

L'ETÀ DEL FERRO E DELLA RUGGINE

ESPANSIONE PER TIME OF CRISIS



REGOLAMENTO



Autori: Wray Ferrell e Brad Johnson



INDICE

Introduzione.....	2	4. Giocatori Virtuali	5
1. Componenti.....	2	5. Note alle Carte	9
2. Nuove Carte Influenza	2	6. Esempio di Gioco	9
3. Nuove Regole Imperatore.....	3	7. Note Storiche.....	12

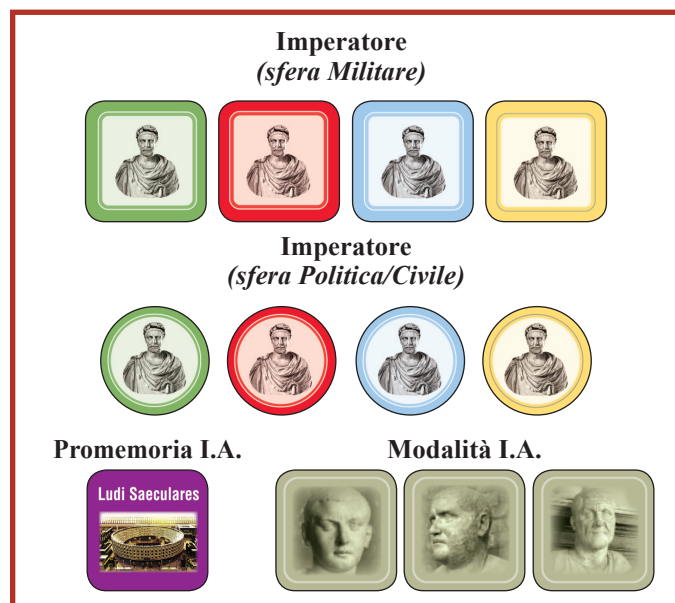
INTRODUZIONE

Questa espansione ti permette di aggiungere alcune novità per *Time of Crisis*. Puoi giocare con qualsiasi combinazione di nuove regole:

- **Nuove Carte Influenza:** Questa espansione aggiunge nove Carte Influenza, raddoppiando le carte da comprare e ampliando di molto le scelte.
- **Nuove regole Imperatore:** Queste regole ti permettono di specificare la posizione sulla mappa dell'Imperatore e introducono nuove opportunità per ottenere Punti Gloria, ma anche nuovi rischi da affrontare.
- **Giocatori Virtuali:** Se giochi con meno di 4 giocatori, queste regole permettono di sostituire i giocatori mancanti scegliendo tra tre differenti Intelligenze Artificiali (I.A.). Puoi anche giocare da solo contro 3 Giocatori Virtuali.

1. COMPONENTI

- Il Regolamento
- 69 Nuove Carte Influenza rosse, gialle e blu (ciascun colore ha 9 carte di valore 2, 8 di valore 3 e 6 di valore 4).
- 3 Plance I.A.
- 4 Schede I.A. (apribili con istruzioni/descrizioni carte I.A.)
- 8 Segnalini Imperatore (uno quadrato e uno tondo in ciascuno dei quattro colori: verde, rosso, blu e giallo)
- 3 Segnalini Modalità I.A. (1 per ciascun Giocatore Virtuale)
- 1 Segnalino Ludi Saeculares (promemoria I.A.)
- 9 Segnalini neri I.A. (3 per ciascun Giocatore Virtuale)
- 9 Segnalini I.A. (3 per colore: rosso, giallo e blu)



2. NUOVE CARTE INFLUENZA

2.1 Preparazione del gioco

Le nuove tipologie di carte Influenza aumentano le possibilità di sviluppo del tuo mazzo.

Specifica: La carta DAMNATIO MEMORIAE può essere utilizzata con una duplice modalità, per essere in sintonia con le nuove abilità introdotte nell'espansione *l'Età del Ferro e della Ruggine*. Se si gioca con l'espansione, va utilizzata la prima parte del testo, escluso quello nel riquadro. Chi invece volesse utilizzare solo le regole base di *Time of Crisis* senza l'espansione, applicherà il testo nella sua interezza.

Poi scegli una delle seguenti tre opzioni per utilizzare le carte: Fissa, Variabile o Selettiva.

Il resto della preparazione resta lo stesso del gioco base.

2.1.1 Opzione 1 - Preparazione Fissa

Scegli questa opzione se vuoi avere tutte le carte a disposizione e vuoi conoscere in anticipo quali carte potranno essere acquistate.



- Piazza le Carte Influenza del gioco base e quelle dell'espansione a faccia in su accanto al tabellone, in 18 mazzi divisi per nome.
- Durante il gioco si possono comprare tutte le carte.

2.1.2 Opzione 2 - Preparazione Variabile

Scegli questa opzione se vuoi modificare strategicamente il mercato delle Carte Influenza e se accetti che ci sia incertezza sul tipo di carte che ciascun giocatore sarà in grado di comprare.

- Crea 9 mazzi mescolando insieme le carte del gioco base e quelle dell'espansione dello stesso colore e valore (per esempio, mischia insieme le carte TRIBUTO e PRINCEPS SENATUS per formare un mazzo di carte blu di valore 2).
- Piazza i 9 mazzi "misti" a faccia in giù accanto al tabellone.
- All'inizio del gioco volta a faccia in su la prima carta di ciascun mazzo; sarà l'unica carta del mazzo acquistabile (fino al verificarsi del punto seguente).
- Ogni volta che una carta viene acquistata, volta a faccia in su la "nuova" prima carta del mazzo, che diventa disponibile per l'acquisto.

REGOLA SPECIALE: Durante la tua Fase Comprare/ Eliminare Carte, puoi spendere 1 Punto Governo per mettere la prima carta di un mazzo in fondo a faccia in giù e voltare a faccia in su la "nuova" prima carta dello stesso mazzo. Puoi ripetere l'azione per ciascun mazzo, anche più volte, purché tu abbia sufficienti punti Governo.



***Specifica:** la facoltà di pagare per "far girare" le carte del mazzo ti permette di trovare la carta di cui hai bisogno, se hai i Punti Governo necessari, ma puoi anche cercare di seppellire in fondo al mazzo una carta utile a un altro giocatore. In entrambi i casi stai spendendo Punti Governo che potresti invece impiegare per comprare/rimuovere carte.*

2.1.3 Opzione 3 - Preparazione Selettiva

Scegli questa opzione se vuoi certezza sulle carte disponibili per l'acquisto, ma vuoi anche combinazioni di carte differenti a ogni partita.

- Per ciascuna categoria di carte (stesso colore e valore) scegli se usare durante la partita le carte del gioco base oppure quelle dell'espansione (es. scegli o TRIBUTO o PRINCEPS SENATUS come carta blu di valore 2).
- Puoi scegliere le carte a tuo piacimento oppure sceglierle a caso.
- Piazza i 9 mazzi a faccia in su accanto al tabellone, saranno le uniche carte acquistabili durante la partita. Metti le carte rimanenti nella scatola.



***Specifica:** Una preparazione che utilizzi solo alcune carte può significativamente cambiare l'impatto che le Abilità hanno e costringere i giocatori a esplorare nuove strategie.*

3. NUOVE REGOLE IMPERATORE

In questo periodo storico dell'antica Roma, gli Imperatori spesso non venivano neanche incoronati a Roma: molti Imperatori erano generali incoronati dagli stessi soldati che regnavano guidando le legioni in campagne militari. Alcuni erano stati ufficiali in regioni lontane dell'Impero senza vedere mai Roma, eletti grazie al sostegno delle popolazioni locali o letteralmente a furor di popolo.

Puoi usare le regole seguenti per simulare i differenti orientamenti dei diversi Imperatori Romani, introducendo nuove varianti nel gioco base.

