

# COLONI IMPERIALI

## MODALITÀ CAMPAGNA

**MENTRE ESTENDETE LA VOSTRA INFLUENZA SULLE TERRE, IL VOSTRO IMPERO CRESCE. PRENDERE IL CONTROLLO DELLE PROVINCE CONFINANTI PUÒ ESSERE MOLTO VANTAGGIOSO, MA ANCHE COSTOSO. MANTENERE L'IMPERO IN EQUILIBRIO È DIFFICILE E RICHIEDE UN'ATTENTA PIANIFICAZIONE: QUANTO RIUSCIRETE A ESPANDERE I VOSTRI CONFINI SENZA FAR COLLASSARE IL VOSTRO IMPERO?**

**Coloni Imperiali: Modalità Campagna** è una variante in solitario per Coloni Imperiali. In questa variante giocherete più partite nel corso della campagna, e i Punti Vittoria conquistati nelle prime partite sbloccheranno vantaggi per le partite successive. Il vostro Impero guadagnerà una nuova Provincia ogni qualvolta vincerete una partita.

Le nuove Province porteranno vantaggi, ma costeranno anche risorse e PV. Più grande diventerà il vostro Impero, più difficile sarà mantenerlo. Per giocare questa modalità servono il set base di Coloni Imperiali, qualche d10, un d20, e il necessario per scrivere.

### LA COMUNITA'

È nostra speranza che voi, i nostri giocatori, ci aiutate a espandere la Modalità Campagna e a renderla sempre migliore. Abbiamo progettato una struttura che può essere estesa e ci piacerebbe ricevere suggerimenti e proposte per aiutare questa crescita. Tutto è possibile: nuove Province, nuovi Eventi, nuove Conquiste, nuove Sfide o Missioni. Aggiungeremo continuamente questo documento con nuovi contenuti per il vostro divertimento! Inviateci le vostre idee per nuovi Eventi, Conquiste, Province. Con il vostro aiuto, ogni campagna sarà diversa dalla precedente!

**SCRIVETECI A: COLONI@PENDRAGONGAMESTUDIO.COM**

### GIOCARE NELLA MODALITÀ CAMPAGNA

Ogni partita valida per la campagna consiste di cinque fasi. Alla fine di ogni partita potrete spendere i vostri Punti Vittoria sulle Conquiste per aiutare la crescita del vostro Impero. Non c'è alcun obiettivo finale nella Modalità Campagna: potete giocare tutte le partite che desiderate. Finché continuerete a vincere, il vostro Impero crescerà. Tuttavia non sarà facile

mantenere un grande impero e avrete bisogno di Conquiste per contribuire a pagare il costo di gestione di un territorio sempre più ampio. Presto o tardi, il vostro Impero diventerà troppo grande per essere mantenuto. Quanto tempo saprete resistere?

- I. TIRATE PER DETERMINARE GLI EVENTI
- II. GIOCATE UNA PARTITA IN SOLITARIO (4 TURNI)
- III. TIRATE PER DETERMINARE LA NUOVA PROVINCIA
- IV. ACQUISTATE NUOVE CONQUISTE
- V. REGISTRATE L'AVANZAMENTO

### SCHEDA IMPERO

Dovrete stampare la Scheda Impero qui presente per tenere traccia dei vostri progressi.

Utilzatala per registrare le vostre Province, le Conquiste, gli Eventi, la Produzione e i Punti Vittoria (PV). Quando vi verrà chiesto di pagare per il vostro Impero, mettete le merci sulla Scheda nell'apposito spazio.

### FAZIONE CONFINANTE

All'inizio del gioco scegliete la vostra fazione come al solito, quindi scegliete a caso un'altra fazione tra quelle che restano e che rappresenterà la Fazione Confinante. La fazione prescelta rimarrà la Fazione Confinante per tutta la campagna. Posizionate il mazzo della Fazione Confinante accanto alla Scheda Impero. Riponete tutti i Mazzi Fazione inutilizzati nella scatola.

Ogni turno, durante la Fase di Produzione, rivelate la prima carta del mazzo della Fazione Confinante e posizionala a faccia in su accanto al mazzo. Durante la Fase delle Azioni potete stipulare un Contratto con questa carta. Se decidete di non farlo, scartate questa carta durante la Fase di Pulizia.

## 1. EVENTI

All'inizio della Campagna non avete Province, quindi dovrete saltare la fase degli eventi. Durante la campagna, le vostre Province dovranno affrontare molte sfide: all'inizio di ogni partita (esclusa la prima) tirate 2D10 per determinare quali eventi si sono verificati nel vostro Impero. Il primo risultato identificherà quale Categoria ed il secondo l'evento della Categoria relativa. Fate attenzione, alcuni di questi eventi avranno effetti drammatici sul vostro Impero! L'evento che si verifica influenza solo la partita in corso. Per ogni partita si tira una sola volta per determinare l'evento per quella partita.

