



per 3-4 giocatori da 12 anni in su

**Traduzione di Guido Aprea - Adattamento di Gylas**

Versione 1.0 – Settembre 2003



<http://www.gamesbusters.com>  
e-mail: [info@gamesbusters.com](mailto:info@gamesbusters.com)

**NOTA.** La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.

Tutti i diritti sul gioco "Nero" sono detenuti dal legittimo proprietario.

## 1.0 INTRODUZIONE

*E' il 69 A.D, e Nerone, l'ultimo degli imperatori Giulio Claudiani, è morto un paio di mesi prima. Soprattutto negli ultimi anni del suo regime, ha agito come un vero despota, ordinando persino l'assassinio di sua moglie Ottavia per poter sposare Poppea Sabina. Quando Roma fu bruciata nel 64 A.D., egli diede la colpa ai Giudei e ai Cristiani, iniziando la prima persecuzione dei Cristiani stessi. Nello spazio di un anno, Galba, Otho, Vitellius, e Vespasiano, quattro generali delle province romane, lotteranno per il trono. Ciascuno di loro dovrà raggiungere i propri obiettivi, per poi perderli tanto velocemente quanto li hanno guadagnati.*

In *Nero*, siete contendenti per il potere imperiale. Usando le vostre Legioni e l'influenza politica, dovrete cercare di impadronirvi dell'impero e mantenere il potere facendovi dichiarare Imperatore, oppure raggruppare abbastanza potere attraverso la conquista territoriale, così che alla fine del gioco sarete nella posizione di diventarlo.

*Nero* è un gioco di opportunità. La strategia primaria è diventare Imperatore, restare Imperatore, impadronirsi di territori ed ammassare punti vittoria. Per farlo però, piuttosto che programmare e pianificare strategie a lungo termine, il gioco richiederà spesso di reagire con prontezza, facendo proprie le varie opportunità, giocando carte Evento al momento giusto. La vostra prima partita sarà per lo più un'esperienza per imparare non tanto il regolamento, ma le varie possibilità che le carte offrono. Una volta imparato questo, il gioco risulterà più veloce e scorrevole.

### Tempo di gioco e numero di giocatori

Il gioco può essere giocato da 3 o meglio da 4 giocatori. Una partita con 10 carte per giocatore dovrebbe essere completata in circa 2 ore. Ci sono comunque incluse regole più corte, e con minori possibilità strategiche.

## 2.0 COMPONENTI

Una copia di *Nero* contiene:

- 1 mappa di gioco
- 55 carte
- 80 contrassegni di Legione (20 in ciascuno dei 4 colori)
- 4 contrassegni di Legione "Non controllata"
- 60 indicatori di controllo (15 in ciascuno dei 4 colori)
- 4 indicatori con supporto per i "Generalisti"
- 4 indicatori con supporto per i "Contendenti"
- 4 indicatori con supporto per l' "Imperatore"
- 18 indicatori di ritirata e di tribù Germaniche
- 2 carte di ausilio per i giocatori
- 1 indicatore di turno in legno (bianco)
- 4 indicatori in legno per registrare i punti vittoria.
- 1 libretto delle regole

### 2.1 La mappa

La mappa divide il mondo romano del primo secolo A.D. in quattro zone - Europa ovest, Europa centrale, Europa orientale ed Asia/Africa - con ogni zona suddivisa in 5 province. Alcune delle province sono province porto (per esempio, Achaea), come indicato dal simbolo dell'ancora.

**Esempio:** La regione dell'Europa orientale contiene le province della Dacia, della Moesia, della Thracia (una provincia porto), della Dalmatia (una provincia porto) e dell'Achaea (una provincia porto). Un percorso segnapunti per i punti vittoria corre lungo i bordi della mappa. Ci sono inoltre dei riquadri nei colori delle quattro zone, che indicano il controllo di quella zona (vedi 11.2), un riquadro per le carte scartate o non usate in un turno di gioco) e una percorso per registrare il turno di gioco.

Le due province dell'Italia (nord e del sud) e la città di Roma, non appartengono a nessuna zona.



**Passaggio Navale:** Le frecce che conducono da una provincia ad un'altra attraverso il mare, indicano che il movimento è consentito tra quelle due province senza dover giocare una carta "Flotta di Galee" (Galeeren Flotten) (vedi 12.0).

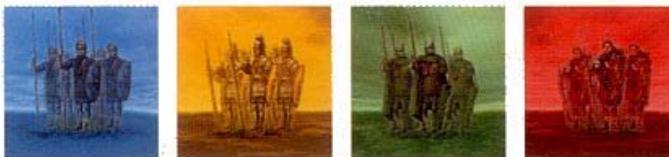
**Nessun'Entrata:** Non si può assolutamente entrare nelle zone scure della mappa.

**Città:** Le città non influenzano la partita in alcun modo. (Eccezione: Roma - vedi 5.8)

## 2.2 I pezzi di gioco e gli indicatori

I contrassegni di Legione sono usati per guadagnare il controllo delle province. Il numero di Legioni sulla mappa e durante la partita è sempre 28, mai di più, mai di meno.

**Eccezione:** In una partita a 3 giocatori ci sono sempre e soltanto 21 Legioni sulla mappa (vedi 3.2).



**Legione Incontrollata:** Sono Legioni che non sono controllate da alcun giocatore. Non ci possono essere mai più di 4 Legioni incontrollate nello stesso momento. Se un evento richiede la disposizione di ulteriori Legioni incontrollate sulla mappa, tale evento non può essere giocato.

**Generali:** Gli indicatori con supporto per i generali, vengono usati per indicare dove si trovano sulla mappa coloro che stanno tentando di diventare Imperatore. Essi non hanno altra funzione, non hanno alcun potere, e non servono ad altro se non per indicare una specifica presenza in un dato luogo.



**Contendenti:** Questi altri indicatori con supporto, vengono usati per rimpiazzare i generali quando, più tardi nella partita, essi saranno dichiarati imperatori dalle loro Legioni e potranno diventare Imperatori andando a Roma.



**Imperatore:** Questo indicatore viene usato quando un giocatore è diventato Imperatore.

**Note:** ogni giocatore ha soltanto uno dei tre indicatori in gioco in un dato momento, Generale, Contendente, o Imperatore. Il termine generico Leader, sarà usato per riferirsi a qualsiasi delle tre condizioni nell'applicare una regola che si riferisca indifferentemente a tutti e tre gli stati.



**Indicatori di ritirata:** Questi indicatori sono usati per indicare una o più Legioni che si sono ritirate di fronte alle Legioni avversarie, o che si sono ritirate come conseguenza di una sconfitta in battaglia. Le Legioni che si sono ritirate, sono limitate in termini di movimento nel proseguo del gioco (vedi 5.6).

**Indicatori di controllo:** Questi indicatori (a destra) sono usati per sapere quale giocatore controlla una data provincia o area. (vedi 11.0).



