

## CONQUEST OF THE EMPIRE 2 - CUCERIREA IMPERIULUI

Versiunea Clasica (Euro)

### OBIECTIVUL JOCULUI

Obiectivul jocului este de a deveni noul împărat al Romei prin eliminarea tuturor Cezarilor din joc.

### PIESELE JOCULUI

- 1 tablă mare
- 2 foi de jetoane
- 2 broșuri cu instrucțiuni (una pentru regulile clasice și una pentru noua variantă de Conquest of the Empire 2)
- 1 pachet de cărți (utilizate numai în CE 2)
- 8 zaruri
- 1 Cezar (în fiecare culoare)
- 4 generali (în fiecare culoare)
- 20 infanteriști (în fiecare culoare)
- 10 cavalerie (în fiecare culoare)
- 6 catapulte (în fiecare culoare)
- 8 galere (în fiecare culoare)
- 16 orașe (fildeș)
- 16 fortificații (fildeș)
- 20 drumuri (fildeș)
- 25 monede de 5 Talent (argint)
- 50 monede de 10 Talent (aur)

### TABLA DE JOC

Tabla de joc prezintă Imperiul Roman așa cum era în sec. 2 era noastră. Există două tipuri de teritorii pe tabla de joc: provincii terestre (inclusiv unele insule) și zone maritime. Fiecare provincie are o monedă de aur sau de argint imprimată pe ea, indicând suma de tribut (talent) pe care provincia o oferă jucătorului care o controlează. Există 7 provincii casă, indicate cu imaginea unui legionar roman și sunt în valoare de 10: Hispania, Italia, Macedonia, Galitia, Numidia, Mesopotania și Egipt. Celelalte provincii au valoare de 5 sau de 10, iar la începutul jocului sunt neocupate și așteaptă a fi cucerite.

Pe partea de jos a tablei de joc se află Scala tributului, care este folosită pentru a urmări tributul (talent) pe care fiecare jucător îl primește atunci când îi vine rândul. Scala tributului este prezentată în detaliu la „repere de control”.

### Provincii adiacente și zone maritime:

Provinciile și zonele maritime de pe tabla de joc sunt separate între ele prin frontiere. O provincie sau zonă maritimă ce are graniță cu o provincie sau o zonă maritimă este considerată a fi învecinată cu aceasta. Fiecare provincie sau zonă maritimă constituie un spațiu de joc. În timpul jocului, piesele de joc se mută în aceste spații, în încercarea de a le cuceri. Trecerea de la un spațiu la un spațiu învecinat necesită un punct de mișcare.

*Notă: După cum arată „săgețile de trecere” Tracia se învecinează cu Asia, Sicilia se învecinează cu Neapolis, Britania se învecinează cu Belgica și Baetica se învecinează cu Tingitana. Provincia Egipt nu este împărțită de fluviul Nil.*

## **PIESELE DE JOC**

Piesele de joc se împart în 6 categorii: bani (talent), embleme, lideri, orașe, drumuri și unități de luptă. Numărul pieselor de joc (cu excepția emblemelor de bani și de control) sunt un factor de limitare a posibilității de cumpărare a jucătorilor. Jucătorii pot cumpăra numai numărul maxim de piese de culoarea lor, iar în cazul orașelor și drumurilor numărul maxim de piese existent în joc.

### **Banii:**

O parte importantă din jocul tău este colectarea tributului – cunoscut ca Talent roman – egal cu valoarea tuturor provinciilor și orașelor pe care le controlezi. Fiecare provincie este în valoare de 5 (monede de argint) sau 10 (monede de aur). Cantitatea tributului colectat este valoarea totală a tuturor provinciilor deținute, plus 5 pentru fiecare oraș pe care îl deții. Acest lucru afectează direct puterea ta militară, permițându-ți să cumperi mai multe orașe, fortificații, unități de luptă și așa mai departe. De asemenea poți folosi tributul pentru a plăti răscumpărarea în cazul în care unul sau mai mulți generali sunt capturați.

### **Emblemele de control:**

Emblemele de control sunt rotunduri din carton care arată un simbol pe conturul unei culori. Culoarea emblemei reprezintă culoarea pieselor de joc ale jucătorului (Cezar, generali, galere, etc.).

Emblemele de control sunt plasați pentru a indica că o provincie a fost cucerită de un jucător.