## CATEGORIA

Innanzitutto tirate 1d10 per determinare la Categoria dell'Evento e individuate la corrispondente Tabella (da 3.1 a 3.10).

## EVENTO

Quindi tirate 1d10 sulla Tabella Categoria per determinare l'Evento che si verifica durante questa partita.

Gli eventi possono influenzare il gioco in due modi:

**Regola:** ogni Evento influenza il gioco in modo diverso. Questa regola rimane in vigore per tutta la partita.

**Missione:** a molti Eventi è associata una Missione. Il suo completamento può dare un vantaggio o impedire ulteriori svantaggi. Alcune Missioni, se non completate, si trasferiscono alla partita successiva.

Quando vi viene richiesto di pagare per l'Impero, piazzate le risorse spese nell'apposito spazio della Scheda. Ricordate di rimuovere i Beni dalla Scheda Impero al termine di ogni partita.

## 2. GIOCO

Giocate una partita in solitario come descritto nelle regole di Coloni Imperiali con le seguenti modifiche:

Ogni partita della campagna dura solo 4 turni. Alla fine del quarto turno, contate normalmente i PV. Se vincete potete continuare la campagna e giocare altre partite. In caso contrario, il vostro Impero subirà delle perdite. Perdete una Conquista a caso. Se non vi rimangono Conquiste, il vostro Impero è in rovina e avrete perso la campagna!

Durante la prima partita della campagna, la vostra produzione è uguale a quanto stampato sulla vostra Scheda Fazione. Nelle partite successive, la vostra produzione dipenderà dalla Scheda Fazione e dai modificatori annotati sulla Scheda Impero.

Durante la Fase di Pulizia di ogni turno, dovrete pagare il Costo di Mantenimento di tutte le Province del vostro Impero. Se non riuscite a pagare il mantenimento di una Provincia, la perderete. Aggiornate la Scheda Impero e assicuratevi di rimuovere qualsiasi bonus fornito da quella Provincia. Ogni volta che perdetes una Provincia l'Impero diventa più difficile da controllare: aggiungete 2 al Costo di Controllo delle Province restanti nel vostro Impero.

## 3. PROVINCE

Alla fine di ogni partita, se vincete, avrete conquistato una nuova Provincia. Tirate 1d20 per determinare le Caratteristiche del vostro nuovo territorio. Controllate nella Tabella delle Province e annotate la Provincia sulla Scheda Impero. Potete conquistare ciascuna Provincia solo una volta. Se il tiro vi porta su di una Provincia già conquistata, ritirate fino ad ottenere una Provincia diversa. Ogni Provincia consiste di tre valori che influenzano le partite successive.

**Caratteristica:** questa nuova regola è in vigore per la prossima partita. In alcuni casi le caratteristiche sono permanenti.

**Costo di Controllo:** è il costo in PV da pagare alla fine di ogni partita prima di acquistare una Conquista.

**Costo di Mantenimento:** è necessario pagare per mantenere le province in ordine. Alla fine di ogni turno, dovrete pagare il Costo di Mantenimento di tutte le Province nel vostro Impero.

## 4. CONQUISTE

Alla fine di ogni partita, avrete la possibilità di acquisire delle Conquiste con i PV che avete guadagnato. Tali Conquiste vi aiuteranno a mantenere il vostro Impero, fornendo benefici per contribuire a compensare il costo delle Province. Trovate l'elenco delle possibili Conquiste nella Tabella delle Conquiste (Tabella 2).

Per calcolare i Punti Vittoria, a ogni partita:

1. Registrate i PV guadagnati normalmente.
2. Registrate il totale dei Costi di Controllo di tutte le vostre Province.
3. Sottraete il totale dei Costi di Controllo dai PV.
4. Aggiungete il risultato ad eventuali PV restanti dalle partite precedenti.

A questo punto potete spendere i PV così calcolati per ottenere vantaggi per il vostro Impero. Ogni Conquista può essere acquistata solo una volta (se non diversamente specificato nel testo). Ogni PV non speso viene conservato per la partita successiva.

NOTA: Se non diversamente specificato, i bonus delle Conquiste sono permanenti e si applicano ad ogni partita.

## 5. AGGIORNAMENTO

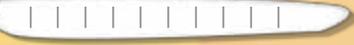
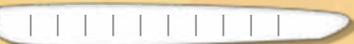
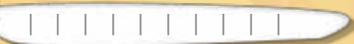
Questo è il momento di registrare i cambiamenti e prepararsi per la prossima partita.