### 2.3 Contrassegni di punti vittoria

Queste pedine in legno (a sinistra) sono usate per tener conto dei punti vittoria che i giocatori accumulano durante la partita, muovendoli sulla apposita traccia lungo il bordo della mappa.



### 2.4 Indicatore del turno di gioco

All'inizio del gioco, piazzate questo indicatore di legno nel riquadro 1 sull'apposito percorso per i turni di gioco. Al completamento di ogni turno, avanzare l'indicatore fino a che la partita non sarà conclusa.

### 2.5 Le carte

**Nero** include un mazzo di 55 carte che vengono usate da tutti i giocatori. Ciascuna carta ha parecchie informazioni separate.

**Un giocatore può usare una carta solamente per uno ed uno solo degli scopi descritti su di essa!**



**Punti movimento:** E' il valore e il corrispondente simbolo nell'angolo in alto a sinistra. Rappresenta il numero di punti movimento che il giocatore può usare quando utilizza quella carta.

**Punti Combattimento:** E' il numero e il corrispondente simbolo nell'angolo in alto a destra. Rappresenta il numero di punti battaglia che il giocatore può usare quando utilizza quella carta.

**Eventi:** Sono le opportunità di vario tipo che i giocatori possono sfruttare per perseguire i loro obiettivi, oppure per impedire che gli avversari utilizzino le loro quando giocano le carte Evento. Gli eventi sono rappresentati da un simbolo specifico. I simboli sono illustrati alla fine del regolamento e anche sulla scheda di ausilio del giocatore.

**Giocabile una sola volta:** Il simbolo indica che quella carta specifica può essere giocata soltanto una volta e durante il turno del proprietario (vedi 12.0).

**Giocabile solo nel proprio round:** Il simbolo indica che quella carta specifica può essere giocata soltanto durante il proprio turno (vedi 12.0).

**Giocabile in qualunque momento:** Il simbolo indica che quella carta specifica può essere giocata in qualunque momento (veda 12.0).

## 2.5.1 Abbreviazioni

Le seguenti abbreviazioni saranno usate durante tutte le regole:

- PB - Punti Battaglia
- PD - Punti Dichiarazione
- PM - Punti Movimento
- PV - Punti Vittoria

## 2.6 Termini

Nel gioco *Nero*, vengono usati i seguenti termini:

### 2.6.1 Area

La mappa è divisa in quattro zone - Europa ovest, Europa centrale, Europa orientale ed Asia/Africa. Ogni zona è divisa in 5 province. Le due zone dell'Italia non appartengono a nessuna zona.

### 2.6.2 Eserciti

Quando muovono o attaccano insieme, due o più Legioni di un giocatore, presenti in una stessa provincia, sono denominati esercito.

### 2.6.3 Base Operativa

All'inizio della partita (vedi 3.0) i giocatori scelgono una zona di partenza. Questa è denominata la base operativa o base di quel giocatore. *Esempio: Peter ha selezionato Europa ovest come sua zona. Ora questa sarà la sua base operativa.*

### 2.6.4 Leader

Questo termine sarà usato indifferentemente per denominare alcuni o tutti i: Generali, Contendenti, Imperatori, e una regola si applica alle tre figure equamente.

### 2.6.5 Province

Ogni zona si suddivide in 5 province. Alcune delle province sono province porto (per esempio, Achaea), come indicato dal simbolo di ancora. Entrambe le zone dell'Italia sono province anche se non appartengono ad una zona. Roma non è una provincia (veda 5,8)

## 3.0 INIZIARE LA PARTITA

1. Ogni giocatore sceglie un colore e raccoglie tutte le pedine e i contrassegni corrispondenti. In più, ogni giocatore riceve un Generale, un Contendente ed un Imperatore. Le parti incontrollate della Legione, l'indicatore delle Tribù Germaniche e gli indicatori di ritirata, sono messi da parte.

*Note: i colori dei pezzi in gioco corrispondono ai colori delle zone della mappa. L'unica eccezione è il blu. Il colore blu appartiene alla zona arancione. Ciò è stato fatto per realizzare un contrasto migliore fra le componenti e la mappa.*

**Nota del disegnatore:** per coloro che desiderano usare nel gioco diverse personalità, ricordiamo che i seguenti contendenti rappresentati in Nero (tra i quali eventualmente qualcuno si è trasformato in Imperatore nel 69 A.D.), Galba, Otho, Vitellius, Vespasiano, non hanno effetto sul gioco.

2. Ogni giocatore piazza uno dei suoi indicatori di controllo in una tazza, o in un simile contenitore. Un giocatore pesca un indicatore di controllo; questo giocatore ora sceglie la zona che desidera come Base operativa. Può scegliere fra Europa occidentale, Europa centrale, Europa orientale ed Asia/Africa. Quando ha fatto la sua scelta, verrà pescato l'indicatore di controllo successivo, il secondo giocatore seleziona la sua Base operativa, e così via fino a che tutti i giocatori non hanno scelto una propria base di partenza.

3. Disposizione delle Legioni: Per iniziare la partita, ogni giocatore prende sette (7) Legioni. Cinque di queste sono disposte, in ogni provincia della propria zona, una per provincia. I giocatori ora piazzano le loro altre due Legioni, una alla volta, cominciando dal giocatore più giovane e proseguendo in senso orario intorno al tavolo, fino a disporre tutte le Legioni. Queste due Legioni supplementari possono essere sistemate in qualsiasi provincia nella propria area. È permesso disporle entrambe nella stessa provincia.



4. Disposizione dei generali: I giocatori ora dispongono i loro generali, cominciando dal giocatore più giovane e proseguendo in senso orario intorno al tavolo, in qualsiasi provincia nella propria area.

5. Il mazzo di carte viene mescolato ed ogni giocatore riceve:

- **Dieci (10)** carte.

Le carte sono tenute in mano segretamente, mentre le rimanenti vengono piazzate coperte sull'apposito riquadro sulla mappa. Esse non saranno usate fino al prossimo turno.

**Note:** se volete giocare una partita più breve, distribuite solo 6 carte ad ogni giocatore. Questo velocizzerà la partita di circa un terzo, sebbene ne ridurrà le possibilità strategiche.

6. Ora siete pronti ad iniziare la partita. Comincia il giocatore più giovane. Nei turni successivi, il primo a giocare cambierà di volta in volta.

### 3.1 Diplomazia

Naturalmente, la diplomazia ed il colloquio fra i giocatori, fa parte del gioco e del divertimento. Tuttavia, il gioco non ha una fase specifica di diplomazia per gli accordi o trattative. Prima di giocare una carta, potete chiedere ad un altro giocatore se lui non ha nulla da obiettare (per esempio, chiedere il passaggio attraverso una provincia). Tuttavia, nessuna dichiarazione è vincolante.

### 3.2 Tre giocatori

Se sono presenti solo tre giocatori, un'area viene lasciata vuota. In essa non verrà piazzata nessuna Legione, e qui si potrà liberamente entrare o combattere, ma non si otterranno Punti Vittoria dal controllo di quest'area. Come al punto 5 della Preparazione della partita, i giocatori riceveranno **Tredici (13)** carte.

