

Pax Renaissance

Data di rilascio: 21 dicembre 2017.

Introduzione

Questo documento contiene la traduzione dall'inglese e una minima riorganizzazione delle regole del gioco *Pax Renaissance*, edito dalla *Sierra Madre Games* e ideato da *Matt Eklund* e *Phil Eklund*:
http://sierra-madre-games.eu/index_SMG37.html

Il regolamento utilizzato per la traduzione sono le **Living Rules del 8 giugno 2017** (comprese le successive modifiche) e non le versioni cartacee presenti nel gioco base e nell'espansione.

Le Living Rules sono disponibili all'indirizzo
<https://docs.google.com/document/d/1csDBHPxc25aDXlmKHv13EJ6fZ8Exo2HFWOe8KF5MGwA/>

Consiglio la lettura delle Living Rules per le numerose note storiche e didattiche!

L'obiettivo di questo documento è fornire un sussidio per consentire di poter giocare a *Pax Renaissance* anche a chi non ha dimestichezza con l'inglese.

La versione più recente di questo documento può essere trovata all'indirizzo <https://boardgamegeek.com/filepage/145093/>

Creato da *Massimiliano della Rovere*

<https://www.boardgamegeek.com/user/masdero>

Damiano Ferraro

<https://boardgamegeek.com/user/Ramsey54>

Luca Panioto

<https://boardgamegeek.com/user/Lokks>

Salvatore Nirta

<https://boardgamegeek.com/user/UTDark>

Revisionato da

Mirco Morandin

<https://boardgamegeek.com/user/Mirckylive>

Alessandro Fravili

<https://boardgamegeek.com/user/Ale%20Friend>

Filippo de Miccolis

https://boardgamegeek.com/user/monty_ratarsed

QR Code contenente l'URL per la versione più nuova
di questo file su www.BoardGameGeek.com



Traduzione dei termini chiave

Ability: Abilità	Conspiracy: Cospirazione (tipo di Guerra civile)	Levy: Soldato arruolato, arruolamento
Active: Attivo/a	Coronation: Incoronazione	Location: Ubicazione, ovvero la Carta o le carte Mappa rappresentate nella parte inferiore delle carte dei mazzi Trade Fair
Agent: Agente	Corsair (Op): Corsaro (operazione)	Medieval: Medievale, tradotto in queste regole per ragioni semantiche come Laico
Battle: Battaglia	Crown: Corona	Old Maid Queen: Regina non sposata (<i>Nubilato</i> in queste regole)
Behead: Decapitare	Cruciform: Cruciforme	One-Shot (effect): (effetto di una carta utilizzabile solo durante la sua) Messa in gioco
Believer: Credente (Pezzo di colore identico alla quelli mostrati nella sezione Agente della carta attiva o giocata)	Crusade: Crociata (tipo di Guerra Religiosa)	Op: Operazione
Bishop: Vescovo	Cube: Cubo	Pacify: Pacificare
Busted: (Emporio) non in gioco	East: Est	Pawn: Pedone/Cubo
Border: Bordo di una carta Mappa che confina ortogonalmente con un'altra carta Mappa	Emporium: Emporio (punto di partenza di una Rotta Commerciale)	Peasant Revolt: Rivolta popolare (tipo di Guerra Civile)
• Sea Border: Bordo di Mare (ossia attraversato dalle due linee nera e bianca delle Rotte Commerciali)	Discard: scartare, sinonimo di Kill	Pirate: Pirata
Card: Carta	Empire (card): (carta) Impero	Prestige (oval icon): (icona ovale) contenente un tipo di Prestigio
Campaign (Op): Campagna [militare] (operazione)	Fair: Fiera	Profits: Profitti
China: Cina (la nazione) intesa come "riserva" per i Fiorini	Florin: Fiorino	Queen: Regina
City/Cities: Città	Hand: Mano (di gioco), le carte in Mano al giocatore	Reformation: Riforma (religiosa) (tipo di Guerra Religiosa)
Civil Wars: Guerre civili	Heretic: Non Credente (Believer)	Regime: Forma di governo
Comet (card): (carta) Cometa: le carte numero 84, 85, 119 e 120	HRE: Holy Roman Empire: Sacro Romano Impero	
Concession: Concessione	Inactive: Inattivo/a	
	Inquisitor: Inquisitore	
	Kill: Uccidere, sinonimo di Behead	
	King: Re	
	Knight: Cavallo/Cavaliere	

Regime Change: Cambio di forma di governo	Siege (Op): Assedio (operazione)	Trade-Shift: Cambio di rotta commerciale
Religious Wars: Guerre Religiose	Silenced: Silenziato	Victory (card): (carta) Vittoria
Repress: Reprimere	Strawman: Attacco Fantoccio (una Messa in gioco o un'Operazione contro una propria Concessione o una carta o un Pezzo nella propria Area di gioco)	Globalization Victory: Vittoria per Globalizzazione
Repress (Op): Repressione (operazione)	Suzerain: Sovrano	Holy Victory: Vittoria Religiosa
Republic: Repubblica	Tableau: Area di gioco, le carte giocate dal giocatore e poste a faccia in su di fronte a lui	Imperial Victory: Vittoria Imperiale
Rook: Torre/Castello	Token: Pezzo (in legno)	Renaissance Victory: Vittoria Rinascimentale
Ruling Class: Classe Regnante (Castelli e Cavalieri)	Trade Fairs: Fiere Commerciali	Vassal: Vassallo
Saturation: Staturazione / saturo		Vote (Op): Voto (operazione)
Scroll: Pergamena		West: Ovest
Serf: Servo della Gleba		The East: l'Oriente
		The West: l'Occidente

Traduzione delle Abilità delle carte

40 – I Cavalieri di Rodi: Nelle Crociate puoi considerare i *Castelli* in “Ottoman” o nei “Papal States” come *Cavalieri*.

42 – Capo di Buona Speranza: Le tue Concessioni rendono il doppio durante le *Fiere* che partono dall’*Emporio* “Spice Islands”.

46 – Capo di Buona Speranza: Le tue Concessioni rendono il doppio durante le *Fiere* che partono dall’*Emporio* “Spice Islands”.

49 – Oro Azteco: Vendi questa carta per 4 *Fiorini* invece che per 2 *Fiorini*.

70 – Lettera di credito: non c’è alcun limite al numero di carte che puoi avere nella tua *Mano*.

71 – Macchinario per stampa: non c’è alcun limite al numero di carte che puoi avere nella tua *Mano*.

83 – Urbanizzazione – Un *Pezzo bianco* (cattolico) nella Città di Venezia conta il doppio nelle *Battaglie*.

116 – Riscatto: Vendi questa carta per 4 *Fiorini* invece che per 2 *Fiorini*.

BGG03 – Rappresaglia del popolo: Scarta questa carta per scatenare una *Rivolta popolare* nell’*Impero del Re* al quale è sposata.

BGG05 – Comandante delle Galee veneziane: puoi *Indire una Fiera* nel tuo turno senza consumare un’azione.

x5 – Fortificazioni: puoi “Effettuare le azioni delle carte poste nella sezione *Occidentale* dell’*Area di gioco*” senza consumare un’azione.

x6 – Navigazione astronomica: I tuoi *Simboli Prestigio* di tipo mecenate (statua del David) contano come *Concessioni* per la *Vittoria per Globalizzazione*.

x7 – Università laica: Questa carta conta come una *Repubblica* per la *Vittoria Rinascimentale*.

x8 – Riscatto: Vendi questa carta per 4 *Fiorini* invece che per 2 *Fiorini*.

x14 – Spie della famiglia Gritti: puoi “Effettuare le azioni delle carte poste nella sezione *Occidentale* dell’*Area di gioco*” e “Effettuare le azioni delle carte poste nella sezione *Orientale* dell’*Area di*

gioco” consumando un’azione.

x17 – Immunità marittima della città di Ragusa (oggi Dubrovnik): Le tue *Concessioni* non possono essere uccise dai *Pirati*.

x22 – Genocidio: L’*Operazione Decapitazione* di questa carta può essere utilizzata esclusivamente su qualsiasi carta *Orientale* in cui sia presente un *Vescovo nero* (islamico).

x31 – Torcia: Dichiarare la *Vittoria per Globalizzazione* costa 2 azioni (vale per tutti i giocatori).

x33 – Controriforma: Al costo di un’*Azione* puoi scatenare l’effetto di *Messa in gioco Apostasia* presente su una qualsiasi carta nella tua *Area di gioco*.

x34 – Decifrazione del codice cifrato usato dalla famiglia Medici: Durante la tua azione “Effettuare le azioni delle carte poste nella sezione *Occidentale* dell’*Area di gioco*” puoi eseguire un’*Operazione Politica* in un’*Area di gioco* di un avversario.

x35 – Fama del mecenate: Le tue *Concessioni* rendono doppio durante le *Fiere* e contano doppio per le *Operazioni Voto*.

x36 – Rinascimento tedesco: I tuoi *Simboli Prestigio* di tipo mecenate (la statua del David) valgono come *Simboli Prestigio* di tipo *Legislativo* (la pergamena con la scritta “Law”) per la *Vittoria Rinascimentale*.

x37 – Ideali repubblicani: I tuoi *Simboli Prestigio* di tipo mecenate (la statua del David) valgono come *Simboli Prestigio* di tipo *Legislativo* (la pergamena con la scritta “Law”) per la *Vittoria Rinascimentale*.

x38 – Fortificazioni: puoi “Effettuare le azioni delle carte poste nella sezione *Occidentale* dell’*Area di gioco*” senza consumare un’azione.

x39 – Tradimento pragmatico: Quando vendi una carta invece di ricevere 2 *Fiorini* puoi scatenare l’effetto di *Messa in gioco Guerra civile* (*Cospirazione* o *Rivolta popolare*), *Crociata* o *Apostasia*, se presente sulla carta.

X40 – 2 Abilità attive:

- Sincretismo: Le carte nella tua *Area di gioco* sono immuni l’effetto di *Silenziamento dei Vescovi*.

- Torcia: Dichiarare la *Vittoria Religiosa* costa 2 azioni (vale per tutti i giocatori).

X41 – 2 Abilità attive:

- Cartografia: I tuoi *Simboli Prestigio* di tipo mecenate (statua del David) contano come *Concessioni* per la *Vittoria per Globalizzazione*.

- Torcia: Dichiarare la *Vittoria Religiosa* costa 2 azioni (vale per tutti i giocatori).

x42 – Riscatto: Vendi questa carta per 4 *Fiorini* invece che per 2.

x49 – Torcia: Dichiarare la *Vittoria Imperiale* costa 2 azioni (vale per tutti i giocatori).

x51 – Macchinario per stampa: non c’è alcun limite al numero di carte che puoi avere nella tua *Mano*.

x52 – Monopolio dell’allume: Puoi vendere 2 carte consumando un’unica azione.

x55 – Nazione cuscinetto: Tutti i giocatori devono considerare il Portogallo e la Francia non adiacenti.

x58 – Torcia: Dichiarare la *Vittoria Imperiale* costa 2 azioni (vale per tutti i giocatori).

X59 – 3 Abilità attive:

- De Rerum Natura: Questa carta come una *Repubblica* per la per la *Vittoria Rinascimentale*.

- Religione come una reliquia del passato: sei immune all’effetto di *Messa in gioco Apostasia*.

- Torcia: Dichiarare la *Vittoria Religiosa* costa 2 azioni (vale per tutti i giocatori).

X69 – 2 Abilità attive:

- Collegio Trinigue: Le carte nella tua *Area di gioco* sono immuni l’effetto di *Silenziamento dei Vescovi*.

- Torcia: Dichiarare la *Vittoria Religiosa* costa 2 azioni (vale per tutti i giocatori).

Quadro generale

Ogni giocatore, che rappresenta una stirpe di famosi banchieri rinascimentali (Fugger, Medici, Cœur o Marchionni), nel suo turno dovrà eseguire 2 azioni tra le seguenti:

- pianificare l'estensione della sua influenza su una o più aree dell'Europa *Orientale* e *Occidentale*, acquistando carte dai rispettivi *Mercati*;
- eliminare dal libro paga i suoi uomini presenti in una o più aree dell'Europa, vendendo la corrispondente carta dalla propria *Mano* o dalla propria *Area di gioco*;
- espandere la sua influenza su una o più aree dell'Europa, spostando una carta dalla propria *Mano* alla propria *Area di gioco* per scatenare eventi durante la *Messa in gioco* della carta, schierando nei vari *Imperi* dell'Europa gli *Agenti* operativi e i personaggi (e gli eventi storici) raffigurati sulla carta con le loro eventuali *Abilità*;
- mettere in atto trame e complotti, eseguendo al più 1 *Operazione* da ciascuna dalle carte presenti nella sezione *Occidentale* della propria *Area di gioco*;
- mettere in atto trame e complotti, eseguendo al più 1 *Operazione* da ciascuna dalle carte presenti nella sezione *Orientale* della propria *Area di gioco*;
- indire una *Fiera*, sfruttando le *Rotte Commerciali* per fare cassa;
- dichiarare la propria vittoria, poiché sono state soddisfatte tutte le condizioni presenti su una carta *Vittoria attivata*.

