

Medioevo Universale

Riassunto

1) ORDINE DI TURNO

Si effettua un'Asta per stabilire il primo giocatore. Solo chi vince versa i soldi puntati all'ultimo giocatore dell'Asta. In caso di parità tra i primi, si effettua una nuova asta (i nuovi soldi puntati si aggiungono alla precedente puntata); per le altre parità, si invertono i turni precedenti tra i giocatori in parità.

2) EVENTI

1) **Determinare i dadi Barbari** - Lanciare d4, d6, d8 il primo giocatore può rilanciare una volta qualsiasi dado. Orda Barbara: 1 Fante leggero + (1-3 sul d4 +1 Fante leggero, 1-3 d6 +1 Arciere, 1-3 d8 +1 Capitano). Piazzare i dadi con i risultati ottenuti e le unità nel cerchio della guerra, questi saranno fissi per tutto il turno.

2) **Controllare Carta Evento** (*dal 2 turno in poi*) - Il primo giocatore pesca una carta Evento, e sceglie due delle tre icone presenti. Si applicano gli eventi alle aree in rosso sulla carta e alle zone di mare adiacenti. Con d6 applica evento a:

1) *Movimento* - risultato 1-2 infligge 0 PM (segnalino Stop) a 1-2 trasporti (in base al risultato).

2) *Armate* - risultato 1-4 infligge 1-4 danni a unità militari. Unità uccise sono rimosse.

3) *Edifici* - risultato 1-3 infligge 1-3 danni a edifici (piazza segnalino Distruzione per ogni danno o rimuove edifici distrutti se i danni sono uguali ai PS).

4) *Merci* - risultato 1-2 perde 1-2 merci su i mezzi di trasporto

3) **Rinforzare i Barbari** (*dal 2 turno in poi*) - Il primo giocatore ha 3 punti Barbari da usare per aggiungere o muovere unità Barbare.

1) *Aggiungere* - Piazza 1 unità Barbara in un territorio dove ne è presente un'altra, oppure in un territorio non controllato da giocatori e con l'icona fuoco. Altrimenti può piazzare in un territorio vuoto e non controllato fuori dai regni iniziali dei giocatori. Si possono sempre aggiungere Fanti leggeri; Arcieri se l'orda contiene già 2 o più unità; un Capitano se l'orda è composta da 4 o più unità.

2) *Muovere* - Si possono muovere tutte le unità di un'orda in un territorio o area di mare adiacenti con 1 punto Barbaro. Non si possono muovere unità Barbare presenti nello stesso territorio con unità di un giocatore, o da un territorio del regno iniziale del primo giocatore.

4) **Verificare le ribellioni** (*dal 2 turno in poi*) - Il retro della carta in cima al mazzo Eventi, riporta la cifra massima di tasse tollerate. Ogni giocatore con tasse superiori subisce una o più ribellioni in base alla differenza e piazza un numero di orde nei propri territori pari al numero di ribellioni subite. Se i giocatori avevano già una ribellione in atto perdono 1 PO per ogni nuova ribellione. L'orda è uguale a quella del cerchio della guerra e va piazzata in uno dei territori del regno iniziale senza o con meno armate.

3) TASSE E MANTENIMENTO

Si paga il 10% di interessi sui prestiti ricevuti. Se non riuscite a pagare gli interessi e non potete più chiedere prestiti, potete saccheggiare i vostri edifici o mezzi al 50% del loro valore. Se non avete proprietà da saccheggiare, potete piazzare ribellioni nei vostri territori ricevendo 100 fiorini a ribellione. Il giocatore che non può pagare gli interessi per due turni consecutivi viene eliminato. Si stabilisce il livello delle tasse, poi si riceve il valore di tasse scelto moltiplicato per ogni territorio controllato, +1 per villaggio, +2 per borgo, +3 per Città. Inoltre si aggiungo 20 fiorini moltiplicato il valore del Grande Mercato presente nel territorio con una Città. Infine si pagano 20 fiorini per ogni Unità Militare, mezzo di Trasporto, Macchina d'Assedio posseduta.

