

EUROPA UNIVERSALIS – The Price of Power

Compendio Azioni [by AhabXXX] – 1/03/2023

AZIONI BASE

AZIONI GENERICHE (p.12)

👤 Qualsiasi; ⚔️ Militare; 📜 Diplomatica; 🏛️ Amministrativa; 🌱 Stabilità; 💰 Ducati; 🏰 Cubi Influenza; 🗣️ Rivendicazione; 🗨️ Reazione; 🕵️ Azione Nascosta

Azione	Costo	Descrizione
Eventi (obbligatorio prima di Passare)	---	<ul style="list-style-type: none"> Scegliere un Evento a faccia scoperta; aggiungere 2\$ dalla Riserva sugli altri Eventi. Risolvere l'opzione A o B, quindi i simboli in fondo (da sx a dx). Obbligatorio Designare il Regnante, se del proprio Regno. Se di altri Regni, il Giocatore a cui appartiene <i>può</i> Designarlo gratuitamente. Rivelare un altro Evento scoperto, se disponibile. Se si è l'ultimo Giocatore a prendere un Evento, risolvere <u>solo i simboli</u> dell'Evento restante. I Giocatori <i>possono</i> Designare un Regnante del proprio Regno per 2 🗨️.
Diplomazia tra Giocatori	🗣️	<ul style="list-style-type: none"> Creare accordi vincolanti con altri Giocatori (un solo Giocatore per ciascuna Azione). Alleanza o Matrimonio Reale (1 🗣️ per ciascun Giocatore): piazzare token relativo; in caso di Matrimonio i Giocatori <i>possono</i> pescare 1 Carta Azione a scelta. Supporto Monetario (1 🗣️ ogni 10\$). <u>Non</u> possibile combinarlo con: Acquistare/Vendere Province (prezzo: 3\$ ÷ 15\$, 1 🗨️ per ciascun Giocatore): necessario avere 🗣️ in <i>tutte</i> le Aree delle Province; chi vende perde <i>Punti Prestigio</i> pari al Valore Fiscale delle Province x2. Giocatore in <i>Guerra</i> può eseguire soltanto <i>Supporto Monetario</i>. [Spendere 1 🗣️ addizionale per una <u>conversazione segreta</u> di 3 minuti.]
Esplorare	1 🗣️ + 1 ⚔️	<ul style="list-style-type: none"> Muovere una Nave Leggera (necessario aver Ricercato l'Idea "Quest for New World") in una Zona di Mare di un Continente Lontano; tirare e risolvere il <i>Dado Esplorazione</i> (pagare 1 🗣️ per ritirare, massimo per 2 volte): <ul style="list-style-type: none"> - <i>Teschio</i>, pagare 1 🗣️ e Scoprire Territorio corrispondente o rimuovere 1 propria Nave in un Continente Lontano; - <i>No-Teschio</i>, scoprire Territorio corrispondente o Area Distante con Provincia RNG, Città o Vassallo. Area Scoperta deve essere <i>adiacente</i> a proprio Regno o Nave (piazzare 🗣️). In caso di prima Scoperta aggiungere <i>Carte Commercio</i> corrispondenti.
Ricerca un'Idea	👑 Carta	<ul style="list-style-type: none"> Guadagnare 2 <i>Prestigio</i> e applicare gli effetti della Carta Idea Ricercata. Se 2 o meno Giocatori l'hanno già Ricercata, guadagnano 1 <i>Prestigio</i> ciascuno.
Cambiare Focus Nazionale	---	<ul style="list-style-type: none"> Max una volta per Round. Muovere 0 o 1 👑 da ciascun altro tipo al Potere focus. <i>Quindi</i> scartare fino a 3 carte (al termine di questa Azione) e pescarne 1 in meno da qualsiasi mazzo Azione. Possibile pagare 1 👑 e 2\$ per scegliere 1 delle nuove carte tra le prime 5 carte nella pila degli scarti del mazzo del 👑 speso.
Cambiare Religione di Stato (a partire dalla II Era)	---	<ul style="list-style-type: none"> Passare da Religione <i>Cattolica</i> a <i>Protestante</i>, o viceversa. Perdere 2 <i>Prestigio</i> e 1 🗨️. Rimuovere 1 <i>Matrimonio Reale</i> e 5 🏰 da Aree con la Religione abbandonata. Piazzare 5 🏰 in Aree con la nuova Religione. Aggiungere 1 <i>Disordine</i> in ciascuna Area con Religione abbandonata; tirare il <i>Dado Ribellione</i> per ciascuno di questi Disordini. Se presente <i>Controriforma</i>, possibile passare da Religione Cattolica a <i>Controriforma</i> pagando 3 🗨️ senza subire gli effetti descritti sopra.

