

# I SUCCESSORI

RICHARD BERG & MARK SIMONITCH

## INTRODUZIONE

*Quando morì nel 323 a.C., Alessandro Magno non aveva indicato un erede preciso per il vasto impero che aveva conquistato. Subito dopo la sua morte, i suoi generali entrarono in guerra per decidere chi sarebbe divenuto il successore di Alessandro o il reggente del suo impero. Nel 305 a.C., ormai persa la speranza di designare un legittimo successore, costoro iniziarono a fondare i propri regni. I Successori è un gioco basato sulle Guerre dei Diadochi, i successori di Alessandro, in cui ciascun giocatore controlla una fazione dell'esercito macedone, ormai diviso. Ora è il tuo turno di conquistare la vittoria, reclamando legittimità come sovrano dei Macedoni, o controllando le province più ricche dell'immenso impero di Alessandro.*

*Ascoltatevi, valorosi generali!* Non abbiate timore al cospetto di codeste regole! Se siete soli alla scoperta di questo gioco, rimuovete innanzitutto il contenuto dalla scatola e aprite la mappa. Prendete il Libro di Gioco e leggete l'Esempio di Gioco, seguendone i punti sulla mappa e sugli Aiuti di Gioco e consultando le carte e le pedine. Questo è il modo migliore di prendere confidenza con *I Successori*.

Meglio ancora se trovate qualcuno che vi insegni a giocare. Guardate uno o due video online, se potete. Se avete domande, postatele su [boardgamegeek.com](http://boardgamegeek.com) nel forum delle regole de *I Successori*. Vi risponderanno rapidamente.

È possibile imparare a giocare a *I Successori* anche solo leggendo queste regole, ma tenete conto che le regole sono scritte per coprire tutti i dettagli specifici e le situazioni insolite, per quanto rare, che possano venir fuori in una partita, e non solo per spiegare i concetti e i dettagli principali necessari per giocare. La vostra prima risorsa per le risposte alle vostre domande sono gli Aiuti di Gioco. Consultate le regole quando incontrate situazioni insolite o confuse, o aspettate finché non avrete a disposizione qualche ora per esplorare i dettagli completi e le intriganti possibilità che vi aspettano in questa edizione deluxe de *I Successori*.

## Sommario

1. Componenti
2. Tabellone e Termini Chiave
3. Condizioni di Vittoria
  - 3.1 Vittoria Istantanea
  - 3.2 Vittoria per Reggenza
  - 3.3 Vittoria a Fine Partita
  - 3.4 Spareggio per la Vittoria
  - 3.5 Punti Vittoria
  - 3.6 Legittimità
  - 3.7 Campioni e Successori
  - 3.8 Seppellire Alessandro
4. Preparazione
5. Sequenza di Gioco
6. Fase Strategia
  - 6.1 Segmento Resa
  - 6.2 Segmento Tyche
  - 6.3 Segmento Attivazione
  - 6.4 Segmento Vettovagliamento
7. Generali e Unità Militari
  - 7.1 Generali
  - 7.2 Unità di Combattimento (UC)
  - 7.3 Flotte
  - 7.4 Eserciti Indipendenti
8. Membri della Famiglia Reale
9. Attivazione e Movimento
  - 9.1 Attivazione
  - 9.2 Determinare i Punti Movimento
  - 9.3 Spendere i Punti Movimento
  - 9.4 Movimento e Città Maggiori
  - 9.5 Attivazione di Eserciti Indipendenti
10. Procedura di Movimento Terrestre
11. Intercezione Terrestre e Rinuncia
12. Evasione
13. Movimento e Battaglie Navali
14. Battaglie Terrestri
  - 14.1 Attaccante e Difensore
  - 14.2 Battaglie e Città Maggiori
  - 14.3 Carte Battaglia
  - 14.4 UC Esercito Reale
  - 14.5 Truppe Locali
  - 14.6 Forza in Battaglia
  - 14.7 Punteggio di Battaglia
  - 14.8 Perdita del Generale in Comando
  - 14.9 Perdite in Battaglia
  - 14.10 Ritirata
15. Assedi
16. Regole Opzionali
17. Indice

# 1. COMPONENTI

Una scatola completa de *1 Successori* contiene:



- ❖ Tabellone di Gioco
- ❖ 5 Aiuti di Gioco
- ❖ Questo regolamento
- ❖ Libro di Gioco



❖ 20 pedine Generali Minori (4 per giocatore)



- ❖ 16 miniature Generali
- ❖ 20 fustelle Generali e 20 pedine Generali (opzionali)

❖ 200 segnalini Controllo Politico (CP) (40 per giocatore)

❖ 10 segnalini Fazione (2 per giocatore)



❖ miniature Carro Funebre e Tomba di Alessandro

❖ 3 miniature Donna e 3 miniature Erede

❖ 5 segnalini Capitale/IV

❖ 5 segnalini costruzione della Capitale/2V



❖ 45 segnalini CP Indipendente

❖ 5 Eserciti Indipendenti

❖ 3 segnalini Vittoria



44 Mercenari

8 Elefanti

24 Cavalleria

28 Macedoni Leali

4 Esercito Reale



❖ 7 pedine Famiglia Reale (opzionali)

❖ 30 anelli di plastica in 5 colori giocatori  
❖ 20 supporti di plastica in 5 colori giocatori (opzionali)



❖ 70 carte Tyche grandi



❖ 33 carte Provincia



❖ 5 carte Fazione grandi



❖ 1 carta Tabella Movimento grande



❖ 20 carte Generale



❖ 1 segnalino Primo Giocatore



❖ 1 segnalino Usurpatore



❖ 4 segnalini Assedio



❖ 3 segnalini Saccheggio



❖ 1 segnalino Turno di Gioco



❖ 8 segnalini Flotta



❖ 12 segnalini Legittimità



❖ 8 segnalini Popolarità



❖ 5 dadi a sei facce



❖ 2 dadi Elefanti

## 2. TABELLONE E TERMINI CHIAVE



Il tabellone de *I Successori* è costituito da queste aree:

① **La Mappa:** Spazi, Tragitti, Province e Regioni

**Caselle di Raccolta per**

- ② Pedine Uniche
- ③ Membri della Famiglia Reale
- ④ Eserciti Indipendenti
- ⑤ segnalini Legittimità
- ⑥ segnalini Vittoria
- ⑦ segnalini Flotta

⑧ **La Casella Dispersi**

⑨ **Il Tracciato Turni**

⑩ **Il Tracciato Legittimità**

⑪ **Il Tracciato Vittoria**

⑫ **Il Mazzo e gli Scarti delle Carte Tyche**

**Spazi:** Ci sono 4 tipi di spazi sulla mappa:



Città  
Minori



Roccaforti



Città  
Maggiori



Punti di  
Transito

○ **Città Minori:** La maggior parte degli spazi sulla mappa sono Città Minori. Le Città Minori controllate da giocatori sono facili da catturare. Le Città Minori Indipendenti sono più difficili da catturare, poiché richiedono 1 Punto Assedio.

⬡ **Roccaforti:** Le Roccaforti rappresentano aree pericolose per le forze macedoni. Finché sono Indipendenti, questi spazi richiedono 2 Punti Assedio per essere catturati, e gli Eserciti che li attraversano subiscono Attrito. Tuttavia, se uno spazio Roccaforte non è controllato, o è controllato da un giocatore, viene considerato una Città Minore a tutti gli effetti.

Roccaforte  
Indipendente!



Solo una  
Città Minore

**Porti:** Uno spazio collegato da uno o più tragitti Marini è un porto. Un movimento Navale inizia da un porto e finisce in un porto.

**Città Maggiori:** Le Città Maggiori sono gli spazi più importanti della mappa. Le Città Maggiori controllate possono essere catturate solo accumulando 3 Punti Assedio. Le Città Maggiori consentono ai giocatori di controllare la Provincia circostante ed evitano che le Città Minori vicine siano isolate.

**Posizioni:** Una posizione è un'area all'interno di uno spazio (cioè una parte di uno spazio). Anche se la maggior parte degli spazi ha solo 1 posizione (una posizione terrestre), uno spazio può avere anche 2 o 3 posizioni:

- Tutte le Città Maggiori includono una posizione terrestre all'interno delle mura cittadine e un'altra posizione terrestre all'esterno della città. La posizione esterna circonda la posizione interna, tranne dove l'interna tocca il mare. I pezzi entrano o escono da una Città Maggiore attraverso la sua posizione terrestre esterna usando il Movimento Terrestre.
- Tutti gli spazi portuali includono una posizione marina. Un Porto è uno spazio accessibile mediante uno o più tragitti marini. Le Battaglie Navali e il Movimento Navale avvengono in posizioni marine. I pezzi entrano o escono da una Città Maggiore attraverso la sua posizione marina usando il Movimento Navale.



○ **I Punti di Transito** rappresentano aree scarsamente popolate e con risorse limitate. Gli Eserciti con più di 3 Unità di Combattimento che si trovano su un Punto di Transito perdono un'Unità di Combattimento durante il loro Segmento Vettovagliamento.

**Tragitti:** Gli spazi sono collegati da tragitti. I pezzi usano il Movimento Terrestre per muoversi da uno spazio all'altro su tragitti Terrestri, Montuosi e negli Stretti, e il Movimento Navale per muoversi su tragitti Marini e Trans-Mediterranei.



**Spazi adiacenti:** Due spazi sono adiacenti se sono collegati da un tragitto Terrestre, Montuoso, o da uno Stretto. Gli spazi collegati solo da tragitti Marini o Trans-Mediterranei non sono adiacenti.



**Segnalini Controllo Politico (CP):** Ogni giocatore ha una serie di Segnalini Controllo Politico (CP) del proprio colore. I CP grigi rappresentano forze Indipendenti che si oppongono al dominio macedone.

Ciascuno spazio può contenere solo 1 CP, e i CP non possono mai essere messi sui Punti di Transito.

Uno spazio con un CP di un giocatore è controllato da quel giocatore. Uno spazio senza un CP è uno spazio non controllato.

Uno spazio con un CP Indipendente è Indipendente. Uno spazio che contiene un **simbolo CP grigio** inizia il gioco da Indipendente.

**Province:** Una Provincia è un insieme di spazi raggruppati sulla mappa per colore. Ciascuna Provincia possiede un nome e può contenere una o nessuna Città Maggiore.



*Esempio:* Lo spazio Città Minore Paphos (1) e lo spazio Città Maggiore Salamis (2) costituiscono la Provincia dell'isola di Kypros. Si noti che il cerchio e il quadrato attorno Paphos e Salamis sono dello stesso colore.

Su ciascuna Provincia della mappa sono indicati 2 numeri:

Il numero più grande a sinistra nel quadrato arancione indica i Punti Vittori (PV) guadagnati per il controllo della Provincia.

Il numero più piccolo a destra nel cerchio bianco è il numero di spazi che bisogna controllare (inclusa la sua Città Maggiore, se ne ha una) per poter controllare la Provincia.

Ogni Provincia ha la sua carta Provincia::



**Controllo di una Provincia:** Avete il controllo di una Provincia se controllate la sua Città Maggiore (se ne ha una) e se controllate più della metà dei suoi spazi, contando la sua Città Maggiore (se ne ha una) ma non i suoi Punti di Transito. Una Provincia può essere controllata da un giocatore, Indipendente, o non controllata. Se un giocatore ha il controllo di una Provincia, prende la relativa carta Provincia e la mette di fronte a sé, fuori dalla mappa. Le carte Provincia servono per ricordare ai giocatori i dettagli delle Province da loro controllate, e per verificare il totale dei loro Punti Vittoria.

**Province Adiacenti:** Due Province sono adiacenti se hanno spazi collegati da un Tragitto Terrestre, Montuoso, o da uno Stretto. Province collegate solo da Tragitti Marini o Trans-Mediterranei non sono adiacenti.



*Esempio: La Provincia di Thrake (1) è adiacente sia alla Mikra Phrygia (2) sia alla Bithynia (3) grazie agli Stretti.*

**Regioni:** Una Regione è un insieme di Province:

- Africa** . . . . . Agyptos e Libye
- Europa** . . . . . Makedonia, Thessalia, Hellas, Thrake, Skythia, Illyria, Epeiros
- Isole Maggiori** . Krete, Rhodos, Kypros
- Asia** . . . . . Tutte le altre Province



Anche i colori di fondo della mappa servono a indicare le Regioni. Nelle carte Provincia, la Provincia e la Regione cui appartiene sono evidenziate col colore della Regione.

**Caselle di Raccolta:** Membri della Famiglia Reale, Eserciti Indipendenti, Unità di Combattimento speciali, segnalini Legittimità e PV, e segnalini Flotta vengono conservati nelle caselle di raccolta quando non sono sulla mappa, nella Casella Dispersi, su una carta Fazione, su una carta Generale, o rimosse dal gioco. Le caselle di raccolta degli Eserciti Indipendenti sono anche chiamate Spazi di Partenza.



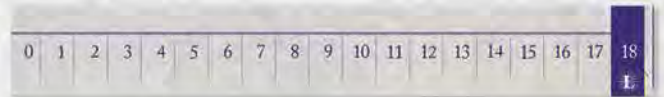
**Disperso / Casella Dispersi:** In seguito a Battaglie Terrestri e Navali, Annientamenti, o altre cause, i vostri Generali, le Unità di Combattimento, e le Flotte saranno spesso resi temporaneamente non disponibili (ma non rimossi dal gioco). Questa condizione si chiama essere Dispersi.

Mettete i vostri Generali **Maggiori** Dispersi, e le Unità di Combattimento e le Flotte Disperse nella Casella Dispersi. Contrassegnate le Unità di Combattimento e le Flotte nella Casella Dispersi con uno dei vostri CP per segnalare che appartengono a voi. I vostri pezzi verranno spostati dalla Casella Dispersi alla mappa durante la Fase Rinforzi del Turno di Gioco successivo.

**Tracciato dei Punti Vittoria:** Il Tracciato PV è usato per segnare i Punti Vittoria dei giocatori.



**Tracciato dei Punti Legittimità:** Il Tracciato Legittimità è usato per segnare la Legittimità dei giocatori.



**Importante:** Usate i segnalini Fazione dei giocatori per segnare i punti Legittimità e i Punti Vittoria sui rispettivi Tracciati. **Tenete sempre aggiornati i tracciati!** È molto importante che tutti i giocatori sappiano quando un giocatore sta per raggiungere le condizioni di Vittoria Istantanea o Vittoria per Reggenza, e chi potrebbe diventare l'Usurpatore nel successivo Turno di Gioco.

Aggiornate i segnalini sui tracciati **ogni volta** che qualcosa cambia, e verificate la posizione dei segnalini tutte le volte che è necessario per mantenere i Tracciati sempre aggiornati e accurati.



**Nemico:** Un Esercito, un Generale, un'Unità di Combattimento, una Flotta, un CP, o uno spazio controllato che appartiene a un altro giocatore o che è Indipendente, è nemico nei confronti di un giocatore e dei pezzi e degli spazi di quel giocatore. Tutto ciò che appartiene ai giocatori è nemico nei confronti degli Eserciti Indipendenti e degli spazi con CP Indipendenti. Uno spazio con un CP nemico è uno spazio nemico.

**Importante:** "Nemico" nelle carte Tyche significa nemico nei confronti del giocatore che gioca la carta.

**Fazione:** Una Fazione è costituita da tutti i pezzi di gioco e tutte le carte appartenenti a un giocatore. Con Fazione si indica anche semplicemente il giocatore. I pezzi Indipendenti appartengono alla Fazione Indipendente.

**Indipendente:** I CP grigi e gli Eserciti Indipendenti sono Indipendenti. Uno spazio con un CP Indipendente è uno spazio Indipendente.

**Sulla Mappa / Fuori dalla Mappa:** Un pezzo è "sulla mappa" se è in uno spazio sulla mappa. Un pezzo è "fuori dalla mappa" se è in una casella di raccolta, nella Casella Dispersi, su una carta Fazione, o in altro modo fisicamente fuori dal tabellone ma non rimosso dal gioco.

Mettete i vostri Generali Minori non utilizzati, i CP, e le Flotte disponibili davanti a voi, fuori dalla mappa, pronti per l'uso.

# 3. CONDIZIONI DI VITTORIA

*Ci sono tre vie diverse per la vittoria. Potete ottenere una vittoria istantanea, se il vostro potere o la vostra legittimità sono tali da venire acclamati come soli e unici successori di Alessandro Magno. Oppure un Erede, con il sostegno di un potente Reggente, può ereditare il trono di Alessandro, e portare così pace a una parte dell'impero macedone. Oppure potete vincere alla fine della partita, se riuscite ad accumulare più potere degli altri giocatori.*

## 3.1 Vittoria Istantanea

18

L

Due condizioni comportano una Vittoria Istantanea e la fine della partita, tranne al Turno di Gioco 1:

- Avete **18** Legittimità: *Congratulazioni! Siete il legittimo successore di Alessandro Magno!*
- Avete un totale di Punti Vittoria a seconda del numero di giocatori:



5 giocatori: **20** PV  
4 giocatori: **23** PV  
3 giocatori: **26** PV  
2 giocatori: **29** PV

## 3.2 Vittoria per Reggenza

*Un Erede, con il sostegno di un potente Reggente, può ereditare il trono di Alessandro, e portare così pace a una parte dell'impero macedone. Ciò costituisce una Vittoria per Reggenza, e fa terminare la partita.*

Se controllate Alexandros nella Fase Preparativi del Turno di Gioco IV, e avete il totale di L + PV più alto in quel momento, avete vinto! Allo stesso modo, se controllate Herakles nella Fase Preparativi del Turno di Gioco V, e avete il totale di L + PV più alto in quel momento, avete vinto! In caso di parità per il totale di L + PV, per vincere la partita dovrete vincere allo Spareggio per la Vittoria. Se controllate l'Erede appropriato ma non avete vinto la partita, l'Erede viene assassinato e la partita continua. Se l'Erede è vivo ma non controllato, vince il giocatore con il totale di L + PV più alto.

## 3.3 Vittoria a Fine Partita

Se nessuno ha vinto alla fine del Turno di Gioco V, vince il giocatore con il totale più alto di PV. In caso di parità per il totale di PV, vince il giocatore in parità che vince allo Spareggio per la Vittoria.

In questo caso, la Legittimità non conta.

## 3.4 Spareggio per la Vittoria

Risolvete le parità in caso di Vittoria per Reggenza o Vittoria a Fine Partita nell'ordine seguente:

- 1) Vince il giocatore in parità che controlla la Makedonia, oppure
- 2) Vince il giocatore in parità con il maggior numero di UC Macedoni Leali, Esercito Reale e Scudi d'Argento sommate (si contano anche le UC nella Casella Dispersi), oppure
- 3) Vince il giocatore in parità con il Generale più alto in Grado (si contano anche i Generali nella Casella Dispersi).

## 3.5 Punti Vittoria (PV)

I Punti Vittoria si guadagnano come segue:



**PROVINCE** - Guadagnate PV per ciascuna Provincia da voi controllata. Finché mantene- te il controllo della Provincia, tenete la carta Provincia davanti a voi (consideratela come un segnalino PV).

*I Punti Vittoria rappresentano la ricchezza e l'in- fluenza ottenuta con il controllo delle province e delle vie di commercio.*

4V

**SIGNORE DELL'ASIA** - Finché mantenete il controllo delle Province di **Phrygia, Syria** e **Babylonia**, guadagnate 4 PV. Mettete il segnalino da 4 PV sulla vostra carta Fazione.



3V

**FLOTTA PIÙ GRANDE** - Il giocatore con la **Forza della Flotta** maggiore guadagna 3 PV, purché la Forza della sua Flotta sia almeno 3. La Forza della vostra Flotta è il totale dei numeri sul lato a faccia in su delle Flotte che controllate, incluse le Flotte nella Casella Dispersi. Finché avete la Flotta Più Grande, mettete il segnalino da 3 PV sulla vostra carta Fazione. In caso di parità per la Forza della Flotta in PV, nessuno ottiene questi PV.

2V

**ELLESPONTO** - Finché mantenete il controllo dei cinque porti indicati sulla mappa con una "H" bianca su fondo blu vicino alla Propontide, guadagnate 2 PV. Mettete il segnalino da 2 PV sulla vostra carta Fazione.



2V

**CAPITALE** - Se utilizzate la carta Tyche opzionale *Fondazione di una Capitale*, guadagnate 2 PV fintanto- ché avete una Capitale, e 1 PV per ciascuna Capitale catturata. Mettete i segnalini PV Capitale sulla vostra carta Fazione come indicato in 16.1.

## 3.6 Legittimità

*La vostra Legittimità è una misura di quanto, agli occhi dell'Assemblea Macedone, vi meritate di ottenere l'autorità reale e il potere di Alessandro Magno.*

La Legittimità si applica alla vostra Fazione nel suo insieme e non può mai essere inferiore a 0. Aggiornate i segnalini delle Fazioni sul Tracciato Legittimità ogni volta che queste guadagnano o perdono L. La Fazione Indipendente ha sempre 0 L.

La maggior fonte di Legittimità è il controllo di un Membro della Famiglia Reale.

Alexandros (Erede)	5 L
Philippos (Erede)	4 L
Herakles (Erede)	2 L
Olympias (Donna)	3 L
Kleopatra (Donna)	3 L
Thessalonike (Donna)	2 L

**Importante:** Contate la L di **uno** solo degli Eredi da voi controllati (la più alta), ma contate la L di **tutte** le Donne da voi controllate.

Altre maniere di guadagnare o perdere Legittimità (L) sono:

Essere un Campione o un Successore	3 L / 0 L
Seppellire Alessandro a Pella	10 L
Controllare lo spazio della Tomba, se diverso da Pella	2 L
Controllare la Makedonia (essere "Stratego d'Europa")	2 L
Avere Perdikkas (vivo) nella propria Fazione	1 L
Avere Leonnatos (vivo) nella propria Fazione	1 L
Giocare la carta Tyche opzionale <i>Oracolo</i>	1 L
Giocare la carta Tyche <i>Supporto Popolare Persiano</i>	-2 L
Essere condannato dalla carta Tyche <i>Condanna</i>	-3 L

Quando uno dei punti sopra si applica alla vostra Fazione, mettete il corrispondente segnalino viola 'L' sulla vostra carta Fazione.