- ✦ Rimuovete tutti i Beni, le Risorse e le carte dalla Scheda Impero.
- ✦ Aggiornate la Tabella Produzione rimuovendo eventuali bonus temporanei.
- ✦ Rimuovete tutte le carte e i Contratti dal vostro Impero.

Adesso siete pronti per iniziare la prossima partita della vostra campagna!

## TABELLA PRODUZIONE

## PROVINCE

	COLONI	
	RISERVE DI LEGNO	
	RISERVE DI PIETRA	
	RISERVE DI CIBO	
	TESORO	
	ESERCITO	
	CARTE	

Nome	Caratteristica	Costo di Controllo	Costo di Mantenimento

## EVENTI

## CONQUISTE

Nome	Abilità	Nome	Abilità

## PAGAMENTI PER L'IMPERO

## PUNTI VITTORIA

# COLONI IMPERIALI

## 1. TABELLA DELLE PROVINCE

Tiro	Provincia	Caratteristica	Costo di Controllo*	Costo di Mantenimento
1	Montagne brumose	Incrementa la produzione di 1 Pietra permanentemente	-	1 Legno
2	Foresta vergine	Inizia la prossima partita con +2 Legni	5 PV	-
3	Deserto	Salta il prossimo tiro per gli Eventi	5 PV	-
4	Lande selvagge	Aggiungi 1 al prossimo lancio sulla Categoria dell'Evento. Questo modificatore non si applica al tiro sulla Tabella della Categoria	-	1 Cibo
5	Colli dei Barbari	Inizia la prossima partita con +2 carte Barbare in mano	5 PV	1 Cibo
6	Scogliere tempestose	Durante una delle partite puoi costruire un Porto: Paga 4 Pietre all'Impero e incrementa la produzione di 1 Lavoratore permanentemente. E' possibile costruire un solo Porto per Campagna	5 PV	1 Legno
7	Grandi pianure	Inizia ogni partita con una Carta Comune aggiuntiva in mano	10 PV	1 Lavoratore
8	Terre tribali	Inizia la prossima partita con +4 Lavoratori	5 PV	1 Pietra
9	Vecchio impero	Ricevi +15 PV	5 PV	1 Lavoratore
10	Mare interno	Incrementa la produzione di 1 Cibo permanentemente	-	1 Pietra
11	Zone costiere	Inizia la prossima partita con +3 Ori	5 PV	1 Legno
12	Terre rigogliose	Incrementa la produzione di 1 Legno o 1 Pietra permanentemente	5 PV	-
13	Piane ventose	Incrementa la produzione di 1 Cibo permanentemente	5 PV	1 Pietra
14	Isole	Incrementa la produzione di 1 Carta Comune permanentemente	5 PV	1 Lavoratore
15	Vecchia foresta	Incrementa la produzione di 1 Legno permanentemente	5 PV	-
16	Antiche rovine	All'inizio della prossima partita, piazza le prime tre carte del Mazzo Comune nel tuo Impero come Fondazioni	-	1 Legno
17	Terre pacifiche	Puoi ritirare per gli Eventi fino a un massimo di tre volte nel corso della Campagna	-	1 Pietra
18	Terre orgogliose	Incrementa la produzione di 1 Lavoratore permanentemente	5 PV	-
19	Piccolo reame	Incrementa la produzione di 1 Gettone Razzia permanentemente	5 PV	1 Legno
20	Monti rocciosi	Inizia la prossima partita con +3 Pietre	-	1 Legno

\* Ogni volta che si perde una Provincia, l'Impero diventa più difficile da controllare. Aggiungi 2 al Costo di Controllo di tutte le Province rimanenti nell'Impero.