*Nota: anche in questo caso, se volete giocare una partita più breve, distribuite solo 8 carte ad ogni giocatore. Questo velocizzerà la partita di circa un terzo, sebbene ne ridurrà le possibilità strategiche.*

La carta evento (Provincia) “Rivolta” non può essere giocata in un’area che non è stata scelta all’inizio della partita. Questo include la Giudea per Asia/Africa, la Britannia per Europa Ovest, la Germania Superiore per Europa Centrale e l’Achaea per Est Europa (vedi 12.0).

### 3.3 Giocatore eliminato

Anche se un giocatore ha perso la sua ultima Legione, non è fuori dal gioco. Conduce normalmente i suoi turni ed ha l’opzione di guadagnare una nuova forza selezionando le Legioni incontrollate.

*Nota: é molto raro che un giocatore perda tutte le sue Legioni. Tuttavia, fate attenzione ad impedire che questo vi accada!*

## 4.0 SVOLGIMENTO DEL GIOCO

A Nero si vince accumulando più punti di vittoria degli avversari. I punti di vittoria sono guadagnati:

- essendo Imperatore alla conclusione di un turno di gioco;
- controllando aree e/o le due province italiane, alla conclusione di un turno di gioco;
- vincendo battaglie durante un turno di gioco.

### 4.1 Il turno di gioco

**Nero** consiste in quattro turni di gioco. Ciascun turno è formato da diversi round, in cui i giocatori possono utilizzare fino a 4 carte che hanno in mano, dopo di che, in senso orario, il turno proseguirà fino a che nessun giocatore avrà più carte in mano da usare. Quando questo accade, per quel turno la fase dei giocatori termina.

Un turno di gioco rappresenta all’incirca una stagione dell’anno in corso.

### 4.2 Sequenza di gioco

1. Per il turno corrente, i giocatori determinano chi inizia la partita per primo.
  - Per il **primo** turno di gioco, inizierà il giocatore più giovane.
  - Per gli altri tre turni, l’ordine di gioco sarà determinato dai Punti Vittoria guadagnati. Il giocatore che ha il minor numero di PV in quel momento, giocherà per primo il nuovo turno di gioco. In caso di parità, sorteggiare chi inizierà per primo.
2. **Distribuire le carte.** Tutte le carte (sia dalle mani dei giocatori che dal riquadro apposito) vengono rimescolate, dopo di che ogni giocatore riceve:
  - **Dieci (10)** carte in una partita a 4 giocatori (6 per la versione veloce), oppure
  - **Tredici (13)** carte in una partita a 3 giocatori (8 per la versione veloce).
3. **I rounds dei giocatori.** I giocatori ora svolgono il proprio round, iniziando dal primo giocatore e proseguendo in senso orario fino a che non ci saranno più carte da utilizzare.

**L’ultimo giocatore:** Se rimane un solo giocatore con più di 4 carte in mano, egli potrà giocare solo 4 e terminare quindi il round. Le sue carte restanti non verranno giocate.

4. **Rimuovere gli indicatori di ritirata.** Tutti gli indicatori di ritirata vengono rimossi dalla mappa.
5. **Punti Vittoria:** I PV che ogni giocatore ha guadagnato, vengono conteggiati e sommati ai precedenti. Usate a questo scopo i contrassegni di legno sul percorso esterno della mappa.
6. **Inizio del turno successivo.** L'indicatore del turno viene spostato nella casella successiva. Terminato l'ultimo turno, la partita finisce e verrà determinato il vincitore.

### 4.3 Un round di gioco

Al proprio round, un giocatore può usare le sue carte per:

- **Muovere le proprie Legioni ed il leader** (usando una carta a questo scopo). Come parte del movimento, egli può anche attaccare Legioni nemiche. La battaglia è parte del movimento (Vedere 5.0).
- **Incrementare la forza in battaglia** delle proprie Legioni (usando una carta a questo scopo).
- **Svolgere l'evento sulla carta** (usando una carta a questo scopo).
- **Scartare** una carta, che verrà piazzata coperta sulla cima delle altre carte, nell'apposito riquadro sulla mappa.

Le azioni descritte sopra possono essere svolte in qualsiasi ordine, con le limitazioni date dalle regole. Se un Generale o un Contendente di un giocatore si trova a Roma, può tentare di farsi incoronare Imperatore (vedere 7.1). Questo può essere fatto in qualsiasi momento durante il round del giocatore, seguendo le regole riportate più avanti.

*Nota: al proprio round, un giocatore deve usare almeno una carta, se ne possiede. Lo scarto è considerato azione di gioco.*

Nessun giocatore può giocare/usare più di 4 carte al proprio round, anche se fosse l'ultimo giocatore rimasto con delle carte in mano. **Esempio:** In una partita a 4 giocatori, Peter ha 6 carte in mano. Tutti gli altri giocatori non hanno più nulla in mano. Peter può scegliere fino a 4 carte delle 6 che possiede e giocare l'ultimo suo round.

Questo limite non si estende all'uso delle carte durante la fase di un avversario.

### 5.0 MOVIMENTO

Quando è il suo turno, un giocatore può usare fino a 4 carte per muovere le sue Legioni ed il suo leader (Vedere 5.7). Egli può muovere le sue Legioni insieme o separatamente. Le Legioni mosse insieme da una provincia ad un'altra, vengono chiamate "Esercito". Il costo del movimento da una provincia ad un'altra di una Legione spostata da sola oppure di un intero esercito è il medesimo.

Le Legioni si muovono come segue:

- Attraverso una linea di confine comune nella nuova provincia.

*Esempio (a destra): una Legione in Gallia Narbonense può spostarsi in Gallia Lugdunensis, o in Spagna, o in Germania Superior, oppure in Italia del Nord.*



- Verso una provincia connessa da un passaggio navale contrassegnato da una freccia.

*Esempio (a destra): una Legione in Britannia può muoversi sia in Gallia Lugdunensis che in Germania Superior.*



- Giocando la carta “Galley Fleet” (vedere 12.0), che permette al giocatore di muovere fino a 3 sue Legioni + il leader da una qualsiasi provincia di porto ad un’altra. Questo spostamento rappresenta tutto il movimento che quei pezzi possono compiere in un dato round. Essi inoltre non potranno attaccare dopo lo sbarco. Legioni che iniziano il movimento nella stessa provincia, possono muoversi insieme come fossero una sola unità. Esse si possono muovere anche separatamente, ma in questo caso, i PM disponibili saranno applicati a ciascuna Legione/esercito separatamente. Una Legione/esercito può anche raccogliere ulteriori Legioni durante il suo cammino, pagandone il costo per farlo (vedere 5.4). Si possono anche lasciare Legioni indietro durante il movimento senza ulteriore costo aggiuntivo, ma le unità lasciate non potranno più muovere in quel round.