Nel momento in cui entrambi i mazzi delle *carte Rotte Commerciali* vengono esauriti, il gioco termina immediatamente¹ e vince il giocatore che ha collezionato più *Punti Prestigio* di tipo *mecenate* (quelli con la statua del David); in caso di pareggio vince chi ha più *Fiorini* tra gli ex aequo per il primo posto.

Il gioco prevede continue interazioni dirette e indirette tra i giocatori e la creazione di una strategia per puntare a una delle 5 condizioni di vittoria (assicurarsi che gli altri giocatori non siano in grado di soddisfare i requisiti di nessuna delle condizioni delle 4 carte vittoria puntando ad accumulare il maggior numero di *Punti Prestigio mecenate* è una strategia di vittoria) mediante una continua attuazione e revisione delle tattiche offerte dalle carte presenti nella propria *Area di gioco*.

Componenti

Scatola in due parti con dimensioni 127mm × 190mm × 42mm.

Regolamento da 44 pagine del formato 115mm x 178mm.

Carte

Tutte le carte del gioco sono del formato 57mm × 85mm.

Carte del gioco base

120 carte, numerate da 1 a 120, suddivise come segue.

Carte giocatore

4 *Carte giocatore* sono numerate da 1 a 4.

1 Nella sezione L2 delle Living Rules c'è una proposta per una differente condizione di fine partita: la partita termina immediatamente se non è possibile pescare una carta da nessuno dei due *Mazzi Rotte Commerciali* (per riempire un vuoto in una delle posizioni del Mercato) perché entrambi i mazzi sono esauriti.

Sulla parte frontale delle *carte giocatore* sono presenti:

- in alto a sinistra (solo carta Jacob Fugger/arancione): l'indicazione che il possessore della carta è il primo giocatore;
- in alto a destra: 1 promemoria per il piazzamento durante la preparazione del gioco di un *Cubo Concessione* sullo stemma nobiliare della stirpe controllata dal giocatore; lo stemma è anche riportato in 2 metà su 2 *carte Mappa* adiacenti; nello spazio tra queste 2 *carte Mappa* dovrà essere posto il *Cubo Concessione* del colore raffigurato;
- al centro: il ritratto del membro più eminente della stirpe (solo per ambientazione) ed una breve biografia;
- in basso: un riassunto delle azioni disponibili durante il turno;
- sui bordi destro e sinistro: 2 frecce con le indicazioni *Est/Ovest* che indicano da quale lato andranno posizionate le *carte Rotta Commerciale* giocate dalla Mano del giocatore in base al mazzo di provenienza (*Est/Ovest*) – il colore delle freccia corrisponde con il colore del retro delle *carte Rotta Commerciale* che vengono poste nell'*Area di gioco*, ossia le *carte Rotta Commerciale Orientale* vanno poste a destra della freccia nera "East" mentre le *carte Rotta Commerciale Occidentale* vanno poste a sinistra della freccia bianca "West";

Sul retro delle carte giocatore è presente una legenda dei simboli presenti nelle *carte Impero* e nelle *carte Rotte Commerciali Orientale e Occidentale*.

Carte Mappa

10 *carte Mappa* dell'Europa, numerate da 5 a 14 (il numero non è stampato).

Le 6 *carte Mappa* “England”, “France”, “Holy Roman Empire” (HRE), “Portugal”, “Aragon” e “Papal States” rappresentano l'Occidente, mentre le 4 *carte Mappa* “Hungary”, “Ottoman”, “Mamluk” e “Byzantium” rappresentano l'Oriente.

Ogni *carta Mappa*:

- rappresenta un Impero (corrispondente a 1 delle 10 *carte Impero*) e ne riporta il nome, la capitale IN MAIUSCOLO e le altre *Città* con accanto il tipo di *Pezzo* che verrà posto sulla *Città* per effetto dell'*Arruolamento*. Ogni *Città* può contenere al più un *Pezzo*, tranne Constantinopoli (“Costantinople”) che ne può contenere 3 (come mostrato sulle *carte Mappa*); nota che il *Pezzo* che viene posto sulla città deve corrispondere con quello stampato solo nei casi dell'*Operazione Tassa* o durante l'*Arruolamento* effetto dell'azione *Indire una Fiera*.
- ha un lato sul quale è presente una Forma di Governo *Teocratica* (crocifisso bianco o rosso o mezzaluna nera) e sull'altra una *Laica* (stemma araldico); fanno eccezione le due *carte Stato Pontificio* (“Papal States”) e *Mamelucchi* (“Mamluks”) che mostrano sui entrambi i lati due differenti *Teocrazie*.

Su alcune *carte Mappa* è presente metà di uno scudo araldico, punto di “partenza” durante la preparazione del gioco di un giocatore – tra le 2 metà dello scudo, tra 2 *carte*, verrà posizionato 1 *Cubo* di legno del colore del giocatore che rappresenta la sua prima *Concessione commerciale*.

Lo spazio tra i lati corti o lunghi (non in diagonale) di 2 *carte Mappa* è definito come *Bordo*, quindi Inghilterra, Portogallo, Bisanzio e *Mamelucchi* hanno 2 *Bordi* e le altre 6 carte hanno 3 *Bordi*. Un *Bordo* è *Saturo* se in esso è presente una *Concessione* o un *Pirata*.

Rotte commerciali

Tutte le *carte Mappa* contengono una linea nera e una bianca che rappresentano il tragitto delle rispettive *Rotte Commerciali* (nera = Orientale, bianca = Occidentale).

Su alcune *carte Mappa* è presente:

- o un *Emporio* (stella nera o bianca a 20 punte) che è il punto di partenza di una *Rotta Commerciale* e il tipo di *Pezzo* verrà posto sull'*Emporio* per effetto dell'*Arruolamento*;
- o una freccia che è il punto finale di una *Rotta Commerciale*.

Carte Impero

10 *carte Impero*, numerate da 15 a 24; ogni *carta Impero* corrisponde a una *carta Mappa*.

Su una faccia della carta è presente la Forma di Governo *Repubblica*, identificata da una sagoma a forma di *Pergamena* (immagine centrale), mentre sull'altra faccia si trova la Forma di Governo *Monarchia*, identificata da una sagoma a forma di *Corona* (immagine centrale).

Quando un Impero è in gioco, ovvero quando un giocatore possiede la *carta Impero* nella sua *Area di gioco* (ciò avviene tramite un effetto di *Messa in gioco*, un'operazione di *Voto* o di *Campagna*), la forma di governo dell'Impero è quella mostrata dalla faccia visibile della *carta Impero* corrispondente; quando una *carta Impero* viene acquisita dal

giocatore dal mazzo delle *carte Impero*, viene sempre posta con il lato *Monarchico* visibile e posizionata all'estremità destra o sinistra della sua *Area di gioco* (a meno che si tratti di un *Impero Vassallo* che va posizionato sotto la carta *Impero Sovrano*).

Sulle *carte Impero* sono presenti le seguenti informazioni:

- al centro: un'immagine (solo per ambientazione);
- in basso al centro: il titolo (solo per ambientazione) e lo stemma;
- al centro a destra: delle note storiche (solo per ambientazione);
- nell'angolo in alto a sinistra: gli *Agenti*, ossia quantità, tipo e colore dei *Pezzi* che devono essere messi in gioco quando la *Forma di Governo* dell'*Impero* cambia mostrando il lato in questione;
- nell'angolo in alto a destra (solo in alcune carte):
 - dei simboli *Prestigio* all'interno di un ovale, necessario per vincere. Sulle *carte Impero* si trovano solo i seguenti tipi di *Prestigio*: cattolico (crocifisso bianco), islamico (mezzaluna nera), legislativo (la pergamena con la scritta "Law"), scoperta (la nave), mecenate (la statua del David);
 - le *Operazioni* consentite quando la carta è stata precedentemente giocata e si trova nell'*Area di gioco* del giocatore; l'*Operazione Campagna* è presente solo sul lato *Monarchico* delle *carte Impero*!

- nell'angolo in basso a sinistra l'*Ubicazione*, ossia la o le *carte Mappa* evidenziate in rosso sulle quali gli *Agenti*, le operazioni di *Messa in gioco* e le *Operazioni* agiscono.

Carte Vittoria

4 *carte Vittoria*, numerate da 25 a 28.

Su una faccia è presente la scritta *Inattiva* (“Inactive”) mentre sull'altra i requisiti da soddisfare per ottenere una vittoria immediata legata al contesto della carta: *Vittoria Rinascimentale* (“Renaissance”), *Vittoria Imperiale* (“Imperial”), *Vittoria Religiosa* (“Holy”), *Vittoria per Globalizzazione* (“Globalization”).

Le 4 *carte Vittoria* all'inizio della partita sono *Inattive* e ciascuna di esse può essere attivata giocando una delle *carte Cometa* (numerate 84, 85, 119 e 120) presenti nei 2 mazzi *Rotte Commerciali*. Qualunque *carta Cometa* può essere usata per attivare qualunque *carta Vittoria*!

Di seguito il dettaglio delle 4 *carte Vittoria*:

- Vittoria Religiosa con l'Inquisitore Torquemada: Per vincere, il giocatore deve avere più Prestigio nella religione suprema rispetto ad ogni altro singolo avversario. Una religione è definita suprema se:
 - il quantitativo di *Vescovi* in gioco del suo colore è maggiore della somma dei *Vescovi* in gioco delle altre 2 religioni e
 - in ciascuna *Teocrazia* della religione in oggetto il quantitativo di *Castelli*, *Cavalieri* e *Pirati credenti* è maggiore della somma di *Castelli*, *Cavalieri* e *Pirati eretici*. Vanno considerati solo i *Pezzi* sulla *carta Mappa*, non quelli sulla *carta Impero* (che sono *Repressi*).

- Vittoria Imperiale con Carlo V: Per vincere il giocatore deve avere nella sua *Area di gioco* almeno 2 (3 in una partita con 2 giocatori) *carte Impero* in Regime *Monarchia* in più di ogni altro singolo avversario.
- Vittoria per Globalizzazione con Cristoforo Colombo: Per vincere il giocatore deve avere nella sua *Area di gioco*:
 - almeno 2 *Concessioni Commerciali* in più di ogni altro singolo giocatore e
 - più *Prestigio* di tipo *Scoperta* (la nave) di ogni altro singolo giocatore.
- Vittoria Rinascimentale con Leonardo Da Vinci: Per vincere il giocatore deve avere nella sua *Area di gioco*:
 - più *carte Impero* attive dal lato *Repubblica* di ogni altro giocatore e
 - almeno 2 *Prestigio* di tipo *Legge* (la pergamena) in più di ogni altro giocatore.

Carte Rotte Commerciali

92 *carte Rotte Commerciali* divise in 2 mazzi:

- 57 *carte Rotta Commerciale Occidentale* caratterizzate dal retro della carta di colore bianco con la scritta “west draw deck”, numerate da 29 a 85;
 - le carte numero 84 e 85 hanno un colore della parte frontale differente dalle altre *carte Rotta Commerciale*

Occidentale perché sono *carte Cometa* e servono esclusivamente per attivare le *carte Vittoria*;

- 35 *carte Rotta Commerciale Orientale* caratterizzate dal retro della carta di colore nero con la scritta “east draw deck”, numerate da 86 a 120;
 - le carte numero 119 e 120 hanno un colore della parte frontale differente dalle altre *carte Rotta Commerciale Orientale* perché sono *carte Cometa* e servono esclusivamente per attivare le *carte Vittoria*.