## 2. TABELLA DELLE CONQUISTE

<p><b>Rotte commerciali, costo: 20 PV</b> Incrementa la produzione di 1 Legno, Pietra, Cibo, o Lavoratore solo per la prossima partita. Questo bonus è temporaneo. NOTA: puoi acquistare questa Conquista una volta per ogni partita.</p>	<p><b>Diplomazia, costo: 25 PV</b> Durante ogni Fase di Produzione, rivela le prime 2 carte del mazzo della Fazione Confinante, invece di 1 sola. Puoi stipulare un Contratto con una sola delle due carte, quella non usata viene scartata. Vedi le regole sulla Fazione Confinante nel manuale della Modalità Campagna.</p>
<p><b>Contratto coi mercenari, costo: 30 PV</b> Incrementa la produzione di 1 Gettone Razzia solo per la prossima partita. Questo bonus è temporaneo. NOTA: puoi acquistare questa Conquista una volta per ogni partita.</p>	<p><b>Opera missionaria, costo: 35 PV</b> Quando invii 2 Lavoratori per pescare una carta, pesca una carta aggiuntiva dallo stesso mazzo (Comune o di Fazione). Sceglينه una e scarta l'altra.</p>
<p><b>SCOPERTA: Mappe, costo: 40 PV</b> Incrementa la produzione di 1 Carta Comune permanentemente.</p>	<p><b>SCOPERTA: Commercio per mare, costo: 40 PV</b> Una volta durante ogni Fase delle Azioni, puoi scambiare 1 Risorsa per 1 altra Risorsa (NON Oro).</p>
<p><b>Colosseo, costo: 40 PV</b> Rimuovi il Costo di Mantenimento di 1 Provincia a tua scelta permanentemente.</p>	<p><b>Accademia degli ufficiali, costo: 50 PV</b> Incrementa la produzione di 1 Gettone Razzia permanentemente.</p>
<p><b>SCOPERTA: Strade pavimentate, costo: 50 PV</b> Inizia ogni partita con 1 Luogo Comune della precedente partita già costruito. Questo bonus è valido per ogni nuova partita.</p>	<p><b>Magazzini, costo: 50 PV</b> Incrementa la produzione di 1 Legno, Pietra, Cibo, o Lavoratore permanentemente. NOTA: puoi acquistare questa Conquista una volta per ognuno di questi Beni (es. puoi avere i Magazzini per il Legno e i Magazzini per la Pietra).</p>
<p><b>Gilda degli Architetti, costo: 50 PV</b> Durante la Fase di Esplorazione, pesca 2 Carte Fazione invece di 1. Sceglينه una e scarta l'altra.</p>	<p><b>Astrologia, costo: 55 PV</b> Puoi modificare il tiro per la Categoria degli Eventi di +1 o -1.</p>
<p><b>Università, costo: 60 PV</b> Durante la preparazione all'inizio della partita ricevi +3 Carte Fazione (per un totale di 5).</p>	<p><b>Ambasciata straniera, costo: 60 PV</b> Durante ogni Fase di Produzione, rivela le prime 2 carte del mazzo della Fazione Confinante, invece di 1 sola. Puoi stipulare un Contratto con entrambe. Vedi le regole sulla Fazione Confinante nel manuale della Modalità Campagna.</p>
<p><b>SCOPERTA: Spie, costo: 60 PV</b> Durante la Fase di Esplorazione, pesca una carta dal mazzo della Fazione Confinante e tienila in mano. La puoi costruire come se fosse della tua Fazione.</p>	<p><b>Libero commercio, costo: 60 PV</b> Incrementa la produzione di 1 Oro permanentemente.</p>
<p><b>Depositi, costo: 60PV</b> Puoi immagazzinare fino a 3 Risorse tra una partita e la successiva.</p>	<p><b>Esploratori, costo: 65 PV</b> Quando tiri per determinare la nuova Provincia, tira due volte e scegli quale Provincia tenere.</p>
<p><b>Circo itinerante, costo: 80 PV</b> In ogni turno, ignora il Costo di Mantenimento di 1 Provincia a tua scelta.</p>	<p><b>Palazzo, costo: 100 PV</b> Ricevi +10 PV in ogni partita.</p>

## 3. TABELLA DEGLI EVENTI

## 3.1 SCOPERTA INASPETTATA

Tiro	Evento	Effetti
1-2	<b>Cumulo di tesori</b>	<i>Trovi un vecchio castello con un tesoro nei suoi forzieri!</i> <b>Regola:</b> inizi la partita con +2 Ori. <b>Missione:</b> paga 4 Lavoratori all'Impero per iniziare la prossima partita con +3 Ori.
3-4	<b>Valle perduta</b>	<i>I tuoi esploratori hanno trovato una fertile valle nascosta!</i> <b>Regola:</b> inizi la partita con +2 Lavoratori. <b>Missione:</b> paga 4 Pietre all'Impero per costruire una strada per la valle: incrementa la produzione di 1 Lavoratore permanentemente.
5-6	<b>Antica biblioteca</b>	<i>Hai trovato un palazzo con una biblioteca piena di antichi manoscritti.</i> <b>Regola:</b> ricevi +5 PV in questa partita. <b>Missione:</b> paga 4 Lavoratori all'Impero per trasportare i libri: guadagni 15 PV.
7-8	<b>Tribù selvaggia</b>	<i>Nel profondo della giungla trovi una tribù dimenticata di guerrieri.</i> <b>Regola:</b> inizi la partita con +1 carta Barbara in mano. <b>Missione:</b> paga 2 Carte Fazione all'Impero per guadagnare 3 Gettoni Razzia nella prossima partita. Non scartare i Gettoni Razzia durante le Fasi di Pulizia della prossima partita.
9-10	<b>Terre fertili</b>	<i>Hai trovato le terre perfette dove coltivare.</i> <b>Regola:</b> inizi la partita con +2 Cibi. <b>Missione:</b> paga 4 Cibi all'Impero per incrementare la produzione di 1 Cibo permanentemente.