Nessun altro esercito, o Legione individuale, può muoversi finché non sia terminato il movimento della Legione/esercito precedente (e sia terminato anche ogni eventuale attacco). Una volta che un esercito/Legione ha terminato il proprio movimento (l’attacco non è considerato necessariamente uno stop - vedere più avanti), non potrà più muoversi fino al prossimo round di quel giocatore.

## 5.1 Punti Movimento

Ciascuna carta fornisce un certo numero di PM, dati dal simbolo e dal valore che si trovano in alto a sinistra sulla carta. Un giocatore è libero di giocare più carte movimento su una stessa Legione/esercito, oppure muovere una Legione/esercito con una carta e poi usarne un’altra per muovere un’altra Legione/esercito. I PM possono essere divisi tra tutte le Legioni/eserciti presenti in una provincia, ma i PM di una sola carta non possono essere divisi per muovere Legioni/eserciti in province differenti.

*Esempio:* una carta fornisce 5 PM che un giocatore può usare per muovere tutte le Legioni di un esercito di 5, oppure per muovere individualmente le varie Legioni di quella provincia in modo che il totale sia 5 PM.

*Esempio2:* una carta fornisce 4 PM. Non è possibile muovere prima un esercito in una data provincia di 2 PM e poi muovere un esercito in una provincia differente dei rimanenti 2 PM.

*Nota:* quando si decide di giocare più di una carta per spostare una Legione/esercito del totale di PM mostrati, tutte le carte utilizzate devono essere giocate insieme e non una dopo l’altra.

Una Legione/esercito non è costretta ad usare tutti i PM. La differenza sarà perduta.

## 5.2 Costo base del movimento

Per entrare da una provincia ad un’altra si deve spendere 1 PM. Il movimento via nave costa 1 MP.

### 5.3 Fatiche di guerra

Ogni volta che una Legione/esercito del giocatore attivo vince una battaglia, può continuare a muoversi (se ha ancora dei PM avanzati). Tuttavia, per ogni battaglia sostenuta, dovrà aggiungere uno (+1) a tutti i costi di attacco e di movimento fatti nello stesso round, tranne per raccogliere altre Legioni. Questa regola non si applica al leader, che non è mai affaticato.

*Esempio: un esercito che ha combattuto e vinto due battaglie, se desidera continuare a muoversi, dovrà pagare 3 PM per entrare in una provincia adiacente (1 PM normale, più 2 PM per la fatica di 2 battaglie) e/o 3 PM per attaccare un' altra Legione/esercito nemico.*

### 5.4 Raccogliere e abbandonare Legioni/Eserciti durante il movimento

Una Legione/esercito e/o un leader, possono entrare in una nuova provincia ed aggiungere una Legione alle proprie forze pagando quanto segue:

- 1 PM supplementare (+1) oltre il PM pagato per entrare in una provincia, se il giocatore controlla già quella Legione.
- 2 PM supplementari (+2) se la Legione che desiderate prendere è incontrollata. Il pagamento di tale costo sottoporrebbe quella Legione incontrollata al vostro controllo. In questo caso, sostituire l'indicatore di Legione incontrollata con quello del nuovo proprietario.

*Nota: le Legioni diventano incontrollate soltanto giocando le carte "Legioni ribelli" o "Province in sommossa".*

Non potete mai raccogliere le Legioni nemiche. Il suddetto costo è applicato a prescindere dal numero di Legioni che si raccolgono, per cui se desiderate raccogliere una Legione controllata ed una incontrollata, dovete pagare 3 PM (1 PM per quella controllata e 2 PM per la Legione incontrollata). La Legione appena raccolta, userà i PM della Legione/esercito a cui si unisce. Tuttavia, Legioni/eserciti non possono raccogliere Legioni che hanno già mosso in quel round. L'esercito che muove, può sempre lasciare dietro di sé delle Legioni in una provincia. Non ci sono costi supplementari in PM per questo, ma tali unità non potranno più muoversi per quel round. Ciò non riguarda le Legioni lasciate in una provincia che non si sono ancora mosse. I Leaders non possono essere raccolti, tuttavia, possono essere abbandonati.

*Esempio: un esercito di 3 Legioni comincia in Aegyptus. Viene giocata una carta di 4 PM. L'esercito entra in Judaea, ad un costo di 1 PM, in cui c'è un'altra Legione controllata dal giocatore. Verrà quindi usato 1 PM per aggiungere quella Legione all'esercito, che diventa di 4 Legioni. Ora, usando i 2 PM restanti, l'esercito sarà spostato in primo luogo in Siria, e poi in Asia minore.*

### 5.5 Movimento in una provincia occupata dal nemico

Legioni/eserciti di giocatori diversi possono coesistere nella stessa provincia. Le Legioni/eserciti possono entrare in province occupate da altre Legioni/eserciti proprie, non controllate oppure nemiche.

Comunque, Legioni/eserciti che entrano in una provincia occupata dal nemico, devono terminare il loro movimento per quel round a meno che non accada una delle due cose seguenti:

- la Legione/esercito entrante attacchi con successo quella nella provincia. In questo caso, essa potrà continuare il suo movimento con i PM restanti.
- il giocatore presente nella provincia lascia passare il giocatore che entra. Ciò costa al giocatore che si sta muovendo 1 PM in più.

Se nella provincia sono presenti più di un giocatore, tutti dovranno accordare il permesso di passaggio, altrimenti il giocatore che entra dovrà attaccare e sconfiggere tutte le Legioni/eserciti presenti.

***Esempio:** l'esercito di 3 Legioni di Peter parte dalla Tracia, si muove in Dalmazia, al costo di 1 PM, la quale è occupata da una Legione di Tom. Peter chiede a Tom di lasciarlo passare e Tom acconsente. Peter paga un PM in più spendendo in totale 3 PM.*

Una Legione/esercito può continuare il proprio movimento se entra in una provincia con Legioni incontrollate, senza bisogno di alcun permesso o pagamento di PM extra. Questo accade anche quando il giocatore inizia il proprio turno lasciando una provincia in cui ci sono Legioni/eserciti di avversari.

***Esempio:** Peter muove una sua Legione dalla Tracia alla Dalmazia che è occupata da 3 Legioni di Marcus. Egli non vuole attaccare, ma non ottiene il permesso di passare da Marcus. Quindi è costretto a fermarsi. Al turno successivo, Peter potrà muovere la sua Legione dalla Dalmazia all'Italia del Nord. Marcus non potrà fare nulla per impedirlo (a meno che non giochi una carta Evento).*

## 5.6 Movimento in ritirata

Le Legioni in una provincia possono decidere di ritirarsi in reazione all'entrata nella provincia di Legioni/eserciti avversari, spostandosi così in una provincia adiacente che non contiene unità nemiche oppure in una provincia che contiene unità proprie. I giocatori possono usare il "Passaggio navale" (vedere 5.0) per ritirarsi, ma non la carta *Galley Fleet* (vedere 12.0). Una Legione/esercito non può ritirarsi nella provincia da cui sono appena arrivate delle forze avversarie. E' permesso ritirarsi in una provincia che è occupata solo da un Leader nemico. In questo caso, non ci sono costi aggiuntivi né per il giocatore che si muove, né per colui che si ritira.