AZIONI MINORI (p.13) (Possibile effettuare un qualsiasi numero in aggiunta alle altre Azioni)

Azione	Costo	Descrizione
Nominare Leader o Consiglieri 🖐️	\$ o 🏰 Carta	<ul style="list-style-type: none"> • Pagare il costo sulla carta per aggiungerla nello spazio corrispondente della plancia. • Riassegnare gratuitamente un <i>Leader Militare</i> tra i propri Eserciti e Flotte. • Nominare o riassegnare un <i>Generale</i> a un proprio Esercito che venga attaccato all'interno del proprio Regno. • Nominare un <i>Regnante</i> se non se ne ha già uno o durante un <i>Interregno</i>.
Chiamata alle Armi 🖐️	1/2 ■ per RNG Alleato	<ul style="list-style-type: none"> • <i>CaA Offensiva</i>: scartare 2 ■ dalle Aree di ciascun RNG Alleato chiamato. • <i>CaA Difensiva</i>: scartare 1 ■ dalle Aree di ciascun RNG chiamato. Se si accetta una CaA Difensiva da un RNG: possibile CaA verso altri RNG Alleati (<u>non</u> verso RG Alleati). • Possibile CaA solo verso RNG in <i>Pace</i> e <i>adiacenti</i> al proprio Regno o al nuovo Nemico. • CaA verso altri giocatori è gratuita, ma questi possono rifiutare (rompendo l'Alleanza). • Girare segnalino Alleato sul lato <i>Attivo</i> > Aggiungere Unità RNG Alleato = ½ Valore Fiscale RNG (tutte le Province + Vassalli) alle proprie Truppe Disponibili > guadagnare 1 ✂️ se RNG Alleato è <i>adiacente</i> al Nemico.
Prendere/Ripagare Prestiti 🖐️	---	<ul style="list-style-type: none"> • Prendere un segnalino <i>Interesse</i> (max 5), quindi mettere 5\$ dalla Riserva al Tesoro. • Ripagare un Prestito per 6\$ e rimettere un segnalino <i>Interesse</i> nella Riserva.
Reintegrare Manodopera	1 ✂️ per 3	• Pagare 1 ✂️ per spostare fino a 3 <i>Unità</i> dalle Truppe Esauste a quelle Disponibili.
Tagliare i ponti	---	<ul style="list-style-type: none"> • Rimuovere qualsiasi 🗑️ o ■ dalla mappa. • Rompere un'Alleanza: Alleato in <i>Pace</i>: rimuovere 5 ■ dalle Aree dell'ex-Alleato e aggiungere una <i>Tregua</i>; Alleato in <i>Guerra</i>/Alleato <i>Attivo</i>: perdere 2 🏰 e rimuovere tutti ■ dalle Aree dell'ex-Alleato; se <i>Alleato Attivo</i>, perdere Unità Alleate dai propri Eserciti o Truppe Disponibili = ½ Valore Fiscale delle Province RNG prima della Guerra.

AZIONI AMMINISTRATIVE (p.14)

Azione	Costo	Descrizione
Aumentare la Stabilità	5 🗑️ +/- Liv. 🏰	• Pagare 5 🗑️ +/- attuale livello di 🏰 per aumentare di 1 la propria 🏰.
Convertire un'Area	2 🗑️ + 3\$	<ul style="list-style-type: none"> • Possibile Convertire se si possiedono <i>tutte</i> le Province di un'Area o almeno 1 Provincia e le altre sono possedute da Regni con la tua stessa Religione di Stato. • Aggiungere 1 <i>Disordine</i> in una Città in quell'Area e tirare subito un Dado Ribelle per ciascun Disordine presente nell'Area colpita.
Colonizzare	4 🗑️ / Coloni	• Pagare un totale di 4 tra 🗑️ e/o Coloni per rimpiazzare 1 🗑️ in un Territorio vacante (connesso alla propria Capitale con una catena di Città o Navi) con una Città piccola.




