos.

ASSASSINO = Chi la gioca elimina un generale avversario oppure, a scelta, una carta senatore di un giocatore nemico.

MERCANTE = Chi la gioca guadagna 10 talenti per il possesso di ogni gettone principato del territorio richiesto.

RIVOLTA DEGLI SCHIAVI = Chi la gioca dispone a scelta massimo 4 propri fanti presi dai rinforzi su un qualsiasi principato avversario causando un conflitto che termina solo con la sconfitta di 1 dei 2 giocatori. N.B: Se i fanti sopravvivono sono comunque sempre eliminati. Se il territorio scelto è una provincia strategica al termine del conflitto il vincente non può prendere il gettone di quella provincia (essa resta infatti nello stato di territorio libero).

N.B: Nelle carte dove è richiesta un'azione se il giocatore non è in grado di compierla al momento in cui le gioca non riceve alcun beneficio. L'azione anche se non è eseguita durante la fase movimento va considerata come un movimento delle truppe perciò per quel turno di gioco tali armate non potranno più essere spostate!

AQUISTI ED AZIONI POSSIBILI CON I TALENTI NELLA FASE RINFORZI

A – Acquisto e dispiegamento di rinforzi terrestri / marittimi (se si acquista si pescano 2 gettoni caos).

B – Acquisto e disposizione di città e/o fortificazioni

(se si posiziona 1 città in un territorio strategico bianco si ottiene dalla banca 1 gettone di quella provincia).

C – Riscatto di un generale / cesare da un avversario pagandogli il costo.

D – Giocare carte pagandone il prezzo se richiesto.

VINCITORE DELLA PARTITA E TERMINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando, finito il 2° turno della quarta campagna, il relativo segnalino viene spostato sulla casella **V**. Il vincitore della Conquista dell'Impero che viene nominato Cesare è chi al termine dei 9 turni delle 4 campagne di gioco ha totalizzato più punti vittoria.

In caso di parità fra due o più giocatori vince il giocatore con il maggior numero di talenti calcolati, considerando le rendite dei principati al termine del gioco posseduti; cioè si fa la somma di monete d'oro e d'argento dei territori posseduti considerando che 1oro =10 talenti e 1argento = 5 talenti più i talenti conservati a bordo plancia e non ancora utilizzati.

In caso di ulteriore parità nessun giocatore può fregiarsi del titolo di nuovo Cesare dell'Impero Romano consegnandolo definitivamente al dominio dell'anarchia militare e politica.

LA FASE POLITICA DEL SENATO E L'UTILIZZO DELLE CARTE DI VOTO (DORSO MARRONE)

Tutte le carte senatore recano un numero romano da 1 a 4 che rappresenta il valore del voto ricevuto secondo il prestigio e la capacità del senatore. Si noti che tutte le carte di voto 1, 2 o 3 sono in quantità di 8 per gruppo mentre le carte di voto 4 più importanti sono solo 5.

Ciascun giocatore in ordine di turno deve giocare le proprie carte senatore tenute segrete fino a quel momento.

Il giocatore che possiede più punti voto vince la disputa; appoggia un proprio gettone bandiera sulla casella della tabella alleanza con il Senato corrispondente al numero di campagna giocato, e pesca una delle 5 carte voto del senato con dorso marrone, quindi usufruisce subito dei benefici descritti senza pagare alcun talento.

Nel caso di parità fra due o più giocatori con il punteggio più alto la disputa viene annullata a maggioranza pertanto nessun giocatore potrà pescare la carta voto del senato e ottenerne i benefici. Tutte le carte senato al termine della disputa vengono scartate. Al termine della quarta campagna chi ha posizionato più gettoni bandiera sulla tabella Senato ottiene 3 punti vittoria. In caso di parità di vittoria ciascun giocatore vincente riceve 3 punti vittoria. Il significato delle 5 carte voto del senato è il seguente:

TASSA DI EMERGENZA = Chi la pesca guadagna 40 talenti senza pagare alcun punto caos!

INFLUENZA A ROMA = Chi la pesca può prendere 2 gettoni principato dell'Italia (anche se questa non è in suo possesso) dalla banca (= -4 punti caos)!

LEGIONI NUOVE = Chi la pesca guadagna 6 unità a scelta tra fanti e cavalieri da posizionare in Italia o a Neapolis (solo se almeno 1 dei 2 terreni è in suo possesso)!

AVE CESAR! = Chi la pesca guadagna 2 punti vittoria!

PANEM ET CIRCENSEM = Chi la pesca detrae 10 punti di anarchia dal totale della fase caos che segue.

N.B.: Ciascuna di queste carte non è mai a pagamento e dopo che è stata pescata sia che abbia avuto o meno benefici deve essere sempre eliminata nelle carte scartate.

I PUNTI CAOS E LA TASSA SPECIALE

I gettoni caos devono essere conservati da ciascun giocatore a bordo plancia sempre visibili agli avversari. Tali gettoni hanno valori diversi a seconda del loro simbolo come mostra la seguente tabella:

GETTONE I	=	1 PUNTO CAOS
GETTONE X	=	3 PUNTI CAOS
GETTONE V	=	5 PUNTI CAOS

In questa fase ciascun giocatore deve riporre nel sacchetto i gettoni caos che costituiscono la somma per difetto dei propri gettoni principato posseduti moltiplicato x2.