Le *carte Rotte Commerciali* contengono le seguenti informazioni:

- in alto al centro: il titolo (solo per ambientazione);
- nell’angolo in alto a sinistra: gli *Agenti*, ossia quantità, tipo e colore dei Pezzi che possono (o devono, in base alla presenza o meno di un effetto *Messa in gioco* e della decisione del giocatore di usarlo) essere messi in gioco quando la carta viene giocata dalla Mano del giocatore all’*Area di gioco* del giocatore;
 - quando sulla sagoma della una *Torre* degli Scacchi c’è la bandiera dei pirati (il “Jolly Roger” – teschio e ossa incrociate), i pezzi vanno posizionati in un *Bordo di mare* come *Pirati* e non sulle Città come *Castelli*;
 - i *Cubi* corrispondono alla sagoma del *Pedone* degli Scacchi (tanto per complicare le cose) e sono divisi nei 4 colori dei giocatori per evidenziare il fatto che i *Cubi* sono di proprietà dei giocatori;
 - mentre le *Regine* sono rappresentati dalle carte stesse e non esiste un *Pezzo* in legno corrispondente;

- nota che come per le *Regine*, anche i *Re* sono raffigurati e rappresentati dalle carte *Impero* stesse e non esiste un *Pezzo* in legno corrispondente;
- nell'angolo in alto a destra (solo in alcune carte): un *Simbolo Prestigio* all'interno di un ovale, necessario per vincere e richiesto da alcune carte; ad esempio le carte con effetto “*Cambio di una Rotta Commerciale* per le Spice Islands” necessitano che il giocatore abbia nella sua *Area di gioco* almeno 1 simbolo Prestigio di tipo Scoperta. Esistono i seguenti *Simboli Prestigio*: cattolico (crocifisso bianco), riformista/ortodosso (crocifisso rosso), islamico (mezzaluna nera), legislativo (la pergamena con la scritta “Law”), scoperta (la nave), mecenate (la statua del David); l'espansione introduce anche un ulteriore tipo: il polimata (uomo vitruviano);
- al centro: un'immagine relativa al titolo e le note storiche (solo cosmetiche);
- subito sotto le note storiche si trova la riga con le *Operazioni* consentite quando la carta è stata precedentemente giocata e si trova nell'*Area di gioco* del giocatore;
- alcune carte dispongono di un'*Abilità*, descritta con del testo in grassetto, avente il titolo in nero e il testo in rosso; l'*Abilità* di una carta è sempre attiva, anche se non vengono utilizzate le *Operazioni* della carta, a meno che la carta non venga *silenziata* da un *Vescovo* che si trovi sopra di essa;
- subito sotto la riga delle *Operazioni*, in alcune carte si trova un effetto di *Messa in gioco*;

- infine l'ultima riga, assente nelle carte *Regina* (esempio: carta numero 75), contiene l'indicazione della o delle *carte Mappa* sulle quali gli *Agenti*, l'effetto di *Messa in gioco* e le *Operazioni* agiscono; l'*Operazione Campagna* è presente solo sul lato *Monarchico* delle *carte Impero!*

Carte della promo vendita sul BoardGameGeek Store

5 carte, numerate da BGG01 a BGG05, suddivise come segue:

- 3 *carte Rotta Commerciale Orientale* (retro nero), numerate da BGG01 a BGG03
- 2 *carte Rotta Commerciale Occidentale* (retro bianco), numerate da BGG04 a BGG05

Carte dell'espansione ufficiale

60 carte numerate da x1 a x60, suddivise come segue:

- 1 carta di istruzioni, numerata x1;
- 30 *carte Rotta Commerciale Orientale* (retro nero), numerate da x2 a x31;
- 29 *carte Rotta Commerciale Occidentale* (retro bianco), numerate da x32 a x60;

Pezzi in legno

Qualora un giocatore dovesse posizionare un nuovo *Pezzo* in legno e non ve ne siano più nella riserva, è consentito prenderne uno tra quelli *Repressi* o, se non ve ne sono del tipo richiesto, da un punto qualsiasi.

- 15 *Vescovi* (5 bianchi, 5 rossi, 5 neri): rappresentati sulle carte dalla figura dell'Alfiere degli scacchi (in inglese sia l'Alfiere sia il termine *Vescovo* si traducono con "Bishop" e da qui il gioco di parole); i *Vescovi* non vengono posizionati sulle *carte Mappa* ma solo sulle *carte Impero* e *Rotta Commerciale* presenti nell'*Area di gioco* dei giocatori! Inoltre un *Vescovo* non può fermarsi o transitare sulla carta giocatore (il *Vescovo* viene mosso solo tramite l'*Operazione Inquisitore*), quindi resterà sempre nella sezione *Orientale* o *Occidentale* di un'*Area di gioco* fino alla sua eliminazione o fino al termine della partita.
 - *Dieta di Worms*: Se un *Vescovo* viene spostato su una carta dove si trova un altro *Vescovo* (anche se dello stesso colore), entrambi vengono rimossi.
 - *Pacificazione*: Se un *Vescovo* viene spostato (il *Vescovo* deve essere fisicamente spostato) su una *carta Impero* che contiene dei *Pezzi repressi* (*Torri*, *Cavalieri*, *Servi della Gleba*), uno dei *Pezzi* può essere rimosso gratuitamente dalla carta, ovvero essere *Pacificato*. La *Dieta di Worms* ha priorità sulla *Pacificazione*.
 - Un *Vescovo* *silenzia* l'*Abilità* e tutte le *Operazioni* non a sfondo **azzurro** delle *carte Impero* e *Rotta Commerciale* sulle quali si trova; i *Simboli Prestigio* non vengono *Silenziati*.
 - Per il *Vescovo* la combinazione di carte *Re+Regina* (ma non *Sovrano+Vassalli*) presenti nell'*Area di gioco* del giocatore valgono come un'unica carta (quindi contano come un unico movimento/posizione e vengono *silenziate* entrambe!).

- Un *Vescovo* che si trova su una *carta Impero Vassallo* può spostarsi sulla carta *Sovrano* corrispondente o su un altro *Vassallo* del *Sovrano*; dalla carta *Sovrano* può spostarsi su qualsiasi *Vassallo* del *Sovrano*.
- 24 teste di Cavallo (10 bianchi, 7 rossi, 7 neri): i *Cavalieri*, rappresentati sulle carte dalla figura del Cavallo (in inglese sia il Cavallo degli scacchi sia il termine *Cavaliere* si traducono Knight e da qui il gioco di parole); vengono posizionati sulle *carte Mappa* quando in gioco e sulle *carte Impero* quando *Repressi*; nella maggior parte dei casi i *Cavalieri* vengono utilizzati come truppe di attacco e difesa;
- 24 Cilindri (10 bianchi, 7 rossi, 7 neri): i *Castelli*, rappresentati sulle carte dalla figura della Torre (in inglese la Torre degli scacchi si traduce con “Rook” (rocca, castello) e da qui il gioco di parole); vengono posizionati sulle *carte Mappa* quando in gioco e sulle *carte Impero* quando *Repressi*;
 - se posizionati su una *Città* su una *carta Mappa*, rappresentano i *Castelli*, che vengono utilizzati quasi sempre come truppe di difesa;
 - se posizionati su una *carta Impero (Repressi)*, talvolta vengono usati come truppe in attacco;
 - se posizionati in un *Bordo*, rappresentano i *Pirati*, che in alcuni casi vengono utilizzati come attaccanti e in altri come difensori;
- 40 *Cubi* con spigolo da 8mm (10 verdi, 10 gialli, 10 arancioni, 10 rossi):

- se posizionati su una *carta Impero* (perché *Repressi*), rappresentano i *Servi della Gleba*;
- se posizionati tra 2 *carte Mappa* rappresentano delle *Concessioni* commerciali;
- le *Concessioni* e i *Servi della Gleba* in alcuni casi vengono utilizzati come truppe d'attacco;

Le *Concessioni* commerciali (*Cubi*) possono essere posizionati in qualsiasi *Bordo* mentre i *Pirati* solo nei *Bordi* di mare (ossia un *Bordo* attraversato dalle linee bianca e nera delle *Rotte Commerciali*). Nota che una *Concessione* posizionata su un *Bordo non di mare* non frutterà mai *Fiorini*, ma servirà in caso di calcolo delle maggioranze (es: *Operazione Voto*). Ogni *Bordo* può contenere la massimo o 1 *Concessione* o, se *di mare*, 1 *Pirata*.

Concessioni e *Pirati* in un *Bordo* sono soggetti a carte che referenziano uno qualsiasi dei 2 *Imperi* adiacenti al *Bordo*.

Esempio 1: lo spazio tra Inghilterra e Francia può essere oggetto di effetti di carte relative alla Francia, all'Inghilterra o a tutto l'*Occidente*.

Esempio 2: lo spazio tra Stato Pontificio e Ottomano può essere oggetto di effetti di carte relative allo Stato Pontificio, a Ottomano, a tutto l'*Oriente* o a tutto l'*Occidente*.

Una *Concessione* non può essere posizionata in un *Bordo* che contiene un *Pirata*.

Un *Pirata* viene rimosso per effetto di un'*Operazione* di *Assedio* o di un'*Operazione Corsaro* (in questo caso un *Pirata* per ucciderne un altro deve essere di religione differente) o quando un *Agente Pirata* viene

posizionato nello stesso *Bordo di mare* dove già si trova un *Pirata* (nel caso degli *Agenti* la religione è irrilevante, l'uccisione avviene sempre).

Pezzi in plastica

- 1 Disco bianco e 2 neri: servono a coprire i 3 *Empori* non attivi. Durante il corso della partita ci saranno sempre esattamente 2 *Empori* attivi (1 bianco e 1 nero) e 3 non attivi (2 neri e 1 bianco);
- 4 Dischi rossi e 33 gialli: rappresentano il denaro, espresso in *Fiorini*. La quantità posseduta da ciascun giocatore è pubblica; inoltre se servissero altri *Fiorini*, utilizzate degli oggetti come sostituti.
 - Ogni disco rosso vale 5 *Fiorini*;
 - Ogni disco giallo vale 1 *Fiorino*.

Significato dei colori

I colori rosso, bianco e nero, quando utilizzati sui *Pezzi Vescovo*, *Cavaliere* e *Castello* e nelle rispettive icone sulle *carte Mappa* rappresentano l'affiliazione del *Pezzo* a una delle religioni:

- Il colore bianco identifica la religione cristiana cattolica;
- Il colore rosso identifica la religione cristiana non cattolica (ortodossa sulle carte dell'Europa Orientale e protestante sulle carte dell'Europa Occidentale) – per quel che concerne le meccaniche del gioco protestanti e ortodossi sono un'unica entità che non necessita mai di distinzione tra le 2 confessioni – considerali come “la terza religione che non è bianca o nera”;

- Il colore nero identifica la religione islamica.

I colori azzurro, arancione, giallo e verde indicano i cubi direttamente posseduti dal giocatore del medesimo colore; tali indicazioni si trovano nelle sezioni *Agente* delle *carte Impero* (dove servono come promemoria per il piazzamento, dato che il profilo dell'*Agente* disegnato è quello del *Re*) e di alcune *carte Rotta Commerciale*.

Concetti e definizioni ricorrenti

Cina

La *Cina* è la “riserva” dove vengono posti i *Fiorini* non controllati da alcun giocatore. Tutti i pagamenti vanno alla Cina, tranne nel caso dell’Azione “Acquistare un carta dal Mercato”.

Adiacenza

Due *carte Rotta Commerciale* nell’*Area di gioco* sono adiacenti se poste una accanto all’altra, mentre 2 *carte Mappa* sono adiacenti se condividono un *Bordo* (ortogonalmente) o un angolo (diagonalmente); ad esempio l’*Aragona* è adiacente a 5 carte mappa, l’*Inghilterra* a 3.

Una carta *Sovrano* e tutte le sue carte *Vassallo* sono adiacenti tra loro e alle due carte che si trovano alla destra e alla sinistra del *Sovrano*.

Mappa attiva e Ubicazione attiva

Per *Carta Attiva* s’intende la carta presa in considerazione nel corso di un’azione.

La maggior parte delle azioni è incentrata su una carta; le 2 azioni “Effettuare le azioni delle carte poste nella sezione *Occidentale* dell’*Area di gioco*” e “Effettuare le azioni delle carte poste nella sezione *Orientale* dell’*Area di gioco*” consentono di utilizzare in un’unica azione più carte: in questo caso la *Carta Attiva* varia all’interno dell’azione ed è via via quella che viene utilizzata.

L’*Ubicazione Attiva* è l’Ubicazione della *Carta Attiva*, che, tranne nel caso delle *Operazioni* *Commercio* e *Inquisitore*, indica l’Ubicazione dove o da dove (*Operazione* *Campagna*) effettuare l’azione.

Monarchia/Repubblica e Teocrazia/Laico

La situazione politica di un *Impero* è definita da quanto mostrato dalle due carte ad esso collegate: la *carta Mappa* e la *carta Impero*.

Carta Mappa

Con l’eccezione di “Papal States” e “Mamluks”, ogni *carta Mappa* presenta da un lato il simbolo di una *Teocrazia* (crocifisso o mezzaluna accanto al nome dell’*Impero*) e dall’altro la Forma di Governo medievale (stemma araldico dell’*Impero*), che in questa traduzione viene definita per semplicità (e con varie approssimazioni) *Laica*.

“Papal States” e “Mamluks” presentano due diverse *Teocrazie* sulle due facce della *carta Mappa*: una islamica (nera) e l’altra cattolica (bianca).

Il lato di partenza (per la preparazione del gioco) di ogni *carta Mappa* è quello sul quale compare accanto al nome dell’*Impero* una piccola icona che rivela quale sia la *Teocrazia* stampata sull’altra faccia della carta.

