

EMPIRES OF THE ANCIENT WORLD

“Empires of the Ancient World” (“Gli Imperi del Mondo Antico”) è ambientato nel Mediterraneo tra il 200 a.C e il 200 d.C.

I giocatori mirano a conquistare la maggioranza del mondo conosciuto, non solo attraverso l’uso di armi ma anche mediante il commercio. Il cuore del gioco è il sistema di carte. I giocatori decidono le tattiche delle loro armate, recuperando delle carte. Ogni tipo di carta ha un punto di forza e uno di debolezza. I lancieri ad esempio, possono battere la cavalleria ma soffrono della potenza della fanteria con le spade. Gli esploratori possono essere usati per cercare di proteggere le unità ma sono a loro volta invulnerabili contro la cavalleria. I giocatori possono anche assumere dei mercanti per incrementare la loro capacità commerciale, degli ingegneri per costruire delle fortificazioni e dei diplomatici per influenzare le province neutrali.

Il gioco è per 3 – 6 giocatori e può essere completato in 2 – 3 ore.

Componenti

Libretto delle regole

Mappa

Carte delle armate

Segnalini di Controllo (dischi colorati)

Segnalini di Commercio (cubetti colorati)

Segnalini di Fortificazioni (dischi neri)

Blocchi di Battaglia (cilindri neri)

Due Dadi

Il segnalino di 1° giocatore (figura nera)

Segnalini del Round e del Turno (cilindri neri)

Cominciare la Partita

Ogni giocatore seleziona un gruppo di segnalini controllo e commercio. Ci sono sei gruppi di carte impero, marcate dalla A alla F, metà con il bordo verde e le restanti con il bordo giallo. Queste carte dovranno essere divise in sei mazzi (uno per lettera), di cui le tre con il bordo verde (nord) verranno messe sopra la mappa, e le altre tre sotto la mappa. Ogni gruppo di tre mazzi deve essere coperto e mescolato. Lanciate poi un dado per determinare il 1° giocatore. Durante la partita, ogni giocatore piazzerà un segnalino di controllo in una provincia di terra a scelta. Nel momento in cui un giocatore piazza il suo segnalino di controllo, prende anche un gruppo di carte impero tra quelle ancora disponibili. Se un giocatore piazza il suo segnalino in una provincia del nord, prenderà un mazzo delle carte che si trovano sopra la mappa (verdi). Se invece piazza il suo segnalino in una provincia del sud, prenderà un mazzo delle carte che si trovano sotto alla mappa (gialle). Solo tre giocatori potranno scegliere di partire al nord e solo tre giocatori potranno scegliere di partire al sud. Qualunque mazzo non ritirato da un giocatore, verrà riposto nella scatola, senza essere consultato.

NORD E SUD. Le province del nord sono tutte quelle province a nord del Mediterraneo e ad ovest dell’Asia Minore, mentre le province del sud sono quelle a sud del Mediterraneo e ad est della Tracia.

Durante la partita, i giocatori conservano sempre le loro carte impero. Esse saranno la spina dorsale delle loro armate e garantiranno che un giocatore possa sempre avere un numero minimo di carte per combattere una battaglia terrestre (ma non una battaglia marina).

A questo punto, i giocatori continuano a piazzare i loro segnalini controllo, uno alla volta, in base all’ordine di gioco. Se si gioca in tre, allora il piazzamento continua fino a che tutti i giocatori hanno messo sette segnalini controllo. Se si gioca in quattro, il piazzamento continua fino a che tutti i giocatori hanno messo sei segnalini controllo. Se si gioca in cinque, il piazzamento continua fino a

che tutti i giocatori hanno messo cinque segnalini controllo. Un segnalino deve essere piazzato adiacente ad un altro del medesimo colore. Le province collegate da uno stretto (marcato sulla mappa da una linea nera), oppure separate dal mare (marcate da una linea blu), sono considerate adiacenti. I segnalini controllo possono essere giocati anche in un'area di mare. Un segnalino di controllo può essere piazzato in una provincia che contiene già un altro segnalino dello stesso colore.

