

A WAR OF WHISPERS

REGOLAMENTO



**Cinque potenti imperi si contendono il dominio del mondo.
Con i loro stendardi che sventolano audaci, essi marciano verso la gloria.
La ferocia dell'Orso. L'orgoglio del Leone. La perseveranza del Cavallo.
La portata dell'Aquila. La possanza dell'Elefante.**

Al sorgere dell'alba, il mondo sarà trasformato e un solo impero regnerà su tutti gli altri...



**Ma è nell'ombra che giace il vero potere... un Serpente, un Ragno, un Corvo, un Ratto.
Questa non è una guerra per imponenti eserciti che si fronteggiano in campo aperto.
Questa è una guerra tra imperi celati: una guerra di sussurri.**



IL CORVO PALLIDO

Gli imperi sorgono e cadono, ma l'eterna e crescente conoscenza del Corvo Pallido persiste. Un governante saggio è colui che cerca un consiglio fidato. Il Corvo Pallido non brama alcuna ricompensa, se non che la sua conoscenza sopravviva e cresca.



IL RAGNO SUPPLICANTE

Camminano nelle sale del potere come servitori fedeli, a testa bassa, ignorati e trascurati. Sono i ragni nascosti negli angoli bui delle stanze, tessono una ragnatela al servizio di nessuno o nobile, ma bensì in favore degli oppressi e dei dimenticati.



IL CULTO DEL RATTO

Una nuova religione misteriosa sta sorgendo tra le famiglie reali dei cinque grandi imperi. Il Culto del Ratto tenta i ricchi e i potenti a unirsi ai suoi festini, spingendoli naturalmente a contribuire con le loro ricchezze terrene e la loro influenza.



IL SERPENTE INFINITO

I seguaci del Serpente Infinito cingono il globo e spesso usano un approccio coercitivo violento. Gli obiettivi del Serpente sono molti e non tutti sembrano nefasti, ma nessun estraneo sembra venirne a capo.





PANORAMICA

A War of Whispers è un gioco da tavolo competitivo da 2 a 4 giocatori. Cinque potenti imperi si contendono il dominio del mondo, ma voi non siete tra i sovrani: interpreterete invece la parte di una società segreta, che scommette sugli esiti di questa guerra mentre ne tira le fila per truccarne i risultati. *A War of Whispers* è un gioco di profonda strategia, trame nascoste e lealtà mutevoli.

OBIETTIVO

Il vostro principale obiettivo è di assicurarvi che, alla fine della partita, gli imperi ai quali siete più leali controllino il maggior numero di città sul globo.

RICONOSCIMENTI

Design del Gioco e dell'Espansione
Jeremy Stoltzfus

Sviluppo del Gioco e dell'Espansione
Dann May, Brenna Noonan

Illustrazioni
Tomasz Jedruszek, Dann May
Direzione Artistica e Progetto Grafico
Dann May

Modellazione e Modelli 3D
Greg May

Revisione delle Regole e Proofreading
Petra Schlunk, Charlotte Jones

Coordinamento Marketing
Avery Freniere

Direzione della Produzione
Tim Schuetz

Produzione
Skye Walker

Produzione Esecutiva
Dan Yarrington

Pubblicato da Starling Games

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione
Denise Venanzetti

Revisione
Andrea De Pietri e Luca Baboni

Adattamento Grafico
Mario Brunelli

Direzione Editoriale
Massimo Bianchini

CONTENUTO



1 Tabellone di Gioco



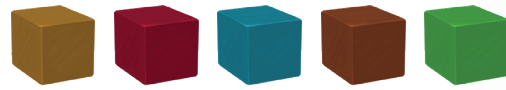
4 Plance Giocatore



20 Segnalini Lealtà
(5 imperi per giocatore)



40 Carte Impero
(8 carte per impero)



100 Cubi Stendardo
(5 colori, 20 cubi ognuno)



36 Segnalini Agente
(9 segnalini per società)



4 Indicatori Turno



1 Segnalino Primo Giocatore

PREPARAZIONE

Plance Giocatore e Segnalini

Per iniziare la partita, ogni giocatore sceglie una **plancia giocatore** (A), un set di **agenti** (B) e dei **segnalini lealtà** (C) corrispondenti, e li mette da parte. Collocare l'indicatore turno "1" accanto alla casella "Inizio" del tabellone (D) e gli altri tre indicatori turno vicino al tracciato round (E).

