



REGOLAMENTO DEL GIOCO

# M400

creative sun  
GAMES

REGOLAMENTO DEL GIOCO  
Versione 3.1



SE LA STORIA, COSÌ COME LA CONOSCIAMO, POTESSE ESSERE RISCRISSA? E SE GLI AVVENIMENTI STORICI CHE HANNO CONTRADDISTINTO LE NOSTRE ORIGINI SI FOSSERO SVOLTI IN MANIERA DIFFERENTE?

SONO QUESTE LE DOMANDE CHE HANNO DATO ORIGINE A M400, UN GIOCO DA TAVOLO CHE PROIETTA I GIOCATORI IN UN PERIODO STORICO BEN PRECISO, AMALGAMANDO VICENDE E TERRITORI REALMENTE ESISTITI CON L'ASTUZIA, LA STRATEGIA E IL DIVERTIMENTO DEI PARTECIPANTI.

LO SVOLGIMENTO DEL GIOCO È SEMPLICE: IL TABELLONE DI GIOCO RAPPRESENTA UNA MAPPA STORICA DELL'EUROPA DEL XV SECOLO, NELLA QUALE AD OGNI STATO CORRISPONDE UN NUMERO. I GIOCATORI PERCORRONO IL TABELLONE SPOSTANDO I LORO ESERCITI DA UNO STATO CAPITALE DI PARTENZA ALLA CONQUISTA DEI VARI STATI DELL'EUROPA. LA SOMMA DEGLI STATI CONQUISTATI RAPPRESENTA IL PUNTEGGIO DEL GIOCATORE.

IL GIOCATORE CHE PER PRIMO ARRIVA AD UN PUNTEGGIO PRESTABILITO VINCE IL GIOCO.



ANIMAZIONE DELLE PRIME  
FASI DI UNA PARTITA

[WWW.M400.IT](http://WWW.M400.IT)



CONTENUTO DELLA SCATOLA



109 CARTE DA GIOCO



1X TABELLONE DI GIOCO



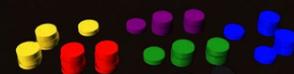
1X SACCHETTO TESSUTO

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

1X TABELLA SEGNA PUNTI



10 PEDINE UOMO IN 5  
COLORI DIVERSI  
(2X COLORE)



VARI TASSELLI ROTONDI  
IN 6 DIVERSI COLORI

## COMPONENTI DEL GIOCO



### IL TABELLONE

IL TABELLONE DI GIOCO RAPPRESENTA L'EUROPA DEL XV SECOLO, SUDDIVISA IN 36 TERRITORI. OGNI TERRITORIO HA UN "VALORE NUMERICO", CHE INDICA I PUNTI CHE IL GIOCATORE OTTIENE CONQUISTANDOLO.

LE 5 NAZIONI PIÙ POTENTI DELL'EPOCA SONO CONTRASSEGNALE DA UNO STEMMA E RAPPRESENTANO "LE CAPITALI", OVVERO I TERRITORI DI PARTENZA DEI GIOCATORI.

VENETIA, LUXEBORG E BYZANTIUM SONO CONSIDERATI "STATI SPECIALI" POICHÈ SONO FORMATI DA PARTI NON CONFINANTI TRA LORO. GLI ESERCITI CHE PERCORRONO QUESTI TERRITORI SI TROVANO CONTEMPORANEAMENTE IN TUTTE LE VARIE PARTI DELLO STESSO STATO DISLOCATO IN PIÙ PUNTI DELLA MAPPA, ESTENDENDO DI FATTO IL RAGGIO DI AZIONE.



VENETIA È UNO STATO/CAPITALE COMPOSTO DA PIÙ TERRITORI



LUXEBORG È UNO STATO COMPOSTO DA DUE TERRITORI



BYZANTIUM È UNO STATO COMPOSTO DA DUE TERRITORI

I MARI NEL TABELLONE SONO DIVISI IN SETTORI. LE LINEE TRATTEGGIATE NON INDICANO LE ROTTE DELLE BARCHE, MA I CONFINI DEI SETTORI DI MARE.

NELLA FIGURA A LATO È RAPPRESENTATA LA SUDDIVISIONE IN 3 SETTORI DEL MAR MEDITERRANEO. OGNI SETTORE È LIBERAMENTE NAVIGABILE DA "COSTA A COSTA" DI QUALSIASI STATO SI AFFACCI IN QUELLO SPECIFICO SETTORE DI MARE. (Vedi "carta Caravella" pag.7)

### TABELLA SEGNAPUNTI

LA TABELLA SEGNAPUNTI È DIVISA IN 2 PARTI. A SINISTRA VERRANNO SEGNATI TUTTI I PUNTI DEI GIOCATORI (PUNTI DEI TERRITORI CONQUISTATI + "PUNTI VITTORIA") MENTRE LA PARTE A DESTRA SERVE COME PROMEMORIA DEI "PUNTI VITTORIA" GUADAGNATI DAL GIOCATORE VINCENDO LE BATTAGLIE E/O ATTACCANDO LE CAPITALI.

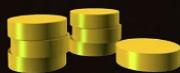
INOLTRE, NELLA PARTE DI SINISTRA, SOTTO AL PUNTEGGIO È INDICATO IL NUMERO DI CARTE DA PESCARE ALL'INIZIO DEL TURNO DI GIOCO DEL GIOCATORE STESSO.

0	1	2	3	4	Punti Vittoria	Carte da pescare
5	6	7	8	9	1	1
10	11	12	13	14	2	2
15	16	17	18	19	3	3
20	21	22	23	24	4	4
25	26	27	28	29	5	5
30	31	32	33	34	6	6
35	36	37	38	39	7	7
40	41	42	43	44	8	8
					9	9
					10	10
					11	11
					12	12
					13	13

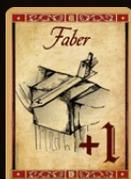
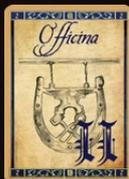
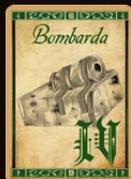
### LE PEDINE

OGNI GIOCATORE DISPONE DI VARI TASSELLI ROTONDI, DI UN COLORE SCELTO, CHE UTILizzerà PER CONTRASSEGNALE GLI STATI CONQUISTATI E I PUNTI ACQUISITI DURANTE IL GIOCO

INOLTRE, OGNI GIOCATORE SCEGLIE 2 PEDINE A SAGOMA "UOMO", SEMPRE DELLO STESSO COLORE, RAPPRESENTANDO GLI "ESERCITI" CHE POI MUOVERÀ SULLA MAPPA PER CONQUISTARE I TERRITORI.