4) ACQUISTI

Potete acquistare, migliorare, riparare le seguenti cose:

1) **Tecnologia** - 100 fiorini per livello, massimo 1 tecnologia per turno nel medesimo ramo.

2) **Edifici** - Se si soddisfano i prerequisiti, si può pagare il costo e costruire in un insediamento gli edifici civili, e ovunque gli edifici militari e religiosi. Un territorio può avere al massimo 1 civile, 1 militare, 1 religioso.

Gli edifici nei territori di un giocatore, si possono riparare al costo di 50 fiorini per ogni segnalino Distruzione rimosso. Se i danni sono uguali ai Punti Struttura, l'edificio viene distrutto e rimosso. Per migliorare un edificio bisogna pagare la differenza in Tecnologia e Fiorini. Quando viene costruito un Edificio Militare si ricevono i segnalini Controllo (a forma di stella) che vanno piazzati subito altrimenti si perdono. La Torre fornisce 1 segnalino, il Fortilizio 2, il Castello 3. Quando si migliora un edificio, si ricevono i segnalini pari alla differenza di livello. Questi segnalini permettono di controllare dei territori adiacenti l'edificio se:

- 1) Il Territorio è adiacente all'edificio
- 2) Il Territorio non è controllato da avversari
- 3) Il Territorio è senza armate avversarie
- 3) **Mezzi di Trasporto** - Per 100 Fiorini per livello si può acquistare un Mezzo di Trasporto nei seguenti luoghi e grazie alla tecnologia Falegnameria (piazzate sul mezzo il vs segnalino livello relativo):
 - 1) *Carovane* - Costruiti/Migliorati in qualsiasi Insediamento controllato.
 - 2) *Carri da Guerra* - Costruiti/Migliorati in qualsiasi Insediamento controllato oppure in un proprio territorio con Edifici Militari.
 - 3) *Galee o Mercantili* - Costruiti/Migliorati in qualsiasi territorio controllato con un Porto.
- 4) **Unità Militari** - Potete acquistare/migliorare in qualsiasi Insediamento controllato, o in un territorio controllato con un Edificio Militare. Il limite di unità acquistabili in una Fase Acquisti è dato da $3 + \sum$ dei livelli degli Edifici Civili.
 - 1) *Fante leggero* - 20 Fiorini
 - 2) *Arciere/Fante pesante* - 50 Fiorini
 - 3) *Cavaliere* - 100 Fiorini
 - 4) *Capitano* - Tecn.Arte Militare + 100 Fiorini per livello.
 - 1) Livello I - mettere Lancia
 - 2) Livello II - mettere Stendardo piccolo
 - 3) Livello III - mettere Stendardo grande
- 5) **Macchine d'Assedio** - Potete acquistare/migliorare al costo di 100 Fiorini per livello in qualsiasi Insediamento controllato o territorio controllato con un Edificio Militare. Prerequisito tecnologia Matematica. Piazzate sul mezzo il vs segnalino livello relativo.
 - 1) *Catapulta* - Livello I
 - 2) *Trabucco* - Livello II
 - 3) *Bombarda* - Livello III
- 6) **Carte Impero** - Solo una a turno al costo di 100 Fiorini + 50 per ogni altra carta Impero posseduta. Quando comprata, pescatene 2 più altre 2 per ogni Cattedrale nei territori controllati, sceglietene una e mettete le altre in fondo al mazzo. Tenetele con il Personaggio verso l'alto nascondendo l'Obiettivo. Potete usarle come istantanei tappandole (si stappano nei turni successivi) per ottenere i seguenti benefici:
 - 1) *Abilità del Personaggio* - Applica e risolvi il testo.
 - 2) *Punti Tecnologia* - Si ottengono i PT mostrati in basso a destra, da consumare entro la fine di questa fase del turno in corso per attivare una tecnologia specifica.
 - 3) *Obiettivo* - Se si soddisfa l'obiettivo mostrate la carta, e ottenete **UN** segnalino Obiettivo di colore corrispondente a una icona sul fronte in basso a dx della carta (un colore qualsiasi se non ci sono), scartate la carta a faccia in giù in fondo al mazzo. I segnalino Obiettivo si possono convertire in PO a fine partita oppure come PT ruotandoli a faccia in giù (lato non colorato) fino al turno successivo.
- 7) **Unità prigioniera** - Si paga il doppio del loro prezzo al giocatore che le detiene, il quale non può rifiutarsi né aumentare tale prezzo. Le unità liberate si piazzano in un territorio controllato con un edificio Militare o Civile. Queste unità contano nel limite delle acquistabili.