I Cinque Imperi

Ci sono 5 **imperi** nel gioco, ognuno rappresentato da un colore e un animale diversi: l'impero dell'Orso (blu), l'impero del Leone (giallo), l'impero del Cavallo (marrone), l'impero dell'Elefante (verde) e l'impero dell'Aquila (rosso).

Per ogni impero, collocare tutti gli **standardi** (cubi) di quel colore accanto al tabellone, in un cumulo vicino al simbolo dell'impero corrispondente, a creare le rispettive riserve degli standardi (F).

Le **carte impero** vengono quindi divise in 5 **mazzi impero**. Mescolare ogni mazzo e collocarlo accanto al suo impero corrispondente (G).

La Mappa

La mappa sul tabellone di gioco è divisa in 5 **imperi** di colore diverso, a loro volta divisi in regioni. Se una qualsiasi regione contiene l'immagine di uno stendardo, collocare su quella regione uno stendardo del colore corrispondente a quell'impero. Per esempio, su una regione gialla con due immagini dello stendardo giallo, vanno collocati due standardi gialli dell'impero del Leone.

Primo Giocatore

Determinare il primo giocatore a piacimento. Quel giocatore prende il **segnalino primo giocatore** (H). Il segnalino primo giocatore cambierà di mano nel corso della partita e il giocatore che lo possiede viene chiamato **primo giocatore**.

Lealtà

Ogni giocatore mescola i suoi cinque segnalini lealtà e li colloca casualmente a faccia in giù sui cinque slot lealtà (J) della sua plancia giocatore. È possibile guardare i propri segnalini in qualsiasi momento durante la partita.

SIMBOLI DELLA MAPPA



Fattoria: Porta a 6 il limite di scorte di una regione.



Fortezza: Distrugge 1 stendardo attaccante quando un esercito attaccante entra in questa regione.



Città: Influisce sul punteggio finale. Vedere a pagina 8, "Segnalini Lealtà e Calcolo del Punteggio".



Stendardo: Indica la posizione di partenza degli standardi durante la preparazione della partita.



SEGNALINI LEALTÀ E CALCOLO DEL PUNTEGGIO

I segnalini lealtà sono il mezzo principale per vincere la partita.

Ogni giocatore possiede un totale di cinque segnalini lealtà, uno per ogni impero, oltre a cinque slot lealtà sulla propria plancia giocatore: Devoto (x4), Deferente (x3), Affiliato (x2), Neutrale (x0) e Ostile (x-1).

I segnalini lealtà permettono di ottenere dei punti alla fine della partita, moltiplicando il numero di città controllate da un impero per il moltiplicatore indicato sullo slot lealtà corrispondente della propria plancia giocatore.

Esempio: Alla fine della partita, i segnalini lealtà dei giocatori vengono girati per rivelare il loro lato impero. Se il segnalino lealtà Elefante di un giocatore è collocato sullo slot lealtà Deferente e l'impero dell'Elefante termina la partita con 3 città, quel giocatore guadagnerà 9 punti alla fine della partita (3 città x 3 lealtà = 9 punti).

Nell'immagine sottostante, un esempio di punteggio per ognuno dei segnalini lealtà di quel giocatore:

Leone: 2 città x 4 lealtà = 8 punti

Elefante: 3 città x 3 lealtà = 9 punti

Orso: 1 città x 2 lealtà = 2 punti

Aquila: 4 città x 0 lealtà = 0 punti

Cavallo: 2 città x -1 lealtà = -2 punti

Il punteggio totale di quel giocatore sarebbe 17 (8+9+2+0-2).



