



REGOLAMENTO





L'IMPERO BIZANTINO DURANTE L'ERA DI GIUSTINIANO

INTRODUZIONE

Indossa la tua veste viola ed entra nel cuore del potere, nelle sale dorate della corte bizantina. È l'anno 527 e l'Impero è all'alba di una nuova era sotto l'Imperatore Giustiniano I, un periodo di gloria e minacce, di conquiste e corruzione. La corte attende il tuo consiglio... ma fai attenzione. Tra queste mura di marmo, i sussurri feriscono più delle spade e ogni inchino nasconde una lama o, peggio ancora, un complotto per indebolirti.

Byzantion non è un semplice racconto storico, ma un'occasione per riscriverlo. Il destino dell'impero è nelle tue mani, poiché dovrai muoverti in un mondo caratterizzato da ambizione, intrighi e sorte divina. Dalla stesura del Codex Justinianus alla costruzione della Basilica di Santa Sofia, dalle guerre che mettono alla prova la potenza dell'impero alle pestilenze che ne affliggono il popolo, ogni decisione plasmerà il tuo futuro e l'eredità dell'impero.

Ma ricorda, nobile consigliere! La tua lealtà non va all'impero, ma alla tua ascesa personale. Ad ogni turno, l'Imperatore convocherà la sua corte con un decreto solenne. Dovrai discutere, tramare e influenzare il suo favore, guidando l'esito di eventi cruciali per favorire le tue ambizioni. Stringi alleanze, tradisci i rivali e conquista la fiducia dell'Imperatore, perché a Bisanzio la storia non è scritta dai vincitori...

ma da chi sopravvive alla corte.

DICHIARAZIONE DI NON RESPONSABILITÀ STORICA

Byzantion è un gioco che attinge a piene mani dalla storia reale. La grafica, le tematiche e l'atmosfera sono ispirate alla grandiosità dell'era di Giustiniano. Sebbene il nostro team abbia svolto ricerche approfondite per catturare lo spirito dell'epoca, *Byzantion* non vuole essere una simulazione storica, ma un gioco da tavolo divertente e competitivo. Per garantire un gameplay equilibrato e coinvolgente, è stato necessario ricorrere ad alcune libertà creative e incongruenze storiche. Il nostro obiettivo è quello di invitarti a scoprire *Byzantion* e stimolare la tua curiosità sulla sua storia, senza bisogno di verificare ogni singolo dettaglio.

NOMI STORICI

In Byzantion utilizziamo alcune parole dell'antichità. Questo paragrafo descrive nel dettaglio l'uso di tali parole, la pronuncia e il loro significato nel gioco.


Auctoritas (aou-kto-ritas) termine derivato dalla parola latina che significa "autorità", nel gioco è un tipo di risorsa.

Civicus (kee-vee-cuss) termine derivato dalla parola latina che significa "cittadini", si riferisce alle questioni civili e all'ordine pubblico, e nel gioco è un tipo di risorsa.

I Demoi (dee-mee) sono le quattro fazioni presenti nel gioco. Il termine è usato in modo intercambiabile con giocatori o giocatore.

Il Diptych (deep-tikh) consolare era originariamente commissionato da un console ordinario, il consigliere di più alto rango, per celebrare il suo ingresso in carica; viene utilizzato per tenere traccia dei round del gioco.

Doxa (doh-khsa) significa gloria, e il termine è usato per indicare i punti vittoria.

Dynamis (dee-nah-mees) significa potere. Si riferisce ai punti azione del gioco, i gettoni Dynamis .

Ecclesiastica (ek-lee-see-ash-tee-ka) termine derivato dalla parola greca che significa "chiesa", nel gioco è un tipo di carta Impero.

Emporion (emb-or-eeh-on) termine derivato dalla parola greca che significa "commercio", nel gioco è un tipo di carta Impero.

Fides (fee-thes) termine derivato dalla parola latina che significa "fede", nel gioco è un tipo di risorsa.

Frumentum (fru-ment-um) termine derivato dalla parola latina che significa "frumento", nel gioco è un tipo di risorsa.

Il Keimelion (kee-mee-lee-on) è una reliquia sacra e nel gioco rappresenta uno dei quattro oggetti che i giocatori ottengono dopo aver scelto la loro iniziativa.

Lapis (la-peesh) termine derivato dalla parola latina che significa "pietra", nel gioco è un tipo di risorsa.

Il Labarum (la-ba-rum), termine derivato dalla parola greca che significa stendardo, nel gioco è un tipo di Keimelion.

Lignum (lee-num) termine derivato dalla parola latina che significa "legno", nel gioco è un tipo di risorsa.

Nomisma (noh-mee-smah) significa moneta ed è la valuta utilizzata per giocare le tue carte Impero.

Palatina (pal-at-teena), termine derivato dalla parola latina che significa "signore feudale", nel gioco è un tipo di carta Impero.

Rustica (roo-stee-ka), termine derivato dalla parola latina che significa "rurale", nel gioco è un tipo di carte Impero.

Stratitika (stra-tio-ti-ka), termine derivato dalla parola greca che significa "militare", nel gioco è un tipo di carta Impero.

Virtus (veer-tus), termine derivato dalla parola latina che significa "forza spirituale", nel gioco è un tipo di risorsa.

INDICE

STORIA IN GENERALE	02, 03
INDICE	04
AGGIUNTE	05
COMPONENTI	06,07
OBBIETTIVO DEL GIOCO	08
CARTE EVENTO	09
CARTE IMPERO	10
CARTE INTRIGO IMPERIALE	11
CARTE MISSIONE	11
CONFIGURAZIONE DELLA PARTITA	12, 13

ROUND, FASI E TURNI	
L'ANELLO IMPERIALE	14
ROUNDS	14
LE TRE FASI	14
TURNI NELLA FASE AZIONE	14

FASE EVENTO

ORDINE DELL'INIZIATIVA	15
SCRIGNI D'AVORIO	15
KEIMELION	16
INFLUENZARE L'IMPERATORE	17

FASE AZIONE

CONSUMARE I DYNAMIS	18
LE SEI AZIONI	18
SCARTARE LE CARTE	18
AZIONE - PESCA LE CARTE	19
AZIONE - GIOCA LE CARTE	20
FORMARE I BANDON	21
AZIONE - ATTIVA UNA CARTA O UN BANDON	22
AZIONE - VENDI RISORSE	23
AZIONE - ACQUISTA RISORSE	24
AZIONE - RIPRISTINA IL MERCATO	24

FASE RISOLUZIONE

CONTRIBUIRE CON RISORSE	25
COMPLETARE UN EVENTO	26
POSIZIONARE LE UNITÀ	27
EVENTI PROVA	27
PREPARARSI AL ROUND SUCCESSIVO	27

OTTENERE LA VITTORIA

GIOCARE LE CARTE INTRIGO ALLA FINE DELLA PARTITA	28
OTTENERE DOXA DALLE RISORSE E DALLE CARTE	28
SVELARE LE CARTE MISSIONE	29
QUADRIGA: LA PRIMA AL TRAGUARDO	29

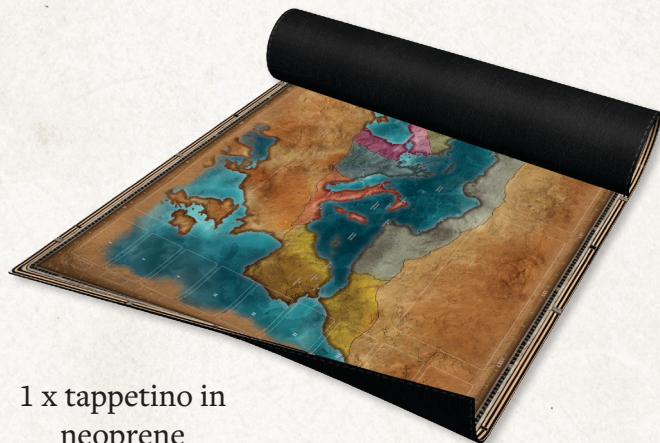
MODALITÀ SOLITARIO	30-33
--------------------------	-------

CHIARIMENTI SULLE CARTE	34, 35
-------------------------------	--------

INDICE GLOSSARIO	36
------------------------	----



AGGIUNTE



1 x tappetino in
neoprene



1 x libro di storia *Chronicles
of the Purple Throne*
40 pages



1 x *The Last Strategos: War and
Treachery in Justinian's Empire*
40 pages



12 x monete d'oro
metallo



16 x monete d'argento
metallo



20 x monete di bronzo
metallo



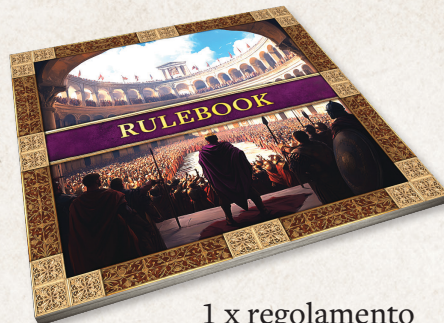
1 x portamonete



COMPONENTI



Scatola



1 x regolamento
40 pagine



(2x4) x sigilli Demoi



4 x Keimelion



1 x Anello imperiale



40 x Scrigni d'avorio



20 x Lignum



20 x Auctoritas



20 x Virtus



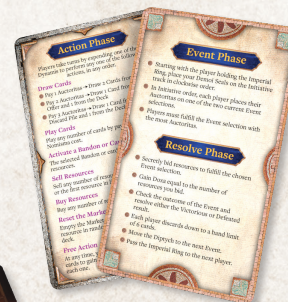
1 x Diptych



100 x carte Impero



40 x carte Intrigo imperiale



4 x carte di riferimento

1 x carta di riferimento Solitario



4 x carte aiuto Keimelion



20 x Civicus



20 x Frumentum



16 x monete d'argento
cartone



25 x carte Missione



20 x Fides



20 x Lapis



20 x gettoni
Dynamis



20 x monete di bronzo
cartone



30 x carte Solitario



30 x carte Evento

COMPONENTI



7 x miniature di Catafratti
unità Stratitika



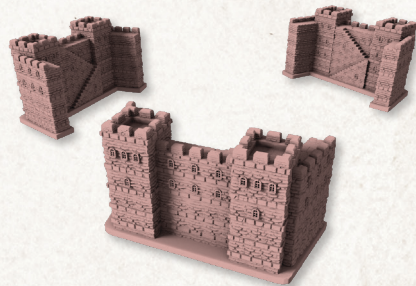
10 x miniature di Legionari
unità Stratitika