Dopo che i giocatori hanno usato i loro segnalini controllo, seguendo l'ordine di gioco, si piazzerà un segnalino

Fortificazione in una provincia sotto il proprio controllo.

Ogni giocatore avrà inoltre bisogno di una carta "Warehouse" ("Magazzino"), che terrà in vista sul tavolo.

Mescolate le carte armata (rosse) e piazzatene 6 scoperte a fianco della mappa. Piazzate il mazzo rimanente alla fine della linea delle 6 carte precedentemente piazzate. Mettete un segnalino nero nel primo spazio della tabella dei turni, e un altro nella tabella dei round. Piazzate i cinque segnalini di battaglia nel riquadro centrale chiamato "Battle Display" ("Monitor della Battaglia").

Ogni turno consiste in tre fasi, come esposto più sotto. Il gioco prosegue per quattro turni.

Sequenza dei Turni

1. Test sulle Rivolte.
2. Raccolta dei segnalini commercio e determinazione del 1° giocatore.
3. Round delle azioni.

Fase delle Rivolte

Lanciate un dado per determinare quale delle due tabelle viene usata. Poi, lanciate il dado una seconda volta per determinare la colonna della tabella calcolate precedentemente. Questa colonna contiene un certo numero di province che sono soggette a una rivolta. Se una provincia va in rivolta, allora deve essere tolto da essa un segnalino controllo, e questo potrà significare perdere la provincia. Se un giocatore ha due segnalini controllo in una provincia che va in rivolta, allora in quella provincia si potrà tenere un segnalino, e ciò significherà mantenere il controllo di tale provincia. Da una provincia in rivolta che contiene una Fortificazione non verrà tolto nessun segnalino controllo.

Raccolta dei segnalini commercio e determinazione del 1° giocatore.

Ogni giocatore piazza cinque segnalini commercio (cubetti di legno) sulla propria carta "Warehouse". Un giocatore potrà piazzare un segnalino commercio aggiuntivo per ogni provincia che controlla e che contenga un simbolo di Anfora. Potrà inoltre piazzare un segnalino commercio aggiuntivo per ogni carta "Merchant" (Mercante) che ha sul tavolo. Qualunque segnalino commercio che è rimasto sulla carta "Warehouse" dal turno precedente, resta sulla carta e non influenzerà il numero dei nuovi segnalini che verranno piazzati. Un giocatore ha un numero limitato di segnalini commercio, e quando questi saranno terminati non potrà piazzarne altri. Certe azioni richiedono di spendere dei segnalini commercio. Qualunque segnalino commercio speso, ritornerà nella scorta del giocatore, disponibile per il turno successivo. Nel primo turno, lanciando un dado per determinare il 1° giocatore, noterete che questi potrà essere diverso dal giocatore che ha piazzato per primo un segnalino controllo. Nei turni successivi, il 1° giocatore diverrà automaticamente l'avversario di sinistra, e così via sempre in senso orario. Il segnalino di Round dovrà essere piazzato nello spazio che indica il turno attuale, perciò nel primo turno il segnalino di troverà nel primo spazio, nel secondo turno sarà nel secondo spazio e nell'ultimo turno si troverà nel quarto spazio.

Round delle Azioni

Il Round delle Azioni è il centro del gioco. Nel solito ordine, in senso orario a partire dal 1° giocatore, ognuno sceglierà un'azione. Una volta che ogni giocatore ha completato la sua azione, il segnalino dei Round viene spostato di uno spazio a destra e i giocatori potranno effettuare un'altra azione. La fase termina quando il segnalino dei Round non potrà più essere spostato a destra.