O emblemă de control este utilizată pe scala tributului pentru a indica suma totală a tributului care îi revine fiecărui jucător. Emblemele de control sunt mutate înainte și înapoi pe scala tributului pe tot parcursul jocului. Ori de câte ori un jucător cucerește una sau mai multe provincii în timpul unui tur, emblema de control este deplasată înainte pe scala tributului în funcție de valoarea provinciei

cucerite. În mod similar, ori de câte ori un jucător construiește un oraș, emblema de control va fi mutată înaite pentru a tributul suplimentar. În schimb, ori de câte ori un jucător pierde o provincie sau un oraș, emblema de control va fi mutată înapoi pentru a indica tributul pierdut.

### **Liderii:**

Cezarul și generalii sunt considerați lideri. Liderii trebuie să însoțească unitățile de luptă terestre (infanteria, cavaleria și catapultele) în timpul mutării lor. Cezarul sau un general trebuie să fie prezent pentru a putea muta unitățile de luptă terestre pe un teritoriu învecinat sau pentru a fi îmbarcate sau debarcate din galere.

**Cezarul** – este piesa noastră cea mai importantă. Fiecare jucător începe jocul cu un Cezar și deține doar acest Cezar pe tot parcursul jocului. Cezarul are 2 puncte de mișcare pe fiecare tur. Cezarul poate fi mutat singur sau poate fi utilizat pentru a muta unități combatante, dar un Cezar are nevoie de unitățile de luptă terestre pentru a cuceri un teritoriu, indiferent dacă acest teritoriu este ocupat sau nu. Poți folosi Cezarul pentru a conduce unitățile de luptă terestre într-un teritoriu învecinat, dar nu îl poți folosi singur pentru a ataca sau a te apăra într-o bătălie. Oriunde se află Cezarul, el poate fi pierdut în luptă dacă toate unitățile de luptă din acel spațiu sunt eliminate, așa că ar trebui să eviți implicarea Cezarului tău în situații de luptă.

**Generalii** – ei lucrează în același mod ca și Cezarul, ei au 2 puncte de mișcare, pot fi folosiți pentru a deplasa unități combatante și așa mai departe. Spre deosebire de Cezari pierderea unui sau mai multor generali nu are ca rezultat imediat pierderea jocului. Generalul învins în luptă (toate unitățile combatante din spațiul său au fost eliminate) poate fi eliminat din joc sau poate fi deținut pentru răscumpărare la discreția jucătorului victorios. (a se vedea pentru detalii suplimentare „câștigarea bătăliei”)

### **Orașele:**

**Orașul** - Un oraș nu poate fi mutat de pe o provincie pe alta. Orașele au un cost inițial de 30 Talenst, care crește odată cu inflația. Un oraș poate fi plasat în orice provincie sau insulă pe care o controlezi, dar doar un oraș poate exista într-un spațiu.

Un oraș are două avantaje. În primul rând îi aduce jucătorului un tribut suplimentar de 5 Talents. În al doilea rând, drumurile pot fi construite pentru a conecta orașele aflate în provincii învecinate aparținând aceluiaș jucător. Cucerirea unei provincii în care a fost construit un oraș dă dreptul cuceritorului de a obține 5 Talents tribut în plus față de valoarea provinciei.

**Orașul fortificat** – Atunci când cumperi un oraș, sau ulterior, îl poți fortifica prin cumpărarea de fortificații și plasarea piesei adecvate în oraș. Fortificația atunci când este adăugată la oraș are un cost inițial de 20 Talents, care crește odată cu inflația. Un oraș fortificat are un cost inițial de 50 Talents, care crește odată cu inflația. La fel ca și orașelor nefortificate, toate regulile și avantajele unui oraș se aplică și pentru orașele fortificate. În plus un oraș fortificat oferă jucătorului un beneficiu în anumite situații de luptă (a se vedea „bătălia”).