Se usi queste regole, ogni volta che un giocatore diventa Imperatore piazza un segnalino Imperatore sulla mappa per mostrare dove si trovi fisicamente. Scelte differenti portano a diversi modi per ottenere Punti Gloria, ma espongono anche a nuovi rischi.

Le seguenti regole riscrivono o modificano quelle del gioco base.

3.1 Preparazione del gioco

Se usi questa regola opzionale, ciascun giocatore aggiunge due pedine Imperatore (una quadrata e una rotonda) al suo spazio Honestiores. Verranno utilizzate per indicare la posizione dell'Imperatore durante il suo regno.

3.2 Diventare Imperatore

In ogni caso, c'è sempre e solo *un unico modo* per diventare Imperatore: nel tuo turno devi riuscire a eseguire in Italia un'azione Nomina un Governatore, secondo le regole che trovi al par. 6.3.2, eventualmente modificate dall'impiego di carte. Devi comunque avere a disposizione una pedina Governatore da piazzare in Italia.

Quando riesci a nominare un Governatore in Italia, segui i punti elencati al par. 6.3.2 del Regolamento base (Nomina un Governatore) e poi esegui i seguenti passi aggiuntivi:

- Scegli uno dei seguenti luoghi per il tuo Imperatore:
 - **In Italia:** Piazza il segnalino tondo Imperatore sul segnalino Governatore in Italia. Il tuo è un **Imperatore Eletto**.

- **In una provincia diversa dall'Italia:** Piazza il segnalino tondo Imperatore sul segnalino Governatore in una provincia che governi che non è l'Italia. Il tuo è un **Imperatore Acclamato**.
- **In un Esercito:** Piazza il segnalino quadrato Imperatore sopra il segnalino Generale di un esercito al tuo comando. Il tuo è un **Imperatore Soldato**.

Puoi scegliere una qualsiasi delle suddette tre opzioni, indipendentemente da come sei riuscito a nominare un Governatore in Italia.

Puoi sempre e solo avere UN unico tuo Imperatore sul tabellone.

***Nota:** Il tuo Imperatore rimane dove lo hai piazzato finché non viene destituito. Puoi fare una scelta differente la prossima volta che diventerai Imperatore.*

***Nota:** Naturalmente, un Imperatore Soldato si muove con l'esercito di cui è alla guida.*

3.2.1 Limitazioni

Non puoi tentare un'azione Nomina un Governatore in Italia se in un momento qualsiasi del turno corrente sei già stato Imperatore (es. se sei stato ucciso in battaglia mentre eri Imperatore Soldato in questo stesso turno).

3.3 Tipi di Imperatore

Qui sotto si descrivono i pro e contro di ciascuno dei tre tipi di Imperatore:

3.3.1 Imperatore Eletto

Un segnalino Imperatore piazzato sopra a un Governatore in Italia è un Imperatore Eletto dal Senato.

Finché controlli un Imperatore Eletto applichi le seguenti regole:

Gloria: Durante la Fase Gloria del tuo turno ottieni Punti Gloria pari alla Stabilità dell'Italia meno il numero delle province dell'Usurpatore; considera come zero un valore negativo (regolamento base par. 6.6, Gloria, secondo punto: "Se sei l'Imperatore:").

Vantaggi: Controlli il Senato di Roma. Quando sarai destituito nessuno potrà colpirti con l'Evento DAMNATIO MEMORIAE.

Svantaggi: Nessuno.

Destituzione: Solo se un altro giocatore riesce a Nominare un Governatore in Italia vieni destituito da Imperatore (vedi in basso, 3.4 Destituzione).

***Nota:** Questo tipo di Imperatore è simile a quello del gioco base e rappresenta generalmente l'opzione più sicura e facile da difendere; non offre però nuovi strumenti per ottenere Punti Gloria.*

3.3.2 Imperatore Acclamato

Una segnalino Imperatore piazzato sopra a un Governatore in una provincia diversa dall'Italia è un Imperatore Acclamato.

Finché controlli un Imperatore Acclamato applichi le seguenti regole:

Gloria: Durante la Fase Gloria del tuo turno ottieni Punti Gloria pari al *doppio* della Stabilità della provincia in cui si trova l'Imperatore, meno il numero delle province dell'Usurpatore; considera come zero un valore negativo (la regola sostituisce il regolamento base, par. 6.6., secondo punto: "Se sei l'Imperatore:").

Vantaggi: Poiché eletto dal popolo, nessuno potrà piazzare Tumulti in una provincia che governi. Inoltre, quando diventi Imperatore, puoi immediatamente rimuovere tutti i Tumulti dalle province che governi.

Svantaggi: Avendo voltato le spalle a Roma, sei particolarmente vulnerabile agli intrighi del Senato: I tuoi avversari aggiungono 2 voti bonus alle loro azioni Nomina un Governatore in Italia contro di te.

Destituzione: Se un altro giocatore riesce a Nominare un Governatore in Italia oppure nella provincia in cui si trova il tuo Imperatore, vieni destituito. (par. 3.4 Destituzione).

***Specifica:** In quanto Acclamato, un Imperatore può godere di notevoli vantaggi, in particolare se governa solo un paio di province, delle quali almeno una con una buona Stabilità. Inoltre, poiché la Stabilità nella provincia con l'Imperatore generalmente non viene influenzata da Imperatori Rivali, e cresce con l'azione Incrementa la Stabilità, è più facile ottenere Punti Gloria. Tuttavia, per evitare la destituzione, deve difendere due province: la provincia con l'Imperatore e l'Italia.*

3.3.3 Imperatore Soldato

Un Imperatore sopra un Generale è un Imperatore Soldato.

Finché controlli un Imperatore Soldato applica le seguenti regole:

Gloria: Raddoppia tutti i Punti Gloria ottenuti in *ciascuna* battaglia vinta dall'esercito con l'Imperatore;

***Nota:** Non raddoppi i bonus della carta TRIONFO. Li ricevi dopo aver calcolato i normali Punti per aver vinto una battaglia. Per esempio, un Imperatore Soldato sconfigge un esercito di 3 Barbari eliminandoli tutti e poi gioca l'Evento TRIONFO. In tutto ottiene 13 Punti Gloria: 5 (2 perché ha vinto la battaglia +3 perché ha eliminato 3 Barbari), che raddoppiano per l'Imperatore Soldato e diventano 10, e poi altri 3 per l'evento TRIONFO.*

Nella Fase Gloria del tuo turno, devi perdere un punto Gloria per ogni provincia degli Usurpatori. I punti persi non possono superare quelli ottenuti vincendo battaglie nel turno corrente. (la regola *sostituisce* il regolamento base par. 6.6, secondo punto: "Se sei l'Imperatore").

Esempio: Sei un Imperatore Soldato e nel tuo turno vinci una battaglia che ti dà 6 punti Gloria. Nella Fase Gloria c'è sul tabellone un Usurpatore con 3 province e in quel momento devi perdere 3 punti Gloria. Se nel tuo turno tu non avessi vinto battaglie (zero Punti Gloria), non avresti perso i 3 punti Gloria per la presenza dell'Usurpatore.

Vantaggi: I soldati ti adorano (per ora). Nessun giocatore può usare la carta GUARDIA PRETORIANA contro di te.

Svantaggi: Poiché guidi sul campo le tue Legioni, il tuo segnalino Imperatore può andar perso in battaglia.

Ogni volta che l'Esercito con il tuo Imperatore è coinvolto in battaglia (in difesa o in attacco), segui prima i punti elencati al par. 8.1 del regolamento base e poi i seguenti passi aggiuntivi:

- Per ciascun colpo subito dall'Esercito con l'Imperatore, indipendentemente dall'esito della battaglia, il tuo avversario lancia 1 dado. Se almeno con un dado ottiene 5 o 6 l'Imperatore è morto in battaglia (vedi 3.4 Destituzione).
- Se tutte le unità dell'Esercito dell'Imperatore sono eliminate, indipendentemente dall'esito della battaglia, l'Imperatore è morto in battaglia (vedi 3.4 Destituzione).

