

CONQUEST OF THE EMPIRE

**PROGETTO ORIGINALE DI LARRY HARRIS
PROGETTO AGGIUNTIVO DI GLENN DROVER**

© COPYRIGHT 2005 LARRY HARRIS & EAGLE GAMES, INC.
CONQUEST OF THE EMPIRE (LA CONQUISTA DELL'IMPERO)
È UN MARCHIO DI LARRY HARRIS

LA CONQUISTA DELL'IMPERO (VERSIONE CLASSICA)

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco La conquista dell'impero è di diventare il nuovo imperatore di Roma eliminando tutti gli altri pretendenti al trono di Caesar dal gioco!

I PEZZI DEL GIOCO

- 1 tabellone per giocare
- 2 fogli di gettoni
- 2 libretti di istruzioni (uno con le regole della versione Classica e l'altro per le regole di La conquista dell'impero 2)
- 1 mazzo di carte (usato solo per La conquista dell'impero 2)
- 12 dadi
- 1 Cesare (per ogni colore)
- 4 Generali (per ogni colore)
- 20 Fanterie (per ogni colore)
- 10 Cavallerie (per ogni colore)
- 6 Catapulte (per ogni colore)
- 8 Galere (per ogni colore)
- 16 Città (avorio)
- 16 Fortificazioni (avorio)
- 20 Strade (avorio)
- 25 monete da Cinque Talenti (argento)
- 50 monete da Dieci Talenti (oro)



IL TABELLONE

Il tabellone raffigura l'impero romano come si presentava nel secondo secolo d.C. Sul tabellone ci sono due tipi di territori: le province di terra (comprese alcune isole) e le zone di mare. Ogni provincia ha una moneta d'oro o d'argento stampata su di essa, che indica il valore del tributo (in Talenti) che la provincia assicura al giocatore che ne ha il controllo. Ci sono sette province di partenza contraddistinte dalla figura di un legionario romano e valgono 10: Hispania, Italia, Macedonia, Galatia, Numidia, Mesopotamia ed Egitto. Le altre province possono valere 5 o 10, ed iniziano il gioco libere, pronte per essere conquistate!

In fondo al tabellone c'è l'indice dei Tributi, che serve per tenere traccia del tributo (Talent) che ogni giocatore riceve durante il proprio turno. L'indice dei Tributi viene descritto nei particolari alla voce "Segnalini di controllo".

PROVINCE ADIACENTI E ZONE DI MARE

Sul tabellone le province e le zone di mare sono divise l'una dall'altra da frontiere. Una provincia o una zona di mare che confina con un'altra provincia o zona di mare è considerata adiacente. Ogni provincia o zona di mare rappresenta una casella del gioco. Quando si gioca, le pedine si muovono in questi spazi adiacenti nel tentativo di conquistarli. Per spostarsi da una casella a quella adiacente è necessario 1 punto di movimento.

Nota bene: come indicato dalle "freccette", la Thracia è adiacente all'Asia; la Sicilia è adiacente a Neapolis; la Britannia è adiacente alla Belgica; e la Baetica è adiacente alla Tingitana. La provincia dell'Egitto non è divisa dal fiume Nilo.