Per trasformare la Forma di Governo *Laica* in *Teocrazia*, è necessario effettuare con successo una **Guerra Religiosa** del tipo corrispondente alla religione della *Teocrazia*: questo significa che in un *Impero* è possibile instaurare una *Teocrazia* di un certa religione solo se è stampata su una delle due facce della *carta Mappa*.

Per trasformare la *Teocrazia* in Forma di Governo *Laica* devi effettuare con successo una **Cospirazione**.

Carta Impero

Le *carte Impero* presentano su una faccia la *Monarchia* e sull'altra la *Repubblica*.

Una *Monarchia* può diventare *Repubblica* solo tramite un *attacco Fantoccio* (ossia contro una *carta Impero* già presente nella tua *Area di gioco*) eseguito con successo tramite una delle seguenti opzioni: un'Operazione **Voto**, una **Guerra Civile** o una **Guerra Religiosa**. Ciò accade come conseguenza del *Cambio di Regime* (vedi più avanti) che implica il dover girare la *carta Impero*; quindi non è un viaggio a senso unico da *Monarchia* a *Repubblica*!

Una *Repubblica* può diventare *Monarchia* tramite:

- un'Operazione **Voto** su un *Impero* la cui *carta Impero* si trova nell'*Area di gioco* di un avversario;
- un'Operazione **Voto Fantoccio** su un *Impero* con Forma di Governo *Repubblica*;
- una **Campagna** eseguita con successo;

- una **Guerra Civile** o una **Guerra Religiosa** eseguita con successo contro un *Impero* la cui *carta Impero* si trova nel mazzo *Impero* o nell'*Area di Gioco* di un avversario;
- un *attacco Fantoccio* eseguito con successo di tipo **Guerra Civile** o **Guerra Religiosa** contro una *Repubblica*.

Combinazioni

Monarchia Teocratica, Monarchia Laica, Repubblica Teocratica, Repubblica Laica.

Saturazione

Una *Città* è *Satura*, se su di essa sono presenti un numero di pezzi pari a quanti ne sono raffigurati sulla carta (1 per ogni *Città*, tranne Costantinopoli che ne può contenere 3).

Una *carta Mappa* è *Satura*, se tutte le sue *Città* sono *Sature*.

Mappa

Sulle *carte Mappa* ci potranno essere solo *Cavalieri, Castelli* e dischi di copertura degli *Empori*. Mai *Vescovi*.

In un *Bordo* tra 2 *carte Mappa* ci potrà essere solo 1 *Concessione commerciale*; in un *Bordo di mare* ci potrà essere o 1 *Concessione commerciale* o 1 *Pirata*.

Quando una regola richiede il posizionamento di *Pezzi*:

- I *Vescovi* vanno posizionati sulle carte nell'*Area di gioco* dei giocatori;

- I *Castelli* e i *Cavalieri* vanno posizionati:
 - o su una *Città non Saturata* della *carta Mappa* indicata dalla regola;
 - o su un *Emporio* attivo e non *Saturo* della *carta Mappa* indicata dalla regola;
 - o sulle *carte Impero* presenti nell'*Area di gioco* dei giocatori.

Relazione tra le carte Mappa e le carte Rotta Commerciale

La maggior parte delle carte *Rotta Commerciale* riferenzia una *carta Mappa* che serve a determinare direttamente (es: **Cospirazione**) o indirettamente (es: *Decapitazione*) gli effetti *Messa in gioco* e alcune *Operazioni*; tale referenza viene definita *Ubicazione*.

Alcune *Ubicazioni* riferenziano per intero l'*Occidente* (es: carta 88) o l'*Oriente* (es: carta 61). In questo caso sostituisci mentalmente la scritta *Occidente* con l'elenco delle sei *carte Mappa* che corrispondono all'*Occidente* o con le 4 *carte Mappa* che corrispondono all'*Oriente*.

Questa corrispondenza vale in entrambi i sensi:

- se l'*Ubicazione* di un'*Operazione Decapitazione* è la *carta Mappa* "Ottomano" (es: carta 116), è possibile scartare da un'*Area di gioco* indifferentemente una carta con *Ubicazione* "Ottomano" o una con l'*Ubicazione* l'*Oriente*.
- Se l'*Ubicazione* di un'*Operazione* è l'*Occidente* (es: carta 82), è possibile eseguire l'*Operazione Tassa* contro una qualsiasi

Concessione nel *Bordo* di una delle 6 *carta Mappa* dell'*Occidente*.

Nota che le *Concessioni Commerciali* e i *Pirati* si trovano *nel Bordo* tra 2 *carte Mappa*, quindi sono referenziate da un'*Ubicazione* relativa a una delle 2 *carte Mappa* adiacenti al *Bordo*. Ad esempio una *Concessione* o un *Pirata* tra le *carte Mappa* Stato Pontificio e Ottomani sono *Ubicati* contemporaneamente in Stato Pontificio, Ottomani, *l'Occidente* e *l'Oriente*.

Alcune *Operazioni* come *Voto* e *Commercio* riportano l'area di applicabilità (*Oriente* o *Occidente*) sull'icona dell'*Operazione* e non va considerata l'*Ubicazione Attiva*.

L'*Operazione Inquisitore* utilizza l'*Ubicazione* della carta sulla quale si trova il *Vescovo* e non l'*Ubicazione Attiva*.

L'*Operazione Corsaro* utilizza l'*Ubicazione Attiva* e le *Ubicazione* adiacenti ai *Bordi* dell'*Ubicazione Attiva*.

Area di gioco

L'*Area di gioco* per ciascun giocatore è caratterizzata dalla propria *carta giocatore* affiancata dalle varie *carte Rotta Commerciale* giocate e *Impero* conquistate, posizionate a destra e a sinistra (*Est/Ovest*) della carta giocatore rispettando l'indicazione "East"/"West".

Nell'*Area di gioco* ci saranno:

- *carte*: la carta giocatore, *carte Rotta Commerciale* e *carte Impero*.
- *Pezzi*: *Vescovi* su qualsiasi *carta Rotta Commerciale* e *Vescovi*, *Castelli*, *Cavalieri* e *Servi della Gleba* sulle *carte Impero*.

Mano del giocatore

La tua *Mano* è limitata a 2 carte, fatta eccezione per le *carte Cometa* che, appena acquistate, automaticamente e senza consumare altre azioni devono essere usate per attivare una *carta Vittoria Inattiva*.

Se per qualsiasi ragione hai in mano più di 2 carte, riduci immediatamente (anche se non è il tuo turno) la tua Mano a 2 carte, scegliendo quali scartare.

Pezzo non disponibile nella riserva

Qualora il Pezzo che si desidera piazzare su una *carta Mappa* o su un'*Area di gioco* non sia disponibile nella riserva, è consentito prenderne uno identico

1. tra quelli *Repressi* sulla *carta Impero* (posizionamento di *Vescovo*, *Castello* o *Cavaliere*) corrispondente o sulle *carte Impero* corrispondenti all'area di Mappa indicata sulla carta dove si deve giocare il *Pezzo* o, se non ve ne sono del tipo richiesto,
2. da una carta qualsiasi.

Scartare/Uccisione/Decapitazione/Rimozione

I termini *scartato*, *decapitato*, *ucciso*, *rimosso* sono tutti sinonimi:

- se si tratta di un *Pezzo*, va tolto dalla *carta Mappa* sulla quale si trova e messo nella riserva dei *Pezzi*;
- se si tratta di una carta, dipende dalla carta:
 - le *carte Impero* tornano nel mazzo *Impero*;

- tutte le altre carte (che saranno *carte Rotta Commerciale* nell'*Area di gioco* di un giocatore) vengono rimesse nella scatola e non saranno più utilizzate per il resto della partita;
- nel caso particolare di un *Re* sposato a una *Regina*: se il *Re* torna nel mazzo Impero, la *Regina* viene scartata; se viene scartata la Regina (**Apostasia**) il re non viene scartato.

Repressione

Quando un *Pezzo non Pirata* viene *Represso*, viene tolto dalla *carta Mappa* sulla quale si trova e:

- se la corrispondente *carta Impero* è in gioco (ossia in un'*Area di gioco* di un giocatore), allora viene posto sulla *carta Impero* (la capienza delle *carte Impero* è infinita) altrimenti
- se la corrispondente *carta Impero* non è in gioco (ossia è ancora nel mazzo delle *carte Impero*), allora viene messo nella riserva dei *Pezzi*.

I *Pirati* non possono essere *repressi*: vengono automaticamente *uccisi*.

La *Repressione* può avvenire in 4 modi:

- tra *Cubi* come effetto di un *Cambio di Regime*, quando viene piazzata una *Concessione* dove già ce ne è una: la repressione di una *Concessione* esistente costa 1 *Fiorino* da pagare alla *Cina*; nota: un *Pirata* non reprime una *Concessione*, ma la *uccide*.
- come effetto di una *Operazione di Repressione*: chi reprime guadagna 1 *Fiorino*;
- vedi “Giocare una carta” a pagina 40: pagamento di 1 *Fiorino*;

- come effetto di una *Operazione di Tassazione*: in questo caso non c'è movimento di *Fiorini*.

Emancipare

Il contrario della *Repressione*: sposta uno più *Pezzi Repressi* (anche se non hanno partecipato alla *Battaglia*) dalla *carta Impero* sulla quale si trovano alla *carta Mappa* corrispondente rispettando le seguenti regole:

- un *Castello* o un *Cavaliere* può essere posizionato su una *Città* non *Satura* (Costantinopoli ha spazio per 3 *Pezzi*) e
- una *Concessione* può essere posizionata in un *Bordo* vuoto della *carta Mappa* corrispondente.

Classe Regnante

Sinonimo per *Cavalieri* e *Castelli*.

Sovrano e Vassallo

Se un *Re* conquista un altro *Impero* durante una *Operazione Campagna*, gli *Imperi* vincitore e perdente diventano rispettivamente *Sovrano* e *Vassallo*. La *carta Impero Vassallo* viene posizionata adiacente e sotto quella del *Sovrano* (ulteriori *carte Impero Vassallo* saranno posizionate adiacenti e sotto l'ultima *carte Impero Vassallo* acquisita); i *Simboli Prestigio*, le *Abilità* e le *Operazioni* presenti sulla *carta Impero Vassallo* restano validi e usabili.

Un *Vassallo* non può effettuare una *Campagna* contro il suo *Sovrano*, ma può effettuarla contro altri *Vassalli* del suo stesso *Sovrano*, in caso di vittoria però non vi sarà un *Cambio di Regime*.

Un *Vassallo* può effettuare una *Campagna* contro altri Imperi che si trovano sia nelle *Aree di gioco* di altri giocatori sia nel *mazzo Impero*; se vincerà tali Imperi diventeranno *Vassalli* del *Sovrano* del (*Vassallo*) vincitore.

Un *Sovrano* può effettuare una *Campagna* contro i suoi *Vassalli*, ma non vi sarà un *Cambio di Regime*.

Un *Vescovo* che si trova su una carta Impero “viaggia” su e con essa, sia quando la *carta Impero* diventa un *Vassallo* sia quando si libera dallo stato di *Vassallaggio*.

Azioni (attacchi) Fantoccio

È consentito utilizzare effetti delle carte anche contro carte (anche se stessa! Es: *Operazione Decapitazione*) e *Pezzi* propri o già in proprio possesso o controllo.

Nel regolamento originale a questo tipo di atti viene data la definizione di “Strawman” (che significa Spaventapasseri, usato in alcune tattiche militare per spaventare il nemico confondendolo e facendogli credere di trovarsi contro molti più avversari che in realtà erano spaventapasseri truccati da soldati) – https://it.wikipedia.org/wiki/Argomento_fantoccio – e in genere l’effetto è che si hanno a disposizione degli effetti o conseguenze in più rispetto o particolari rispetto a fare lo stesso in una situazione in cui il bersaglio è di proprietà di un altro giocatore o ancora nelle *Riserve* o nel *Mazzo Impero*.

Ad esempio un’*Operazione Voto Fantoccio* contro *carte Impero*, permette di girare la *carta Impero* da *Monarchia* a *Repubblica* e viceversa, mentre se la *carta Impero* fosse nel *mazzo Impero* o nell’*Area di gioco* di un altro giocatore andrebbe presa come *Monarchia*.

Battaglia

Una *Battaglia* avviene per effetto di una *Operazione* *Campagna*, *Guerra Civile* o *Guerra Religiosa*.

Obbligatoriamente ogni *Pezzo* attaccante uccide e viene ucciso da un *Pezzo* difensore, il giocatore che attacca decide quali *Pezzi* vengono eliminati.

I *Vescovi* non partecipano ai combattimenti; le *Concessioni* e i *Servi della Gleba* partecipano alla battaglia solo in caso di *Rivolte Popolari*; i *Pirati*, i *Castelli* e i *Cavalieri* attaccanti sopravvissuti rimangono sulla carta dalla quale è partito l'attacco.