## COMPONENTI DEL GIOCO



## LE CARTE

LE CARTE DA GIOCO SONO DIVISE IN 3 CATEGORIE:

### CARTE COMBATTIMENTO (POPOLO - ARMI - TERRITORIO)

SI UTILIZZANO PER CONQUISTARE I TERRITORI LIBERI, PER COMBATTERE UNA BATTAGLIA E PER ATTACCARE UNA CAPITALE. SONO DI 3 COLORI DIFFERENTI (ROSSO, VERDE, BLU). IN BASSO A DESTRA È RIPORTATO IL VALORE DELLA CARTA IN NUMERI ROMANI (DAL PIÙ BASSO AL PIÙ ALTO: I, II, III, IV). IL NUMERO È RIPORTATO ANCHE NEI 4 ANGOLI DELLA CARTA IN TRADIZIONALI NUMERI ARABI.

### CARTE BONUS/MALUS (POPOLO - ARMI - TERRITORIO)

SI UTILIZZANO DURANTE LE BATTAGLIE PER MODIFICARE IL VALORE DELLA CARTA COMBATTIMENTO GIOCATA. SONO DI 3 COLORI DIFFERENTI (ROSSO, VERDE, BLU) E SI GIOCANO IN COMBINAZIONE A CARTE COMBATTIMENTO DELLO STESSO COLORE.

IL BONUS "+1" AUMENTA DI UN PUNTO LA PROPRIA CARTA.

IL MALUS "-1" TOGLIE UN PUNTO ALLA CARTA AVVERSARIA. (Vedi "Combattimento" pag.8)

### CARTE SPECIALI

SONO 8 TIPI DI CARTE E NON HANNO IL BORDO COLORATO.

OGNI CARTA HA UNA SUA SPECIFICA FUNZIONE NEL GIOCO.

(Consultare la pagina "Carte Speciali" per il dettaglio degli effetti).

IL MAZZO È COMPOSTO IN TOTALE DA 109 CARTE COSÌ SUDDIVISE:

- 6 CARTE DI LIVELLO I PER OGNI COLORE
- 5 CARTE DI LIVELLO II PER OGNI COLORE
- 6 CARTE DI LIVELLO III PER OGNI COLORE
- 4 CARTE DI LIVELLO IV PER OGNI COLORE
- 3 CARTE BONUS +1 PER OGNI COLORE
- 2 CARTE MALUS -1 PER OGNI COLORE
- 4 CARTE SPECIALI "ALCHIMISTA"
- 5 CARTE SPECIALI "RAPINA"
- 3 CARTE SPECIALI "CAPITANEUS VENTURAE"
- 5 CARTE SPECIALI "CABALLUS"
- 8 CARTE SPECIALI "CARAVELLA"
- 2 CARTE SPECIALI "PESTEM"
- 2 CARTE SPECIALI "INCENDIUM"
- 2 CARTE SPECIALI "REVOLUTIONEM"

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

**PARTITA A 5 GIOCATORI:** IL MAZZO È GIÀ PRONTO. TUTTE LE CAPITALI IN GIOCO.

**PARTITA A 4 GIOCATORI:**

TOGLIERE DAL MAZZO 1 CARTA COMBATTIMENTO DI LIVELLO IV PER OGNI COLORE. VENETIA NON È UNA CAPITALE MA UNO STATO DA 4 PUNTI.

**PARTITA A 3 GIOCATORI:**

TOGLIERE DAL MAZZO 2 CARTE COMBATTIMENTO DI LIVELLO IV PER OGNI COLORE. TOGLIERE DAL MAZZO 1 CARTA SPECIALE "CAPITANEUS VENTURAE". VENETIA E ANGLIA NON SONO CAPITALI MA STATI RISPETTIVAMENTE DA 4 E 2 PUNTI.

**PARTITA A 2 GIOCATORI "ALLEANZA":** (Vedi Sezione Alleanza)

TOGLIERE DAL MAZZO 1 CARTA COMBATTIMENTO DI LIVELLO IV PER OGNI COLORE. VENETIA NON È UNA CAPITALE MA UNO STATO DA 4 PUNTI.



## INIZIO DEL GIOCO



### SEQUENZA, DISTRIBUZIONE E SCHIERAMENTO

LA PRIMA COSA DA FARE PER GIOCARE A M400 È STABILIRE LA SEQUENZA DI GIOCO INIZIALE. PER SEQUENZA DI GIOCO SI INTENDE L'ORDINE DI SUCCESIONE DEI VARI TURNI DI GIOCO DEI GIOCATORI IN UN GIRO. OGNI GIOCATORE GIOCA UN SOLO TURNO ALL'INTERNO DELLA SEQUENZA.

INIZIA CHI PESCA LA CARTA PIÙ ALTA:

OGNI GIOCATORE PESCA UNA CARTA DAL MAZZO.

IL GIOCATORE CHE HA LA CARTA DI VALORE PIU ALTO INIZIA LA SEQUENZA E SI PROCEDE IN SENSO ORARIO.

SOLO IN QUESTO MOMENTO CONSIDERIAMO IL VALORE DELLE CARTE BONUS/MALUS COME "0"(zero), MENTRE QUELLO DELLE CARTE SPECIALI COME "5".

IN CASO DI PARITÀ DI VALORE TRA I PRIMI, SI PESCA UNA NUOVA CARTA DAL MAZZO.