5) COMBATTIMENTO

Il primo giocatore sceglie una o più unità ed effettua un intero movimento, oppure passa. Finito il movimento si risolve l'eventuale combattimento e si piazza un segnalino Stop accanto al gruppo mosso. Poi tocca al secondo giocatore muovere o passare, e così via fino all'ultimo giocatore che chiude il round. Dopo il primo round, ne inizia un'altro, fino a quando tutte le unità vengono mosse o fino a quando tutti passano.

- 1) **Movimento Unità Militari** - Si possono muovere solo le unità che hanno Punti Movimento. Al costo di 1 PM potete muovere da un territorio o area di mare, verso un'altro territorio o area di mare. Una nave può caricare o scaricare Unità Militari solo se attraccata al costo di 0 PM. I Carri da Guerra possono caricare o scaricare Unità Militari al costo di 0 PM. I movimenti di terra che iniziano **DA** un territorio controllato con

un Castello sono gratuiti per il giocatore che lo controlla. Queste sono le situazioni che riducono a 0 PM (fine movimento) a meno di abilità che dicano diversamente:

- 1) Entrare in territorio non controllato e senza unità nemiche - Orda Barbara.
 - 2) Entrare in territorio con unità nemiche - Inizia la Battaglia.
 - 3) Entrare in territorio controllato da nemico ma privo di unità - Controllo del territorio.
- 2) **Battaglia** - Quando più eserciti nemici si trovano nello stesso territorio, inizia la battaglia che si svolge in round. Un round è composto di 9 fasi che si ripetono fino a che ci sono unità avversarie, o l'attaccante si ritira o si arrende. Terminata la Battaglia nel territorio se ci sono altri nemici l'attaccante può iniziare un'altra Battaglia, ritirarsi, o arrendersi. Queste sono le fasi e il loro ordine:
- 1) *Attacchi di Artiglieria* - Decidete quali unità si assegnano alle Macchine d'Assedio, queste non parteciperanno alla mischia. Si risolve il danno (vedi Macchine d'Assedio).
 - 2) *Arcieri e Capitani* - Determinate se i poteri degli Arcieri o Capitani sono attivi. Si risolve il danno.
 - 3) *Mischia* - verifica Poteri delle unità coinvolte, che si applicheranno cmq fino alla fine del round.
 - 4) *Lancio dei dadi (Attaccante)* - Si lanciano 1d4, 1d6, e 1d8 (ogni dado si può ritirare 1 volta). Il risultato più alto è il valore di attacco. Se si combatte contro i Barbari i risultati dei loro dadi sono gli stessi dei dadi attualmente presenti nel Cerchio della Guerra.
 - 1) Lancio Critico: se 2 o più dadi sono uguali, si moltiplicano tra loro e se il risultato è più alto di ogni singolo dado, diventa questo il valore di attacco.
 - 2) Perdite: il dado più basso è il numero delle vittime (sia che si vinca o perda).
 - 3) Penalità per Ordine di Turno: Si applica al valore di attacco.
 - 5) *Lancio dei dadi (Difensore)* - Il Difensore effettua la stessa procedura del punto 4.
 - 6) *Confronto valori* - Si confrontano il valore di attacco dell'Attaccante e del Difensore, il più alto vince. In caso di parità non ci sono vincitori e si va al punto 9.
 - 7) *Punteggio di Battaglia* - La differenza tra i due valori di attacco, è il punteggio di Battaglia che non può essere più alto delle unità in mischia del vincitore. Altrimenti, il punteggio di Battaglia sarà pari alle unità in mischia del vincitore. Se la differenza è di 20 o più, c'è una Superiorità Schiacciante, e il vincitore sceglie se dare 1 danno aggiuntivo o ricevere una perdita in meno per ogni multiplo di 20.
