

BATALHA	*MUDANÇA DE REGIME Guerra Civil ou Religiosa / Campanha / Coroação / Vote
<p>Morre 1 Atacante para 1 Defensor (à escolha do atacante). Só <b>VENCE</b> se sobrar alguém vivo. Agentes e Reprimidos ATACANTES sobreviventes <b>devem</b> ser movidos para o mapa conquistado <b>SEM RESTRIÇÃO DE ÍCONES E CORES</b> até lotar as cidades do mapa. OPCIONAL Reprimidos que não participaram da Batalha <b>podem</b> ser colocados no mapa (cubos nas bordas). Se sobrar algum, fica reprimido na carta de Império onde ocorreu a batalha. + Se for CAMPANHA: Descarte Bispos, Rainhas e Vassalos (se tiver) do Império conquistado. A carta do novo Vassalo é colocada abaixo do Império atacante (Susserano). Se o novo Vassalo tinha Cavaleiros, Torres e Cubos reprimidos, podem ser Emancipados para o mapa <b>OU</b> permanecer reprimidos.</p>	<p style="text-align: center;"><b>CONSEQUÊNCIAS PARA O IMPÉRIO CONQUISTADO</b></p> <p><b>Coroação:</b> só pode em Império na mesa / <b>Vote:</b> só em Império em um Tableau (East/West).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se estava na mesa, vai para o seu Tableau: <b>lado da Coroa.</b></li> <li>- Se estava no Tableau de outro jogador (Coroa ou República), vai para o seu: <b>lado da Coroa.</b></li> </ul> <p><b>Descarte Rainhas e Vassalos, mantenha na carta as Peças que não estavam lutando.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se estava no seu próprio Tableau (exceto por CAMPANHA):</li> <li>- <b>Vire a carta para o OUTRO lado</b> (vira República ou volta para Coroa).</li> <li>- <b>Descarte Rainhas e Vassalos, mantenha na carta todas as Peças.</b></li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se era um Vassalo do seu próprio Tableau (exceto CAMPANHA):</li> </ul> <p><b>Move-se para a extremidade do Tableau</b> (EAST ou WEST) e este deixa de ser Vassalo. <b>Vire a carta para o OUTRO lado</b> (ou cria República ou volta para Coroa). <b>Mantenha todas as Peças na carta do Império.</b></p>
	<p>Se for resultado de CAMPANHA:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>O Império conquistado vira Vassalo do Susserano atacante.</b></li> <li>- <b>Se foi derrotado por Vassalo, vira Vassalo junto com ele.</b></li> </ul> <p>- Peças reprimidas podem ser Emancipadas para o mapa OU permanecer reprimidas.</p>
<p style="text-align: center;">SEMPRE QUE REPRIMIR por meio de colocação de Agentes (2.2) ou Mudança de Regime (concessão na carta de IMPÉRIO): <b>pague \$1.</b></p> <p style="text-align: center;">SEMPRE QUE REPRIMIR por meio de ação de Operação: <b>ganhe \$1.</b></p> <p style="text-align: center;"><b>PIRATAS NUNCA SÃO REPRIMIDOS.</b> Um Pirata pode matar uma Concessão ou outro Pirata herege. Operações de Cerco e Corsário podem matá-los.</p>	<p style="text-align: center;"><b>GANHAR CONCESSÃO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pode adicionar um cubo a uma fronteira. Se já tiver outro cubo lá, <b>deve</b> reprimir este por \$1.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>EMANCIPAR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pode mover Peças reprimidas que não participaram da Batalha para espaços vazios no mapa correspondente.</li> </ul>

É POSSÍVEL ATACAR IMPÉRIOS NO TABLEAU DE TODOS OS JOGADORES, INCLUSIVE NO SEU PRÓPRIO, E OS IMPÉRIOS QUE NÃO ESTÃO NA MESA.