LE CARTE ANDRANNO POI RIMESSE NEL MAZZO CHE VERRÀ MESCOLATO NUOVAMENTE.

SEGUENDO QUESTA SEQUENZA OGNI GIOCATORE

- SCEGLIE IL PROPRIO COLORE PRENDENDO TUTTI I TASSELLI SEGNA-STATO E LE DUE PEDINE ESERCITO.
- SCEGLIE LA PROPRIA CAPITALE COLLOCANDOVÌ UNA PEDINA ESERCITO.
- PRENDE 10 CARTE DAL MAZZO.
- COLLOCA 1 TASSELLO SEGNA-STATO IN POSIZIONE "0" NELLA TABELLA SEGNAPUNTI.



ESEMPIO: SCELTA DEL COLORE VERDE



ESEMPIO: SCELTA DELLA CAPITALE ANGLIA



ESEMPIO: UN TASSELLO IN POSIZIONE "0"

## LE 4 FASI DEL TURNO

IL PRIMO GIOCATORE INIZIA IL PRIMO TURNO DI GIOCO DELLA PARTITA.

OGNI TURNO DI GIOCO È DIVISO IN 4 AZIONI. IL GIOCATORE NON E' OBBLIGATO AD ESEGUIRLE SE NON LO RITIENE NECESSARIO PER LA PROPRIA STRATEGIA, MA IN OGNI CASO DEVONO SVOLGERSI IN QUESTO PRECISO ORDINE:

1. PESCA DELLE CARTE.
2. COMMERCIO DELLE CARTE.
3. SPOSTAMENTO DEGLI ESERCITI.
4. CONQUISTA DELLO STATO.



ESEMPIO: SITUAZIONE DEL TABELLONE DI GIOCO ALL'INIZIO DELLA PARTITA A 5 GIOCATORI

DALLA SECONDA SEQUENZA DI GIOCO IN POI, L'ORDINE DEI TURNI DETTATO DALLA CLASSIFICA: INIZIA IL GIOCATORE CHE HA MENO PUNTI E SI PROCEDE IN ORDINE CRESCENTE FINO AL GIOCATORE CHE NE HA DI PIÙ.

IN CASO DI PARITÀ DI PUNTEGGIO, GIOCA PRIMA IL GIOCATORE CHE HA MENO CARTE IN MANO.

IN CASO DI ULTERIORE PARITÀ, GIOCA PRIMA IL GIOCATORE CHE POSSIEDE MENO TERRITORI.

IN CASO DI PARITÀ ASSOLUTA SI PROCEDE SECONDO L'ORDINE DELLA PRIMA SEQUENZA DI GIOCO.



## IL TURNO DI GIOCO

### FASE 1

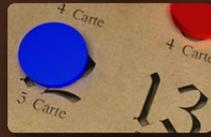


**Alchimista**  
PESCA ALTRE  
DUE CARTE DAL  
MAZZO



**Rapina**  
RUBA UNA  
CARTA AD UN  
AVVERSARIO

### PESCA DELLE CARTE



ALL' INIZIO DEL PROPRIO TURNO, IL GIOCATORE PESCA LE CARTE. IL NUMERO DI CARTE DA PESCARÈ È INDICATO SOTTO AL PROPRIO PUNTEGGIO NELLA TABELLA SEGNA-PUNTI.

DOPO AVER PESCATO SI POSSONO GIOCARE LE CARTE SPECIALI ALCHIMISTA E RAPINA. (Consultare la pagina "Carte Speciali" per il dettaglio degli effetti).

### FASE 2



### COMMERCIO DELLE CARTE



QUALSIASI TIPO DI CARTA PUÒ ESSERE COMMERCIA-TA NEI SEGUENTI MODI:

CON GLI AVVERSARI: SE IL GIOCATORE HA BISOGNO DI UNA O PIÙ CARTE, PUÒ CHIEDERE SE QUALCUNO DEGLI AVVERSARI È DISPOSTO A FARE UNO SCAMBIO DI CARTE. NON CI SONO LIMITAZIONI AGLI SCAMBI, LASCIANDO PIENA LIBERTÀ AI GIOCATORI DI CONTRATTARE A LORO PIACIMENTO. (Ad esempio il giocatore rimasto bloccato su un'isola può chiedere una carta speciale "Caravella" in cambio di una carta speciale "Cavallo").

CON IL MAZZO: IL GIOCATORE SCARTA 2 CARTE TRA QUELLE CHE TIENE IN MANO E NE PESCA UNA NUOVA DAL MAZZO.

### FASE 3



**Capitaneus Venturae**  
AGGIUNGI UN  
NUOVO ESERCITO



**Revolutionem**  
LIBERA UNO  
STATO

### SPOSTAMENTO DEGLI ESERCITI

LO SCOPO DEL GIOCO È QUELLO DI CONQUISTARE GLI STATI COLLEZIONANDO IL MAGGIOR NUMERO DI PUNTI E PER FARE CIÒ È NECESSARIO CHE GLI ESERCITI SI MUOVANO SULLA MAPPA ALLA CONQUISTA DEI TERRITORI.



#### CARTE SPECIALI (PER LA STRATEGIA DI GIOCO)

PRIMA DI PROCEDERE ALLO SPOSTAMENTO DELL'ESERCITO, È POSSIBILE GIOCARE DUE PARTICOLARI CARTE SPECIALI IMPORTANTI PER LA STRATEGIA DEL GIOCATORE E CIOÈ LA CARTA SPECIALE CAPITANEUS VENTURAE E REVOLUTIONEM.

(Consultare la pagina "Carte Speciali" per il dettaglio degli effetti).

#### UN SOLO ESERCITO

PARTENDO DALLA PROPRIA CAPITALE, IL GIOCATORE MUOVE IL SUO ESERCITO SU UNO STATO ADIACENTE ALLA SUA POSIZIONE. AD OGNI TURNO IL GIOCATORE SPOSTA IL SUO ESERCITO UNA SOLA VOLTA SUI TERRITORI CONFINANTI.