10 x miniature di Sacerdoti
unità Ecclesiastica



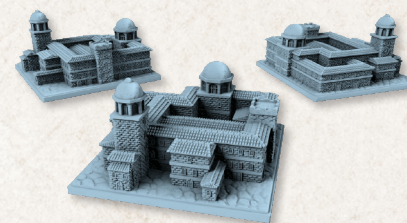
10 x miniature di Monaci
unità Ecclesiastica



3 x miniature di Fortificazioni
unità Stratitika



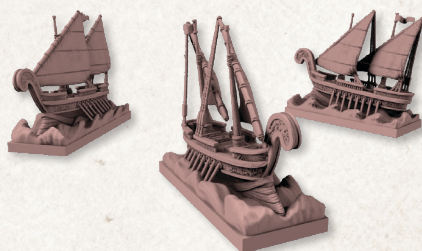
3 x miniature di Torri d'assedio
unità Stratitika



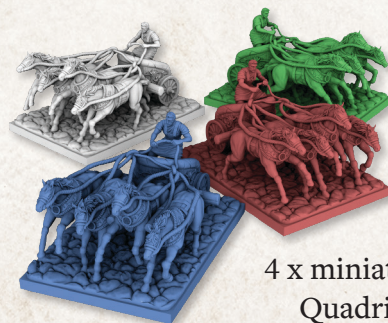
3 x miniature di Monasteri
unità Ecclesiastica



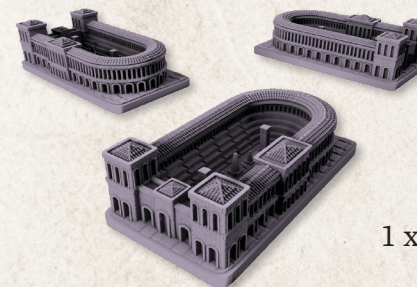
3 x miniature di Chiese
unità Ecclesiastica



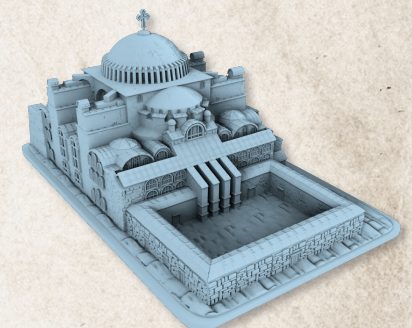
3 x miniature di Navi Dromoni
unità Stratitika



4 x miniature di Quadrighe



3 x miniature di Ippodromi
unità Palatina



1 x miniatura della Basilica di Santa Sofia
unità Ecclesiastica



10 x miniature di Mercanti
unità Emporion



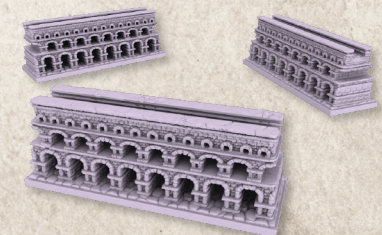
7 x miniature di Navi mercantili
unità Emporion



7 x miniature di Carovane
unità Emporion




10 x miniature di Senatori
unità Palatina















3 x miniature di Acquedotti
unità Palatina








OBBIETTIVO DELLA PARTITA






Byzantion è un gioco competitivo di costruzione di motori produttivi, in cui i giocatori controllano i quattro Demoi dell'Impero Bizantino. I Demoi sono importanti fazioni dell'Ippodromo che esercitano influenza politica, ciascuna delle quali cerca di accumulare più Doxa  (gloria) possibile, rappresentata dalle Quadrighe che corrono lungo il Percorso della Doxa attorno al tabellone. La maggior parte dei punti Doxa viene assegnata ai giocatori che contribuiscono con risorse agli eventi, ne escono vittoriosi e completano le loro carte Missione alla fine della partita.

PANORAMICA DELLA PARTITA

All'inizio di ogni round, i giocatori possono influenzare l'Imperatore nella scelta di una delle due Opzioni evento utilizzando la loro risorsa Auctoritas . Successivamente, i giocatori utilizzano le loro azioni per pescare carte con la loro Auctoritas , giocarle con i Nomisma  e accumulare risorse, che contribuiscono poi a completare l'evento e, potenzialmente, guadagnare più Doxa  dei propri rivali. I Nomisma  non sono considerati risorse. Le risorse sono: Auctoritas , Civicus , Virtus , Fides , Lapis , Lignum  e Frumentum .

Le monete di bronzo valgono 1 Nomisma , quelle d'argento 5 Nomisma  e quelle d'oro 10 Nomisma .

La maggior parte dei punti  viene assegnata ai giocatori che contribuiscono con risorse agli eventi, ne escono vittoriosi  e completano le loro carte Missione. La partita si svolge in round, e ogni round è composto da tre fasi:

1. **Fase Evento** – A partire dal giocatore che detiene l'Anello imperiale, i giocatori selezionano la propria iniziativa in senso orario, ottengono il rispettivo Keimelion e assegnano il proprio voto Auctoritas  a un'opzione evento.
2. **Fase azione** – I giocatori utilizzano i propri gettoni Dynamis  (punti azione) per pescare carte, giocarle, disporle in mazzi chiamati Bandon, attivare questi Bandon per ottenere risorse e utilizzare il Mercato per acquistare e vendere risorse.
3. **Fase Risoluzione** – I giocatori offrono segretamente le risorse richieste dall'evento selezionato, ottengono Doxa  per ogni risorsa contribuita e verificano se il totale delle risorse soddisfa i requisiti dell'evento per determinarne l'esito, ovvero Vittoria  o Sconfitta . A quel punto l'Anello imperiale passa al giocatore successivo, il Diptych scorre fino all'evento successivo e inizia un nuovo round.

TIPI DI CARTE

CARTE EVENTO

IMPOSTAZIONE DEGLI EVENTI

Le carte Evento sono suddivise in tre epoche cronologiche: **Epoca I**, **Epoca II** ed **Epoca III**. L'Epoca è indicata sul retro di ogni carta Evento.

Quando imposti la partita, stabiliscine la durata.

Opzioni relative alla durata della partita:

- **Partita standard:** Seleziona 6 eventi (uno dall'Epoca I, due dall'Epoca II e tre dall'Epoca III).
- **Partita Maratona:** seleziona 9 eventi (3 per ogni Epoca) per una partita di 9 round.



Mescola le carte Evento nei mazzi in base alla loro Epoca, quindi pesca casualmente il numero corrispondente di carte da ciascun mazzo in base alla durata della partita scelta e disponile sul tabellone in ordine cronologico. Se due eventi condividono la stessa data, posizionali in ordine alfabetico.

Posiziona il Diptych a sinistra del primo evento. La partita procede per round, ognuno dei quali prevede un evento. Dopo ogni round, sposta il Diptych verso il basso in modo che si trovi sempre a sinistra dell'evento in corso.

EVENTI PROVA


Alcuni eventi non offrono due opzioni come di consueto, anzi includono un passaggio aggiuntivo dopo essere stati completati. Per tutti i dettagli su questi eventi, consulta pagina 26.



ELEMENTI DELLE CARTE EVENTO



Le carte Evento includono i seguenti elementi:

- 1 Illustrazione dell'evento
- 2 Nome dell'evento
- 3 Data dell'evento
- 4 Storia dell'evento
- 5 Area in cui posizionare le miniature
- 6 Ricompensa per il contribuente più generoso **V** se l'evento viene completato
- 7 Penalità per il contribuente meno generoso **D** se l'evento viene annullato
- 8 Slot per il posizionamento dell'Auctoritas  per l'opzione 1
- 9 Nome dell'opzione 1
- 10 Unità posizionate se viene selezionata l'opzione 1 e l'evento è completato
- 11 Risorse necessarie per completare l'evento

TIPI DI CARTE

CARTE IMPERO

IMPOSTAZIONE DELLE CARTE IMPERO

Durante i preparativi, e dopo che i giocatori hanno selezionato tre carte Missione, ognuno riceve 9 carte Impero casuali nella propria mano.

1. Ogni giocatore seleziona una carta da tenere e passa le carte rimanenti a quello successivo in senso orario.
2. Ripetete questa procedura fino a quando ogni giocatore avrà con sé 6 carte. Rimarranno quindi 3 carte non assegnate.
3. Mescola tutte le carte non assegnate e mettile a faccia in su nel Mazzo degli scarti.
4. Ogni giocatore inizia la partita con le 6 carte che ha scelto di tenere.

TIPI DI CARTE IMPERO

A una carta con due icone indicanti il tipo si applicano entrambi i tipi, per qualsiasi regola che lo richieda.