## 3.7 Campioni e Successori

*Essere un Campione significa che i Generali della vostra Fazione sostengono (almeno pubblicamente) l'idea di mantenere l'impero intatto e unito sotto un unico sovrano (o reggente). I Campioni sostengono quindi l'erede legittimo di Alessandro, chiunque esso sia.*

Tutti i giocatori iniziano il gioco come Campioni. Solitamente, alla fine del gioco solo uno di essi è ancora un Campione.

**Campione o Successore:** Ogni giocatore è un Campione o un Successore. Essere un Campione vale 3 L. Essere un Successore vale 0 L. Indicate il vostro status mettendo il vostro segnalino '3L/0L' dal lato appropriato, sulla vostra carta Fazione.



**Diventare un Successore:** I Campioni diventano immediatamente Successori, anche nel mezzo di una Procedura, quando "attaccano" una UC, un Generale Maggiore, o una Città Maggiore di un Campione **che non è l'Usurpatore**. In questo caso, un "attacco" è definito come:

- Dare inizio a una Battaglia Terrestre come Attaccante
- Combattere una Battaglia Navale come Intercettore
- Condurre un Assedio contro una Città Maggiore controllata da un Campione, indipendentemente da quanti Punti Assedio vengono guadagnati
- Annientare una o più UC
- Disperdere un Generale Maggiore durante il vostro Segmento Tyche o Movimento.

Se tentate di attaccare, ma l'attacco non viene eseguito (p.es. qualcuno interrompe la Procedura prima che l'attacco abbia effettivamente luogo), il vostro status di Campione non cambia.

Assediare una Città Maggiore (senza condurre un Assedio), rimuovere CP da Città Minori e catturare Membri della Famiglia Reale non fa cambiare lo status da Campione a Successore.

**Importante:** Tuttavia, la perdita dello status di Campione accade prima di calcolare il Prestigio e di applicarne gli effetti.

**Riguardare lo status di Campione:** Un Successore ridiventa un Campione se il suo totale di Punti Vittoria scende a 0. Voltate il segnalino Campione del giocatore sul lato '3L'.

## 3.8 Seppellire Alessandro

Per guadagnare Legittimità costruendo una sepoltura onorevole per l'eterno riposo di Alessandro, un giocatore che controlla il Carro Funebre può seppellire Alessandro, convertendo il Carro Funebre in Tomba. Per poter seppellire Alessandro, dovete rispettare le seguenti condizioni:

- 1) Dovete controllare il Carro Funebre.
- 2) Il Carro Funebre deve essere in uno spazio Città Maggiore e su uno spazio terrestre (ma può essere all'interno o all'esterno della città). Potete non controllare lo spazio, e lo spazio può essere Babylon.
- 3) Non devono essere presenti UC nemiche nella **posizione** del Carro.
- 4) La sepoltura deve essere eseguita durante il Turno di Gioco II o III.
- 5) La sepoltura deve essere eseguita durante il vostro Segmento Vettovagliamento o durante la Fine del Turno.

Se avete rispettato **tutte** le condizioni di cui sopra, potete costruire la Tomba e seppellire Alessandro in quella Città Maggiore. Sostituite la miniatura del Carro Funebre con la miniatura della Tomba, e/o voltate la pedina Carro Funebre sul lato Tomba. Mettete la miniatura/pedina sulla mappa all'esterno della Città Maggiore.

**Legittimità della Tomba:** Se seppellite Alessandro nella Città Maggiore di Pella in Makedonia, ricevete **10 L**, che non perderete mai. Se seppellite Alessandro in qualsiasi altro spazio, il giocatore che controlla quello spazio riceve **2 L**, ma solo fintantoché controlla lo spazio. Quel segnalino '2L' appartiene sempre al giocatore che controlla lo spazio che contiene la Tomba, e può essere perduto se il giocatore perde il controllo di quello spazio.

**Data di Scadenza:** Se Alessandro non è stato seppellito prima della Fase Preparativi del Turno di Gioco IV, il Carro Funebre viene rimosso dal gioco (*la salma viene sottratta e perduta per sempre*).

# 4. PREPARAZIONE

Per preparare il gioco per lo scenario principale, stabilite innanzitutto in quanti giocatori siete e quali regole opzionali userete (Sezione 16). Dopodiché, estraete tutti i componenti dalla scatola e mettete il tabellone al centro del tavolo.

## 4.1 Disponete i Pezzi non Appartenenti ai Giocatori

### A Segnalino Turno di Gioco

- Mettete il segnalino Turno di Gioco sul primo spazio del Tracciato Turni.



### B Carte Tyche

- Aggiungete o rimuovete le carte opzionali appropriate, come pure la carta Tyche 47B *Scudi d'Argento*, dopodiché mettete il mazzo delle carte Tyche nello spazio apposito sulla mappa.

### C PV e L

- Mettete i segnalini PV e Legittimità nelle rispettive caselle di raccolta.



### D Flotte

- Mettete tutti i segnalini Flotta nelle rispettive caselle di raccolta con il lato col numero più basso a faccia in su.



### CP Indipendenti

- Mettete un CP Indipendente su tutti gli spazi della mappa che contengono un simbolo CP grigio.

**Eccezione:** In una partita a 3 o 5 giocatori, l'unico spazio in Thrake che riceve un CP Indipendente è Apollonia.

### F Eserciti Indipendenti

- Mettete LEOSTHENES a Lamia (Hellas), ARIARATHES a Komana (Kappadokia) e gli altri tre Eserciti Indipendenti nelle loro caselle di raccolta, come indicato sulla mappa.

### G Pedine Uniche

- Mettete una pedina **Elefanti da 4 UC**, la pedina **Elepoli** e la pedina **Scudi d'Argento** nelle rispettive caselle di raccolta.



### H Pezzi Fuori dalla Mappa

- Dividete e disponete sul tavolo vicino al tabellone quanto segue:

- Le altre UC, divise per tipo e numero di UC
- I CP Indipendenti rimanenti
- I segnalini '1L' rimanenti





- I segnalini Saccheggio, Punti Assedio e Punti Popolarità
- Le carte Provincia
- La Tabella Movimento (Carta Movimento)

- I cinque dadi a sei facce e i due Dadi Elefanti
- Il segnalino Primo Giocatore (Trono)
- Il segnalino Usurpatore (anello di Alessandro)

## 4.2 Disponete i Membri della Famiglia Reale

- ① Mettete la miniatura di **Olympias** a Molossia (Epeiros), o la sua pedina con il lato grigio verso l'alto.
- ② Mettete la miniatura di **Thessalonike** a Pella (Makedonia), o la sua pedina con il lato grigio verso l'alto.
- ③ Mettete la miniatura di **Kleopatra** a Sardeis (Lydia), o la sua pedina con il lato grigio verso l'alto.
- ④ Mettete la miniatura di **Philippos (4L)** (o la sua pedina) nella sua casella di raccolta.
- ⑤ Mettete la miniatura (o la pedina) di **Herakles (2L)** a Damaskos (Koile Syria).
- ⑥ Mettete le miniature (o le pedine) di **Alexandros (5L)** e del **Carro Funebre** a Babylon (Babylonia).



## 4.3 Dividete i Generali Maggiori

Dividete le carte dei Generali Maggiori nei gruppi seguenti, a seconda del numero di giocatori.

### A. Qualsiasi numero di giocatori

**Generali Evento:** Polyperchon, Demetrios, Kassandros, Peukestas  
**Generali Non Disponibili:** Pleistarchos, Menelaos, Polyarchos

### B. Due o quattro giocatori

**Generali Iniziali:** Perdikkas, Antipatros, Krateros, Ptolemaios, Leonnatos, Peithon, Antigonos, Eumenes  
**Generali di Riserva:** Lysimachos, Seleukos, Aristonous, Nearchos, Asandros

### C. Tre giocatori

**Generali Iniziali:** Perdikkas, Antipatros, Krateros, Ptolemaios, Leonnatos, Peithon, Antigonos, Eumenes, Lysimachos  
**Generali di Riserva:** Seleukos, Aristonous, Nearchos, Asandros

## D. Cinque giocatori

**Generali Iniziali:** Perdikkas, Antipatros, Krateros, Ptolemaios, Leonnatos, Peithon, Antigonos, Eumenes, Lysimachos, Seleukos

**Generali di Riserva:** Aristonous, Nearchos, Asandros

## 4.4 Distribuite i Generali Maggiori

**Generali Non Disponibili:** Rimettete nella scatola le carte Generale, le miniature e le fustelle dei Generali Non Disponibili.

**Generali Evento e di Riserva:** Raggruppate le carte Generale e le miniature (o le fustelle) dei Generali Evento vicino al tabellone. Fate altrettanto per i Generali di Riserva.

**Generali Iniziali:** Mescolate le carte dei Generali Iniziali e distribuitele ai giocatori come segue:

2 giocatori . . . . .	4 Generali per giocatore
3 giocatori . . . . .	3 Generali per giocatore
4 o 5 giocatori . . . . .	2 Generali per giocatore

**Cinque giocatori:** In una partita a cinque giocatori, ciascun giocatore seleziona e scarta una delle carte Generale ricevute. Dopodiché, mescolate le carte Generale scartate e distribuitene una a ciascun giocatore.

**Miniature, fustelle e posti a sedere:** Ciascun giocatore riceve le miniature o le fustelle corrispondenti ai loro Generali Maggiori. Dopodiché, stabilite l'ordine in cui i giocatori si siederanno attorno al tavolo, a seconda delle posizioni di partenza dei Generali.

## 4.5 Distribuite i Pezzi dei Giocatori

Ogni giocatore sceglie il colore della propria Fazione; dopodiché, ciascun giocatore riceve:

- I suoi 4 Generali Minori e i CP
- La sua carta Fazione e il segnalino Campione '3L'
- I suoi segnalini Fazione e l' Aiuto di Gioco
- I suoi anelli di plastica (se usate le miniature dei Generali e dei Membri della Famiglia Reale) o i supporti (se usate le fustelle) (in una partita a 2 giocatori, ogni giocatore riceve 2 colori)
- Entrambi i suoi segnalini Capitale, se usate la carta Tyche opzionale *Fondazione di una Capitale*

Mettete il vostro segnalino '3L' sulla vostra carta Fazione. Mettete uno dei vostri segnalini Fazione sullo 0 del Tracciato PV e l'altro sul 3 del Tracciato Legittimità. Mettete gli altri pezzi e le carte davanti a voi, fuori dalla mappa.



## 4.6 Disponete i Generali Maggiori Iniziali

Montate gli anelli di plastica del colore della vostra Fazione sulle miniature dei vostri Generali Iniziali (o i supporti sulle fustelle).

Partendo dal giocatore che ha ricevuto Perdikkas e procedendo attorno al tavolo verso sinistra, ciascun giocatore mette i propri Generali Maggiori e i CP corrispondenti sulla mappa. Dopodiché, prendete le UC e i segnalini Legittimità e Popolarità iniziali, le carte Provincia e i segnalini Flotta a seconda dei Generali che avete (v. sotto); infine, aggiornate i segnalini 'V' e 'L' sui Tracciati corrispondenti.

**Perdikkas** a Babylon, 6 CP in Babylonia  
Sulla sua carta **4 UC Esercito Reale** e **2 UC Elefanti**, Carro Funebre, Alexandros, e il suo segnalino '1L'  
Carta Provincia Babylonia **PV +4 L +6**

**Antipatros** a Pella, 5 CP in Makedonia  
Sulla sua carta **2 UC Esercito Reale** e **2 UC Macedoni Leali** e il segnalino '2L' per il controllo della Makedonia  
Carta Provincia Makedonia, Flotta di Makedonia **PV +3 L +2**

**Krateros** a Tarsos o Issos, 2 CP in Kilikia  
Sulla sua carta **2 UC Esercito Reale** e **2 UC Macedoni Leali** e il suo segnalino '2P'  
Carta Provincia Kilikia **PV +2 L +0**

**Ptolemaios** a Memphis, 5 CP in Aigyptos  
Sulla sua carta **2 UC Macedoni Leali** e **2 UC Mercenari** e il suo segnalino '2P'  
Carta Provincia Aigyptos, Flotta di Aigyptos **PV +6 L +0**

**Leonnatos** a Abydos o Daskyleion, 2 CP in Mikra Phrygia  
Sulla sua carta **2 UC Macedoni Leali** e **2 UC Mercenari** e il suo segnalino '1L'

Carta Provincia Mikra Phrygia **PV +2 L +1**

**Peithon** a Ekbatana, 6 CP in Media  
Sulla sua carta **2 UC Macedoni Leali** e **2 UC Mercenari**  
Carta Provincia Media **PV +2 L +0**

**Antigonos** a Kelainai, 4 CP in Phrygia  
Sulla sua carta **2 UC Macedoni Leali** e **2 UC Mercenari**  
Carta Provincia Phrygia **PV +3 L +0**

**Eumenes** in uno spazio qualsiasi in Kappadokia tranne Komana, 5 CP in Kappadokia  
Sulla sua carta **2 UC Macedoni Leali** e **2 UC Mercenari** e il suo segnalino '-2P'  
Carta Provincia Kappadokia **PV +2 L +0**

**Lysimachos** in uno spazio qualsiasi in Thrake, 5 CP in Thrake  
Sulla sua carta **2 UC Macedoni Leali** e **2 UC Mercenari**  
Carta Provincia Thrake **PV +3 L +0**

**Seleukos** a Damaskos, 2 CP in Koile Syria  
Sulla sua carta **2 UC Macedoni Leali** e **2 UC Elefanti** e Herakles (L +0 se nella Fazione di Perdikkas)  
Carta Provincia Koile Syria **PV +1 L +2/0\***  
\*se nella Fazione di Perdikkas, Herakles non aggiunge L, in quanto solo 1 Erede viene contato

Durante la Preparazione, solo i Generali Iniziali vengono messi sulla mappa.

*Esempio: Preparazione per 5 giocatori (si noti che la distribuzione dei colori dei Generali sarà ogni volta diversa).*



# 5. SEQUENZA DI GIOCO

Una partita a *I Successori* inizia col Turno di Gioco I e prosegue fino a un massimo di 5 Turni di Gioco. Ciascun Turno di Gioco consiste delle fasi seguenti, completate nell'ordine indicato. Tutti i giocatori devono completare ciascuna fase prima di passare alla fase successiva. La partita finisce quando un giocatore vince per Vittoria Istantanea, Vittoria per Reggenza, o Vittoria a Fine Partita.

1. Preparativi
2. Rinforzi
3. Distribuzione Carte Tyche
4. Strategia
5. Isolamento
6. Fine del Turno

## 5.1 Fase Preparativi

Nella Fase Preparativi, spiegate ai giocatori le regole per il Turno di Gioco corrente ed eseguite questi eventi:

### A. Eventi del Turno ed Eccezioni

#### Turno di Gioco I

Saltate la Fase Rinforzi.

Inoltre, non potete spostare il Carro Funebre, seppellire la salma di Alessandro, o vincere per Vittoria Istantanea.

#### Turno di Gioco II

L'evento sulla carta Tyche *Peukestas Satrapo di Persis* è giocabile, come indicato nel testo della carta.

#### Turno di Gioco III

Se ANTIPATROS non è stato ucciso, date POLYPERCHON al giocatore che aveva ricevuto ANTIPATROS. Il giocatore mette POLYPERCHON nella stessa posizione (o Casella Dispersi) di Antipatros, dopodiché rimuove Antipatros dal gioco.

Date DEMETRIOS (il figlio di ANTIGONOS) al giocatore che aveva ricevuto ANTIGONOS (indipendentemente dal fatto che Antigonos sia stato o no eliminato). Il giocatore deve ora mettere DEMETRIOS sulla mappa come Rinforzi.

#### Turno di Gioco IV

Alexandros può ereditare il trono di Alessandro o essere assassinato. Verificate se un giocatore ottiene la Vittoria per Reggenza.

I Generali di Riserva possono unirsi più facilmente alla vostra Fazione. Inoltre, se Alessandro non è ancora stato seppellito, rimuovete il Carro Funebre dal gioco.

#### Turno di Gioco V

Herakles può ereditare il trono di Alessandro o essere assassinato. Verificate se un giocatore ottiene la Vittoria per Reggenza.

### B. Identificate l'Usurpatore



Il giocatore che ha più Punti Vittoria riceve il segnalino Usurpatore, e lo tiene per tutto il Turno di Gioco. In caso di parità di Punti Vittoria, il giocatore in parità che ha il Generale più Alto in Grado è l'Usurpatore.

*L'Usurpatore rappresenta di norma la minaccia maggiore per gli altri giocatori, ma spesso si trova svantaggiato nella lotta per la Legittimità. La Fazione di Ptolemaios è quasi sempre l'Usurpatore nel primo Turno di Gioco, a rappresentare la sua rapida ascesa fino a diventare lo sfidante più pericoloso alla leadership di Perdikkas, dotato di maggiore legittimità.*

### C. Stabilite l'Ordine di Turno



Il giocatore che ha meno PV decide chi sarà il Primo Giocatore nel Turno di Gioco. In caso di parità di PV, decide il giocatore che tira il dado più basso. Date al Primo Giocatore il segnalino Primo Giocatore. Il Giocatore con meno PV decide anche se per quel Turno di Gioco l'Ordine di Turno procede attorno al tavolo verso sinistra o destra.

## 5.2 Fase Rinforzi

All'inizio di ciascuna Fase Rinforzi, spostate tutti i Segnalini Flotta non controllati e Indipendenti dalla Casella Dispersi alle rispettive caselle di raccolta. Dopodiché, ciascun giocatore prende:

- Le rispettive **UC e Flotte Disperse**, e i **Generali Maggiori Dispersi**
- **2 UC Mercenari** (prese dai pezzi non utilizzati fuori dalla mappa)

Inoltre:

- il giocatore che controlla la Provincia di **Makedonia** riceve **1 UC Macedoni Leali**
- il giocatore che ha più **Legittimità** riceve **1 UC Macedoni Leali** (in caso di parità, la UC va al giocatore in parità con il Generale più alto in Grado)
- il giocatore che ha più **Punti Vittoria** riceve **2 UC Mercenari** (in caso di parità, ciascun giocatore in parità riceve 1 UC Mercenari)

### Disporre i Rinforzi

In Ordine di Turno, dovete mettere i vostri Rinforzi sulla mappa in spazi:

- Con **vostr**i CP e senza UC nemiche o Generali nemici *oppure*
- Che contengono un Generale non Assediato della vostra Fazione che è rimasto sulla mappa sin dall'inizio della Fase corrente (o sin dall'inizio del Segmento corrente, in caso di Rinforzi disposti durante un Segmento Tyche o Attivazione).

**2 UC Per Spazio:** Non è consentito mettere più di 2 UC in uno spazio, a meno che lo spazio contenga una vostra Città Maggiore o un Generale Maggiore amico nel momento in cui

vengono messe le UC. Per poter superare il limite di 2 UC, *non* è necessario che il Generale Maggiore sia rimasto nello spazio sin dall'inizio della Fase corrente. Potrebbe anche far parte dei Rinforzi; in altre parole, potete mettere sulla mappa il Generale Maggiore nello stesso momento in cui mettete le UC.

**Nessuno Spazio Idoneo:** Se non è possibile disporre tutti i vostri Rinforzi sulla mappa a causa della mancanza di spazi idonei, dovete mettere i vostri Rinforzi rimanenti in spazi non controllati o Indipendenti che non contengono UC nemiche o Generali nemici. Questi spazi non possono essere in una Provincia controllata da un altro giocatore. In questo caso, non potete mettere più di 2 UC in ciascuna **Provincia**, nemmeno se lo spazio contiene una Città Maggiore o se metete con esse un Generale Maggiore, e dovete invece mettere un Generale Maggiore o Minore insieme alle vostre UC, altrimenti le UC saranno immediatamente Disperse. Nel raro caso che non ci siano spazi idonei non controllati o Indipendenti, Disperdete il resto dei vostri Rinforzi.

### 5.3 Fase Distribuzione Carte Tyche

Ad ogni Turno di Gioco, mescolate il mazzo delle carte Tyche insieme a tutte gli scarti. Lasciate fuori le carte rimosse dal gioco e le carte opzionali non incluse nel mazzo durante la preparazione. Dopodiché, distribuite le carte Tyche, tutte a faccia in giù, come segue:

- 2 giocatori . . . 5 carte a ciascun giocatore, 10 carte a faccia in giù sul tavolo
- 3 giocatori . . . 5 carte a ciascun giocatore, 5 carte a faccia in giù sul tavolo
- 4 giocatori . . . 5 carte a ciascun giocatore
- 5 giocatori . . . 4 carte a ciascun giocatore

Mettete il resto del mazzo a faccia in giù sullo spazio del tabellone per il Mazzo delle Carte Tyche.

### 5.4 Fase Strategia

La Fase Strategia è divisa in round. In ogni round, ciascun giocatore esegue le seguenti azioni (in Ordine di Turno):

#### A. Segmento Resa

Rimuovete CP nemici, mettete i vostri CP, conducete Assedi.

#### B. Segmento Tyche

Dovete giocare una carta Tyche non Sorpresa.

#### C. Segmento Attivazione

Potete muovere i vostri Eserciti e Generali, oppure potete introdurre come Rinforzi 1 UC Mercenari.

#### D. Segmento Vettovagliamento

Verificate gli spazi che contengono vostre UC, e rimuovete una UC da ciascuno spazio il cui Limite di Vettovagliamento viene superato.

## 5.5 Fase Isolamento

Nella Fase Isolamento, ciascun giocatore in Ordine di Turno verifica quali dei suoi CP sono isolati e li rimuove dalla mappa. L'Ordine di Turno conta, quindi rimuovete i vostri CP isolati prima che il giocatore successivo esegua a sua volta la verifica per l'isolamento.

**Isolato:** Un vostro CP è isolato se non potete tracciare una serie continua di spazi collegati partendo dallo spazio del CP e arrivando fino a una vostra UC amica o a una Città Maggiore da voi controllata. Sia un giocatore Assediante che un giocatore Assediato possono tracciare questa serie di spazi attraversando o raggiungendo uno spazio Assediato. Gli spazi nella serie possono essere collegati da qualunque tipo di tragitto, ma ciascuno spazio deve essere:

- Sotto il vostro controllo, con o senza UC nemiche, *oppure*
- Non controllato, senza UC nemiche, *oppure*
- Nemico, con almeno una UC amica.