***Nota:** Se il tuo Imperatore muore in una battaglia che hai vinto, ottieni comunque il doppio dei Punti Gloria; tuttavia, non puoi giocare la carta TRIONFO per una battaglia in cui è morto l'Imperatore (non potrà infatti guidare il sontuoso corteo di rientro a Roma).*

***Specifica:** La possibilità di perdere l'Imperatore riflette non solo la possibile morte in battaglia ma anche il fatto che in questo periodo diversi Imperatori Soldato furono giustiziati dai loro stessi uomini.*

Destituzione: se un altro giocatore riesce a Nominare un Governatore in Italia oppure il tuo Imperatore muore in battaglia come descritto sopra vieni destituito. (vedi 3.4 Destituzione).

***Nota:** Un Imperatore Soldato che combatte sul campo può guadagnare molta Gloria se combatte battaglie mirate, utilizzando carte come MARCIA FORZATA e TRIONFO. Tuttavia queste opportunità potrebbero non presentarsi sempre e il rischio di morire sul campo di battaglia è notevole. Un Imperatore Soldato dovrà spostarsi ed essere sempre rifornito di nuove Legioni.*

3.4 Destituzione

Quando il tuo segnalino Imperatore, per qualsiasi motivo, viene rimosso dal gioco, sei immediatamente destituito dalla carica di Imperatore.

Inoltre, sei destituito se il tuo Governatore viene rimosso dall'Italia, per qualsiasi motivo, indipendentemente dalla posizione del tuo Imperatore.

3.4.1 Imperatore Eletto

Se il tuo Imperatore Eletto viene rimosso dall'Italia perché un avversario è riuscito a eseguire l'azione Nomina un Governatore:

- Metti il segnalino Imperatore e il sottostante Governatore nel tuo spazio Honestiores.
- L'avversario piazza un suo Governatore in Italia e diventa Imperatore, come da regolamento.

3.4.2 Imperatore Acclamato

Se il tuo Imperatore Acclamato viene rimosso perché un avversario è riuscito a eseguire l'azione Nomina un Governatore nella sua provincia:

- Metti il segnalino Imperatore e il sottostante Governatore nel tuo spazio Honestiores.
- L'avversario piazza un suo Governatore nella provincia, come da regolamento.
- *Inoltre*, rimuovi dall'Italia il tuo Governatore e rimpiazzalo con un Governatore Neutrale, aggiornando la Stabilità in Italia come da regolamento.

Se il tuo Governatore viene rimosso dall'Italia perché un avversario è riuscito a eseguire l'azione Nomina un Governatore:

- Metti il tuo segnalino Governatore nel tuo spazio Honestiores.
- L'avversario piazza un suo Governatore in Italia e diventa Imperatore, come da regolamento.
- *Inoltre*, rimuovi il tuo Imperatore (ma non il Governatore sottostante) dalla provincia in cui si trova e riportalo nel tuo spazio Honestiores.

3.4.3 Imperatore Soldato

Se il tuo Imperatore Soldato è rimosso da un Esercito perché morto in battaglia:

- Metti il segnalino Imperatore nel tuo spazio Honestiores (e il relativo Generale *solo se* tutte le unità dell'Esercito sono state eliminate);
- *Inoltre*, rimuovi il tuo Governatore dall'Italia sostituendolo con un Governatore Neutrale, definendo il nuovo livello di Stabilità dell'Italia, secondo le normali regole.

Se il tuo Governatore è rimosso dall'Italia perché un avversario è riuscito a eseguire l'azione Nomina un Governatore:

- Metti il tuo segnalino Governatore nello spazio Honestiores;
- L'avversario piazza in Italia un suo Governatore e diventa Imperatore.
- *Inoltre*, rimuovi l'Imperatore dall'esercito che comanda (ma non rimuovere il Generale sottostante) e mettilo nel tuo spazio Honestiores.

***Specifica:** Quando Imperatori Acclamati o Imperatori Soldato lontani da Roma vengono destituiti è molto facile per il giocatore attivo subentrare immediatamente come Imperatore, se ha pianificato l'azione attentamente. Tuttavia, dovrà spendere almeno 1 Punto Influenza blu e avere a disposizione un Governatore da piazzare in Italia per cogliere questa opportunità.*

4. GIOCATORI VIRTUALI

Queste regole opzionali possono essere utilizzate per includere uno o più Giocatori Virtuali guidati dall'“Intelligenza Artificiale” (I.A.), permettendo così a 1, 2 o 3 giocatori di avere un'esperienza di gioco simile a quella di una partita a 4 giocatori. Ci sono tre diverse I.A., ciascuna delle quali ha una sua Scheda I.A. usata per rappresentare virtualmente il contenuto di un mazzo e di una mano di carte, in modo che tu non debba giocare realmente. Di seguito I.A. e Giocatore Virtuale saranno sinonimi.

4.1 Panoramica I.A.

La Plancia di ciascuna I.A. mostra le tre differenti aree di influenza: blu (Politica), gialla (Civile) e rossa (Militare) in tre sezioni separate identificate dal colore. In ciascuna sezione si determinerà il livello della forza dell'I.A. in quell'area di influenza tramite un segnalino nero che avanza nel relativo tracciato. Gli spazi quadrati presenti al di sotto del segnalino nero indicano i punti nella relativa sfera d'influenza di cui l'I.A. disporrà durante il turno.

In ogni turno un Giocatore Virtuale spenderà sempre punti in due aree di influenza, determinate dalla modalità operativa selezionata. L'area di Influenza Primaria fornirà più punti da spendere; quella Secondaria ne fornirà meno.

Le tre Plance hanno ciascuna un'area di influenza Preferita, indicata nello spazio in alto: generalmente l'I.A. aumenterà la sua forza in quest'area più velocemente e tenderà di conseguenza a concentrarsi sulle azioni che impiegano questo genere di punti.

Le tre plance rappresentano tre Imperatori regnanti nell'Anno dei Sei Imperatori (238 d.C.): Massimino il Trace privilegia l'Influenza Militare, Gordiano III l'Influenza Civile e la coppia Pupieno e Balbino l'Influenza Politica.

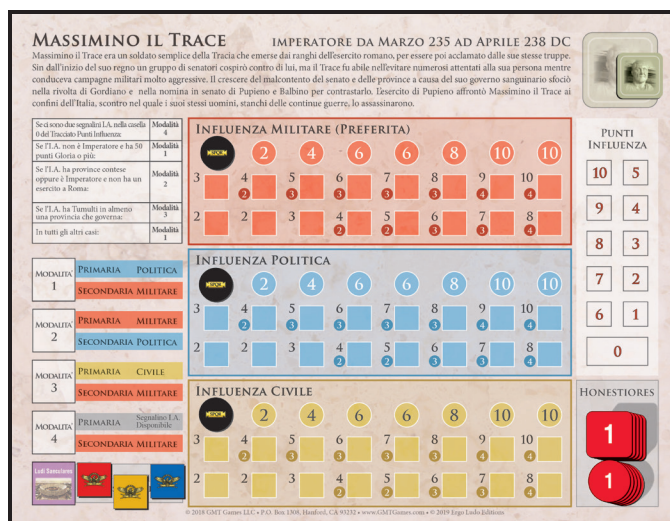
4.2 Preparazione I.A.

Prima di seguire i passi della Preparazione del Giocatore descritti al par. 3.2 del regolamento base, esegui i seguenti passi aggiuntivi:

- Scegli per ciascun Giocatore Virtuale una diversa Plancia I.A. piazzandola in modo ben visibile dai giocatori.
- Scegli i segnalini di un colore non utilizzato per ogni I.A. Se utilizzi le regole Imperatore opzionali, prendi anche i segnalini Imperatore in quei colori. Piazza i segnalini iniziali del Governatore e del Generale, ed eventualmente i segnalini Imperatore, nello spazio Honestiores della/e Plancia/e I.A.