L'attacco ha successo se sopravvive almeno 1 *Pezzo* attaccante; in tal caso sulla *carta Mappa* corrispondente all'Impero conquistato è obbligatorio posizionare (fino alla saturazione della carta – l'eccedenza diventa automaticamente *Repressa*) gli *Agenti* e i *Pezzi Repressi* che hanno partecipato alla *Battaglia* e sono sopravvissuti, secondo la seguente logica:

1. (obbligatorio) gli *Agenti* indicati sulla carta giocata che ha causato la *Battaglia*, se la carta è stata giocata dalla *Mano* verso l'*Area di gioco* e quindi non come *Operazione*, e
2. tra gli eventuali *Pezzi Repressi* (che quindi già si trovavano sulla *carta Impero* corrispondente alla *carta Mappa* con l'Impero conquistato):
 1. (obbligatorio) i *Pezzi Repressi* che hanno combattuto e sono sopravvissuti;
 2. (opzionale) i *Pezzi Repressi* che non hanno combattuto possono essere *Emancipati*.

La regola è che dopo aver combattuto, gli Agenti che hanno vinto non uccidono/reprimono per essere posizionati. Se non c'è spazio per essi, vengono automaticamente repressi (i Pirati vengono automaticamente uccisi).

Nota: tutte le *Abilità* e *Operazioni* che prevedono una *Battaglia*, contengono nell'icona le 2 spade incrociate, simbolo della *Battaglia*.

Cambio di Regime

Il *Cambio di Regime* può causare uno spostamento o variazione del lato a faccia in su di una *carta Impero*, mai di una *carta Mappa*.

Se la *carta Impero* che corrisponde all'*Impero* in cui accade il *Cambio di Regime*

- si trova ancora nel mazzo, prendila e ponila nella tua *Area di gioco* come *Monarchia*.
- si trova nell'*Area di gioco* di un altro giocatore, prendila e ponila nella tua *Area di gioco* come *Monarchia*, mantenendo su di essa tutti i *Pezzi* che non hanno combattuto (*Repressi - Servi della Gleba, Castelli, Cavalieri*) e *Vescovi*; scarta le eventuali *carte Regina* e *Vassalli* e i *Pezzi* su di esse.
- si trova nella tua *Area di gioco* girala dall'altro lato (attaccare un *Impero* proprio è l'unico modo per creare una *Repubblica!*); nel caso in cui sia un *Impero Vassallo*, sposta la carta all'estremità della tua *Area di gioco*, mantenendo su di essa tutti i *Pezzi* che non hanno combattuto (*Repressi - Servi della Gleba, Castelli, Cavalieri*) e *Vescovi*; scarta le eventuali *carte Regina* e *Vassalli* e i *Pezzi* su di esse.

Nel caso di una *Operazione Campagna* (di Guerra), l'Impero vincitore diventa *Sovrano* e quello sconfitto *Vassallo*.

Piazza una *Concessione* (come ricordato dal Cubo sulla *carta Impero*), eventualmente *Reprimendo* la *Concessione* esistente, che occupa la posizione desiderata, pagando 1 *Fiorino*.

Se lo desideri puoi *Emancipare* i *Pezzi Repressi* (*Servi della Gleba, Castelli, Cavalieri*) presenti sulla *carta Impero* sconfitta.

Nota: tutte le *Abilità* e *Operazioni* che prevedono un *Cambio di Regime*, contengono nell'icona il simbolo scacchistico del *Re* affiancato da 2 frecce.

Preparazione

Decidere se giocare o meno con le opzioni:

- **Astrologia:** La carta in cima a ciascuno dei 2 mazzi delle *Rotte Commerciali* deve essere sempre visibile (girata a faccia in su per simulare le previsioni astrologiche);
- **Bancarotta:** la possibilità di fallire ed essere eliminati dal gioco se si resta senza *Fiorini, Concessioni* e *Carte* nella propria Area di gioco e in *Mano* (le banche falliscono se restano senza soldi); questa opzione modifica l'azione "Indire una Fiera".

Mappa

Posizionare le *carte Mappa* in una matrice 2×5, lasciando la distanza di un *Cubo* tra le carte, come mostrato nella seguente figura:

Inghilterra <i>Laico</i>	Francia <i>Laico</i>	Sacro Romano Impero <i>Laico</i>	Ungheria <i>Laico</i>	Bisanzio <i>Laico</i>
Portogallo <i>Laico</i>	Aragona <i>Laico</i>	Stato Pontificio <i>Teocrazia cattolica</i>	Ottomano <i>Laico</i>	Mamelucchi <i>Teocrazia islamica</i>

Copri con un disco di plastica nera “Timbuktu” e “Novgorod”, e con quello bianco le “Spice Islands”.

Poni su ogni capitale (le città con il nome tutto maiuscolo) il *Pezzo* indicato; Costantinopoli parte con 3 *Pezzi*.

Giocatori

Assegna casualmente a ciascun giocatore una *carta giocatore* e posiziona tra 2 *carte Mappa* la *Concessione* di partenza di ciascun giocatore nel *Bordo* dove si trova lo stemma araldico riportato sulla carta giocatore. Nota: anche se gli stemmi non sono in corrispondenza delle linee bianche e nere delle *Rotte Commerciali*, *Saturano* comunque il *Bordo* in cui si trovano.

Se il giocatore arancione (Fugger) è in gioco, egli è il giocatore iniziale, altrimenti determinate il giocatore iniziale.

Il giocatore iniziale riceve 3 *Fiorini*, il secondo 4, il terzo 5 e il quarto 6.

Il gioco procederà sempre in senso orario e l’ordine di gioco non varia.

Aree di gioco dei giocatori

Per creare la tua *Area di gioco*, posiziona davanti a te la tua carta giocatore. Giocherai in seguito le *carte Rotta Commerciale Occidentale* alla sinistra della tua carta giocatore e quelle *Orientali* a destra (il

colore delle frecce sulla *carta giocatore* deve corrispondere al retro delle *carte Rotta Commerciale*).

Attenzione: quel che conta è il colore del retro della carta che corrisponde alla scritta East/West in bianco su grigio in basso sulla carta, non l'*Ubicazione* della carta; ad esempio carta 57 è una carta *Occidentale* (bianca) ma la sua *Ubicazione* sono i Mamelucchi, che si trovano nell'*Oriente*.

Prendi i rimanenti *Cubi* del tuo colore e ponili sopra e adiacenti alla tua carta giocatore.

Mazzi carte Rotte Commerciali e il Mercato

Mischia le 2 *carte Cometa* del mazzo *Rotta Commerciale Occidentale* con 12 carte a caso del mazzo *Rotta Commerciale Occidentale*.

Al di sopra di questo mazzo di 14 carte, aggiungi un altro mazzo costituito da 4 *carte Rotta Commerciale Occidentale* per ciascun partecipante alla partita.

Quindi il mazzo conterrà $2 + 12 + 4 \times \text{numero giocatori}$ carte.

Ripeti per le *carte Rotta Commerciale Orientale* e le relative *carte Cometa*.

Le rimanenti *carte Rotta Commerciale* non utilizzate non saranno usate in questa partita e possono essere rimesse nella scatola.

Poni i 2 mazzi così creati come mostrato nella seguente figura:

carta Vittoria 1 (Inattiva)	Inghilterra <i>Laico</i>	Francia <i>Laico</i>	S. Rom. Imp. <i>Laico</i>	Ungheria <i>Laico</i>	Bisanzio <i>Laico</i>	carta Vittoria 3 (Inattiva)
carta Vittoria 2 (Inattiva)	Portogallo <i>Laico</i>	Aragona <i>Laico</i>	Stato Pontif. <i>Teoc. cattolica</i>	Ottomano <i>Laico</i>	Mamelucchi <i>Teoc. islamica</i>	carta Vittoria 4 (Inattiva)
Fiera occidentale: faccia in giù	Mercato: faccia in su (occidentale 1)	Mercato: faccia in su (occidentale 2)	Mercato: faccia in su (occidentale 3)	Mercato: faccia in su (occidentale 4)	Mercato: faccia in su (occidentale 5)	Mazzo Rotta Commerciale Occidentale
	Costo: 1F	Costo: 2F	Costo: 3F	Costo: 4F	Costo: 5F	
Fiera orientale: faccia in giù	Mercato: faccia in su (orientale 1)	Mercato: faccia in su (orientale 2)	Mercato: faccia in su (orientale 3)	Mercato: faccia in su (orientale 4)	Mercato: faccia in su (orientale 5)	Mazzo Rotta Commerciale Orientale

Dai 2 mazzi pesca 6 carte e ponile a faccia in su nelle posizioni da (1) a (5) per formare il Mercato e una in quella nella posizione della fiera.

Dopo che tutti hanno visto le 2 carte in posizione (carta fiera) girale a faccia in giù.

Se desiderate giocare con l'opzione **Astrologia**, la prima carta di ciascuno dei 2 mazzi Rotta Commerciale deve sempre essere visibile, altrimenti la prima carta di ciascuno dei 2 mazzi deve sempre essere a faccia in giù, finché non viene usata per il Mercato.

Mazzi e Riserve

Creare il mazzo Impero con le 10 carte *Impero*. Queste carte sono sempre consultabili dai giocatori.

Posizionare le 4 carte *Vittoria* come descritto nella tabella precedente con il lato *Inattiva* visibile.

Posizionare i *Fiorini* a portata di *Mano* per creare la *Cina* e i *Pezzi* in legno rimanenti suddivisi per forma e colore per creare le rispettive riserve.

Sequenza di gioco

Iniziando dal giocatore iniziale, tutti i giocatori svolgono il proprio turno di gioco nel seguente ordine:

1. Se il giocatore ha più di 2 carte in *Mano* deve scartare tutte quelle in eccesso.
2. Effettuare 2 azioni, tra le seguenti in qualsiasi ordine:
 - Passare e non effettuare un'azione (anche 2 volte nello stesso turno);
 - Acquistare una carta dal mercato alla propria *Mano* (anche 2 volte nello stesso turno);
 - Giocare una carta dalla propria *Mano* all'*Area di gioco* (anche 2 volte nello stesso turno);
 - Vendere una carta dalla propria *Mano* o dalla propria *Area di gioco* (anche 2 volte nello stesso turno);
 - Effettuare le azioni delle carte poste nella sezione *Occidentale* dell'*Area di gioco* (1 sola volta per turno);
 - Effettuare le azioni delle carte poste nella sezione *Orientale* dell'*Area di gioco* (1 sola volta per turno);
 - Indire una *Fiera* tramite la *Rotta Commerciale Occidentale* (1 sola volta per turno);

- Indire una *Fiera* tramite la *Rotta Commerciale Orientale* (1 sola volta per turno);
 - Dichiarare la propria Vittoria poiché si sono soddisfatti tutti i requisiti di una *carta Vittoria* attiva (ovviamente 1 sola volta per turno).
3. Riempire gli spazi vuoti nel *Mercato*: nel caso in cui ci siano vuoti nelle 12 caselle del mercato e delle *Fiera*, fai scorrere le carte a faccia in su verso sinistra insieme con gli eventuali Fiorini sopra di esse. Se una carta a faccia in su finisce nella casella Fiera, va girata a faccia in giù, appunto dal lato *Fiera* (sfondo bianco o nero con la nave); nel caso in cui sia una carta *Cometa*, non sarà più utilizzabile per attivare una carta *Vittoria*. Se uno dei 2 mazzi termina, pesca le carte dall'altro. Se entrambi sono terminati, la partita finisce immediatamente e vince il giocatore che ha collezionato più *Prestigio* di tipo *mecenate* (la statua del David); in caso di pareggio vince chi ha più fiorini tra gli ex aequo per il primo posto.
 4. Nel caso in cui la partita non sia terminata, il turno passa al giocatore alla sinistra del giocatore corrente.

Le azioni

Acquistare una carta dal mercato

Aggiungi la carta alla tua Mano. Sono acquistabili solo le carte a faccia in su (quelle a faccia in giù sono per l'azione "Indire una Fiera"); se è attiva l'opzione Astrologia, le carte a faccia in su nei mazzi non sono acquistabili.

- massimo 2 carte: non puoi acquistare una carta se ne hai già 2 nella tua *Mano*. Il limite delle 2 carte in *Mano* non si applica alle *carte Cometa* che non vengono aggiunte alla *Mano*, ma immediatamente scartate senza consumare un'altra azione per attivare una *carta Vittoria*;
- costo: il prezzo di una carta dipende dalla sua posizione: la 1^a costa un *Fiorino*, la 2^a costa 2 *Fiorini* e così via; la 1^a carta è quella più vicina alla carta *Fiera* a faccia in giù e la 5^a è quella più vicina al *Mazzo Rotta Commerciale*.
- pagamento: poni 1 *Fiorino* su ciascuna carta alla sinistra della carta che si desidera acquistare; se una carta è mancante (perché questa è la 2^a azione e la prima ha consumato una carta nella stessa riga del *Mercato*), poni il *Fiorino* sulla carta corrispondente nell'altra riga del *Mercato*;
- vincoli: non puoi acquistare una carta *Mercato* (ma puoi indire una *Fiera*) sulla quale precedentemente nello stesso turno hai posto un *Fiorino*;
- inserisci nella tua *Mano* la carta acquistata e tutti i *Fiorini* presenti su di essa. Potrai usare i *Fiorini* presenti sulla carta solo dopo aver acquistato la carta, quindi non puoi usarli per pagare meno la carta.