## 3.2 ALLEANZA

Tiro	Evento	Effetti
1-2	<b>Missionari</b>	<i>Alcuni missionari sono giunti da una terra lontana.</i> <b>Regola:</b> puoi spendere 1 Oro per pescare una carta da un qualsiasi Mazzo Fazione (max. 3 per turno). <b>Missione:</b> costruisci almeno 1 Luogo per ogni Fazione posseduta: guadagni 15 PV.
3-4	<b>Gilda dei mercanti</b>	<i>I mercanti hanno offerto il loro aiuto in cambio di protezione.</i> <b>Regola:</b> in ogni turno puoi stipulare 1 Contratto senza pagare. <b>Missione:</b> se hai almeno 5 Contratti alla fine della partita, guadagni 1 PV per ognuno di essi.
5-6	<b>Gilda dei manovali</b>	<i>Ci sono troppi manovali, hanno bisogno di più lavoro!</i> <b>Regola:</b> una volta per turno puoi spendere 1 Oro per attivare un Luogo Produzione. <b>Missione:</b> se hai almeno 6 Luoghi Produzione alla fine della partita, guadagni 1 PV per ciascuno.
7-8	<b>Gilda degli artigiani</b>	<i>Gli artigiani del tuo reame si sono offerti di lavorare per te.</i> <b>Regola:</b> una volta per turno puoi spendere 1 Oro per attivare un Luogo Azione una volta in più. Piazza sulla carta l'Oro speso per indicare che è stata usata. <b>Missione:</b> se hai almeno 10 Luoghi Azione alla fine della partita, guadagni 1 PV per ognuno di essi.

Tiro	Evento	Effetti
9-10	<b>Consiglieri di corte</b>	<p><i>I tuoi consiglieri hanno convocato un incontro straordinario.</i></p> <p><b>Regola:</b> durante la Fase di Esplorazione, pesca 2 Carte Fazione invece di 1. Sceglينه una e scarta l'altra.</p> <p><b>Missione:</b> se hai almeno 10 Luoghi Fazione alla fine della partita, non paghi i Costi di Controllo!</p>

### 3.3 RIFORMA

Tiro	Evento	Effetti
1-2	<b>Nuova roccaforte</b>	<p><i>I nemici stanno razziando le tue terre! Costruisci una grande fortezza per mostrare loro la tua forza.</i></p> <p><b>Regola:</b> il giocatore virtuale compie un attacco aggiuntivo per ogni sua Fase di Attacco (per un totale di 3 attacchi).</p> <p><b>Missione:</b> paga 4 Pietre all'Impero per costruire una roccaforte: gioca la prossima partita senza il giocatore virtuale!</p>
3-4	<b>Potenziamento dell'esercito</b>	<p><i>Addestrare le truppe è essenziale per mantenere forte l'impero.</i></p> <p><b>Regola:</b> riduci la produzione di 1 Lavoratore.</p> <p><b>Missione:</b> paga 3 Gettoni Razzia all'Impero per incrementare la produzione di 1 Gettone Razzia permanentemente.</p>
5-6	<b>Tasse</b>	<p><i>La tua tesoreria richiede più oro.</i></p> <p><b>Regola:</b> inizi la partita con +2 Ori.</p> <p><b>Missione:</b> guadagna 40 PV (senza contare i Luoghi) per incrementare la produzione di 1 Oro permanentemente.</p>
7-8	<b>Riparazione magazzini</b>	<p><i>I tuoi magazzini sono fatiscenti e devono essere riparati.</i></p> <p><b>Regola:</b> non puoi immagazzinare Beni durante la Fase di Pulizia: devi scartare tutto.</p> <p><b>Missione:</b> paga 3 Pietre e 3 Legni all'Impero per costruire nuovi magazzini: ignora il Costo di Mantenimento delle tue Province nella prossima partita.</p>
9-10	<b>Nuove strade</b>	<p><i>Le tue province sono troppo disperse. I tuoi sceriffi faticano a raccogliere le tasse.</i></p> <p><b>Regola:</b> peschi solo 1 Carta Comune durante la Fase di Esplorazione, invece di 2.</p> <p><b>Missione:</b> paga 4 Pietre all'Impero per costruire nuove strade: rimuovi il Costo di Mantenimento di due Province a tua scelta permanentemente.</p>