-  Palatina
-  Ecclesiastica
-  Stratiotika
-  Emporion
-  Rustica

CARTE EROE E NON EROE


Una carta Impero può essere una carta Eroe o una carta non Eroe. Una carta Eroe è identificata dal numero di coppie di allori presenti sull'icona del suo tipo:

- **Nessun alloro:** non è una carta Eroe.
- **Allori presenti:** carta Eroe di livello 1, 2 o 3



Le carte Eroe possiedono un'abilità passiva che si attiva ogni volta che si verificano le condizioni richieste. Le carte non Eroe hanno un'abilità istantanea che si risolve una sola volta, immediatamente quando la carta viene giocata. Le carte Eroe possono anche formare Bandon (vedi pagina 20). Tutte le abilità delle carte Eroe e non Eroe sono facoltative.

COME UTILIZZARE UNA CARTA IMPERO

Durante la partita, giocherai le carte Impero dalla tua mano alla tua area di gioco pagandone il costo in Nomisma .



Le carte Impero includono i seguenti elementi:


- 1 Illustrazione della carta Impero
- 2 Nome della carta Impero
- 3 Costo in Nomisma per giocare la carta
- 4 Tipo di carta principale
- 5 Tipo di carta secondario
- 6 Livello dell'eroe principale
- 7 Livello dell'eroe secondario
- 8 Risorse prodotte dalla carta
- 9 Testo per abilità passiva (carta Eroe) o abilità istantanea (carta non Eroe)

TIPI DI CARTE

CARTE INTRIGO




Esiste un tipo speciale di carte Impero, le carte Intrigo. È possibile identificare queste carte perché non hanno icone Produzione. Le carte Intrigo vengono giocate normalmente nell'area del giocatore e rimangono lì, poiché potrebbero essere sfruttate da altre carte. Tuttavia, il loro utilizzo più importante è legato alla loro abilità istantanea, che solitamente è molto efficace.




La differenza fondamentale delle carte Intrigo è che, mentre tutte le altre carte Impero richiedono l'uso dell'azione Gioca carte e di un Dynamis , le carte Intrigo possono essere giocate in qualsiasi momento, anche quando non è il tuo turno, e non richiedono l'uso di un'azione. Le carte Intrigo sono pensate per essere giocate in momenti specifici. Quando usi una carta Intrigo per annullare l'azione di un altro giocatore, devi giocarla immediatamente dopo che l'altro giocatore ha dichiarato la sua azione e prima che inizi a giocare carte, consumare risorse o selezionare i giocatori per la sua azione. Inoltre, puoi usare una carta Intrigo che annulla altre carte per annullare qualsiasi altra carta Intrigo, anche quelle che annullano altre carte.


Esempi:

Esistono carte Intrigo utilizzabili:

- Dopo una Vittoria  o una Sconfitta  in un evento.
- In risposta alla carta Intrigo di un altro giocatore, al fine di annullarla.
- Durante la fase Evento, mentre usi la tua Auctoritas  per influenzare l'Imperatore.


- Mentre un altro giocatore sta tentando un'azione per annullare l'azione di quel giocatore.
- Durante le offerte di un evento Prova.
- Dopo la fine della partita, prima di calcolare la Doxa  dai componenti, dalle carte e dalle carte Missione.
- Durante la tua azione.

CARTE MISSIONE

Quando ricevi le missioni, scegline 5 da conservare e scartane 1. Alla fine dell'Epoca II, scarta 1 altra missione in modo da rimanere con 3 missioni. Queste carte rimangono segrete e vengono rivelate solo alla fine della partita per garantire Doxa  bonus. Questi punti vittoria nascosti possono ribaltare le sorti del presunto vincitore e influenzare le decisioni strategiche prese durante tutta la partita.



Le carte Missione includono i seguenti elementi:





- 1 Illustrazione della carta Missione
- 2 Nome della carta Missione
- 3 ID della carta
- 4 La missione, che definisce quanto Doxa  un giocatore può guadagnare e a quali condizioni


Esempio: La carta Custode degli schemi recita:

“Se hai giocato il maggior numero di carte Intrigo imperiale, guadagni 5 Doxa.”

Il giocatore che conserva questa carta cercherà di giocare molte carte Intrigo e monitorerà quante carte Intrigo giocano gli altri, per assicurarsi di averne il maggior numero possibile alla fine della partita.

CONFIGURAZIONE DELLA PARTITA

- ① Contatore dei round. Colloca il Diptych nella prima posizione (I).
- ② Tre spazi in cui inserire tre eventi casuali dell'Epoca I.
- ③ Tre spazi in cui inserire tre eventi casuali dell'Epoca II.
- ④ Tre spazi in cui inserire tre eventi casuali dell'Epoca III.
- ⑤ Percorso della Doxa: posiziona qui la tua Quadriga. Il giocatore con l'Anello imperiale posiziona la propria Quadriga sul numero 5, quindi, in senso orario, gli altri posizionano le loro Quadrighe sui numeri 6, 7 e 8.
- ⑥ Le 4 aree dei giocatori. Colloca qui le risorse iniziali, i gettoni Dynamis  e il sigillo Demoi. Ognuno inizia con 2 Auctoritas  e 5 Nomisma . Inoltre, durante il gioco, ospiteranno carte Impero e Keimelion. I giocatori ottengono una quantità di gettoni Dynamis  in base al numero di partecipanti:

NUMERO DI GIOCATORI	DYNAMIS 
4 GIOCATORI	4
3 GIOCATORI	5
2 GIOCATORI	6



CONFIGURAZIONE DELLA PARTITA



7 L'Impero bizantino: quest'area è suddivisa in sei territori. Tutti i territori iniziano vuoti e conterranno le miniature di tutti gli eventi completati.

8 Il Percorso iniziativa. Vedi pagina 14.

9 Il Mercato: posiziona casualmente una risorsa di ciascun tipo nei primi sette spazi.

10 Il mazzo: mescola tutte le carte Impero, comprese le carte Intrigo, e mettile a faccia in giù. A quel punto, ogni giocatore pesca 9 carte per iniziare il draft. Vedi pagina 8.

11 L'offerta: dopo il draft, rivela le prime 8 carte del mazzo e mettile a faccia in su, una in ogni slot.

12 Il mazzo degli scarti: durante la partita, metti tutte le carte scartate a faccia in su in questo slot.

L'ANELLO IMPERIALE

L'Anello imperiale funge da segnalino per il primo giocatore. Alla fine di ogni round, passa l'Anello imperiale al giocatore successivo in senso orario. L'Anello imperiale determina l'ordine in cui i giocatori posizionano i propri sigilli Demoi sul Percorso iniziativa durante la fase Evento.

All'inizio della partita:

- L'Anello imperiale viene offerto al giocatore che ha visitato più di recente un museo.
- Se nessuno è idoneo, assegnatelo all'ultimo giocatore che ha letto un libro di storia.
- Se anche stavolta non è applicabile, assegnatelo all'ultimo giocatore che ha guardato un documentario storico.
- Se nessuno è qualificato, sinceramente non dovrete giocare ai giochi da tavolo. Prendetevi una pausa e guardate insieme un documentario storico! Ci sono moltissime cose da scoprire e la storia ha tantissimo da insegnarci... L'Anello imperiale andrà alla prima persona che si siederà sul divano.

ROUND

Il gioco si svolge in una serie di round pari al numero di eventi. In ogni round, i quattro Demoi cercano di portare a termine l'evento in corso e si preparano per quelli futuri.

Opzioni relative alla durata della partita:

- **Partita standard:** seleziona 6 eventi (uno dall'Epoca I, due dall'Epoca II e tre dall'Epoca III).
- **Partita Maratona:** seleziona 9 eventi (3 per ogni Epoca) per una partita di 9 round.

Ogni round è suddiviso in tre fasi distinte.

LE TRE FASI

Ogni round è composto da tre fasi:

1. **Fase Evento**
2. **Fase Azione**
3. **Fase Risoluzione**




FASE EVENTO

I Demoi determinano il loro ordine di iniziativa per il round e tentano di influenzare la scelta delle opzioni di evento da parte dell'Imperatore.

FASE AZIONE

I Demoi si alternano per raccogliere le risorse necessarie a realizzare l'opzione di evento scelta e rafforzare la loro posizione in vista di eventi futuri.

FASE RISOLUZIONE

I Demoi contribuiscono all'evento in corso e ottengono Doxa  in cambio dei loro sforzi. A seconda dell'esito, viene applicato il risultato Vittoria  o Sconfitta .

A TURNO NELLA FASE AZIONE

Durante la fase Azione, i Demoi eseguono a turno varie azioni per raccogliere le risorse necessarie a portare a termine l'evento attuale e rafforzare la loro posizione in vista di quelli futuri.

FASE EVENTO

ORDINE DI INIZIATIVA

ORDINE DI INIZIATIVA

All'inizio di ogni round, è necessario determinare l'ordine di iniziativa. L'ordine definisce:

- La sequenza in cui i Demoi tenteranno di influenzare l'Imperatore durante la fase Evento.
- L'ordine in cui i giocatori compiranno le azioni durante la fase Azione.

PERCORSO INIZIATIVA

Il Percorso iniziativa prevede quattro posizioni contrassegnate con I, II, III, IV.

- I giocatori possono posizionare i loro sigilli Demoi su qualsiasi posizione disponibile.
- Tutte e quattro le posizioni rimangono disponibili anche nelle partite con meno di quattro giocatori.

A partire dal giocatore che possiede l'Anello imperiale, i giocatori posizionano i propri sigilli Demoi in una posizione libera sul Percorso iniziativa, in senso orario.