I CP in spazi contenenti vostre UC o vostre Città Maggiori non sono mai isolati.

I CP **Indipendenti** non sono mai isolati.



*Esempio: L'Esercito Indipendente (guidato da Philon) è diretto a occidente. Col suo ultimo movimento è giunto a Rhaigai, (1) dove non ci sono CP. Il CP blu a Hekatompylos (2) è isolato. Non può tracciare una serie di spazi fino alla sua Città Maggiore di Ekbatana (3) perché è bloccata dalla UC nemica dell'Esercito Indipendente di Philon a Rhaigai (1) e dal CP Indipendente a Mardois (4).*

## 5.6 Fine del Turno



Nella Fase Finale dei Turni di Gioco II e III potrebbe essere possibile seppellire la salma di Alessandro. Dopo aver considerato se seppellire Alessandro, fate avanzare di uno spazio verso destra il segnalino Turno di Gioco sul Tracciato Turni, e iniziate il Turno di Gioco successivo.

**Eccezione:** Alla fine del Turno di Gioco V, stabilite chi vince per Vittoria a Fine Partita.

# 6. FASE STRATEGIA

La maggior parte delle attività ne *I Successori* ha luogo nella Fase Strategia. Ciascuna Fase Strategia consiste in un certo numero di Round:

- 2, 3, o 4 giocatori . . . . . 5 Round per Fase Strategia
- 5 giocatori . . . . . 4 Round per Fase Strategia

**Round, Turni Giocatore e Segmenti:** Ciascun Round è costituito da una serie di Turni Giocatore, uno per ciascun giocatore, completati in Ordine di Turno. Dovete completare il vostro Turno Giocatore prima che il giocatore successivo inizi il proprio Turno Giocatore (passategli la carta con la Tabella Movimento).


Ciascun Turno Giocatore è composto dai seguenti Segmenti da completare nell'ordine indicato. Completate ciascun Segmento prima di passare al Segmento successivo.

1. Segmento Resa
2. Segmento Tyche
3. Segmento Attivazione
4. Segmento Vettovagliamento

**Due o tre giocatori:** Alla fine di ciascun Round, rivelate le carte che erano state messe a faccia in giù sul tavolo come segue:

- 2 giocatori. . . . . rivelate 2 carte per Round
- 3 giocatori. . . . . rivelate 1 carta per Round

Se una o più delle seguenti carte Bonus sono state rivelate, risolvete i loro eventi (non i PO) nell'ordine in cui sono state rivelate:

 *Disordini, I Disordini si Allargano, Piani per Conto Loro, Migrazione delle Tribù Illiriche, Invasione Scita e 23.000 Soldati Greci* (potete distinguere queste carte dal loro diverso ornamento). Il giocatore con meno PV risolve ciascun evento (in caso di parità, risolve il giocatore che tira il dado più basso). Mettete tutte le carte rivelate a faccia in su nel mazzo degli scarti.

**Completare il Round:** Dopo aver completato un Round, iniziate il Round successivo oppure, se avete completato l'ultimo Round della Fase Strategia, procedete alla Fase Isolamento.

## 6.1 Segmento Resa

In ciascun Segmento Resa, risolvete i tre punti seguenti nell'ordine indicato:

1. **Rimuovere i CP dei giocatori nemici:** Potete rimuovere i CP dei giocatori da qualunque Città Minore in cui avete almeno 1 UC.
2. **Mettere CP:** Potete mettere i vostri CP in *qualsunque* spazio non controllato Città Minore, Roccaforte, o Città Maggiore in cui avete almeno 1 UC, inclusi gli spazi che sono diventati non controllati durante il punto 1.
3. **Condurre Assedi:** Potete condurre un Assedio per spazio in ogni spazio in cui avete un Esercito Assediante con almeno 3 UC. Potete mettere un vostro CP in ciascuno spazio in cui avete completato un Assedio.

## 6.2 Segmento Tyche

In ciascuno dei vostri Segmenti Tyche, dovete selezionare e giocare esattamente **una** carta Evento o Bonus dalla vostra mano. Se non avete carte Evento o Bonus in mano, dovete giocare o scartare carte Sorpresa (guadagnando così ogni volta una nuova carta) fino ad avere in mano almeno una carta Evento o Bonus.

Ci sono 3 tipi di carte Tyche: Evento, Bonus e Sorpresa.

<p>Punti Operazione (PO)</p> <p>Nome della Carta</p> <p>Evento</p>	<p><b>Carta Evento</b></p>  <p>Proverbio o citazione (senza effetto sul gioco)</p>	<p><b>Carta Bonus</b> (bordo in alto dorato)</p> 
<p>Nome della Carta</p> <p>Evento</p>	<p><b>Carta Sorpresa</b> (sfondo rosso, senza Punti Operazione)</p>  <p>Proverbio o citazione (senza effetto sul gioco)</p>	

**Opzioni carte:** Eseguite esattamente **una** delle seguenti opzioni per la carta Evento o Bonus selezionata:

- Giocate la carta per il suo evento,
- Giocate la carta per i suoi Punti Operazione (PO),
- Se è una carta Bonus, giocala per il suo evento e poi per i suoi PO,
- Potenziate una Flotta,
- Reclutate un Generale Maggiore.

**Carte Sorpresa:** Potete giocare carte Sorpresa in qualsiasi momento durante una Fase Strategia, anche durante il turno di un avversario. Se due giocatori vogliono giocare una carta Sorpresa nello stesso momento, gioca per primo il giocatore che viene prima in Ordine di Turno.

Subito dopo che avete giocato o scartato una carta Sorpresa (tranne *Abura Mazda* e *Abriman*), prendete in sostituzione una carta dalla cima del Mazzo delle Carte Tyche.

## A. Risolvere un Evento

Prima di giocare una carta per il suo evento, accertatevi di aver letto tutto il testo sulla carta, poiché diverse carte hanno condizioni che devono essere soddisfatte prima di poter giocare l'evento.



*Esempio: Il Giallo gioca la carta Tyche Pirati di Kilikia per il suo evento, ottenendo così il controllo della Flotta di Kilikia.*

Ricordate che “nemico” nel testo delle carte Tyche significa nemico per il giocatore che gioca la carta.

### Condanna

Se giocata su un Generale già condannato, la carta Condanna fa immediatamente guadagnare a quel Generale 3L (eventualmente provocando una Vittoria Istantanea); il Generale potrà poi essere condannato nuovamente (e perdere così 3L).

### Disordini / I Disordini Si Allargano

Se tutti gli spazi nella provincia (o province) indicate contengono già un CP Indipendente o una UC, mettete il CP Indipendente in uno spazio che ha i requisiti richiesti in una Provincia adiacente. Se non ci sono spazi con i requisiti richiesti in una Provincia adiacente (o non ci sono Province adiacenti), non mettete alcun CP.

## B. Spendere Punti Operazione

Quando giocate una carta per i suoi Punti Operazione (PO), potete spendere fino al numero di PO indicati sulla carta, ma dovete scegliere esattamente **una** (e solo una) tra le seguenti maniere di spendere i PO ricevuti giocando la carta:

- Condurre Marce Forzate,
- Mettere CP,
- Addestrare Truppe.

### B1. Condurre Marce Forzate

Attivate **uno** dei vostri Eserciti o Generali. Seguite tutte le regole per il movimento e le loro conseguenze (sez. 9.2 e successive), tranne per il fatto che il Generale riceve Punti Movimento pari al numero di PO spesi.

*In questa maniera un Esercito o un Generale può essere attivato due volte in un singolo Turno Giocatore: una volta nel Segmento Tyche e un'altra volta nel Segmento Attivazione. Gli Eserciti o i Generali possono anche essere attivati nel loro Segmento Tyche dagli eventi sulle carte Tyche Campagna Maggiore e Città Tesoro Saccheggiata.*

### B2. Mettere CP

Per ciascun PO speso, mettete 1 dei vostri CP in uno spazio non controllato e senza UC nemiche. Lo spazio non può essere un Punto di Transito, e deve trovarsi entro 2 PM da un vostro CP presente sulla mappa all'inizio del Segmento Tyche. È consentito tracciare questa distanza di 2 PM su qualunque tipo di tragitto (o tragitti), tranne un tragitto Trans-Mediterraneo. **Importante:** La distanza di 2 PM non può essere tracciata attraverso uno spazio (nemmeno su un tragitto Marino) che contiene una UC nemica o un CP nemico.



*Esempio: Invece di giocare Pirati di Kilikia per il suo evento, il Giallo gioca la carta per i 3 PO e mette CP in Ephesos (1) Halikarnassos (2) e Xanthos (3). Il Giallo può tracciare la distanza di 2 PM da Kelainai (4) attraverso il Punto di Transito, anche se Kelainai è Assediata. Il Giallo non può tracciare attraverso Sardes (5) fino a Pergamon (6) (bloccata dal CP del Blu) o a Lesbos (7) (troppo distante dal CP Giallo più vicino).*

### B3. Addestrare Truppe

Tipi di Truppa:

- UC Mercenari: l'addestramento costa 3 PO
- UC Macedoni Leali: l'addestramento costa 7 PO

**Nessuna UC in Addestramento:** Se non avete UC sul Tracciato Addestramento della vostra carta Fazione, selezionate un Tipo di Truppa e mettete la UC corrispondente su una casella del vostro Tracciato Addestramento pari ai PO sulla vostra carta.

**UC in Addestramento:** Se avete già una UC sul Tracciato Addestramento della vostra carta Fazione (v. esempio), spostate la UC sul Tracciato di un numero di caselle pari ai PO sulla vostra carta.

**Completare l'Addestramento:** Quando la vostra UC Mercenari raggiunge la casella '3', o la vostra UC Macedoni Leali raggiunge la casella '7', mettetela immediatamente sulla mappa come Rinforzi. Dopo aver messo sulla mappa una UC, se vi “avanzano” caselle da muovere, selezionate immediatamente un Tipo di Truppa e mettete la UC sulla casella pari al numero di PO rimanenti.



*Esempio: il Giallo non ha una UC sul suo Tracciato Addestramento. Decide di spendere una carta da 4 PO per addestrare truppe, e sceglie di addestrare un'unità Macedoni Leali. Il giocatore mette la UC Macedoni Leali sulla casella '4' della sua carta Fazione: ① serviranno quindi altri 3 PO per mettere la UC sulla mappa. Con gli stessi 4 PO il Giallo avrebbe potuto mettere una UC Mercenari sulla mappa e mettere un'altra UC sulla casella '1' del Tracciato Addestramento.*

### C. Potenziare una Flotta

Giocando una carta Tyche da 4 PO, potete voltare una Flotta non Dispersa da voi controllata dal lato con il numero più basso al lato con il numero più alto. Verificate se ciò modifica chi è il giocatore con la Flotta Più Grande.



### D. Reclutare un Generale Maggiore

*Reclutare i Generali è più facile che nelle precedenti edizioni del gioco, in maniera da aiutare i giocatori a rimanere competitivi anche dopo aver perso un Generale Maggiore.*

Potete selezionare un Generale Maggiore tra i Generali di Riserva ancora fuori dalla mappa e aggiungerlo alla vostra Fazione se giocate una carta da 3 o 4 PO in uno dei vostri Segmenti Tyche e se:

- Avete nella vostra Fazione meno Generali Maggiori vivi rispetto a quanti ne avete ricevuti durante la Preparazione, oppure
- Avete nella vostra Fazione esattamente lo stesso numero di Generali Maggiori vivi rispetto a quanti ne avete ricevuti durante la Preparazione, e il Turno di Gioco corrente è IV o V.

Nota: i Generali Dispersi contano come vivi e appartenenti a una Fazione.

**Carte, miniature, fustelle, anelli, supporti:** Quando reclutate un Generale di Riserva, prendete la sua carta Generale e la sua miniatura o fustella. Montate un anello di plastica del colore della vostra Fazione sulla miniatura del Generale (o un supporto sulla sua fustella).

**UC e Province di preferenza:** I Generali di Riserva vengono Reclutati con le loro UC e hanno Province di preferenza, come segue:

<b>Lysimachos</b>	1 UC Leali e 1 UC Mercenari	Thrake
<b>Seleukos</b>	1 UC Leali e 1 UC Elefanti	Babylonia
<b>Aristonous</b>	1 UC Leali e 1 UC Mercenari	Makedonia
<b>Nearchos</b>	2 UC Mercenari	Qualsiasi Porto
<b>Asandros</b>	1 UC Leali e 1 UC Mercenari	Karia

Asandros può essere reclutato *solo dopo* che Antipatros è morto.

**Disporre i Generali reclutati:** Mettete la UC del Generale sulla sua carta Generale. Dopodiché, mettete il Generale in uno spazio qualsiasi della sua Provincia di preferenza, purché non abbia UC nemiche o Generali nemici. Potete anche mettere un vostro CP in quello spazio, rimuovendo l'eventuale CP presente (anche se Indipendente e/o in una Città Maggiore).

Alternativamente, potete mettere il Generale come Rinforzo, ma in questo caso non potete mettere o rimuovere un CP.

## 6.3 Segmento Attivazione

In ciascuno dei vostri Segmenti Attivazione, potete attivare tutti i vostri Eserciti e Generali (uno alla volta). Fate riferimento alla Sezione 9 per i dettagli.

Invece di attivare Eserciti e Generali, potete introdurre come Rinforzi 1 delle UC Mercenari che sono fuori dalla mappa. Dovete annunciare la vostra decisione prima di tirare per i Punti Movimento.

## 6.4 Segmento Vettovagliamento

In ciascuno dei vostri Segmenti Vettovagliamento, verificate ogni spazio sulla mappa contenente vostre UC (non contate le UC Assediate o Assediati) per vedere se avete in quello spazio più UC del Limite di Vettovagliamento:

	Limite di Vettovagliamento
<b>Punto di Transito</b> . . . . .	3 UC
<b>Tutti gli altri spazi</b> . . . . .	8 UC

**Eliminare 1 UC:** Se avete in uno spazio più UC del suo Limite di Vettovagliamento, eliminate 1 delle vostre UC a scelta tra quelle presenti.

*Esempio: Avete 12 UC in una Città Maggiore, perciò ne togliete 1 e la mettete tra i pezzi comuni fuori dalla mappa, non appartenenti ad alcun giocatore.*



# 7. GENERALI E UNITÀ MILITARI

## 7.1 Generali

I Generali sono i pezzi più importanti del gioco. Durante la Preparazione, ciascun giocatore riceve 4 Generali Minori e un numero di Generali Maggiori a seconda dello scenario.



○ **Livello di Iniziativa:** Questo numero influisce sulla distanza a cui può muovere il Generale, sulla sua efficacia di Intercezione, e sulla sua capacità di Evasione. Più il numero è basso, meglio è.

■ **Livello di Battaglia:** Serve al Generale per mitigare la sfortuna nelle Battaglie Terrestri. Modificate tutti i tiri di dado che sono inferiori al **Livello di Battaglia** in maniera che siano uguali al suo Livello di Battaglia. Più il numero è alto, meglio è.

**Abilità Speciale:** Ciascun Generale Maggiore ha un'Abilità Speciale che si applica solo nello spazio occupato dal Generale e solo finché è il Generale in Comando.

**Punti Popolarità (P):** In caso di Battaglia Terrestre o Assedio, i P del Generale in Comando vengono aggiunti al Prestigio della Fazione.

*Krateros e Ptolemaios erano popolari presso i soldati macedoni (+2P); Eumenes era impopolare (-2P).*

### A. Grado

I Generali hanno un Grado che va dal più alto (20, Perdikkas) al più basso (0, tutti i Generali Minori). Il Grado determina i Generali in Comando e risolve le parità.

Il Generale di una Fazione più alto in Grado in una determinata posizione è il Generale in Comando di quella Fazione per quella posizione. Gli altri Generali di quella Fazione in quella posizione sono Subordinati. Mettete le fustelle/miniatore dei Generali Maggiori Subordinati sulla carta del loro Generale in Comando.

### B. Generali Maggiori

I Generali Maggiori hanno livelli migliori dei Generali Minori, ma possono essere uccisi (in una Battaglia Terrestre o dalla carta Tyche opzionale *Il Prezzo del Fallimento*). Se tutti i vostri generali Maggiori vengono uccisi, non siete fuori dal gioco: potete reclutare nuovi Generali Maggiori, e i vostri 4 Generali Minori non possono mai essere perduti.

Durante la Preparazione, ciascuno dei 20 Generali Maggiori viene ripartito tra Generali Iniziali, Riserva, Evento o Non Disponibili, a seconda del numero di giocatori.

**Generali Iniziali:** Durante la Preparazione, ciascun giocatore riceve da 2 a 4 Generali Iniziali. Gli 8 Generali Iniziali più comuni hanno uno sfondo viola sulla parte alta della loro carta.

**Generali di Riserva:** In determinate condizioni, potete aggiungere un Generale di Riserva alla vostra Fazione.

**Generali Evento:** I 4 Generali Evento entrano in gioco come segue:

- KASSANDROS entra in gioco quando un giocatore gioca l'evento della carta Tyche *Kassandros*.
- DEMETRIOS si unisce alla Fazione di ANTIGONOS nella Fase Preparativi del Turno di Gioco III.
- POLYPERCHON sostituisce ANTIPATROS quando ANTIPATROS viene ucciso o lascia il gioco. Se ANTIPATROS viene ucciso, POLYPERCHON viene dato al giocatore che aveva ricevuto ANTIPATROS. Il giocatore mette immediatamente POLYPERCHON in un qualsiasi spazio controllato. Altrimenti, POLYPERCHON si unisce alla Fazione di ANTIPATROS quando ANTIPATROS muore di vecchiaia nella Fase Preparativi del Turno di Gioco III.
- PEUKESTAS entra in gioco quando un giocatore gioca l'evento della carta Tyche *Peukestas Satrapo di Persis*.

**Generali Non Disponibili:** I Generali Non Disponibili non possono mai essere utilizzati durante la partita.

**Possesso:** Usate gli anelli colorati (per le miniature) o i supporti (per le fustelle) per indicare a quali giocatori appartengono i Generali Maggiori.

### C. Generali Minori

I Generali Minori sono rappresentati da pedine. Ciascun Generale Minore ha Livello di Iniziativa 4, Livello di Battaglia 2, e Grado 0.

*Anche se le pedine riportano i nomi dei Generali Minori, ciascun Generale Minore può rappresentare diversi individui nello stesso turno, rendendo così questi pezzi sorprendentemente flessibili.*

**Nel vostro Turno:** In qualunque momento durante un vostro Turno Giocatore in una Fase Strategia, e per quante volte desiderate, potete prendere uno dei vostri Generali Minori fuori dalla mappa e metterlo in una posizione dove avete almeno 1 Unità di Combattimento, oppure rimuoverne uno dalla mappa, oppure riposizionarne uno già presente sulla mappa in una posizione dove avete almeno 1 Unità di Combattimento, anche all'interno o all'esterno di una Città Maggiore Assediata.

*Esempio: Il Rosso mette il Generale Minore PHILOXENOS in una Città Maggiore Assediata. PHILOXENOS conduce le Unità di Combattimento lì presenti in una sortita contro l'Esercito Assediante. Dopo la battaglia, che abbia vinto o perso, PHILOXENOS può essere riposizionato in un qualsiasi altro spazio sulla mappa contenente un'Unità di Combattimento del Rosso.*

**Nel Turno di un avversario:** Durante il Turno Giocatore di un altro giocatore, potete prendere uno dei vostri Generali Minori fuori dalla mappa e metterlo in una posizione contenente un vostro Esercito (non delle UC senza Generale) per tentare un'Intercezione Terrestre, ma non per tentare un'Evasione. Inoltre, immediatamente dopo che uno dei vostri Generali Maggiori è stato ucciso durante il Turno Giocatore di un avversario, potete prendere uno dei Vostri Generali Minori fuori dalla mappa e metterlo (solamente) nella posizione in cui il vostro Generale Maggiore è stato ucciso.

*Esempio: Ptolemaios, senza altri Generali nel suo Esercito, vince una Battaglia Terrestre in uno spazio nemico durante il turno di un avversario. Tuttavia, viene ucciso in battaglia. La sua Fazione prende un Generale Minore fuori dalla mappa e lo mette nello spazio della battaglia, dove prende il comando delle Unità di Combattimento sopravvissute.*

**Da solo in uno spazio o Subordinato:** Dopo ogni Procedura, tutti i vostri Generali Minori che si trovano in una posizione senza almeno 1 vostra Unità di Combattimento, o che sono Generali Subordinati, devono essere rimossi dalla mappa. **Eccezione:** non rimuovete un Generale Minore se lui o il suo Generale in Comando sono in procinto di separarsi e allontanarsi dalla loro posizione attuale.

*Usate i Generali Minori per indicare quali Unità di Combattimento e Membri della Famiglia Reale controllate negli spazi non controllati o controllati dal nemico, per muovere le vostre Unità di Combattimento e i Membri della Famiglia Reale quando non volete (o non potete) usare un Generale Maggiore, e per rimpiazzare i Generali Maggiori uccisi.*

## 7.2 Unità di Combattimento (UC)

*Le Unità di Combattimento (UC) sono i principali pezzi militari del gioco, e rappresentano formazioni di falangiti, opliti, peltasti, cavalleria leggera e pesante, elefanti da guerra, macchine da assedio e altre forze terrestri dell'epoca.*



Due UC  
Macedoni  
Leali



Due UC  
Esercito  
Reale



Due UC  
Mercenari



Due UC  
Elefanti

**Pedine:** Le UC sono rappresentate da pedine UC. Il numero a sinistra nella pedina UC è il numero di Unità di Combattimento rappresentate dalla pedina. Il numero a destra tra parentesi è la Forza di Combattimento totale rappresentata dalla pedina. I giocatori possono 'cambiare' pedine UC dello stesso tipo (p.es. 1 pedina da 2 UC per 2 pedine da 1 UC ciascuna) secondo necessità durante il gioco. Il numero delle UC fornite non è un limite esaustivo; i giocatori possono usare sostituti se finiscono le pedine (tranne per le UC Scudi d'Argento ed Esercito Reale). Le UC possono ritornare in gioco dopo essere state eliminate, tranne le UC Scudi d'Argento ed Esercito Reale. Il numero e il tipo di UC in gioco sono di pubblico dominio, e tutti i giocatori possono esaminarle in qualsiasi momento della partita.

