

# SHADOWS OVER THE EMPIRE

**L**Il Re è morto! Cardis è caduta. Dopo un lungo assedio, l'impero di Asmidan ha conquistato Cardis e il Conclave della Legge è stato inviato dall'Imperatore a stabilire un nuovo ordine. La città è totalmente allo sbando e diverse fazioni lottano per il potere, dietro le scene. La ex Regina sta esercitando la propria influenza per reperire alleati che supportino il figlio nel reclamare il trono. L'Ordine del Conio, un gruppo di pochi nababbi, cerca di prevalere facendo girare moneta sonante. La Chiesa di Asmidan desidera prendere il controllo della città appena conquistata sfruttando la temutissima Inquisizione per sbarazzarsi di chiunque si opponga. In "Ombre sull'Impero" i giocatori prenderanno il ruolo dei capi delle quattro fazioni che lottano per il controllo su Cardis. Dovranno influenzare varie personalità che li sostengano nei loro progetti. La lealtà cambia costantemente e grandi alleati potranno trasformarsi in nemici mortali in una città dove trasuda la brama di potere. Chi prevarrà?

## Indice

1. Componenti del gioco.....pag.1
  2. Preparazione del gioco.....pag.2
  3. Carte Personaggio.....pag.4
  4. Svolgimento del gioco.....pag.5
  5. Gioco Avanzato.....pag.9
  6. Chiarimenti sulle Abilità.....pag.10
  7. Simboli.....pag.12
- Ringraziamenti.....pag.11

## 1. Componenti



8 Carte  
Leader



2 Carte  
Personalità  
di Spicco



58 Carte  
Cittadino



72 segnalini dei Giocatori



25  
segnalini  
Influenza  
(+1 di riserva)



1 segnalino  
Quirra



1 segnalino  
Primo  
Giocatore



4 carte  
di pronta  
consultazione



4 simboli Fazione

## 2. Preparazione

La preparazione del gioco, così come segue, è quella suggerita per la prima partita. I giocatori esperti possono arricchire il gioco con più carte avanzate che possiedono abilità più complesse (vedi “5. Gioco Avanzato” per maggiori dettagli).

- Utilizzate solo le carte livello A (le carte livello B e C sono invece usate in “5. Gioco Avanzato”, e vanno riposte nella scatola per ora).
- Ogni giocatore sceglie un Leader livello A e ne riceve il simbolo Fazione e i 18 segnalini circolari con l’emblema corrispondente **1**. I segnalini circolari formano la riserva del giocatore che dovrà essere visibile agli avversari.
- Ogni giocatore riceve una carta di pronta consultazione **2**.
- Piazzate la Carta Personalità livello A a faccia in su al centro del tavolo **3**.
- I giocatori piazzano la carta che rappresenta il proprio Leader a faccia in su nelle posizioni indicate con il **4**.
- Piazzate tutti i segnalini Influenza  sul tavolo dove tutti i giocatori potranno raggiungerli **5**.
- Mischiate tutte le Carte Cittadino livello A e formate il mazzo dei Cittadini.
- Scegliete a caso il Primo Giocatore, che riceverà l’apposito segnalino.
- Uno a uno (in ordine di gioco) ogni giocatore rivela la carta in cima al mazzo dei Cittadini e la piazza a faccia in su, occupando una delle 3 posizioni adiacenti al proprio Leader **6**.

**Importante:** se la carta rivelata è priva del Tratto Distintivo del Leader (vedi “3. Carte Personaggio”), va pescata un’altra carta, sino a quando non se ne trovi una con tale caratteristica.

- Una volta che tutte le carte Leader hanno 3 Carte Personaggio adiacenti, piazzate a faccia in giù le rimanenti Carte Cittadino di livello A, completando la griglia come indicato in **7**, variabile a seconda dei giocatori **8**.



### Conclave della Legge

Bonifatius

A

Pierre

B



### Inquisizione di Asmidan

Margayth

A

Ignacio

B



### Corte della Regina

Duchess Isabella

A

Genevieve

B



### Ordine del Conio

Ornatto

A

Master Coin

B



8 L'esempio seguente illustra come disporre ogni tipo di carta a seconda del numero di giocatori.



4 Giocatori



3 Giocatori



2 Giocatori





Tutte le carte che ne circondano un'altra sono considerate adiacenti a essa.