Non è possibile ritirarsi solo con una parte delle proprie Legioni in una provincia. O tutte o nessuna. La ritirata può essere annullata dalla carta *Bad Weather* (vedere 12.0). In questo caso, piazzate un indicatore di ritirata sulla cima della/e Legioni che si ritirano. Queste Legioni non possono muoversi nel round fino che non è stato rimosso l'indicatore. Esse possono comunque ritirarsi (trattenendo l'indicatore), oppure ritirarsi per una battaglia persa. La Legione che si stava muovendo può continuare a farlo se ha ancora PM avanzati.

Rimuovere un indicatore di ritirata per tutte le Legioni in una provincia durante il round di un giocatore e permettere quindi a quelle Legioni di muovere di nuovo, costa 2 PM.

In ogni caso, tutti gli indicatori di ritirata vengono rimossi alla fine del turno, senza costi aggiuntivi.

***Esempio:** l'esercito di Frank di 2 Legioni lascia la Judaea ed entra in Syria, la quale è occupata da una Legione di Tom. Tom decide di ritirare la sua Legione in Asia minore che è già occupata da 2 sue Legioni. Un indicatore di ritirata viene piazzato in cima alla Legione che lascia la Syria libera. Non ci sono costi aggiuntivi per Frank. Comunque, se egli desiderasse spingersi in Asia Minore, a questo punto troverebbe un esercito di tre Legioni che complicherebbe molto la sua avanzata.*

**Strategia:** la ritirata può essere un mezzo utile per incrementare la propria forza in una provincia, anche se non è il vostro turno di movimento.

In tutti i casi sopra citati, se ci sono Legioni/eserciti di più di un giocatore in una provincia in cui entra un ulteriore giocatore, ognuno dei giocatori nella provincia deciderà singolarmente cosa fare con le proprie Legioni. Queste decisioni vengono prese in senso orario, quindi secondo l'ordine di gioco, a partire dal giocatore che ha appena mosso.

**Giocatori diversi non possono unire le proprie forze in nessun modo!**

## 5.7 Movimento dei Leaders

I Leaders non pagano alcun costo per il movimento, fino a che si spostano con le loro Legioni/eserciti. Se invece muovono da soli, pagano un costo di 1 PM per provincia. Non sono soggetti alle fatiche di battaglia, (vedere 5.3), ma pagano PM aggiuntivi per raccogliere Legioni durante il loro movimento (vedere 5.4). Non possono muoversi attraverso una provincia occupata dalle forze nemiche a meno che non ne ricevano il permesso di farlo.

I Leaders non possono essere raccolti, ma possono essere abbandonati durante il movimento.

## 5.8 Roma

Roma è considerata una città, non una provincia, sebbene si paghi un costo di 1 PM per entrare in essa come se fosse una provincia. Non fa parte di nessuna area. E' solo adiacente alla provincia sud e nord dell'Italia.

*Solo un Leader* può entrare a Roma; nessuna Legione può farlo. Ad essa si può accedere solo attraverso le due province italiane. Un giocatore non può usare la carta Galley Fleet (vedere 12.0) per muovere direttamente a Roma. Più di un leader possono essere a Roma allo stesso tempo.

*Nota: un Imperatore che si trova a Roma, non può essere sconfitto in battaglia, ma questa possibilità è sempre valida quando egli è fuori Roma. Quando è a Roma, un Imperatore può però essere assassinato.*

## 6.0 BATTAGLIA

Prima che inizi il proprio movimento, oppure dopo o durante questo, una Legione/esercito può attaccare qualsiasi altra Legione/esercito nella stessa provincia. Se ci sono Legioni/eserciti di due o più giocatori nella stessa provincia, egli deve attaccarli separatamente, uno dopo l'altro. Il giocatore può anche decidere di attaccare alcuni e non altri avversari, a sua libera scelta.

Una stessa Legione/esercito in una data provincia, può essere attaccato una sola volta durante un round di un giocatore.

### 6.1 L'Attacco è parte del movimento

Prima di poter iniziare una battaglia, un giocatore deve usare una carta per il movimento. L'attacco costerà 1 PM in aggiunta al costo del movimento. Questo è anche soggetto al costo extra per la fatica (vedere 5.3). Le Legioni/eserciti possono condurre più di un attacco in un singolo round, pagando 1 PM per ogni attacco, più il costo extra per la fatica in battaglia.

Una volta che un giocatore ha annunciato un suo attacco contro una specifica Legione/esercito, quella non potrà ritirarsi. Ci si può ritirare solo in conseguenza di un movimento nemico e non su un attacco annunciato (vedere 5.6).

### 6.2 Punti Battaglia

Gli attacchi sono risolti, comparando i Punti Battaglia. Un esercito ottiene Punti Battaglia per le seguenti ragioni:

- **1 PB** per ciascuna Legione;
- **2 PB** se la Legione/esercito è guidato da un Imperatore;
- **1 PB** se la Legione/esercito è guidato da un Contendente;
- **? PB** per ciascuna carta giocata in battaglia.

### 6.3 Uso delle carte in Battaglia

Quando una carta viene giocata in battaglia, il giocatore guadagna i PB mostrati sulla carta. Non si è costretti a giocare carte a questo scopo.

L'attaccante (il giocatore che ha mosso) può giocare tante carte quante vuole, sempre ricordando il limite di 4 carte per round.

Il difensore (il giocatore attaccato) può giocare da 0 a 3 carte in risposta.

Dopo che la battaglia è stata risolta, tutte le carte giocate vengono scartate nell'apposito riquadro sulla mappa.

Tutte le carte scelte per la battaglia vengono disposte segretamente sul tavolo e mostrate simultaneamente.

### 6.4 Risoluzione di una Battaglia

Ciascun giocatore totalizza i propri PB come descritto sopra, ed il giocatore con il totale più alto vincerà la battaglia.

**Il vincitore** prende una Legione dell'esercito sconfitto e la piazza nel proprio, sostituendo quell'indicatore con uno del suo stesso colore. Se l'esercito ha ancora PM a disposizione, può continuare a muovere o combattere, ma sarà soggetto all'incremento della fatica di battaglia.

La nuova Legione aggiunta (presa dal perdente) viene considerata appartenere all'esercito del vincitore e quindi muoverà e combatterà come parte di essa, già nello stesso round.

**Il perdente** non solo perde una Legione, ma qualora avesse ancora delle Legioni, dovrà anche scegliere se restare nella provincia o ritirarsi (vedere 6.5).

Un Imperatore o un Contendente sconfitti in battaglia perdono la loro carica e diventano Generali. Rimpiazzateli a questo scopo con gli appositi contrassegni.

**Pareggio:** Le Legioni/eserciti di entrambe le fazioni rimangono nella provincia. L'attaccante deve interrompere il movimento e non può attaccare ancora per quel round. Lo stato di Imperatore/Contendente viene conservato.