Ad esempio un giocatore che possiede 6 gettoni principato durante questa fase riporrà nel sacchetto di pesca 2 gettoni caos da 5 punti e 2 gettoni caos da 2 punti oppure tutte le combinazioni che diano 12 punti totali.

Nel caso il giocatore non riesca ad eliminare i gettoni caos del valore uguale alla detrazione dovuta sarà costretto ad eliminarne di meno!

I punti caos rappresentano quanto ciascun giocatore con le proprie scelte apporti anarchia e confusione all'interno dell'impero, pertanto costituendo un valore negativo verso Roma ogni giocatore che ne possieda di più durante la fase punti caos rischia di pagare la penalità come segue: Il giocatore che ha il maggior numero di punti caos, dopo la restituzione di gettoni caos pari alla somma di 2 punti per ogni gettone provincia conservato, rispetto agli altri giocatori perde 3 punti vittoria, il giocatore che si classifica subito dopo ne perde 2 mentre il terzo giocatore classificato ne perde 1. In caso di parità fra 2 o più giocatori essi perdono ciascuno i punti della posizione in classifica raggiunta.

I punti caos si ottengono in 2 casi particolari come segue:

1 – Poiché l'arruolamento di rinforzi nell'esercito turba le popolazioni avversarie ciascun giocatore che arruoli uno o più rinforzi deve pescare 2 gettoni caos al termine di quella fase.

2 – E' possibile per i giocatori raccogliere denaro extra imponendo o meno durante la propria fase di riscossione tributi una tassa speciale senza il consenso della propria popolazione.

Mentre esegue questa azione il giocatore decide quanti talenti in multipli di 10 prelevare dalla banca da un minimo di 10 ad un massimo di 30 per campagna considerando però che deve pescare anche 1 gettone caos per ogni 10 talenti presi. I punti caos di ciascun giocatore devono essere sempre conservati in modo visibile agli avversari in quanto costituiscono la base di partenza negativa per la successiva campagna. Alla seconda pagina è visibile la tabella delle possibili conseguenze insurrezionali del popolo dopo l'applicazione di ciascun importo tassa speciale.

GUIDA SCHEMATICA ALLA PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO DELLA 1° CAMPAGNA

- 1 – Ciascun giocatore tira 5 dadi chi totalizza più catapulte comincia il gioco poi si segue in senso orario.
- 2 – Sono distribuite le carte conquista una alla volta in senso orario cominciando dal 1° di turno.
- 3 – Ogni giocatore riceve dalla banca 15 talenti (1 moneta d'oro e 1 d'argento).
- 4 – Vengono presi 11 gettoni provincia (1 per tipo) e introdotti nel sacchetto per la pesca / distribuzione.
- 5 – Ciascun giocatore posiziona le proprie armate possibilmente in legioni nei propri territori pescati.
- 6 – AL PROPRIO TURNO (per i 3 turni della campagna) CIASCUN GIOCATORE ESEGUE LE SEGUENTI FASI:
 - A – Riscossione tributi ed eventuale tassa speciale (tributi =ogni territorio da 1 oro o 1 argento)
 - B – Uso delle carte conquista entro il 3° turno di gioco.
 - C – Costruzione / fortificazione città nei territori strategici posseduti + acquisto e disposizione rinforzi (pescare 2 gettoni caos se si rinforza)
 - D – Movimento unità terrestri e/o di mare e svolgimento solo di eventuali conflitti navali
- 7 – Al termine del 3° turno di gioco eseguire la FASE SENATO e la FASE CAOS e aggiornare i punti vittoria nella tabella!

GUIDA SCHEMATICA ALLO SVOLGIMENTO DELLA 2°/3°/4° CAMPAGNA

AL PROPRIO TURNO (per i 2 turni della campagna) CIASCUN GIOCATORE ESEGUE LE SEGUENTI FASI:

- 1 - Riscossione tributi ed eventuale tassa speciale (tributi =ogni territorio da 1 oro o 1 argento)
- 2 - Uso delle carte conquista entro il 2° turno di gioco.
- 3 - Costruzione / fortificazione città nei territori strategici posseduti + acquisto e disposizione rinforzi (pescare 2 gettoni caos se si rinforza)
- 4 - Movimento unità terrestri e/o di mare e svolgimento di eventuali conflitti terrestri e navali

Al termine del 2° turno di gioco eseguire la FASE SENATO e la FASE CAOS e aggiornare i punti vittoria nella tabella!

SCHEMA SVOLGIMENTO PESCA E DISTRIBUZIONE DEGLI 11 TERRITORI STRATEGICI INIZIALI

Considerando: A = Giocatore primo di turno della partita
 B = Giocatore alla sinistra di A
 C = Giocatore alla sinistra di B
 D = Giocatore alla sinistra di C
 E = Giocatore alla sinistra di D
 F = Giocatore alla sinistra di E

ORDINE DI PESCA PARTITA A 3 GIOCATORI:

1° PESCA	2° PESCA	3° PESCA	4° PESCA
A	B	C	B
B	C	A	C
C	A	B	

ORDINE DI PESCA PARTITA A 4 GIOCATORI:

1° PESCA	2° PESCA	3° PESCA
A	B	C
B	C	D
C	D	B
D	A	

ORDINE DI PESCA PARTITA A 5 GIOCATORI:

1° PESCA	2° PESCA	3° PESCA
A	B	E
B	C	
C	D	
D	E	
E	A	

ORDINE DI PESCA PARTITA A 6 GIOCATORI:

1° PESCA	2° PESCA
A	B
B	C
C	D
D	E
E	F
F	