Un giocatore può scegliere tra le azioni seguenti:

1. Attaccare una provincia.
2. Reclutare una carta armata disponibile.
3. Fortificare.
4. Piazzare dei segnalini commercio.
5. Piazzare dei segnalini controllo.

1. Attaccare una Provincia

Un giocatore può attaccare una qualunque provincia o una zona di mare che si trovi adiacente ad una zona sotto il suo controllo. Il giocatore attivo dovrà semplicemente dichiarare quale provincia o zona di mare vuole attaccare. **ATTACCARE UNA PROVINCIA NEUTRALE.** Una provincia che non contiene un segnalino controllo è considerata neutrale. Il giocatore attivo lancia un dado per verificare se l'attacco ha successo. Se ottiene un 3 o più, l'attacco ha successo e il giocatore piazza un suo segnalino di controllo in quella provincia. Se l'attacco fallisce, allora la fase delle azioni passa al giocatore successivo; perciò l'unica penalità per aver fallito è la perdita di un turno di azione.

ATTACCARE UNA ZONA DI MARE. Una zona di mare che non contiene un segnalino controllo è considerata neutrale. Per prenderne il controllo, un giocatore deve effettuare con successo un lancio di dado. Questo sarà spiegato nella parte di regole che espongono i movimenti di mare e le battaglie. Se un giocatore vuole attaccare una zona di mare controllata da un avversario, allora dovrà impegnarsi in una battaglia (vedere le regole in "Movimento di Mare e Combattimento).

ATTACCARE ATTRAVERSO MONTAGNE O STRETTI. Se un giocatore attacca una provincia neutrale oppure una provincia controllata da un avversario, e per fare questo deve attraversare delle montagne o uno stretto di mare, allora dovrà lanciare un dado per vedere se la sua armata completa con successo il movimento verso il nuovo territorio. Con un risultato di 2 o più, l'attacco procede normalmente. Se il giocatore ottiene un 1, il suo turno termina immediatamente.

Battaglia

Una battaglia avviene quando un giocatore ha attaccato una provincia che è controllata da un avversario. Ogni giocatore dovrà ora scegliere cinque carte armate tra quelle che possiede e mandarle all'attacco.

IMBOSCATA. Se il difensore ha una carta "Leader Military" ("Capo Militare") sul tavolo, allora egli può scegliere di combattere in un terreno che favorisce gli "Skirmisher" ("Esploratori"). Dovrà dichiarare ciò dopo che entrambi i giocatori hanno scelto le carte da utilizzare, ma non ancora l'ordine in cui esse verranno giocate. L'effetto di un'imboscata è quello di dare ad ogni carta "Skirmisher", di entrambe i fronti, un +1. Le carte influenzate sono "Foot Skirmisher" ("Esploratori a Piedi"), "Archers" ("Arcieri") e "Light Horse" ("Cavalleria Leggera").

COMBATTERE LA BATTAGLIA. Ogni giocatore tenterà di vincere il numero maggiore di segnalini battaglia (al massimo tre). La battaglia partirà nella parte centrale ("Centre Ground") della zona "Battle Display" che si trova sulla mappa. I giocatori devono ordinare le loro carte in base alla sequenza con cui vorranno usarle, con la prima carta in alto e l'ultima carta da giocare in basso. Le carte vengono tenute coperte in modo da nasconderle all'avversario. Ci sono delle regole con cui devono essere ordinate le carte. Tutte le carte veloci devono venire prima di quelle lente. Le uniche carte lente sono le "Sword" ("Spade"), "Pike" ("Giavellotti"), "Spear" ("Lance") e "Warband" ("Guerrieri"). Tutte le altre carte sono considerate veloci. Se un giocatore ha un "Military Leader"