### 3.4 DIPLOMAZIA

Tiro	Evento	Effetti
1-2	<b>Offerta di alleanza</b>	<p><i>Un regno confinante vuole allearsi con te.</i></p> <p><b>Regola:</b> puoi spendere 1 Oro o 2 Risorse qualsiasi per pescare 2 carte da un qualsiasi altro Mazzo Fazione. Puoi scegliere un unico Mazzo Fazione da cui pescare.</p> <p><b>Missione:</b> costruisci almeno 3 Luoghi della Fazione scelta in questo modo per onorare l'alleanza: inizia ogni nuova partita con 1 carta di quella Fazione in mano.</p>

Tiro	Evento	Effetti
3-4	<b>Registri imperiali</b>	<p><i>Diplomatici di un altro regno hanno trovato documenti che provano che una porzione del tuo impero appartiene a loro!</i></p> <p><b>Regola:</b> non ricevi Carte Fazione durante la preparazione della partita. Durante il gioco puoi spendere 1 Gettone Razzia per pescare 2 carte da un qualsiasi altro Mazzo Fazione. Sceglينه una e scarta l'altra. Puoi scegliere un unico Mazzo Fazione da cui pescare.</p> <p><b>Missione:</b> quando tiri per il prossimo Evento, aggiungi 1 al tiro di Categoria per ogni Gettone Razzia sulla Scheda Impero alla fine di questa partita.</p>
5-6	<b>Investimento</b>	<p><i>Un ambasciatore ti propone di aiutare a costruire un grande ponte che unisca le vostre terre.</i></p> <p><b>Regola:</b> durante la preparazione della partita, pesca 1 carta da un qualsiasi altro Mazzo Fazione.</p> <p><b>Missione:</b> paga 8 Risorse qualsiasi all'Impero per aiutare nella costruzione del ponte: inizia la prossima partita con 3 carte aggiuntive prese dall'altro Mazzo Fazione.</p>
7-8	<b>Corruzione</b>	<p><i>Un ambasciatore ti offre alcune informazioni molto interessanti.</i></p> <p><b>Regola:</b> inizi la partita con +2 Carte Comuni in mano.</p> <p><b>Missione:</b> paga 4 Ori all'Impero per guadagnare 1 Provincia aggiuntiva alla fine della partita.</p>
9-10	<b>Minaccia di guerra</b>	<p><i>Hai ricevuto minacce di attacchi se non fermerai la tua espansione.</i></p> <p><b>Regola:</b> ricevi 1 Gettone Razzia in meno nel primo turno di questa partita.</p> <p><b>Missione:</b> quando tiri per il prossimo Evento, aggiungi 1 al tiro di Categoria per ogni Gettone Razzia sulla Scheda Impero alla fine di questa partita.</p>

## 3.5 CATASTROFE

Tiro	Evento	Effetti
1-2	<b>Crollo in cattedrale</b>	<p><i>Il tuoi sudditi sono intimoriti. Sono andati in chiesa a pregare per il perdono.</i></p> <p><b>Regola:</b> riduci la produzione di 1 Lavoratore.</p> <p><b>Missione:</b> paga 5 Pietre all'Impero per ricostruire la Cattedrale o tutte le Conquiste costano +5 PV permanentemente.</p>
3-4	<b>Foresta in fiamme</b>	<p><i>Una delle tue province è in fiamme!</i></p> <p><b>Regola:</b> non puoi inviare Lavoratori in cambio di Legno durante la Fase delle Azioni.</p> <p><b>Missione:</b> paga 3 Lavoratori all'Impero per spegnere l'incendio, o riduci la produzione di 1 Legno permanentemente.</p>
5-6	<b>Terremoto</b>	<p><i>I tuoi edifici sono in rovina!</i></p> <p><b>Regola:</b> all'inizio della partita, piazza nel tuo Impero come Fondazioni le 2 Carte Comuni che hai ricevuto durante la preparazione del gioco.</p> <p><b>Missione:</b> all'inizio della partita, piazza nel tuo Impero come Fondazioni 5 Carte Comuni aggiuntive prese dalla cima del Mazzo Comune. Puoi ricostruire questi Luoghi pagando il loro costo di costruzione, girali a faccia in su se lo fai. Se riesci a ricostruire tutti i tuoi Luoghi in rovina, guadagni 10 PV.</p>
7-8	<b>Incidente in miniera</b>	<p><i>Oh no! Che fare? Era la tua ultima fonte di pietre.</i></p> <p><b>Regola:</b> non puoi inviare Lavoratori in cambio di Pietra durante la Fase delle Azioni.</p> <p><b>Missione:</b> paga 3 Lavoratori all'Impero per ricostruire la miniera, o riduci la produzione di 1 Pietra permanentemente.</p>