IL SINGOLO ESERCITO NON PUÒ ESSERE DISTRUTTO

(Nota: tutti i giocatori restano in gioco fino alla fine della partita).

#### DUE ESERCITI

NEL CORSO DELLA PARTITA IL GIOCATORE AVRÀ LA POSSIBILITÀ DI AGGIUNGERE IL SECONDO ESERCITO. IL SECONDO ESERCITO INIZIA DALLA PROPRIA CAPITALE DI PARTENZA E VALGONO LE STESS E REGOLE DI SPOSTAMENTO DEL PRIMO ESERCITO.

NELLO STESSO TURNO, IL GIOCATORE PRIMA EFFETTUA LO SPOSTAMENTO DEL PRIMO ESERCITO E POI PROCEDE CON LO SPOSTAMENTO DEL SECONDO.

NEL CORSO DEL GIOCO SOLTANTO UNO DEI DUE ESERCITI POTREBBE VENIR DISTRUTTO.



## IL TURNO DI GIOCO



ABBIAMO VISTO CHE IL MOVIMENTO DELL'ESERCITO PROCEDE DI UNO STATO ALLA VOLTA IN UN TURNO, QUINDI L'ESERCITO HA LA PROPRIETÀ SPOSTAMENTO DI BASE CHE GLI CONSENTE DI FARE LA MOSSA SU UNO STATO ADIACENTE ALLA SUA POSIZIONE.

È POSSIBILE ESTENDERE IL MOVIMENTO DELL'ESERCITO UTILIZZANDO LE DUE CARTE SPECIALI DI MOVIMENTO CABALLUS E CARAVELLA.

QUESTE CARTE SPECIALI SI POSSONO GIOCARE PIÙ VOLTE NELLA FASE DI SPOSTAMENTO E ANCHE IN COMBINAZIONE TRA LORO.

GLI EFFETTI DI QUESTE CARTE HANNO LA PRECEDENZA SULLO SPOSTAMENTO DI BASE DELL'ESERCITO, QUINDI VANNO GIOCATE PRIMA DI MUOVERE L'ESERCITO.



### CARTA SPECIALE "CABALLUS"

LA CARTA SPECIALE CABALLUS CONSENTE DI ESTENDERE IL MOVIMENTO DELL'ESERCITO VIA TERRA.

UTILIZZANDO QUESTA CARTA, L'ESERCITO SI MUOVE SU UNO STATO CONFINANTE ALLA PROPRIA POSIZIONE TERMINANDO POI SU UN ALTRO STATO ADIACENTE PER VIA DELLO SPOSTAMENTO DI BASE DELLA PEDINA.

UTILIZZANDO PIÙ CARTE CABALLUS, SI POTRANNO PERCORRERE PIÙ STATI CONFINANTI PER FINIRE CON LA MOSSA DI SPOSTAMENTO DI BASE.



SPOSTAMENTO  
VIA TERRA



ESEMPIO: GIOCANDO UNA CARTA CABALLUS, DA NOVGOROD CI SI PUÒ MUOVERE IN LITUANIA E CON LO SPOSTAMENTO BASE IN POLONIA.



ESEMPIO: GIOCANDO UNA COMBINAZIONE DI 3 CARTE CABALLUS, DA NOVGOROD CI SI PUÒ MUOVERE LITUANIA, IN POLONIA E IN UNGHERIA. POI CON LO SPOSTAMENTO BASE SI TERMINA NELL'IMPERO ROMANO D'OCCIDENTE.

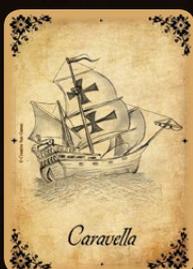


### CARTA SPECIALE "CARAVELLA"

LA CARTA SPECIALE CARAVELLA CONSENTE DI ESTENDERE IL MOVIMENTO DELL'ESERCITO VIA MARE.

UTILIZZANDO QUESTA CARTA, L'ESERCITO ATTRAVERSA UN SETTORE DI MARE DA UNO STATO DI PARTENZA A UN QUALSIASI STATO BAGNATO DAL MEDESIMO SETTORE DI MARE, TERMINANDO POI SU UN ALTRO STATO CONFINANTE PER VIA DELLO SPOSTAMENTO DI BASE DELLA PEDINA. (Lo spostamento di base dell'esercito è facoltativo).

UTILIZZANDO PIÙ CARTE CARAVELLA, SI POTRANNO ATTRAVERSARE PIÙ SETTORI DI MARE ADIACENTI ATTRACCANDO NELLO STATO DI DESTINAZIONE SCELTO, PER FINIRE CON LA MOSSA DI SPOSTAMENTO DI BASE.



SPOSTAMENTO  
VIA MARE



ESEMPIO: GIOCANDO UNA CARTA CARAVELLA, SI PUÒ SALPARE DALL'INGLIA, ATTRACCARE IN GALLIA E POI CON LO SPOSTAMENTO BASE TERMINARE IN GERMANIA.



ESEMPIO: GIOCANDO TRE CARTE CARAVELLA, SI PUÒ SALPARE DALL'INGLIA, NAVIGARE ATTRAVERSO TRE MARI ED ATTRACCARE NEL REGNUM ECCLESIAE.

## IL TURNO DI GIOCO



### FASE 4



ESEMPIO: CONQUISTA DELLA TARTARIA LIBERA SCARTANDO UNA CARTA ROSSA ED UNA CARTA VERDE.



### IL "PEDAGGIO"

QUANDO UN ESERCITO TRANSITA, SI FERMA O RIMANE BLOCCATO SU UN TERRITORIO AVVERSARIO DEVE PAGARE UNA TASSA DI PEDAGGIO.

IL PROPRIETARIO DEL TERRITORIO PESCA UNA CARTA COPERTA DALLA MANO DEL GIOCATORE DI PASSAGGIO.



## CONQUISTA DELLO STATO

QUANDO IL GIOCATORE SPOSTA L'ESERCITO SU UN TERRITORIO, PUÒ DECIDERE SE RIMANERE SUL NUOVO STATO SENZA FAR NULLA OPPURE CONQUISTARLO.