SCelta DI UNA POSIZIONE

Quando si seleziona una posizione, occorre considerare tre fattori:

1. Posizione

- Giocare per primi è un vantaggio durante la fase Azione perché consente di selezionare le carte dall'offerta o le risorse dal Mercato prima degli altri.
- Tuttavia, durante la fase Evento, giocare per primi è uno svantaggio perché le proprie intenzioni potrebbero essere rivelate per prime. È sempre meglio agire più avanti, nella fase Evento.

2. Scrigni d'avorio

- Ogni posizione rivela uno Scrigno d'avorio, che potrebbe contenere risorse preziose di cui hai bisogno.

3. Keimelion

- Ogni posizione garantisce l'accesso a un Keimelion unico, che garantisce un'abilità molto efficace nel round. Scegliere l'abilità giusta può rivelarsi fondamentale.

SCRIGNI D'AVORIO

All'inizio di ogni round, rimuovi gli Scrigni d'avorio del round precedente. Posizionate poi uno Scrigno d'avorio casuale a faccia in giù in ciascuna posizione. Dopo averli piazzati, girateli per rivelare il loro bottino.



Quando un giocatore posiziona il proprio sigillo Demoi in una delle posizioni disponibili, riceve anche il bottino indicato dallo Scrigno d'avorio. Questo di solito include una risorsa e una certa quantità di Nomisma . Talvolta, Scrigni d'avorio rari possono garantire un Dynamis , extra, ma solo per quel round.




Non rimuovete lo Scrigno d'avorio dopo aver reclamato il suo bottino. Alcune abilità delle carte potrebbero consentire di ottenere questo bottino più volte.

FASE EVENTO

KEIMELION

Sono disponibili quattro Keimelion, e quello che riceverai dipenderà dalla posizione in cui collocherai il tuo sigillo Demoi. Ogni Keimelion conferisce un'abilità unica per il round.


POSIZIONE I: LABARUM

Il giocatore che detiene il Labarum ottiene 1 Dynamis  extra per questo round.



POSIZIONE II: CALICE

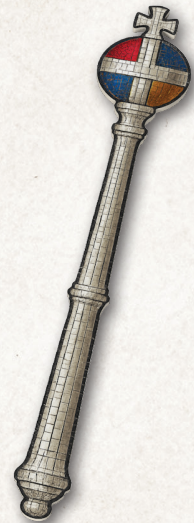
Il giocatore che detiene il Calice ottiene un bonus basato sul tipo di evento in corso:

- Se quello in corso è un evento Prova (vedi pagina 26) e viene completato, ottiene 2 risorse del tipo utilizzato per la prova. Queste risorse devono essere utilizzate nella prova o scartate.
- Se l'evento non è una prova, riceve 2 punti Auctoritas  che devono essere utilizzati durante la fase Evento per influenzare l'Imperatore, altrimenti vanno scartati.





POSIZIONE III: SCETTRO

Il giocatore che detiene lo Scettro funge da arbitro in caso di parità in questo round. Decide il vincitore in caso di parità, ad esempio quando si influenza l'Imperatore, si determina il contribuente più generoso o meno generoso, o si risolve un evento Prova. Se nessuno detiene lo Scettro in quel round, questo ruolo passa al giocatore in possesso dell'Anello imperiale per quel round.



POSIZIONE IV: TUNICA

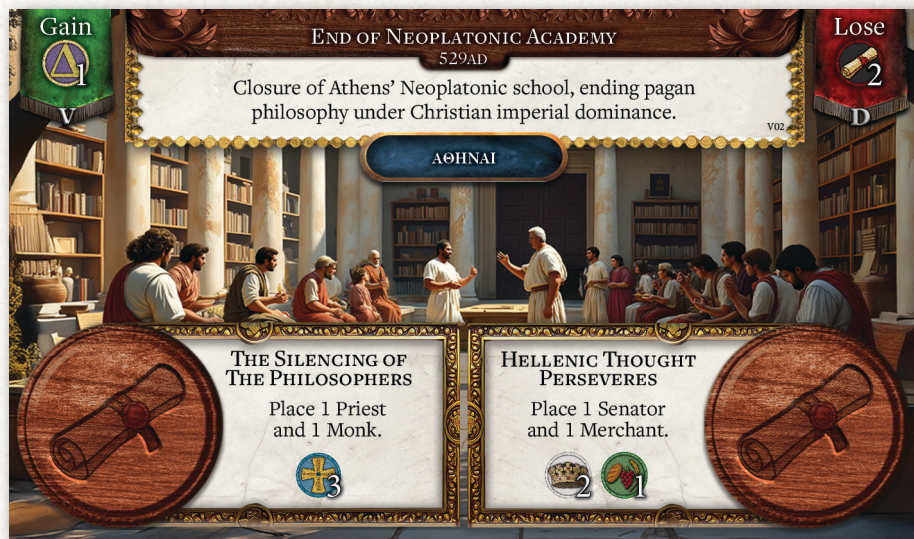
Il giocatore che possiede la Tunica ottiene il doppio della ricompensa per la vittoria  se ha contribuito con il maggior numero di risorse in un evento, oppure non subisce alcuna penalità se è il giocatore che ha contribuito meno  in un evento fallito.



FASE EVENTO




INFLUENZARE L'IMPERATORE


Quando un evento offre una scelta, l'Imperatore deve decidere quale delle due opzioni verrà attuata. **Esempio:** *dovremmo chiudere l'Accademia neoplatonica di Atene, ponendo fine alla filosofia pagana e imponendo il dominio cristiano, o permettere che rimanga aperta?*



Storicamente, nel 529 d.C., l'Accademia fu chiusa per decisione di Giustiniano. Tuttavia, in questo gioco, hai il potere di riscrivere la storia. Puoi influenzare l'Imperatore affinché preservi il pensiero ellenico invece di mettere a tacere i filosofi.



I Demoi solitamente influenzano l'Imperatore in base alle loro motivazioni.

- **Opzione 1:** Per mettere a tacere i filosofi occorrono 3 Fides .
- **Opzione 2:** Per preservare il pensiero ellenico occorrono 2 Civicus  e 1 Frumentum .



Se un giocatore ha investito in risorse Fides , potrebbe preferire l'opzione 1 per sfruttare al meglio ciò che possiede. Allo stesso tempo, ogni Demoi è motivato da carte Missione nascoste.




Ad esempio, le due opzioni dell'evento sono:



- L'opzione 1 colloca 1 Sacerdote e 1 Monaco
- L'opzione 2 colloca 1 Senatore e 1 Mercante


Un giocatore con una carta Missione che garantisce Doxa  extra alle unità  Ecclesiastiche (come Sacerdoti e Monaci) preferirebbe decisamente l'opzione 1.

DISPORRE L'AUCTORITAS

In seguito all'ordine di iniziativa, il primo giocatore può piazzare una qualsiasi quantità di Auctoritas  su una delle due opzioni. Toccherà poi al secondo giocatore e così via, fino a quando tutti non avranno posizionato la propria Auctoritas .

Il giocatore che ottiene più Auctoritas  influenzando l'Imperatore riceve 2 Doxa . Se più di un giocatore è a pari merito al primo posto, tutti i giocatori a pari merito ricevono 1 Doxa .

Una volta posizionata, Auctoritas  non può essere modificata o adeguata se non tramite carte Intrigo. Quando tutti i giocatori avranno posizionato la propria Auctoritas , vincerà l'opzione con il punteggio totale più alto. Tutti i giocatori dovranno quindi raccogliere le risorse necessarie per realizzare tale opzione durante il round.

Giocare più tardi nell'ordine di iniziativa è vantaggioso quando si influenza l'Imperatore, perché è possibile vedere quanta Auctoritas  è già stata investita e decidere se dedicarne altra o conservarla, se l'opzione preferita è già in procinto di vincere. In caso di parità, il giocatore che detiene lo Scettro risolverà lo stallo. Se nessun giocatore ha lo Scettro, in quel round, il possessore dell'Anello imperiale funge da arbitro.






Il primo giocatore piazza 2 Auctoritas sull'opzione 2



Il secondo giocatore piazza 3 Auctoritas sull'opzione 1

FASE AZIONE

CONSUMARE DYNAMIS

Durante la fase Azione, i giocatori procedono a turno. Nel proprio turno, un giocatore investe un punto Dynamis  per eseguire una delle sei azioni possibili. Quando tutti i Dynamis  di un giocatore sono esauriti, questi non può più compiere alcuna azione e deve passare. Il gioco continua finché nessun giocatore può eseguire un'azione. A quel punto, tutti i Dynamis  utilizzati vengono restituiti a ciascun giocatore e ha inizio la fase successiva.






LE SEI AZIONI

Le sei azioni possibili che un giocatore può eseguire sono:

- Pescare carte
- Giocare carte
- Attivare un Bandon
- Vendere risorse
- Acquistare risorse
- Ripristinare il Mercato

Un giocatore può eseguire un numero qualsiasi di queste azioni, in qualsiasi ordine, tutte le volte che è in grado di farlo.

SCARTARE CARTE

In qualsiasi momento durante la propria azione, un giocatore può scartare un numero qualsiasi di carte dalla propria mano nel mazzo degli scarti, in qualsiasi ordine. Per ogni carta scartata, il giocatore guadagna 1 Auctoritas  e 2 Nomisma . Questo non conta come un'azione e non richiede il consumo di Dynamis .