### **Drumurile:**

Drumurile servesc drept conexiuni între orașe (fortificate sau nu) din provincii învecinate deținute de același jucător. Drumurile au un cost inițial de 10 Talents, care crește odată cu inflația. Drumurile nu pot conecta orașe separate de zone maritime sau insule (de exemplu Sicilia și Neapolis). Avantajul de a construi drumul este acela că permite jucătorului care le-a construit să călătorească – folosind doar un punct de circulație – de la un oraș la alt oraș conectat prin intermediul aceluiaș drum. Un jucător poate muta unități la orice distanță de-a lungul unui drum, oprindu-se unde dorește. Un jucător, de asemenea, poate combina deplasări pe acest drum și în afara lui pentru acele unități care au suficiente puncte de mișcare. De exemplu o unitate de cavalerie ar putea muta un spațiu pentru a ajunge la drum și apoi muta pe orice distanță de-a lungul drumului pentru cel de-al doilea punct de mișcare, sau vice-versa.

Odată drumul construit nu poate fi înlăturat atât timp cât unește două orașe.

### **Unitățile de luptă:**

Unitățile combatante (infanteria, cavaleria, catapultele și galerele) constituie forțele militare de bază. Galerele se diferențiază de celelalte unități de luptă deoarece:

- galerele pot acționa fără a fi nevoie de lider, o galără se poate muta atunci când este goală fără a fi nevoie ca un general sau un Cezar să fie prezent
- scopul principal al galerelor este de a transforta unitățile combatante terestre

**Infanteria:** Unitățile de infanterie sunt soldați pedestri. Ei au un cost inițial de 10 Talents fiscare și au 1 punct de mișcare pe tur. Unitățile de infanterie trebuie să fie însoțite de cel puțin un lider pentru a se putea muta.

**Cavaleria:** Unitățile de cavalerie sunt soldați pe cai. Ei au un cost inițial de 20 Talents fiecare și au 2 puncte de mișcare pe tur. Ca și infanteria, cavaleria trebuie să fie însoțită de cel puțin un lider pentru a se putea muta.

**Catapultele:** Unitățile de catapulte sunt figurinele care arata ca niște mici mașinării destinate să aruce cu pietre. Ele au un cost de bază de 30 Talents fiecare și, la fel ca infanteria, au 1 punct de mișcare pe tur. Unitățile de catapulte trebuie să fie însoțite de cel puțin un lider pentru a se putea mișca.

**Galerele:** Galerele sunt folosite pentru a transporta unitățile combatante terestre peste zonele maritime. Galerele au un cost inițial de 20 Talents și au 2 puncte de mișcare pe tur. O galeră se poate deplasa singură, fără lider. Fiecare galeră poate transporta până la 7 unități terestre de luptă, plus orice număr de generali și Cezari.

### **PREGĂTIREA/INSTALAREA:**

1. Așezați tabla de joc pe o suprafață mare, plană, la distanță mică față de toți jucătorii.
2. Fiecare jucător își alege câte o provincie casă (folosiți orice metodă agreată de toți jucătorii: prin alegere, prin tragere la sorți sau orice altă metodă. În funcție de numărul de jucători doar anumite provincii casă pot fi alese:  
6 jucători – orice provincie în afară de Mesopotania  
5 jucători – orice provincie în afară de Numidia și Galicia  
4 jucători – Hispania, Macedonia, Mesopotania și Numidia  
3 jucători – Macedonia, Egipt și Hispania  
2 jucători – Hispania și Egipt
3. Alegeți o culoare și luați piesele de acea culoare.
4. Așează Cezarul și toți cei 4 generali în provincia ta casă. De asemenea așează 5 infanteriști și un oraș fortificat în acel loc.
5. Ia una din emblemele tale de control și pune-o pe Scala tributului la poziția 15.

### **ORDINEA DE JOC**

Începând cu Macedonia, jocul continuă în sensul acelor de ceasornic în jurul Mediteranei, astfel: 1 – Macedonia, 2 – Galitia, 3 – Mesopotania, 4 – Egipt, 5 – Numidia, 6 – Hispania, 7 – Italia

### **ETAPELE DE JOC**

Turul fiecărui jucător este împărțit în 6 etape separate, care se desfășoară în următoarea succesiune:

1. Mișcare/mutare
2. Luptă
3. Colectarea tributului
4. Distrugerea orașelor
5. Achiziționarea de pise noi

## 6. Așezarea pieselor noi

### **Etapa 1: Mișcarea/mutare**

Jucătorii își pot deplasa unitățile pe uscat și prin zonele maritime în conformitate cu următoarele principii. Toate mișcările trebuie să fie finalizate înainte de a începe lupta.