Giocare una carta

La carta giocata dalla propria *Mano* va posta all'estremità della propria *Area di gioco* nella posizione più lontana dalla carta giocatore.

Se la carta ha un'icona bomba, devi decidere se applicare l'effetto *Messa in gioco* dell'icona bomba o meno.

- Se decidi di applicarlo, per prima cosa devi piazzare tutti gli Agenti mostrati sulla carta nell'*Ubicazione Attiva*. Successivamente applica l'effetto *Messa in gioco* della carta. È consentito giocare effetti *Messa in gioco* contro proprie carte o *Pezzi (Attacco Fantoccio)*: in alcuni casi può essere un modo per preparare il terreno per una successiva operazione di *Guerra Civile* ed è l'unico modo per trasformare (*Cambio di Regime*) una *Monarchia* in una *Repubblica*!
 - In caso di guerra civile o religiosa i *Pezzi* indicati dalla sezione *Agenti* della carta devono essere utilizzati come unità di attacco secondo le regole dell'effetto *Messa in gioco*. Nel caso di effetto differente, i *Pezzi* vanno piazzati allo stesso modo del caso in cui non si applichi l'effetto della *Messa in gioco*.
- Se decidi di non applicarlo o se non c'è sulla carta, puoi decidere se piazzare tutti, alcuni o nessun *Agente* tra quelli indicati sulla carta.
 - *Vescovo*: va posizionato sulla carta appena giocata o su un'altra carta (in una qualsiasi *Area di gioco* di un qualsiasi giocatore) che abbia un'*Ubicazione* compatibile con l'*Ubicazione Attiva*. Ricorda di applicare gli effetti della presenza del *Vescovo* (Dieta di Worms altrimenti la *Pacificazione*), descritti nella sezione “Componenti > *Vescovi*”.
 - *Castelli* e *Cavalieri*: vanno posizionati sulle città; se la città sulla quale si desidera posizionare il Pezzo è già occupata, al costo di 1 *Fiorino* il pezzo che ingombra va *Represso*, anche

se identico a quello indicato nella sezione *Agenti*. Nota che per questo posizionamento il tipo (forma e colore) del pezzo stampato in corrispondenza della città sulla *carta Mappa* viene ignorato.

- *Pirata*: va piazzato su uno dei *Bordi di mare* della carta; un'eventuale concessione o *Pirata* (indipendentemente dalla religione per il caso del piazzamento di un *Pirata Agente*) già presente sul *Bordo di mare* viene ucciso senza costi.
- *Cubo/Pedone*: va piazzato su uno dei *Bordi* (anche non *di mare*) della carta; un'eventuale concessione già presente sul *Bordo* deve essere repressa per 1 *Fiorino*, mentre un *Pirata* impedisce il posizionamento della *Concessione*.

Le *Abilità* di tutte le carte presenti nelle Aree di gioco sono sempre attive, a meno che non siano *silenziate* da un *Vescovo* o da altri effetti del gioco.

Tutti gli *Agenti* che possono attaccare a causa dell'effetto della carta giocata devono essere posizionati sulla *carta Mappa* immediatamente.

Tutti gli *Agenti* che non possono attaccare vengono posizionati sulla *carta Mappa* solo dopo che gli effetti della *Battaglia* sono stati risolti.

Nel caso in cui il giocatore voglia collocare un *Agente* su una città o *Bordo* già occupato, il nuovo *Agente* rimpiazza il pezzo già presente.

Vendere una carta

Scarta dalla tua *Mano* o dalla tua *Area di gioco* 1 carta (se proviene dalla tua Area di gioco scarta anche tutti i *Pezzi* sopra di essa e gli eventuali *Vassalli*) e ricevi 2 *Fiorini* dalla *Cina*.

Se si tratta di una coppia *Re+Regina*, scartali entrambi (e tutti i *Pezzi* sopra le due carte) e ricevi 4 *Fiorini* dalla *Cina*; non puoi vendere solo la *Regina*!

Effettuare le azioni delle carte poste nella sezione Occidentale dell'Area di gioco

Per ciascuna carta nella sezione *Occidentale* della tua *Area di gioco* puoi scegliere al più 1 *Operazione* ed eseguirla. Puoi sceglierle nell'ordine che preferisci e, se per effetto di un'*Operazione* ricevi una nuova carta nella sezione *Occidentale* (es: *Campagna*), puoi utilizzare una sua *Operazione*, lo stesso vale per una *Repubblica* formatasi. Ricorda che un *Vescovo* su una carta consente solo le *Operazioni* a sfondo azzurro (*Inquisitore*) e ne inibisce l'*Abilità*.

Il bersaglio di ciascuna azione dipende dal tipo di *Operazione*: *Fiorini* nel *Mercato* (*Commercio*), carta nell'*Area di gioco* (*Decapitazione*, *Voto*), un *Pezzo* su una carta nell'*Area di gioco* (*Inquisitore*) o un pezzo su una carta *Mappa* (*Repressione*, *Tassa*, *Assedio*, *Campagna*, *Corsaro*).

L'*Ubicazione* di ciascuna azione dipende dal tipo di *Operazione*: l'*Ubicazione Attiva* o (le *Ubicazioni Attive* nel caso di *Concessioni* e *Pirati*) (*Repressione*, *Tassa*, *Corsaro*, *Assedio*), una delle 5 carte *Mappa* adiacenti all'*Ubicazione Attiva* (*Campagna*), una carta in una qualsiasi *Area di Gioco*, la cui *Ubicazione* sia compatibile con l'*Ubicazione Attiva* (*Decapitazione*), una carta *Impero* in un'*Area di gioco Orientale* o *Occidentale* secondo quanto specificato sull'icona di *Voto* o *Commercio*. Per le *Operazioni* di *Inquisitore* l'*Ubicazione* non è legata all'*Ubicazione Attiva* ma quella della carta sulla quale si trova il *Vescovo* che verrà spostato.

Se per effetto di un'azione acquisisci una nuova carta nella sezione *Occidentale* della tua Area di gioco, puoi utilizzarla con questa azione.

Se devi girare una *carta Impero* della sezione *Occidentale* della tua *Area di gioco* per effetto di un'interazione *Fantoccio* contro di essa, puoi utilizzare le nuove Operazioni offerte, se la carta non era già stata utilizzata in questa azione.

Effettuare le azioni delle carte poste nella sezione Orientale dell'Area di gioco

Come per l'azione "Effettuare le azioni delle carte poste nella sezione *Occidentale* dell'*Area di gioco*" ma ambientando il testo nella sezione *Orientale* dell'*Area di gioco* e sostituendo ogni occorrenza di "*Occidentale*" con "*Orientale*".

Agenti in gioco e le carte nell'Area di gioco

Gli *Agenti* posizionati sulle carte dell'Area di gioco sono indipendenti dalle carte ne hanno causato la messa in gioco. Se una carta diviene il bersaglio di un'azione, gli *Agenti* che sono stati messi in gioco grazie a quella carta non subiscono alcun effetto; dualmente se un agente diviene bersaglio di un'Operazione, la carta che lo generato non ne risente. In sostanza non si deve tener traccia delle relazioni tra *Agenti* in gioco e carte nelle Aree di gioco.

Indire una fiera tramite la Rotta Commerciale

Selezionando la carta *Fiera Occidentale/Orientale* (quella a faccia in giù a sinistra del *Mercato*) in base all'azione scelta, si attiva la *Fiera*.

La carta non viene acquistata, ma selezionata e poi scartata, quindi questa azione può essere effettuata anche se hai già 2 carte in *Mano*.

1. Prendi dalla *Cina* e aggiungi alla *carta Attiva* un numero di *Fiorini* pari a: 1 se ci sono 2 giocatori, 2 se ci sono 3 o 4 giocatori. Tutti i *Fiorini* presenti sulla carta (quelli appena aggiunti e quelli già presenti come precedenti pagamenti per l'acquisto di carte del *Mercato*) prendono il nome di *Profitti*.
2. Prendi una moneta dalla *carta Attiva*, a meno che non abbiate deciso di giocare con l'opzione **Bancarotta**, che comporta anche la possibilità di fallire ed essere eliminati dal gioco se si resta senza *Fiorini*, *Concessioni* e *Carte* nella propria *Area di gioco* e in *Mano* (le banche falliscono se restano senza soldi).
3. Se non vi sono più *Fiorini* sulla *carta Attiva*, l'azione termina qui.
4. Partendo dall'*Emporio* attivo per il tipo (*Orientale/Occidentale*) di *Fiera*, segui la linea che descrive la *Rotta Commerciale* fino alla freccia. Finché vi sono *Fiorini* sulla carta *Fiera*, esegui i seguenti passi (*carta Mappa* con l'*Emporio*, *carta Mappa* con la linea, ..., *carta Mappa* con la linea, *carta Mappa* con la *Freccia* finale):
 - osserva la *carta Mappa*;
 - se la *carta Mappa* non è *Satura* (Costantinopoli ha spazio per 3 Pezzi), posiziona su una città non *Satura* il Pezzo indicato;
 - se nel *Bordo di mare* attraversato dalla *Rotta Commerciale* c'è:

- una *Concessione*, il giocatore proprietario della *Concessione* prende 1 *Fiorino* tra quelli presenti sulla carta *Fiera*;
- un *Pirata*, scartare 1 *Fiorino* dalla carta *Fiera*.

Infine, *scarta* la carta *Attiva*.

Nel caso in cui siano rimasti dei *Fiorini*, verranno posti sulla carta che prenderà il posto di quella appena scartata.

Effetti di Messa in gioco

Cambio di una Rotta Commerciale

La carta specifica quale *Emporio* attivare.

Attiva un *Emporio* non attivo (ossia coperto da un disco di plastica) e copri con lo stesso disco quello attualmente attivo. Nota che i 2 *Empori* e il disco hanno tutti lo stesso colore (nero per la *Tratta Orientale* e bianco per quella *Occidentale*).

La disattivazione dell'*Emporio* attivo causa la repressione gratuita dell'eventuale *Pezzo* presente sull'*Emporio* e che le prossime *Fiere* partiranno dal nuovo *Emporio* attivo.

- *Rotta* delle “Spice Islands”: per attivare questo effetto devi già avere nella tua *Area di gioco* una carta con un *Prestigio* di tipo Scoperta (la nave), quello sulla carta appena giocata non conta. Attiva l'*Emporio* nelle “Spice Islands” e copri l'*Emporio* in Trebisonda (“Trebizond”). Una volta attiva la *Rotta* delle “Spice Islands” non c'è modo di riattivare quella di Trebisonda!

- Rotta del Cremlino (“Kremlin”): attiva l’*Emporio* a “Novgorod” e copri quello attivo.
- Rotta “Sonike Wangara”: attiva l’*Emporio* a “Timbuktu” e copri quello attivo.

Incoronazione

Se decidi di applicare l’effetto **Incoronazione** vai alla sezione Matrimonio, altrimenti a quella Nubilato.

Matrimonio

Tra i *Re* (*carta Impero*) indicati sulla carta della *Regina* a destra dell’icona **Incoronazione** scegliene uno la cui *carta Impero* deve trovarsi nel mazzo *Impero* e non nell’*Area di gioco* di un giocatore.

Esegui un *Cambio di Regime* (come suggerito dall’icona del *Re* con le 2 frecce); ricorda che ciò comporta il piazzamento di una *Concessione* su un *Bordo* dell’*Ubicazione Attiva*. Poiché il *Re* deve provenire dal mazzo *Impero* il risultato sarà sempre una *Monarchia* e mai una *Repubblica* (lato con la *Pergamena* visibile).

Per indicare che *Re* e *Regina* sono sposati, posiziona la carta *Regina* in verticale sotto la carta *Re* (*Impero*) in orizzontale, così che si vedano le *Operazioni* e le *Abilità* eventualmente presenti sulla carta *Regina*; il risultato sarà simile al segno +.

Sposta la coppia di carte nella tua *Area di gioco*.

