



Gli Inca chiamarono il loro impero "Tahuantinsuyu", che nella loro lingua significava "Terra delle Quattro Regioni". In questo gioco assumerai il ruolo di "Apu", un leader di una di queste quattro regioni del "Suyus". Il lavoro di Apu è quello di accrescere il tuo status agli occhi del divino imperatore ("Sapa Inca") applicandoti al meglio per espandere ed accrescere l'impero.

ALAN D. ERNSTEIN

INCA EMPIRE

ARTWORK: ALEXANDRE ROCHE

Ogni Apu comincia con a disposizione la forza lavoro della propria regione, controllata all'albore dell'impero. Essi Cominceranno il loro duro lavoro, costruendo strade e conquistando le regioni adiacenti; così facendo aumenteranno la manodopera a loro disposizione. Gli Apu saranno premiati per ogni nuova regione annessa all'impero e per tutti i miglioramenti che ad esso apporteranno (Terrazze, Presidii, Città e Templi).



◆◆◆ OBIETTIVO ◆◆◆

Il giocatore che avrà ottenuto il maggior numero di punti vittoria (PV) al momento dell'invasione di Pizarro vincerà il gioco.

◆◆◆ CONTENUTI ◆◆◆



32 Carte Eventi del Sole



4 Carte Costo di Produzione



4 Gettoni Ordine Turno



240 Bastoncini di legno (60 per colore)

4 Figure Inca colorate (marrone, arancione, verde e blu)
1 Figura Inca conta-turno



45 Gettoni Cultura Locale



73 Gettoni Manodopera



20 Gettoni Città



20 Gettoni Presidio



20 Gettoni Terrazza



20 Cubetti Tempo



1 Plancia Eventi del Sole (fronte-retro per 3-4 giocatori)



4 Gettoni Invasione (da utilizzare per la variante "Arrivo di Pizarro")

1 Plancia di Gioco (fronte-retro per 3-4 giocatori)

Punto di partenza per il tracciato del punteggio

Tracciato delle Ere

Regioni di partenza

Posizione mazzo delle carte Eventi del Sole



Nome della Città Punti per il Tempo



Città di rilievo



Città



Presidio



Crocevia



Strada

◆◆◆ SETUP ◆◆◆

Piazzare il tabellone al centro del tavolo, utilizzando il lato con segnato il corretto numero di giocatori.

Piazzare la plancia "Eventi del Sole" a bordo tabellone, utilizzando il lato con il corretto numero di giocatori.

Piazzare tutti i gettoni Città, Presidio, Terrazza, Manodopera e Tempio a fianco del tabellone. Essi formeranno la banca.

Mescolare le carte Costo di Costruzione e pescarne una per giocatore. La carta indica la regione di partenza per quel giocatore ed il colore ad essa associato. I giocatori piazzano questa tessera di fronte a loro, in modo da avere un quadro generale del costo dei miglioramenti e del numero di punti vittoria che essi fanno guadagnare.



1 Ogni giocatore prende tutti i componenti del colore assegnatogli (i bastoncini strada e la Figura Inca).

Tutti i giocatori piazzano uno dei bastoncini sulla strada della loro regione di partenza (la strada che parte da Cuzco ed il punto di partenza). La Figura Inca va posizionata sullo "0" nel tracciato dei punti.

2 Piazzare per ogni regione del gioco un gettone "Cultura Locale" a faccia coperta, ad eccezione delle regioni di partenza adiacenti a Cuzco. Dopo averlo fatto si rivelano tutti i gettoni "Cultura Locale" adiacenti alle regioni di partenza.

3 Si mischiano le carte "Eventi del Sole". Ogni giocatore ne riceve tre coperte che formeranno la propria mano. Le carte rimaste vengono appilate nella zona segnata sul tabellone di gioco.