Tiro	Evento	Effetti
9-10	<b>Ponte crollato</b>	<p><i>Venti forti e inondazioni hanno distrutto un ponte importante sulle tue rotte commerciali!</i></p> <p><b>Regola:</b> puoi avere un massimo di 2 Contratti.</p> <p><b>Missione:</b> paga 4 Lavoratori all'Impero per riparare il ponte o la prossima partita dovrai spendere 2 Cibi per stipulare i Contratti.</p>

## 3.6 TEMPO

Tiro	Evento	Effetti
1-2	<b>Forti piogge</b>	<p><i>Le strade sono divenute impraticabili a causa della pioggia.</i></p> <p><b>Regola:</b> quando invii i 2 Lavoratori per pescare una carta, devi spendere 1 Lavoratore aggiuntivo.</p> <p><b>Missione:</b> paga 5 Pietre all'Impero o inizia la prossima partita con -2 Carte Comuni durante la preparazione.</p>
3-4	<b>Vento forte</b>	<p><i>Gli spostamenti in tutto l'Impero sono diventati difficili.</i></p> <p><b>Regola:</b> stipulare un Contratto costa 2 Cibi.</p> <p><b>Missione:</b> devi avere almeno 3 Contratti alla fine del gioco o la prossima partita giocherai senza Fazione Confinante.</p>
5-6	<b>Tromba d'aria</b>	<p><i>Un violento tornado distrugge le tue terre.</i></p> <p><b>Regola:</b> distruggi una delle tue Conquiste.</p> <p><b>Missione:</b> puoi pagare 2 Legni e 2 Pietre all'Impero per riguadagnare la Conquista distrutta.</p>
7-8	<b>Siccità</b>	<p><i>Il tuoi raccolti stanno morendo.</i></p> <p><b>Regola:</b> riduci la produzione di 1 Lavoratore.</p> <p><b>Missione:</b> raggiungi una produzione di almeno 3 Cibi entro la fine della partita o riduci la produzione di 1 Lavoratore permanentemente.</p>
9-10	<b>Inondazione</b>	<p><i>Le tue province sono spazzate via dall'acqua!</i></p> <p><b>Regola:</b> a ogni turno, rimuovi dal gioco un Luogo Produzione (Comune o di Fazione).</p> <p><b>Missione:</b> paga 6 Legni all'Impero per proteggere le tue province. Se lo fai, guadagni 25 PV.</p>

## 3.7 MALATTIA

Tiro	Evento	Effetti
1-2	<b>Epidemia</b>	<p><i>Gli abitanti si sono ammalati e non sono in grado di raccogliere risorse.</i></p> <p><b>Missione:</b> paga 2 Gettoni Razzia e 4 Cibi all'Impero, o riduci la produzione di 2 Lavoratori permanentemente.</p>
3-4	<b>Malattia a corte</b>	<p><i>La tua corte è caduta vittima di una malattia!</i></p> <p><b>Missione:</b> paga 3 Ori all'Impero, o perdi 20 PV.</p>

Tiro	Evento	Effetti
5-6	<b>Dissenteria</b>	<p><i>I tuoi soldati sono deboli e affamati!</i></p> <p><b>Regola:</b> finché il tuo esercito è indebolito, per Razziare devi pagare 1 Cibo per ogni Gettone Razzia.</p> <p><b>Missione:</b> paga 4 Cibi all'Impero o mantieni questo Evento nelle future partite!</p>
7-8	<b>Quarantena</b>	<p><i>I mercanti si rifiutano di entrare nelle tue città a causa della malattia.</i></p> <p><b>Regola:</b> devi spendere 1 Oro invece di 1 Cibo per stipulare i Contratti.</p> <p><b>Missione:</b> per convincere i mercanti a lavorare con te, paga 3 Carte Fazione all'Impero o la prossima partita giocherai senza Fazione Confinante.</p>
9-10	<b>Carestia</b>	<p><i>I tuoi abitanti ti stanno derubando!</i></p> <p><b>Regola:</b> non guadagni Bonus di Costruzione finché il tuo Impero soffre la carestia.</p> <p><b>Missione:</b> arriva ad avere almeno 10 Luoghi Produzione alla fine della partita o mantieni questo evento nelle future partite!</p>