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

La partita si svolge su più round, ognuno dei quali è caratterizzato da quattro fasi:

1. Schieramento Agenti: A partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore recupera e schiera agenti nei **concili imperiali**, formati dalle posizioni sul tabellone contrassegnate come Sceriffo, Amministratore, Comandante e Cancelliere.

2. Turno dell'Impero: Ogni **posizione concilio** svolge un'azione.

3. Ripristino: Collocare l'indicatore turno attuale sulla prima casella vuota del tracciato round, poi ogni giocatore scarta carte dalla propria mano fino a raggiungere il limite di mano di 5 carte.

4. Scambio: A partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore può scambiare 2 dei propri segnalini lealtà non rivelati. Se decide di farlo, deve rivelare entrambi i segnalini lealtà scambiati. Essi rimangono rivelati per il resto della partita.

Il flusso di queste fasi segue la direzione delle frecce attorno al perimetro del tabellone. Scorre dalla casella "Recuperare e Schierare gli Agenti" sul tabellone, attraverso ognuna delle posizioni concilio, verso il tracciato round per giungere infine alla casella "Facoltativo: Rivelare e Scambiare Lealtà". Spostare l'indicatore turno seguendo le frecce attorno al bordo del tabellone, scandendo ogni turno all'interno del round e tenendo traccia dei progressi delle fasi durante i round della partita.

La partita si svolge in 4 round: alla fine di ogni round, passare il segnalino primo giocatore al giocatore successivo in senso orario. Dopo il quarto round, la partita termina immediatamente e inizia il calcolo del punteggio.

FASE SCHIERAMENTO AGENTI

Ogni concilio imperiale è formato da 4 posizioni (Sceriffo, Amministratore, Comandante e Cancelliere) sulle quali è possibile collocare gli agenti.

Passo 1 (Recupero Agenti): A eccezione del primo round, a partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, rimuovere 1 dei propri agenti attualmente sul tabellone (se ce ne sono).

Passo 2 (Schieramento Agenti): A partire dal primo giocatore, alternarsi nel collocare 1 agente su una qualsiasi posizione concilio libera sul tabellone, finché ogni giocatore non ha collocato 2 agenti. Gli effetti di queste posizioni concilio sono descritti in dettaglio nella sezione seguente.

Partite a 2 Giocatori: In una partita a 2 giocatori, ogni giocatore colloca 3 agenti invece di 2.



Agenti schierati sulle posizioni Amministratore e Cancelliere dell'impero dell'Orso.

FASE TURNO DELL'IMPERO

La fase Turno dell'Impero inizia con l'impero dell'Orso e procede in senso orario attorno al perimetro del tabellone. Durante il turno di un impero, ogni **posizione concilio** nel concilio di quell'impero svolgerà 1 azione disponibile determinata dal giocatore che la controlla. Le posizioni concilio agiscono in senso orario così come sono riportate sul tabellone, a partire dallo Sceriffo e seguendo le frecce fino al Cancelliere. Le azioni disponibili sono descritte nella sezione Posizioni Concilio nella prossima pagina.

Il giocatore che controlla una posizione concilio viene determinato come segue:

- Se l'agente di un giocatore è schierato su una posizione concilio, quel giocatore controlla quella posizione concilio.
- Se su una posizione concilio non è schierato alcun agente, il giocatore che possiede un agente schierato sulla successiva posizione concilio in senso orario all'interno dello stesso concilio controlla quella posizione concilio. Se nessun agente è schierato sulle successive posizioni concilio in senso orario all'interno dello stesso concilio, nessun giocatore controllerà quella posizione, la quale di conseguenza non svolgerà alcuna azione.



Il Corvo Pallido ha collocato un agente sulla posizione Cancelliere di questo concilio, mentre il Serpente Infinito ha collocato un agente sulla posizione Sceriffo. Nel turno dell'impero, il Serpente Infinito sarà il primo a svolgere un'azione per la posizione Sceriffo che controlla. Visto che sia la posizione Amministratore che

quella Comandante sono vuote e il Corvo Pallido ha schierato un agente sulla successiva posizione concilio in senso orario (Cancelliere), il Corvo Pallido controlla tutte e tre le posizioni.