 - 8) *Assegnare danni* - Il perdente subisce danni pari al punteggio di Battaglia, più l'eventuale Superiorità Schiacciante, più l'eventuale Potere dei Cavalieri. I danni alle proprie armate li assegna il perdente.
 - 9) *Subire Perdite* - Il Vincente e il Perdente subiscono danni pari alle perdite subite (dado più basso).
- 3) **Macchine d'Assedio** - Ci sono 3 livelli di Macchine d'Assedio: Catapulta liv.1, Trabucco liv.2, Bombarda liv.3. Per usarle in Battaglia, bisogna assegnare dei serventi (min 1 max 3), che possono essere modificati ad ogni round di Battaglia. I serventi non partecipano alla mischia ne usano i propri poteri, ma possono subire i danni rimanenti se le unità in mischia sono tutte state rimosse. Se i Barbari conquistano un territorio con macchine d'assedio, queste vengono rimosse, altrimenti il vincitore può usarle o rimuoverle per ottenere il 50% del loro valore (Saccheggio). Prima bisogna dichiarare se si bersagliano le unità militari o gli edifici. Ogni macchina d'assedio lancia 1d8 per ogni suo servente, e colpisce con 1-3.
- 1) Catapulta: 2 danni alle unità - 0 danni agli edifici
 - 2) Trabucco: 3 danni alle unità - 1 danno agli edifici
 - 3) Bombarda: 4 danni alle unità - 2 danni agli edifici
- 4) **Battaglia Navale** - Si ha quando due Galee nemiche si trovano nella stessa area di mare, usando le unità militari a bordo. Una Galea attraccata al porto non può combattere una Battaglia Navale, ma può prendere parte ad una Battaglia Terrestre come fosse un carro e le modifiche in basso vengono ignorate. Se una Galea rimane vuota, si lancia 1d8 e con un risultato di 1-3, la Galea affonda. Questa Battaglia ha le stesse regole della Battaglia terrestre con queste modifiche:
- 1) *Bonus Attacco* - ogni fazione somma i livelli delle proprie Galee. Chi ha il valore maggiore vince questo bonus che sarà pari alla differenza tra le due sommatorie.
 - 2) *Macchine d'Assedio* - le Galee possono attaccare con le macchine d'assedio a bordo, con la somma dei livelli di macchina d'assedio pari al livello della Galea. (Galea di livello II, attacca con 2 Catapulte oppure con 1 Trabucco).
 - 3) *Poteri* - potete usare i poteri di Arcieri e Fanti leggeri, o dei Capitani quando Arcieri o Fanti leggeri.
 - 4) *Cavalieri e Fanti pesanti* - Cavalieri e Fanti pesanti se subiscono 1 danno sono rimossi.
- 5) **Edifici Militari** - Danno protezione alle Unità Militari in Battaglia. All'inizio del round si decide se la protezione è dalle Macchine d'Assedio, dagli Arcieri, o dai danni in mischia. I danni agli edifici non possono essere ridotti. La Torre previene 1 danno, il Fortilizio 2, il Castello 3. Se un territorio con un segnalino Control-

lo (stella) viene conquistato, rimuovete il segnalino. Se si conquista un territorio con un edificio Militare che viene mantenuto dal conquistatore, sostituite i segnalini Controllo che dava l'edificio conquistato, a meno che ci sono altri edifici dello sconfitto che reclamano tali segnalini. Macchine d'Assedio o Eventi danneggiano gli edifici, se accade si piazza un segnalino Distruzione accanto all'edificio per ogni danno subito. Quando i segnalini sono pari o superiori ai Punti Struttura (PS), l'edificio è distrutto e rimosso insieme ai segnalini Controllo che forniva. I Barbari distruggono sempre gli edifici.