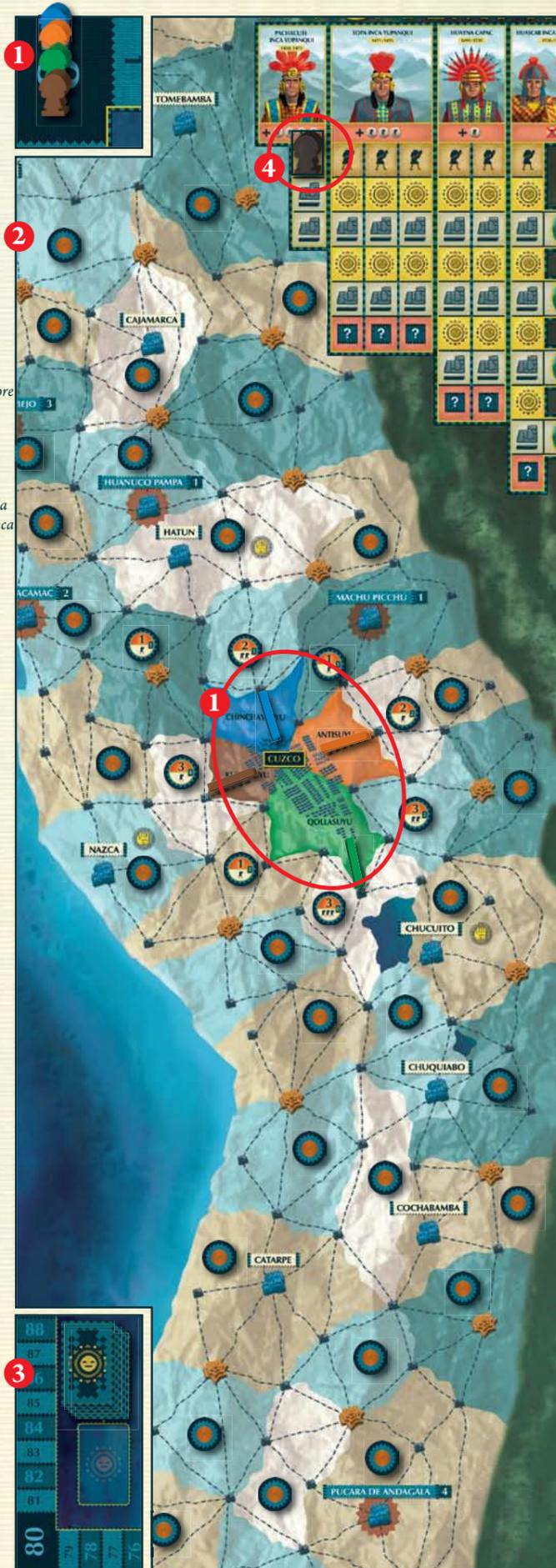
4 Piazzare il segnalino conta-turno nero sulla prima riga della prima colonna nel tracciato delle Ere.

4 Mischiare i gettoni "Ordine di Turno", ogni giocatore ne prende uno e lo tiene a faccia coperta.

Quando tutti i giocatori ne hanno uno, essi vengono girati nello stesso momento e piazzati sul tavolo in modo che risultino ben visibili a tutti.

Modifiche alle regole per le partite a 3 giocatori:

- Usare il lato del tabellone per 3 giocatori.
- Usare il lato della plancia Eventi del Sole per 3 giocatori.
- Si utilizzano i gettoni "Ordine di Turno" da 1 a 3.
- Rimuovere le seguenti carte Evento del Sole dal gioco: Tutte le carte Pellegrinaggio (Annuale, Grande e Locale), 1x Strade Inagibili, 1x Strada Impervia.
- Rimuovere 6 gettoni Cultura Locale segnati a fianco (uno per tipo) dal gioco.
- Per il resto, seguire il Setup regolare del gioco.



◆◆◆ IL GIOCO ◆◆◆

Storicamente, gli Inca avevano tre aspetti nella vita che conderavano importanti: il Governo (rappresentato dalla fase Inca), la Religione (rappresentata dalla Fase del Sole), e la popolazione (rappresentata dalla Fase del Popolo). Il Sapa Inca è il divino imperatore. Egli distribuisce punti durante la Fase di Punteggio.

- Il gioco è diviso in 4 Ere.
- Ogni Era è divisa in un numero di Round.
- Ogni Round consiste in un numero di Fasi.

Il segnalino conta-turno nero indica quale round e quale fase viene giocata. Quando tutti i giocatori hanno concluso una fase, il segnalino scende nel campo sottostante. Quando esso raggiunge il fondo della colonna passa in cima a quella successiva, dando l'inizio a un nuovo Round.

Ogni Round è giocato nel seguente ordine:

- FASE INCA
- FASE DEL SOLE
- FASE DEL POPOLO
- FASE SAPA INCA

Nota: E' possibile che alcune Fasi vengano giocate velocemente o non del tutto durante un round di gioco. Il segnalino conta-turno determina quale fase viene giocata.