Ricorda che:

- per l’esecuzione delle 2 azioni “Effettuare le azioni delle carte poste nella sezione *Occidentale/Orientale* dell’*Area di gioco*”

la coppia di carte *Re+Regina* sono 2 carte separate (quindi puoi eseguire un'azione per ciascuna di esse);

- per il *Vescovo* la coppia di carte *Re+Regina* (ma non i loro *Vassalli*) è un'unica carta, quindi il *Vescovo* spende 1 unico movimento per spostarsi su o da una coppia *Re+Regina* e inibisce *Operazioni* e *Abilità* della coppia (*Re* e *Regina*)!
- Se carta *Re* (la carta *Impero*) viene scartata, viene scartata anche la carta *Regina* insieme a tutti i *Vassalli* e tutti i *Pezzi* sulle suddette carte;
- Se la carta *Regina* viene scartata (per effetto della *Messa in gioco Apostasia*), la carta *Re* (e i *Vassalli*) non vengono scartati.

Nubilato

Una *Regina* non sposata va posizionata sotto la carta giocatore. Tutte le *Abilità* e *Operazioni* della carta sono disattivate e la carte fornisce solo gli eventuali *Simboli Prestigio* utili per la Vittoria.

Guerre Civili

In una *Guerra Civile* il colore (affiliazione religiosa) dei *Pezzi* è irrilevante.

Ci sono 2 tipi di *Guerre Civili*: le *Cospirazioni* e le *Rivolte Popolari*.

- Se decidi di non utilizzare l'effetto *Messa in gioco*, limitati a piazzare gli *Agenti* raffigurati sulla carta giocata.

- Se decidi di scatenare la *Guerra Civile*, avviene una *Battaglia* (come suggerito dalle spade incrociate presenti nell'icona), le cui regole si trovano a pagina 32.
 - Se l'attacco ha successo (è sopravvissuto almeno un *Pezzo* attaccante), esegui un *Cambio di Regime* (come suggerito dal simbolo del *Re* con le 2 frecce presenti nell'icona) nella *carta Impero* mostrata sulla carta che contiene la *Guerra Civile*; ricorda che ciò comporta il piazzamento di una *Concessione* su un *Bordo* dell'*Ubicazione Attiva*.

Cospirazione

Per *carta Mappa* si intende quella referenziata dall'*Ubicazione Attiva*.

Pezzi in Attacco:

- i Pirati presenti sui *Bordi di mare* della *carta Mappa*;
- qualsiasi *Agente* della *Classe Regnante* (*Castelli* e *Cavalieri*) indicato sulla *Carta Attiva*;
- qualsiasi *Pezzo* della *Classe Regnante* (*Castelli* e *Cavalieri*) *Represso* sulla *carta Impero* corrispondente alla *carta Mappa*.

Per visualizzarli meglio, puoi temporaneamente posizionare accanto alla *carta Mappa* dove avviene la *Cospirazione* tutti i pezzi sopra elencati.

Pezzi in Difesa: I Pezzi della *Classe Regnante* (*Castelli* e *Cavalieri*) presenti nelle città sulla *carta Mappa*.

Cospirazione in una Teocrazia: se una **Cospirazione** che ha successo avviene in una *Teocrazia* (la *carta Mappa* mostra il simbolo religioso), puoi decidere di girare la *carta Mappa* con il lato Laico (lato con lo

stemma araldico) in su, mantenendo tutti i *Pezzi della Classe Regnante* sulle corrispondenti città, anche se il simbolo non corrisponde al *Pezzo*.

Rivolta popolare

Per *carta Mappa* si intende quella referenziata dall'*Ubicazione Attiva*.

Pezzi in Attacco:

- i Pirati presenti sui *Bordi di mare* della *carta Mappa*;
- le tue *Concessioni* sui *Bordi* della *carta Mappa*;
- qualsiasi *Agente non Vescovo* (*Castelli, Cavalieri, Pedoni/Cubi*) indicato sulla *Carta Attiva*;
- qualsiasi *Servo della Gleba* (*Cubo Represso*) (no *Castelli, Cavalieri* o *Vescovi!*) sulla *carta Impero* corrispondente alla *carta Mappa*.

Per visualizzarli meglio, puoi temporaneamente posizionare accanto alla *carta Mappa* dove avviene la *Cospirazione* tutti i pezzi sopra elencati.

Pezzi in Difesa: I Pezzi della *Classe Regnante* (*Castelli* e *Cavalieri*) presenti nelle città sulla *carta Mappa*.

Rivolta popolare in una Teocrazia: se una **Rivolta Popolare** che ha successo avviene in una *Teocrazia* (la *carta Mappa* mostra il simbolo religioso e non lo stemma araldico), non puoi girare la *carta Mappa* da *Teocrazia* a *Laica*.

Guerre Religiose

Per *carta Mappa* si intende quella referenziata dall'*Ubicazione Attiva*.

Tutti e 3 i tipi di Guerre Religiose hanno le stesse regole; quel che cambia è quale religione (colore) è quella dei *Pezzi* “credenti” (in attacco) e di conseguenza quali sono le religioni dei *Pezzi* che verranno dichiarati “eretici” (in difesa).

Per prima cosa devi decidere se

- non utilizzare l’effetto *Messa in gioco*: limitati a piazzare gli *Agenti* raffigurati sulla *Carta Attiva*.
- utilizzare l’effetto *Messa in gioco* e quindi scatenare la *Guerra Religiosa*. In tal caso risolvi una *Battaglia* (come suggerito dalle spade incrociate presenti nell’icona).
 - La regola del Sangue: Una *Guerra Religiosa* può avvenire solo se esiste almeno un *Pirata* eretico in un *Bordo di mare* della *carta Mappa* o un *Pezzo* della *Classe Regnante* (*Castello* o *Cavaliere*) eretico sulla *carta Mappa*. I *Pezzi Repressi* non combattono nelle *Guerre Religiose* e quindi non vanno considerati per la regola del Sangue;
 - **Pezzi in Attacco:**
 - Tutti gli *Agenti* di tipo non *Vescovo* presenti sulla carta giocata; le carte sono fatte in modo che gli *Agenti* saranno sempre dei “credenti” e mai “eretici”;
 - *Pezzi* “credenti” della *Classe Regnante* (*Castelli* e *Cavalieri*) sulla *carta Mappa*;
 - *Pirati* “credenti” sui *Bordi di mare* della *carta Mappa*;
 - *Cavalieri* “credenti” presenti sulle carte adiacenti (quindi ortogonalmente e diagonalmente) alla *carta*

Mappa; questi pezzi non si spostano ma possono uccidere ed essere uccisi nella *Battaglia*.

- **Pezzi in Difesa:**
 - *Pezzi* “eretici” della *Classe Regnante* (*Castelli* e *Cavalieri*) sulla *carta Mappa*;
 - *Pirati* “eretici” sui bordi della *carta Mappa*;
- se l’attacco ha successo (è sopravvissuto almeno un *Pezzo* attaccante), devi
 - effettuare un *Cambio di Regime* (come suggerito dall’icona del *Re* con le 2 frecce) e
 - girare la *carta Mappa* (se il lato a faccia in giù corrisponde alla religione vincitrice) mantenendo tutti i *Pezzi* della *Classe Regnante* sulle corrispondenti città, anche se il simbolo non corrisponde al *Pezzo*.

I *Pezzi Repressi* non partecipano.

Risolvi la *Battaglia* seguendo le regole per la *Battaglia* a pagina 32.

Crociata, Riforma e Jihad

- **Crociata** → credenti: cattolica (bianco), eretici: islamica e ortodossa/protestante (rosso e nero).
- **Riforma** → credenti: ortodossa/protestante (rosso), eretici: cattolica e islamica (bianco e nero).
- **Jihad** → credenti: islamica (nero); eretici: cattolica e ortodossa/protestante (bianco e rosso).

Apostasia – Presente nell'espansione

Se decidi di attivare l'effetto di *Messa in* gioco: senza differenziare tra Est e Ovest, da ogni Area di gioco dove sono presenti entrambi (uno solo non basta!) i *Simboli Prestigio* indicati dall'icona **Apostasia**, devono essere scartate tutte le carte con almeno uno di essi.

L'**Apostasia** colpisce anche le *Regine non Sposate*.

Nel caso di coppie *Re+Regina*, se a causa dell'**Apostasia**:

- viene scartata la carta *Re*, devono essere scartate anche le carte *Regina* e *Vassalli* nonché tutti i *Pezzi* sulle suddette carte;
- viene scartata la carta *Regina*, non viene scartata la carta *Re*.

Torcia – Presente nell'espansione

Se decidi di attivare l'effetto di *Messa in* gioco, disattiva (gira come Inattiva) la carta *Vittoria* specificata nel riquadro **Torcia**.

Torcia è anche un'*Abilità* (può essere *silenziata* da un *Vescovo*) il cui effetto è di innalzare il costo della vittoria specificata nel riquadro **Torcia** a 2 azioni. L'*Abilità* di più carte **Torcia** contro la stessa *carta Vittoria* non è cumulabile (costo massimo: 2 azioni).

Operazioni

Le operazioni sono suddivise in 4 tipologie in base al colore del icona:

- **Religiose** – sfondo azzurro: *Inquisitore*; l'unica categoria e operazione non *silenziata* dal *Vescovo*;
- **Economiche** – sfondo arancione: *Commercio*; relative all'appropriarsi di *Fiorini* nel Mercato;

- **Politiche** – sfondo viola:
 - relative a eliminare un Pezzo della *Classe Regnante* (*Castelli e Cavalieri*) o una carta: *Decapitazione*, *Tassa*, *Repressione*;
 - relative a mutare il Regime di una *carta Impero*: *Voto*;
- **Militari** – sfondo rosso scuro: *Corsaro*, *Assedio*, *Campagna*; relative all’eliminazione di un *Pezzo della Classe Regnante* (*Castelli e Cavalieri*) o di *Pirati*.

Religiosa

Inquisitore

Consente di spostare un *Vescovo*, che sia già in gioco (ossia presente in un’*Area di gioco* di un giocatore) e dello stesso colore (religione) del testo e del simbolo del *Vescovo* sulla *carta Attiva*, dalla carta su cui trova:

- o su una carta adiacente nella stessa *Area di gioco*; la Carta giocatore è un muro invalicabile per il *Vescovo*; all’interno di una singola area di gioco, due carte sono adiacenti se sono:
 - fisicamente disposte una accanto all’altra e imperi “semplici” e/o *Sovrani*; ogni *Sovrano* è adiacente a ogni suo *Vassallo* e ogni *Vassallo* è adiacente al suo *Sovrano* e tutti gli altri *Vassalli* del suo *Sovrano*.
- o verso una differente *Area di gioco* su di una carta che mostra la stessa *carta Mappa* (ricorda la regola *Oriente/Occidente*) della carta dove si trova attualmente il *Vescovo*.

Ricorda che:

1. regola della Dieta di Worm: se 2 *Vescovi* si trovano su di una stessa carta, si uccidono a vicenda; la Dieta di Worm è prioritaria rispetto alla *Pacificazione*;
 2. regola della *Pacificazione*: se un *Vescovo* viene spostato (non vale se resta fermo: è il caso di una sola carta nella semi-area di gioco *Orientale* o *Occidentale*) su una carta *Impero* contenente dei *Pezzi* repressi, può ucciderne uno a costo 0 e
- che un *Vescovo* non può fermarsi o attraversare la Carta giocatore (ovvero un *Vescovo* non cambierà mai la sua “sfera d’influenza” *Occidentale* o *Orientale*) e
 - che le *Operazioni* differenti da quelle a **sfondo azzurro** (ossia *Inquisitore*) e le *Abilità* della carta dove si trova un *Vescovo* vengono inibite (*silenziate*); i *Simboli Prestigio* non vengono *silenziati*.

Economica

Commercio

Prendi 1 *Fiorino* da una carta *Mercato* o dalla carta *Fiera* della sezione *Orientale* o *Occidentale* che corrisponde a quella specificata sull'icona dell'Operazione *Commercio*.

Politica

Decapitazione

Scarta da qualsiasi *Area di gioco* (anche la tua) una carta la cui referenza alla Mappa sia compatibile con quella della carta che contiene l'operazione *Decapitare*.

Se viene *Decapitata* una *carta Impero*, scarta anche la carta che hai usato per *Decapitare*.

Scarta tutti i *Vescovi* presenti su una carta *Decapitata*.

Tassa

Per *carta Mappa* si intende quella referenziata dall'*Ubicazione Attiva*.

La *Tassazione* può avvenire solo se la *carta Mappa* non è *Satura*.

Chi gioca l'*Operazione Tassa* indica una *Concessione*. Il proprietario della *Concessione* deve

1. decidere se:
 1. pagare 1 *Fiorino* per mantenerla in gioco
 2. o non pagare ma *Reprimerla*,
2. infine aggiungere a una città non *Satura* della *carta Mappa* 1 solo *Pezzo* corrispondente a quello stampato.

Repressione

Reprimi uno dei *Pezzi* (*Castello*, *Cavaliere* o *Concessione*) indicati nell'icona dell'*Operazione Repressione* presenti nell'*Ubicazione Attiva*.

Ricorda che se la *carta Impero* corrispondente alla *carta Mappa* si trova nel mazzo *Impero*, allora la *Repressione* si trasforma in un'uccisione.