### CONQUISTA DI UNO STATO LIBERO

PER CONQUISTARE UN TERRITORIO LIBERO, IL GIOCATORE DEVE PER PRIMA COSA MUOVERE IL SUO ESERCITO SOPRA DI ESSO E SCARTARE DAL PROPRIO DECK 2 CARTE COMBATTIMENTO DI COLORE DIVERSO (NON SONO VALIDE LE CARTE BONUS/MALUS).

IL GIOCATORE PRENDERÀ COSÌ POSSESSO DEL TERRITORIO E DEL RELATIVO VALORE.

NEL TABELLONE POSIZIONERÀ UNO DEI SUOI SEGNA-STATI ROTONDI SOPRA IL TERRITORIO CONQUISTATO PER INDICARE LA NUOVA PROPRIETÀ DEL TERRITORIO.

*(Non si guadagnano punti vittoria conquistando territori liberi)*



### CONQUISTA DI UNO STATO OCCUPATO DA UN AVVERSARIO

E' POSSIBILE ATTACCARE QUALSIASI TERRITORIO NEMICO INDIPENDENTEMENTE DALLA PRESENZA O NO DELL'ESERCITO AVVERSARIO SUL TERRITORIO DI SCONTRO.

PER CONQUISTARE UN TERRITORIO OCCUPATO, IL GIOCATORE CHE ATTACCA (ATTACCANTE) DEVE PER PRIMA COSA MUOVERE IL SUO ESERCITO SOPRA DI ESSO E DICHIARARE GUERRA AL GIOCATORE CHE POSSIEDE IL TERRITORIO (DIFENSORE).

IL DIFENSORE DEVE RISPONDERE SCEGLIENDO SE ACCETTARE IL COMBATTIMENTO O SE ARRENDERSI SENZA COMBATTERE.

### LA RESA

NEL CASO IN CUI IL DIFENSORE SI ARRENDA SENZA COMBATTERE, PERDERÀ DI FATTO IL POSSESSO DEL TERRITORIO E DI CONSEGUENZA I RELATIVI PUNTI.

- L'ATTACCANTE GUADAGNERÀ UN PUNTO VITTORIA.
- IL DIFENSORE PESCHERÀ DALLA MANO DELL'ATTACCANTE 2 CARTE COPERTE.

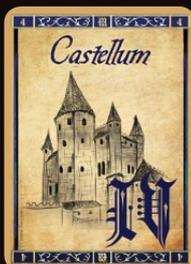
### IL COMBATTIMENTO

NEL CASO IN CUI IL DIFENSORE ACCETTI IL COMBATTIMENTO, I DUE GIOCATORI SI SFIDERANNO CON LE CARTE COMBATTIMENTO E CON LE CARTE BONUS/MALUS DANDO VITA AD UN MASSIMO DI 3 BATTAGLIE SUI 3 DIVERSI COLORI DI CARTE.

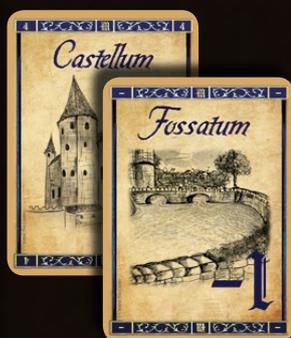
- L'ATTACCANTE HA IL VANTAGGIO DI DECIDERE IL COLORE CON CUI FARE LA PRIMA MOSSA.
- IL DIFENSORE HA IL VANTAGGIO DI VINCERE SEMPRE IN CASO DI PARITÀ.



## COMBATTIMENTO



ATTACCANTE: 4 PUNTI  
DIFENSORE: 0 PUNTI  
(STA VINCENDO ATTACCANTE)



ATTACCANTE: 4 PUNTI  
DIFENSORE: 3+1 -1 = 3 PUNTI  
(STA VINCENDO ATTACCANTE)



- IL COMBATTIMENTO SI SVOLGE IN MASSIMO 3 BATTAGLIE.
- OGNI BATTAGLIA SI GIOCA SU UN COLORE.
- CON LA VITTORIA IN SERIE SU DUE COLORI, NON C'È BISOGNO DI GIOCARE LA BATTAGLIA DEL TERZO COLORE



1. L'ATTACCANTE SCEGLIE IL COLORE CON CUI INIZIARE LA SFIDA E GIOCA UNA SOLA CARTA COMBATTIMENTO SCOPERTA DI LIVELLO DA I A IV.

*(Nel nostro esempio l'attaccante ANGLIA sceglie il colore blu e gioca una carta di livello 4)*

2. IL DIFENSORE HA OBBLIGO DI RISPOSTA CON UNA CARTA COMBATTIMENTO DELLO STESSO COLORE, CERCANDO DI SUPERARE IL VALORE DELLA CARTA DELL'ATTACCANTE. NEL CASO IN CUI IL DIFENSORE NON SIA IN POSSESSO DI UNA CARTA CHE EGUALI IL VALORE DELLA CARTA DI ATTACCO, PUÒ GIOCARE UNA COMBINAZIONE DI CARTA COMBATTIMENTO (COME BASE) ED AGGIUNGERCI UNA O PIÙ CARTE BONUS/MALUS DELLO STESSO COLORE PER EGUALIARE O SUPERARE IL VALORE DEI PUNTI DELL'ATTACCANTE.

*(Nell'esempio il difensore NOVGOROD risponde giocando una carta combattimento da 3 punti come base e una carta bonus +1 per eguagliare il livello dell'attaccante)*

3. IN CASO DI PAREGGIO, LO SCONTRO CONTINUA SE L'ATTACCANTE È IN GRADO DI RISPONDERE CON UNA O PIÙ CARTE BONUS/MALUS DELLO STESSO COLORE PER SUPERARE IL VALORE DEI PUNTI TOTALI DEL DIFENSORE.