AZIONI DIPLOMATICHE (p.15)

Azione	Costo	Descrizione
Influenzare	1 🗑️ + (1 🗑️ o 3\$)	<ul style="list-style-type: none"> • 1 🗑️ per il primo ■, 1 🗑️ o 3\$ per i successivi. L'Area deve essere <i>adiacente</i> a una propria Città, Matrimonio Reale, Alleato, Vassallo o ■ già esistente. • Piazzabili un massimo di 2 ■ nella stessa Area per ciascun Turno. • Massimo 5 ■ in un'Area. <u>Non</u> piazzabili in <i>Continente Lontano</i>.
Forgiare un'Alleanza	1÷3 🗑️	<ul style="list-style-type: none"> • Alleanza con RNG: pagare 🗑️ = ½ Entrata Fiscale del RNG (massimo 3 🗑️). • Aggiungere segnalino Alleanza e 1 ■ sull'Area della capitale del RNG. • Entrambi in <i>Pace</i>; almeno 2 ■ in ciascuna Area del RNG; necessaria maggioranza di ■ per <i>rimpiazzare Alleanza</i> esistente; necessaria 🗑️ per <i>Continente Lontano</i>.
Fabbricare una Rivendicazione 🗑️	2 🗑️ per 🗑️	<ul style="list-style-type: none"> • Pagare 2 🗑️ per ciascuna 🗑️ piazzata in Area <i>adiacente</i> al proprio Regno. • Necessario essere in <i>Pace</i>. • <i>Area Lontana</i>: adiacente via terra al proprio Regno e contenere RNG, Vassallo o Città.
Commercio	1 🗑️	<ul style="list-style-type: none"> • Con <i>Mercante</i> disponibile, pagare 1 🗑️ per rivelare 3 carte Commercio. • Sceglierne una o scartarle tutte per guadagnare 3\$. • Possibile muovere 1 <i>Nave Leggera</i> in uno spazio <i>Protezione Commerciale</i> adiacente.

		<ul style="list-style-type: none"> Selezionare (o muovere) un Mercante disponibile sul Nodo Commerciale scelto (massimo 1 per Giocatore e 3 totali). Coricarlo per attivarlo. Calcolare il <i>Potere Commerciale</i> e guadagnare relativa Entrata Commerciale. Nodo dev'essere connesso alla Capitale con catena di Città, Navi Leggere, Vassalli o ■.
--	--	--

AZIONI MILITARI (p.16)