Raccomandazione: È preferibile usare i segnalini rossi per Massimino il Trace (preferenza Militare), i blu per Pupieno e Balbino (preferenza Politica) e i gialli per Gordiano III (preferenza Civile). Se usi più di un Giocatore Virtuale, questo abbinamento ti ricorderà a quale Giocatore Virtuale corrisponde un dato colore e quali sono le differenti tattiche che lo caratterizzano.

- Se usi più di un I.A., scegli a caso il loro ordine di gioco; tutti i Giocatori Virtuali effettuano la preparazione prima dei giocatori "umani".
- Piazza così i segnalini sulla Plancia di ciascun Giocatore Virtuale:
 - Il segnalino di Modalità I.A. nel riquadro del ritratto (in alto a destra), con il ritratto visibile.
 - Tre segnalini neri sullo "0" in ciascuna delle tre aree di influenza colorate.
 - Tre segnalini I.A., uno per ciascun colore, nello spazio Segnalini I.A., accanto alle aree di influenza (in basso a sinistra).



- Piazza il Governatore Iniziale e le unità di partenza per ciascun Giocatore Virtuale, in ordine di gioco, sulla prima provincia disponibile nel seguente elenco, come se fossero giocatori umani:
 1. Gallia
 2. Macedonia
 3. Syria

Variante per le province di partenza I.A.: Se desideri maggiore varietà, puoi scegliere a caso le province di partenza per tutti i Giocatori Virtuali, limitandoti a scegliere per ciascuno una provincia che sia diversa dall'Italia e che non sia adiacente a un'altra provincia I.A. già scelta. Questa variante con più Giocatori Virtuali potrebbe portare a un tabellone non bilanciato.

4.3 Ordine di gioco I.A.

Le I.A. eseguono i propri turni di gioco in ordine, seguite da tutti i giocatori umani.

Nel turno di ciascuna I.A., svolgi normalmente i passi usuali del turno di un giocatore, con le seguenti modifiche:

4.4 Fase Crisi I.A.

All'inizio del turno di ciascuna I.A., esegui la Fase Crisi lanciando i dadi relativi alla Tabella Crisi, con le seguenti regole aggiuntive:

- **Se il risultato è Pax Deorum:** Gira tutti i segnalini Modalità I.A. sul lato +2.
- **Se il Giocatore Virtuale fa uscire l'Evento Alleati di Palmira:** Il Giocatore Virtuale attivo rimuoverà per primi i Barbari dalle province che governa, a partire dalla provincia col minor numero di Barbari. Se non governa province interessate dall'Evento, rimuoverà i Barbari dal loro territorio d'origine. I primi Barbari a essere rimossi dalla mappa saranno i Capi Barbari.
- **Se il Giocatore Virtuale fa uscire l'Evento Ludi Saeculares e l'Imperatore è un I.A.:** Aggiungi al punteggio dell'Imperatore Virtuale 4 Punti Gloria, ma poi sottrai 4 all'influenza secondaria del suo prossimo turno, fino a un minimo di 0. Se viene ridotta a 0, qualsiasi azione legata all'influenza secondaria va perduta.

(piazza come promemoria il segnalino Ludi Saeculares sulla Plancia del Giocatore Virtuale).

4.5 Fase Azioni I.A.

4.5.1 Determina Eventi e Influenza disponibile.

Per prima cosa, per determinare quanta influenza ha a disposizione l'I.A. nel suo turno segui questi passi:

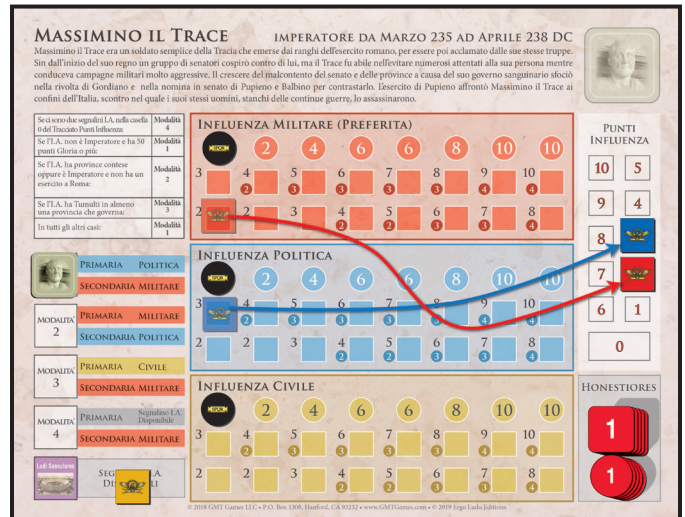
- Piazza il segnalino Modalità I.A. per il turno in corso seguendo queste priorità:

Se ci sono due Segnalini I.A. nella casella 0 del Tracciato Punti Influenza:	Modalità 4
Se l'I.A. non è Imperatore e ha 50 Punti Gloria o più:	Modalità 1
Se l'I.A. ha province contese oppure è Imperatore e non ha un esercito nella capitale d'Italia	Modalità 2
Se l'I.A. ha Tumulti in almeno una provincia che governa:	Modalità 3
In tutti gli altri casi:	Modalità 1

A questo punto la modalità indicherà un'Influenza Primaria e un'Influenza Secondaria:

- Per l'Influenza Primaria: Sposta il segnalino I.A. del colore corrispondente nella sfera d'influenza dello stesso colore sotto il segnalino nero I.A., nella casella più in alto.
- Per l'Influenza Secondaria: Sposta il segnalino I.A. del colore corrispondente nella sfera d'influenza dello stesso colore sotto il segnalino nero I.A., nella casella più in basso.
- Per entrambe le Influenze, Primaria e Secondaria, il numero più grande alla sinistra della casella che contiene il segnalino fornisce il numero di Punti Influenza disponibili per l'I.A. nel turno corrente.
 - Se il segnalino Modalità I.A. è sul lato +2, aggiungi 2 all'influenza primaria per il turno corrente.
 - Se il segnalino Ludi Saeculares è sulla Plancia del Giocatore Virtuale, riduci l'Influenza Secondaria di 4 fino a un minimo di 0
 - Stabiliti i Punti Influenza, sposta i due segnalini I.A. piazzati in precedenza sul Tracciato Punti Influenza della Plancia I.A. nello spazio con il numero corrispondente. Le azioni che l'I.A. svolgerà nel turno costano Punti Influenza. Diminuisci il valore del relativo cilindro del numero di punti pari al costo dell'azione. Il colore dei cilindri indica il tipo di influenza.
- Per entrambe le Influenze, Primaria e Secondaria, se a sinistra della casella è presente un numero più piccolo dentro a un cerchio, l'I.A. dovrà utilizzare nel suo turno l'Abilità di una carta di quel valore nella corrispondente sfera di Influenza.
 - Se si usano le carte dell'espansione insieme a quelle del gioco base, determina a caso quale Abilità del tipo e valore appropriato far eseguire all'I.A.
 - Lancia un dado: con 1-3 esegue l'Abilità del gioco base; con 4-6, quella dell'espansione.

- Se vuoi una partita più impegnativa, scegli l'Azione più vantaggiosa per l'I.A., secondo le direttive del secondo punto al paragrafo 4.5.2 di questo regolamento.
- Se giochi con l'Opzione 3, la Preparazione Selettiva, l'I.A. può usare soltanto le carte in gioco.
- o Se il segnalino Ludi Saeculares è sulla Plancia del Giocatore Virtuale e l'Influenza Secondaria si è ridotta a 0, l'I.A. non esegue l'Abilità secondaria, se prevista, in questo turno.