Importante: I giocatori segnano i loro punti sul tracciato a bordo tabellone. Se 2 giocatori si ritrovano sullo stesso punteggio, il giocatore che ha raggiunto per primo tal risultato deve piazzare la propria Figura Inca verso l'interno del tabellone, colui che è arrivato in un secondo momento deve piazzarla verso l'esterno (e così via). Tale disposizione determina l'ordine di turno e decreta la vittoria in caso di parità.

Descrizione delle Fasi Individuali:

◆◆◆ FASE INCA ◆◆◆

La Fase Inca rappresenta l'attività e la produzione dell'Impero. I gettoni Manodopera rappresentano la quantità di forza lavoro che ogni giocatore fornisce all'Impero. Questa tassa o "mit'a" di solito corrispondeva ad un periodo di lavoro obbligatorio durante ogni anno. Tutto questo è rappresentato dalla diminuzione dei gettoni Manodopera all'inizio di ogni era: agli albori dell'Impero, le risorse locali erano sufficienti per garantirne la crescita. Quando l'Impero si è espanso, esse non erano più sufficienti e venivano devolute per garantirne il mantenimento; di conseguenza, sempre meno risorse erano disponibili per un'ulteriore sviluppo.

1 I giocatori ricevono gettoni Manodopera in base all'Era corrente

Ogni giocatore riceve un numero di gettoni Manodopera dalla Banca uguale al numero indicato nel riquadro dell'Era corrente.

2 I giocatori ricevono gettoni Manodopera dalle regioni conquistate e dalle Terrazze

Ogni giocatore riceve il numero di gettoni Manodopera indicato da ogni gettone "Cultura Locale" conquistato. A questo numero si aggiunge un gettone in più per ogni Terrazza costruita.

3 I giocatori si sostentano tra di loro

Dopo che tutti i giocatori hanno ricevuto i loro gettoni, coloro che hanno più punti sostentano quelli che occupano le ultime posizioni; questo avviene tramite la donazione di gettoni Manodopera.

• Nella seconda Era (Primo Impero, 1471-1493) il primo giocatore dona all'ultimo uno dei propri gettoni Manodopera.

• Nella terza (Medio Impero, 1493-1528) e nella quarta Era (Tardo Impero, 1528-1533) il primo giocatore dona all'ultimo due gettoni Manodopera, inoltre il secondo giocatore ne dona uno al terzo (questo ovviamente non accade nelle partite a tre giocatori).

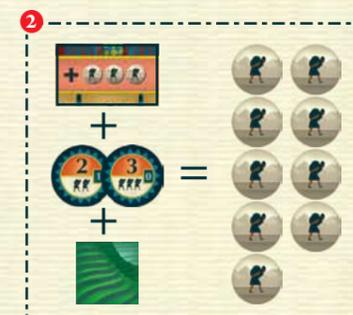
Ricorda: Non c'è sostentamento durante la Prima Era (1438-1471).



- 1 Il segnalino Inca conta-turno è nel 3° Round della Seconda Era.
- 2 L'arancione ha conquistato due regioni e costruito una terrazza. Riceve 3 Manodopera (Era in corso) + 5 (regioni) + 1 per la Terrazza = 9.
- 3 L'arancione dona un gettone al blu perché il suo segnalino è ultimo.



Resistenza della regione.
Punti ottenuti dalla conquista.
Tassazione (Fase Inca)



◆◆◆◆ FASE DEL SOLE ◆◆◆◆

La Fase del Sole rappresenta gli effetti della religione nella vita Inca. Le terre degli Inca sono l'emblema degli estremi; si passa da deserti costieri ad altissime montagne in poche miglia di distanza. Il clima locale è stato sempre di grande impatto nella vita di ogni giorno, specialmente per quanto riguardava la pesca e l'agricoltura. Gli Eventi del Sole rappresentano questi estremi; alcuni positivi, altri negativi.

1 Determinare l'ordine di turno

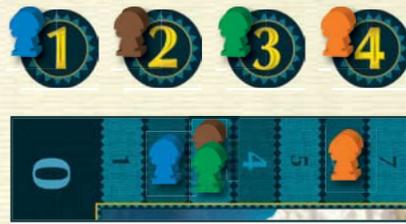
Distribuire i gettoni Ordine di Turno ai rispettivi giocatori.

Si parte con il giocatore in ultima posizione per poi risalire infine a colui che si trova in testa. Il giocatore in ultima posizione prende il gettone n° "1", il penultimo il n° "2" e così via fino al primo.