Ricevi 1 *Fiorino* dalla *Cina*.

Voto

Provoca un *Cambio di Regime* in un *Impero Orientale* o *Occidentale*, in base all'icona dell'*Operazione*, a condizione che la corrispondente *carta Impero*:

- non sia nel mazzo *Impero* e
- non sia un *Vassallo* e
- che tu abbia più *Concessioni* di ogni singolo altro giocatore sulla *carta Mappa* corrispondente all'*Impero*.

Paga alla *Cina* un quantitativo di *Fiorini* pari al numero di *Pezzi* (*Castelli*, *Cavalieri* e *Servi della Gleba*) *Repressi* sulla *carta Impero*.

Ricorda che un *Voto* andato a buon fine contro un tuo *Impero* (attacco *Fantoccio*) in regime *Monarchico* lo trasforma in una *Repubblica*.

Militare

Corsaro

Sposta un *Pirata*, che si trova su un *Bordo di mare* dell'*Ubicazione Attiva* e il cui colore corrisponde con quello del testo e dell'icona dell'*Operazione Corsaro*, ad un altro *Bordo di mare* o dell'*Ubicazione Attiva* o di una carta adiacente alla *carta Attiva*.

Il *Pirata* non può essere spostato in un *Bordo non di mare* o in un *Bordo di mare* contenente un *Pirata* dello stesso colore (religione); negli altri casi (*Bordo vuoto* o contenente un *Pirata* di altra religione o *Concessione*) il *Pirata* viene posizionato uccidendo gratuitamente un *Pezzo* (*Pirata* o *Concessione*) eventualmente presente nel *Bordo di mare* di destinazione.

Assedio

Uccidi una *Castello*, un *Cavaliere* o un *Pirata* sulla *carta Mappa* mostrata sulla carta contenente l'*Operazione Assedio*.

Campagna

Questa *Operazione* si trova solo sul lato *Monarchico* di una *carta Impero*.

Un *Vassallo* non può effettuare una *Campagna* contro il proprio *Sovrano*.

Il suo effetto è quello di creare una *Battaglia* (come suggerito dalle spade incrociate nell'icona) con un *Impero* adiacente (quindi ortogonalmente e diagonalmente) con quello mostrato sulla carta contenente l'*Operazione Campagna*.

Le truppe attaccanti sono obbligatoriamente tutti i *Cavalieri* (di qualsiasi colore) presenti sulla *carta Mappa* dell'*Impero* aggressore. Per ogni *Cavaliere*, paga 1 *Fiorino* alla *Cina*.

Le truppe in difesa sono tutti i *Pezzi* della *Classe Regnante* (*Castelli* e *Cavalieri*) presenti sulla *carta Mappa* dell'*Impero* aggredito.

Le eventuali truppe represses di entrambi gli *Imperi* non partecipano alla *Campagna*.

Risolvi la *Battaglia* seguendo le regole per la “Battaglia” a pagina 32.

Se l’aggressore perde non succede nient’altro.

Se l’aggressore vince, esegui un *Cambio di Regime* (come suggerito dall’icona del *Re* e dalle 2 *Frecce*) nell’*Impero* appena conquistato; ricorda che ciò comporta il piazzamento di una *Concessione* su un *Bordo* dell’*Ubicazione Attiva*.

L’*Impero* sconfitto diviene *Vassallo* dell’*Impero* vincitore: la *carta Impero Vassallo* viene posizionata adiacente e sotto quella dell’*Impero* vincitore, che prende il nome di *Sovrano*.

Scarta le eventuali *carta Regina*, *carte Impero Vassalli* associati alla *carta Impero* sconfitta e tutti i *Pezzi* sopra le suddette carte.

Tutti i *Pezzi* repressi restano sulla *carta Impero* sconfitta, a meno che non decidi di *Emanciparli*; nessun *Cavaliere* che ha attaccato viene spostato sulla *carta Impero* conquistata e quindi saranno presenti su questa carta i *Pezzi Emancipati*, i *Pirati* e le *Concessioni*.

Un’*Operazione Campagna*, anche se effettuata contro un *Impero* già in possesso del giocatore che attacca (*Sovrano* che attacca un suo *Vassallo* o un *Vassallo* che attacca un altro *Vassallo* del suo stesso *Sovrano*), non causa un *Cambio di Regime* e quindi non produce mai una *Repubblica*!

Se l’attaccante è *Vassallo*, allora l’*Impero* sconfitto diventerà *Vassallo* del *Sovrano* del vincitore.

Indice

Introduzione.....	1
Traduzione dei termini chiave.....	3
Traduzione delle Abilità delle carte.....	5
Quadro generale.....	7
Componenti.....	8
Carte.....	8
Carte del gioco base.....	8
Carte giocatore.....	8
Carte Mappa.....	10
Rotte commerciali.....	11
Carte Impero.....	11
Carte Vittoria.....	13
Carte Rotte Commerciali.....	14
Carte della promo vendita sul BoardGameGeek Store.....	17
Carte dell'espansione ufficiale.....	17
Pezzi in legno.....	17
Pezzi in plastica.....	21
Significato dei colori.....	21
Concetti e definizioni ricorrenti.....	22
Cina.....	22
Adiacenza.....	22
Mappa attiva e Ubicazione attiva.....	22
Monarchia/Repubblica e Teocrazia/Laico.....	23
Carta Mappa.....	23
Carta Impero.....	24
Combinazioni.....	25
Saturazione.....	25
Mappa.....	25
Relazione tra le carte Mappa e le carte Rotta Commerciale.....	26
Area di gioco.....	27
Mano del giocatore.....	28

Pezzo non disponibile nella riserva.....	28
Scartare/Uccisione/Decapitazione/Rimozione.....	28
Repressione.....	29
Emancipare.....	30
Classe Regnante.....	30
Sovrano e Vassallo.....	30
Azioni (attacchi) Fantoccio.....	31
Battaglia.....	32
Cambio di Regime.....	33
Preparazione.....	34
Mappa.....	34
Giocatori.....	35
Aree di gioco dei giocatori.....	35
Mazzi carte Rotte Commerciali e il Mercato.....	36
Mazzi e Riserve.....	37
Sequenza di gioco.....	38
Le azioni.....	39
Acquistare una carta dal mercato.....	39
Giocare una carta.....	40
Vendere una carta.....	42
Effettuare le azioni delle carte poste nella sezione Occidentale dell'Area di gioco.....	43
Effettuare le azioni delle carte poste nella sezione Orientale dell'Area di gioco.....	44
Agenti in gioco e le carte nell'Area di gioco.....	44
Indire una fiera tramite la Rotta Commerciale.....	44
Effetti di Messa in gioco.....	46
Cambio di una Rotta Commerciale.....	46
Incoronazione.....	47
Matrimonio.....	47
Nubilato.....	48
Guerre Civili.....	48
Cospirazione.....	49
Rivolta popolare.....	50
Guerre Religiose.....	50

Crociata, Riforma e Jihad.....	52
Apostasia – Presente nell’espansione.....	53
Torcia – Presente nell’espansione.....	53
Operazioni.....	53
Religiosa.....	54
Inquisitore.....	54
Economica.....	55
Commercio.....	55
Politica.....	56
Decapitazione.....	56
Tassa.....	56
Repressione.....	56
Voto.....	57
Militare.....	57
Corsaro.....	57
Assedio.....	58
Campagna.....	58

Tabella delle Battaglie «cosa devo fare?»		Operazione			
		Messa in Gioco			
		Militare	Guerra Civile		Guerra Religiosa
		Campagna	Cospirazione	Rivolta Popolare	Crociata, Riforma, Jihad
Agenti sulla carta Attiva		-	Attacco: solo Castelli e Cavalieri	Attacco: solo Cubi, Castelli e Cavalieri	Attacco: solo Castelli e Cavalieri
Cavalieri sulla carta Mappa		Attacco (1 Fiorino per Cavaliere)	Difesa	Difesa	Attacco: solo credenti Difesa: solo eretici
Castelli sulla carta Mappa		-	Difesa	Difesa	Attacco: solo credenti Difesa: solo eretici
Cavalieri sulla carta Mappa adiacente		(carta attaccata) Difesa	-	-	Attacco: solo credenti
Castelli sulla carta Mappa adiacente		(carta attaccata) Difesa	-	-	-
Pirati nel Bordo di mare		-	Attacco	Attacco	Attacco: solo credenti Difesa: solo eretici
Concessioni nel Bordo		-	-	Attacco: solo quelli del giocatore in attacco	-
Cavalieri o Castelli Repressi		-	Attacco	-	-
Servi della Gleba Repressi		-	-	Attacco	-
Se la Battaglia viene vinta da chi ha attaccato		Azioni su carte Impero, Mappa e Pezzi			Azioni su carte Impero, Mappa e Pezzi
					Per essere eseguita deve esserci almeno 1 vittima
Regno vs Repubblica	Attacco non Fantoccio ovvero carta Impero non posseduta da chi attacca	Prendi la carta Impero come Vassallo (Monarchia)	Prendi la carta Impero come Monarchia	Prendi la carta Impero come Monarchia	Prendi la carta Impero come Monarchia
	Attacco Fantoccio ovvero carta Impero già posseduta da chi attacca	La carta Impero diventa un Vassallo (Monarchia)	Gira la carta Impero dall'altro lato	Gira la carta Impero dall'altro lato	Gira la carta Impero dall'altro lato
Concessione ed eventuale Repressione		Opzionale	Opzionale	Opzionale	Opzionale
Teocrazia vs Laico	Giro la carta Mappa?	No	Opzionale: gira con lato Laico in su	No	Se possibile, gira con lato Teocrazia credente in su
Pezzi vincitori nelle Città conquistate non Sature?		Opzionale: Emancipazione	Cavalieri e Castelli usati nell'attacco	Opzionale: Emancipazione	Cavalieri e Castelli usati nell'attacco e Opzionale: Emancipazione
Cubi vincitori nei Bordi non Saturi?		Opzionale: Emancipazione	Opzionale: Emancipazione	Cubi usati nell'attacco e Opzionale: Emancipazione	Opzionale: Emancipazione

Tabella dei Cambi di Regime «Prendo o giro la carta Impero bersaglio dell'azione?»		Operazione		Messa in Gioco		
		Militare	Politica	Incoronazione	Guerra Civile	Guerra Religiosa
		Campagna	Voto		Cospirazione, Rivolta Popolare	Crociata, Riforma, Jihad
Regno vs Repubblica	Carta Impero nel mazzo Impero	Prendila come Vassallo (Monarchia)	-	Prendila come Monarchia	Prendila come Monarchia	
	Carta Impero in un'area di gioco avversaria		Prendila come Monarchia	-		
	Carta Impero nella propria Area di gioco (Attacco Fantoccio)		Girala	-	Girala	
Teocrazia vs Laico	Girare la carta Mappa?	No	No	No	Cospirazione: opzionale, lato Laico Rivolta Popolare: no	Lato Teocrazia credente

Vittoria per esaurimento mazzi	Vittoria Religiosa
<p>Vince il giocatore con il maggior numero di <i>Punti Prestigio</i> di tipo <i>Patrono</i> (il David). In caso di parità, il maggior quantitativo di Fiorini tra gli ex aequo assegna la vittoria.</p>	<p>Il vincitore deve avere più Prestigio nella religione suprema di ogni altro avversario. Una religione è Suprema se:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ha più Vescovi in gioco della somma di quelli delle altre 2 religioni e • in ogni Teocrazia della Religione in oggetto, il numero di <i>Castelli</i>, <i>Cavaliere</i> e <i>Pirati credenti</i> sulla <i>carta mappa</i> è maggiore della somma dei <i>Castelli</i>, <i>Cavaliere</i> e <i>Pirati eretici</i>. (non considerare i <i>Pezzi Repressi</i> sulla <i>carta Impero</i>).
<p>Vittoria Imperiale</p> <p>Il vincitore deve avere nella propria <i>Area di gioco</i> almeno</p> <ul style="list-style-type: none"> • in 2 giocatori: 3 <i>carte Impero</i> • in 3 o 4 giocatori: 2 <i>carte Impero</i> <p>in Regime <i>Monarchia</i> in più di ogni altro singolo avversario.</p>	<p>Vittoria Rinascimentale</p> <p>Il vincitore deve avere nella sua <i>Area di gioco</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • più carte Impero in Regime Repubblica di ogni altro singolo avversario e • almeno 2 <i>Punti Prestigio</i> di tipo <i>Legge</i> (la pergamena) di ogni altro singolo avversario.
<p>Vittoria per Globalizzazione</p> <p>Il vincitore deve avere nella sua <i>Area di gioco</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • almeno 2 <i>Concessioni Commerciali</i> in più di ogni altro singolo avversario e • più <i>Punti Prestigio</i> di tipo <i>Scoperta</i> (la nave) di ogni altro singolo avversario. 	