Se, dopo aver rimosso una Legione, un Leader rimane da solo in una provincia senza Legioni amiche in supporto, egli resta lì. Non si può attaccare un Leader che si trova da solo nella provincia.

### 6.5 Ritirata

Una ritirata in battaglia viene svolta allo stesso modo di una ritirata in risposta ad un movimento nemico (vedere 5.6). In ogni caso, nessuna Legione/esercito possono usare il "Passaggio navale" per ritirarsi (vedere 2.1). Piazzate un indicatore di ritirata su tali unità.

### 6.6 Legioni

Nessuna delle 28 Legioni di partenza saranno mai fuori dal gioco. Esse saranno sempre sulla mappa, sia come "non controllate", che controllate da un giocatore. Durante la partita, la proprietà di una Legione potrà cambiare di sovente.

### Esempio di battaglia

Peter ha un esercito di 2 Legioni più un Contendente in Germania Superior. Tom ha giocato una carta per il movimento che gli dà 4 PM. Egli sposta il proprio esercito di 3 Legioni dalla Germania Inferior alla Germania Superior. Peter non si ritira e Tom annuncia che attaccherà le sue forze.

Entrambi i giocatori hanno 3 PB (3 Legioni per Tom e 2 Legioni + un Contendente per Peter). E' il

momento di giocare le carte e poiché Peter non vuole perdere lo status di Contendente, ne gioca 2, entrambe con 2PB ciascuna, totalizzando 7PB. Tom vorrebbe vincere anche lui la battaglia, ma prima di tutto deve tener presente di dover stare nel limite di 4 carte nel suo round, così sceglie di giocare una sola anche se forte, da 3 PB. Peter e Tom rivelano le loro carte simultaneamente. Peter vince la battaglia con 7 PB contro i 6 di Tom. Peter prende una Legione di Tom e la rimpiazza con una del suo colore. Tom decide di rimanere in Germania Superior.



## 7.0 DIVENTARE IMPERATORE

L'essere Imperatore, dà al giocatore dei PV, più un incremento delle capacità di battaglia. La partita inizia senza alcun Imperatore in gioco. Un giocatore può tentare di diventare Imperatore in qualsiasi momento durante il suo round. Ci sono tre metodi diversi per diventare Imperatore: due per Dichiarazione, e la terza per vittoria in battaglia.

### 7.1 Diventare Imperatore per dichiarazione a Roma

Se non ci sono Imperatori in gioco, un giocatore può diventare Imperatore se il proprio Generale viene dichiarato tale in qualsiasi momento durante il proprio round. Per far questo:

- Quel Generale deve essere a Roma, e
- Deve avere almeno 5 Punti Dichiarazione (5PD).

Un giocatore guadagna 5PD nel modo seguente:

**Superiorità delle Legioni:** 1 PD per ogni Legione presente in Italia (sia Nord che Sud) **in più** rispetto al totale di tutte le altre Legioni presenti. **Esempio:** Peter, ha 5 Legioni in Italia, Tom ha 1 Legione e Frank ha 2 Legioni. Peter ottiene 2 PD, (5 – (2+1)).

**Controllo Area:** Un giocatore ottiene **2 PD** per ciascuna area sulla mappa che controlla.

**Influenza al Senato:** Un giocatore ottiene **1 PD** per ciascuna carta influenza al Senato che gioca. Questo può essere eliminato giocando una carta “Corruzione”.

**Supporto della guardia Pretoriana:** Un giocatore ottiene **1 PD** per ciascuna carta “Guardia Pretoriana” che gioca.

*Nota:* ricordare sempre il limite massimo di 4 carte giocabili per round e per giocatore.

**Esempio di dichiarazione di Imperatore a Roma**

E' il round di Tom ed il suo Generale è a Roma. Non ci sono Imperatori in gioco in quel momento, così Tom, sentendosi in una buona posizione di potere, si dichiara Imperatore, con le seguenti condizioni:

**1 PD per la superiorità delle sue Legioni.** Tom ha 4 Legioni in Italia del Nord, mentre Frank ne ha 3 in Italia del Sud; nessun altro giocatore ha proprie Legioni in Italia. (4-3 = 1 PD)

**2 PD per il controllo di Area.** Tom ha 1 Legione in Judaea, Syria and Aegyptus. Nessun altro giocatore ha proprie Legioni/eserciti in Africa/Asia, quindi egli le controlla (vedere 11.0).

**3 PD per il gioco di carte:** Tom gioca due carte di Influenza al Senato. (2 PD) ed una carta "Guardia Pretoriana" (1 PD).

Tom ha ora 6 PD, sufficienti per farsi incoronare Imperatore. L'unico modo per impedirglielo, è quello di giocare due carte "Corruzione" in modo da eliminarli le due carte di "Influenza al Senato" e far scendere il suo totale a 3PD.

**7.2 Diventare Imperatore per dichiarazione della Legione**

E' un processo in due fasi, in cui un Generale diventa prima un Contendente e poi Imperatore, iniziando il proprio round da Contendente a Roma. Il primo passo è quello di giocare una carta "Legione dichiara Imperatore", la quale avrà effetto se e solo se si osservano tutte le seguenti circostanze:

- Non ci sono Imperatori in gioco o ce n'è uno solo.
- Il contrassegno di Generale ed almeno una propria Legione devono essere in una provincia della propria base operativa. (vedere 2.6.3).

*Esempio:* Frank inizia il gioco in Europa Centrale come sua base operativa. Il suo Generale è ora in Germania Superior con una delle sue Legioni. La condizione per una dichiarazione della Legione è soddisfatta.

- Tutta l'area è sotto il vostro controllo.

La seconda fase è la legittimazione: Il giocatore rimpiazza il proprio contrassegno di Generale con quello di Contendente.

Ora, per diventare Imperatore, il Contendente dovrà iniziare uno dei suoi prossimi round a Roma. A quel punto, se ancora non dovessero esserci Imperatori in gioco oppure ce ne fosse uno solo, il contrassegno di Contendente verrebbe sostituito con quello di Imperatore.

**7.3 Imperatore per vittoria in battaglia**

Se un Imperatore perde in battaglia contro una Legione/esercito nemico in cui era presente anche un Leader, non solo l'Imperatore viene retrocesso allo stato di Generale, ma il Generale o Contendente vittorioso diventa il nuovo Imperatore (piazzare il contrassegno di Imperatore sulla mappa).

**8.0 VANTAGGIO DI ESSERE IMPERATORE**

Un giocatore che è Imperatore guadagna i seguenti vantaggi:

- L'Imperatore che conduce il proprio esercito in battaglia ottiene 2PB extra (questo bonus si applica a tutta la forza e non alla singola Legione di un esercito).

*Nota:* i Contendenti ottengono 1 PB extra in battaglia.

- Punti Vittoria (vedere 13.0).

## 9.0 RIMUOVERE UN IMPERATORE - ASSASSINIO

Un Imperatore può perdere la propria carica e ritornare allo stato di Generale sia perdendo in battaglia (vedere 7.3) che venendo Assassinato.