Ricorda: Nel caso ci sia una situazione di pareggio l'ordine di turno è determinato dalla posizione delle figure Inca dei giocatori. La figura verso l'eterno del tabellone gioca per prima rispetto a quella verso l'interno.

Nota: L'ordine di turno non cambia nella prima Era (1438-1471) perché non ci sono Fasi del Sole disponibili.

I segnalini Ordine di Turno sono distribuiti come segue: Il blu è ultimo e prende il segnalino "1", il verde ed il marrone hanno lo stesso numero di punti, il marrone però si trova verso l'esterno del tabellone, quindi è dietro al verde nella classifica. Il marrone prende il segnalino "2", il verde il "3" mentre il primo prende il "4".



2 Giocare le carte Eventi del Sole

Seguendo l'ordine di turno, ogni giocatore sceglie una delle carte della sua mano e la gioca a faccia coperta sulla plancia "Eventi del Sole". Il giocatore quindi pesca immediatamente una nuova carta, in modo da avere di nuovo tre carte nella propria mano.

Nota: Durante ogni Fase del Sole solo 1 carta può essere giocata in ogni quadrante della plancia. Queste carte però si aggiungono a quelle già giocate nelle Fasi del Sole precedenti. A mazzo esaurito si rimescolano gli scarti per formare uno nuovo.

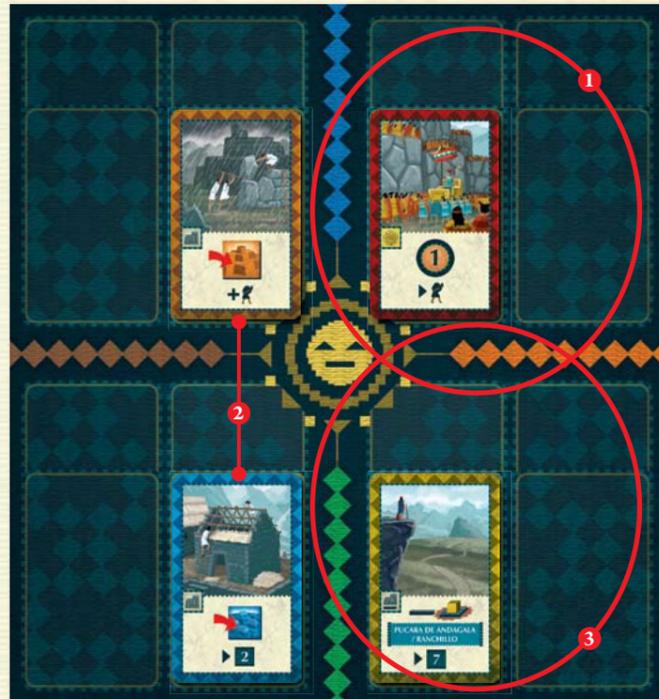
3 Si rivelano e si applicano gli eventi delle carte

Quando ogni giocatore ha piazzato la propria carta sulla plancia, tutte le carte vengono rivelate simultaneamente. Gli eventi avranno effetto fino al termine della prossima Fase Sapa Inca.

Le carte che si trovano a sinistra ed a destra delle linee colorate hanno effetto sulle azioni del giocatore in questione. Queste carte possono avere sia effetti positivi che negativi sulle azioni. Per avere maggiori dettagli sugli effetti di ogni singola carta consultare la sezione del regolamento dedicata. Durante la partita, ci saranno diversi Eventi del Sole in gioco nello stesso momento. Tali eventi sono cumulativi a meno che ciò non sia chiaramente specificato nelle regole.

Nel caso le carte "Strade Inagibili" e "Supporto della Popolazione" siano a faccia in su nella plancia, esse vengono svolte immediatamente. Non importa se queste carte sono state giocate in questa Fase del Sole o in una precedente.

Nota: Si consideri che ogni carta è sempre in mezzo a due linee colorate (corrispondenti a due giocatori). Questo significa che essa influenza l'azione di entrambi!



- 1 L'arancione ed il Blu ricevono una manodopera dalla banca per ogni segnalino Cultura Locale che ha resistenza "1"; questo perché questa carta è situata tra la linea arancione e quella blu. Gli altri giocatori non hanno questo bonus.
- 2 Durante la Fase del Popolo le azioni del Marrone sono influenzate dalle carte "Condizioni Meteo Avverse" ed "Abbellimenti Urbani".
- 3 Sia l'Arancione che il Verde possono svolgere l'azione "Grande Pellegrinaggio".