ATAQUES	ATACANTES	DEFENSORES	BATALHA	VITÓRIA
<p><b>CONSPIRAÇÃO</b>  <b>Guerra Civil</b>                      (cores são irrelevantes)</p>	<p>- Agentes;                      - Cavaleiros e Torres reprimidos;                      - Piratas.                      Cubos reprimidos (servos) <b>não atacam.</b></p>	<p>Ruling Class: todos os Tokens nas cidades do mapa (Cavaleiros e Torres).</p>	<p>Cada atacante morre para matar um defensor à escolha do atacante.</p> <p>Se sobrar alguém: vitória.</p>	<p><b>MAPA: Pode</b> retornar o mapa para estado <b>Medieval, SEM TEOCRACIA</b>, se quiser.</p> <p>Ocorre uma Mudança de Regime*.</p>
<p><b>REVOLTA DOS CAMPELINOS</b>  <b>Guerra Civil</b>                      (cores são irrelevantes)</p>	<p>- Agentes;                      - Cubos de sua cor na borda do mapa;                      - <b>Todos</b> os Cubos Reprimidos (servos);                      - Piratas.                      Cavaleiros e Torres reprimidos <b>não atacam.</b></p>	<p>Ruling Class: todos os Tokens nas cidades do mapa (Cavaleiros e Torres).</p>	<p>Agentes e Reprimidos <b>atacantes</b> sobreviventes <b>devem</b> mover para o mapa conquistado SEM RESTRIÇÃO DE ÍCONES E CORES até lotar cidades. Todos os outros <b>Reprimidos</b> também <b>podem</b> ser colocados no mapa (cubos nas bordas) ou ficam reprimidos na carta do Império derrotado.</p>	<p><b>MAPA:</b> não muda.</p> <p>Ocorre uma Mudança de Regime*.</p>
<p><b>JIHAD / CRUZADA / REFORMA</b>  <b>Guerra Religiosa</b>                      cores são RELEVANTES</p> <p>Regra Sangrenta: a Guerra não ocorre se não existirem <b>Hereges</b>*.</p>	<p>- Agentes (exceto bispos);                      - Cavaleiros e Torres no mapa e Piratas na borda da mesma cor dos Agentes;                      - Todos os Cavaleiros da <b>mesma cor</b> em <b>mapas adjacentes</b> (inclusive diagonais).                      Adjacentes sobreviventes não podem ser movidos no mapa.</p>	<p>- Todos os Cavaleiros e Torres no mapa e Piratas na borda de cores diferentes do atacante. (*Hereges)                      - Cavaleiros, Torres e Cubos reprimidos não são considerados Hereges.</p>	<p>Se for CAMPANHA: Descarte os Bispos, Rainhas e Vassalos do Império conquistado. O novo Vassalo é colocado abaixo do Império atacante (Susserano). Se o novo Vassalo tinha Cavaleiros, Torres e Cubos reprimidos, podem ir pro mapa <b>OU</b> permanecer reprimidos.</p>	<p><b>MAPA:</b> Só vire a carta se o verso deste local tiver o ícone da Religião Atacante. O local passa a ser uma <b>TEOCRACIA</b>.</p> <p>Ocorre uma Mudança de Regime*.</p>
<p><b>CAMPANHA</b>                      (só nas cartas dos IMPÉRIOS)                      (Cores são IRRELEVANTES)                      Um local batalha contra outro local adjacente, incluindo diagonais.  <b>Vassalo só não ataca o próprio Susserano.</b>  <b>Vassalos podem atacar outros Impérios e seus Vassalos.</b></p>	<p>- <b>Todos</b> os Cavaleiros de todas as cores no local do Rei.                      - Pague \$1 Florin POR CADA CAVALEIRO.</p>	<p>- Cavaleiros e Torres de todas as cores <b>no local</b> atacado.                      - Os reprimidos em ambos os Impérios <b>NÃO</b> participam da batalha.</p>	<p>Se for CAMPANHA: Descarte os Bispos, Rainhas e Vassalos do Império conquistado. O novo Vassalo é colocado abaixo do Império atacante (Susserano). Se o novo Vassalo tinha Cavaleiros, Torres e Cubos reprimidos, podem ir pro mapa <b>OU</b> permanecer reprimidos.</p>	<p><b>MAPA:</b> não muda.</p> <p>Ocorre uma Mudança de Regime*.                      - <b>NÃO HÁ MUDANÇA DE REGIME</b> se um Susserano atacou o próprio Vassalo ou se Vassalo atacou outro Vassalo do mesmo Susserano.</p>
<p><b>COROAÇÃO</b> junte a carta da Rainha com um Imperio na mesa e faça mudança de Regime (ganha concessão).</p>				
<p><b>RAINHA SOLTEIRA</b> Uma carta de Rainha pode ser baixada sem realizar a Coroação. Coloque a carta junto à de seu banqueiro. Não pode usar suas Ops, só os ícones. 10 cartas (5 brancas: 2 cristianismo, 1 law; 5 pretas: 1 islamismo, 1 ortodoxo)</p>				