## 3.8 DISORDINE CIVILE

Tiro	Evento	Effetti
1-2	<b>Rivolta</b>	<p><i>Una delle tue province si è rivolta contro di te!</i></p> <p><b>Regola:</b> alla fine della partita, sottrai 30 PV dal tuo punteggio.</p> <p><b>Missione:</b> paga 4 Gettoni Razzia all'Impero per riportare l'ordine in questa provincia: hai inviato un chiaro messaggio a tutte le tue province e non devi pagare i Costi di Controllo in questa partita.</p>
3-4	<b>Tentativo di assassinio</b>	<p><i>Qualcuno ha attentato alla tua vita e ti devi nascondere per qualche settimana.</i></p> <p><b>Regola:</b> inizia la partita dal secondo turno. Durante la preparazione, piazza nel tuo impero 1 Carta Fazione e 2 Carte Comuni scelte a caso. Sposta il segnalino del turno al turno 2 e inizia il gioco.</p>
5-6	<b>Sciopero dei mercanti</b>	<p><i>La gilda dei mercanti si rifiuta di operare nel tuo Impero!</i></p> <p><b>Regola:</b> non puoi stipulare Contratti durante questa partita.</p> <p><b>Missione:</b> se hai più di 60 PV alla fine del gioco, hai dimostrato di non aver più bisogno della gilda: guadagni 25 PV addizionali.</p>
7-8	<b>Tumulti</b>	<p><i>Il popolo è insoddisfatto delle tue decisioni.</i></p> <p><b>Regola:</b> ogni volta che fai Razzia durante questa partita, metti sulla Scheda Impero i Gettoni Razzia spesi. Alla fine della partita, ogni Gettone Razzia sulla Scheda Impero vale 15 punti Tumulto.</p> <p><b>Missione:</b> se i PV totali sono meno dei punti Tumulto, c'è una rivolta! Perdi metà dei tuoi PV e 1 Conquista.</p>
9-10	<b>Usurpatore</b>	<p><i>Un principe si presenta a corte reclamando il tuo trono! Devi comprare il favore dei tuoi duchi o rischiare le tue terre.</i></p> <p><b>Missione:</b> paga 4 Ori all'Impero durante la partita o perdi una delle tue Province.</p>

## 3:9 GUERRA!

Tiro	Evento	Effetti
1-2	<b>Attacco</b>	<p><i>Una delle tue Province è sotto attacco!</i></p> <p><b>Regola:</b> devi spendere 1 Oro oppure 2 Cibi per stipulare Contratti.</p> <p><b>Missione:</b> paga 3 Gettoni Razzia all'Impero per difendere la tua Provincia: in questa partita non paghi i Costi di Controllo.</p>
3-4	<b>Nemico interno</b>	<p><i>C'è un traditore nelle tue fila!</i></p> <p><b>Regola:</b> il giocatore virtuale compie un attacco aggiuntivo durante ogni sua Fase di Attacco (per un totale di 3 attacchi).</p> <p><b>Missione:</b> ogni volta che fai Razzia di un Luogo del giocatore virtuale guadagni 2 PV.</p>
5-6	<b>Alleato in guerra</b>	<p><i>Uno dei tuoi alleati ha bisogno di aiuto!</i></p> <p><b>Missione:</b> puoi pagare 3 Gettoni Razzia e 3 Lavoratori all'Impero per iniziare la prossima partita con 2 Contratti. All'inizio della prossima partita, pesca le prime due carte dal mazzo della Fazione Confinante e posizionale sotto la parte superiore della Scheda Fazione come Contratti.</p>
7-8	<b>Sotto assedio</b>	<p><i>Un'importante città del tuo Impero è stata assediata. Devi difenderti!</i></p> <p><b>Missione:</b> alla fine del gioco la produzione di Gettoni Razzia deve essere di almeno 3, altrimenti non riceverai Carte Comuni durante la preparazione della prossima partita.</p>
9-10	<b>GUERRA!</b>	<p><i>Sei in guerra! Devi spendere per il tuo esercito o soffrire gravi perdite.</i></p> <p><b>Regola:</b> durante la Fase di Pulizia devi scartare un numero di Risorse (Legno, Pietra, Cibo) pari al numero del turno (1 Risorsa dopo il primo turno, 2 dopo il secondo, e così via). Se non sei in grado di pagare per la guerra, non guadagni PV alla fine della partita. Inoltre perdi una Provincia a caso e riduci la produzione di 1 Lavoratore permanentemente.</p> <p><b>Missione:</b> puoi pagare un qualsiasi numero di Gettoni Razzia all'Impero. Alla fine del gioco, ogni Gettone Razzia pagato vale 5 PV.</p>

## 3:10 GIORNI MEMORABILI

Tiro	Evento	Effetti
1-10	<b>Giornata frenetica</b>	<p><i>Oh no!</i></p> <p><b>Regola:</b> tira per altri due Eventi per questa partita! Se ottieni di nuovo un 10 sul tiro di Categoria, ritira finché non ottieni un altro numero.</p>