◆◆◆◆ FASE DEL POPOLO ◆◆◆◆

La Fase del Popolo rappresenta il lavoro svolto dalla tua gente per accrescere l'Impero. La tassa "mit'a", raccolta durante la Fase Inca, viene ora utilizzata per costruire miglioramenti o per conquistare nuove regioni. Seguendo l'ordine di turno, ogni giocatore sceglie le seguenti azioni nell'ordine che desidera. Il giocatore può costruire due strade senza dover spendere gettoni manodopera.

Costruire strade

Regole di piazzamento:

• Tutte le strade di un giocatore devono essere connesse alla regione di partenza, costituendo un sistema stradale interconnesso (Es. 2).

• I giocatori piazzano 1 bastoncino di legno per segnare la connessione tra due diversi punti.

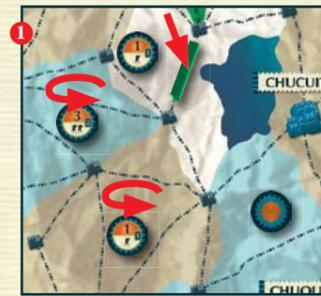
Nota: Anche se le due azioni possono essere svolte in un qualsiasi ordine, devi prima completare un'azione per poter svolgere quella successiva. Non puoi costruire una strada nella tua azione "Costruire Strade", poi svolgere l'azione "Costruzione", ed infine costruire la seconda strada.

• Ogni connessione può essere riscattata da un solo giocatore.

Eccezione: Usando l'Evento del Sole "Strada Impervia" il giocatore può connettere gli stessi punti creando una nuova strada non rappresentata sulla mappa.

• E' possibile costruire una strada in una regione non conquistata a patto che uno dei suoi due estremi si trovi in una regione conquistata.

Importante: Nel caso si effettui una connessione in un luogo che confina con una regione il cui gettone "Cultura Locale" non è ancora stato rivelato, esso viene immediatamente svelato (vedi es. 1)



Rivelare i gettoni "Cultura Locale" nelle regioni adiacenti a siti connessi alla rete stradale



Tutte le strade di un giocatore devono essere connesse alla sua regione di partenza. E' possibile effettuare biforcazioni.



Non è possibile costruire strade tra due siti sul bordo di una regione non conquistata.

Costruzione

I giocatori possono scegliere una delle seguenti azioni:

Fondare una Città

Le città Inca erano quasi sempre costruite sopra siti di città pre-esistenti. Questo è il motivo per cui gran parte di esse porta nomi derivati da civiltà pre-Inca.

Il giocatore restituisce 6 gettoni Manodopera alla banca e piazza un gettone città su un sito idoneo alla costruzione (colore blu). Il sito deve essere connesso alla propria rete stradale e deve trovarsi in una regione conquistata.

Fondare una città fa ottenere sedutastante 4 PV al giocatore.

Costruire un Presidio

Il presidio è un avamposto fortificato situato lungo il sistema stradale. In esso è possibile trovare negozi di cibo e bevande. Questi negozi sono a disposizione dei militari e provvedono a fornire aiuto nel caso la popolazione sia colpita da raccolti disastrosi o devastanti tempeste come l'"El Niño".

Il giocatore restituisce 4 gettoni Manodopera alla banca e piazza un gettone Presidio su un sito idoneo alla costruzione (colore arancione). Il sito deve essere connesso alla propria rete stradale e deve trovarsi in una regione conquistata.

Costruire un presidio fa ottenere sedutastante 3 PV al giocatore.

Conquistare una Regione

Gli Inca hanno espanso il loro Impero fino alla sua massima grandezza nell'arco di 100 anni. Molti popoli furono annessi all'Impero con forme di coercizione come la guerra. A volte ciò avveniva tramite negoziazione, mediante la vista di 20000 soldati Inca.

Il giocatore restituisce alla banca il numero di gettoni Manodopera uguale alla resistenza del gettone Cultura Locale che si vuole conquistare. Una volta fatto, il giocatore prende il segnalino e lo piazza sul tavolo di fronte a se. Una volta conquistata una regione, tutti i gettoni Cultura Locale adiacenti ad essa vengono rivelati.

Conquistare una regione fa immediatamente guadagnare al giocatore un numero di punti uguali al valore riportato sul gettone Cultura Locale in questione.

Condizioni: Per conquistare una regione, il giocatore deve avere almeno una strada connessa ad un sito adiacente alla regione che intende conquistare.