Esempio: In una partita a tre, i giocatori hanno scelto Massimino il Trace (I.A. "Militare") come quarto. Il Giocatore Virtuale gioca prima dei giocatori umani e dà inizio alla partita: il suo lancio sulla Tabella Crisi attiva un Nomade, ma non c'è invasione. Il suo segnalino Modalità I.A. si trova nella Modalità 1 perché non si applica nessuno degli altri casi. L'Influenza Politica sarà la sua Influenza Primaria e quella Militare la Secondaria. Un segnalino è piazzato nella casella in alto nello spazio Politico sotto al segnalino nero, a indicare che avrà 3 Punti Influenza Politica da spendere. Il secondo segnalino va piazzato nella casella in basso, nell'area Militare, sotto il segnalino nero, a indicare che avrà 2 Punti Influenza Militare da spendere. Poiché nessuna delle due caselle contiene un numero nel cerchio, in questo turno Massimino il Trace non ha Abilità da risolvere.

4.5.2 Spendere Influenza

Dopo, il Giocatore Virtuale spenderà l'Influenza utilizzando la lista delle **Priorità Azioni** presente sulla Scheda apribile I.A. Partendo dall'alto, scorri la lista eseguendo tutte le azioni per le quali l'I.A. soddisfi le condizioni e abbia Punti Influenza sufficienti. Sottrai dai punti disponibili il costo di ogni singola azione compiuta, continuando fino al termine della lista o fino a esaurimento dei Punti Influenza. Se necessario applica le seguenti direttive:

- Se il Giocatore Virtuale scorre l'intero elenco di azioni della Lista senza eseguirne nessuna, non iniziare da capo ma passa all'azione seguente.
- Per tutte le azioni da compiere, se c'è più di un'opzione valida o se ti viene richiesto di fare una scelta, scegli sempre l'opzione migliore tenendo conto della situazione sulla mappa e dei Punti Influenza ancora da spendere. Se più opzioni sono

ugualmente valide, colpisci prima la Fazione Neutrale, poi i giocatori umani e infine gli altri Giocatori Virtuali.

- Per determinare quali siano le Azioni Militari più opportune, c'è bisogno di qualche considerazione in più. In varie circostanze le azioni dei Giocatori Virtuali fanno riferimento a paragrafi delle **Strategie Militari** che si trovano sulla Scheda I.A. In questi casi, segui il paragrafo appropriato e poi torna alla Lista Priorità Azioni.

Esempio: Per spendere i Punti Militari e i Punti Politici di Massimino il Trace, un giocatore consulta le Priorità Azioni: salta i punti 1 e 2 in quanto Massimino il Trace non governa province "contese" o "minacciate", né è Imperatore (come stabilito nella Scheda I.A.). In base al punto 3 cercherà di assumere il controllo di un'altra provincia; non perdendo province alla fine del turno, non richiama un Governatore ma spende invece 1 Punto Politico per reclutare il suo Governatore di costo 1. Poiché ha adesso un Governatore nello spazio Honestiores, Massimino il Trace esegue il punto 4 e, poiché nessuna fazione ha più di 40 Punti Gloria, colpirà le province dell'Imperatore Neutrale. Non ha sufficienti Punti Influenza Politica per colpire l'Italia, ma coi due Punti che gli rimangono può colpire una qualsiasi delle altre sette province governate dalla Fazione Neutrale. Poiché le sette province si equivalgono, i giocatori decidono che Massimino il Trace colpirà la Hispania perché adiacente alla Gallia, sua provincia di partenza. Spende quindi entrambi i suoi Punti Influenza Politica e piazza il suo governatore in Hispania sostituendo il Governatore Neutrale. Terminano così i Punti Influenza Politica a disposizione di Massimino il Trace in questo turno.

Continuando, Massimino il Trace salta i punti 9 (non ha Legioni Indebolite), 10 e 11 (non è Imperatore) e 12 (Imperatore Neutrale). Seguendo il punto 13, Massimino il Trace aggiunge una seconda Legione al suo esercito in Gallia spendendo i suoi 2 punti di Influenza Militare.

Non avendo più Punti Influenza da spendere né Abilità da attivare, Massimo il Trace termina la sua Fase Azioni.

4.5.3 Usare Abilità

L'I.A. ha fino a due Eventi da utilizzare nel suo turno, a seconda di quanto indicato nella sua plancia: segui le **Linee Guida degli Eventi** sulla Scheda guida I.A.

4.5.4 Diventare Imperatore

Se usi le regole opzionali sull'Imperatore, l'I.A. sceglierà il tipo di Imperatore (vedi 3.3) che corrisponde alla sua area di Influenza Preferita. Per una partita più impegnativa scegli il tipo di Imperatore che maggiormente favorirà l'I.A., seguendo le direttive del secondo punto al par. 4.5.2 di questo regolamento.

4.6 Comprare/Eliminare carte

Invece di comprare o eliminare carte, il mazzo dell'I.A. è virtuale. Si determina se il Giocatore Virtuale può aumentare i punti a sua disposizione in una o più specifiche aree di influenza seguendo questi passi:

- Gli eventuali punti Influenza che restano all'I.A. sono perduti, proprio come per i giocatori umani. Sposta tutti i segnalini sul Tracciato Punti Influenza sullo 0.

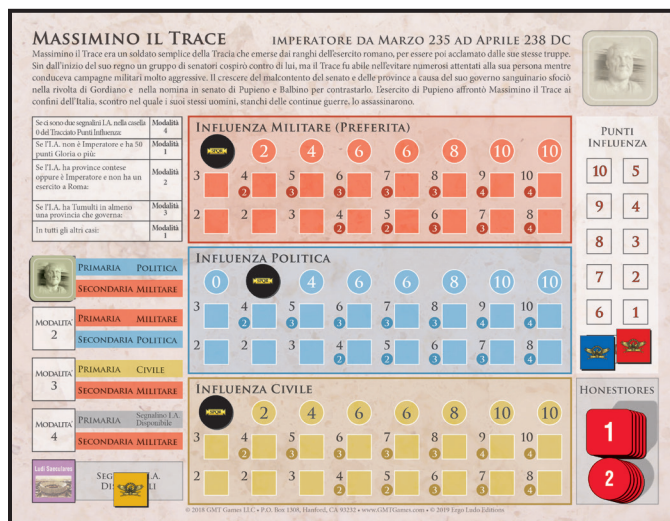
- Se il segnalino Modalità è sul lato + 2, giralo sul lato del ritratto e rimuovi il segnalino Ludi Saeculares.
- Conta i Punti Governo che l'I.A. ha, secondo le regole usuali.
- Nell'area di Influenza Preferita dell'I.A., muovi il segnalino nero di uno spazio a destra *se* il Giocatore Virtuale può spendere Punti Governo pari al valore presente nello spazio di arrivo.

ECCEZIONE IMPORTANTE: Se il segnalino nero dell'Influenza Politica è nel cerchio di partenza (costo 0), verifica prima se l'I.A. può accrescere l'Influenza Politica.

Sottrai i Punti Governo spesi dal totale ancora da spendere.

- Se restano Punti Governo, ripeti la verifica per l'altra area di Influenza (non Preferita) meno sviluppata (il segnalino nero è più a sinistra). I pareggi vengono risolti in favore dello spazio Influenza situato più in alto.
- Se restano ancora Punti Governo, ripeti la verifica con la terza area di Influenza.
- Se l'I.A. non ha Punti Governo sufficienti a far avanzare nessuno dei suoi 3 segnalini I.A., volta il segnalino Modalità I.A. sul lato +2

Specifica: Ogni Giocatore Virtuale si concentrerà quindi in primo luogo sulla sua area di Influenza preferita, quella in alto sulla plancia, cercando di bilanciare successivamente la crescita delle altre due aree.