Controllo dell'Impero

Una regione è controllata da un impero se contiene almeno 1 stendardo, oppure se è una delle **regioni di origine** e non contiene alcuno stendardo nemico. Una regione è considerata regione di origine di un impero se il suo colore corrisponde al colore di quell'impero.



Esempio: Le regioni marroni sono le regioni di origine dell'impero del Cavallo. A causa di ciò, una regione marrone che non contiene stendardi nemici è controllata dall'impero del Cavallo. Tuttavia, una regione marrone che contiene uno stendardo blu è controllata dall'impero dell'Orso.



Controllare le Città

Quando un impero controlla una regione, controlla anche tutte le città che si trovano al suo interno. Alla fine della partita, il numero delle città controllate da un impero viene moltiplicato per la lealtà di un giocatore a quell'impero, facendo ottenere a quel giocatore dei punti che andranno a incidere nel calcolo finale del punteggio.




Esempio: L'impero dell'Orso controlla questa regione e la città al suo interno.



Posizioni Concilio



Ogni posizione concilio ha una o più azioni disponibili tra cui scegliere, come indicato sul tabellone. Queste azioni sono descritte a seguire.



Azione Aggiungere Stendardo

Se un impero non ha più stendardi da collocare, non è possibile scegliere questa azione. Se nella riserva non ci sono abbastanza stendardi per soddisfare completamente questa azione, è possibile svolgerla e collocare semplicemente quelli disponibili.



 x2 Aggiungi un totale di 2 stendardi su 1 o più regioni controllate da questo impero.

 x  Per ogni icona all'interno delle regioni controllate da questo impero, aggiungi 1 stendardo su una regione controllata da questo impero.


 x  Per ogni icona all'interno delle regioni controllate da questo impero, aggiungi 1 stendardo su una regione controllata da questo impero.



 x  Per ogni icona all'interno delle regioni controllate da questo impero, aggiungi un totale di 2 stendardi su 1 o più regioni controllate da questo impero.



Azione Attaccare



  Attacca 1 regione nemica adiacente a una regione controllata dall'impero attivo (vedere Azione Attaccare a pagina 12).



Azione Pescare Carte Impero

 x1 Pesca 1 carta dalla cima del mazzo di questo impero e aggiungila alla tua mano.



 x  Per ogni 2 icone all'interno delle regioni controllate da questo impero, pesca 1 carta dalla cima del mazzo di questo impero e aggiungila alla tua mano.

 x  Per ogni 3 icone all'interno delle regioni controllate da questo impero, pesca 1 carta dalla cima del mazzo di questo impero e aggiungila alla tua mano.

 x  Per ogni 2 icone all'interno delle regioni controllate da questo impero, pesca 1 carta dalla cima del mazzo di questo impero e aggiungila alla tua mano.

 x  Per ogni 3 icone all'interno delle regioni controllate da questo impero, pesca 1 carta dalla cima del mazzo di questo impero e aggiungila alla tua mano.

Azione Scambiare Agente

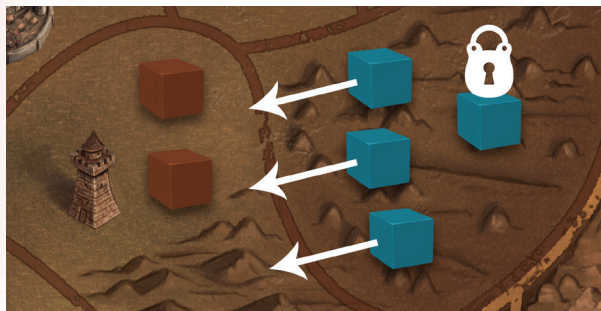
  Scambia la posizione di questo agente con una qualsiasi altra posizione all'interno di questo concilio, poi svolgi immediatamente 1 delle azioni disponibili di quella posizione. Questa azione non fa spostare l'indicatore turno. La partita prosegue con la posizione seguente in senso orario attorno al tabellone.