#### **Mișcările terestre:**

Pentru a putea înțelege mișcarea jucătorii mai întâi trebuie să înțeleagă conceptul de Legiune. O Legiune (în scopul de mișcare a trupelor) este compusă cel puțin dintr-un lider (Cezar sau general) și un grup de până la 7 unități de luptă terestre (infanterie, cavalerie și catapulte).

Un jucător trebuie să aibă un lider care să însoțească Legiunea pentru a o putea muta. Unitățile de luptă pot fi lăsate în provincii fără un lider, dar nu se pot deplasa fără lider. Când un jucător mută o Legiune de pe un spațiu pe un spațiu învecinat, acest lucru necesită un punct de circulație pentru fiecare unitate care se mută, inclusiv pentru lider (a se vedea „drumuri” pentru capacitatea specială de mișcare). Nici o unitate nu poate depăși punctele de mișcare alocate pentru un tur.

Deoarece Cezarii și generalii au alocate 2 puncte de mișcare, sunt disponibile pentru un jucător un număr de posibilități. Jucătorii sunt liberi să reorganizeze sau divizeze Legiunile de fiecare dată când este rândul lor de mișcare, cu condiția ca o Legiune să aibă întotdeauna un lider pentru a se putea mișca.

*Exemplul 1: Un general începe mișcarea cu 6 unități de infanterie. El mută aceste unități pe un spațiu învecinat pe care se află un oraș și alte 2 unități de infanterie. Generalul părăsește cele 6 unități de infanterie și mută cele 2 unități de infanterie ce se aflau în acea provincie într-o provincie învecinată. Rețineți că generalul a mutat 2 spații (numărul maxim de puncte de mișcare per tur pentru acest tip de unitate), fiecare infanterist a fost mutat doar 1 spațiu (limita lor de mișcare pentru un tur) și fiecare Legiune a avut un lider în timpul mișcării lor.*

*Exemplul 2: Un general începe mișcarea cu 4 infanteriști dintr-un oraș A conectat prin intermediul drumurilor la un oraș D aflat la 3 spații distanță. Generalul mută 4 infanteriști în orașul B aflat de-a lungul drumului, lasă 2 infanteriști acolo și continuă drumul la orașul D unde lasă ceilalți 2 infanteriști. Această întreagă mișcare l-a costat pe general doar 1 punct de mișcare deoarece a mers de-a lungul drumurilor. Apoi generalul completează mișcarea prin mutarea sa într-o provincie învecinată care nu este conectată la drumuri.*

O Legiune (inclusiv liderul ce o însoțește) trebuie să oprească mișcarea sa în cazul în care se mută într-un spațiu ocupat de unități combatante terestre inamice. O Legiune nu se poate deplasa fără luptă, cu excepția cazului în care se retrage (a

se vedea „bătălia”). Dacă mutați trupele dintr-o provincie pe care o controlați puneți una dintre emblemele voastre acolo pentru a marca proprietatea.

### **Mișcările în zone maritime (galerele):**

Galerele se pot deplasa până la 2 spații pe tur și pot ocupa fie o zonă maritimă sau o provincie ce are ieșire la mare (frontieră de-a lungul zonei maritime). Cu toate acestea o galeră nu se poate muta direct dintr-o provincie ce are ieșire la mare într-o altă provincie învecinată ce are ieșire la mare. Galerele trebuie mai întâi să iasă pe mare și apoi să se întoarcă la provincia cu ieșire la mare aflată în vecinătate. O galeră se poate deplasa singură cu condiția de a nu exista la bord unuți de luptă terestre. O galeră poate transporta o Legiune fără costuri suplimentare de mișcare.

Pentru ca o galeră să treacă de la o zonă maritimă la o provincie cu ieșire la mare folosește 1 punct de mișcare, la fel cum folosește și în cazul în care se retrage dintr-o provincie cu ieșire la mare într-o zonă maritimă.

Pentru a utiliza o galeră pentru transport o Legiune (indiferent de unitățile care compun Legiunea) nu pot face mișcări terestre în același tur cu îmbarcarea (întrarea în galeră) sau debarcarea (ieșirea din galeră).

Galerele nu sunt necesare unităților de luptă terestre pentru mișcări de-a lungul săgeților de trecere descrise la „tabla de joc”.