sul tavolo, allora potrà giocare una delle cinque carta fuori sequenza, cioè potrà giocare una carta lenta prima di una veloce oppure una veloce dopo una lenta. Ora i giocatori rivelano simultaneamente la prima carta dei loro mazzi. L'unità con il valore più alto vince il combattimento. Il vincitore sposta uno dei segnalini di battaglia dal centro verso il suo lato nella zona "Battle Display" della mappa. Se entrambe le unità hanno lo stesso valore, il combattimento è alla pari e non verrà spostato nessun segnalino. I giocatori rivelano le carte successive, e così di seguito, fino a che entrambi hanno girato tutte le carte. Il giocatore che si trova ad avere il numero maggiore di segnalini nel suo lato, è il vincitore della battaglia. Per rendere i combattimenti più interessanti, le carte hanno certi modificatori a seconda delle unità con cui si confrontano, come descritto sotto:

SWORD (Spade): se un'unità di Sword combatte contro una Warband o dei Pike, allora essa avrà il suo valore incrementato di 1. Se l'avversario ha degli Elephant (Elefanti) il combattimento è alla pari (a meno di avere "Elephant Rampage" – Elefanti Furiosi).

PIKE (Giavellotti): se un'unità di Pike combatte contro una Cavalry ("Cavalleria") o una Heavy Cavalry ("Cavalleria Pesante"), il suo valore è incrementato di 1. Se l'avversario ha degli Elephant (Elefanti), il combattimento è alla pari (a meno di avere "Elephant Rampage" – Elefanti Furiosi).

SPEAR (Lance): se contrapposti a un Elephant (Elefanti), il combattimento è alla pari (a meno di avere "Elephant Rampage" – Elefanti Furiosi). **WARBAND (Guerrieri):** per ricavare la forza dell'unità, il giocatore lancia un dado ed aggiunge al risultato il valore base di 3, dando all'unità una forza variabile da 4 a 9.

CAVALRY (Cavalleria): se combatte contro "Sword" oppure "Warband", la sua forza è incrementata di 1.

HEAVY CAVALRY (Cavalleria Pesante): se combatte contro "Sword" oppure "Warband", la sua forza è incrementata di 1.

ELEPHANT (Elefanti): il proprietario di questa carta deve lanciare un dado per vedere se gli elefanti si imbizzarriscono. Con un 1, gli Elefanti si imbizzarriscono e il combattimento è automaticamente concluso in perdita. Se l'unità combatte contro un'altra unità di Elephant e anch'essi si imbizzarriscono, il combattimento è alla pari. Se l'unità di Elephant combatte contro della Cavalry o Heavy Cavalry, essa ha la sua forza incrementata di 2 (NdT: ho tenuto valido il +2 scritto sulle carte e non il +1 scritto sulle regole).

FOOT SKIRMISHERS (Esploratori a Piedi): questa unità non possiede forza, invece il proprietario deve lanciare un dado per vederne gli effetti. Con un 4 o 5, gli esploratori bloccano l'unità avversaria, causando un pareggio. Con un 6 o più gli Skirmishers uccidono l'unità avversaria, vincendo il combattimento. Con un 1-3, gli Skirmishers perdono. Contro gli Elephants, l'unità guadagna un +1. Contro la Cavalry l'unità soffre di -1. Contro la Heavy Cavalry l'unità soffre di -2.

ARCHERS (Arcieri): gli arcieri operano allo stesso modo degli Skirmishers, con l'eccezione che con un risultato di 5 o 6 non bloccano ma uccidono l'avversario. Se combattono contro degli Elephants, essi guadagnano un +1, contro l Cavalry soffrono di -1 e contro la Heavy Cavalry soffrono di -2.

LIGHT HORSE (Cavalleria Leggera): questa unità è formata da Skirmisher a cavallo. Essi bloccano con 4 o 5 ed uccidono con un 6. Se combattono contro degli Foot Skirmishers o degli Archers,

vincono automaticamente. Se combattono contro degli Elephants, essi guadagnano +2, contro la Cavalry soffrono di -1 e contro la Heavy Cavalry soffrono di -2.