**Esercito:** Una o più Unità di Combattimento e un Generale che occupano la stessa posizione e appartengono allo stesso giocatore costituiscono un Esercito. Anche gli Eserciti Indipendenti sono Eserciti.

**UC senza Generale:** Le UC in uno spazio senza un Generale non possono muovere, né tentare un'Intercezione o un'Evasione.

### A. Indicare il possesso delle UC

Ciascuna UC sulla mappa, su una carta Generale o nella Casella Dispersi appartiene a un giocatore (con l'eccezione delle UC degli Eserciti Indipendenti). Indicate a quale giocatore appartiene una UC nelle seguenti maniere:

- Le UC che occupano la stessa posizione o la stessa Casella Dispersi di un vostro Generale Maggiore in Comando vengono messe sulla sua carta Generale.
- Le UC che occupano la stessa posizione o la stessa Casella Dispersi di un vostro Generale Minore (o Maggiore, se preferite questo metodo) in Comando vengono messe sotto il Generale.
- Le UC che al termine di una Procedura si trovano in uno spazio o in una Casella Dispersi contenente un vostro CP, appartengono a voi, tranne le UC Assedianti uno spazio.

*Importante:* Dopo ciascuna Procedura, mettete nella Casella Dispersi le UC di cui non potete indicare l'appartenenza con almeno uno dei metodi sopra indicati.

*Esempio: Continuando l'esempio precedente, se non fosse stato disponibile un Generale Minore fuori dalla mappa da mettere nello spazio della battaglia dopo la morte di Ptolemaios, tutte le UC dell'Esercito di Ptolemaios avrebbero dovuto essere spostate nella Casella Dispersi (insieme a un CP per indicarne l'appartenenza).*

### B. UC Mercenari



Ciascuna UC Mercenari ha una Forza di Combattimento pari a 1. Le illustrazioni sulle pedine UC sono irrilevanti; ogni UC Mercenari è equivalente a ogni altra UC Mercenari. I Mercenari sono il tipo di UC più facile da ottenere e da perdere.

### C. UC Elefanti

Le UC Elefanti hanno forza di combattimento variabile. Sono le UC meno prevedibili del gioco.

Perdikkas e Seleukos iniziano il gioco con delle UC Elefanti. Altre UC Elefanti possono entrare in gioco soltanto in seguito a eventi delle carte Tyche. Gli Elefanti possono essere eliminati in battaglia e negli Annientamenti, e quando subiscono Attrito.

**Forza di Combattimento variabile:** Quando viene calcolata la Forza in Battaglia in una Battaglia Terrestre, tirate un Dado Elefanti per ciascuna UC Elefanti che partecipa. Il numero di simboli Elefante sul dado rappresenta la Forza di Combattimento di quella particolare UC Elefanti. In alternativa, tirate un dado normale e sottraete 2 dal tiro, considerando pari a 0 i risultati inferiori a 0. Le UC Elefanti non possono avere una Forza di Combattimento inferiore a 0.

*Esempio: Un giocatore ha 3 UC Elefanti in una Battaglia Terrestre. Il giocatore tira un dado normale 3 volte, ottenendo 3, 5 e 1. La Forza di Combattimento degli Elefanti è rispettivamente 1, 3 e 0, per una Forza di Combattimento combinata di 4.*

## D. Gli Scudi d'Argento

Gli Scudi d'Argento entrano in gioco quando viene giocato l'evento della carta Tyche 47A *Scudi d'Argento*. La carta 47A *Scudi d'Argento* viene poi rimossa dal gioco e sostituita dalla carta Tyche 47B: questa è una carta Sorpresa, che consente di sottrarre all'avversario il possesso degli Scudi d'Argento e ridurre il numero di UC di 1 (con la loro possibile eliminazione).

**Pedina:** Gli Scudi d'Argento entrano in gioco girate dal lato con il loro valore massimo di 2 UC. Non è possibile suddividere né aumentare le UC di questa pedina in alcun modo, nemmeno dopo che è stata ridotta a 1 UC o eliminata. Quando viene eliminata, viene rimossa permanentemente dal gioco.

## E. UC Macedoni Leali



Ciascuna UC Macedoni Leali ha una Forza di Combattimento pari a 2. *L'addestramento dei Macedoni Leali è più costoso di quello dei Mercenari, ma i Macedoni sono più difficili da eliminare nelle battaglie e negli Annientamenti.*

## F. UC Esercito Reale (ER)



Le UC Esercito Reale hanno una striscia viola sulla pedina. Ciascuna UC Esercito Reale ha una Forza di Combattimento di 2. *Queste UC rappresentano veterani Macedoni non particolarmente fedeli ad alcuna Fazione, ma leali nei confronti di chiunque percepiscano come il legittimo erede al trono macedone.*

**Limite di otto UC:** Ci sono esattamente 8 UC ER, e tutte iniziano il gioco sulla mappa (negli Eserciti di Perdikkas, Krateros e Antipatros). Quando una UC ER viene eliminata, viene rimossa permanentemente dal gioco.

**Il Prestigio** è un numero che misura la volontà dell'Esercito Reale di combattere per una determinata parte in una particolare Battaglia Terrestre o di difendere una città in un Assedio. Il Prestigio influisce anche sulle carte Tyche *Ammutinamento* e *Il Fantasma di Alessandro*. Il Prestigio si applica a particolari spazi, può essere differente per ogni Battaglia Terrestre o Assedio, e può variare durante una Procedura. Il Prestigio non può mai essere inferiore a 0.

**Calcolare il Prestigio:** Il Prestigio di una parte in una determinata posizione è pari all'attuale Legittimità della sua Fazione, più tutti i Punti Popolarità (P) che può usare in quella posizione.

**Nota:** La perdita dello status di Campione ha luogo prima del calcolo e dell'applicazione degli effetti del Prestigio.

Possono essere usati solo i Punti Popolarità che si applicano a un Generale in Comando. Ignorate i Punti Popolarità dei Generali Subordinati.



Le carte Generale di Krateros (+2P), Ptolemaios (+2P) e Eumenes (-2P) riportano modificatori ai loro Punti Popolarità.

Il prestigio di un Esercito Indipendente è sempre 0.

## Come aumentare Popolarità e Prestigio:



**Sconfiggere Eserciti Indipendenti:** Quando un Generale Maggiore sconfigge un Esercito Indipendente, guadagna +1P, e lo conserva fin quando viene ucciso.



**Terreno Sacro:** Un generale guadagna temporaneamente +4P quando è il *difensore* in una Battaglia Terrestre in uno spazio contenente il Carro Funebre o la Tomba. Inoltre, la sua Fazione deve controllare il Carro Funebre o lo spazio contenente la Tomba.

**Dono dell'Oratoria:** Un Generale guadagna temporaneamente +5P quando su di lui viene giocato l'evento della carta *Dono dell'Oratoria*.

**Battaglia Terrestre:** Se ci sono UC ER dall'una o dall'altra parte in una Battaglia Terrestre, calcolate il Prestigio di ciascuna delle parti per lo spazio della battaglia. Se il Prestigio della parte con le UC ER è **inferiore**, mettete da parte tutte le UC ER di quella parte. Quelle UC ER non contribuiscono alla Forza in Battaglia della loro parte e *non possono* essere eliminate in quella battaglia. Se la parte cui appartengono perde la battaglia, le UC ER messe da parte disertano e passano alla parte avversa alla fine della battaglia (cioè, le UC ER da quel momento appartengono al giocatore che ha vinto la battaglia).

**Tutte UC Esercito Reale:** Se **tutte** le UC dall'una o dall'altra parte di una Battaglia Terrestre sono UC ER, calcolate il Prestigio delle parti.

Se la parte che ha solo UC ER ha il Prestigio inferiore, la Battaglia Terrestre non ha luogo, e quelle UC ER disertano e passano alla parte avversa. Disperdete i Generali che erano inizialmente dalla parte delle UC ER che hanno disertato.

**Annientamenti:** UC ER coinvolte in Annientamenti, sia che Annientino sia che vengano Annientate, ignorano il Prestigio, vengono contate normalmente, e non disertano mai. Un Esercito costituito solo da UC ER Disperde un Generale nemico che non ha UC (e che fallisce l'Evasione) come fosse un Esercito normale, indipendentemente dal Prestigio.

**Assediate:** Se una Città Maggiore contiene UC ER quando un Esercito nemico conduce contro di essa un Assedio che aggiunge almeno 1 Punto Assedio, calcolate il Prestigio delle forze Assediate e Assedianti. Se la parte Assediata ha il Prestigio inferiore, le UC ER Assediate disertano immediatamente e

passano all'Esercito Assediante. Il Prestigio non ha altri effetti sugli Assedi.

**Scioglimento:** Potete sciogliere (eliminare volontariamente) qualsiasi vostra UC ER durante un vostro Turno Giocatore in una Fase Strategia, prima di muoverle. Quando una UC ER viene sciolta, viene rimossa permanentemente dal gioco.

### 7.3 Attrito

Un gruppo di UC non Indipendenti in una posizione può subire Attrito in seguito alla sconfitta in una Battaglia Terrestre o Navale, o all'evento della carta Tyche *Epidemia*, e (solo se si usa la relativa regola opzionale) se ci sono troppe UC in uno spazio durante il loro Segmento Vettovagliamento. Inoltre, un Esercito non Indipendente subisce Attrito quando attraversa (senza fermarsi) una Roccaforte (cioè uno spazio Roccaforte con un CP Indipendente).

**Attrito Normale:** Tranne nel caso di un Esercito che attraversa una Roccaforte, quando le UC subiscono Attrito tirate un dado e confrontatelo sulla Tabella Attrito col numero di UC nel gruppo. Il risultato è il numero di UC che dovete eliminare dal gruppo. Di norma potete scegliere quali UC vengono eliminate, ma se il risultato include una "e", la prima a essere eliminata deve essere una UC Elefanti (se è presente nel gruppo).

**Attraversare una Roccaforte:** Nel caso di un Esercito non Indipendente che attraversa una Roccaforte, tirate un dado come sopra, ma confrontatelo sulla colonna "2" della Tabella Attrito, indipendentemente dal numero di UC nel gruppo. Eliminate le UC come per l'Attrito normale.

*Quando attraversate la Roccaforte di una tribù, esiste il rischio di un'imboscata da parte di quella tribù. Se vi fermate sulla Roccaforte, si assume che il vostro esercito si stia muovendo con sufficiente cautela per evitare di essere vittima di un'imboscata.*

### 7.4 Flotte



Le Flotte sono rappresentate da segnalini Flotta con due lati: un lato normale (numero più basso) e un lato potenziato (numero più alto). Le Flotte proteggono i vostri Movimenti Navali e ostacolano i Movimenti Navali degli avversari. Inoltre, rendono gli Assedi di Città Portuali Maggiori più efficaci, e il giocatore con la Flotta Più Grande guadagna 3 Punti Vittoria. Le Flotte non sono UC, e non vengono mai messe sulla mappa. Le Flotte possono essere Disperse nelle Battaglie Navali, ma non possono essere eliminate.



**Controllo:** Le Flotte corrispondono a specifiche Province (o alla Città Maggiore di **Athenai**), come indicato dai simboli flotta sulla mappa e dalla casella di raccolta dei Segnalini

Flotta. Quando ottenete il controllo della Provincia corrispondente (o di Athenai), ottenete anche il controllo della sua Flotta. Quando perdetevi il controllo della Provincia (o di Athenai), perdetevi il controllo della sua Flotta.

**Flotte disponibili e Segnalini Flotta:** Le Flotte sono "disponibili" se un giocatore le controlla e se non sono nella Casella Dispersi. Quando una Flotta è disponibile, mettete il suo Segnalino Flotta fuori dalla mappa di fronte al giocatore. Se un Segnalino Flotta è nella Casella Dispersi quando il controllo della Flotta cambia, rimane nella Casella Dispersi. Mettete i Segnalini Flotta non controllati e Indipendenti nelle loro caselle di raccolta, tranne quando sono Dispersi.



**Flotta di Kilikia:** Il controllo della Provincia di Kilikia non dà il controllo della Flotta di Kilikia. Ottenete il controllo della Flotta di Kilikia solo giocando l'evento sulla carta Tyche *Pirati di Kilikia*. In questa edizione de *I Successori*, la carta Tyche *La Flotta Pontica* **non** fornisce una Flotta, ma consente invece un Movimento Navale speciale nel Pontos Euxinos (cioè, nel Mar Nero).



**Forza della Flotta:** Le Flotte iniziano il gioco sul loro lato normale (col numero più basso). Potete scartare una carta da 4 PO durante il vostro Segmento Tyche per voltare una Flotta disponibile sul suo lato potenziato (col numero più alto). La Forza di una Flotta ha effetto sulle Battaglie Navali e sui Punti Vittoria. **Importante:** Quando una Flotta potenziata viene Dispersa, o il controllo della Flotta cambia, voltatela di nuovo sul lato normale.

### 7.5 Eserciti Indipendenti

*I 5 Eserciti Indipendenti nel gioco rappresentano sia una minaccia che un'opportunità per gli Eserciti dei giocatori vicini sulla mappa.*



Ciascun Esercito Indipendente è rappresentato da una pedina grigia quadrata, che comprende un Generale Indipendente e un numero costante di UC. **Gli Eserciti Indipendenti non guadagnano o perdono mai UC.** La Forza di Combattimento di un Esercito Indipendente è pari al suo numero di UC.

Gli Eserciti Indipendenti possono attaccare le forze di qualsiasi giocatore e rimuovere i CP dei giocatori, ma i Generali Maggiori guadagnano un Punto Popolarità quando sconfiggono un Esercito Indipendente. Gli Eserciti Indipendenti sono nemici per tutti i giocatori e amici tra di loro, dei CP Indipendenti e degli spazi Indipendenti.

**Regole e testo delle carte:** I riferimenti nelle regole e sulle carte Tyche a Eserciti, Generali e UC si applicano anche agli Eserciti Indipendenti, a meno che non sia diversamente specificato nelle regole o nel testo delle carte. Il Livello di Iniziativa dei Generali Indipendenti viene usato solo con la regola opzionale "Reazioni degli Eserciti Indipendenti".

# 8. MEMBRI DELLA FAMIGLIA REALE

*I Successori non racconta solo la storia delle campagne militari che finirono per frammentare quello che fu un enorme impero, ma descrive anche il drammatico collasso di una dinastia reale, una dinastia che regnò per quasi quattro secoli e divenne la famiglia più potente del mondo conosciuto. Alla prova dei fatti, la famiglia e i compagni di Alessandro non riuscirono a governare il vuoto destabilizzante lasciato dalla sua scomparsa. Ne seguì una catastrofe sociale e politica, un tracollo che, come una gigantesca tragedia greca, andò in scena per decenni.*

I Membri della Famiglia Reale inclusi nel gioco sono gli Eredi di Alessandro, le sue parenti Donne e la sua salma imbalsamata.

## 8.1 Scopo

I Membri della Famiglia Reale forniscono Legittimità alla Fazione che li controlla. Ciascun membro ha un valore di Legittimità (L) che può fornire a una Fazione.



Gli **Eredi** di Alessandro sono il suo figlio illegittimo Herakles, il suo figlio neonato Alexandros, e il suo fratello mentalmente disabile Philippos. Herakles, Alexandros e il Carro Funebre iniziano il gioco sulla mappa. Philippos entra sulla mappa quando un giocatore gioca l'evento della carta Tyche *Eurydike Parla in favore di Philippos*.



Le **Donne** di Alessandro sono sua madre Olympias, e le sue sorelle Kleopatra e Thessalonike. Esse iniziano il gioco sulla mappa, ma sono non controllate. Sulle loro miniature non vengono montati anelli colorati.



La salma di Alessandro inizia il gioco nel Carro Funebre, che sarà poi convertito in Tomba.

I Membri della Famiglia Reale sono rappresentati da miniature o da pedine (a vostra scelta). Montate un anello di plastica del colore della vostra Fazione sulle miniature dei Membri della Famiglia Reale che controllate. Usate il lato grigio delle pedine Donna per indicare che non sono controllate, e voltatele quando il loro status cambia.

Se controllate un Membro della Famiglia Reale e se è nella stessa posizione di un vostro Generale in Comando, mettete la sua miniatura o la sua pedina sulla carta del Generale.

## 8.2 Ottenere il Controllo

Gli Eserciti Indipendenti e i CP Indipendenti non possono controllare i Membri della Famiglia Reale.

Avete il controllo degli **Eredi** e del **Carro Funebre** che sono in una posizione contenente uno dei vostri CP o Generali dopo aver completato una Procedura.

*Esempio 1: Herakles è in una Città Minore vuota. Il Giallo mette lì un CP, oppure sposta un Generale mettendolo all'interno della Città Minore senza essere Intercettato. Nell'uno e nell'altro caso, il Giallo ottiene il controllo di Herakles.*

*Esempio 2: Il Verde ha un Generale Minore, 1 Unità di Combattimento e Alexandros in una Città Minore controllata dal Nero. Il Nero gioca la carta Tyche *Diserzioni* per rimuovere l'Unità di Combattimento. Il Verde deve quindi rimuovere il suo Generale Minore dalla mappa. Il controllo di Alexandros passa dal Verde al Nero grazie al CP del Nero lì presente.*

La **Tomba** è sempre non controllata.

Le **Donne** possono diventare controllate solo in seguito agli eventi delle carte Tyche.

Ottenete il controllo di **Olympias** se, dopo aver eseguito l'evento della carta *Olympias*, ci sono vostri CP o Generali nella sua stessa posizione.

Per ottenere il controllo di **Kleopatra** o **Thessalonike**, dovete rispettare tutte le seguenti condizioni:

- Dovete giocare l'evento della carta Tyche appropriata, *Kleopatra si Offre in Sposa* o *Thessalonike si Offre in Sposa* (mettetela davanti a voi come promemoria).
- La sposa deve essere non controllata.
- Uno dei vostri Eserciti deve trovarsi nella stessa posizione della sposa.

- La posizione non deve contenere UC nemiche, a meno che il giocatore nemico non abbia concesso Libero Passaggio.

Il matrimonio deve avere luogo durante lo stesso Turno di Gioco in cui avete giocato la carta Tyche (cioè, non necessariamente nello stesso Segmento o Turno Giocatore).



*Esempio: Il Giallo gioca la carta Tyche Thessalonike si Offre in Sposa sia come evento sia per i Punti Operazione, con cui muove Kassandros a Pella. Thessalonike sposa qualcuno nella Fazione di Kassandros. Un anello giallo viene montato sulla miniatura di Thessalonike, che viene spostata sulla carta Generale di Kassandros; la Legittimità del Giallo aumenta di 2 spazi.*

## 8.3 Perdere il Controllo

Alla fine di una Procedura, se un Generale e un CP che occupano la stessa posizione (non semplicemente lo stesso spazio) appartengono a giocatori diversi, e la Fazione del CP ha il controllo di Membri della famiglia Reale lì presenti, allora la Fazione del CP perde il loro controllo.

Dopodiché, la Fazione del Generale ottiene il controllo degli Eredi o del Carro Funebre in quella posizione. Le Donne rimangono non controllate.

*Esempio: Il Giallo ha solo un CP in una Città Maggiore e Kleopatra non controllata all'esterno di essa. Il Rosso sposta un Generale senza UC in quello spazio. Il Giallo sposta Kleopatra all'interno della città durante la Procedura. Il Giallo **non** perde il controllo di Kleopatra.*

Se un Membro della Famiglia Reale controllato è in una posizione senza Generali e senza CP di un giocatore dopo una Procedura, diventa non controllato.

Se un Membro della Famiglia Reale è all'interno di una Città Maggiore quando diventa non controllato, spostatelo immediatamente all'esterno. Un Membro della Famiglia Reale non controllato non può mai stare all'interno di una Città Maggiore.

## 8.4 Movimento

Le Donne non controllate possono muoversi se un giocatore gioca l'evento della carta Tyche *Piani per Conto Loro*.

I Membri della Famiglia Reale controllati possono muoversi sulla mappa solo se trasportati da un **Esercito**.

Il Carro Funebre non può lasciare Babylon durante il Turno di Gioco I, mentre la Tomba non si muove mai.

Per muoversi da una posizione all'altra di una Città Maggiore è necessario che i Membri della Famiglia Reale si muovano insieme a un Generale appartenente alla Fazione che li controlla. I Membri della Famiglia Reale possono essere raccolti o lasciati indietro da un Esercito attivato appartenente alla Fazione che li controlla. Se un Membro della Famiglia Reale è mosso da un Generale attivato, non può essere mosso nuovamente da un altro Generale della stessa Fazione nello stesso Segmento.

## 8.5 Morte

Ci sono solo 2 maniere in cui un Membro della Famiglia Reale può morire:

- Un Membro della Famiglia Reale può essere ucciso quando un giocatore gioca l'evento della carta Tyche *Bere la Cicuta* (tranne per il Carro Funebre o la Tomba – in quel caso Alessandro è già morto!).
- Alexandros (Turno di Gioco IV) e Herakles (Turno di Gioco V) possono venire assassinati in una Fase Preparativi del Turno.

Quando un Membro della Famiglia Reale muore, la sua pedina e miniatura vengono rimosse dal gioco. Quel Membro della Famiglia Reale non fornirà più Legittimità ad alcun giocatore.

*Storicamente, tutti i Membri della Famiglia Reale tranne Thessalonike furono uccisi durante il periodo preso in esame dal gioco. Poco dopo, Thessalonike venne uccisa dal suo stesso figlio.*

# 9. ATTIVAZIONE E MOVIMENTO

Gli Eserciti (o i Generali senza UC) vengono attivati per usare i loro punti movimento nelle azioni chiave del gioco: movimento, assedi, e la rimozione di CP nemici.