- 6) **Ritirata** - In Battaglia, prima di tirare i dadi, un attaccante può ritirarsi. Se decide di farlo si effettua un round di Battaglia, l'attaccante avrà il valore di attacco ridotto del 50% (per eccesso) e le perdite aumentate dei PM usati per ritirarsi. Si assegnano i danni e poi ci si ritira.
- 7) **Resa** - In una Battaglia tra giocatori, se c'è accordo, un giocatore può arrendersi o concederlo. La Battaglia termina, e lo sconfitto piazza le unità fuori dal tabellone, dal prossimo turno le potrà rimettere in propri insediamenti o territori controllati con edifici militari (contano nel limite di unità acquistabili).
- 8) **Cattura** - Prima di iniziare un round di Battaglia, si può dichiarare il tentativo di catturare le unità avversarie. Se il rapporto delle unità militari è di almeno 3:1 in favore del catturante, la Battaglia procede come di consueto, mentre se il rapporto è inferiore a 3:1, allora il catturante riduce del 50% (eccesso) il valore di attacco. Se il catturante vince la Battaglia subisce le perdite e fa prigioniere le unità avversarie anziché ucciderle, mentre se perde i danni si applicano normalmente ad entrambi i giocatori.
- 9) **Battaglie Multiple** - Se ci sono 2 o più avversari in un territorio, l'attaccante sceglie chi attaccare. È obbligatorio attaccare i Barbari per primi.
- 10) **Battaglia senza vincitori** - Se tutte le unità in Battaglia dei giocatori vengono distrutte, il territorio torna sotto il controllo del giocatore iniziale se territorio colorato, altrimenti dei Barbari.
- 11) **Conquista di un Territorio / Saccheggio** - Se unità attaccanti restano sole, il territorio è conquistato, e l'attaccante sceglie se tenere o saccheggiare i beni contenuti (edifici, macchine d'assedio, mezzi di trasporto, merce). Se li tiene, essi cambiano semplicemente proprietà (se il vincitore ha sufficienti segnalini), altrimenti vengono saccheggiati e rimossi dalla plancia, e il vincitore prende il 50% del loro valore.
- 12) **Controllo del Territorio** - I giocatori controllano comunque i loro territori iniziali se non vengono conquistati da altri, mentre gli altri territori conquistati devono essere presidiati da una unità Militari o segnalini Controllo.
- 13) **Carte Impero** - Le carte Impero si possono attivare in ogni momento. Se influenzano i dadi, si possono attivare prima di assegnare il danno.
- 14) **Tecnologie** - Si possono usare in ogni momento.
- 15) **Rimozione Elementi** - In ogni momento (tranne in battaglia) i giocatori possono rimuovere alcuni loro elementi.
- 16) **Eliminazione di un Giocatore** - Se un giocatore rimane senza armate ne territori:
 - 1) Può guadagnare denaro (200 fiorini ogni turno).
 - 2) Può chiedere prestiti.
 - 3) Può stringere patti diplomatici.
 - 4) Può riprendere il controllo di un suo territorio iniziale se rimane senza unità avversarie o segnalini controllo.