Un assassinio può essere tentato solo contro un Imperatore che è a Roma. Non si possono assassinare né Contendenti né Generali.

Per tentare un assassinio, un giocatore deve giocare una carta Assassinio e, se ci sono 2 Imperatori a Roma, indicare chiaramente il bersaglio del suo tentativo. Egli può anche giocare insieme alla carta Assassinio delle carte Guardia Pretoriana o carte Corruzione, quante ne vuole, sempre tenendo presente il limite di 4 carte.

*Nota: se si desidera avere maggiori chance di successo, è altamente raccomandato giocare quante carte Corruzione o Guardia Pretoriana possibile, perché successivamente non si potranno più giocare altre carte durante la risoluzione del tentativo di assassinio.*

Una volta annunciato il tentativo di assassinio, ciascun giocatore, a partire dal primo giocatore alla sinistra di chi ha annunciato il tentativo e proseguendo in senso orario, può cercare di impedirlo. Nessun altro giocatore può giocare carte per supportare il tentato assassinio.

Un giocatore può impedire che l'assassinio abbia luogo giocandogli contro la carta "Guardia Pretoriana".

Questo può essere fatto solo se il tentativo di assassinio non è stato protetto dal gioco di una carta "Guardia Pretoriana".

Una carta "Guardia Pretoriana" messa a protezione di un tentativo di assassinio, può essere eliminata giocandoci contro:

- 1 carta "Guardia Pretoriana". In questo caso entrambe le carte verrebbero eliminate.
- 2 carte "Corruzione". In questo caso tutte e tre le carte verrebbero scartate. Le due carte Corruzione possono essere giocate anche da giocatori diversi. Due carte Corruzione rimuovono una carta Guardia Pretoriana a difesa del tentativo di assassinio, ma non possono impedirlo!

Dopo che tutti i giocatori hanno avuto la possibilità di giocare le loro carte, se la carta Assassinio è ancora in gioco, il tentativo ha successo e l'Imperatore verrà rimosso dal gioco e rimpiazzato dal contrassegno di Generale.

*Nota: una carta di "Cattivo Augurio" non ha alcun effetto sull'uso di qualsiasi carta durante un tentativo di assassinio.*

*Nota: ovviamente ci saranno molti tentativi di impedire l'assassinio da parte del giocatore che è Imperatore, ma non sarà sempre così facile come sembra.*

## 10.0 IMPERATORI MULTIPLI

In un qualsiasi momento della partita, ci può essere più di un Imperatore, ma mai più di due. Se ci dovessero essere già due Imperatori in gioco, le Legioni di un terzo giocatore non potrebbero dichiararlo Imperatore (vedere 7.2) anche se quest'ultimo avesse tutti i requisiti per diventarlo. Si può sempre diventare Contendenti, ma Imperatori solo quando almeno uno dei due Imperatori già in carica non perda la propria posizione.

Se ci dovessero essere due Imperatori al momento della determinazione dei Punti Vittoria, essi si dividerebbero i PV (vedere 13.0).

## 11.0 CONTROLLO DI UNA PROVINCIA E DI UN'AREA

### 11.1 Controllo di una provincia

Per controllare una provincia, un giocatore deve avere più Legioni presenti nella provincia di quante non ne abbiano tutti gli altri giocatori presenti messi insieme. Piazzate un indicatore di controllo del colore del giocatore proprietario.

Nessuno controlla una provincia in cui non è presente alcuna Legione o in cui ci siano solo Legioni non controllate.

### 11.2 Controllo di un'area

Per controllare un'area, un giocatore deve controllare almeno 3 province di quell'area. Piazzate un apposito indicatore di controllo nel riquadro dell'area.

#### *Esempio*

*Area dell'Europa Ovest - Peter ha 1 Legione in Britannia, 2 in Gallia Narbonensis e 2 in Spagna. Frank ha 1 Legione in Lusitania, e Tom ha 1 Legione in Gallia Narbonensis. Peter controlla L'Europa Ovest perchè ha più Legioni di tutti gli altri giocatori messi insieme in ciascuna delle tre province.*

*Se Tom o Frank muovessero una loro Legione in Britannia, Peter non avrebbe più il controllo dell'Europa Ovest in quanto non avrebbe più una superiorità in almeno tre province.*



## 12.0 UTILIZZO DELLE CARTE E DEGLI EVENTI

La maggior parte delle carte vengono utilizzate durante il round di un giocatore come carte Evento. Alcune di queste, come mostrato sulla carta stessa, possono essere giocate in qualsiasi momento della partita, generalmente quando risultano essere più utili.

Le carte che hanno riportato il simbolo "Giocabile una Volta" (simbolo in basso a sinistra), possono essere giocate come carta Evento solo una volta per round. Questo si applica a tutti i giocatori, non solo a quello il cui round è in corso. Quindi se un giocatore ha in mano 3 carte "Traditore" (Verrater), ne potrà giocare una sola per round.

*Nota: è meglio lasciare questo tipo di carte scoperte vicino alla mappa una volta giocate, per ricordare a tutti che quella carta non può più essere giocata in quel round. Alla fine del round, tutte le carte di questa tipologia saranno piazzate nel riquadro degli scarti sulla mappa.*

Giocare una carta come Evento, rientra nel limite massimo di 4 carte giocabili al proprio round. Non c'è limite al numero di carte giocabili dai giocatori che non stanno effettuando il loro turno.

Per evitare di fare confusione sulla priorità di gioco delle carte, tenere sempre presente l'ordine di gioco (in senso orario ad iniziare da chi è in turno). Questo è molto importante perché stabilisce chi può giocare una determinata carta che magari neghi l'effetto di un'altra e... prima di chi e... dopo di chi...

Le carte Evento sono descritte alla fine di questo regolamento.

## 13.0 VITTORIA

### 13.1 Vittoria Automatica

Se alla fine di un turno un giocatore

- controlla tutte e 4 le Aree sulla mappa, **oppure**
- é Imperatore e controlla 3 Aree sulla mappa,

vince automaticamente la partita.

### 13.2 Vittoria ai punti

Se nessun giocatore ottiene una vittoria automatica, colui che alla fine del gioco ottiene più PV, sarà il vincitore. Ogni volta che un giocatore vince una battaglia con un esercito condotto da un Imperatore, guadagna 1 PV.

In aggiunta, alla fine di ogni turno il giocatore accumula PV extra.

Questi punti vengono registrati sull'apposito tracciato, mediante i contrassegni in legno del colore del giocatore.

**Alla fine di ciascun turno di gioco, eccetto l'ultimo (il quarto), un giocatore riceve:**

- 5 PV se è Imperatore (2 PV ciascuno se ce ne sono 2 in gioco);
- 2 PV se il suo Imperatore è a Roma (non importa se ce ne sono due a Roma oppure no);
- 2 PV per ciascuna Area controllata;
- 1 PV per ciascuna provincia dell'Italia controllata (con più Legioni tra tutti gli avversari presenti).