### **Etapa 2: Bătălia**

Odată ce etapa de circulație a turului tău este copletă, atunci trebuie să rezolvi orice situație de luptă creată. Bătălia este necesară ori de câte ori vă mutați Legiunea sau Legiunile într-un spațiu ocupat de unități de luptă ale unui alt jucător (bătălie terestră). Bătăliile multiple (în diferite spații terestre) sunt soluționate în ordinea dorită de către atacator. Dacă nu ați creat nici o situație de luptă continuă cu următoarea etapă.

Bătălia maritimă (galeră contra galeră) poate să apară la opțiunea jucătorului aflat în mișcare. Galerele nu trebuie să se oprească din mișcare atunci când se deplasează printr-o zonă maritimă ocupată de galere inamice. Galerele se pot angaja în luptă indiferent dacă transportă Legiuni sau sunt goale, ignorând unitățile transportate.

Sistemul de luptă funcționează după cum urmează. Fiecare jucător aruncă zarurile speciale de luptă pentru a provoca pierderi adversarului. Fiecare zar de luptă are 2 fețe cu simbolul unui infanterist (1, 2) câte o față cu simbol de cavalerie (3), catapultă (4), galeră (5) și o față a zarului de luptă este gol (6).

**Pasul 1 – Organizarea unităților de luptă:** Începând cu apărătorul fiecare jucător organizează propriile lor trupe în „Legiuni de luptă”, 1 – 5 unități combatante, plus

o unitate de luptă suplimentară pentru fiecare general sau Cezar prezent în luptă. O legiune de luptă trebuie să fie cât mai mare posibil, având în vedere unitățile combatante și liderii disponibili. Unitățile combatante rămase neselectate pentru a fi parte din legiunea de luptă rămân în rezervă și pot fi folosite într-o rundă de luptă viitoare.

Galerele nu pot fi parte a unei legiuni de luptă, nu iau parte la luptele terestre și nu adaugă nici un zar de luptă pentru nici un jucător (prin urmare față zarului cu simbolul galeră este inactiv în luptele terestre).

**Pasul 2 – Aruncarea zarurilor de luptă:** Fiecare jucător aruncă câte un zar de luptă pentru fiecare unitate combatantă din legiunea sa de luptă. Loviturile sunt aplicate simultan, după cum urmează:

- după ce jucătorul aflat în atac aruncă zarurile sale de luptă el potrivește fețele zarurilor cu unitățile din legiunea sa de luptă. Fiecare zar care se potrivește cu o unitate din legiunea sa de luptă este o lovitură. Numai un zar poate fi echivalat cu o unitate din legiunea de luptă
- simbolul catapultă poate fi considerat o lovitură atunci când se potrivește cu unitățile de catapulte din legiunea de luptă sau din rezervă

*Exemplu: Jack este în atac și are un general și o legiune de luptă formată din 3 infanteriști, 1 cavalerie și 1 catapultă. Jack aruncă 5 zaruri (1 pentru fiecare unitate combatantă). Zarurile de luptă arată: 1 infanterie, 2 cavalerie, 1 catapultă și 1 gol. Acest lucru duce la 3 lovituri (puncte). Zarul care indică simbolul infanterie este compensat cu 1 infanterist din legiunea de atac. Unul din zarurile care indică simbolul cavalerie este compensat cu singurul cavalerist din legiunea de luptă. Cel de-al doilea zar ce indică simbolul cavalerie nu punctează deoarece este un singur cavalerist în legiunea de atac și nu are echivalent. Al treilea zar care punctează este cel cu simbolul catapultă, care se potrivește cu catapulta aflată în legiunea de atac. Apărătorul decide care dintre unitățile din propria legiune de luptă sunt lovite și le scoate din luptă. Apărătorul aruncă apoi zarurile să provoace pierderi unitățile jucătorului aflat în atac în același mod.*

Jucătorul aflat în apărare adaugă suplimentar 2 zaruri de luptă în cazul în care are un oraș fortificat în provincia în care are loc bătălia. Acesta poate fi redus la 1 zar suplimentar dacă atacatorul nu mai are nici o catapultă rămasă în luptă.

Unitățile care sunt eliminate în luptă redevin disponibile pentru a fi cumpărate.

**Pasul 3 – Continuă sau retrage-te:** Jucătorii (primul apărătorul) vor decide acum dacă continuă lupta sau se retrag. Dacă un jucător se retrage bătălia este terminată. Dacă toate unitățile de luptă ale unui jucător au fost eliminate, lupta este de asemenea terminată.