6) COMMERCIO

Ogni trasporto commerciale può:

- 1) **Muovere** - Si spende 1 PM per muovere di un territorio. Ogni volta che si muove fuori da un insediamento o porto si aggiunge a quest'ultimo un cubetto preso dalla riserva, dello stesso colore di uno trasportato, se non è già presente. I Trasporti possono entrare nei territori nemici privi di armate, ed entrare nei territori Barbari senza piazzare un'orda. Se entrano in un territorio con armate avversarie:
 - 1) Unità ostili - Barbari o giocatori nemici, il mezzo viene saccheggiato.
 - 2) Unità non ostili - non accade nulla (Patto Diplomatico).
- 2) **Comprare** - Si può comprare merce negli insediamenti al costo di 100 Fiorini ognuna + 1 PM. Non si può comprare in insediamenti con battaglie, o controllati da avversari senza avere un patto commerciale.
- 3) **Vendere** - Si può vendere negli insediamenti merce diversa da quella presente al costo di 100 Fiorini + 1 PM. Tecnologie, Rotte Commerciali, o Grande Mercato possono aumentare il prezzo. Ogni volta che si vende si aggiunge all'Insediamento o Porto un cubetto preso dalla riserva, dello stesso colore di uno trasportato, se non è già presente.

- 1) *Bonus Grande Mercato* - per ogni cubetto reale già presente, il prezzo è aumentato di 20 Fiorini. Se si ottiene questo bonus, non si può ottenere l'altro.
- 2) *Bonus Rotta Commerciale* - quando si compra, si può aprire una rotta commerciale di 4, 6, o 8 tappe. Si piazza un segnalino rotta con la X su ogni insediamento in cui fare tappa (non quello iniziale), e il segnalino destinazione sulla tappa finale. Quando il trasporto transita sulle tappe gira il segnalino sul lato completato. Quando arriva a destinazione può vendere e guadagnare Punti Commercio. Con 4 tappe si guadagna 2 PC, con 6 tappe 4 PC, con 8 tappe 6 PC. Ogni PC si può convertire in Fiorini (+50 per ogni merce venduta) oppure in un PO. Si può vendere nelle tappe intermedie, ma così non si guadagnano PC. Se si ottiene questo bonus, non si può ottenere l'altro.

7) FINE TURNO

Si rimuovono i segnalini Stop, si stappano le Carte Impero, i segnalini Obiettivo si girano sul lato colorato, si avanza il segnalino turno e si ricomincia.

POTERI UNITÀ MILITARI

I poteri delle unità Militari si applicano solo se il loro tipo è unico nella Battaglia, secondo il seguente ordine:

- 1) Potere Arcieri e Capitani se emulano Arcieri
- 2) Fanti leggeri, Fanti pesanti, Cavalieri, e Capitani se emulano Fanti o Cavalieri.

Arciere

Potere - Infligge danni prima della mischia, lanciare 1d8 x ogni Arciere: 1-3 infligge 1 danno.

Danno - Se subisce 1 danno viene rimosso.

Fante leggero

Potere - Per ogni unità rimossa sacrificandola si ottiene un bonus di +4 su valore di attacco.

Danno - Se subisce 1 danno viene rimosso.

Fante pesante

Potere - Ottiene bonus di -1 alle perdite (fino ad un minimo di 0).

Danno - Se subisce 1 danno, si sostituisce con 1 Fante leggero se presente.

Cavaliere

Potere - Ogni Cavaliere del Vincitore, o anche in caso di parità, infligge 2 danni aggiuntivi.

Danno - Se subisce 1 danno, si cambia con un Fante pesante se presente, altrimenti con 1 Fante leggero se presente.

Capitano

Potere - Può usare i poteri di altre unità per quanti livelli possiede, oppure, può far usare comunque il potere di una sua unità che non potrebbe, oppure, può annullare il potere di una unità nemica, oppure annullare un Capitano avversario del suo stesso livello. Se presenti Capitani con livelli differenti, quello con il livello superiore può usare il proprio potere un numero di volte pari alla differenza di livelli.

Danno - se subisce 1 danno viene rimosso.