### 3. Carte Personaggio

Nome Carta Tipo Carta

Leader-Oro

Personalità di Spicco – Bronzo

Cittadino – Argento

Area del segnalino  
Influenza  
La zona dove viene posizionato il segnalino  
Influenza

Tratti \*\*



Tratto Distintivo  
Il Tratto che una carta Personaggio deve avere in comune con quello del Leader del giocatore per poter essere Influenzato.



Simboli delle Abilità  
Breve descrizione delle abilità della carta

Tratto Jolly  
Ogni Leader ha un Tratto Jolly. Quando un giocatore Influenza o Soggia una carta Personaggio, anche se quella carta non possiede il Tratto Jolly del Leader, si considera come se lo avesse.

Abilità \*

Livello della Carta



Base Avanzato Esperto

## \* Tipi Abilità



**Uso:** un'abilità "Uso" può essere sfruttata durante il turno di un giocatore. Il giocatore deve girare la carta di 90° per poterla usare. **Una volta girata così, la carta Personaggio è considerata "Ruotata".**



**Reazione:** un'abilità "Reagisci" può essere sfruttata nel momento descritto su ogni carta Personaggio. Il giocatore deve girare la carta di 90° per poterla usare. **Una volta girata così, la carta Personaggio è considerata "Ruotata".**



**Passiva:** un'abilità "Passiva" ha effetto fintanto che la carta è controllata da un giocatore.

## \*\* Tratti



Legale



Non-Legale



Religioso



Non-Religioso



Nobile



Non-Nobile



Ricco



Non-Ricco

## 4. Svolgimento del Gioco

### 4.1 Azioni

A partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, i giocatori eseguono a turno 1 azione. Si procede in questo modo fino a che tutti quanti hanno deciso di passare; a quel punto il Round termina. Durante il suo turno, un giocatore deve scegliere una delle seguenti azioni:

- Influenzare una carta Personaggio;
- Usare l'abilità di una carta Personaggio;
- Passare.

#### a. Influenzare una carta Personaggio

Influenzando una carta Personaggio, un giocatore può espandere il proprio controllo sull'area di gioco, accedendo a nuove abilità e opzioni.

**Importante:** una carta Personaggio è considerata sotto il controllo di un giocatore sino a quando egli è l'unico ad avere segnalini su di essa.

Il giocatore può effettuare quest'azione con il proprio Leader o con una delle altre carte Personaggio sotto il suo controllo. Ogni carta Personaggio può svolgere quest'azione solo su carte adiacenti, e può usare la sua azione Influenzare solo una volta per Round. Ecco come funziona:

Prima di tutto, piazza un segnalino Influenza  sul Personaggio con cui si sta eseguendo l'azione, per indicare che non lo si potrà usare di nuovo per Influenzare in quel Round.

Poi, il giocatore aggiunge alla carta Personaggio che viene Influenzata una quantità di segnalini pari al numero di Tratti che il proprio Leader e quella carta hanno in comune (vedi esempio a pag. 6).

Infine, **deve essere aggiunto anche un segnalino Influenza , se la carta Influenzata era priva di segnalini all'inizio dell'azione. Le carte Leader non possono essere Influenzate.**



Una carta Personaggio può essere Influenzata più volte in un Round, e un giocatore può persino Influenzare una carta Personaggio che già controlla.



**Esempio:** durante il secondo Round, Sandra vuole usare Qasim per Influenzare Raleigh. Aggiunge perciò un segnalino Influenza su Qasim e poi aggiunge 3 dei suoi segnalini su Raleigh, uno per ogni Tratto che Raleigh ha in comune **con il proprio Leader**. Alla fine, aggiunge un segnalino Influenza su Raleigh dato che Raleigh era privo di segnalini quando è stato Influenzato.

Leader del giocatore  
(Genevieve)



Carta Influenzata  
(Raleigh)

**Importante:** un giocatore non può scegliere di Influenzare una carta Personaggio priva del Tratto Distintivo del proprio Leader. Carte Personaggio di questo tipo sono considerate Divergenti da quel giocatore.

**Soggiogare:** parecchie carte permettono a un giocatore di Soggiogare una carta Personaggio. Soggiogare è simile a Influenzare, con la differenza che anche i Personaggi Divergenti possono essere bersaglio del Soggiogare.