Esempio: Massimino il Trace controlla due province (Gallia e Hispania), ciascuna con Stabilità 1 e ha perciò 2 Punti Governo da spendere per "migliorare il suo mazzo". Un giocatore verifica prima l'Influenza Politica di Massimino il Trace, perché il suo segnalino Politico è sullo 0 (vedi ECCEZIONE IMPORTANTE qui sopra). Il segnalino nero si trova sulla prima colonna a sinistra e il costo per muoverlo di uno spazio a destra è indicato nel cerchio alla sua destra: 2 Punti Governo. Poiché Massimino il Trace ha 2 Punti Governo da spendere, è in grado di aumentare la sua Influenza Politica spostando il segnalino sul secondo spazio.

Non avendo altri Punti Governo da spendere, la sua Fase Compra/Elimina carte ha termine.

4.7 Fine del Turno

Se tutti e 3 i segnalini I.A. sono sulla casella 0 del Tracciato dei Punti Influenza, il Giocatore Virtuale ha “esaurito il suo mazzo”. Riporta i segnalini nello spazio Segnalini I.A. Disponibili, a indicare che il mazzo dell’I.A. viene mischiato di nuovo.

5. NOTE ALLE CARTE

5.1 Cavalleria

Nel raro caso in cui un attaccante vinca una battaglia in una capitale senza infliggere colpi, la Milizia viene rimossa dalla capitale in quanto non può ritirarsi.

5.2 Demagogia

L’Imperatore Acclamato è immune all’Abilità TUMULTO. Se un Imperatore Accalmato mostra una carta da 1 dalla mano in risposta a DEMAGOGO, piazza comunque un Tumulto in una sua provincia.

6. ESEMPIO DI GIOCO

Forse il modo migliore di apprendere le regole che governano i Giocatori Virtuali è quello di descrivere nel dettaglio i primi due turni di gioco di una partita in solitario. L’autore Wray Ferrell gioca contro i tre Giocatori Virtuali.

Preparazione: Massimino il Trace (rosso) gioca per primo e la sua provincia di partenza è la Gallia. Pupieno e Balbino (blu) sono secondi e perciò la loro provincia di partenza è la

Ringraziamenti

Autori: Wray Ferrell & Brad Johnson

Direttore Artistico: Rodger B. MacGowan

Illustrazione e Grafica Scatola: Rodger B. MacGowan

Grafica segnalini: Mark Simonitch

Carte Evento: Kurt Miller & Mark Simonitch

Tabellone: Mark Simonitch

Regole & Plance riassuntive: Charles Kibler

Vincitore Concorso Nome Espansione: John Boone

Revisore: Jonathan Squibb

Coordinatore di Produzione: Tony Curtis

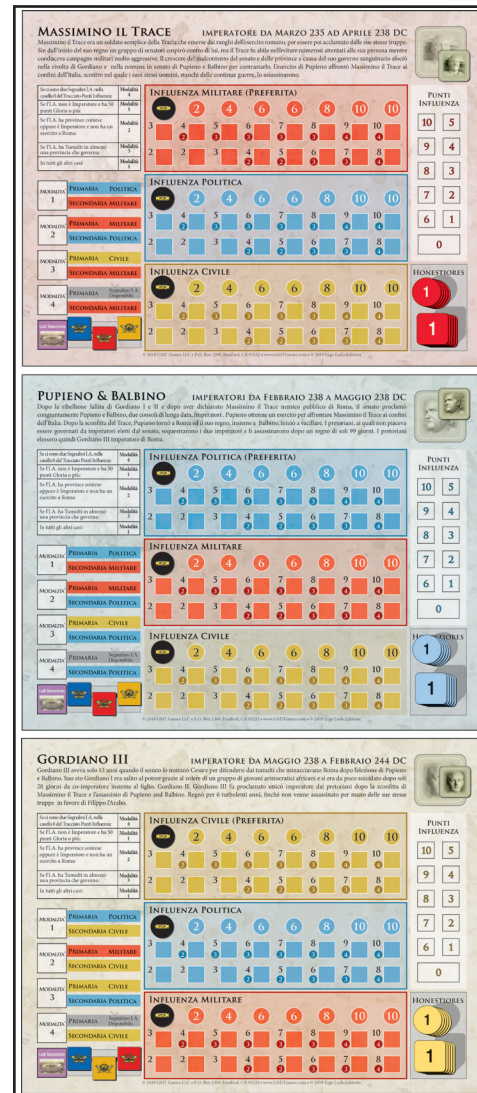
Produttori: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

Playtesters: Un ringraziamento alle persone che hanno giocato a questa espansione nelle convention e nei gruppi di gioco. Grazie a voi un’idea è divenuta un gioco. Ringraziamo in particolare:

- Scott Blanton, Jeremy Maciejewski, Jed Humphries, Jamey Cribbs e The Gamer’s Armory
- Jason Albert
- John Tammes, Bill Dyer, Mark Ashton, Lee Proctor, Glenn McMaster e il gruppo Ludophilia

Macedonia. Gordiano III (giallo) è il terzo e la sua provincia di partenza è la Syria. Wray (verde) sceglie la Galatia come sua provincia iniziale.

*Preparazione
iniziale Plance
I.A.*



Massimino il Trace, Turno 1

Sulla Tabella Crisi il lancio dei dadi attiva un Nomade, ma non c’è Invasione. Non si applica nessuna delle altre condizioni, per cui l’indicatore di Modalità viene piazzato sulla casella 1; perciò la sua Influenza Primaria sarà Senato e quella Secondaria sarà Militare. Viene piazzato un segnalino I.A. nello spazio in alto sotto il segnalino Politico nero, a indicare che in questo turno avrà 3 punti Influenza Politica da spendere. Un secondo segnalino va nello spazio Militare sotto il segnalino nero, a indicare che nel turno avrà anche 2 Punti Influenza Militare.

Per spendere i Punti Politici e Militari di Massimino il Trace, Wray consulta la Lista Priorità Azioni. Salta i punti 1 e 2 perché Massimino il Trace al momento non governa province contese o minacciate e non è Imperatore. Seguendo il punto 3 Massimino il Trace cercherà di assumere il controllo di un’altra provincia. Poiché alla fine del suo turno non perderà province, non richiama un Governatore ma spende invece 1 punto Influenza Politica per reclutare il suo Governatore di costo 1. Massimino il Trace

esegue poi il punto 4 poiché ha ora a disposizione nello spazio Honestiores un Governatore. Nessuna Fazione ha più di 40 Punti Gloria, perciò attaccherà le province dell'Imperatore Neutrale. Non ha abbastanza Punti Influenza Politici per attaccare l'Italia, ma con i 2 Punti Influenza Politici che gli restano può attaccare una qualunque delle restanti sette province Neutrali. Poiché le sette province sono equivalenti, segue le direttive del secondo punto del par. 4.5.2. di questo regolamento e decide che Massimino il Trace attaccherà la Hispania in quanto adiacente alla Gallia, sua provincia iniziale. Spende i suoi 2 Punti Influenza Politica e piazza il suo Governatore in Hispania in sostituzione del Governatore Neutrale. Massimino il Trace termina così i Punti Politici a sua disposizione. Proseguendo, Massimino il Trace salta i punti 9 (non ci sono Legioni indebolite), 10 e 11 (non è Imperatore) e 12 (non c'è un Imperatore Neutrale). Per il punto 13, aggiunge una seconda Legione al suo esercito in Gallia spendendo i suoi 2 Punti Influenza Militare. Poiché non gli restano Punti Influenza da spendere e non ha Abilità da attivare, la sua Fase Azioni è finita. Governando due province ottiene quindi 2 punti Gloria.