DIPLOMAZIA

I patti Diplomatici possono coinvolgere uno o più avversari. Possono prevedere Fiorini o scambio prigionieri

- **Dichiarazione di Guerra** - Dichiarare Guerra annulla tutti i patti diplomatici stipulati. Si applicano le eventuali penalità date dalla rottura di un patto. Se si attacca senza aver dichiarato guerra si perdono 3 PO.
- **Armistizio** - Si sospendono tutti i combattimenti per il turno in corso.
- **Pace** - Si cancella una dichiarazione di guerra.
- **Patto Diplomatico** - Effettuato per iscritto, può essere pubblico o segreto. Se non specificato durano per tutta la partita. Non rispettare un patto comporta la perdita di 2 PO. In caso di controversie o dubbi i giocatori voteranno dicendo "rispetto" o "rottura", la maggioranza vince. Può essere annullato di comune accordo.
 - *Commerciale* - Permette di commerciare nei territori altrui.
 - *Passaggio* - Permette il passaggio di unità militari nei territori altrui.
 - *Controllo Militare* - Permette di piazzare unità militari acquistate nei territori altrui.
 - *Controllo Civile* - Permette di piazzare Carovane/Mercatili nei territori altrui.
 - *Non belligeranza* - Previene la guerra tra giocatori.

- *Alleanza Difensiva* - Se un giocatore viene attaccato, l'alleato deve fornirgli almeno X unità Militari, carri da Guerra, o Galee. Il giocatore attaccato può muovere o usare queste unità a piacimento.
- *Alleanza Offensiva* - come la precedente, con la differenza che il supporto serve ad attaccare un'altro giocatore. Il giocatore attaccante potrà dare ordini al proprietario del supporto.

PRESTITI

Si può richiedere in qualsiasi momento del turno (una volta a turno), e si ottengono 500 fiorini. Si mette, o si avanza il relativo segnalino. Max 2500 fiorini. Si può ripagare in qualsiasi momento del turno (una volta per turno) pagando 500 fiorini. Si indietreggia o si rimuove il relativo segnalino.

VITTORIA E TERMINE PARTITA

Quando si verificano le condizioni di termine partita, si pesca una carta Eventi per stabilire il livello delle tasse tollerate, poi il gioco termina. Il giocatore con più PO è il vincitore. In caso di parità, è il più ricco. In caso di ulteriore pareggio è il più indietro nell'ordine di turno. Si ottengono/perdono PO nei seguenti modi:

Conquistare un territorio con insediamento	1 + 1 per ogni liv. di edifici presenti, +2 se Roma o Gerusalemme la prima volta
Costruire una città	1
Costruire un Castello	1
Costruire una Cattedrale	1
Rompere un Patto Diplomatico	-2 ogni patto rotto
Sopprimere una Ribellione	1
Sconfiggere un potente nemico (5+ unità)	1
Completare Rotta Commerciale	Variabile
Perdere una Battaglia contro i Barabari	-1
Attaccare senza dichiarare Guerra	-3
Subire una ribellione con una già in atto	-1
DOPO FINE PARTITA	
Giocatore con più Fiorini	+3
Giocatore con Grande Mercato migliore	+3
Giocatore con il maggior livello tecnologico	+3
Giocatore che controlla Roma	+3
Giocatore che controllo Gerusalemme	+3
Giocatore con più Cattedrali	+3
Giocatore con più Città	+3
Giocatore con più Castelli	+3
Giocatore con più Territori	+3
Per ogni monopolio	+3 (quando si possiede tutti i territori dove viene prodotto un tipo di merce)
1-3 unità prigioniere	-3
4-6 unità prigioniere	-6
7+ unità prigioniere	-9
Debito 500 Fiorini	-2
Debito 1000 Fiorini	-4
Debito 1500 Fiorini	-6
Debito 2000 Fiorini	-9
Debito 2500 Fiorini	-15
1 segnalino Obiettivo	0
2 segnalino Obiettivo	1
3 segnalino Obiettivo	3
4 segnalino Obiettivo	5
5 segnalino Obiettivo	8
6 segnalino Obiettivo	11
7 segnalino Obiettivo	15
8+ segnalino Obiettivo	20