**Prima dell'attivazione:** Se avete più di una UC in una posizione, potete suddividerle in eserciti separati prima della loro attivazione. Può essere già presente un Generale in Comando, oppure potete mettere lì uno dei vostri Generali Minori come Generale in Comando.

*Importante:* Non c'è limite al numero di UC o Generali che potete avere in uno spazio.

## 9.1 Attivazione

Un'attivazione inizia indicando l'Esercito (Generale e UC) o un Generale da solo durante il Segmento Tyche o il Segmento Attivazione. Durante il Segmento Tyche, può essere attivato un solo Esercito o Generale (due con la Carta Campagna Maggiore). Nel Segmento Attivazione potete attivare tutti i vostri Eserciti e Generali, ma sempre uno alla volta.

Mettere o riposizionare un Generale Minore sulla mappa non conta come movimento o attivazione per quel Generale Minore. I Generali Minori non possono portare con loro altri pezzi quando vengono riposizionati.

**Una mossa per Segmento:** Un Generale che si muove insieme a un Esercito attivato non può essere attivato nuovamente nello stesso Segmento. Un Generale attivato, e tutti i pezzi mossi da un Esercito attivato, non possono essere mossi da un Esercito diverso della stessa Fazione nello stesso Segmento. Tuttavia, se il possesso o il controllo di un pezzo già mosso passa a una Fazione diversa, quel pezzo può Intercettare o Evadere più volte durante quel Segmento.

*Esempio: Il Rosso muove Perdikkas insieme a un Esercito e Philippos per attaccare l'Esercito del Blu durante il Segmento Attivazione del Rosso. Il Blu vince la Battaglia Terrestre che ne consegue e cattura Philippos. Anche se Philippos ha già mosso nel Segmento corrente, il Blu, durante il resto del Segmento Attivazione del Rosso, può Intercettare o Evadere tutte le volte che vuole con l'Esercito che controlla Philippos.*

**I Generali guidano il movimento:** Il movimento coinvolge e richiede un Generale, che può (ma non deve) portare con sé, raccogliere e/o lasciare indietro UC, Generali e/o Membri della Famiglia Reale controllati dalla Fazione del Generale, con le seguenti eccezioni:

- Un Membro della Famiglia Reale non può muoversi da uno spazio a un altro a meno che non si muova con un Esercito appartenente alla Fazione che controlla il Membro della Famiglia Reale.
- Le UC e/o i Membri della Famiglia Reale non richiedono un Generale per muoversi tra l'esterno e l'interno di una Città Maggiore durante una Procedura.

- Un Generale Minore non può né raccogliere né muoversi con un altro Generale, poiché uno dei due sarebbe Subordinato.
- Le UC e i Membri della Famiglia Reale controllati possono Ritirarsi da una Battaglia Terrestre finita in parità senza un Generale (ciò può accadere soltanto se un Generale viene ucciso nella Battaglia Terrestre).
- L'Elepoli e la Tomba non si muovono mai.

Per poter lasciare indietro durante il movimento una UC o un Membro della Famiglia Reale in uno spazio nemico o non controllato, bisogna lasciare indietro anche un Generale Maggiore o Minore a indicarne il possesso.

## 9.2 Determinare i Punti Movimento

**PM nel Segmento Tyche:** Un Esercito che viene attivato giocando o rivelando una carta Evento, o con una Marcia Forzata, ha un numero di PM da spendere determinato dal testo dell'evento o dai PO della carta Tyche che l'ha attivato.

**PM nel Segmento Attivazione:** Se attivate Eserciti o Generali in un Segmento Attivazione, determinate quanti PM ciascuno di essi può spendere tirando un dado. Potete tirare una sola volta: il tiro di dado si applica a tutti i vostri Generali Maggiori e Minori in Comando. Se il tiro di dado è inferiore al Livello di Iniziativa del Generale, ottiene 2 PM. Se il tiro di dado è pari al suo Livello di Iniziativa, ottiene 3 PM. Se il tiro di dado è maggiore del suo Livello di Iniziativa, ottiene 4 PM.

I risultati del tiro movimento sono indicati anche sulla Tabella Movimento. Confrontate il Livello di Iniziativa di ciascun Generale col tiro di dado sulla Tabella Movimento. Il risultato è il numero di PM che il Generale può spendere quando viene attivato in quel Segmento Attivazione.

		TABELLA MOVIMENTO							
		TIRO DI DADO							
		LIVELLO DI INIZIATIVA DEL GENERALE							
		1	2	3	4	5	6		
Seleukos	→ 2	2	3	4	4	4	4	4 PM	
		3	2	2	3	4	4		
Krateros	→ 4	2	2	2	3	4	4	2 PM	

*Esempio: Seleukos, con un Livello di Iniziativa di 2, e Krateros, con un Livello di Iniziativa di 4, sono nella stessa Fazione. Il giocatore tira un "3" per il movimento. Seleukos ottiene 4 PM da spendere in quel Segmento Attivazione, mentre Krateros ne ottiene solo 2.*

Mettete il dado che avete tirato per il movimento sulla vostra Carta Fazione, in maniera da poterlo consultare durante il vostro Segmento Attivazione.

Un Esercito attivo può usare il numero di PM determinato dal suo Generale in Comando. Se il Generale in Comando dovesse cambiare durante il movimento, il numero di PM disponibili per l'Esercito deve essere immediatamente modificato.

Possono verificarsi le seguenti situazioni:

**A. Esercito con un Generale:** vengono usati i PM di quel Generale.

**B. Esercito con un gruppo di Generali:** vengono usati i PM del Generale in Comando. I subordinati o le UC che vengono lasciati indietro terminano la loro attivazione per quel segmento.

**C. Esercito che raccoglie un Generale di Grado inferiore:** Il Generale raccolto diventa subordinato e continua il movimento con l'Esercito. Non può essere nuovamente attivato in questo segmento.

**D. Cambio al comando:**

**D1 Esercito con un gruppo di Generali che lascia indietro il Generale in Comando:** I PM a disposizione dell'Esercito cambiano all'istante, poiché il Generale più alto in Grado rimasto diventa il nuovo Generale in Comando.

**D2 Esercito che raccoglie un Generale più alto in Grado:** Il Generale raccolto diventa il nuovo Generale in Comando. I PM a disposizione dell'Esercito cambiano all'istante.

Il numero di PM per l'Esercito è determinato dal nuovo Generale in Comando. Sottraete i PM già spesi dall'Esercito in movimento per determinare quanti PM sono ancora disponibili per muovere quell'Esercito (se ne rimangono).



*Esempio: In un Segmento Attivazione, Demetrios a Ephesos (1) ha 4 PM e Krateros a Halikarnassos (2) ha 2 PM. Demetrios viene attivato, spende 1 PM per muoversi a Halikarnassos (2), e raccoglie Krateros. Krateros (Grado 18) diventa il Generale più alto in Grado del gruppo, ma Demetrios (Grado 9) rimane attivato. 1 PM disponibili per il Segmento cambiano all'istante dai 4 di Demetrios ai 2 di Krateros, e Demetrios ne ha già speso 1. Il gruppo viaggia insieme fino a Xanthos (3), usando l'ultimo PM. L'Esercito lascia Krateros a Xanthos, ripristinando all'istante i 4 PM disponibili di Demetrios. Poiché ha speso solo 2 PM e adesso ne ha 4, Demetrios può spendere i suoi ultimi PM per muoversi ad Aspendos (5) passando per Phaselis (4).*

### 9.3 Spendere i Punti Movimento

Una volta che avete determinato quale Esercito (o Generale da solo) volete attivare e quanti PM ha a disposizione, potete spenderli nelle maniere seguenti, in qualsiasi ordine e combinazione, finché il Generale in Comando ha ancora PM da spendere e rimane attivato:

#### A. Muoversi tra spazi collegati

Il costo in PM per muovere da uno spazio a un altro spazio collegato da un tragitto dipende dal tipo di tragitto preso:

- Tragitto Terrestre . . . . . 1 PM
- Tragitto Montuoso o Stretto . . . 2 PM
- Tragitto Marino . . . . . 1 PM
- Tragitto Trans-Mediterraneo . . . 2 PM

La Procedura per il Movimento Terrestre è descritta nella Sezione 10. La Procedura per il Movimento Navale è descritta nella Sezione 13.



*Esempio 1: Il Generale Minore del Giallo a Halikarnassos (1) ha 3 PM da spendere. Porta 1 UC con sé a Ephesos (2) su un tragitto Terrestre, spendendo 1 PM, dopodiché prosegue con la UC fino a Sardeis (3) su un altro tragitto Terrestre, spendendo il suo 2° PM. Il Generale Minore viene quindi riposizionato dal Giallo a Ikonion (4) (senza costi in PM), dove prende con sé la UC lì presente portandola a Dana (5) su un tragitto Terrestre, spendendo così il 3° e ultimo PM della sua attivazione. Si noti che anche se i Generali Minori possono essere riposizionati liberamente, ogni Generale Minore ha un numero massimo di PM che può spendere quando viene attivato.*



*Esempio 2: Il Giallo tira un "2" per il movimento. Il Generale Minore a Halikarnassos (1) con 2 UC ha 2 PM. Antigonos a Pisidai (3) con 3 UC ha 3 PM. Il Generale Minore, lasciando 1 UC a Halikarnassos, si muove con una UC da Halikarnassos al Punto di Transit (2) sul tragitto Terrestre, poi a Pisidai (3) su un altro tragitto Terrestre, e infine termina la sua attivazione. Dopodiché, Antigonos viene attivato e si muove con le 3 UC che non hanno ancora mosso fino a Aspendos (4) sul tragitto Terrestre, e spende i suoi 2 ultimi PM per attraversare il tragitto Montuoso fino al Punto di Transit (5), dove termina la sua attivazione. Se Antigonos avesse voluto muoversi su tragitti Marini, avrebbe potuto arrivare invece fino a Tarsos (6).*

#### B. Muovere tra posizioni all'interno di uno spazio

Muovere tra posizioni all'interno di uno spazio **non ha costi in PM**. Questo tipo di movimento può aver luogo nelle seguenti maniere:

- Muovendo tra l'interno e l'esterno di una vostra Città Maggiore,
- Imbarcandosi per iniziare un Movimento Navale (o sbarcando per terminare un Movimento Navale),



- Raccogliendo pezzi per aggiungerli a un Movimento Navale (o lasciando indietro pezzi per rimuoverli da un Movimento Navale).

*Esempio: Anche se ciò provoca diverse Battaglie Terrestri, un singolo Generale Minore può muovere **tutti** i pezzi della propria Fazione dall'interno all'esterno di **tutte** le vostre Città Maggiori nello stesso Segmento (finché il Generale Minore è attivato), poiché questo tipo di movimento non richiede la spesa di PM. Combattere una Battaglia Terrestre elimina tutti i PM rimanenti, ma non fa di per sé terminare l'attivazione di un Generale.*

### C. Condurre un Assedio

Costa 2 PM. Un Assedio può essere condotto contro la Città Maggiore di un altro giocatore o contro uno spazio Indipendente. È richiesto un Esercito con almeno 3 UC. Le 3 UC non possono essere state precedentemente mosse da un Generale diverso nello stesso Segmento. Tre UC in un Esercito che conduce un Assedio si considerano essere state mosse dal Generale di quell'Esercito.



*Esempio: Kassandros, nella Fazione del Giallo, ha 6 UC a Lamia (1) e 4 PM da spendere. Muove il suo Esercito a Larisa (2) lungo un tragitto Terrestre per 1 PM, poi alla Città Maggiore di Pella (3) su un altro tragitto Terrestre, spendendo il suo 2° PM. Il Nero muove le sue 2 UC Esercito Reale all'interno di Pella, così da non provocare una Battaglia Terrestre. Kassandros usa i 2 PM rimasti per condurre un Assedio a Pella.*

### D. Rimuovere CP di un giocatore nemico da una Città Minore

Costa 2 PM. Un Esercito con almeno 3 UC può rimuovere (non sostituire) un CP di un giocatore nemico (non Indipendente) in uno spazio Città Minore occupato da quell'Esercito (inclusa una Roccaforte controllata da un giocatore). Ciò non modifica lo status di Campione. Un CP può essere rimosso solo dopo aver completato la Procedura innescata dall'ingresso di un Generale in quello spazio.



*Esempio: Nella stessa situazione di prima, Kassandros spende 1 PM per muovere nella Città Minore di Larisa (2), dopodiché spende 2 PM per*

*rimuovere da lì il CP del Nero. Il Nero perde il controllo della Provincia di Thessalia e perde quindi 2 PV. Kassandros spende il suo ultimo PM per raggiungere Pella (3). Termina così la sua attivazione, con la minaccia di condurre un Assedio nel suo Segmento successivo.*

## 9.4 Movimento e Città Maggiori

**Dentro e fuori le Città Maggiori:** Un Generale o un Esercito all'interno di una Città Maggiore, che sia Assediato o non Assediato, prima di poter lasciare lo spazio deve prima muovere in un'altra posizione dello spazio Città Maggiore. Quest'altra posizione può essere la posizione terrestre all'esterno della città o, se la Città Maggiore è un porto, la posizione marina. Per contro, quando un Generale entra in uno spazio Città Maggiore da un altro spazio e vuole muovere all'interno della città, che sia Assediata o non Assediata, il Generale deve prima passare attraverso la posizione terrestre all'esterno della città o, se la Città Maggiore è un porto, attraverso la posizione marina. Il movimento del Generale può essere interrotto quando entra nello spazio, prima di muovere all'interno della città.

*Non è cruciale, ma le UC, i Generali Minori, ecc. che sono all'interno di una Città Maggiore, dovrebbero essere messi sotto il suo CP, per indicare che sono all'interno.*

**Non controllata, Indipendente, nemica:** Nessun pezzo può muovere o essere messo all'interno di una Città Maggiore non controllata, Indipendente o nemica. I pezzi che si trovano all'interno di una Città Maggiore che diventa Indipendente subiscono perdite come fossero sconfitti in una Battaglia Terrestre (14.9). I pezzi all'esterno di una Città Maggiore che diventa Indipendente non subiscono conseguenze.

**Limite di 2 UC all'interno di Città Maggiori:** L'interno di una Città Maggiore non può mai contenere più di 2 UC, e può contenere qualunque numero di Generali e Membri della Famiglia Reale.

## 9.5 Attivazione di Eserciti Indipendenti

**Attivazione di Eserciti Indipendenti:** Gli Eserciti Indipendenti di LEOSTHENES (Esercito Greco) e ARIARATHES (Cappadoci) iniziano il gioco "attivi" sulla mappa. Quelli di PHILON (Coloni Greci), GLAUKIAS (Illiri) e SEUTHES (Sciti) iniziano il gioco "inattivi" nelle loro caselle di raccolta. Gli Eserciti Indipendenti inattivi diventano attivi e possono muovere quando un giocatore gioca o rivela l'evento della carta Tyche appropriata (23.000 Soldati Greci, Migrazione delle Tribù Illiriche o Invasione Scita).

Quando un Esercito Indipendente può muoversi, tutti gli Eserciti Indipendenti attivi possono muoversi (ognuno completando il proprio movimento prima che un altro muova).

Gli Eserciti Indipendenti non possono essere raccolti da Generali nel loro movimento né possono portare con loro Membri della Famiglia Reale, Generali, o UC (a parte le UC dello stesso Esercito Indipendente).

Un Esercito Indipendente attivato ha 3 PM disponibili per il movimento. Può muovere, ma non può condurre Assedi.

Se l'Esercito Indipendente inizia il movimento in una Città Minore o in una Roccaforte, il giocatore che muove l'Esercito può

sacrificare tutti i suoi 3 Punti Movimento e rimanere in quello spazio. In questo caso, rimuovete l'eventuale CP giocatore in quello spazio e metteteci un CP Indipendente.

#### Restrizioni al Movimento:

- Quando un Esercito Indipendente in una casella di raccolta diventa attivo, deve spendere il suo primo PM per muovere sul tabellone lungo uno dei suoi tragitti bianchi tratteggiati; dopodiché, può muoversi normalmente.
- Gli Eserciti Indipendenti non possono usare il Movimento Navale, ma possono attraversare gli Stretti.
- Gli Eserciti Indipendenti non possono occupare l'interno delle Città Maggiori, ma possono occupare uno spazio all'esterno di una Città Maggiore.
- Un Esercito Indipendente su una Città Maggiore di un giocatore rende quello spazio Assediato.

- Gli Eserciti Indipendenti devono muovere separatamente, ma possono terminare la loro mossa in uno spazio contenente altri Eserciti Indipendenti.
- LEOSTHENES può entrare solo in Thessalia o Hellas (ma non nelle Kyklades, poiché ciò richiederebbe un Movimento Navale).
- PHILON deve terminare ciascun movimento in uno spazio più a ovest rispetto allo spazio da cui ha iniziato il movimento (se possibile), a meno che non sacrifichi tutti i suoi Punti Movimento per mettere sulla mappa un CP Indipendente. Se entra in Hellas, viene rimosso dal gioco.
- ARIARATHES deve rimanere in Kappadokia.

**Rimuovere CP:** Se un Esercito Indipendente occupa uno spazio Città Minore (inclusa una Roccaforte controllata da un giocatore) quando ha termine la sua attivazione, rimuovete da quello spazio l'eventuale CP giocatore.

## 10. PROCEDURA DI MOVIMENTO TERRESTRE

A. Annunciate il tragitto preso dal vostro Generale che muove da uno spazio a un altro (lo spazio di destinazione).

Se un Esercito entra e poi esce da una Roccaforte Indipendente durante una singola attivazione, utilizzando almeno un tragitto Terrestre, Montuoso o uno Stretto, l'Esercito subisce Attrito secondo la colonna "2" della Tabella Attrito. Questa regola si applica in caso di Evasione ma non in caso di Rinuncia o Ritirata.



*Esempio: L'Esercito di Peithon parte da Ekbatana (1) e muove attraverso il Punto di Transito fino a Elymaioi (2), che è occupata da un CP Indipendente. Poiché decide di proseguire fino a Sousa (3) nella stessa attivazione, il suo Esercito deve subire Attrito.*

Un Esercito che inizia o termina il movimento in una Roccaforte Indipendente, passa attraverso una Roccaforte non controllata o controllata da un giocatore, o passa attraverso Sparta usando solo tragitti Marini, non subisce Attrito.

B. **Città Maggiore nemica occupata non Assediata:** Se lo spazio di destinazione contiene una Città Maggiore che è nemica del giocatore che muove, e la città non era Assediata prima dell'Attivazione, il giocatore che controlla la Città Maggiore può prendere tutti o alcuni dei suoi Generali, UC e Membri della Famiglia Reale che controlla in quello spazio e spostarli all'interno o all'esterno della città (in qualunque combinazione, rispettando il limite di 2 UC nella città).

C. **Libero Passaggio:** Se nello spazio di destinazione c'è almeno una UC o un Generale appartenente a un giocatore che non muove, potete chiedere al giocatore che non muove di concedervi Libero Passaggio se:

- lo spazio di destinazione non contiene una Città Maggiore, e
- l'Esercito attivato è in grado di lasciare lo spazio di destinazione (p.es. ha abbastanza PM).

Gli Eserciti Indipendenti non concedono o ricevono Libero Passaggio.

Se viene concesso Libero Passaggio, dovete spostare dallo spazio di destinazione l'Esercito o il Generale attivato, insieme a tutte le vostre UC, i Generali e (facoltativamente) i Membri della Famiglia Reale che controllate.

D. **Intercezioni Terrestri:** Se ci sono Generali in spazi adiacenti allo spazio di destinazione che possono (e vogliono) tentare un'Intercezione Terrestre (Sezione 11), risolvetele ora.

Alla fine del punto D o dei punti successivi nella lista, se le UC e i Generali nello spazio di destinazione appartengono tutti alla stessa Fazione, la procedura ha termine (saltate il resto della lista). Se ci sono PM rimanenti, l'Esercito o il Generale attivo può usarli oppure terminare la sua attivazione.

E. **Rinuncia:** Se almeno un tentativo di Intercezione Terrestre ha successo, l'Esercito attivo può decidere ora di Rinunciare (cioè, "fare marcia indietro").

F. **Evasione:** Se nello spazio di destinazione ci sono Generali che possono e vogliono tentare di Evadere, risolvete ora questi tentativi di Evasione (Sezione 12).

G. **Generale vs. Generale:** Se nello spazio di destinazione sono presenti Generali appartenenti a diversi Giocatori e non sono presenti UC, un Generale appartenente al giocatore che muove **deve** uscire dalla posizione (cioè continuare il suo movimento, se è già attivato e ha PM da spendere), o Rinunciare, portando con sé tutti i Generali della Fazione e (facoltativamente, e solo se muove in una Città Maggiore controllata) i Membri della Famiglia Reale controllati dal giocatore che muove. In altre parole, un Generale può muovere attraverso una posizione contenente un Generale nemico ma non può terminare lì il suo movimento.

H. **Status di Campione:** Se il giocatore che muove è un Campione (e non sta muovendo un Esercito Indipendente), e le UC nemiche nella posizione di destinazione appartengono a un Campione che non è l'Usurpatore, il giocatore che muove diventa un Successore e perde immediatamente 3 Legittimità.

I. **Esercito vs. Generale:** Se lo spazio di destinazione contiene un Generale, una UC nemica nei confronti di quel Generale, e nessuna UC amica nei confronti di quel Generale, il Generale viene Disperso.

*Esempio: La posizione di destinazione contiene Generali del Rosso e del Giallo senza UC, e un Generale del Blu con 2 UC. Il Rosso è il giocatore che muove. Tutti e tre i giocatori sono Campioni e nessuno è l'Usurpatore. I Generali del Rosso e del Giallo vengono Dispersi, e il Rosso rimane un Campione.*

J. **Annientamento:** Se nello spazio di destinazione le UC della Fazione che muove sono in superiorità numerica rispetto alle UC dell'altra Fazione in una proporzione di almeno 5 a 1, le

UC della Fazione che muove Annientano le UC e i Generali dell'altra Fazione. Le UC e i Generali Annientati, e i Membri della Famiglia Reale controllati dalla Fazione Annientata subiscono perdite come fossero stati sconfitti in una Battaglia Terrestre (14.9).