FASE AZIONE

AZIONE - PESCARE CARTE

Per eseguire l'azione Pesca, posiziona uno dei tuoi Dynamis accanto al mazzo delle carte Impero. A quel punto avrai tre opzioni:

- Paga 1 Auctoritas e pesca 2 carte dal mazzo.
- Paga 2 Auctoritas e pesca 1 carta dal mazzo e 1 carta dall'offerta scoperta.
- Paga 3 Auctoritas e pesca 1 carta dal mazzo e la carta in cima al mazzo degli scarti.

Se una carta viene pescata dall'offerta, pesca immediatamente una carta dal mazzo e mettila a faccia in su nella posizione vuota dell'offerta. Quando il mazzo delle carte Impero è esaurito, mescola il mazzo degli scarti per creare un nuovo mazzo di carte Impero.



Un giocatore paga 2 Auctoritas




*Pesca quindi 1 carta dal mazzo
e 1 carta dall'offerta scoperta*






FASE AZIONE






AZIONE - GIOCARE CARTE

Per eseguire l'azione Gioca carte, posiziona uno dei tuoi Dynamis  nella tua area giocatore. Puoi quindi collocare un numero qualsiasi di carte dalla tua mano a faccia in su nella tua area giocatore.

Per giocare queste carte, devi pagare il loro costo in Nomisma . Puoi giocare tutte le carte che vuoi, purché tu abbia abbastanza Nomisma  per pagarle tutte.

Se hai già una carta Eroe in gioco che condivide lo stesso tipo della carta giocata, paghi meno Nomisma  in base al livello dell'eroe:

- Eroe di livello 3: paghi 3 Nomisma  in meno
- Eroe di livello 2: paghi 2 Nomisma  in meno
- Eroe di livello 1: paghi 1 Nomisma  in meno

Questo sconto si applica a qualsiasi numero di carte giocate, compresi gli altri Eroi. Eroi multipli non sono cumulabili; solo l'eroe di livello più alto garantisce lo sconto. Una carta Eroe che offre uno sconto su due tipi di carte offrirà entrambi gli sconti a una carta che appartiene a entrambi i tipi.







Le carte Eroe vantano un'abilità passiva, mentre tutte le altre carte Impero hanno un'abilità istantanea. Quando giochi una carta non Eroe, risolvi immediatamente la sua abilità istantanea. Se giochi più carte non Eroe, risolvi l'abilità istantanea di ciascuna carta prima di giocare quella successiva.

Con l'azione "Gioca carte", puoi giocare un numero qualsiasi di carte. Le abilità passive degli Eroi si attivano immediatamente quando vengono giocate e possono influenzare le carte giocate nello stesso turno.

Le carte Eroe forniscono anche sconti immediati, persino su altre carte giocate nello stesso turno.


Dopo che tutte le carte sono state giocate, risolvi le abilità istantanee di quelle carte, una per una nell'ordine che preferisci.

ESEMPIO:

Devi pagare 9 Nomisma  per giocare Belisario, che è un eroe di livello 3 nelle carte  Stratitotika e di livello 2 nelle carte  Palatine. Devi versare 5-3=2 Nomisma  per pagare il Segretario militare e il Responsabile delle fortificazioni e 5-2=3 Nomisma  per pagare il Commissario per l'approvvigionamento alimentare, poiché si tratta di una carta  Palatina e lo sconto è applicato dall'eroe di livello 2.

FASE AZIONE


AZIONE - VENDI RISORSE

Per eseguire l'azione Vendi risorse, posiziona uno dei tuoi Dynamis  accanto al mazzo delle carte Impero. Puoi vendere tutte le risorse che desideri.



IL MERCATO







Il Mercato è composto da un massimo di sette diverse risorse collocate nelle posizioni del Mercato. Esistono due modi per vendere risorse ed è possibile utilizzarli entrambi durante l'azione Vendi risorse:

OPZIONE 1 - RIFORNISCI LE RISORSE MANCANTI


Identifica quali risorse mancano nel Mercato e posizionale nello slot vuoto più a sinistra per ottenere la quantità indicata di Nomisma  per ciascuno slot.

ESEMPIO:





Se nel Mercato mancano Lapis  e Civicus , puoi:

1. Collocare una risorsa nella posizione contrassegnata con 7 Nomisma  e guadagnare tale importo. 
2. In alternativa, posiziona entrambe le risorse: una nella posizione 7 Nomisma  e l'altra nella posizione 8 Nomisma , per un totale di 15 Nomisma . 



OPZIONE 2 - DUPLICA LA PRIMA RISORSA

Puoi vendere una risorsa che corrisponde alla prima risorsa del Mercato, posizionandola nella casella vuota più a sinistra e guadagnando quel numero di Nomisma . Puoi farlo solo una volta per azione.



ESEMPIO:

Se la prima risorsa nel Mercato è Lignum , puoi posizionare un Lignum  nella posizione contrassegnata con 9 Nomisma  e guadagnare tale importo. 

DOPO LA VENDITA:

Quando duplichi la prima risorsa, rimuovi quella prima risorsa dal Mercato, quindi sposta tutte le altre risorse di una posizione verso il valore di Nomisma  inferiore. 


EXAMPLE:

Dopo lo scorrimento, la posizione vuota sarà ora quella contrassegnata con 9 Nomisma . 




FASE AZIONE

AZIONE - ACQUISTA RISORSE






Per eseguire l'azione Acquista risorse, posiziona uno dei tuoi Dynamis  accanto al mazzo delle carte Impero. Puoi acquistare tutte le risorse che desideri.

COME SI ACQUISTA


Seleziona le risorse desiderate dal Mercato. Puoi acquistare un numero qualsiasi di risorse, ma è necessario pagare il costo in Nomisma  indicato negli slot.



ESEMPIO:


Un giocatore vuole acquistare un Civicus  dalla posizione contrassegnata con 3 Nomisma  e un Lapis  dalla posizione contrassegnata con 6 Nomisma . Pagherà in tutto 9 Nomisma .

DOPO L'ACQUISTO


Sposta tutte le risorse rimanenti verso il valore di Nomisma  più basso, in modo da riempire gli spazi vuoti. Le posizioni di maggior valore dovrebbero rimanere vacanti.



AZIONE - RIPRISTINARE IL MERCATO

Per eseguire l'azione Ripristina il Mercato, posiziona uno dei tuoi Dynamis  accanto all'area del Mercato.

Passaggi:

1. Rimuovi tutte le risorse attualmente presenti nel Mercato.
2. Prendi una risorsa di ciascun tipo e posizionale in modo casuale negli slot del Mercato, lasciando vuoto solo lo slot contrassegnato con 9 Nomisma .

RICOMPENSA


Come ricompensa per aver ripristinato il Mercato, puoi immediatamente pescare una carta dal mazzo.



FASE RISOLUZIONE

CONTRIBUTI ALLE RISORSE





Alla fine della fase Azione, tutti i Demoi hanno raccolto quante più risorse possibile e sono pronti a contribuire all'evento.




Ogni giocatore mette segretamente nel proprio palmo chiuso le risorse che desidera offrire per completare l'evento. È possibile contribuire con tutte le risorse richieste, con alcune o con nessuna. Alcuni eventi potrebbero richiedere un contributo di Nomisma  e risorse.

I giocatori non possono contribuire con una quantità di risorse superiore a quella richiesta dall'evento.



ESEMPIO:


se un evento richiede 2 Civicus  e 1 Frumentum , un giocatore può contribuire con un massimo di 2 Civicus  e al massimo 1 Frumentum , oppure non contribuire affatto.

Quando i giocatori sono pronti, tutti rivelano contemporaneamente le loro mani. A quel punto, ogni giocatore guadagna 1 Doxa  per ogni risorsa che ha contribuito. Fai avanzare la tua Quadriga lungo il Percorso della Doxa  in base alla quantità di Doxa  che hai guadagnato.



FASE RISOLUZIONE

COMPLETARE UN EVENTO




Non appena tutti i contributi sono stati rivelati e i giocatori hanno ottenuto Doxa  per ogni risorsa versata, controllate se l'evento è stato completato o annullato.




Sommate tutte le risorse e confrontatele con i requisiti dell'evento. Se le risorse soddisfano i requisiti dell'evento, l'evento è completato. Se manca anche solo una risorsa richiesta e il contributo combinato dei Demoi non è sufficiente a fornirla, l'evento viene annullato e i giocatori subiscono una Sconfitta. Le risorse extra di altri tipi non influiscono sul risultato.







ESEMPIO:


Nell'evento Custode dell'assedio di Roma, l'Imperatore è stato influenzato a ordinare la costruzione del Baluardo aureliano.




I Demoi devono raccogliere 1 Virtus , 4 Lapis , e 1 Lignum .




Se tutti i giocatori messi insieme hanno meno di 4 Lapis  o sono privi di Virtus  o Lignum , l'evento viene annullato. Se tutte e 6 le risorse vengono fornite, l'evento è completato.


Se l'evento viene completato, il giocatore che ha contribuito con il maggior numero di risorse ottiene la Vittoria  e riceve il bonus indicato dall'evento (in questo esempio, 8 Auctoritas .

Se l'evento viene annullato e i giocatori subiscono una Sconfitta , il giocatore che ha contribuito con il minor numero di risorse riceve la penalità indicata dall'evento (in questo esempio, 9 Nomisma .

Se un giocatore non è in grado di pagare interamente le Conseguenze perché non dispone di risorse sufficienti, perde 1 Doxa  per ogni risorsa che non è in grado di pagare.

Quando contribuisce con Nomisma  a un evento, ottiene 1 Doxa  ogni 2 Nomisma  che contribuisce.

Se non hai abbastanza Nomisma  per pagare le Conseguenze di un evento, perdi 1 Doxa  per ogni 2 Nomisma  che non riesci a pagare, arrotondando per difetto.