În cazul în care ambii jucători aleg să continue lupta se va reveni la pasul 1 și ambii jucători își pot reorganiza legiunile de luptă cu unitățile combatante aflate în rezervă.

Rețineți că în cazul în care o legiune de luptă a fost distrusă, iar acel jucător are alte mai are unități combatante disponibile poate forma o altă legiune de luptă și bătălia poate continua.

### **Bătălia navală:**

Bătăliile navale sunt afaceri simple. Pentru fiecare galeră se aruncă 2 zaruri de luptă. Numai simbolul galeră de pe zaruri sunt considerate lovituri. Retragerile nu sunt permise, dar bătălia navală durează numai trei runde. Jucătorul care deține galerele decide care dintre ele sunt scufundate. Galerele care transportă unități terestre pierd aceste unități în cazul în care sunt scufundate.

### **Câștigarea unei bătălii:**

După ce o bătălie a fost dusă până la capăt pot apărea două rezultate posibile: atacatorul obține controlul asupra provinciei sau zonei maritime sau apărătorul păstrează controlul asupra ei. Vezi „cucerirea unei provincii” (mai jos).

**Urmărirea** – Dacă un jucător alege să se retragă pentru a scăpa trebuie să supraviețuiască urmării. Jucătorul care a câștigat bătălia aruncă câte un zar de luptă pentru fiecare unitate combatantă terestră de a sa care a supraviețuit bătăliei. Pentru fiecare simbol de cavalerie care se îi iese la zar și se potrivesc și cu unități de cavalerie ce au supraviețuit luptei, se marchează câte o lovitură și pentru fiecare lovitură selectează câte o unitate de luptă terestră din forțele jucătorului învins ce se retrag și o elimină.

Dacă toate unitățile de luptă terestre inamice sunt distruse înainte de a se trece la urmărirea, toți generalii și Cezarii inamici aflați în spațiul de luptă sunt capturați. Cu toate acestea în cazul în care toate unitățile de luptă terestre inamice sunt distruse în timpul urmării generalii și Cezarii scapă și se retrag.

În cazul în care Cezarul tău este capturat ești imediat eliminat din joc. Unitățile, orașele și emblemele tale sunt scoase din joc.

Dacă atacatorul a câștigat bătălia toate galerele inamice aflate în provincie sunt distruse și eliminate din luptă.

### **Retragerea:**

Toate unitățile supraviețuitoare trebuie să se retragă într-o singură provincie învecinată cu provincia în care a avut loc bătălia și nu conține unități de luptă aparținând unui alt jucător. Unitățile care nu se pot retrage sunt eliminate și toți

generalii și Cezarii aflați în retragere sunt capturați de jucătorul care a câștigat bătălia.

**Cucerirea unei provincii** – când un atac terestru este încununat de succes atacatorul va cucerii provincia. Mută emblema sa mai sus pe scala tributului proporțional cu valoarea provinciei cucerite și mută în jos emblema învinsului cu o valoare proporțională. Numai unitățile de luptă (nu un general singuratic sau un Cezar) pot captura o provincie inamică, chiar dacă teritoriul este neocupat. Rețineți că o provincie neocupată poate fi cucerită fără luptă prin simpla deplasare a unei Legiuni și rămânerea în provincie pentru o tură. Verificați dacă este vreun oraș în provincia cucerită pentru al adăuga suplimentar la tribut.

### **Etapa 3: Colectarea tributului**

În timpul acestei etape colectezi numărul de Talents arătat de emblema ta pe Scala tributului. Acest număr trebuie să fie egal cu numărul de provincii și de orașe deținute pe tabla de joc.

### **Etapa 4: Distrugerea orașelor**

Poți distruge unul sau mai multe dintre orașele tale dacă simți că sunt în pericol de a fi capturate de către un adversar. Întregul oraș (inclusiv fortificația) trebuie să fie eliminate de pe tabla de joc. O fortificație singură nu poate fi eliminată. Elimină toate drumurile care au fost conectate la orașul distrus. La final dă înapoi emblema ta de pe Scala tributului pentru a reflecta pierdere de tribut prin distrugere orașelor. Orașele distruse sunt disponibile pentru a fi achiziționate.