*5 UC Annientano 1 UC, 10 UC Annientano 2 UC, 15 UC Annientano 3 UC, ecc. Contate solo il numero di UC, non la loro Forza di Combattimento. Le UC Esercito Reale contano normalmente per gli Annientamenti: ignoratene il Prestigio. L'Esercito del giocatore che muove non può essere Annientato, anche se è superato di 5 a 1 dalle UC nemiche. Annientare non costa PM. Un Annientamento non è una battaglia, quindi non possono essere giocate carte Sorpresa che si riferiscono a Battaglie. Gli Eserciti Indipendenti possono Annientare ed essere Annientati.*

K. **UC Esercito Reale:** Se lo spazio di destinazione contiene UC Esercito Reale, calcolate immediatamente il Prestigio di entrambe le parti nello spazio di destinazione. Se il Prestigio della parte con le UC ER è inferiore, mettete da parte tutte le UC ER di quella parte; esse non parteciperanno alla battaglia. Se una parte che ha solo UC ER ha il Prestigio inferiore, quelle UC ER disertano immediatamente e passano alla parte avversa, i Generali che erano dalla parte delle UC ER vengono Dispersi, e la procedura ha termine (la Battaglia Terrestre non ha luogo).

L. **Battaglia Terrestre:** Risolvete l'eventuale Battaglia Terrestre nello spazio di destinazione. L'Esercito attivato perde tutti i PM rimanenti, ma non termina di per sé la sua attivazione.

*Importante:* Potete ancora muovere pezzi dall'interno all'esterno delle Città Maggiori, poiché questo tipo di movimento non richiede la spesa di PM.

## 11. INTERCEZIONE TERRESTRE E RINUNCIA

Le Intercezioni Terrestri sono eseguite dai giocatori che non muovono. Con le Intercezioni, i Generali possono bloccare i movimenti nemici o rinforzare la vostra forza in uno spazio adiacente. Anche se le Intercezioni Terrestri nel gioco avvengono dopo il movimento (e in risposta ad esso), un'Intercezione simula un Generale che precede la forza in movimento, raggiungendo per primo lo spazio. Questo è il motivo per cui l'Esercito che Intercetta è il Difensore se un'Intercezione Terrestre sfocia in una Battaglia Terrestre.

Gli **Eserciti Indipendenti** non possono Intercettare, a meno che non usiate la relativa regola opzionale.

### 11.1 Requisiti e Restrizioni

Potete effettuare un'Intercezione Terrestre quando un Esercito nemico attivato muove in una posizione terrestre in uno spazio adiacente a uno dei vostri Generali, o quando, durante un

Movimento Navale, un Generale nemico o una UC nemica vengono lasciati indietro in una posizione terrestre in uno spazio adiacente a uno dei vostri Generali. Un'Intercezione di un Esercito o Generale che entrano in uno spazio Città Maggiore viene effettuata all'esterno della città.

#### A. Requisiti

Ci deve essere un tragitto Terrestre che collega i due spazi, e lo spazio di destinazione deve **contenere un vostro CP**, essere **non controllato**, o **occupato** da una vostra UC.

#### B. Restrizioni

L'Intercezione Terrestre NON è consentita se si verifica **almeno una** delle seguenti condizioni:

- Gli spazi sono collegati da tragitti Montuosi, Marini, Trans-Mediterranei o da Stretti.
- Lo spazio di destinazione era già occupato da una UC nemica **prima** del movimento dell'Esercito attivo.

- Il Generale in movimento sta eseguendo un'Intercezione, Evasione, Rinuncia o Ritirata.
- Il Generale che Intercetta è Assediato. Un Generale Assediato è considerato Assediato fintantoché non ha inizio un nuovo movimento **dopo** che l'Esercito Assediante abbandona lo spazio. Quindi, un Generale Assediato non può Intercettare l'Esercito da cui è Assediato quando questo esce dallo spazio occupato dal Generale.

I Pezzi che eseguono con successo un'Intercezione non vanno mai all'interno di una Città Maggiore.

## 11.2 Dichiarare e Risolvere le Intercezioni

Dichiarate **prima** tutti i tentativi di Intercezione, e passate poi alla loro risoluzione. Da ciascuno spazio adiacente allo spazio di destinazione può essere effettuato al massimo un tentativo di Intercezione Terrestre.

Se più di un giocatore desidera eseguire un'Intercezione allo stesso momento, i giocatori devono prima dichiarare tutti i loro tentativi di Intercezione in Ordine di Turno, e poi risolverli sempre in Ordine di Turno.

Per ciascuno spazio per il quale desiderate effettuare un tentativo di Intercezione, dichiarate quale dei vostri Generali eseguirà il tentativo, e quali Generali Subordinati, UC e Membri della Famiglia Reale controllati porterà con sé in caso di successo. Non è obbligatorio impegnare nel tentativo tutti i Generali presenti nello spazio: per esempio, potete lasciare indietro il Generale in Comando. Il Generale più alto in Grado tra i vostri Generali impegnati sarà il Generale che Intercetta, e il suo Livello di Iniziativa verrà usato per determinare il successo dell'Intercezione. Se lo desiderate, potete impegnare solo una parte del vostro Esercito. Potete introdurre un Generale Minore fuori dalla mappa per provare a Intercettare o per lasciarlo indietro se il tentativo ha successo. Potete mettere questo Generale Minore in uno spazio solo se lo spazio già contiene almeno un vostro Generale e una vostra UC.

Dopo che tutti i tentativi di Intercezione sono stati dichiarati, tirate un dado per ciascun Generale che Intercetta, per vedere se il tentativo ha successo. Se il tiro è **maggiore** del suo **Livello di Iniziativa** (o almeno "3" se il Generale che Intercetta è Eumenes, grazie alla sua Abilità Speciale), il tentativo ha successo. In questo caso, **dovete** muovere in quello spazio il Generale e tutti i pezzi che avete dichiarato che avrebbe portato con sé.

Solamente una Fazione può avere successo, quindi il primo tentativo che ha successo cancella i tiri degli altri giocatori. Il giocatore che ha avuto successo deve comunque tirare per tutti gli altri tentativi dichiarati dalla sua Fazione (con la possibile convergenza di più Generali che Intercettano in quello spazio).



*Esempio 1: L'Esercito del Blu a Sardeis (1) sta Assediando l'Esercito del Rosso. Tutto l'Esercito del Blu muove a Pergamon (2). Il Rosso non può Intercettare, poiché l'Esercito del Rosso è Assediato durante il movimento. Il Blu spende 2 PM per rimuovere il CP del Rosso a Pergamon, dopodiché muove a Ephesos (3). L'Esercito del Rosso precedentemente Assediato non può tentare un'Intercezione Terrestre a Ephesos.*

*Esempio 2: Demetrios (Blu) muove per Mare dalle Kyklades (4) a Athenai (5) (Assediata dal Giallo) e lascia una UC all'interno di Athenai. Kassandros (Giallo) (6) non può Intercettare la UC. Demetrios sbarca poi all'esterno di Athenai; Kassandros può intercettare l'approdo.*

## 11.3 Rinuncia

Se almeno un tentativo di Intercezione Terrestre ha successo, un Esercito che stava muovendo verso lo spazio di destinazione può scegliere di Rinunciare (cioè, "fare marcia indietro"). In caso di Rinuncia, i pezzi lasciati indietro e sbarcati ritornano al Porto di Imbarco. I pezzi entrati nello spazio di destinazione muovendo dall'interno all'esterno di una Città Maggiore ritornano all'interno della città. I pezzi arrivati da uno spazio adiacente con un tragitto Terrestre, Montuoso o per uno Stretto ritornano indietro in quello spazio col medesimo tragitto. Gli Eserciti Indipendenti entrati nella posizione di destinazione dalla loro casella di raccolta ritornano alla loro casella di raccolta (e diventano inattivi). Se un pezzo Rinuncia, Rinunciano anche tutti i pezzi che muovevano con lui e che ne hanno i requisiti. I pezzi senza PM possono Rinunciare, ma un Generale attivato che Rinuncia **perde tutti i PM rimanenti**.

# 12. EVASIONE

Le Evasioni consentono agli Eserciti non in movimento di fuggire dagli Eserciti nemici che sono entrati nella loro posizione. Un Generale che Evade deve portare con sé tutti i Generali Subordinati amici, le UC amiche e i Membri della Famiglia Reale controllati dalla propria Fazione, e muovere di 1 o 2 spazi.

## 12.1 Requisiti per l'Evasione

Un Generale può tentare un'Evasione solo se ha un tragitto e una destinazione consentiti.

Ciascuno spazio in cui Evade deve:

- contenere un suo CP, essere non controllato, o occupato da una sua UC,
- non essere occupato da una UC nemica,
- non essere occupato da un Generale nemico, a meno che il Generale che Evade non abbia una propria UC che Evade con lui,
- non essere collegato mediante tragitti Montuosi, Marini, Trans-Mediterranei o da Stretti.

**Altre restrizioni:** Un Generale non può Evadere se durante la medesima attivazione un altro Generale ha effettuato un'Intercezione **con successo** nello spazio di destinazione. Un Generale appartenente al giocatore che muove non può Evadere. Un Generale non può Evadere se il Generale in movimento sta eseguendo un'Intercezione, Evasione, Rinuncia o Ritirata. Non è consentito mettere un Generale Minore in uno spazio per poter tentare un'Evasione.

## 12.2 Dichiarare e Risolvere le Evasioni

Ciascun Generale nella posizione di destinazione che ha i requisiti per Evadere può tentare di Evadere. Annunciate prima tutti i tentativi di Evasione (dichiarando se ciascun Generale che ne ha i requisiti tenterà o no di Evadere), e passate poi alla loro risoluzione.

Se due giocatori desiderano Evadere allo stesso momento, devono dichiarare i loro tentativi di Evasione in Ordine di Turno, e poi risolverli sempre in Ordine di Turno.

Dopo che tutti i tentativi di Evasione sono stati dichiarati, tirate un dado per ciascun Generale che Evade, per vedere se il tentativo ha successo. Se il tiro è **maggiore** del suo **Livello di Iniziativa** (o almeno "3" se il Generale che Intercetta è Lysimachos, grazie alla sua Abilità Speciale), il tentativo ha successo.

### A. Evasione con successo

Se il tentativo ha successo, spostate il vostro Generale dallo spazio di destinazione di 1 o 2 spazi consentiti. Non siete obbligati a decidere dove andrà il vostro Generale fino a che il tiro non ha successo.

Un Generale che Evade deve portare con sé tutti i Generali Subordinati, le UC e i Membri della Famiglia Reale controllati dalla propria Fazione nello spazio di destinazione. Non potete dividere il vostro Esercito quando Evadete, e neppure raccogliere o lasciare indietro UC, Generali o Membri della Famiglia Reale.

**Restrizioni per l'Evasione:** un Generale che Evade non può entrare:

- Nello spazio adiacente allo spazio di destinazione da cui il Generale attivato è arrivato nella posizione di destinazione, oppure
- Nello spazio di destinazione. Ciò significa che nel corso di un'Evasione il Generale che Evade non può uscire dalla posizione di destinazione e poi rientrarvi.

Se il Generale in movimento ha abbastanza PM, può continuare a muovere.

Un Generale può Evadere più volte durante un Segmento.

**Esercito vs. Generale:** Se un Esercito che Evade entra in una posizione occupata da un Generale nemico senza UC, o se la attraversa, il Generale nemico viene Disperso. Ciò non causa la perdita dello status di Campione, poiché questo "attacco" non avviene durante il turno del giocatore che Evade. Il Generale nemico non può tentare di Evadere e non può concedere Libero Passaggio: viene automaticamente Disperso.



*Esempio: Il Generale Minore del Blu è all'interno di Sousa (2) con 2 UC. Seleukos (Giallo) è all'esterno di Sousa senza UC. Il Generale Minore del Rosso che si trova a Larsa (1) con 3 UC muove a Sousa. Il Generale Minore del Blu e 2 UC muovono dall'interno all'esterno di Sousa. Seleukos, primo in Ordine di Turno, Evade a Charax (3). Il generale Minore del Blu Evade a Elemais (4) (non controllata, contiene Peithon (Nero) e nessuna UC), Disperdendo Peithon. Il Blu continua l'Evasione a Ouxioi (5). Il Blu non perde lo status di Campione per aver Disperso Peithon.*

### B. Penalità in caso di insuccesso

Se un Generale tira per Evadere e il tiro non ha successo, la sua Fazione non riceverà alcun punto Truppe Locali se la Procedura si conclude con una Battaglia Terrestre.

# 13. MOVIMENTO E BATTAGLIE NAVALI

Un Movimento Navale è un movimento dalla posizione marina all'interno di uno spazio o verso di essa, o un movimento su tragitti Marini o Trans-Mediterranei.

## 13.1 Limitazioni al Movimento Navale

Ci sono diverse e **importanti** caratteristiche e limitazioni che si applicano al Movimento Navale, di seguito illustrate:

- Giocatori che non controllano Flotte **possono** usare il Movimento Navale.
- Al massimo **1 Esercito o Generale** attivato per **Segmento** può usare il Movimento Navale.
- Fino a un totale di **8 UC** per Segmento possono essere mosse con Movimento Navale, insieme a un qualsiasi numero di Generali e Membri della Famiglia Reale.
- Un Generale può spendere PM su terra (per muovere su tragitti Terrestri, Montuosi o Stretti, condurre Assedi o rimuovere CP) **prima o dopo** un Movimento Navale, ma non sia prima che dopo.
- Un Generale attivato che raggiunge una posizione terrestre dopo aver usato un Movimento Navale non può tornare in mare nella stessa attivazione; vale a dire, il Movimento Navale termina in quella posizione.
- Nessun pezzo può terminare il suo movimento in una posizione marina. Tutti i pezzi che usano il Movimento Navale devono sbarcare o essere lasciati indietro prima del termine dell'attivazione.
- Il Movimento Navale non può essere usato per Intercettare o Evadere.

Gli **Eserciti Indipendenti** non possono usare il Movimento Navale.

## 13.2 Procedura di Movimento Navale

1. Dovete **dichiarare** quali delle vostre Flotte disponibili scorteranno il vostro Movimento Navale **prima** che esso inizi. Non potete cambiare idea in seguito, durante il movimento. Non siete obbligati a usare tutte le vostre Flotte disponibili per scortare il vostro Movimento Navale: in questo caso, separate fisicamente i vostri segnalini Flotta disponibili per indicare quali scorteranno il Movimento Navale e quali no. Potete usare tutte le vostre Flotte disponibili.
2. Il **Porto di Imbarco** è lo spazio dove il vostro Esercito (o Generale) attivato inizia il suo Movimento Navale, muovendo da una posizione terrestre a una posizione marina (al costo di 0 PM).
3. Annunciate lo spazio verso cui l'Esercito (o Generale) attivato muove con un tragitto Marino o Trans-Mediterraneo.
4. In Ordine di Turno, i giocatori possono ora dichiarare una **Battaglia Navale** o giocare la carta Tyche *Tempeste Marine*. Ogni giocatore che dichiara una Battaglia Navale (l'Intercettore) deve anche dichiarare quali delle sue Flotte disponibili coinvolgerà nella Battaglia Navale. Nessun altro pezzo può unirsi al combattimento.

5. Risolvete una Battaglia Navale. Se il giocatore che muove perde la battaglia, l'Esercito (o Generale) attivato ritorna al Porto di Imbarco e la sua attivazione ha termine.
6. L'Esercito (o Generale) attivato può ora entrare nello spazio di destinazione.

L'Esercito (o Generale) attivato può ora raccogliere o lasciare UC, Generali e Membri della Famiglia Reale che si trovano nel suo stesso spazio, ma il Generale attivato rimane nella posizione marina – solo i pezzi raccolti o lasciati muovono tra le posizioni terrestri e marina nello spazio.

Potete raccogliere pezzi da qualsiasi posizione, ma durante un Movimento Navale non potete lasciare indietro pezzi in una posizione che contiene una UC nemica (potete però sbarcare in quella posizione). Potete lasciare indietro pezzi in una Città Portuale Maggiore Assediata, purché sia vostra o Assediata dalla Fazione del Generale.

Se la Città Maggiore è sotto il vostro controllo, i pezzi approdano all'interno della città (tenendo presente il limite di 2 UC delle Città Maggiori). Se la Fazione del Generale sta Assediando la città, i pezzi si uniscono all'Esercito all'esterno della città.

*Esempio 1: Un Esercito di 8 UC si imbarca da un porto e lascia 4 UC nello spazio successivo raggiunto. L'Esercito continua muovendo per mare, ma non può raccogliere UC per il resto del suo Movimento Navale, poiché il suo generale ha mosso le 8 UC massime per il Segmento.*

7. Se ci sono PM rimanenti, il Movimento Navale può continuare (andate al punto 3 sopra).
8. Il **Porto di Sbarco** è lo spazio in cui il vostro Generale attivato muove su una posizione terrestre dopo essere stato in mare. Un Movimento Navale termina con uno Sbarco.



*Esempio 2: Demetrios, nella Fazione del Giallo, inizia la sua attivazione a Xanthos (1) con 5 UC e 4 PM da spendere. Nel Segmento corrente, nessun altro Generale ha usato il Movimento Navale. Il Giallo annuncia: "Muovo Demetrios a Rhodos per mare con tutte le mie Flotte". Demetrios si imbarca (Xanthos è il suo Porto di Imbarco) e spende 1 PM per raggiungere Rhodos (2). Nessuno dichiara una Battaglia Navale, quindi Demetrios sbarca (approda) all'esterno della Città Maggiore a Rhodos, dopodiché spende 2 PM per condurre un Assedio. Anche se gli è rimasto 1 PM, non può andarsene da Rhodos nel Segmento corrente, poiché non può iniziare un altro Movimento Navale dopo lo sbarco. Il suo PM rimanente non è sufficiente per condurre un altro Assedio, quindi non può usare il suo ultimo PM.*



**Esempio 3:** Il Blu ha 2 UC e un Membro della Famiglia Reale, Herakles, a Tyros ①, Assediati da un Esercito del Giallo. Nel proprio Segmento Tyche, il Blu mette un Generale Minore, "Alketas", all'interno di Tyros, dopodiché gioca una carta Tyche da 3 PO per far condurre una Marcia Forzata a Alketas, dandogli 3 PO da spendere. Il Blu dice "Parto da Tyros per mare con tutte le mie Flotte", dopodiché muove Alketas, le 2 UC e Herakles a Ake ②. Il Giallo non può dichiarare una Battaglia Navale, poiché tutte le sue Flotte sono Disperse: potrebbe bloccare questa mossa solo giocando la carta Sorpresa Tempeste Marine. Il Blu dichiara che muove per mare attraverso Gaza ③ (ignorando l'Esercito di Antigonos) fino a Pelousion ④, dove sbarca nella relativa sicurezza del grosso Esercito di Ptolemaios. Il Blu sposta Alketas fuori dalla mappa e mette le 2 UC e Herakles sulla carta Generale di Ptolemaios.

### 13.3 Battaglia Navale

Una Battaglia Navale non può avere luogo se il vostro Esercito o Generale sta Rinunciando o Ritirandosi. Il Movimento Navale consentito dall'evento della carta Tyche *La Flotta Pontica* non può venire interrotto da una Battaglia Navale.

**A. Dichiarare una Battaglia Navale:** Per dichiarare una Battaglia Navale, un giocatore:

- Deve avere almeno una Flotta disponibile,
- Deve avere un CP entro 2 spazi dal Generale attivato, misurati su tragitti Marini (non Trans-Mediterranei, Terrestri, Montuosi o Stretti),
- Non può aver dichiarato una Battaglia Navale precedentemente nello stesso Segmento (anche se è stata cancellata), e
- Il Generale attivato non può essere suo.

Ricordate che se siete ancora un Campione, dichiarare una Battaglia Navale contro un altro Campione (tranne l'Usurpatore) modifica il vostro status da Campione a Successore.

**B. Cancellare le Battaglie Navali:** Se il giocatore che muove viene sconfitto in una Battaglia Navale, tutte le Battaglie Navali rimanenti vengono cancellate. Le Battaglie Navali possono anche venire cancellate, prima che vengano tirati i dadi per la battaglia, dalle carte Tyche *Nebbia* o *Tempeste Marine*. Potete perdere lo status di Campione solo se una Battaglia Navale che avete dichiarato avviene effettivamente.

**Esempio:** Il Rosso e il Blu dichiarano entrambi una Battaglia Navale nello stesso spazio contro il Giallo. Il Rosso viene prima in Ordine di Turno, quindi il Rosso combatte la prima Battaglia Navale (eventualmente perdendo lo status di Campione). Il Rosso vince la battaglia,



cancellando così la battaglia del Blu. Lo status di Campione del Blu rimane invariato.

**C. Forza della Flotta:** Ciascuna parte in una Battaglia Navale ha una Forza della Flotta, pari al totale dei numeri sui lati a faccia in su delle Flotte che scortano il Movimento Navale o lo Intercettano. Se una parte è priva di Flotte, ha una Forza della Flotta pari a 0.



**D. Tiri Battaglia Navale:** Dopo una pausa per dare ai giocatori la possibilità di giocare *Nebbia*, *Tempeste Marine* o *Amminglio Superiore*, ciascun giocatore tira due dadi e incrocia il tiro con la sua Forza della Flotta sulla Tabella Battaglia. Il risultato è il suo Punteggio di Battaglia.

**Parità:** Se i Punteggi di Battaglia di entrambe le parti sono uguali, la Flotta del giocatore che muove ha evitato la Flotta dell'Intercettore dopo una schermaglia senza conseguenze. Nessuno dei giocatori perde Flotte. Risolvete la Battaglia Navale successiva, o, se non ci sono altre Battaglie Navali da risolvere, il giocatore che muove continua il suo Movimento Navale.

**Vittoria del giocatore che muove:** Se il Punteggio di Battaglia del giocatore che muove è maggiore del Punteggio di Battaglia dell'Intercettore, tutte le Flotte dell'Intercettore che erano coinvolte nell'intercezione vengono Disperse. Il giocatore che muove non subisce perdite. Risolvete la Battaglia Navale successiva, oppure, se non ci sono altre Battaglie Navali da risolvere, il giocatore che muove continua il suo Movimento Navale.