ARTILLERY (Artiglieria): Il proprietario lancia un dado per vedere se l'unità colpisce l'obiettivo. Contro la fanteria e gli Elephants deve ottenere un 6. Contro le Galley (Navi), le altre Artillery e qualunque unità coinvolta in un assedio deve ottenere un 5 o più. Se l'unità è mancata, l'Artillery perde il combattimento. In campo aperto, l'Artillery perde sempre contro Cavalry, Heavy Cavalry, Foot Skermisher, Archers e Light Horse. In assedio, l'Artillery ignora il risultato degli Skermishers, cioè se l'Artillery colpisce, vince automaticamente senza considerare il risultato degli Skermishers. Se il proprietario ha una carta Engineer (Ingegnere) sul tavolo, egli guadagna +1. Se due Artillery colpiscono simultaneamente, il risultato è un pareggio.

SIEGE TOWER (Torre d'Assedio): La Siege Tower può essere usata solo in un assedio, e in questo caso possiede una forza di 9. Se il giocatore possiede un Engineer (Ingegnere), la torre ha una forza di 10.

Assedio. Se il difensore ha una Fortificazione nella provincia che viene attaccata, allora egli può scegliere di combattere all'interno delle sue mura, e si avrà perciò un assedio. L'assedio non è mai obbligatorio, ma nel caso in cui il giocatore decidesse di combattere in campo aperto, il bonus della Fortificazione non verrà applicato. Negli assedi, i giocatori dovranno scegliere solo tre carte ognuno. Tali carte potranno essere giocate in qualunque ordine, e non si potranno avere delle imboscate. Entrambe le parti potranno usare le unità montate (Cavalry, Heavy Cavalry, Elephants e Light Horse). Le Siege Towers (Torri d'Assedio) dei due fronti hanno un valore di 9 (una torre usata in difesa è considerata come una macchina anti-assedio). L'Artillery è più efficace in un assedio e perciò colpirà qualunque avversario con un 5 o un 6. Se l'attaccante vince la battaglia e possiede un Engineer, allora può prendere il controllo della provincia e del segnalino Fortificazione. Se non possiede un Engineer, allora la Fortificazione è distrutta e rimossa dalla mappa e la provincia viene conquistata normalmente. Questo è valido sempre, anche quando l'attaccante vince in campo aperto, e non solo durante un assedio.

Vincere la battaglia. Al termine della battaglia, quando sono state giocate tutte le carte, il giocatore che ha il maggior numero di segnalini battaglia nel suo campo, vince. Se c'è un pareggio, vince il difensore. Entrambe i fronti devono ora rimuovere i feriti. L'attaccante perde a caso una carta di quelle che ha giocato per ogni segnalino che si trova nel campo avversario. Il difensore fa lo stesso. Entrambe i giocatori non possono mai perdere una carta Impero. Se venisse pescata una carta Impero, essa conta come carta persa ma viene subito ripresa in mano dal giocatore. Perciò, se un giocatore avesse deciso di usare solo carte Impero per la sua battaglia, alla fine non avrebbe nessuna perdita di carte. Ogni carta persa viene posta nel mazzo degli scarti. Se l'attaccante vince la battaglia, allora egli rimuove tutti i segnalini controllo

del difensore rimpiazzandoli con un suo segnalino controllo.

SCONFITTA. Se un giocatore ha vinto tre segnalini battaglia, in qualunque momento del combattimento la battaglia termina immediatamente in una disfatta. Se l'attaccante sconfigge in questo modo il difensore, allora può fare un'altra azione, che può essere un altro attacco. Se guadagna un'ulteriore disfatta, non avrà ulteriori azioni. Se invece è il difensore a mandare in rotta l'attaccante, allora prenderà, se disponibili, due segnalini commercio dalla "Warehouse" dell'attaccante e li piazzerà nella sua. Questi segnalini contano come punti vittoria.