Azione	Costo	Descrizione																
Dichiarare Guerra	1	<ul style="list-style-type: none">• verso Alleati, con Tregua, RG Passati, RNG Alleati con RG con Tregua o Passati, Regni Distanti senza , durante Interregno.• Possibile DdG a più Regni. Piazzare segnalino <i>Guerra</i> su Capitale dei Regni destinatari.• Perdere 2 se <u>non</u> presente <i>Casus Belli</i>.• Perdere 1 se presente <i>Matrimonio Reale</i> (<u>non</u> sul lato <i>Successione Disputata</i>).• CaA: prima Offensiva, poi Difensiva. (Chi accetta CaA guadagna 1)• Rimuovere tutti da ciascuna Area del Regno bersaglio.• Se Navi avversarie in Zona di Mare Ostile: <i>Battaglia Navale</i>.• Se Unità Terrestri avversarie nella stessa Area, o Unità di un giocatore in un'Area con Province di un RNG Ostile: <i>Battaglia Terrestre</i>.• Se non si innescano Battaglie, possibile eseguire un'Azione <i>Attivare Unità</i> o <i>Reclutare Unità</i> gratuitamente.																
Attivare Unità	1	<p>. Attivazione Terrestre:</p> <ul style="list-style-type: none">– <u>Movimento Terrestre</u>: Muovere 1 Esercito o Unità fino a 2 spazi. Termina in Area Ostile. Aree Neutrali richiedono <i>Accesso Militare</i>. Max 3 Unità per confine Montagna con Area Ostile o Neutrale (1 ogni 3 Unità aggiuntive). Possibile raccogliere o lasciare Unità Regolari durante il percorso.– <u>Assedio</u>: +1 per ciascuna Unità oltre la prima, <i>Forza d'Assedio</i> ≥ Entrata Fiscale delle Province da Assediare. 1+ Nave nella Zona di Mare del Porto in caso di <i>Isole</i>. <p>. Attivazione Navale:</p> <ul style="list-style-type: none">– <u>Movimento Navale</u>: Scegliere una Zona di Mare o Porto Amico e muovere # qualsiasi di Navi entro 2 spazi verso la destinazione scelta (possibile occupare spazi Protezione Commerciale liberi). In Zona di Mare Ostile scatta una <i>Battaglia Navale</i>. Possibile raccogliere o lasciare Navi all'inizio o alla fine del percorso.– <u>Salpare</u>: Muovere # qualsiasi di Navi da Porto a Zona di Mare Non-Ostile adiacente. <p>. Trasporto Navale:</p> <ul style="list-style-type: none">– Durante il <u>Movimento Terrestre</u> Unità Terrestri Attivate possono attraversare qualsiasi # di Zone di Mare lungo catene di Navi Amiche (non conta come spazio di movimento). Oppure, <i>dopo</i> un Movimento Navale (ed eventuali Battaglie Navali), possibile muovere Unità Terrestri adiacenti alla catena di Navi Amiche fintanto attraversino la Zona di Mare di destinazione. Ciascuna Nave in una Zona di Mare può trasportare <i>fino a 3 Unità Terrestri</i>.																
Reclutare Unità	1 + X\$	<ul style="list-style-type: none">• Reclutare Unità Militari dalle Truppe Disponibili e costruire Navi. Unità Terrestri in Esercito o mappa. Se Unità Nemiche o Province RNG Ostili: <i>Battaglia Terrestre</i>.– <u>Unità Regolari</u>: In propria Area o Vassallo, fino a <i>Capacità Militare</i> (= Entrata Fiscale propria e dei Vassalli di un'Area e delle Aree adiacenti).– <u>Unità Mercenarie</u>: In propria Area o Vassallo, <i>massimo 3 per Turno</i>.– <u>Unità Alleate</u>: Se presenti nelle proprie Truppe Disponibili, reclutabili gratis come Fanteria o per 3\$ per Cavalleria, in proprie Aree o Alleati (fino a Capacità Militare).– <u>Navi</u>: massimo 1 per Porto, reclutabili in Porti, Zone di Mare adiacenti Non-Ostili o spazi Protezione Commerciale vuoti. <table><tr><th colspan="4">Costo per Reclutare/Costruire</th></tr><tr><th>Tipologia Unità</th><th>Regolari</th><th>Mercenarie</th><th>Alleate</th></tr><tr><td>Fanteria</td><td>2 Ducati</td><td>4 Ducati</td><td>gratuito</td></tr><tr><td>Cavalleria</td><td>5 Ducati</td><td>7 Ducati</td><td>3 Ducati</td></tr></table>	Costo per Reclutare/Costruire				Tipologia Unità	Regolari	Mercenarie	Alleate	Fanteria	2 Ducati	4 Ducati	gratuito	Cavalleria	5 Ducati	7 Ducati	3 Ducati
Costo per Reclutare/Costruire																		
Tipologia Unità	Regolari	Mercenarie	Alleate															
Fanteria	2 Ducati	4 Ducati	gratuito															
Cavalleria	5 Ducati	7 Ducati	3 Ducati															

			Artiglieria	6 Ducati	8 Ducati	-	
			Nave Leggera	4 Ducati	-	-	
			Nave Pesante	10 Ducati	-	-	
			Galea	2 Ducati	-	-	
Sopprimere Disordini	1  per Provincia	. Pagare 1  per ciascuna Provincia o Vassallo per rimuovere il segnalino Disordine. .  se Unità Nemiche o Ribelli presenti nell'Area, o in Aree con Province Occupate (dal giocatore o dai Nemici).					