**Sconfitta e Ritirata del giocatore che muove:** Se il Punteggio di Battaglia dell'Intercettore è maggiore del Punteggio di Battaglia del giocatore che muove, tutte le Flotte nella scorta del giocatore che muove vengono Disperse. Tutte le UC che partecipavano al Movimento Navale al punto di intercezione subiscono Attrito. Dopodiché, il Generale attivato si Ritira al Porto di Imbarco, spendendo tutti i suoi PM rimanenti. Tutti i Generali, UC e Membri della Famiglia Reale che viaggiavano con il Generale attivato al momento della battaglia si Ritirano con lui al Porto di Imbarco, anche se erano stati raccolti da spazi diversi. I pezzi che erano stati lasciati indietro prima della battaglia rimangono dove sono. L'Intercettore non subisce perdite. Tutte le Battaglie Navali rimanenti vengono cancellate.

**Esempio:** Il Rosso intercetta il Movimento Navale del Blu. Il Blu ha un Generale Minore, 1 UC Mercenari e Herakles, scortati dalla Flotta di Athenai sul suo lato potenziato (Forza della Flotta 3). Il Rosso intercetta con le Flotte di Makedonia e Karia, non potenziate (Forza della Flotta 2). Il Blu tira un 6, ottenendo un Punteggio di Battaglia di 1. Il Rosso tira un 10, ottenendo un Punteggio di Battaglia di 3. La Flotta di Athenai del Blu viene voltata sul suo lato normale e messa nella Casella Dispersi. Il Blu tira un 6 per l'Attrito, eliminando la UC. Herakles e il Generale Minore si Ritirano al Porto di Imbarco. Se al Porto di Imbarco non ci sono UC amiche, il Generale Minore viene rimosso dalla mappa.

# 14. BATTAGLIE TERRESTRI

Una Battaglia Terrestre risolve uno scontro tra due Fazioni le cui UC si trovano nella stessa posizione, se le UC non possono essere Annientate.

## 14.1 Attaccante e Difensore

La Fazione del Generale attivato è l'Attaccante. L'altra Fazione con UC nella posizione di destinazione è il Difensore.

*Esempio: Un Esercito del Rosso entra in una Città Minore controllata dal Blu. Un Esercito del Blu intercetta in quello spazio. L'Esercito del Rosso non è grande abbastanza per Annientare l'Esercito del Blu. Il Rosso è l'Attaccante, il Blu è il Difensore.*

L'Attaccante e il Difensore possono essere lo stesso giocatore, ma Fazioni differenti, se il giocatore sta controllando un Esercito Indipendente in movimento (cioè se l'Attaccante è la Fazione Indipendente).

## 14.2 Battaglie e Città Maggiori

Se lo spazio di destinazione contiene una Città Maggiore, e una Fazione ha UC e/o Generali sia all'interno che all'esterno della città, il giocatore di quella Fazione deve scegliere se e quali delle sue UC e/o Generali all'interno si spostano all'esterno della città per unirsi alla battaglia. I pezzi della Fazione dell'Esercito attivato che escono dalla città vengono considerati come mossi dal Generale attivato. Un Generale che si unisce alla battaglia in questa maniera può diventare il Generale in Comando per la sua parte. I pezzi che si uniscono alla battaglia sono soggetti a Perdite in Battaglia e agli effetti delle Carte Battaglia, al contrario dei pezzi che rimangono all'interno della città. Se il loro Esercito deve Ritirarsi, i pezzi sopravvissuti provenienti dall'interno della città devono Ritirarsi all'interno della città.

## 14.3 Carte Battaglia

Successivamente, i giocatori che hanno UC nella battaglia possono giocare carte Sorpresa attinenti alle Battaglie: *Ammutinamento*, *Dispositivi Anti-Elefanti*, *Scudi d'Argento*, e/o la carta opzionale *Superiorità di Cavalleria*. L'Attaccante gioca per primo le sue eventuali carte Sorpresa, dopodiché gioca le carte il Difensore.

## 14.4 UC Esercito Reale

Se ci sono UC ER dall'una o dall'altra parte di una Battaglia Terrestre, calcolate il Prestigio delle parti per lo spazio della battaglia. Se il Prestigio della parte con le UC ER è inferiore, mettete da parte tutte le UC ER di quella parte. Quelle UC ER non contribuiscono alla Forza in Battaglia della loro parte e non possono essere eliminate in quella battaglia. Se la parte cui appartengono perde la battaglia, le UC ER messe da parte disertano e passano alla parte avversa alla fine della battaglia (cioè, le UC ER appartengono al giocatore che ha vinto).

## 14.5 Truppe Locali

Calcolate i punti Truppe Locali per ciascuna Fazione:

- La Fazione che controlla lo spazio di battaglia guadagna 1 punto Truppe Locali.
- La Fazione che controlla la Provincia contenente lo spazio di battaglia guadagna 2 punti Truppe Locali.

*I punti Truppe Locali sono cumulativi. Ciò significa che, se una Fazione controlla sia lo spazio di battaglia che la sua Provincia, guadagna 3 punti Truppe Locali.*

- Se PEUKESTAS è il Generale in Comando di una parte e lo spazio di battaglia è in Sousiane, Media o Persis, i punti Truppe Locali della sua Fazione vengono **raddoppiati**.

**Eccezione per Fallita Evasione:** Se un Generale tenta di Evadere e fallisce nel corso della stessa Procedura, i punti Truppe Locali della sua Fazione sono sempre pari a 0, anche se la sua Fazione controlla lo spazio di battaglia e/o la sua Provincia.



*Esempio: Peukestas è il Generale in Comando per una delle parti, e lo spazio di battaglia è Persepolis (1). La sua Fazione (Blu) controlla Persepolis, ma non Parsargadai (2), quindi il Blu non controlla la Provincia di Persis. Peukestas non ha fallito un tiro Evasione durante la Procedura corrente. I punti Truppe Locali per la Fazione di Peukestas sono  $1 \times 2 = 2$  (grazie all'abilità speciale di Peukestas).*

## 14.6 Forza in Battaglia

Calcolate la Forza in Battaglia di ciascuna Fazione come segue:

- Se sono presenti UC Elefanti, tirate i Dadi Elefanti per determinarne la Forza di Combattimento.
- Calcolate la somma della Forza di Combattimento (numeri tra parentesi) delle UC che partecipano alla battaglia per ciascuna Fazione. Non sommate la Forza di Combattimento di eventuali UC Esercito Reale messe da parte.
- Aggiungete i punti Truppe Locali di ciascuna Fazione al suo totale di Forza di Combattimento. Il risultato è la Forza in Battaglia di quella Fazione.





*Esempio: Continuando l'esempio precedente, Peukestas ha 2 UC Macedoni Leali e 2 UC Mercenari. La Forza in Battaglia della sua Fazione è 4 (UC Leali) + 2 (UC Mercenari) + 2 (punti Truppe Locali) = 8. Peithon ha 2 UC Macedoni Leali e 4 UC Elefanti. Era stata giocata la carta Dispositivi Anti-Elefanti, ma è stata cancellata da Bugiardo Cretese. I tiri coi Dadi Elefanti sono 0, 4, 2 e 1. La Forza in Battaglia della Fazione di Peithon è 4 (UC Leali) + 7 (UC Elefanti) = 11.*

## 14.7 Punteggio di Battaglia

Ciascuna Fazione tira 2 dadi (per il suo tiro di Battaglia Terrestre). Per ogni Fazione, modificate tutti i tiri individuali che sono inferiori al **Livello di Battaglia** del Generale in Comando di quella Fazione in maniera che siano uguali al suo Livello di Battaglia. Dopodiché, se una Fazione ha giocato la carta Sorpresa opzionale *Superiorità di Cavalleria*, aggiungete +1 al suo tiro. Sulla Tabella Battaglia, incrociate il tiro modificato di ciascuna Fazione con la sua Forza in Battaglia: il risultato è il Punteggio di Battaglia di quella Fazione. Se i Punteggi di Battaglia sono uguali, la battaglia termina in **parità**.

Se una Fazione ha un Punteggio di Battaglia **maggiore** dell'altra, la Fazione con il Punteggio di Battaglia maggiore vince la battaglia, e la Fazione con il Punteggio di Battaglia inferiore perde la battaglia.

*Esempio: Continuando l'esempio precedente, il Livello di Battaglia di Peukestas è [2]. La sua Fazione tira un 3 e un 6. Incrociando il suo tiro di 9 con la sua Forza in Battaglia di 8 si ottiene un Punteggio di Battaglia per la Fazione di Peukestas pari a 6. Il Livello di Battaglia di Peithon è [3]. La sua Fazione tira un 1 e un 3. L'1 diventa un 3. Incrociando il suo tiro di 6 con la sua Forza in Battaglia di 11 si ottiene un Punteggio di Battaglia per la Fazione di Peithon pari a 5. Vince la Fazione di Peukestas.*

## 14.8 Perdita del Generale in Comando

Se il tiro di Battaglia Terrestre modificato (non il Punteggio di Battaglia) della Fazione di un giocatore è esattamente 9, e il Generale in Comando della Fazione è un Generale Maggiore (non Minore), tirate un dado per vedere se il Generale sopravvive alla battaglia. Se la vostra Fazione ha vinto o la battaglia è terminata in parità, il vostro Generale viene ucciso se il tiro è "6". Se la vostra Fazione ha perso la battaglia, il vostro Generale viene ucciso se il tiro è "5" o "6". Se il vostro Generale viene ucciso, rimuovetelo permanentemente dal gioco. I tiri per la Perdita del Generale in Comando hanno effetto solo sui Generali Maggiori in Comando. Se il vostro Generale viene ucciso, il vostro Prestigio non cambia nella battaglia in corso. Se il vostro Generale in Comando viene ucciso, il vostro Generale Maggiore più alto in Grado presente nella posizione della Battaglia, o un Generale Minore messo da voi in quella posizione, può diventare il vostro nuovo Generale in Comando. Se nessun Generale prende il comando e non controllate lo spazio della battaglia, dopo che la battaglia è stata risolta tutte le UC sopravvissute nel vostro Esercito vengono Disperse. Questi effetti hanno luogo immediatamente. La Fazione avversaria non ottiene il controllo di eventuali Membri della Famiglia Reale presenti se non dopo la battaglia.

*Esempio: Continuando l'esempio precedente, la Fazione di Peukestas ha tirato un 9 modificato, perciò deve tirare per la Perdita del Generale in Comando. Il giocatore tira un 6, e Peukestas viene ucciso. Eumenes, che era un Generale Maggiore Subordinato sotto Peukestas, prende il comando. Le UC sulla carta Generale di Peukestas vengono spostate sulla carta Generale di Eumenes.*

## 14.9 Perdite in Battaglia

Dopo aver verificato la Perdita del Generale in Comando e le sue conseguenze, le Fazioni subiscono perdite nella posizione della Battaglia:

**Parità:** Se la battaglia è finita in parità, ciascuna Fazione che ha partecipato alla battaglia perde 1 UC a propria scelta.

**Fazione vincente:** La Fazione di un giocatore che ha vinto una battaglia perde 1 UC a sua scelta. **Eccezione:** Se il Punteggio di Battaglia della Fazione vincente era almeno il *doppio* del Punteggio di Battaglia della Fazione avversaria, la Fazione vincente *non* perde una UC.

Se il vostro Punteggio di Battaglia era almeno 1 e quello del vostro avversario era 0, non perdetevi una UC.

**Fazione sconfitta:** La Fazione di un giocatore che ha perso una battaglia subisce perdite (solo nella posizione della battaglia):

- Tutte le sue UC Mercenari ed Elefanti vengono eliminate.
- Tutte le sue UC Macedoni (Leali, Esercito Reale e Scudi d'Argento) che hanno partecipato alla battaglia subiscono Attrito come un singolo gruppo. Tutte le UC Macedoni sopravvissute all'Attrito vengono Disperse.
- Tutti i suoi Generali Maggiori vengono Dispersi.
- La Fazione perde il controllo di tutti i Membri della Famiglia Reale.

**Eserciti Indipendenti:** Se SEUTHES o GLAUKIAS perdono una battaglia, rimetteteli nelle rispettive caselle di raccolta. Gli altri Eserciti Indipendenti, quando perdono una battaglia, vengono rimossi dal gioco.

**UC ER e pezzi in Città Maggiori:** Le UC Esercito Reale messe da parte all'inizio di una Battaglia Terrestre e i pezzi che sono rimasti all'interno di una Città Maggiore durante una Battaglia Terrestre non subiscono Attrito né perdite. Le UC ER messe da parte si uniscono alla Fazione che ha vinto la battaglia, o alla loro Fazione originale se la battaglia è finita in parità, dopo aver risolto le Perdite in Battaglia, ma prima della Ritirata. Le UC ER che si uniscono alla Fazione del Generale attivato si considerano mosse dal Generale attivato.

*Esempio: Continuando l'esempio precedente, la Fazione di Eumenes (la Fazione vincente) sceglie di perdere 1 UC Mercenari. La Fazione di Peithon perde tutte e 4 le UC Elefanti. Il giocatore tira un 4 per l'Attrito e verifica il tiro sulla colonna "2" della Tabella Attrito. Il risultato è un "c", che significa che non vengono perse UC Macedoni per Attrito; invece, sia le UC Leali che Peithon vengono Dispersi. Eumenes rimane a Persepolis con 2 UC Leali e 1 UC Mercenari.*

## 14.10 Ritirata

Se la battaglia è terminata in parità, tutti i Generali e le UC dell'Attaccante e i Membri della Famiglia Reale da lui controllati nella posizione della Battaglia devono Ritirarsi. I pezzi lasciati indietro e sbarcati che devono Ritirarsi vanno al Porto di Imbarco. I pezzi entrati nella posizione di Battaglia muovendo dall'interno all'esterno di una Città Maggiore ritornano all'interno della città. I pezzi arrivati da uno spazio adiacente con un tragitto Terrestre, Montuoso o per uno Stretto ritornano indietro in quello spazio col medesimo tragitto. Gli Eserciti Indipendenti entrati nella posizione di Battaglia dalla loro casella di raccolta ritornano alla loro casella di raccolta (e diventano inattivi).

# 15. ASSEDI

Un Assedio completato con successo rimuove un CP da uno spazio Indipendente o da una Città Maggiore di un altro giocatore. Generali, UC e Membri della Famiglia Reale all'interno di una Città Maggiore catturata subiscono perdite come se come fossero stati sconfitti in una Battaglia Terrestre.

Ricordate che, se siete un Campione, condurre un Assedio contro una Città Maggiore controllata da un altro Campione (tranne l'Usurpatore) modifica il vostro status da Campione a Successore, facendovi perdere 3 Legittimità.

## 15.1 Assediato/Assediante

Uno spazio Città Maggiore controllato o uno spazio Indipendente è **Assediato** quando un Esercito, contenente un qualsiasi numero di UC nemiche nei confronti di quello spazio, è in quello spazio. È sufficiente che l'Esercito sia presente: non è necessario che conduca un Assedio (cioè, tiri sulla Tabella Assedi), né che ci siano suoi segnalini Punti Assedio. L'Esercito è l'Assediante; i pezzi all'interno di una Città Maggiore Assediata sono gli Assediati. Mettete le pedine dei vostri Generali Minori, Unità di Combattimento e Membri della Famiglia Reale controllati (se usate le pedine) Assediati sotto il vostro CP, a meno che non siano sulla carta di un Generale. I pezzi possono essere Assediati solo in Città Maggiori **di giocatori**. Gli spazi non controllati e le Città Minori controllate da giocatori non possono essere Assediati.

## 15.2 Condurre un Assedio

### A. Requisiti

Per condurre un Assedio (cioè, per tirare sulla Tabella Assedi), il vostro Esercito deve Assediare uno spazio e avere almeno 3 UC.

In un Segmento Resa può essere condotto al massimo un Assedio per spazio. In un Segmento Resa non sono richiesti PM.

Durante un Segmento Tyche o Attivazione, un Esercito può condurre fino a 2 Assedi nello stesso spazio. Per condurre un Assedio in un Segmento Tyche o Attivazione, un Esercito deve essere attivato e spendere 2 PM. Lo stesso Esercito deve condurre entrambi gli Assedi in un solo Segmento.

**Non già mossi/lasciati indietro/Battaglie:** Un Generale o una UC che sono stati mossi da un altro Generale, hanno partecipato a una Battaglia Terrestre, o sono stati lasciati indietro durante lo stesso Segmento, *non* possono condurre un Assedio o essere contati tra le 3 UC richieste per condurre un Assedio.

### B. Risultati:

Per condurre un Assedio, tirate un dado e modificatelo come segue:

- 1 Se Assediate una Città Portuale Maggiore e non avete Flotte disponibili
- 1 Se Assediate Rhodos
- +1 Se Assediate Memphis o Babylon
- +1 Se Assediate una Città Maggiore con L'Elepoli
- +3 Se Assediate una Città Maggiore con la carta *Traditore all'Interno della Città*

- +1 Se utilizzate l'Abilità Speciale di Demetrios o Menelaos
- 1 Se Assediate una Città Maggiore con all'interno Polyarchos

Verificate il tiro modificato sulla Tabella Assedi. Il risultato è costituito da due numeri o trattini, separati da "/". Il numero a sinistra è il numero di Punti Assedio da aggiungere all'avanzamento dell'Assedio. Mettete i segnalini Punti Assedio indicati vicino allo spazio per tracciare l'avanzamento dell'Assedio. Il numero a destra è il numero di UC (a scelta dell'Assediante) che dovete immediatamente eliminare dall'Esercito che conduce l'Assedio.



*Esempio: Demetrios e il suo Esercito di 2 UC conducono un Assedio contro Pella in un Segmento Attivazione. Viene tirato un 2. Il risultato di '1 / 1' sulla tabella Assedi significa che viene messo 1 Punto Assedio, e l'Esercito perde 1 UC.*

## 15.3 Togliere un Assedio

Se non avete più UC in uno spazio, rimuovete tutti i segnalini Punto Assedio che avete accumulato in quello spazio. Se un Esercito Assediante viene sconfitto in una Battaglia Terrestre, l'Esercito vittorioso non conserva i precedenti Punti Assedio dell'altro Esercito.

## 15.4 Completare un Assedio

Avete completato con successo un Assedio quando l'avanzamento dell'Assedio in uno spazio Assediato dal vostro Esercito raggiunge almeno il seguente numero di Punti Assedio:

Città Maggiore	3 Punti Assedio
Roccaforte Indipendente	2 Punti Assedio
Città Minore Indipendente	1 Punti Assedio

**Rimuovere i Punti Assedio:** Quando completate un Assedio, rimuovete il CP e tutti i segnalini Punti Assedio nello spazio. Se è una Città Maggiore, tutti i Generali, UC e Membri della Famiglia Reale all'interno della città subiscono Attrito come fossero in una Fazione sconfitta in una Battaglia Terrestre.

**CP in Segmento Resa:** Se (e solo se) completate l'Assedio durante il vostro Segmento Resa, potete mettere immediatamente un vostro CP in quello spazio. Se completate un Assedio durante un Segmento Tyche o Attivazione, dovete aspettare un Segmento Tyche o Resa successivo per mettere in quello spazio il vostro CP.

# 16. REGOLE OPZIONALI

Ognuna di queste regole opzionali può essere usata indipendentemente o assieme ad altre regole opzionali. Prima di iniziare la partita, tutti i giocatori devono essere d'accordo su quali regole opzionali verranno usate.

Le regole opzionali contrassegnate con \* (asterisco) erano opzionali anche nella terza edizione de I Successori.

## OPZIONI DI PREPARAZIONE DEL GIOCO

### 16.1 Carte Tyche Opzionali

Potete includere alcune, nessuna o tutte le carte Tyche opzionali del Mazzo Tyche. Il numero sulle carte seguenti include una 'O' (p.es. 'O-60') che le identifica come opzionali: *Superiorità di Cavalleria x2 (non raccomandata con 16.9), Fondazione di una Capitale, Matrimonio Diplomatico, Oracolo, Il Fantasma di Alessandro, Ammiraglio Superiore x2, Il Prezzo del Fallimento e Porto Riformito.*

**Fondazione di una Capitale:** Regole aggiuntive che si applicano oltre a quelle indicate sulla carta Tyche.

Quando mettete il vostro segnalino di capitale completa sulla mappa, lo spazio diventa una Città Maggiore. Viene considerata a tutti gli effetti come una Città Maggiore, e deve essere controllata (in aggiunta alle altre Città Maggiori normali) per permettere il controllo della Provincia.

*Esempio: Il Blu ha completato la costruzione della sua capitale ad Alessandria. Il segnalino di costruzione della capitale viene rimosso dalla mappa, voltato sul suo lato 2V e messo sulla carta Fazione. Il segnalino di capitale completata viene messo ad Alessandria.*

Se perdetevi il controllo della vostra Capitale, rimuovete il segnalino '2V' dalla vostra carta Fazione, riducete i vostri PV di 2, date il segnalino Capitale voltato sul suo lato '1V' alla Fazione che ve ne ha tolto il controllo (che potrebbe essere la Fazione Indipendente), e aumentate i suoi PV di 1 (a meno che non sia la Fazione Indipendente); lo spazio ritorna a essere una Città Minore.



*Esempi storici: Selenkeia, Lysimacheia, Kassandreia, Antigonia e Ptolemais.*

### 16.2 Herakles



Herakles inizia il gioco fuori dalla mappa (al pari di Philippos). Mettetelo sulla mappa a **Pergamon** (in Lydia) quando Alexandros viene ucciso (o assassinato).

*Per quasi tutta la sua vita, Herakles, il figlio illegittimo e in parte persiano di Alessandro, fu un bambino normale che conduceva una vita tranquilla a Pergamon, insieme alla famiglia di sua madre. Solo dopo che Philippos e Alexandros furono entrambi uccisi, Herakles venne coinvolto nelle Guerre dei Diadochi. Se avesse vissuto più a lungo e trovato un campione più efficace di Polyperchon, avrebbe forse potuto portare la pace a parte dell'impero macedone.*

## OPZIONI PREPARATIVI

### 16.3 Costruzione Rapida del Carro Funebre



Se controllate il Carro Funebre, potete usare la vostra opzione carte in un Segmento Tyche del Turno di Gioco I per scartare una carta da 4 PO e completare la costruzione del Carro Funebre. Dopodiché, il carro Funebre può essere mosso nel Turno di Gioco I, a partire dal Segmento Attivazione del Turno del giocatore corrente. Alessandro non può comunque essere seppellito durante il Turno di Gioco I.