*(Nell'esempio l'attaccante risponde utilizzando una carta Malus -1, per far scendere di un punto il totale del difensore.)*

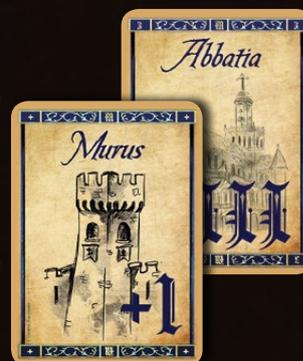


LA SFIDA PROSEGUE A OLTRANZA SU QUESTO COLORE CONTINUANDO A GIOCARE ESCLUSIVAMENTE CARTE BONUS/MALUS.

VINCERÀ QUINDI LA BATTAGLIA COLORE:

- L'ATTACCANTE SE RIUSCIRÀ A SUPERARE IL TOTALE DEI PUNTI DEL DIFENSORE
- IL DIFENSORE SE RIUSCIRÀ A PAREGGIARE O SUPERARE IL TOTALE DEI PUNTI DELL'ATTACCANTE

SI AGGIUDICA LO SCONTRO IL GIOCATORE  
CHE VINCE 2 COLORI SU 3



ATTACCANTE: 4 PUNTI  
DIFENSORE: 3+1 = 4 PUNTI  
(PARI: STA VINCENDO DIFENSORE)



## IL TURNO DI GIOCO



### VITTORIA DELL'ATTACCANTE

NEL CASO SIA L'ATTACCANTE A VINCERE LO SCONTRO, QUESTI GUADAGNERÀ IL POSSESSO DEL TERRITORIO, I RELATIVI PUNTI E 1 PUNTO VITTORIA (Vedi paragrafo assegnazione punti)

NEL TABELLONE POSIZIONERÀ UNO DEI SUOI SEGNA-STATI ROTONDI SOPRA IL TERRITORIO CONQUISTATO (RIMUOVENDO QUELLO DELL'AVVERSARIO) PER INDICARE LA NUOVA PROPRIETÀ DEL TERRITORIO.

### VITTORIA DEL DIFENSORE

NEL CASO SIA INVECE IL DIFENSORE A VINCERE LO SCONTRO, IL TERRITORIO RIMANE DI SUA PROPRIETÀ. COME PREMIO PER AVER DIFESO LO STATO IL DIFENSORE PESCA 2 CARTE COPERTE DAL MAZZO PRINCIPALE.

L'ESERCITO DELL'ATTACCANTE RIMANE FERMO SUL TERRITORIO. NEL TURNO SUCCESSIVO L'ATTACCANTE DOVRÀ DECIDERE SE ATTACCARE DI NUOVO, SPOSTARSI SU UN ALTRO TERRITORIO OPPURE RIMANERE NELLO STATO E PAGARE IL PEDAGGIO.

### DISTRUZIONE DELL'ESERCITO

SE IL GIOCATORE HA UN SOLO ESERCITO, QUESTO NON MUORE MAI.

SE IL GIOCATORE HA DUE ESERCITI E CON UNO DI ESSI SFERRA UN ATTACCO, IN CASO DI SCONFITTA QUESTO ESERCITO VERRÀ DISTRUTTO DAL DIFENSORE.

SE IL GIOCATORE HA DUE ESERCITI E UNO DI ESSI SI TROVA SU UN PROPRIO STATO SOTTO ATTACCO, IN CASO DI SCONFITTA QUESTO ESERCITO VERRÀ DISTRUTTO DALL'ATTACCANTE.

### ATTACCO ALLA CAPITALE

SU M400 UN GIOCATORE PUÒ SFERRARE UN ATTACCO AD UNA CAPITALE AVVERSARIA. UNA CAPITALE AVVERSARIA PUÒ ESSERE ATTACCATA, MA NON SARÀ MAI CONQUISTATA. IL GIOCATORE CHE SUBISCE L'ATTACCO NELLA PROPRIA CAPITALE NON POTRÀ RISPONDERE IN NESSUN MODO, QUINDI NON AVRÀ LUOGO IL COMBATTIMENTO CON LE CARTE COME SUCEDE INVECE PER QUALSIASI ALTRO STATO.

### COME SI ATTACCA UNA CAPITALE AVVERSARIA:

IL GIOCATORE DEVE SPOSTARE UN SUO ESERCITO SOPRA LA CAPITALE E DICHIARARE L'ATTACCO; SUCCESSIVAMENTE DEVE POI GIOCARE O CARTE COMBATTIMENTO DI LIVELLO 4 O COMBINAZIONI DI CARTE COMBATTIMENTO + CARTE BONUS AL FINE DI OTTENERE UN TOTALE DI 4 PUNTI SU DUE DIVERSI TIPI DI COLORE.

### RICOMPENSE:

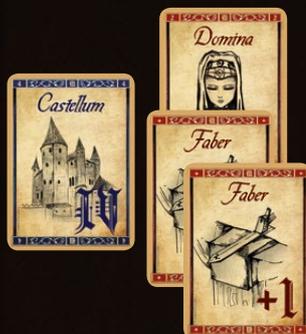
COME PREMIO PER AVER ATTACCATO LA CAPITALE IL GIOCATORE GUADAGNA 2 PUNTI VITTORIA E POTRÀ SCEGLIERE TRA:

- AGGIUNGERE UN SECONDO ESERCITO NELLA PROPRIA CAPITALE DI PARTENZA CHE POTRÀ IMMEDIATAMENTE MUOVERE CONTINUANDO COSÌ IL SUO TURNO.
- DISTRUGGERE UN ESERCITO DI UN QUALSIASI ALTRO AVVERSARIO CHE NE POSSIEDA DUE.