## b. Usare l'abilità di una carta Personaggio

Grazie a quest'azione, un giocatore può effettuare l'abilità "Usa" di una carta Personaggio **da lui controllata**.

Le abilità non possono essere usate sui Leader a meno che non sia indicato diversamente.

**Importante:** una carta Personaggio che ha già eseguito l'azione Influenzare può ancora sfruttare la sua abilità. Una carta Personaggio che abbia già eseguito la sua abilità (ed è pertanto stata "Ruotata"), non può Influenzare in quel Round. Le carte Leader possono ancora eseguire l'azione Influenzare, anche se già Ruotate. Le carte Personaggio con abilità multiple "Usa", in un Round, possono eseguire solo una di esse.

**Quando l'abilità di una carta Personaggio richiede di aggiungere dei segnalini su una carta che non ne ha sopra ancora nessuno, bisogna aggiungere su quella carta anche un segnalino Influenza** .

## c. Passare

Dopo aver scelto questa azione, il giocatore non potrà più eseguirne altre nel Round.



## 4.2 Conflitto

Durante un Round, una carta Personaggio può avere su di sé dei segnalini che appartengono a vari giocatori. Quella carta è pertanto considerata “in Conflitto”. Quando ciò accade, la carta Personaggio non è più da considerare controllata. Nessuno dei giocatori che ha già posto dei propri segnalini su di essa può usarla per Influenzare o per eseguire le sue abilità.

## 4.3 Fine del Round

La fine del Round avviene una volta che tutti i giocatori hanno scelto l'azione Passare. Controllate se uno dei giocatori ha raggiunto una delle condizioni di vittoria (vedi “4.4 Vincere il Gioco”). Se non è così,

- Ogni giocatore rimuove 1 dei propri segnalini, qualora ne abbia, da ogni carta Personaggio in Conflitto.
- Tutti i segnalini Influenza  sono rimossi dalle carte Personaggio.
- Tutte le carte Personaggio sono Riattivate (tornano quindi nella posizione verticale, se sono state Ruotate).
- Ogni carta Personaggio a faccia in giù adiacente a carte Personaggio sotto il controllo di un giocatore, deve essere rivelata.
- Il giocatore con più segnalini nella propria riserva, diventa il primo giocatore e riceve l'apposito segnalino che lo indica. In caso di parità, il giocatore che nell'ultimo turno era il primo giocatore, sceglie chi sarà il primo giocatore, fra tutti coloro che hanno pareggiato.

## 4.4 Vincere il Gioco

Per vincere il gioco, un giocatore deve rispettare una delle seguenti condizioni alla fine di un Round (a. vince su b.):

- Un giocatore ha piazzato tutti e diciotto i propri segnalini sulle carte Personaggio e controlla una Personalità Di Spicco.  
OPPURE
- Un giocatore è l'unico ad avere piazzato tutti e diciotto i propri segnalini sulle carte Personaggio e non partecipa a nessun Conflitto.

## 4.5 Da Ricordare

### a. Carenza di segnalini

Se un giocatore deve aggiungere dei segnalini su una carta Personaggio e non ne ha abbastanza nella propria riserva, deve comunque usarne il più possibile (sino a che non resta a zero).



## b. Effetti di abilità multipli

Molte carte Personaggio possiedono abilità con effetti che constano di due parti. Le due parti sono separate dalla parola “then” (“successivamente”). Il giocatore può eseguire la prima parte dell’abilità anche se non fosse in grado di eseguire la seconda. Tuttavia, la seconda parte dell’abilità può essere eseguita solo se lo è stata anche la prima parte.

## c. Priorità delle abilità

Un giocatore che esegue un’abilità di una carta Personaggio gode della priorità dell’effetto di quell’abilità. La risoluzione delle abilità continua in senso orario.

## d. Divergenza

Una carta Personaggio priva del Tratto Distintivo del Leader, è considerata Divergente dal controllore di quel Leader.

## e. “Giocatori” e “Avversari”

Il termine “giocatori” si riferisce a tutti i giocatori, mentre quello “avversari” a tutti gli altri giocatori.

