

HEROE'S OF THE WOLD

Chi vince?

Il gioco si conclude nell'era moderna quando 8 dei 9 territori sul tabellone hanno completato la loro scala delle scoperte. Il giocatore che in questo momento possiede più punti civiltà vince il gioco.

Dare ad ogni giocatore:

- 1 moneta
- 2 carte 'eroe' beige coperte
- 7 unità popolazione del colore scelto (i soldati contano come 1 mentre i cavalieri contano come 5 unità popolazione)

Mettere a tavola scoperte 3 carte 'eroe' beige, e tutti i gettoni scoperte beige nel sacchetto. Iniziando dal giocatore più vecchio e poi in senso orario, ogni giocatore posiziona, uno dopo l'altro, 1 unità popolazione solo sui territori beige, finché tutti e 7 sono stati posizionati.

Ogni turno dei giocatori è composto dalle seguenti fasi:

1 PRENDERE UNA NUOVA CARTA 'EROE':

- prenderne una delle tre carte 'eroe' scoperte accanto alla plancia, oppure
- prendere la prima carta 'eroe' coperta dal mazzo.

Così, da avere 3 carte 'eroe' in mano.

2 GIOCARE UNA CARTA 'EROE' DALLA MANO

- Inizia posizionando la carta 'eroe' di fronte a te, visibile a tutti. Il tuo 'eroe' ha influenza nei suoi territori (indicati sulla carta). Qui potrai con le tue unità popolazione colonizzare, fare scoperte, e conquistare.
- **Ora:**
- Devi giocare le azioni che il tuo 'eroe' può effettuare secondo i suoi valori.
- Se il tuo 'eroe' non ha il valore necessario per una azione, procedi con la prossima azione.
- **Inizia dal primo valore in cima alla carta e scendi poi progressivamente**
- Inizia posizionando la popolazione indicata
- Fai le scoperte
- Inizia una conquista (facoltativo)
- Guadagna denaro per il tuo tesoro e spendilo (facoltativo)

Devi seguire l'ordine di cui sopra quando giochi.

In particolare, queste sono le azioni che il tuo 'eroe' può eseguire:

- **Posizionare la popolazione**
Ricevi il numero di unità popolazione indicate sulla carta 'eroe'. Puoi posizionarle come desideri, ma solo nei territori influenzati dal tuo 'eroe'.
Esempio: Carlo Magno può distribuire le sue 4 unità popolazione tra l'Europa e il Mediterraneo. Il blu decide di posizionarne 3 in Europa e 1 nel territorio Mediterraneo.
- **Pescare e posizionare le scoperte:**

Pescare dal sacchetto il numero di gettoni scoperte indicati sulla carta 'eroe'. Devi pescare il numero di scoperte fatte dal tuo 'eroe'. Esse vanno posizionate sulla scala presente in ogni territorio. Attenzione! Puoi posizionare una sola scoperta in ciascun territorio nel tuo turno. Tocca a te decidere come distribuire le scoperte tra i territori sotto l'influenza del tuo 'eroe'. Se non puoi posizionare tutte le scoperte perchè alcune scale sono già complete, dovrai scegliere quale posizionare. Le altre verranno rimesse nel sacchetto.

Non è necessario che ci sia la propria popolazione nel territorio ove si posiziona il gettone scoperta.

Esempio: Carlo Magno pesca 1 scoperta 'scuola' da 2 punti civiltà. Il blu decide di posizionare la scuola in Europa per completarne la scala delle scoperte in modo da innescare il conteggio dei punti civiltà in questo territorio.

- **Contare i punti civiltà:**

Se la scala delle scoperte di un territorio è completata nel tuo turno, devi subito contare il numero di punti civiltà di questo territorio. Nell'era antica, di colore beige, un territorio è completo con 3 scoperte. Nell'era moderna, di colore arancio, un territorio è completo con 4 scoperte.

Procedi così:

- Determina i 3 giocatori che hanno la maggioranza della popolazione in quel territorio. Solo loro ottengono i punti civiltà facendo avanzare il loro segnalino lungo il tracciato civiltà.

- **Poi, esegui il conteggio come segue:**

1 Il giocatore con più popolazione riceve la somma dei punti civiltà di tutte le scoperte presenti sulla scala del territorio.

2 Il giocatore in seconda posizione ottiene la metà dei punti civiltà delle scoperte (arrotondato per eccesso).

3 Infine, il terzo giocatore ottiene i punti della scoperta di minor valore presente nella scala del territorio (che potrebbe essere anche 0).

In caso di parità tra due giocatori, il vincitore è scelto comparando il numero di Scoperte fatte dall' eroe (posto di fronte ad essi) durante il corso della partita. Quello che ne ha di più viene per primo. Se c'è ancora parità è il numero degli eroi che hanno un valore di Scoperta che decide o se manca, è il giocatore seduto a destra di chi sta svolgendo il turno che viene prima.