Se la posizione bersaglio dello scambio è occupata da un altro agente, quest'ultimo viene spostato sulla posizione Cancelliere, e si troverà nel round successivo in una posizione probabilmente migliore.

Azione Attaccare

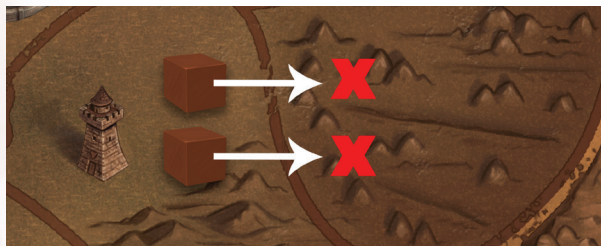
Muovere un qualsiasi numero di stendardi da una singola regione controllata dall'impero attivo in una regione adiacente controllata da un altro impero. Non è possibile attaccare attraverso gli oceani o i mari.

Se degli stendardi vengono mossi da una regione conquistata (cioè una regione che contiene gli stendardi dell'impero attivo ma che non è una delle regioni di origine di quell'impero), è obbligatorio lasciare almeno 1 stendardo sulla regione che si sta abbandonando. **Non è possibile abbandonare completamente una regione conquistata.**



Esempio: L'esercito dell'Orso che sta effettuando l'attacco deve lasciare 1 stendardo sulla regione che sta abbandonando per mantenere il controllo della regione di origine del Cavallo.

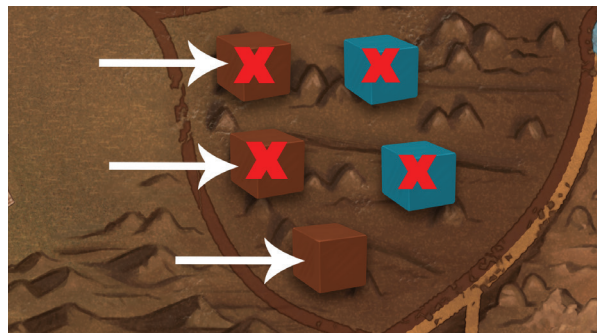
Non è possibile usare l'azione Attaccare per spostare semplicemente gli stendardi tra le regioni controllate da un impero, ma deve essere usata per attaccare una regione controllata da un altro impero.




Esempio: L'esercito del Cavallo non può usare un'azione Attaccare per spostarsi in un'altra regione che controlla.

Combattimento

Il combattimento si verifica quando gli stendardi di un impero si muovono in una regione controllata da un altro impero. Il danno viene applicato a ogni schieramento, distruggendo (scartando) gli stendardi con un rapporto di 1:1 fino a che uno o entrambi gli schieramenti non li esauriscono. Se uno schieramento ha degli stendardi rimasti, ha vinto il combattimento.



Esempio: Il Cavallo attacca con 3 stendardi e l'Orso difende con 2 stendardi. Il Cavallo vince il combattimento e tutti gli stendardi distrutti vengono rimessi nelle rispettive riserve.

Le regioni con le fortezze  distruggono 1 stendardo attaccante quando un esercito attaccante entra nella loro regione.



Esempio: L'Orso attacca con 3 stendardi e il Cavallo difende con 2 stendardi e una fortezza. La fortezza distrugge uno degli stendardi attaccanti, lasciando 2 stendardi attaccanti contro 2 stendardi difensori. Tutti gli stendardi vengono distrutti e rimessi nelle rispettive riserve. L'impero del Cavallo mantiene il controllo della regione in oggetto, visto che è una delle sue regioni di origine.

Controllare le Scorte

Alla fine del turno di un impero, ogni regione di quell'impero può contenere solo 4 standardi (limite di scorte). Se ci sono più di 4 standardi, rimettere gli standardi in eccesso nella riserva. Se una regione contiene una fattoria, può contenere 6 standardi.



Esempio: Due standardi dell'impero del Cavallo devono essere rimossi dalla regione sulla sinistra alla fine del turno dell'impero del Cavallo. La regione sulla destra contiene invece una fattoria, quindi ai 6 standardi dell'impero dell'Orso è permesso restare nella regione alla fine del turno dell'impero dell'Orso.