### **Etapa 5: Achiziționarea de noi piese**

În timpul acestei etape poți utiliza Talents pentru a achiziționa noi piese: orașe, fortificații, unități de luptă, galere. Costul inițial (înainte de inflație) a fiecărei piese este:

- Infanterie: 10
- Cavalerie: 20
- Galeră: 20
- Catapultă: 30
- Oraș fortificat: 50
- Oraș: 30
- Fortificație: 20
- Drum: 10

Numărul de unități incluse în joc (sau de culoarea ta) este un factor de limitare, pot exista momente când unitatea pe care dorești să o cumperi să nu fie disponibilă.

## **Inflația**

Imperiul Roman a fost afectat de inflație. Pentru a simula acest lucru toți jucătorii trebuie să treacă la nivele mai ridicate pe Scala tributului, inflația va avea loc de două ori.

La un moment dat în joc un jucător va atinge sau depășii marca de 105 Talents. În următorul tur al jocului și la începutul rândului său toate prețurile se vor dubla. Rețineți că toți jucătorii au la finalul turului lor dreptul de a achiziționa piese la prețuri curente, începând cu jucătorul care declanșează inflația.

O a doua inflație se va declanșa atunci când un jucător va atinge sau depășii marca de 205 Talents. Din nou urmând aceeași procedură ca și la prima inflație toate prețurile se vor tripla față de cele de la începutul jocului.

Nu contează dacă jucătorul care a declanșat inflația mută emblema ulterior sub valoarea de inflație, odată de inflația este declanșată nu mai există nici o posibilitate de inversare. Fiecare nivel de inflație poate fi declanșat o singură dată indiferent de câți jucători trec de pragul de inflație.

## **Etapa 6: Amplasarea de noi piese**

După ce ați cumpărat noi piese le puteți amplasa. Noile unități de luptă trebuie să fie amplasate în provincia casă (galerele pot fi amplasate doar pe coasta provinciei casă. Un jucător care are Mesopotamia ca provincie de origine poate amplasa galere doar în Siria sau Armenia și numai dacă deține una dintre aceste provincii). Noi orașe pot fi amplasate în oricare dintre provinciile deținute, cu condiția de a nu exista deja un oraș amplasat acolo. Fortificații pot fi introduse numai cu orașe noi sau adăugate la orașele existente care nu sunt fortificate.

În timpul acestei etape jucătorii pot negocia pentru returnarea generalilor capturați. Plata în schimbul generalului capturat poate fi făcută în Talents sau în promisiunea de favoruri (nimic altceva). Dacă sunt acceptați Talents schimbul este făcut pe loc. Jucătorul care primește generalul înapoi îl plasează în provincia casă. Favorurile viitoare promise pot fi – sau nu pot fi – îndeplinite.

## **ALIANȚE ÎNTRE JUCĂTORI**

În orice moment al jocului puteți propune o alianță cu unul sau cu mai mulți jucători. Dar țineți minte că doar un Cezar poate câștiga jocul.

## **CUM POȚI CÂȘTIGA JOCUL**

Un jucător câștigă jocul când este singurul Cezar rămas pe tabla de joc. Desigur, în cazul în care ceilalți jucători sunt de acord să vă declare Cezar înainte de zdrobi complet, cine suntem noi să ne plângem.

## EXEMPLE DE JOC

### EXEMPLUL 1: BĂTĂLIA

Fred o atacă pe Alice într-o provincie deschisă (fără oraș). Fred are 2 generali, 5 infanterie, 2 cavalerie și 1 catapultă. Alice are 1 general, 4 infanterie și 2 cavalerie. Fred decide să dreeze o legiune de luptă (care dacă este posibil trebuie să aibe 7 unități de luptă) cu 5 infanterie și 2 cavalerie, catapulta rămâne în rezervă. Legiunea de luptă a lui Alice necesită toate cele 6 unități ale sale.

Fred aruncă 7 zaruri de luptă și dă: 3 infanterie, 1 cavalerie, 1 catapultă, 1 galeră și 1 gol. El punctează cu toate 3 infanterie (are 5 în luptă), 1 cavalerie și 1 catapultă (chiar dacă este în rezervă), are un total de 5 puncte. Alice elimină 3 infanterie și toată cavaleria ei.

Alice se apără aruncând 6 zaruri de luptă. Ea dă 4 infanterie, 1 cavalerie și 1 galeră. Ea punctează cu toate cele 4 infanterie și 1 infanterie, pentru un total de 5 puncte. Fred alege să elimine 4 infanterie și 1 cavalerie.