Costruire un Tempio

Una volta conquistate, le Regioni e le loro civiltà erano autorizzate a mantenere le proprie divinità, a patto che il Dio Sole fosse posto al vertice della loro gerarchia religiosa. Templi dedicati al Dio Sole sono sorti nelle città annesse all'Impero. Solo le più importanti tra di esse avevano luoghi di culto ereditati dagli imperi precedenti.

Il giocatore restituisce 5 gettoni Manodopera alla banca e piazza un gettone tempio sopra ad una città connessa alla propria rete stradale.

Costruire un tempio fa ottenere immediatamente 4 PV al giocatore.

Se il giocatore costruisce un Tempio sopra una Città di Rilievo, egli riceve il numero di punti bonus indicato sul tabellone a fianco di essa.

Costruire una Terrazza

Le terrazze sono probabilmente l'eredità più visibile lasciataci dagli Inca. La loro creazione è stata rivoluzionaria in quanto hanno di fatto aumentato la resa dei campi coltivabili di oltre il 100%, contribuendo così alla nascita di quella che tutt'ora viene definita "economia verticale".

Il giocatore restituisce 2 gettoni Manodopera alla banca e piazza un gettone Terrazza di fronte a se, vicino ad un gettone Cultura Locale precedentemente conquistato. Si può avere massimo una terrazza per ogni gettone Cultura Locale.

Costruire una terrazza fa ottenere sedutastante 1 PV al giocatore.

Importante: Ogni terrazza produce un gettone Manodopera addizionale durante la Fase Inca e fa ottenere 1 PV durante ogni Fase Sapa Inca per via del suo controllo.

Costruire una Strada Addizionale

Il giocatore restituisce 1 gettone Manodopera alla banca per poter costruire una strada addizionale (stesso criterio di piazzamento).

Passare

Il giocatore passa senza svolgere alcuna azione

Nota: Le strade nel gioco sono tutte inserite in una specifica regione, anche se sono sul confine. Si consiglia di piazzare sul tabellone i bastoncini di legno in modo che si veda chiaramente in quale delle regioni esse si trovano.

◆◆◆◆ **FASE SAPA INCA** ◆◆◆◆

Il Sapa Inca era l'Inca Supremo. Durante la Fase Sapa Inca i punti vittoria sono assegnati in base al mantenimento dei miglioramenti (città, presidii, templi e terrazze) costruiti nell'Impero.

1 Scartare tutte le carte "Evento del Sole" presenti sulla plancia

Tutte le carte giocate attualmente in gioco vanno scartate.

2 I giocatori ottengono punti vittoria

Partendo dal giocatore di testa, i giocatori ottengono i Punti Vittoria:

- Ogni Terrazza costruita vale 1 PV
- Ogni Presidio connesso alla propria rete stradale vale 2 PV
- Ogni Città connessa alla propria rete stradale vale 3 PV
- Ogni Tempio connesso alla propria rete stradale vale 1 PV

3 I gettoni Manodopera inutilizzati tornano alla banca

I giocatori possono tenere gettoni Manodopera pari all'ammontare indicato nel riquadro dell'Era corrente. I gettoni inutilizzati devono essere restituiti alla banca.

Nota: I giocatori ricevono PV per città, templi e presidii costruiti da altri giocatori, basta che siano connessi alla propria rete stradale. La carta "Strade inaili" può causare delle sconnessioni della rete stradale da Cuzco. In questo caso il giocatore conterà soltanto i punti della porzione di rete ancora connessa alla Capitale.

◆◆◆◆ **FINE DEL GIOCO** ◆◆◆◆

Il gioco finisce subito dopo l'ultima Fase Sapa Inca del Tardo Impero. Ad essa corrisponde l'arrivo di Pizarro. Alla fine del gioco il giocatore in testa al tracciato dei punti è il vincitore. Non esistono pareggi; la figura Inca che si trova verso il centro del tabellone è davanti.

◆◆◆◆ **LE CARTE NEL DETTAGLIO** ◆◆◆◆

- Carte Distruzione
- Carte Terrazza
- Carte Strada
- Carte Città
- Carte Presidio
- Carte Militari
- Carte Tempio

Il simbolo sulle carte si riferisce alla fase e/o azione in cui la carta ha effetto.



Strade Inagibili
(2x): Alla fine di ogni Fase del Sole, distruggi tutti i tratti di strada che hanno delle parti in regioni non ancora conquistate.