I giocatori presentano le loro risorse e Nomisma  per il completamento di un evento nell'ordine di iniziativa. Le abilità che consentono di utilizzare una risorsa come un'altra devono essere dichiarate in questo momento e non possono essere modificate.

In caso di parità, il giocatore che detiene lo Scettro risolverà lo stallo. Se nessun giocatore ha lo Scettro, in quel round, il possessore dell'Anello imperiale funge da arbitro.

Sebbene ci si "aspetti" che i Demoi collaborino per la prosperità dell'impero, non è raro che sabotino intenzionalmente un evento se capiscono che non saranno i contributori principali. A volte penalizzare un altro giocatore è più vantaggioso che ottenere la ricompensa per sé stessi. Attenzione alle astuzie politiche.



FASE RISOLUZIONE

POSIZIONARE LE UNITÀ

Se l'evento viene completato, il giocatore che ha contribuito con il maggior numero di risorse (il vincitore) posiziona le unità sul tabellone. L'evento specifica esattamente quali unità devono essere posizionate e in quale area.



ESEMPIO:



Nell'evento Trattato di pace eterna (immagine), il giocatore vincitore posizionerà 2 Mercanti o 1 Torre d'assedio e 1 Legione nell'area gialla della mappa intorno alla città di «ΔΑΡΑ».


Sebbene la mappa prototipo e le carte riportino i nomi delle città in caratteri bizantini, grazie ai preziosi suggerimenti dei nostri follower, nella versione finale del gioco i nomi delle AREE saranno riportati in inglese sia sulla mappa che sulle carte, per semplificare il gioco.

EVENTI PROVA

Gli eventi Prova sono diversi dagli altri, infatti non offrono due opzioni diverse, bensì sarà l'Imperatore a stabilire come si svolgerà l'evento.





In questi eventi, i Demoi non investono Auctoritas  per influenzare l'Imperatore. Tuttavia, se l'evento ha successo e dopo che il contributore più generoso ha ottenuto la sua ricompensa per la Vittoria , inizia una fase extra.

Tutti i giocatori effettuano segretamente un'offerta con una risorsa specifica indicata dall'evento. Quindi, in ordine decrescente di contribuzione, ottengono Doxa  aggiuntiva.

In caso di parità, il giocatore che detiene lo Scettro risolverà lo stallo. Se nessun giocatore ha lo Scettro, in quel round, il possessore dell'Anello imperiale funge da arbitro.

PREPARARSI PER IL ROUND SUCCESSIVO


Alla fine della fase Risoluzione, il giocatore si prepara per il round successivo completando tre passaggi:





1. Ogni giocatore scarta fino ad avere un massimo di 6 carte in mano. Per ogni carta scartata, il giocatore guadagna 1 Auctoritas  e 2 Nomisma .
2. Passa l'Anello imperiale al giocatore successivo in senso orario.
3. Sposta il Diptych sull'evento successivo, in modo che indichi l'evento corrente. Se non sono previsti altri eventi e questo era l'evento finale, passa al capitolo "Ottenere la vittoria" a pagina 28 per determinare il vincitore.



OTTENERE LA VITTORIA





GIOCARE LE CARTE INTRIGO DI FINE PARTITA

Alcune carte Intrigo sono pensate per essere giocate durante la fase in cui si calcola il punteggio alla fine della partita. Queste carte influenzano le unità sul tabellone e possono modificare i parametri utilizzati dalle carte Missione per determinare la quantità di Doxa  assegnata ai giocatori.

Per giocare queste carte, il giocatore deve avere la Nomisma  richiesta. Se un giocatore non ha abbastanza Nomisma , l'unica azione che può compiere in questa fase è scartare una carta per ottenere 1 Auctoritas  e 2 Nomisma , fino a quando non ne avrà a sufficienza per giocare la carta. È possibile annullare normalmente le carte Intrigo di fine partita con le carte Annulla intrigo. L'abilità passiva di Antonina non funziona alla fine della partita.





ESEMPIO:

Un giocatore potrebbe avere una missione che offre Doxa  bonus per qualsiasi unità in Italia. Durante il gioco risparmia quindi 4 Nomisma , sufficienti per giocare la carta Intrigo imperiale Pellegrinaggio. Questo gli permette di spostare 3 unità  Ecclesiastiche in Italia da altre aree, guadagnando Doxa  aggiuntiva.






OTTENERE DOXA DALLE RISORSE E DALLE CARTE




Dopo che tutte le carte Intrigo sono state giocate, i giocatori contano le risorse rimanenti e il costo totale delle carte giocate. In questa fase non è più possibile giocare carte Intrigo.



I giocatori con i punteggi totali più alti ottengono Doxa . Tutti i giocatori che si classificano a pari merito per una posizione (1°, 2° o 3°) ricevono la quantità di Doxa  indicata:

Risorse:

- 1° posto: Riceve 3 Doxa 
- 2° posto: Riceve 2 Doxa 
- 3° posto: Riceve 1 Doxa 


Total Cost of Cards Played

- 1° posto: Riceve 6 Doxa 
- 2° posto: Riceve 4 Doxa 
- 3° posto: Riceve 2 Doxa 

Fai avanzare la tua Quadriga lungo il Percorso della Doxa  in base alla quantità di Doxa  che hai guadagnato.







RIVELARE LE MISSIONI

A questo punto, ogni giocatore, nell'ordine di iniziativa, rivela le proprie missioni nascoste. Ricordiamo che a questo punto non è più possibile giocare carte Intrigo. Per ogni missione per la quale un giocatore soddisfa i requisiti, ottiene la quantità di Doxa  indicata sulla carta Missione.





ESEMPIO:


La carta Missione Potere dell'autorità stabilisce che il giocatore guadagna 2 Doxa  per ogni unità Palatina presente sul tabellone. Se sul tabellone sono presenti un Acquedotto, un Ippodromo e 3 Senatori, il giocatore riceve 10 Doxa .

Fai avanzare la tua Quadriga lungo il Percorso della Doxa  in base alla quantità di Doxa  che hai guadagnato.

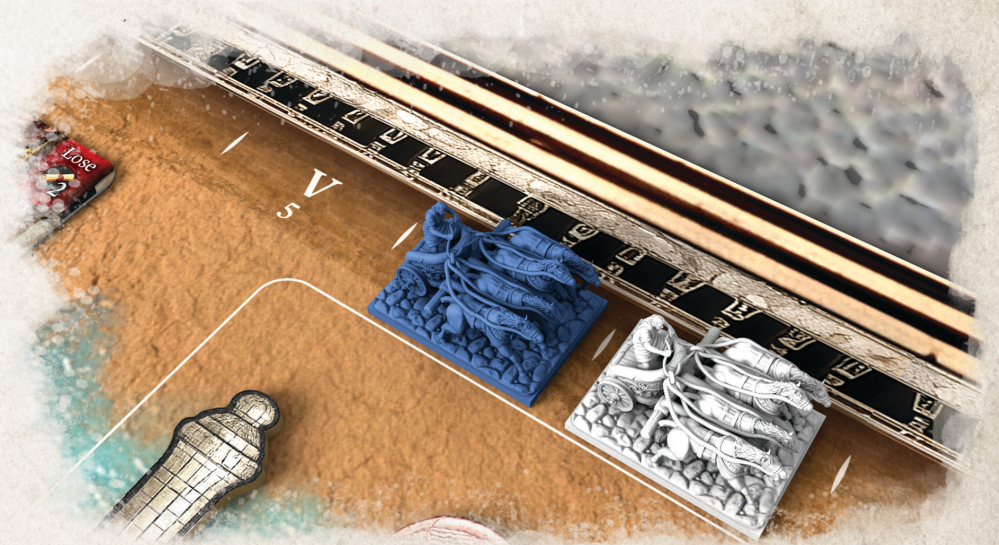
QUADRIGA: LA PRIMA AL TRAGUARDO

La Quadriga del giocatore più avanti sul Percorso della Doxa  è la vincitrice.

In caso di parità, il giocatore con la maggior quantità di Auctoritas  tra quelli a pari merito è il vincitore.

Se il pareggio persiste, vince il giocatore con il maggior numero di Nomisma .

Se lo stallo continua, prevale la volontà dell'Imperatore ed entrambi i giocatori condividono la Vittoria.



MODALITÀ SOLITARIO

“Grande imperatore Giustiniano, l'impero fa appello alla tua saggezza.”





I disordini si propagano nelle province come un incendio e in lontananza si sente il rombo dei tamburi di guerra ai confini. Indossa la corona, o potente sovrano, e guida Bisanzio verso la grandezza. Noi, tuoi fedeli servitori, siamo pronti a eseguire la tua volontà.


Nella **modalità Solitario** vestirai i panni dell'**imperatore Giustiniano I** e dovrai affrontare qualunque evento senza interferenze. Nessun voto dei Demoi, nessuna fazione rivale a sfidare il tuo volere: il destino dell'impero è interamente nelle tue mani. Tuttavia, i colpi di scena e le avversità derivati da ogni evento svelato metteranno alla prova la tua determinazione, la tua strategia e il tuo diritto divino di governare.


Condurrà l'Impero bizantino verso una nuova età dell'oro... o le fiamme lo bruceranno del tutto, come accadde a Nerone prima di te?

Il destino dell'impero è nelle tue mani, Imperatore.