**Alla fine del quarto turno di gioco, un giocatore riceve:**

- 8 PV se è Imperatore (4 PV ciascuno se ce ne sono 2 in gioco);
- 2 PV se il suo Imperatore è a Roma (non importa se ce ne sono due a Roma oppure no);
- 3 PV per ciascuna Area controllata;
- 1 PV per ciascuna provincia dell'Italia che controlla (con più Legioni tra Tutti gli avversari presenti).

## Traduzione delle Carte



**Assassino.** Usate questa carta per tentare di assassinare un Imperatore. Deve essere giocata al vostro round.



**Cattivi Presagi.** Quando giocata, questa carta annulla gli effetti di una carta "evento" giocata prima.  
**Eccezione:** Non annulla gli effetti di una qualsiasi carta giocata durante un tentativo di assassinio come pure la carta "Legione dichiara Imperatore". Entrambe le carte vengono scartate. Può essere giocata in qualsiasi momento.



**Cattivo Tempo.** Può essere usata per arrestare il movimento e quindi anche un attacco da parte di una Legione/esercito o la ritirata. La carta non ha effetto sul movimento dei Leaders o sulle ritirate dopo le battaglie. La Legione/esercito bersaglio dell'effetto della carta non può più muovere nel preciso istante in cui la carta viene giocata per tutto il resto del round in corso. Può fermare qualsiasi movimento sin dall'inizio e può essere giocata contro la carta "Flotta di galeoni" di un altro giocatore. Entrambe le carte, vengono scartate. Può essere giocata in qualsiasi momento.



**Corruzione.** Questa carta è usata per annullare l'effetto di un'altra carta già giocata. Una carta corruzione può essere giocata sia per:

- Annullare l'uso della carta influenza in Senato quando ci si dichiara Imperatore a Roma, **oppure**
- Annullare una carta Guardia Pretoriana usata da un giocatore nel suo tentativo di assassinio. Scartare entrambe le carte. Bisogna giocare 2 carte Corruzione per annullare una carta Guardia Pretoriana. Può essere giocata in qualsiasi momento.



**Generale/Contendente Ferito.** Questa carta può essere giocata contro un Generale o Contendente avversario (non l'Imperatore). Quel Leader non potrà muovere per tutto quel round. Può fermare il movimento in qualsiasi momento anche all'inizio e può essere giocata contro la "Flotta di galeoni" di un avversario. Le Legioni/esercito nella stessa provincia del Leader bloccato possono muoversi liberamente. (La carta ha un effetto simile alla carta cattivo tempo, ma si applica solo ai Generali/Contendenti). Entrambe le carte vengono scartate. Può essere giocata in qualsiasi momento.



**Crisi a Roma.** L'Imperatore, se ce ne uno, viene immediatamente piazzato a Roma. Se ci sono due Imperatori, il giocatore che ha giocato la carta decide chi mandare a Roma. Prendete il contrassegno dell'Imperatore e piazzatelo a Roma. Deve essere giocata al vostro round.



**Flotta di Galeoni.** Quando viene giocata, questa carta permette al giocatore di muovere fino a 3 sue Legioni + un Leader che inizino il movimento in una provincia porto, in una qualsiasi altra provincia porto sulla mappa. Questo vale come movimento per l'intero round. L'esercito non può attaccare dopo aver sbarcato. Questa carta può essere annullata dalla carta Cattivo Tempo e Malattia del Generale/Contendente. Deve essere giocata nel vostro round.



**Attacco delle tribù germaniche.** Il giocatore che gioca questa carta designa una delle due province in Germania che subisce un attacco. Tutte le Legioni ed i Leader presenti in quella provincia sono immediatamente mossi in una provincia adiacente a prescindere da chi controlla quella provincia. Naturalmente le Legioni sono mosse dai giocatori che le controllano. Essi dovranno muovere le proprie Legioni ed il proprio Leader in un'unica provincia adiacente. Le Legioni non controllate vengono mosse dal giocatore che ha giocato la carta. Piazzare l'indicatore di tribù germanica in quella provincia. Ora costerà 3PM per entrare. La provincia selezionata non è più controllata da alcun giocatore, fino a che l'indicatore verrà rimosso. Una qualsiasi Legione che inizi il proprio movimento in quella provincia può rimuovere l'indicatore senza costi aggiuntivi (non è obbligato). Deve essere giocata nel vostro round.



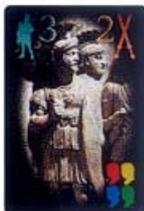
**Legione Dichiarata Imperatore.** Potete dichiararvi Imperatore se le condizioni sotto descritte sono verificate:

- C'è al massimo un solo Imperatore in gioco (o nessuno).
- Il Contendente ed almeno una Legione sono in una provincia della vostra base operativa.
- Controllate l'area in cui c'è la provincia.

*Deve essere giocata al vostro round. In questo caso, sostituite la pedina del Generale con quella del Contendente. Egli dovrà poi recarsi a Roma per diventare Imperatore.*



**Legioni Ribelli.** Chi gioca questa carta può prendere una Legione da un qualsiasi giocatore e piazzare una Legione non controllata nella stessa provincia. Quella Legione è ora non controllata. La carta deve essere giocata al vostro round.



**Guardia Pretoriana.** La speciale guardia del *corpo dell'Imperatore, una vera sorgente di potere che si è estesa attraverso tutta la storia della Roma Imperiale.* Questa carta può essere usata per uno dei seguenti scopi:

- Per proteggere un tentativo di assassinio.
- Per annullare gli effetti di un'altra carta Guardia pretoriana posta a difesa di un tentativo di assassinio.
- Fornire ad un Generale 1PD quando si dichiara Imperatore a Roma. Più di una di queste carte possono essere giocate a questo scopo. Può essere giocata in qualsiasi momento.

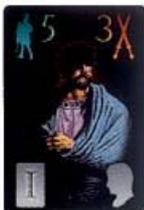


**Rivolte nelle province.** La carta designa quale provincia - Judaea, Britannia, Germania Superior o Achaea – è in rivolta. Il giocatore la cui base operativa include quella provincia deve immediatamente piazzare fino a due delle sue Legioni in quella provincia in modo da portare il numero totale di sue Legioni presenti (a prescindere di chi sia quella provincia) a due.

Se ci sono già due o più sue Legioni in quella provincia egli non dovrà muovere nulla. Tutte le Legioni in quella provincia ora sono non controllate. Potete prendere le Legioni da qualsiasi provincia vogliate e spostarle nella provincia in questione. La carta deve essere giocata durante il vostro round.



**Influenza al Senato.** Questa carta fornisce al giocatore 1PD quando egli si dichiara Imperatore. L'uso può essere annullato dalla carta Corruzione. La carta deve essere giocata durante il vostro round.



**Traditore.** Questa carta permette al giocatore di prendere a caso e senza vedere una qualsiasi carta dalla mano di un giocatore a sua scelta e piazzarla nella propria mano. Egli può anche usarla immediatamente. La carta deve essere giocata durante il vostro round.