## f. Limite segnalini Influenza e Soggiogare

Quando un giocatore Influenza o Soggioga una carta Personaggio che ha già alcuni dei suoi segnalini su di essa, la quantità di altri segnalini che può aggiungere non può superare il numero di Trattati che quella carta e il Leader del giocatore hanno in comune. Tuttavia, tale limite può essere superato da abilità particolari di alcune carte Personaggio che aggiungono o trasferiscono segnalini.



**Esempio:** Nikos vuole che Ignacio Influenzi Ramona. Ramona ha già uno dei segnalini di Nikos sulla sua carta. Ramona ha 3 Trattati in comune con Ignacio, e quindi Nikos, normalmente, dovrebbe aggiungere 3 dei propri segnalini su Ramona, portandola a un totale di 4 segnalini. Tuttavia, non gli è permesso di superare il limite, definito dalla quantità di Trattati che hanno in comune e perciò ne aggiungerà soltanto 2.

## g. Personalità di Spicco

Una Personalità di Spicco non può essere mai spostata.

## h. Carte a faccia in giù

Le carte a faccia in giù non possono essere bersaglio di nessuna abilità.



## 5. Gioco Avanzato

Dopo aver giocato per un po' di volte il gioco base (usando le carte di livello A), potreste decidere di arricchire il gioco di carte più avanzate. Qui di seguito, alcuni suggerimenti al proposito:

### 5.1 Aumentare la Complessità

Potete aumentare la complessità media del gioco aggiungendo alcune carte di livello B. Ciò dovrebbe essere fatto a gruppi di 4 carte. Al di là delle indicazioni di tipo A, B o C, ogni carta Personaggio riporta anche un numero che varia da 1 a 4. Ciò vi permette di mantenere un certo bilanciamento quando mischiate carte di livello diverso. Per poter alzare il livello di complessità, rimuovete 1 o 2 set di 4 carte di livello A, rimpiazzandole con altrettanti set di carte di livello B. Ogni set rimosso dovrebbe pertanto contenere 4 carte con numeri tutti diversi (A1, A2, A3, A4). Allo stesso modo, ogni set aggiunto dovrebbe contenere 4 carte con numeri tutti diversi (B1, B2, B3, B4).



Ci sono poche carte che riportano un asterisco invece che un numero **B\***.

L'asterisco può rimpiazzare un qualunque numero. Per esempio: B1, B2, B\*, B4 oppure B\*, B2, B3, B4 ecc.



### 5.2 Preparazione del gioco avanzato

Giocatori esperti potrebbero voler alzare ulteriormente il livello di complessità del gioco. Per fare ciò, l'intero procedimento descritto nel paragrafo "2. Preparazione del gioco" dovrebbe essere svolto con carte di livello B. Andrebbero perciò usati i Leader e le Personalità di Spicco di Livello B, oltre le carte Cittadino di livello B per riempire tutti gli spazi.

### 5.3 Carte di Livello Esperto

Il gioco è fornito anche di alcune carte di livello C. Queste carte garantiscono un livello ancora più avanzato del gioco. Per usarle, rimuovete set di carte di livello B, mantenendo il bilanciamento come già descritto in "5.1 Aumentare la Complessità". Per ogni set B1, B2, B3, B4 rimosso, può essere aggiunto un set C1, C2, C3, C4.

### 5.4 Varietà Completa

I giocatori hanno anche l'opzione di mischiare le carte di tutti e 3 i livelli e usarle in una partita. Prima della preparazione del gioco, deve però esser preparata una riserva di carte bilanciata. Nella stessa maniera indicata in "5.1 Aumentare la Complessità", i giocatori dovrebbero aggiungere set di 4 carte da ogni livello che desiderano usare. La riserva di carte può consistere di un qualunque numero di carte, ma dovrebbe sempre contenere una quantità uguale di carte 1, 2, 3 e 4.

## 6. Chiarimenti su Abilità



### Bonifacio il Sapiante

Puoi scegliere di rimuovere o segnalini.



### Tristan il Messaggero

In caso di parità su chi ha meno segnalini inutilizzati, rimuovi i segnalini di tutti i giocatori che hanno pareggiato.



### Duchessa Isabella Governatrice Imperiale

Anche se non hai segnalini da aggiungere, puoi sempre annullare un'azione che sceglie come bersaglio una Personalità di Spicco.