**IMPORTANTE:** UNA CAPITALE NON PUÒ ESSERE ATTACCATA DUE VOLTE NELLA STESSA SEQUENZA DI GIOCO.



VERDE: CARTA DA 4 PUNTI  
BLU: CARTA DA 4 PUNTI  
LA CAPITALE VIENE CONQUISTATA  
GIOCANDO SOLO DUE CARTE.  
(Esempio 1)



BLU: CARTA DA 4 PUNTI  
ROSSO: CARTA DA 2 PUNTI PIÙ  
DUE CARTE BONUS +1 (2+1+1=4)  
LA CAPITALE VIENE CONQUISTATA  
GIOCANDO SOLO QUATTRO CARTE.  
(Esempio 2)

## FINE DEL TURNO



BLOCCA UN  
ESERCITO  
AVVERSARIO



METTE IN  
QUARANTENA  
UNO STATO

## PUNTEGGIO



Punti Vittoria	
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5

DURANTE IL PROPRIO TURNO OGNI  
GIOCATORE INDICA IL TOTALE DEI  
PUNTI VITTORIA OTTENUTI



IL ROSSO HA CONQUISTATO UNA  
CAPITALE GUADAGNANDO 2 PUNTI  
VITTORIA, MA AVENDO PERSO TUTTI I  
SUOI STATI IN CLASSIFICA SI TROVA A  
2 PUNTI (0+2=2).  
IL BLU HA CONQUISTATO LA GALLIA  
VINCENDO IL COMBATTIMENTO QUINDI  
SI AGGIUDICA I 3 PUNTI DELLO STATO  
PIÙ IL PUNTO VITTORIA (3+1=4)

## VITTORIA

ESEMPIO 1 (VITTORIA A 32 PUNTI)  
ROSSO: 32PT | GIALLO: 33PT  
VINCE: GIALLO

ESEMPIO 2 (VITTORIA A 32 PUNTI)  
ROSSO: 32PT | GIALLO: 32PT  
ROSSO: 10TER | GIALLO: 9TER  
VINCE: ROSSO

ESEMPIO 2 (VITTORIA A 32 PUNTI)  
ROSSO: 32PT | GIALLO: 32PT  
ROSSO: 10TER | GIALLO: 10TER  
ROSSO: 3PV | GIALLO: 2PV  
VINCE: ROSSO

## CARTE SPECIALI (PER LA STRATEGIA DI GIOCO)

PRIMA DI CONCLUDERE IL TURNO E PASSARE LA MANO, È POSSIBILE GIOCARE DUE PARTICOLARI CARTE SPECIALI IMPORTANTI PER LA STRATEGIA FUTURA E CIOÈ LE CARTE SPECIALI **INCENDIUM** E **PESTEM**.  
(Consultare la pagina "Carte Speciali" per il dettaglio degli effetti).

## CONCLUSIONE DEL TURNO

OGNI GIOCATORE, ALLA FINE DEL PROPRIO TURNO DI GIOCO, NON PUÒ AVERE PIÙ DI 15 CARTE IN MANO. NEL CASO IN CUI IL GIOCATORE ABBAIA PIÙ DI 15 CARTE DEVE SCARTARE, SCEGLIENDO LIBERAMENTE, LE CARTE IN ECCESSO.

## ASSEGNAZIONE DEI PUNTI

PER DETERMINARE IL PUNTEGGIO E' NECESSARIO DISTINGUERE TRA L'ASSEGNAZIONE DEI PUNTI VITTORIA E IL CONTEGGIO DEI PUNTI TOTALIZZATI DA OGNI GIOCATORE.

### ASSEGNAZIONE DEI PUNTI VITTORIA

DURANTE IL GIOCO, IN CASO DI CONQUISTA DI UNO STATO VINCENDO IL COMBATTIMENTO O EFFETTUANDO UN ATTACCO ALLA CAPITALE SI OTTENGONO DEI PUNTI VITTORIA. QUESTI PUNTI VANNO IMMEDIATAMENTE INDICATI DURANTE IL TURNO DEL GIOCATORE SULLA PARTE DESTRA DELLA TABELLA SEGNA-PUNTI UTILIZZANDO UN TASSELLO SEGNA-STATO DEL COLORE DEL GIOCATORE.

IL GIOCATORE SCEGLIE UNA COLONNA LIBERA QUALSIASI E POSIZIONA IL SEGNA-STATO SOPRA IL NUMERO CORRISPONDENTE AL PUNTEGGIO VITTORIA OTTENUTO.

OGNI QUALVOLTA IL GIOCATORE OTTERRÀ NUOVI PUNTI VITTORIA, QUESTI ANDRANNO AD INCREMENTARE IL TOTALE PUNTI VITTORIA E DI CONSEGUENZA IL GIOCATORE MUOVERÀ IL SEGNA-STATO LUNGO LA COLONNA FINO AD INDICARE IL NUOVO TOTALE.

### CONTEGGIO DEI PUNTI E DETERMINAZIONE DELLA POSIZIONE IN CLASSIFICA.

IL CONTEGGIO DEI PUNTI TOTALIZZATI SI EFFETTUA ESCLUSIVAMENTE ALLA FINE DI OGNI SEQUENZA DI GIOCO.

NELLA PARTE SINISTRA DELLA TABELLA SEGNA-PUNTI VI È RIPORTATA LA CLASSIFICA DEL GIOCO. OGNI GIOCATORE UTILIZZA UN PROPRIO SEGNA-STATO ROTONDO PER INDICARE LA SUA POSIZIONE IN CLASSIFICA.

IL PUNTEGGIO TOTALE DEL GIOCATORE È DETERMINATO DALLA SOMMA DI TUTTI I PUNTI STATO RELATIVI AI TERRITORI CONQUISTATI PIÙ GLI EVENTUALI PUNTI VITTORIA.

E' IMPORTANTE RICORDARE CHE DURANTE IL GIOCO UN GIOCATORE PUÒ CONQUISTARE O PERDERE STATI, QUINDI LA SOMMA DEI PUNTI STATO POSSEDUTI DAL GIOCATORE PUÒ VARIARE DOPO OGNI SEQUENZA MENTRE I PUNTI VITTORIA, UNA VOLTA ACQUISITI, RESTERANNO AL GIOCATORE FINO ALLA FINE DEL GIOCO.

## IL VINCITORE DEL GIOCO

VINCE IL GIOCO IL GIOCATORE CHE RAGGIUNGE ALLA FINE DELLA SEQUENZA DI GIOCO IL PUNTEGGIO STABILITO. NON È CONSENTITO VINCERE UTILIZZANDO NELL'ULTIMO TURNO LA CARTA **REVOLUTIONEM** O SFERRANDO UN ATTACCO ALLA CAPITALE.