### 16.4 Distruzione del Carro Funebre

Se un Esercito Indipendente (o un CP Indipendente) si dovesse trovare in una situazione in cui potrebbe prendere il controllo del Carro Funebre se fosse un Generale di un giocatore (o un CP di un giocatore), rimuovete il Carro Funebre dal gioco (viene distrutto).

## OPZIONI ASSEDI

### 16.5 Unità di Combattimento in Difesa in Assedi

Ogni volta che viene ottenuto il terzo Punto Assedio contro una Città Maggiore, se ci sono UC all'interno della città rimuovete 1 UC dall'interno della città invece di aggiungere un Punto Assedio.

*Esempio: Sono stati ottenuti 2 Punti Assedio contro Pella, e all'interno ci sono 2 UC. Il Generale Assediante conduce un altro Assedio, e tira un "6" modificato che aggiungerebbe altri 2 Punti Assedio. Le 2 UC all'interno della città vengono eliminate. L'avanzamento dell'Assedio rimane a 2 Punti Assedio.*

## 16.6 UC Esercito Reale e Assedi



Se delle UC Esercito Reale fanno parte di un Esercito Assediante in procinto di condurre un Assedio, determinate il Prestigio delle forze Assediate e Assedianti in quello spazio. Se il Prestigio della parte Assediante è inferiore, le UC ER Assedianti non possono essere contate tra le 3 UC richieste per condurre l'Assedio.

### OPZIONI UNITÀ DI COMBATTIMENTO E INDIPENDENTI

## 16.7 Attrito in Vettovagliamento

Nel vostro Segmento Vettovagliamento, se avete più UC in uno spazio rispetto al suo Limite di Vettovagliamento, invece di perdere 1 UC tirate per l'Attrito. Verificate il risultato sulla Tabella Attrito. In questo caso, considerate i risultati “-” come “1”.

## 16.8 Limite di Movimento di 8 UC

Non c'è limite a quante UC potete avere in uno spazio, ma non più di 8 UC possono muovere o Intercettare insieme da una posizione allo stesso momento, tranne per Evadere.

## 16.9 Cavalleria

*Tutte le UC ne I Successori (tranne le UC Elefanti) comprendono in realtà anche unità di cavalleria. Questa regola enfatizza il ruolo giocato dalla cavalleria nelle tattiche e nelle strategie macedoni, al prezzo di una maggior complessità. Non viene fatta alcuna distinzione tra i diversi tipi di forze di cavalleria utilizzate negli eserciti macedoni.*

Questa regola opzionale introduce un nuovo tipo di Unità di Combattimento: le **UC Cavalleria**. Le UC Cavalleria rappresentano per lo più formazioni di cavalleria, ma includono anche forze di fanteria leggera d'élite.



Le UC Cavalleria (o “Cav”) hanno caratteristiche uniche, ma hanno delle somiglianze con le UC Mercenari. Ciascuna UC Cavalleria ha una Forza di Combattimento di 1. I due tipi di illustrazioni sulle pedine UC Cavalleria sono irrilevanti.

**Eserciti Indipendenti:** In ciascun Esercito Indipendente, considerate 1 UC come fosse una UC Cavalleria.

**Preparazione:** Date a ogni Generale Iniziale 1 UC Cavalleria in aggiunta alle altre UC che riceve durante la Preparazione.

**Fase Rinforzi:** In ciascuna Fase Rinforzi (a partire dal Turno di Gioco II), ricevete 1 UC Cavalleria e 1 UC Mercenari invece di 2 UC Mercenari se controllate almeno una delle seguenti Province: *Thessalia, Makedonia, Thrake, Armenia, Kappadokia, Media, Persis* o *Sousiane*. Ciò non ha effetto sulle 2 UC Mercenari ricevute dal giocatore con più PV.

**UC carte Tyche:** Quando giocate una delle carte seguenti per il suo evento, ricevete le UC indicate sotto invece delle UC indicate sulla carta:

<i>Mercenari Traci</i>	1 Merc + 1 Cav
<i>Mercenari Cappadoci</i>	1 Merc + 1 Cav
<i>Mercenari Greci (se messi in Thessalia)</i>	1 Merc + 1 Cav
<i>Supporto Popolare Persiano (immediatamente)</i>	1 Merc + 1 Cav
<i>Rinforzi Macedoni</i>	1 Leale o 1 Cav
<i>Coloni Militari Egizi</i>	2 Merc, o 1 Leale, o 1 Cav
<i>Ammutinamento</i>	1 Leale, o 1 Reale, o 1 Cav
<i>Peukestas Satrapo di Persis</i>	2 Merc + 1 Cav
<i>Neoptolemos Satrapo d'Armenia</i>	2 Merc + 1 Cav
<i>Kassandros</i>	2 Merc + 1 Cav
<i>Olympias (se messa in Epeiros)</i>	3 Merc + 1 Cav

**Addestrare la Cavalleria:** Quando Addestrate Truppe, potete scegliere il seguente Tipo di Truppe:

**Cavalleria:** UC Cavalleria, l'addestramento costa 6 PO.

**Spareggio per la Vittoria:** Le UC Cavalleria *non* contano per la seconda condizione della regola dello Spareggio per la Vittoria.

**Assedi di Città Minori e Roccaforti:** Se una UC Cavalleria viene indicata come una delle 3 UC usate per condurre un Assedio su una Città Minore Indipendente o una Roccaforte Indipendente, il Generale spende solo 1 PM per condurre l'Assedio. Se il risultato dell'Assedio indica che una UC deve essere eliminata, al suo posto viene Dispersa una UC Cavalleria. Il numero massimo di Assedi per Segmento consentiti in uno spazio rimane due. Le UC Cavalleria possono essere usate per condurre Assedi contro le Città Maggiori, ma in questo caso non hanno alcun effetto speciale (possono essere eliminate come al solito, ma non Disperse).

**Rimuovere CP dei giocatori:** Se una UC Cavalleria viene indicata come una delle 3 UC utilizzate per rimuovere un CP di un giocatore nemico da una Città Minore, il Generale spende solo 1 PM per rimuovere il CP.

**Movimento attraverso Roccaforti:** Utilizzate la colonna “1” della Tabella Attrito se un Esercito che passa attraverso una Roccaforte Indipendente include una UC Cavalleria.



**Intercettazione Terrestre:** Se un Generale sta Intercettando da una posizione con una UC Cavalleria, modificate il tiro di Intercettazione Terrestre di quel Generale di +1.

Se uno dei pezzi in movimento è una UC Cavalleria, modificate tutti i tiri di Intercettazione Terrestre di -1.

**Evasione:** Se un Generale con una UC Cavalleria sta tentando un'Evasione, modificate il tiro Evasione di quel Generale di +1.

Se uno dei pezzi in movimento è una UC Cavalleria, modificate tutti i tiri di Evasione di -1.

**Punteggio di Battaglia Terrestre:** Se una delle parti in una Battaglia Terrestre include una UC Cavalleria, modificate il suo tiro Battaglia di +1 (dopo aver modificato i dadi a seconda dei Livelli di Battaglia), a meno che l'altra parte non includa almeno 1 UC Elefanti con una Forza di Combattimento maggiore di 0.

**Perdite in Battaglia Terrestre:** La Fazione sconfitta in una Battaglia Terrestre perde tutte le sue UC Cavalleria presenti nella posizione della Battaglia.

Se, prima di subire perdite, una Fazione vittoriosa include una UC Cavalleria e la Fazione sconfitta non include una UC Cavalleria, modificate di +2 il tiro di Attrito della Fazione sconfitta per ogni sua UC Macedone.

*Se non usate la regola opzionale Cavalleria, potete usare le pedine UC Cavalleria come UC Mercenari.*

## 16.10\* Flotte dei Giocatori Disperse

Le Flotte non ritornano più automaticamente ai giocatori durante la Fase Rinforzi. Invece, potete usare la vostra opzione carte nel Segmento Tyche per scartare una qualsiasi carta Evento o Bonus e recuperare dalla Casella Dispersi un Segnalino Flotta da voi controllato. Mettetelo fuori dalla mappa davanti a voi sul suo lato normale (col numero più basso). In questa maniera, una Flotta può diventare disponibile nello stesso Turno di Gioco in cui è stata Dispersa.

Le Flotte che sono non controllate o Indipendenti in una fase Rinforzi ritornano comunque nelle loro caselle di raccolta all'inizio della Fase Rinforzi.

## 16.11\* Reazioni degli Eserciti Indipendenti



I Generali che fanno parte di Eserciti Indipendenti possono tentare Intercezioni Terrestri e/o Evasioni. Si applicano tutti i rispettivi requisiti per le Intercezioni Terrestri e per le Evasioni. Tutte le UC in un Esercito Indipendente si uniscono sempre al loro Generale Indipendente nell'Intercezione o Evasione (gli Eserciti Indipendenti non si dividono mai). Se in uno spazio ci sono più Eserciti Indipendenti, solo uno di essi può tentare un'Intercezione Terrestre o un'Evasione in un dato momento. Se un Generale Indipendente Intercetta con successo, porta con sé solo il proprio Esercito Indipendente. Se un Generale Indipendente Evade con successo, tutti gli Eserciti Indipendenti in quello spazio Evadono con lui. Un Generale Indipendente che tenta un'Evasione e fallisce, subisce la normale penalità prevista in caso di insuccesso (perdita di Truppe Locali).

Per dichiarare un tentativo di Intercezione o Evasione Indipendente, un giocatore che non muove deve scartare una carta Tyche Sorpresa (pescando come al solito una carta in sostituzione). Ciascuna carta scartata consente un tentativo. Invece di dichiarare i propri tentativi di Intercezione o Evasione, ciascun giocatore può dichiarare Intercezioni o Evasioni Indipendenti nello stesso momento in cui avrebbe dichiarato un'Intercezione o un'Evasione in Ordine di Turno. Tuttavia, una volta che un giocatore ha dichiarato un'Intercezione (o un'Evasione) Indipendente e ha scartato la carta Sorpresa, nessun altro giocatore può dichiarare un'Intercezione Indipendente (o un'Evasione) dallo stesso spazio nella stessa Procedura. Un giocatore che ha dichiarato un'Intercezione o un'Evasione Indipendente la risolve nello stesso momento in cui avrebbe risolto un'Intercezione o un'Evasione in Ordine di Turno.

### OPZIONI FINE DELLA PARTITA

#### 16.12 Partita Breve

La partita ha termine alla fine del Turno di Gioco IV. Calcolate la Vittoria a Fine Partita come al solito (ignorare la Legittimità).

*Vorrei porgere un ringraziamento speciale a Jaro Andruszkiewicz per la sua passione in questo progetto e per averlo reso possibile. Questa versione è dedicata al mio amico Richard Berg, che non è più tra noi.*

*Questo è stato il primo progetto su cui abbiamo lavorato assieme: a quell'epoca io ero un principiante, e lui una leggenda. Lavorare con lui era facile, aveva un gran senso dell'umorismo, ed era un piacere stargli accanto.*

*Quando finimmo il progetto, eravamo diventati amici. Sono in debito con lui per la sua generosità, e terrò sempre cara la nostra amicizia.*

Mark Simonitch

Agosto 2020

**Gioco originale**

Richard H. Berg e Mark Simonitch

**Direttore creativo**

Jaro Andruszkiewicz

**Regole e carte della 4a edizione**

Waldemar Gumienny, Wojciech Sieroń, Jędrzej Sieroń

**Capacità speciali dei “Marescialli di Alessandro”**

John B. Firer

**Illustrazioni**

Bartłomiej Jędrzejewski, Łukasz Strupiechowski, Rafał Zalewski, Grzegorz Bakera

**Kickstarter e produzione**

Agata Jurczyszyn, Michał Ozon, Waldemar Gumienny

**Graphic design e DTP**

Krzysztof Klemiński

**Aiuto di gioco**

Ispirato all'aiuto di gioco di Nathanael Brouhard's (“Crestfallen” su BGG)

**Miniature**

Jakub Kacperski / Hexy Studio

**Scenari Guerre dei Diadochi**

Waldemar Gumienny, Justin Vorhis

**Esempi di gioco**

Wojciech Sieroń, Michał Sieroń

**Responsabile Edizione Italiana**

Silvio Negri-Clementi

**Traduzione**

Paolo Robino

**Impaginazione**

Delia Arnone e Davide Corsi

**Playtesters:** Jon Murdock, Gene Gibson, Dave Kyukendall, Ed Prem, Tom Stearns, Jonathan Florentino, Steven Sheasby, Chris Trimmer, Agata Jurczyszyn, Mariusz Rosik, Natalia Stanek, Arleta Staniszevska, Adrian Turzański, Martin Wiczorek.

**Ringraziamo per il supporto:**

La comunità di Kickstarter, la comunità di ConsimWorld, la comunità di BoardGameGeek.com, la comunità di Backerkit.com



**PHALANX**

PHALANX CO. LTD  
Craven House, 40-44 Uxbridge Road,  
London, W5 2BS, United Kingdom  
[www.phalanxgames.co.uk](http://www.phalanxgames.co.uk)



PENDRAGON GAME STUDIO srl  
Via Curtatone, 6 – Milano, Italia  
[www.pendragongamestudio.com/it](http://www.pendragongamestudio.com/it)  
[info@pendragongamestudio.com](mailto:info@pendragongamestudio.com)

# 17. INDICE

I termini sono definiti nelle sezioni in **grassetto**.

- Addestrare Truppe . . . . . **6.2 B3**  
Adiacente . . . . . **2.**  
Africa . . . . . **2.**  
Annientamento . . . . . **10. J, 2., 3.7**  
Asia . . . . . **2.**  
Assassinato . . . . . **8.5, 3.2**  
Assedi . . . . . **15.**  
Assediato / non Assediato  
. . . . . **15.1, 5.2, 6.4, 9.5, 11.1 B**  
Attivazione . . . . . **9.**  
Attrito . . . . . **7.3, 10., 2., 13.3 D, 14.9**  
Battaglie Navali . . . . . **13.3, 3.7**  
Battaglie Terrestri . . . . . **14.**  
Campioni / Status di Campione . . . **3.7**  
Carro Funebre . . . . . **8.1, 5.1 A, 3.8, 7.2 D**  
Carta Fazione . . . . . **2.**  
Carte Battaglia . . . . . **14.3**  
Carte Tyche . . . . . **6.2, 3.6, 5.3, 7.4**  
    Carte Bonus . . . . . **6.2**  
    Carte Evento . . . . . **6.2**  
    Carte Sorpresa . . . . . **6.2**  
Carte, spiegazione . . . . . **6.2**  
Caselle di Raccolta . . . . . **2., 4.1**  
Catturato . . . . . **2., 3.7, 15.**  
Cavalleria . . . . . **16.9**  
Città Maggiori . . . . . **2., 9.4, 13.2**  
Città Minori . . . . . **2.**  
Dado Elefanti . . . . . **7.2 C, 14.6**  
*Disordini e I Disordini si Allargano* . . . **6.**  
Dispersi / Casella Dispersi . . . . . **2., 5.2**  
Elefanti . . . . . **7.2 C, 14.6**  
Elepoli . . . . . **15.2 B**  
Ellesponto . . . . . **3.5**  
Eredi . . . . . **8.1, 3.2, 3.6**  
Esercito . . . . . **7.2, 7.4, 9.1**  
Esercito Reale (ER) . . . . . **7.2 F, 10. K, 14.9**  
Europa . . . . . **2.**  
Evasione . . . . . **12., 10. F**  
Fasi . . . . . **5.**  
    Eventi del Turno ed Eccezioni **5.1 A**  
    Fase Distribuzione Carte Tyche . . . **5.3**  
    Fase Isolamento . . . . . **5.5**  
    Fase Rinforzi . . . . . **5.2**  
    Fase Strategia . . . . . **5.4, 6.**  
    Fine del Turno . . . . . **5.6, 3.8**  
    Identificare l'Usurpatore . . . . . **5.1 B**  
    Stabilire l'Ordine di Turno . . . . . **5.1 C**  
Fazione . . . . . **2.**  
Fine della Partita . . . . . **3.**  
Flotta più grande . . . . . **3.5, 6.2 C**  
Flotte / Segnalini Flotta . . . . . **7.4, 13.2, 13.3**  
Forza in Battaglia . . . . . **14.6, 14.7**  
Generali . . . . . **7.1**  
    Generali di Riserva . . . . . **7.1 B**  
    Generali Evento . . . . . **7.1 B**  
    Generali in Comando . . . . . **7.1 A**  
    Generali Iniziali . . . . . **7.1 B**  
    Generali Maggiori . . . . . **7.1 B**  
    Generali Minori . . . . . **7.1 C**  
    Generali Non Disponibili . . . . . **7.1 B**  
    Generali Subordinati . . . . . **7.1 A**  
    Reclutare un Generale . . . . . **6.2 D**  
Grado . . . . . **7.1 A, 9.2, 7.1 C, 11.2**  
Indipendente . . . . . **2., 15.4**  
    Eserciti Indipendenti  
    . . . . . **7.5, 8.2, 9.1, 9.5, 14.9**  
Intercezione Terrestre . . . . . **11., 10. D**  
Isole Maggiori . . . . . **2.**  
Legittimità (L) . . . . . **3.6, 3.8, 4.6, 7.2 D, 5.2, 3.1**  
Libero Passaggio . . . . . **10. C, 12.2 B**  
Limitazioni al Movimento Navale . . . **13.1**  
Livello di Battaglia . . . . . **7.1, 14.7**  
Livello di Iniziativa . . . . . **7.1, 9.2, 11.2, 12.2**  
Macedoni Leali . . . . . **7.2 E, 6.2 B3**  
Mano di Carte Tyche . . . . . **6.2**  
Marce Forzate . . . . . **6.2 B1**  
Mazzo Carte Tyche . . . . . **2., 5.3, 6.2**  
Mazzo degli scarti . . . . . **2., 5.3**  
Membri della Famiglia Reale . . . . . **8., 3.6**  
Mercenari . . . . . **7.2 B, 6.2 B3, 6.3, 5.4**  
Mettere CP . . . . . **6.1, 6.2 B2**  
Movimento . . . . . **9., 10., 13., 8.4**  
Nemico . . . . . **2.**  
Non controllato  
. . . . . **2., 5.4, 5.5, 6.1, 8.3, 9.4, 15.1**  
Ordine di Turno . . . . . **5.1 C**  
Perdita del Generale in Comando . . . **14.8**  
Perdite in Battaglia . . . . . **14.9, 7.3**  
Popolarità / Punti Popolarità (P)  
. . . . . **7.1, 7.2, 7.2 F**  
Porto . . . . . **2., 13.2, 13.3, 14.10., 15.2 B**  
Porto d'Imbarco . . . . . **13.2.2**  
Porto di Sbarco . . . . . **13.2.8**  
Posizioni . . . . . **2.**  
Prestigio / Punti Prestigio  
. . . . . **7.2 D, 3.7, 7.4, 10. K, 14.4, 14.8**  
Primo Giocatore . . . . . **5.1 C**  
Procedura (Movimento Terrestre) . . . **10.**  
Provincia / Carta Provincia . . . . . **2., 3.5, 7.3**  
Punteggio di Battaglia . . . . . **14.7, 13.3, 14.9**  
Punti Movimento (PM) . . . . . **9.2**  
Punti Operazione (PO) . . . . . **6.2**  
Punto di Transito . . . . . **2., 6.4**  
PV Forza della Flotta . . . . . **3.5**  
Regioni . . . . . **2.**  
Rimuovere CP . . . . . **6.1, 9.3 D, 9.5**  
Rinuncia . . . . . **11.3, 10. E**  
Ritirata . . . . . **14.10, 13.3, 14.2, 9.1, 11.1**  
Roccaforti . . . . . **2., 6.1, 7.3, 9.3 D, 9.5, 15.4**  
Round . . . . . **6.**  
Scartare una Carta Tyche . . . . . **6.2**  
Scioglimento UC ER . . . . . **7.2 F**  
Scudi d'Argento . . . . . **7.2 C, 14.9**  
Segmenti . . . . . **6.**  
    Segmento Attivazione . . . . . **6.3**  
    Segmento Resa . . . . . **6.1**  
    Segmento Tyche . . . . . **6.2**  
    Segmento Vettovagliamento . . . . . **6.4**  
Segnalini Controllo Politico (CP) . . . **2.**  
Segnalini Punti Assedio . . . . . **15.**  
Segnalini Saccheggio . . . . . **4.1**  
Seppellire Alessandro . . . . . **3.8, 5.6**  
Signore dell'Asia . . . . . **3.5**  
Spazi . . . . . **2.**  
Sposa . . . . . **8.2**  
Successori . . . . . **3.7**  
Terreno Sacro . . . . . **7.2 F**  
Tomba . . . . . **8.1, 3.6, 3.8, 7.2 D**  
Tragitti . . . . . **2., 9.3 A, 11.1, 12.1**  
Truppe Locali . . . . . **14.5, 2., 12.2 C, 14.6**  
Turno di Gioco . . . . . **5.**  
Turno Giocatore . . . . . **6.**  
Unità di Combattimento (UC) . . . . . **7.2**  
Usurpatore . . . . . **5.1 B**  
Vittoria . . . . . **3.**  
    Punti Vittoria (PV) . . . . . **3.5**  
    Spareggio per la Vittoria . . . . . **3.4**  
    Vittoria a Fine Partita . . . . . **3.3**  
    Vittoria Istantanea . . . . . **3.1**  
    Vittoria per Reggenza . . . . . **3.2**



PHALANX CO. LTD  
Craven House, 40-44 Uxbridge Road,  
London, W5 2BS, United Kingdom  
[www.phalanxgames.co.uk](http://www.phalanxgames.co.uk)



PENDRAGON GAME STUDIO srl  
Via Curtatone, 6 - Milano, Italia  
[www.pendragongamestudio.com/it](http://www.pendragongamestudio.com/it)  
[info@pendragongamestudio.com](mailto:info@pendragongamestudio.com)