Massimino il Trace controlla 2 province (Gallia e Hispania), con Supporto 1, che gli danno 2 Punti Governo da spendere per "migliorare il suo mazzo". Wray verifica prima i Punti Influenza Politici di Massimino il Trace perché il suo segnalino nero Politico è ancora sullo 0. Il segnalino occupa attualmente il primo spazio a sinistra e il costo per spostarlo a destra è indicato nel cerchio: 2 Punti Governo. Dal momento che Massimino il Trace ha 2 punti da spendere, può accrescere la sua Influenza Politica spostando il segnalino nel secondo spazio. Terminati i Punti Governo, la fase Compra/Elimina Carte di Massimino il Trace finisce.

Pupieno e Balbino, Turno 1

Sulla Tabella Crisi il lancio di dadi attiva un Franco, ma non c'è Invasione. Il segnalino Modalità I.A. è piazzato sulla casella 1 e darà loro 3 punti Influenza Politica e 2 punti Influenza Militare.

Pupieno e Balbino reclutano il loro Governatore di costo 1 e lo piazzano in Thracia; spendono poi la loro Influenza Militare per aggiungere una seconda Legione al loro Esercito in Macedonia, e ottengono 2 Punti Gloria per le 2 province che controllano.

Spostano infine il segnalino nero Politico nel secondo spazio.

Gordiano III, Turno 1

Sulla Tabella Crisi il lancio di dadi attiva un Alemanno, ma non c'è Invasione. Il segnalino Modalità I.A. è piazzato sulla casella 1 e darà 3 Punti Influenza Politica e 2 Punti Influenza Civile.

Gordiano III recluta il suo Governatore di costo 1 e lo piazza in Aegyptus. Ignora i punti dal 9 al 18 in quanto non ha Influenza Militare da spendere; salta anche i punti 19 (non ha province contese o minacciate) e 20 (non ha Tumulti nelle sue province). Per il punto 21, sia Aegyptus che Syria hanno Stabilità 1 e seguendo le direttive del secondo punto del par. 4.5.2. di questo regolamento, poiché l'Aegyptus non è protetto da nessun Esercito, Wray decide di incrementarne la Stabilità. Guadagna 2 Punti Gloria per le 2 province che controlla.

Gordiano sposta il suo segnalino nero Politico sul secondo spazio e perde il suo ultimo punto Governo.

*Plance I.A.
Dopo il primo
turno dei Gio-
catori Virtuali*

The image displays three game state cards for different emperors in the game. Each card shows the emperor's name, their reign dates, and their current influence levels in various categories. The cards are for Massimino il Trace, Pupieno e Balbino, and Gordiano III. Each card has a grid for influence points (0-10) and a section for political status (e.g., Imperial, Neutral, Civilian). The cards are numbered 1, 2, and 3 respectively.

Wray, Turno 1

Sulla Tabella Crisi il lancio di dadi attiva un Alemanno e un Alemanno invade la Thracia. Wray ha in mano 3 carte blu da 1 e 2 carte rosse da 1. Con i suoi 3 Punti Influenza Politica Wray recluta un Governatore di costo 1 e lo piazza in Asia. Con i suoi 2 Punti di Influenza Militare recluta il suo Generale di costo 1 e crea un Esercito in Asia. Ottiene 2 Punti Gloria per le 2 province che governa. Con i suoi 2 Punti di Influenza Politica compra una carta Tributo, poi sceglie 3 carte gialle da 1 e due carte rosse da 1 come mano di carte del suo prossimo turno.

Massimino il Trace, Turno 2

Sulla Tabella Crisi il lancio di dadi attiva un Nomade, ma non c'è Invasione. Il suo segnalino Modalità I.A. viene piazzato sulla casella 4 perché i suoi segnalini I.A. Politico e Militare sono nella casella 0 del Tracciato Punti Influenza. Perciò l'Influenza Civile sarà quella primaria e l'Influenza Militare quella secondaria. Avrà quindi 3 Punti Influenza Civile e 2 Punti Influenza Militare.

Ancora una volta si saltano i punti 1 e 2 perché non ci sono province contese o "a rischio" e perché non è ancora Imperatore. Si saltano i punti da 3 a 8 perché Massimino non ha Punti Politici. Saltati anche i punti 9 (non ci sono Legioni Indebolite), 10 e 11 (non è Imperatore) e 12 (Imperatore Neutrale). In base al punto 13 Massimino il Trace non può aggiungere una terza Legione in Italia perché ha solo 2 Punti Influenza Militare e ne servirebbero 3. Massimino recluta il suo Generale di costo 1 (punto 14) e crea un esercito in Hispania (punto 15). Massimino il Trace salta i punti da 16 a 18 perché non gli restano altri Punti Influenza Militare. Salta inoltre i punti 19 (non governa province contese o "a rischio") e 20 (non ha Tumulti nelle sue province). Per il punto 21, sia Gallia che Hispania hanno Stabilità 1, perciò, seguendo le direttive del secondo punto del par. 4.5.2., Wray decide di incrementare la Stabilità della Hispania, il cui Governatore al momento può essere sostituito col minor numero di voti. Rimasto con 1 solo Punto Influenza Civile, Massimino non può compiere altre azioni e il punto va perso. Ottiene 2 Punti Gloria per il governo di 2 province.

Poiché il suo segnalino nero Politico non si trova più sul cerchio iniziale 0, non si applica l'eccezione di verificare prima l'Influenza Politica. Avendo 3 Punti Governo da spendere, Massimino il Trace può incrementare la sua Influenza Preferita (Militare) spostando il segnalino nel secondo spazio. Col rimanente Punto Governo non può accrescere alcuna altra sfera di Influenza, perciò la sua Fase Compra/Elimina Carte termina e il punto residuo va perso.

I tre segnalini I.A. sono sullo spazio 0 del Tracciato Punti Influenza e quindi tornano tutti nello spazio Segnalini I.A. Disponibili.

Pupieno e Balbino, Turno 2

Sulla Tabella Crisi il lancio di dadi attiva un Sassanide, ma non c'è Invasione. Il loro segnalino Modalità I.A. viene piazzato sullo spazio 4, avranno perciò 3 Punti Influenza Civile e 2 Punti Influenza Politica da spendere.

Privi di Governatori nello spazio Honestiores, reclutano un Governatore di costo 2. Poiché la Thracia, con Stabilità 1, è contesa, la portano a 2, perdendo il restante punto influenza Civile. A causa della presenza di Barbari Attivi la Stabilità in Thracia si riduce a 1, poi ottengono 2 punti Gloria per le 2 province che governano.

Verificano quindi se possono accrescere la loro Influenza Preferita (Politica): con soli due Punti Governo, non possono incrementare l'Influenza Politica, che ne costa 4 e cercano perciò di incrementare l'altra area di influenza, la non-preferita, che è la meno sviluppata. Poiché in caso di pareggio viene favorita l'area di influenza più in alto, incrementano l'Influenza Militare spostando il segnalino nero sul secondo cerchio.

I tre segnalini I.A. si trovano sullo spazio 0 del Tracciato dei Punti Influenza e quindi tornano nello spazio Segnalini I.A. Disponibili.

Gordiano III, Turno 2

Il lancio dei dadi sulla Tabella Crisi fa pescare l'Evento che introduce il Capo Sassanide Shapur. Il segnalino Modalità I.A. viene piazzato sulla casella 4: avrà 3 Punti Influenza Militare e 2 Punti Influenza Civile da spendere.

Con 2 punti Influenza Militare aggiunge 1 Legione al suo Esercito in Syria; con il suo ultimo Punto Influenza Militare recluta 1 Generale di costo 1. Coi suoi 2 Punti di Influenza Civile porta a 2 la Stabilità in Syria. Ottiene 2 Punti Gloria per le 2 province che governa.

Il governo di 2 province, ciascuna delle quali con Stabilità di 2, dà a Gordiano 4 Punti Governo, che usa per incrementare sia l'Influenza Civile che l'Influenza Militare.