CONTRASSEGNARE IL ROUND

Collocare l'indicatore turno attuale sulla prima casella vuota del tracciato round. Il segnalino primo giocatore passa ora al prossimo giocatore in senso orario. Se viene collocato l'ultimo indicatore turno, la partita termina (senza effettuare le fasi Ripristino e Scambio) e si procede al Calcolo del Punteggio Finale (vedere pagina 15).



FASE RIPRISTINO

A questo punto, ogni giocatore deve scartare le carte impero in eccesso fino a raggiungere il limite di mano di 5 carte.

FASE SCAMBIO

A partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore può scambiare 2 dei propri segnalini lealtà **non rivelati**. Per scambiare due segnalini lealtà, scambiarli di slot e girarli a faccia in su, in modo che il lato impero sia visibile. I segnalini rivelati (a faccia in su) non possono essere scambiati nei round seguenti.

Lo svolgimento della partita riprende dalla fase Schieramento Agenti, i giocatori collocano il successivo indicatore turno accanto alla casella "Inizio" e inizia un nuovo round di gioco.



CARTE IMPERO

Nel corso della partita, i giocatori acquisiscono carte impero da aggiungere alla propria mano. Queste carte possono essere giocate per influire sulla partita in modi differenti. Ogni carta impero presenta il proprio simbolo riportato nella parte superiore della carta.



Nota: Le capacità delle carte spesso permettono ai giocatori di infrangere una regola del gioco. Di conseguenza, se c'è un conflitto tra una regola generale e la capacità di una carta, si seguono le istruzioni sulla carta.

Limite di 5 Carte

È possibile aggiungere quante carte si desidera alla propria mano, ma durante la fase Ripristino (vedere a pagina 13) ogni giocatore deve scartare quelle in eccesso fino a raggiungere il limite di mano di 5 carte.

Giocare le Carte

Un giocatore può giocare una carta immediatamente prima, durante o immediatamente dopo lo svolgimento di una azione di una posizione concilio da lui controllata. La posizione concilio o la regione interessata non deve necessariamente corrispondere all'impero riportato sulle carte giocate. Risolvere gli effetti di una carta prima di giocare e risolvere la carta successiva. Ogniqualvolta una carta viene giocata o scartata, rimescolarla nel mazzo impero di appartenenza.

Per giocare una carta, scegliere una capacità su di essa: ogni capacità ha un costo e i simboli accanto alla capacità indicano quante e quali carte impero devono essere scartate per pagare quel costo. La carta riportante la capacità scelta viene considerata idonea ai fini del pagamento del costo della capacità scelta. Per questa ragione, la prima capacità riportata su ogni carta può essere giocata scartando solo la carta sulla quale è riportata.



Esempio: Per giocare la capacità evidenziata su questa carta impero, è necessario che il giocatore scarti 2 carte impero: 1 carta impero Orso/blu (questa stessa carta) e 1 carta impero Leone/giallo; quindi, per giocare questa capacità, un totale di 2 carte lascerà la mano del giocatore.

CALCOLO DEL PUNTEGGIO FINALE

La partita termina dopo che il quarto indicatore turno viene collocato sull'ultima casella vuota del tracciato round, alla fine del quarto round. Rivelare tutti i segnalini lealtà e calcolarne i punteggi come descritto a pagina 8. Il giocatore che ottiene il maggior numero di punti è il vincitore. Se due o più giocatori sono in parità per il punteggio più alto, allora vince il giocatore tra di essi che ha scambiato meno segnalini lealtà. Se la parità persiste, vince il giocatore tra di essi con il maggior numero di carte impero in mano.

TERMINI COMUNI

Agente Attivo: Mentre una posizione concilio è attiva e sotto il controllo di un giocatore, il segnalino agente che garantisce quel controllo è denominato Agente Attivo. Un agente rimane attivo finché non ha svolto le azioni rese disponibili dalle posizioni concilio di cui garantisce il controllo. Questo aspetto è importante per la tempistica di alcune carte.