SACCHEGGIO. Se l'attaccante vince, allora qualunque segnalino commercio di un colore diverso dal proprio che si trova nella provincia catturata viene rimosso e piazzato nella "Warehouse" dell'attaccante. Questi segnalini contano come punti vittoria.

L'ULTIMA PROVINCIA. Un giocatore non può mai perdere la sua ultima provincia, e ciò significa che non ci saranno punti se si attacca tale provincia.

Esempio di Combattimento. John ha deciso di attaccare la Siria dalla sua provincia di Cappadocia. La Siria è parte dell'impero di Geoff. Entrambe i giocatori selezionano cinque carte dalle rispettive mani. John sceglie le sue carte e le piazza in un mazzo, coperto, nel seguente ordine:

Light Horse, Heavy Cavalry (7), Pike (7), Spear (7) Foot Skirmishers.

Normalmente gli Skermishers dovrebbero essere piazzati prima dei Pike e degli Spear, perché i primi sono unità veloci. Tuttavia, John ha sul tavolo una carta "Military Leader", che gli permette di usare una carta fuori sequenza.

Geoff seleziona le sue carte e le piazza nel seguente ordine:

Light Horse, Elephant (7), Heavy cavalry (7), Pike (7), Sword (7).

Ogni giocatore gira ora la prima carta dei rispettivi mazzi. Entrambe i giocatori hanno una Light Horse, che si annullano a vicenda. Poi rivelano le carte successive e Geoff lancia un dado per controllare se i suoi Elephants si imbroccano. Ottiene un 3, perciò la sua unità è in regola. La sua forza è incrementata di 2 perché combatte contro una Heavy Cavalry, e perciò Geoff vince il combattimento e sposta un segnalino battaglia verso il lato del difensore sullo spazio "Battle Display" della mappa. Viene rivelata la carta successiva e John batte Geoff perché riceve un modificatore di +1 ai suoi Pike. John sposta un segnalino battaglia verso il lato attaccante della "Battle Display". Le due carte seguenti, Spears (7) e Pike (7) si annullano a vicenda, così che non viene spostato nessun segnalino battaglia. Vengono ora rivelate le ultime due carte. John lancia un dado per determinare gli effetti dei suoi Foot Skirmishers, ed ottiene un 6, che significa aver sconfitto l'avversario; sposta perciò un altro segnalino battaglia nel lato attaccante. John termina la battaglia con due segnalini a suo favore vincendo su Geoff che ne ha solo uno; perciò John è il vincitore di questa battaglia. Egli rimpiazza il segnalino controllo di Geoff che si trova in Siria con uno dei suoi. Ora John deve perdere una delle sue cinque carte che ha usato, perché Geoff ha conquistato un segnalino battaglia. Geoff, d'altro canto, ne deve perdere due, perché John ha conquistato due segnalini battaglia.

Movimenti di Mare e Battaglie

Ci sono tre aree di mare, Western, Central e Eastern Mediterranean. L'oceano Atlantico e il Mar Nero non sono aree di mare considerate in questo gioco. Gli unici movimenti di mare permessi nell'Atlantico sono tra Lugudensis Gallia e Britannia.

Se un giocatore ha il controllo di una provincia che confina con una delle area di mare del Mediterraneo, allora può attaccare qualunque provincia di terra che si trova adiacente ad una qualsiasi di queste tre aree. Per fare un attacco in/o attraverso una zona di mare, si deve lanciare il dado. Con un 4 o più, il movimento ha successo e l'attacco può essere eseguito. Se il movimento fallisce, il turno del giocatore termina immediatamente. Un giocatore guadagna +1 se attacca lungo una linea di mare ed un ulteriore +1 se la provincia o l'area attaccata è adiacente ad una zona di mare sotto il controllo dell'attaccante.