SE DUE GIOCATORI RAGGIUNGONO O SUPERANO IL PUNTEGGIO STABILITO, SOLO UNO DI LORO POTRÀ ESSERE DICHIARATO VINCITORE. IN QUESTO CASO IL VINCITORE SARÀ COLUI CHE:

- AVRÀ OTTENUTO IL PUNTEGGIO PIÙ ALTO
- IN CASO DI PARITÀ DI PUNTEGGIO, CHI HA CONQUISTATO PIÙ TERRITORI
- IN CASO DI ULTERIORE PARITÀ, VINCE CHI HA OTTENUTO PIÙ PUNTI VITTORIA





## Versione "ALLEANZA"

### VERSIONE "ALLEANZA" - 2 GIOCATORI

"ALLEANZA" È UNA SPECIALE MODALITÀ PER GIOCARE A M400 ANCHE IN 2 GIOCATORI. QUESTA VERSIONE PREVEDE UNA STRATEGIA E GESTIONE DEL MAZZO PIÙ COMPLESSA E ATTENTA, DA ESPERTI CONOSCITORI DEL GIOCO.



IN QUESTA VERSIONE, I DUE GIOCATORI CONTROLLANO E GESTISCONO 2 CAPITALI ALLEATE (QUINDI 2 COLORI) CIASCUNO, UTILIZZANDO UN MAZZO UNICO DI 20 CARTE VALIDO PER ENTRAMBI I COLORI. I DUE COLORI DI OGNI GIOCATORE AGISCONO COME SE FOSSERO INDIPENDENTI TRA LORO, MA "ALLEATI". I COLORI ALLEATI NON POSSONO MAI COMBATTERE TRA LORO, DISTRUGGERE GLI ESERCITI DELL'ALLEATO, ATTACCARE LA CAPITALE DEL COLORE ALLEATO, USARE LE CARTE SPECIALI RAPINA, REVOLUTIONEM E INCENDIUM SU UN COLORE ALLEATO.

IN QUESTA MODALITÀ, VINCE LA PARTITA LA CAPITALE (QUINDI IL COLORE) CHE RAGGIUNGE, ALLA FINE DELLA SEQUENZA DI GIOCO, 32 PUNTI. IN AUTOMATICO VERRÀ DICHIARATA VINCITRICE ANCHE LA CAPITALE ALLEATA. LA VERSIONE "ALLEANZA" SEGUE LE STESSA REGOLE DI GIOCO DI M400 A 4 GIOCATORI, CON ALCUNE VARIANTI RIPORTATE DI SEGUITO:

IN BASE ALL'ORDINE DI PARTENZA (STABILITO COME IN MODALITÀ CLASSICA A 4 GIOCATORI) OGNI GIOCATORE SCEGLIE LA PROPRIA CAPITALE E VI COLLOCA UN ESERCITO. *(In modalità Alleanza "Venetia" non è una capitale ma uno stato conquistabile da 4 punti).*

I GIOCATORI COLLOCANO UN SEGNA-STATO PER OGNI CAPITALE (COLORE) SOPRA IL NUMERO "0" NELLA TABELLA SEGNAPUNTI.

I DUE GIOCATORI PESCANO LE CARTE DUE VOLTE CIASCUNO. INFATTI, OGNI GIOCATORE GESTISCE DUE COLORI CHE SEGUONO LE STESSA REGOLE DEL TURNO DI GIOCO IN MANIERA INDIPENDENTE. *(Sono due nazioni diverse, ma gestite dallo stesso giocatore).*

IL COMMERCIO DELLE CARTE TRA I GIOCATORI È ABOLITO.

GLI ESERCITI POSSONO SOSTARE O TRANSITARE SUI TERRITORI ALLEATI SENZA PAGARE IL PEDAGGIO.

AL TERMINE DI OGNI TURNO I GIOCATORI NON POSSONO AVERE PIÙ DI 25 CARTE IN MANO.



### CARTE SPECIALI



### CARTE SPECIALI



#### ALCHIMISTA:

IL GIOCATORE PESCA ALTRE DUE CARTE



#### CAPITANEUS VENTURÆ:

IL GIOCATORE AGGIUNGE IL SECONDO ESERCITO NELLA PROPRIA CAPITALE DI PARTENZA.



#### CABALLUS:

INCREMENTO DELLO SPOSTAMENTO VIA TERRA



#### INCENDIUM:

BLOCCA UN SOLO ESERCITO DI UN AVVERSARIO A SCELTA PER TUTTO IL SUCCESSIVO TURNO DI GIOCO. *(La pedina esercito viene stesa in orizzontale e il giocatore potrà comunque pescare e giocare le carte speciali fino alla fine del suo turno di gioco)*



#### RAPINA:

IL GIOCATORE PESCA UNA CARTA DAL MAZZO COPERTO DELL'AVVERSARIO



#### REVOLUTIONEM:

LIBERA IMMEDIATAMENTE QUALSIASI TERRITORIO OCCUPATO DA UN AVVERSARIO.



#### CARAVELLA:

L'ESERCITO NAVIGA IN UN SETTORE DI MARE SBARCANDO NEI TERRITORI CHE SI AFFACCIANO SU QUEL SETTORE.



#### PESTEM:

IMPEDISCE IL PASSAGGIO E LA CONQUISTA DI UN QUALSIASI TERRITORIO. LO STATO VIENE CONTRASSEGNA TO DA 1 TASSELLO NERO PER OGNI GIOCATORE. OGNI GIOCATORE, A PARTIRE DAL SUCCESSIVO TURNO DI GIOCO RIMUOVERA UN TASSELLO NERO ALLA FINE DEL PROPRIO TURNO.

*(Solo la carta "Revolutionem" ha effetto sul territorio appettato. Tutte le pedine che si trovano nel territorio devono abbandonarlo nel proprio turno di gioco o appena possibile se incendiate)*