Periti Agrari Esperti
(1x): Se decidi di costruire una Terrazza, puoi costruirne una in più a patto di pagarne il costo di entrambe.



Manodopera sotto Torchio
(2x): Se decidi di utilizzare la tua azione "Costruzione" per ottenere una strada aggiuntiva, costruisci un'ulteriore strada gratis.



Strada Impervia
(4x): E' possibile costruire una strada alternativa che colleghi due diversi siti.

Nota: Per segnalare una Strada Impervia si consiglia di piazzare sulla plancia due bastoncini di legno.



Cantieri Stradali
(2x): Nella Fase del Popolo, durante l'azione "costruire strade", hai a disposizione una strada aggiuntiva gratuita.



La Tempesta "El Niño"
(2x): Durante la Fase del Popolo, si può costruire soltanto una strada durante l'azione "costruire strade".

Nota: Il numero di strade che si possono costruire non può essere meno di "1".

Regole di piazzamento:

- Questa strada può correre parallela ad una strada già esistente. (piazzare i bastoncini a fianco della strada precedente per segnalare la proprietà).
- Non è possibile incrociare alcuna connessione sul tabellone (libera oppure reclamata da un giocatore).
- Non può attraversare mari o punti d'interesse.
- Non può attraversare più di un confine di regione.



Epidemia
(2x): Costruire una Città richiede due gettoni Manodopera aggiuntivi.



Avamposto Chiave
(1x): Puoi usare la tua azione "Costruzione" per trasformare un Presidio in una Città al costo di 4 gettoni Manodopera.

Ottieni subito 4 PV.

Nota: Il costo di costruzione ed il numero di punti per questa azione sono influenzati da "Epidemia" ed "Abbellimenti Urbani".



Abbellimenti Urbani
(1x): Ogni Città che costruisci durante la Fase del Popolo vale 2 PV in più.



Progetto di Costruzione
(1x): Se decidi di costruire un residio, puoi costruirne uno in più a patto di pagare il costo di entrambi.



Condizioni Meteo Avverse
(1x): Costruire un Presidio durante la Fase del Popolo richiede 1 gettone Manodopera in più.



Le Botteghe Scongiurano la Carestia
(1x): Tutti i Presidii che costruisci durante la Fase del Popolo aumentano il loro valore di 1 PV.



Superiorità Militare
(1x): Conquistare una regione costa un gettone Manodopera in meno. Le regioni con Resistenza "1" si conquistano gratuitamente.



Supporto Popolare
(2x): Per ogni tua regione conquistata dal valore di Resistenza pari ad "1" ottieni 1 gettone Manodopera aggiuntivo. Si ripete per ogni Fase del Sole in cui la carta è attiva.



Espansione Rapida
(2x): E' possibile effettuare un'azione di conquista in aggiunta ad una qualsiasi altra azione svolta durante la "Costruzione" nella Fase del Popolo. Il costo per conquistare la regione è di 2 gettoni Manodopera in più.



Resistenza
(2x): Conquistare una regione richiede un gettone Manodopera aggiuntivo.



Fervore Religioso
(1x): Puoi costruire un Tempio all'interno di un Presidio, invece che in una città.



Eclisse Solare
(1x): Se vuoi costruire un Tempio durante la Fase del Popolo devi rinunciare all'azione "Costruire Strade".

Nota: Non puoi costruire un Tempio ed effettuare un Pellegrinaggio nella stessa Fase del Popolo

Le seguenti carte sono utilizzate solamente nelle partite a 4 giocatori:



Grande Pellegrinaggio
(1x): Se la tua rete stradale è connessa ad un Tempio nelle Città di **Pucara de Andagala** o **Ranchillo** puoi rinunciare all'azione "Costruire Strade" o "Costruzione" per ottenere immediatamente 7 PV.

E' possibile fare un solo Pellegrinaggio per Fase del Popolo.



Pellegrinaggio Annuale
(1x): Se la tua rete stradale è connessa ad un Tempio nelle Città di **Chiquitoy Viejo** o **Pachacamac** puoi rinunciare all'azione "Costruire Strade" o "Costruzione" per ottenere immediatamente 5 PV.

E' possibile fare un solo Pellegrinaggio per Fase del Popolo.



Pellegrinaggio Locale
(1x): Se la tua rete stradale è connessa ad un Tempio nelle Città di **Machu Picchu** o **Huanuco Pampa** puoi rinunciare all'azione "Costruire Strade" o "Costruzione" per ottenere immediatamente 4 PV.