ESEMPIO: se un giocatore vuole attaccare la Britannia, allora deve lanciare un dado per il movimento di mare. Egli spera di ottenere un 3 o più (e non 4 o più perché si sta spostando tramite una linea di mare, e perciò ha un +1 sul dado). Se avrà successo allora potrà attaccare la Britannia, che richiederà un altro lancio di dado nel caso questa provincia fosse neutrale.

BATTAGLIE MARINE: se un giocatore volesse prendere il controllo di una zona di mare di un altro giocatore, egli dovrà fare un combattimento marino. Dovrà per prima cosa lanciare un dado per verificare il movimento marino, e se avrà successo potrà ingaggiare la battaglia. Le battaglie di mare funzionano come le battaglia terrestri, ma con un certo numero di limitazioni. E' possibile

scegliere solo un'unità Sword oppure una di Spear (marinai), una di Skirmishers o una di Archers, e una di Artillery. Un giocatore può inoltre usare un numero qualunque di carte Galley per portare il suo mazzo a cinque carte. Le carte possono essere giocate in qualsiasi ordine, perché per mare non ci sono unità lente ed unità veloci. Per il fuoco dell'Artillery, tutte le carte avversarie sono considerate Galley. L'Artillery ha la precedenza sugli Skirmishers/Archers. Può succedere che un giocatore non riesca a giocare tante carte quante ha usato il suo avversario. Ciò nonostante, i giocatori useranno le loro carte come al solito. Eventualmente un giocatore non avrà più carte per combattere. Per ogni carta mancata, un giocatore perde un combattimento (cioè l'altro giocatore può spostare un blocco battaglia nel suo lato dello spazio "Battle Display").

Se l'attaccante vince, prende il controllo della zona di mare considerata. Egli può anche saccheggiare ed eventualmente saranno applicate anche le regole sulla disfatta.

Notate che il controllo di una zona di mare non permette di fermare il passaggio di un esercito per la conquista. Questo controllo sta ad indicare solo che un giocatore può avere il +1 di modificatore.

Attacchi Diplomatici

Un giocatore non deve necessariamente usare le sue armate per attaccare una provincia. Per prendere il controllo di una provincia o di una zona di mare neutrale, egli può invece usare la diplomazia. Per fare questo dovrà spendere due blocchi commercio che si trovano nella sua "Warehouse". Poi lancerà un dado. Con un 2 o più la provincia è conquistata. Per un attacco diplomatico, non si deve lanciare il dado nei movimenti di mare, di montagna o per gli stretti. Se un giocatore ha sul tavolo la carta "Diplomatic" ("Diplomatico"), allora può automaticamente prendere il controllo di un'area neutrale adiacente, semplicemente spendendo un segnalino della sua "Warehouse". Egli può anche cercare di rimuovere da una provincia/area adiacente un segnalino controllo di un avversario. Egli dovrà lanciare un dado e con un 6 o più avrà rimosso un segnalino controllo nella provincia/area considerata. Guadagna +1 per ogni segnalino commercio che spende. Egli può usare solo fino a tre segnalini commercio prima di lanciare il dado, riducendo il risultato positivo a 3 o più. Se l'area diventa neutrale, allora egli ne prende immediatamente il possesso, piazzando uno dei suoi segnalini controllo in quella regione. In caso di controllo diplomatico non verranno guadagnati dei saccheggi.

2. Reclutare una carta armata disponibile.

Come azione, un giocatore può prendere una delle sei carte scoperte che si trovano vicino alla mappa. Prima di fare questo, può eliminare un segnalino che si trova nella sua "Warehouse" e scartare tutte e sei le carte presenti rimpiazzandole con altre sei. Può fare questo solo una volta per round. Una volta che il giocatore ha preso la carta desiderata, questa dovrà essere immediatamente rimpiazzata con una nuova carta pescata dal mazzo. Se il mazzo delle pescate termina, rimescolate il mazzo degli scarti e riformate un nuovo mazzo delle pescate. Non c'è un limite al numero di carte che un giocatore può avere in mano. Le seguenti carte devono essere piazzate sul tavolo: Military Leader, Engineer, Merchant, Diplomat. Un giocatore può avere solo una carta di un tipo, con l'eccezione del Merchant di cui non c'è limite. Se un giocatore ha il controllo di almeno una provincia del nord, può prendere una carta marcata con la lettera "N" e viceversa. Un giocatore non deve mai scartare una carta a causa della perdita di tutte le sue province nel nord/sud.