Ambii jucători decid să continue lupta. Legiunea de luptă a lui Fred este formată acum din 1 infanterie, 1 cavalerie și 1 catapultă și se confruntă cu legiunea de luptă decimată a lui Alice formată din 1 infanterie.

Fred aruncă acum 3 zaruri de luptă și dă 1 infanterie și 1 cavalerie, ambele se punctează. Alice elimină infanteria ei rămasă.

Alice aruncă 1 zar de luptă și dă 1 infanterie. Fred decide să elimine 1 infanterie, lăsând 1 cavalerie și 1 catapultă. Generalul lui Alice este capturat și nu există nici o urmărire sau retragere în această bătălie.

### EXEMPLUL 2: UN TUR COMPLET

Provincia casă care urmează să îi vină rândul este Italia. Hispania (aflată la vest) mută o Legiune – 1 general și 2 infanterie – în Narbonensis. Macedonia (care este la est) a mutat o Legiune – 1 general, 1 catapultă, 2 cavalerie și 4 infanterie – în Dalmația. Ambele provincii sunt învecinate Italiei și sunt un pericol pentru Cezar.

#### **Mișcarea/mutarea:**

Italia decide să atace atât Narbonensis cât și Dalmația – o mișcare agresivă, dar necesară pentru a proteja Italia. Italia formează 2 legiuni, apoi mută o Legiune în Narbonensis și o Legiune în Dalmația. Legiunea mutată în Narbonensis este formată din 1 general, 1 cavalerie, 2 infanterie și Legiunea mutată în Dalmația este formată din 1 general, 3 infanterie, 2 cavalerie și 2 catapulte.

### **Bătălia:**

Ca rezultat al acestor lupte Italia câștigă Narbonensis, dar Macedonia păstrează controlul asupra Dalmației. Italia mută emblema de control în sus pe Scala tributului iar Hispania mută în jos pentru a reflecta schimbarea de proprietar a Narbonensis.

### **Colectarea tributului:**

Italia colectează acum tribut pentru toate provinciile și orașele de sub controlul său. Emblema de control a Italiei este acum la 40, după cucerirea Narbonensis, deci colectează 40 Talents tribut.

### **Distrugerea orașelor:**

Italia este îngrijorată că provincia sa Neapolis va fi atacată de pe mare (o galere inamică ce cară o Legiune este în apropiere). Pentru că Italia nu vrea ca inamicul să câștige orașul de acolo, declară orașul distrus și îndepărtează atât orașul cât și drumul dintre Italia și Neapolis. De asemenea Italia mută emblema sa de control în jos cu 5 pe Scala tributului pentru a reflecta pierderea orașului.

### **Achiziția de noi piese:**

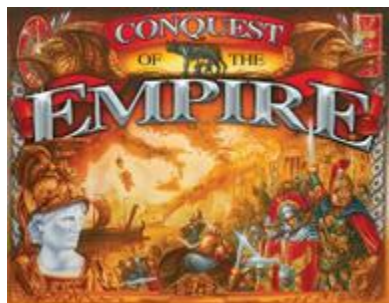
Italia decide să cumpere 4 unități de infanterie, cu 40 Talents obținute din tribut. Toți cei 4 infanteriști sunt plasați în Italia (provincia casă).

Turul Italiei s-a terminat.

## **EXEMPLUL 3: O BĂTĂLIE NAVALĂ**

O galere Egipteană este atacată de o galere din Galiția în Marea Alexandriei. Galera Egipteană cară o Legiune (conținând 1 general, 3 infanterie și 1 catapultă), în timp ce galera Galițiană este goală.

Ambii jucători vor arunca 2 zaruri de luptă, deoarece fiecare are o galere în luptă. Egiptul aruncă dar nu prinde nici un simbol galere, iar jucătorul Galiția aruncă și prinde un simbol galere. Galera Egipteană – și Legiunea pe care o transportă – sunt scufundate, iar generalul este capturat.



### **Conquest of the Empire**

<http://boardgamegeek.com/boardgame/17710/conquest-of-the-empire>

**Regulament tradus de Dumitrache Valentin**

**Descarcat de pe [www.boardgames-blog.ro](http://www.boardgames-blog.ro)**