OBIETTIVO DELLA PARTITA

A partire dall'Epoca I, ogni round rivelerai un evento che richiederà la costruzione di unità sulla mappa per soddisfarne le richieste. Quando costruisci unità, guadagni 1 Doxa  per ogni risorsa spesa. A differenza dei giochi multigiocatore, nella modalità Solitario è necessaria un'azione (Dynamis ) per costruire unità sulla mappa. L'obiettivo è completare il maggior numero possibile di eventi e accumulare Doxa  costruendo unità. Ricorda: se la tua Doxa  raggiunge lo 0 o un numero negativo, perdi immediatamente la partita.


In questa modalità di gioco, verrai paragonato ai famosi e famigerati imperatori romani dell'antichità, determinando il fato della tua eredità. Il tuo punteggio Doxa  finale rivelerà il modo in cui l'impero ti ricorderà.

Sconfitta: 0 Doxa 


“Il tuo regno è caduto e tu sei un imperatore di cenere.”

Nerone: <20 Doxa 


“Ho fatto tutto ciò che dovevo, ma l'esito è nelle mani del fato.”

Caligola: 21 - 25 Doxa 


“Che mi odino, purché mi temano.”

Tito: 26 - 30 Doxa 


“Ho commesso un solo errore.”

Traiano: 31 - 40 Doxa 


“Se adempio ai miei doveri, usatelo a mio favore; se fallisco, usatelo contro di me.”

Marco Aurelio: 41 - 50 Doxa 

“Non perdere altro tempo a discutere su come dovrebbe essere un uomo buono. Diventalo.”

Giulio Cesare: 51 - 60 Doxa 

“Veni, vidi, vici.”

Augusto: >60 Doxa 

“Ho trovato Roma una città di mattoni e l'ho lasciata una città di marmo.”

CONFIGURAZIONE

PARTITA STANDARD

1. Prepara i mazzi Evento solitario

- Separa le carte Evento solitario in Epoca I, Epoca II ed Epoca III.
- Mescola ogni Epoca separatamente.
- Per una **partita standard**: Seleziona 6 eventi (uno dall'Epoca I, due dall'Epoca II e tre dall'Epoca III) per una partita di 6 round.
- Per una **partita Maratona**: posiziona 2 eventi dell'Epoca I e 3 eventi dell'Epoca II e dell'Epoca III.
- Sia nelle partite standard che in quelle Maratona, il primo slot Evento dell'Epoca I rimane vuoto.
- Rivela solo il primo evento dell'Epoca girandolo a faccia in su.

2. Prepara il mazzo Impero

- Rimuovi tutte le carte Intrigo e Antonina dal mazzo.
- Mescola le carte rimanenti.
- Posiziona il mazzo mescolato nell'apposito slot.

3. Crea l'offerta

- Pesca 8 carte dal mazzo Impero.
- Posizionale a faccia in su nell'offerta.




4. Pesca la tua mano iniziale

- Pesca 9 carte dal mazzo Impero.
- Scegli 6 carte da tenere.
- Scarta le 3 rimanenti.

MODALITÀ SOLITARIO

5. Risorse di partenza

Inizi la partita con:

- 2 Auctoritas 
- 5 Nomisma 
- 4 Dynamis 

6. Posizionati nel Percorso della Doxa

Seleziona un colore, quindi posiziona la tua Quadriga nella posizione 5 (V) del Percorso della Doxa.

7. Rifornisci il Mercato

Posiziona casualmente i prodotti del Mercato secondo le normali regole di riempimento.

8. Prepara il Percorso iniziativa

I quattro Demoi vogliono aiutarti e possono concederti il potere del loro Keimelion, oltre a uno Scrigno d'avorio, per assisterti nel completamento degli eventi.

- Prendi i quattro sigilli Demoi di colori diversi e mettili davanti a te.
- Posiziona casualmente 4 Scrigni d'avorio sul Percorso iniziativa nei loro rispettivi slot.
- Ogni sigillo può essere utilizzato solo una volta per partita per reclamare il Keimelion e le risorse contenute nello Scrigno.

8. Tieni a portata di mano le carte di riferimento

Posiziona:

- La carta di riferimento
- La carta di riferimento Solitario

di fronte a te, così avrai sempre modo di verificare le regole.

PARTITA MARATONA

Per una partita Maratona, posiziona due eventi dell'Epoca I e tre eventi delle Epoche II e III negli appositi slot, quindi rivela il primo evento dell'Epoca I. Continua la preparazione come faresti per una partita standard. Ricorda che il primo round non prevede alcun evento da completare.

CARTE IMPERO CHE FUNZIONANO IN MODO DIVERSO

Sebbene la maggior parte delle carte Impero funzioni esattamente come nelle partite multigiocatore, alcuni effetti sono stati modificati per il gioco solitario, al fine di garantire la compatibilità con le regole di questa modalità. Le modifiche sono le seguenti:

1. Ignora i bonus per gli altri giocatori

Qualsiasi effetto che garantisce bonus ad altri giocatori viene ignorato.

- **Esempio:** *Vetrai della Palestina* normalmente ti fa pescare 2 carte e permette a tutti gli altri giocatori di pescarne 1. Durante la modalità Solitario, risolvi solo l'effetto che si applica a te (pescare 2 carte) e l'effetto secondario non viene applicato.


2. Effetti che riguardano altri giocatori

Ogni volta che una carta impone a un altro giocatore di perdere una risorsa o scartare una carta, tu ottieni invece quella risorsa o peschi una carta.

- **Esempio:** *Teloni del porto* normalmente recita: "Tutti gli altri giocatori scartano una carta". In Solitario, questo effetto diventa: "Peschi una carta"

3. Effetti dell'evento applicabili a tutti i giocatori

L'effetto "Quando si completa un evento" ora si applica alla tua azione quando costruisci unità.

- **Esempio:** se giochi *Contrabbandieri di seta*, ogni volta che costruisci un'unità, ad esempio una *Legione*, guadagni 1 **Nomisma**  per ogni risorsa spesa per costruire quell'unità.

Questo vale per ogni unità costruita. Se costruisci più unità con la stessa azione o con azioni separate, ottieni il massimo beneficio per ciascuna di esse.




STRUTTURA DEL TURNO - MODALITÀ SOLITARIO

FASE EVENTO


All'inizio di ogni turno, rivela l'evento corrente se non è già stato rivelato. Ricorda che nel primo round della partita non ci sono eventi da risolvere. Questo lo rende il momento ideale per iniziare a costruire il tuo motore produttivo e accumulare risorse per gli eventi futuri.





Quindi, compi azioni finché non esaurisci i Dynamis .



Il tuo obiettivo durante il round è posizionare sulla mappa le miniature richieste dall'evento e pagare eventuali costi aggiuntivi. Se possibile, puoi anche costruire unità necessarie per eventi futuri.



FASE AZIONE




Ciascuna delle seguenti 6 azioni costa 1 Dynamis . Durante il tuo turno, puoi eseguire una qualsiasi delle seguenti azioni un numero illimitato di volte:

1. **Pescare carte** — Pesca come faresti in una partita multigiocatore.
2. **Giocare carte** — Gioca le carte come faresti normalmente, seguendo le regole del multigiocatore.
3. **Attivare carte e Bandon** — Risolvi gli effetti seguendo le regole standard del multigiocatore, con le eccezioni sopra menzionate.
4. **Acquistare e vendere risorse al Mercato** — Segui le regole standard del multigiocatore.



5. **Rifornire il Mercato** - Rifornisci il Mercato seguendo le regole standard del multigiocatore.
6. **Costruire unità** — È possibile costruire un numero illimitato di unità. Il costo per ciascuna unità è indicato sulla tua carta di riferimento Solitario. Puoi costruire qualsiasi unità in qualsiasi area della mappa, indipendentemente dai requisiti dell'evento corrente. Ricorda che, quando costruisci le unità, guadagni 1 Doxa  per ogni risorsa spesa. È anche possibile spostare un'unità in un'altra area della mappa per ogni unità costruita; non ottieni Doxa  per lo spostamento delle unità.



Senza spendere Dynamis , puoi pagare 3 Auctoritas  per rivelare uno degli eventi futuri. Puoi rivelare tutti gli eventi che desideri in un singolo round.

Senza spendere Dynamis , puoi pagare 1 Auctoritas  per collocarlo su una carta Impero nell'offerta. Quella carta non verrà sostituita durante la fase Risoluzione di questo round.

Infine, pagare costi (ad esempio in Nomisma ) per gli eventi è un'azione che non richiede Dynamis  e può essere eseguita in qualsiasi momento durante il round. Tieni presente che non viene assegnata Doxa  al momento del pagamento di tali costi.

FASE RISOLUZIONE

Quando esaurisci i Dynamis  e le azioni possibili, controlla se hai completato l'evento. Se le unità richieste sono state posizionate nell'area indicata, otterrai la Vittoria ; altrimenti, dovrai subirne le conseguenze.


Scarta tutte le carte dell'offerta che non hanno una Auctoritas  in cima e sostituiscele con nuove carte dal mazzo. Rimuovi tutte le Auctoritas  dalle carte nell'offerta.


Infine, come in una partita multigiocatore, sposta il Diptych sul nuovo evento e prosegui con la fase Evento del turno successivo.

MODALITÀ SOLITARIO




ESEMPIO:



durante l'evento "Rotta navale del Mediterraneo occidentale", il giocatore ha posizionato una Nave mercantile nel Mar Tirreno. Di conseguenza, ottiene 5 Nomisma .

Se non ci sono Navi mercantili nel Mar Tirreno, il giocatore perde invece 2 Doxa .

KEIMELION

Una volta per turno, senza spendere Dynamis , puoi anche posizionare un sigillo Demoi sul Percorso iniziativa per reclamare il Keimelion e lo Scigno d'avorio corrispondenti.