Invece di prendere una carta, un giocatore può scegliere di scartare una carta. Non può invece scartare una carta che si trova sul tavolo (cioè non può mai scartare le carte Military Leader, Engineers, Diplomats o Merchant).

3. Fortificare

Un giocatore può piazzare un segnalino Fortificazione (disco nero) in una provincia che controlla, spendendo quattro segnalini commercio della sua "Warehouse". Se possiede una carta Engineer, allora per fortificare bastano due segnalini commercio. Ci può essere solo una Fortificazione per provincia. Le aree di mare non possono mai essere fortificate.

4. Segnalini Commercio

Come azione, un giocatore può piazzare sulla mappa due segnalini commercio, prelevandoli dalla sua "Warehouse". Questi possono essere messi in una qualunque provincia/area adiacente ad una che contiene già un proprio segnalino di controllo o di commercio. I segnalini non devono essere piazzati nella stessa provincia/area. Il piazzamento del primo segnalino permette al secondo di essere piazzato adiacente al precedente. Il numero massimo di segnalini permessi in una provincia/area è uguale ai punti vittoria indicati sulla mappa per quella provincia. Per ogni carta Merchant che il giocatore ha sul tavolo, egli può piazzare un segnalino extra. Se la provincia/area è piena, un giocatore può cercare di rimuovere un segnalino commercio di un avversario. Egli lancia un dado e con un 5 o più può rimuovere il segnalino commercio di un avversario e rimpiazzarlo con uno dei suoi. Per ogni carta Merchant in gioco, egli guadagna +1 sul dado. Se fallisce, allora il segnalino commercio viene rimesso nella riserva.

Fine del Turno

Quando il segnalino dei Round non si può più spostare verso destra, il turno termina. Alla fine del primo turno, il gioco passa semplicemente al secondo turno. Alla fine del secondo, terzo e quarto turno invece, verranno totalizzati anche i punti vittoria.

I giocatori totalizzano i punti vittoria in base alle province/aree che controllano e sul numero di segnalini commercio che possiedono. Per controllare una provincia/area, bisogna avere un segnalino di controllo in essa, e un giocatore totalizza i punti in base al numero esposto sulla mappa in corrispondenza della regione considerata. Il giocatore che possiede il maggior numero di segnalino commercio in un area, totalizza la metà, arrotondata per difetto, del numero esposto sulla mappa in corrispondenza della regione considerata. In caso di parità nei segnalini commercio, nessuno guadagna dei punti.

I giocatori devono inoltre rivelare tutte le loro carte armate che possiedono, oltre a quelle che sono già visibili sul tavolo. Molte di queste carte hanno un valore negativo nell'angolo in alto a destra. Questo valore indica i punti vittoria che sono persi durante il conteggio dei punti.

Un giocatore guadagna un punto per ogni segnalino commercio guadagnato tramite il saccheggio. Questi segnalini saranno subito dopo ridati ai legittimi proprietari.

Tenete traccia su un foglio dei totali parziali calcolati. Al termine del quarto turno, verranno sommati i totali parziali dei turni precedenti all'attuale, in modo da formare il totale finale. Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria è il vincitore.

Al termine del primo, secondo e terzo turno, spostate il segnalino dei turni di uno spazio verso il basso. Ricordate che il numero di round in ogni turno viene ridotto di uno per turno. Il nuovo "primo giocatore" sarà il giocatore che si trova alla sinistra del vecchio "primo giocatore".