Amico: Descrive uno stendardo appartenente all'impero che controlla la regione. Per esempio, quando viene richiesto di aggiungere stendardi amici su una regione gialla controllata dall'impero blu, aggiungere stendardi blu.

Distuggere: Rimuovere uno stendardo dalla mappa e rimetterlo nella riserva degli stendardi del suo impero.

Esercito: Un qualsiasi numero di stendardi alleati in 1 regione.

Posizione Concilio Attiva: Quando è il momento di agire di una posizione concilio, viene considerata attiva fino a che non ha svolto un'azione. Questo aspetto è importante per la tempistica di alcune carte.

Regione di Origine: Una regione che, quando è priva di stendardi, è controllata dall'impero del suo stesso colore.

Stendardo: Una singola unità di un impero, rappresentata da un cubo colorato.

Vuota: Descrive una regione che non contiene alcuno stendardo.

REGOLE AVANZATE

Assegnare Agenti a una Regione

Quando vengono schierati gli agenti durante la fase Schieramento Agenti, invece che collocare un agente su una posizione concilio, è possibile collocarlo su una qualsiasi regione, anche se è occupata.


L'agente di un giocatore schierato in una regione conta come 1 città ai fini del calcolo del punteggio di quel giocatore. Ogni giocatore può avere un massimo di due agenti schierati nella mappa. Una regione può contenere più di un agente, ma non dello stesso giocatore.


Gli agenti schierati in una regione possono essere recuperati all'inizio della fase Schieramento Agenti, proprio come un qualsiasi altro agente. Gli agenti non possono essere collocati o rimossi dalla mappa in alcun altro modo.





***Esempio:** Il Corvo Pallido ha schierato un agente in una regione marrone. Alla fine della partita, qualunque sia l'impero che controlla questa regione, il giocatore otterrà dei punti in base alla sua lealtà a esso. Per esempio, se l'impero dell'Orso controlla questa regione alla fine della partita e il Corvo Pallido ha lealtà Devoto verso l'impero dell'Orso, allora questo agente frutterà 4 punti al giocatore del Corvo Pallido.*


CHIARIMENTI SULLE CARTE


 : Tutti gli standardi attaccanti e difensori nel combattimento vengono distrutti. In pratica, un singolo standardo può essere sacrificato in un attacco per distruggere l'intero esercito difensore, anche se la regione che difende ha una fortezza.

 *Dispersione*: Se non ci sono regioni adiacenti controllate da quell'impero, rimettere gli standardi nella riserva.

 : Questa capacità deve essere utilizzata prima di svolgere un'azione, si tratta in pratica di scambiare un'azione con un'altra. Se la seconda posizione concilio si trova in un impero diverso, svolgere quell'azione per conto di quell'impero. Lo svolgimento della partita continua in senso orario a partire dalla posizione abbandonata dall'agente attivo, facendo avanzare l'indicatore turno come di consueto. Se non ci sono posizioni concilio vuote, questa capacità non può essere usata.

 *Rinforzi*: Gli standardi vengono mossi da 1 qualsiasi regione controllata dall'impero attivo nella regione attaccata, poi si risolve il combattimento. Questa capacità non può essere utilizzata per abbandonare una regione conquistata. Il limite di scorte è calcolato successivamente come di consueto.

 : Questa capacità deve essere utilizzata prima di svolgere un'azione, si tratta in pratica di scambiare un'azione con un'altra. Se la seconda posizione concilio si trova in un impero diverso, svolgere quell'azione per conto di quell'impero. Non è necessario che le posizioni concilio in questione siano occupate da un agente, a condizione che il giocatore le controlli entrambe. Lo svolgimento della partita continua in senso orario a partire dalla posizione la cui azione è stata ignorata, facendo avanzare l'indicatore turno come di consueto.

 : È possibile muovere un qualsiasi numero di standardi da 1 regione idonea a un'altra. Tuttavia, non è possibile abbandonare una regione conquistata.