LE ABILITÀ DEI KEIMELION IN SOLITARIO SONO


- **Posizione 1 - Labarum:** Quando ottieni il Labarum, seleziona un Bandon e ottieni 1 Dynamis  per ogni carta presente in quel Bandon (minimo 1).
- **Posizione 2 - Calice:** Quando ottieni il Calice, per ogni unità sulla mappa ottieni 2 Nomisma .
- **Posizione 3 - Scettro:** Quando ottieni lo Scettro, ricevi 1 risorsa a tua scelta per ogni evento che hai completato.
- **Posizione 4 - Tunica:** Quando ottieni la Tunica, conta il numero di carte nella tua area di gioco. Guarda la stessa quantità di carte in cima al mazzo e giocane 1 gratuitamente, poi scarta le altre.


Una volta che un sigillo Demoi è stato posizionato nel Percorso iniziativa e che il corrispondente Scigno d'avorio e il Keimelion sono stati utilizzati, questi rimangono indisponibili per il resto della partita.













I Keimelion sono pensati per fornire potenti bonus che aumentano man mano che il gioco procede. Puoi usarli all'inizio per ricevere una spinta immediata e completare un evento, ma così facendo potresti non sfruttare appieno il loro potenziale nella fase avanzata della partita.



TRIBONIANO | SEVERO DI ANTIOCHIA | GERMANO GIUNILLO L'AFRICANO | CONTRABBANDIERI DI SETA





Quando si completa un evento, è possibile utilizzare 1 Civicus  come qualsiasi altra risorsa una sola volta.

Chiarimento: puoi selezionare una qualsiasi delle risorse richieste e sostituirla con 1 Civicus .

Esempio: un evento richiede 1 Civicus , 2 Fides , e 1 Lapis . Se non hai abbastanza Fides , puoi pagare 2 Civicus , 1 Fides , e 1 Lapis . Non è possibile utilizzare Civicus  extra per sostituire i Fides  o Lapis  rimanenti. La stessa regola si applica in caso di sostituzione con altre risorse, come Fides  o anche Doxa .

COMMISSARIO PER L'APPROVVIGIONAMENTO ALIMENTARE ARTIGIANI DI ICONE DEL MONTE SINAI TRASPORTATORI DI SCULTURE DI AFRODISIA AMMINISTRATORE DELLA CHIESA APPROVVIGIONATORE MILITARE PESCATORI DI LESBO | TESORIERE

Puoi giocare un'altra carta pagando 1 Civicus .




Chiarimento: dopo aver giocato la carta che garantisce questa abilità istantanea, giochi immediatamente un'altra carta senza pagare alcun Nomisma  o Dynamis , che sostituirai con 1 Civicus . La stessa regola si applica quando il pagamento è sostituito da altre risorse, come la Fides .

MUNDUS | BUZES | ARTABANES | MARTIN




Quando ottieni il Labarum, ottieni ancora una volta il suo Scigno d'avorio.

Chiarimento: Questa abilità passiva può essere attivata all'inizio del round successivo, quando scegli la tua posizione di iniziativa. Se diventi Titolare del Keimelion indicato, riceverai immediatamente la ricompensa visualizzata sullo Scigno d'avorio della posizione scelta. La stessa regola vale per tutti gli altri Keimelion, come il Calice, lo Scettro e la Tunica.

SCORTA ECCLESIASTICA



Chiarimento: giochi la carta Impero Scorta ecclesiastica mentre esegui l'azione Gioca carte. Dopo aver giocato tutte le carte desiderate, puoi immediatamente compiere un'altra azione senza consumare Dynamis . Poiché non stai consumando Dynamis , questo ti permette di attivare un Bandon senza aggiungere un Dynamis , quindi potrai attivarlo di nuovo più avanti nel round.

COSMAS INDICOPLEUSTES




Chiarimento: questa carta ti permette di acquistare o vendere immediatamente esattamente 1 risorsa non appena giochi una carta  Emporion e prima di giocare altre carte. Giocando ulteriori carte  Emporion potrai acquistare o vendere più risorse. Acquistare o vendere risorse in questo modo non consuma Dynamis .

PETER BARSYMES


Chiarimento: questa carta si attiva quando acquisti o vendi risorse al Mercato e si applica a tutte le risorse che acquisti o vendi.

Esempio: vendendo 2 risorse otterrai 2 Nomisma  in più, mentre acquistando 3 risorse spenderai 3 Nomisma  in meno.


PROCOPIO DI CESAREA



Chiarimento: quando si esegue l'azione Gioca carte e si attiva l'abilità passiva di Procopio, colloca il Dynamis  utilizzato per giocare le carte sopra il Bandon attivato da Procopio. Se si giocano più carte  Rustiche, utilizza Dynamis  aggiuntivi dalla riserva per contrassegnare più Bandon attivati da Procopio. È possibile attivare più Bandon, ma lo stesso non può essere attivato due volte.

MARTIN

Chiarimento: Martin [Eo48] è un Eroe Stratiotika  di livello 1. Per via di un errore di stampa, questo non è specificato sulla carta.


ALLINEAMENTO VIOLA | COSTO DELLA FEDELTÀ MANDATO DELLA SPADA

Un altro giocatore deve cambiare il proprio voto di Auctoritas .

Chiarimento: gioca questa carta Intrigo non appena un giocatore ha espresso il proprio voto Auctoritas . Giocando una carta con questo effetto, sposti tutta l'Auctoritas  del giocatore sull'altra opzione dell'evento.


GIORNO DEL SILENZIO SACRO | CUSTODIA DI FERRO

Un giocatore perde la propria azione.


Chiarimento: gioca questa carta Intrigo non appena un giocatore dichiara la propria azione. L'azione viene annullata e non può agire durante il suo turno. Può tentare la stessa azione nel turno successivo, se lo desidera, a condizione che disponga di Dynamis  sufficiente.


INCARICO SENATORIALE | PELLEGRINAGGIO MARCIA DEL DOVERE | EMISSARIO MERCANTILE

Puoi spostare fino a 3 unità  Palatine in qualsiasi altra area.

Chiarimento: in qualsiasi momento durante la partita, o alla fine della stessa, puoi spostare fino a 3 unità  Palatine da qualsiasi area del tabellone a qualsiasi altra area. Le unità devono essere già posizionate sul tabellone per poterle spostare. La stessa regola si applica a tutti gli altri tipi di unità.

SIGILLO DI NOMINA | PASTORI DELLA FEDE RICHIAMO DELLO STENDARDO | ASCESA DELL'AGORÀ

Alla fine della partita, puoi posizionare fino a 2 unità  Palatine in qualsiasi area, se possibile.

Chiarimento: gioca questa carta Intrigo alla fine della partita. Puoi posizionare 2 unità  Palatine in qualsiasi area della mappa. La stessa regola si applica a tutti gli altri tipi di unità.

ASSASSINIO

Chiarimento: è possibile rimuovere dal gioco qualsiasi carta già giocata da un altro giocatore. Questo avviene dopo che la carta è stata giocata e qualsiasi effetto istantaneo è stato risolto. Se la carta fa parte di un Bandon, l'altro giocatore può immediatamente riformare i propri Bandon con le carte rimanenti.

SEDUZIONE

Chiarimento: puoi girare a faccia in giù una qualsiasi delle carte già giocate da un altro giocatore. Questo avviene dopo che la carta è stata giocata e qualsiasi effetto istantaneo è stato risolto. Se la carta girata è una carta Eroe, la sua abilità passiva viene ignorata finché non è girata di nuovo a faccia in su. Mentre la carta è a faccia in giù, il resto del Bandon può essere attivato, ma non questa carta.

RISERVE IMPERIALI | BOTTINO DI GUERRA RISERVE EPISCOPALI | SCORTE DEGLI ARTIGIANI

Scegli un giocatore. Questi divide a piacimento il bottino in due parti, poi tu scegli la porzione che preferisci, lasciandogli l'altra.

Chiarimento: posiziona le risorse indicate dalla carta accanto a essa, poi scegli un altro giocatore che dovrà deve dividere queste risorse in due pile. A quel punto, scegline una e ricevi le risorse contenute. L'altro giocatore riceverà la pila rimanente.



INDICE GLOSSARIO

- Acquista / Vendi 23-24
Anello imperiale 14
Auctoritas 8, 17
Azione 18
Bandon 21
Calice 16
Carte 18-20
Carte Evento 9
Carte Impero 10, 11
Carte Intrigo 11
Carte Missione 11, 29
Civicus 25
Completa 14, 17
Conseguenze 9, 26
Contribuisci 25
Demoi 3, 8
Diptych 9, 27
Doxa 3, 28
Dynamis 18
Ecclesiastiche 10
Emporion 10
Evento 8-9
Fase Azione 18
Fase Evento 15-17
Fides 3, 17
Frumentum 3, 25
Gioca carte 20
Iniziativa 15
Keimelion 16
Labarum 16
Lapis 3, 22
Lignum 3, 26
Mazzo 13, 19
Mazzo degli scarti 13
Mercato 23-24
Nomisma 3, 8, 20
Offerta 27
Offri 13, 19
Opzioni evento 9
Ottieni 8
Palatine 10
Percorso iniziativa 13
Pesca 19
Produzione 10, 22
Riorganizza 21
Risoluzione fase 25-27
Risorse 3, 8
Rivelata 11, 29
Round 14
Rustiche 10
Scarta 18
Scettro 16
Scrigno d'avorio 15
Sconfitta 26
Sigilli Demoi 14-15
Stratitika 10
Tunica 16
Turno 14
Virtus 3, 26
Vittoria 14, 26-27