### Arasia la Mediatrice

In caso di parità tra giocatori su chi ha meno segnalini sulla carta Personaggio scelta, tutti i segnalini di quei giocatori devono restare sulla carta.



### Pierre il Giudice

Se il tuo avversario non ha 2 segnalini da rimuovere da una carta in Conflitto, deve rimuoverne comunque 1. In questo caso, il tuo segnalino non viene invece rimosso.



### Kenneth l'Eroico Fuorilegge

Puoi Scambiarlo con una carta Personaggio Ricco non controllata, senza scartare nessuno dei segnalini su Kenneth.



### Sadora la Matrona

La linea diretta da te scelta può includere carte Personaggio che controlli o carte Personaggio con nessun segnalino su di esse. Tali carte non sono colpite dall'abilità di Sadora.



### Quiraa la Signora delle Spie

Se il controllore della carta bersaglio sceglie di non rimuovere i suoi segnalini da essa, piazza il segnalino di Quiraa sulla carta scelta per ricordartene. Rimuovilo alla fine del Round.

## Crediti

### Designer

Babis Giannios

### Illustratore

Antonis Papantoniou

### Graphic designer

Giota Vorgia

### Supervisore alla produzione

Konstantinos Kokkinis

### Traduzione in Italiano

Daniele "Kraken" Giardino

### Impaginazione

Francesco "ZeroCool" Neri

## Dediche

*Babis Giannios desidererebbe  
dedicare questo gioco ai suoi  
migliori amici, alla sua famiglia  
per supporto  
e comprensione,  
incommensurabili,  
e alla sua amica  
Dina.  
"Dina, caos!"*



## Ringraziamenti

### Vorremmo ringraziare i nostri playtester:

Kris Marras, Maria "Marou" Liti, Alexandros Tagaridis, Nasos Vagiakakos, Emmanouil Karakostas, Olga Mavrofydi, Konstantinos Mavrofydis, Thanasis Ioannidis, Spyros Giouzeapas, Maria Olga Raymondo, Evi Tsirogiannidou, Sylvia Marini, Dimitris Paraskevopoulos, Christos Giannakoulas, Manolis Zachariadis, Ailleas Stanidis, Nikos Chondropoulos, Konstantinos Vezestentzis, Theofilos Georgiadis, Konstantinos Toulikaroglou, Emilia Fotiadou, Erato Tagaridi, Elissavet Adamantidou, Vangelis Papaioannou, Spyros Maganiaris, Vangelis Velles

### Un ringraziamento speciale a:

Nikos Chondropoulos, Richard Ham, i membri della Gilda Greca di BoardGameGeek.com ([www.greekguild.gr](http://www.greekguild.gr)) e per i nostri finanziatori di Kickstarter per il supporto continuo.

Nota: **Ombre sull'Impero** è un prodotto di finzione.

Pertanto, ogni relazione a nomi o a personaggi reali è puramente casuale.

Se avete qualunque commento o domanda da rivolgerci, contattateci a [info@artipiagames.com](mailto:info@artipiagames.com) o visitate il nostro sito [www.artipiagames.com](http://www.artipiagames.com)

© 2012 Babis Giannios. © 2013 Artipia Games. Tutti i diritti riservati.

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. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

## 7. Simboli



### Usa

Gira la carta Personaggio di 90° ed esegui l'abilità indicata.



### Reagisci

Gira la carta Personaggio di 90° ed esegui l'abilità indicata (al momento indicato esplicitamente sulla carta).



### Passiva

Quest'abilità ha effetto costante.



### Influenza

Aggiungi 1 segnalino su una carta Personaggio per ogni Tratto che essa ha in comune con quelli del tuo Leader.



### Influenza

Aggiungi 1 segnalino su una carta Personaggio per ogni Tratto che essa ha in comune con quelli del tuo Leader anche se non condividono il Tratto Distintivo.



### Ruota

Gira la carta Personaggio di 90° senza eseguire nessuna abilità.

### Riattiva

Riporta la carta Personaggio alla sua posizione normale.



### Scambia

Inverti le posizioni delle due carte Personaggio.



### Conflitto

La condizione in cui entra un Personaggio quando due o più giocatori vi piazzano sopra i loro segnalini.



### Aggiungi segnalino

Piazza segnalini su una carta Personaggio.



### Rimuovi segnalino

Rimuovi segnalini da una carta Personaggio.