I tre segnalini I.A. si trovano nello spazio 0 del Tracciato Punti Influenza e quindi tornano nello spazio Segnalini I.A. Disponibili.

Plance I.A. dopo il secondo turno dei Giocatori Virtuali.

The image shows three game boards for the 'Time of Crisis' expansion, each representing a different emperor's turn. Each board includes a header with the emperor's name and dates, a list of provinces governed, and several tracks for different types of influence (Political, Military, Civil). The boards also show a government score and a list of provinces governed.

MASSIMINO IL TRACE (Imperatore da Marzo 235 ad Aprile 238 DC). The board shows a government score of 3 and a list of provinces governed: Italia, Hispania, Syria, and Thracia. The influence tracks are: Influenza Militare (0-10), Influenza Politica (0-10), and Influenza Civile (0-10). The government score is 3.

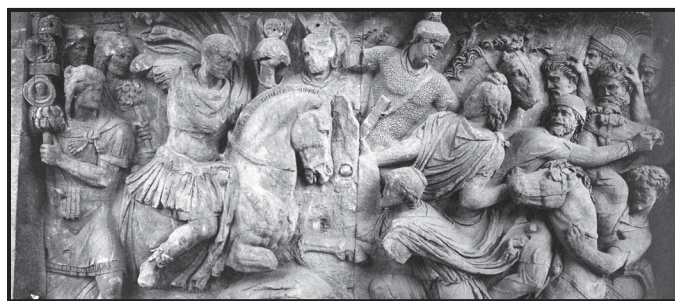
PUPIENO & BALBINO (Imperatori da Febbraio 238 a Maggio 238 DC). The board shows a government score of 3 and a list of provinces governed: Italia, Hispania, Syria, and Thracia. The influence tracks are: Influenza Militare (0-10), Influenza Politica (0-10), and Influenza Civile (0-10). The government score is 3.

GORDIANO III (Imperatore da Maggio 238 a Febbraio 244 DC). The board shows a government score of 3 and a list of provinces governed: Italia, Hispania, Syria, and Thracia. The influence tracks are: Influenza Militare (0-10), Influenza Politica (0-10), and Influenza Civile (0-10). The government score is 3.

Wray, Turno 2

Il lancio di dadi di Wray attiva un Nomade ma non c'è Invasione. Wray ha in mano 3 carte gialle da 1 e 2 carte rosse da 1. Coi suoi 2 Punti Influenza Militare Wray aggiunge una seconda Legione al suo Esercito in Galatia. Costruisce poi un Limes coi suoi 3 Punti Influenza Civile. Wray ottiene 3 Punti Gloria: 2 per le due province che governa e 1 per l'Opera Pubblica in una sua provincia. Coi suoi 2 Punti Governo Wray acquista una carta

Castra. Per la sua prossima mano deve per forza scegliere le sole carte rimaste: 3 blu da 1, la carta Tributo, e 1 carta rossa da 1.



7. NOTE STORICHE

7.1 Carte Influenza Politica

- **PRINCEPS SENATUS:** Il più autorevole membro del Senato Romano. Aveva l'onore di parlare per primo su qualsiasi materia in discussione al Senato, era una carica di grande prestigio e influenza. Durante il Principato, il Princeps Senatus era l'Imperatore, ma nel periodo della Crisi del III secolo si ritiene che questo privilegio appartenesse a altri. Per esempio, il futuro Imperatore Valeriano era il Princeps Senatus all'epoca degli Imperatori Massimino il Trace, Gordiano I e Decio.

Grafica: Statua di Cicerone, probabilmente uno dei più grandi oratori di Roma e storico Princeps Senatus (cortile del Quirinale, Roma)

- **FRUMENTARI:** Ufficiali addetti all'approvvigionamento che in origine raccoglievano, scortavano e distribuivano il grano in tutto l'Impero. Poiché erano in stretto contatto con le popolazioni locali carpiavano facilmente informazioni importanti e ciò li fece diventare una sorta di servizio segreto dell'Imperatore. Nel gioco, avere a disposizione una rete di informatori ti permette di ricevere notizie sugli eventi che hanno luogo nell'Impero, dandoti il tempo di organizzarti per affrontarli.

Grafica: Una scena dalla Colonna di Traiano: l'esercito romano miete il grano. Le uniche informazioni sui Frumentarii come spie le troviamo in iscrizioni funerarie che ne riconoscono i servigi e in una iscrizione della Legione VII Gemina.

- **TRIONFO:** Cerimonia pubblica deliberata dal Senato per celebrare e glorificare un comandante militare che aveva condotto alla vittoria i soldati romani al servizio dello Stato. I trionfi erano cerimonie con un rituale minuzioso, rimasto in gran parte inalterato nei secoli. Durante il Principato i trionfi assunsero un significato politico, diminuendo di numero e sostanzialmente riducendosi a un privilegio dell'Imperatore.

Grafica: Dettaglio di un dipinto di Carle Vernet (1758-1836) sul trionfo in onore della vittoria ottenuta da Emilio Paolo su Perseo, Re di Macedonia. Sebbene questo trionfo risalga a diversi secoli prima della crisi del III secolo, ritrae comunque un "vir triumphalis" sul suo carro.

7.2 Carte Influenza Militare

- **CAVALLERIA:** I soldati a cavallo avevano più altezza, massa e velocità rispetto alla fanteria. Nelle cronache militari del periodo i soldati a cavallo hanno un ruolo di primo piano, anche se rimasero dello stesso numero rispetto alle epoche precedenti.

Grafica: Dettaglio di un mosaico della Villa Romana del Casale (Sicilia, inizio IV sec.).

- **MARCIA FORZATA:** Spostamento a piedi di soldati che, per soddisfare a una necessità militare, devono viaggiare a una velocità che normalmente li sfiancherebbe.

Grafica: Scena dalla colonna di Marco Aurelio: legionari in marcia.

- **SPICULUM:** Lancia utilizzata dalla fanteria romana. Una manovra tattica tipica consisteva nello scagliare le lance subito prima della carica per "ammorbidire" le linee nemiche prima del corpo a corpo. Lo spiculum rimpiazzò il pilum come principale arma da lancio intorno al 250 d.C.

Grafica: Disegno originale creato per il gioco da Kurt Miller.

7.3 Carte Influenza Civile

- **AMBITUS:** Reato di corruzione politica nel diritto romano, principalmente il tentativo di un candidato di influenzare con la corruzione l'esito di un'elezione.

Grafica: Moneta romana del 63 a.C. che raffigura un elettore impegnato in una votazione.

- **MOBILE VULGUS:** Espressione latina che significa "la folla volubile". Nel gioco sta a indicare che il consenso del popolo può venir meno con la stessa facilità con cui è possibile incoraggiarlo.

Grafica: Dipinto di Nicolas Poussin (1594-1665) che ritrae la conquista di Gerusalemme da parte dell'Imperatore Tito.

- **DEMAGOGO:** Capopopolo o agitatore che raggiunge il potere sfruttando i pregiudizi della gente comune e istigando le passioni della folla. Se il governo locale non riesce a tenere sotto controllo il popolino spendendo le risorse necessarie a soddisfarne le richieste, la folla può scatenarsi.

Grafica: Incisione 127 tratta da "History of the Roman Republic" di Silvestre David Mirys (1742 – 1810), che mostra il tribuno del popolo Caio Gracco mentre si rivolge alla folla. Non è un'immagine del periodo storico del gioco, ma ritrae comunque un pubblico ufficiale romano che si rivolge a una grande assemblea pubblica.

7.4 Titolo

Il titolo si questa espansione è una citazione di Cassio Dione, un senatore romano del tardo secondo secolo che disse: "la nostra storia viene da un regno d'oro e arriva a uno di ferro e ruggine".



GMT Games, LLC
www.GMTGames.com



Seguici su