E' possibile fare un solo Pellegrinaggio per Fase del Popolo.

◆◆◆◆ FOGLIO RIASSUNTIVO DI GIOCO ◆◆◆◆



FASE INCA

- 1 Ricevi gettoni Manodopera pari alle Risorse dell'Era corrente
- 2 Ricevi gettoni Manodopera pari al valore Manodopera delle regioni Conquistate e delle Terrazze.
- 3 I giocatori di testa sostengono quelli nelle ultime posizioni.

FASE DEL SOLE

- 1 Si determina il nuovo Ordine di Turno.
- 2 Si giocano le carte Evento del Sole
- 3 Si rivelano e si risolvono tutte le Carte Evento del Sole.

FASE DEL POPOLO

Ogni giocatore sceglie le seguenti azioni in un qualsiasi ordine:

Costruire Strade

Costruzione

FASE SAPA INCA

- 1 Si scartano tutte le carte Evento del Sole giocate sulla Plancia
- 2 Si assegnano i Punti Vittoria
- 3 I gettoni Manodopera inutilizzati tornano alla banca

	Fase Inca	Fase del Popolo	Fase Sapa Inca
	Entrata	Costi	PV
Città		6 Manodopera	4
Tempio		5 Manodopera	4
Presidio		4 Manodopera	3
Terrazza	1 Manodopera	2 Manodopera	1
Regione Conquistata			

Regole facili da dimenticare:

- **Costruire un miglioramento fa guadagnare PV al giocatore che costruisce il miglioramento.** Tuttavia, ad eccezione di strade e Terrazze, ogni miglioramento apportato sul tabellone non appartiene ai singoli giocatori, bensì a tutto l'Impero Inca.

- **Presidii e Città possono essere costruiti solo su siti in regioni conquistate o adiacenti a regioni conquistate.** Non è possibile costruire su siti completamente inseriti in una regione non conquistata fino a quando essa non viene conquistata.

Nota: Tutti i siti sono dislocati all'interno di una regione o presso i suoi bordi. Se il sito si trova molto vicino al bordo, significa che esso è sopra il bordo della regione.

- **I gettoni Cultura Locale vengono rivelati quando i giocatori connettono la propria rete stradale ad un qualsiasi sito della regione non rivelata.** Ciò accade anche quando una regione non rivelata è adiacente ad una regione rivelata.

- **Tutte le strade sul tabellone sono costruite in una specifica regione. Le carte che influenzano le strade in regioni non conquistate agiscono solo sulle porzioni dislocate in esse.**

- **Il numero di gettoni disponibili è illimitato.**

- **Se la tua Figura Inca, dopo il conteggio dei punti, finisce in una casella dove è già presente quella di un avversario, devi piazzare il tuo segnalino verso l'esterno del tabellone.**

Questo perché in caso di pareggio il giocatore che ha il segnalino verso l'interno è considerato vincitore.

◆◆◆◆ VARIANTI ◆◆◆◆



L'Arrivo di Pizarro:

Il gioco finisce a sorpresa, in quanto non si ha la certezza dell'esatto arrivo di Pizarro. Si mischiano

i gettoni invasione e si piazzano a faccia coperta nelle Fasi del Popolo del Tardo Impero. Al termine della Fase del Popolo, girare il gettone per controllare lo stato di invasione. Nel caso l'invasione abbia inizio andare direttamente alla Fase Sapa Inca. **Il gioco termina subito.**



Gettone Pizarro "normale"



Gettone "Arrivo di Pizarro"

Caduta Precoce: Per un'esperienza di gioco più veloce nelle partite a 4 giocatori: Rimuovere tutte le carte Pellegrinaggio, saltare la terza colonna del Primo Impero e la seconda colonna del Medio Impero.

In Accordo con gli Dei: Durante il Setup piazzare 3 gettoni Cultura Locale scoperti che forniscano 3 Manodopera nelle regioni marchiate con il simbolo della mano del Dio.



Game design: Alan Ernstein ◆ Artwork: alexandre-roche.com ◆ Rules development: Jeroen Hollander

English translation: Alan Ernstein, Bart Hillewaert ◆ Traduzione Italiana: giochicorsari.it ◆ Project manager: Johan Kuipers



www.giochicorsari.it



www.whitegoblingames.nl



www.zmangames.com



Traduzione ed Impaginazione Giochi Corsari - Genova

64 Prince Road, Mahopac, NY 10541