Esempio: Carlo Magno, posizionando la scuola, ha completato la scala in Europa. Il totale dei punti civiltà è 12 (sistema bancario 4, fisica 3, pittura 3, scuola 2). Ogni giocatore presente in Europa conta la sua popolazione: il blu ne ha 15, il verde 12 il rosso 8 e il giallo 4. Il blu che ha la maggioranza ottiene tutti i 12 punti; il verde in seconda posizione la metà 6; il rosso in terza ottiene 2 punti civiltà , pari al valore della scuola, che è la scoperta di minor valore.

Un territorio con la scala delle scoperte completa è ancora in gioco!

- **Iniziare una conquista**

Puoi lanciare il tuo 'eroe' alla conquista solo se ha un valore conquista sulla carta. Non sei comunque obbligato. Un 'eroe' può iniziare una conquista solo in uno dei territori sotto la sua influenza in cui possieda almeno un unità popolazione nel territorio. Diverrà quindi conquistatore ed il suo avversario difensore. Il valore conquista rappresenta il potere del tuo 'eroe' e il danno che può infliggere col lancio del dado di conquista. Se decidi di conquistare, annuncia su quale territorio e quale giocatore cercherai di conquistare. Lancia il dado di conquista per verificarne il successo o meno.

Il risultato del dado di conquista è indicato in dettaglio nella tessera speciale incusa nel gioco.

Esempio: Carlo Magno inizia la conquista del Mediterraneo. Il blu ha 6 unità popolazione e attacca il verde che ne ha 9. Il blu lancia il dado e ottiene 'Massacro' (vedi la tessera dei risultati). Distrugge 6 unità popolazione del verde (valore di conquista di Carlo Magno 4 + valore era storica 2). Il verde ha solo 3 unità popolazione rimasti nel Mediterraneo e Carlo Magno ha ora la maggioranza con 6.

- **Ottenere l'oro e spenderlo:**

Ricevi tante monete d'oro pari al valore del tuo tesoro indicato sulla tua carta 'eroe'.

Non puoi spenderlo prima di questa fase

Persino se le casse del tesoro sono piene. Inoltre, puoi spendere solo nel tuo turno. L'oro permette tre azioni diverse che consentono di ottenere punti civilizzazione. Finché possiedi l'oro, puoi spenderlo come meglio credi!

1-Migrazione: costo 2 monete d'oro

Muovi 4 tuoi unità popolazione da un tuo territorio verso un altro territorio adiacente. Sono considerati adiacenti quando hanno in comune un confine.

Esempio: Europa è adiacente all'America. L'America è adiacente alla Russia e all'Asia sull'altro lato della pianura (11).

Esempio: Carlo Magno non ottiene oro perché il valore del suo tesoro è 0. Ma il blu ha accumulato 3 monete d'oro in altro modo. Decide di spendere 2 monete d'oro per muovere 4 popolazione dall'Europa al Mediterraneo e all'America. Muove 1 popolazione nel Mediterraneo dove ora avrà 7 unità popolazione, e 3 unità popolazione in America, dove non ha ancora colonizzato.

2-Costruire una meraviglia: costo 7 monete d'oro

Puoi costruire una o più meraviglie che ti daranno punti civiltà e altri poteri. Puoi scegliere tra 9 meraviglie: 5 per l'era antica e 4 per l'era moderna. Una volta decisa la costruzione ottieni subito **3 punti civiltà**.

Poi scegli tra le meraviglie disponibili quella con i poteri più utili. Posizionala scoperta di fronte a te. Potrai usare il potere della meraviglia **solo una volta durante ogni era**. Quando hai usato il potere, rovesciala. Tutte le meraviglie costruite nell'era antica possono essere usate di nuovo nell'era moderna. I giocatori possono costruire quante meraviglie l'oro posseduto consente loro.

Una meraviglia non può essere distrutta o rubata da un altro giocatore.

Puoi usare il potere della tua meraviglia in qualunque momento del tuo turno (alcuni poteri possono essere usati quando non è il tuo turno).

3-Convertire il tuo oro: 2 monete d'oro equivalgono ad 1 punto civiltà.

Puoi convertire il tuo oro in punti civiltà in ogni momento nel tuo turno.

Quando hai finito di usare il tuo 'eroe': se hai scelto una delle 3 carte 'eroe' scoperte, prendi una carta dal mazzo e mettila nello spazio vuoto. Il giocatore a sinistra inizia il suo turno, ripetendo la stessa sequenza, e così fino alla fine dell'era antica.

L'era antica termina quando 4 dei 5 territori beige hanno completato la loro scala delle scoperte.

Se puoi completare la scala delle scoperte negli ultimi due territori nel tuo turno, scegli quale territorio completare per primo. L'altro non verrà preso in considerazione nel calcolo punti civiltà.

Esempio: alla fine dell'era antica, il verde ha 22 punti civiltà, il blu 19, il rosso 15 e il giallo 13.

Preparare l'era moderna, procedendo come segue:

- Rimuovi tutte le scoperte beige dai territori beige, eccetto quelle col valore maggiore in ciascuna scala scoperte. Il quinto territorio, incompleto, segue la stessa regola fino a quando una Scoperta è stata giocata lì.
- Rimuovi tutti i gettoni scoperte beige nel sacchetto. Non saranno più usati. Rimpiazzali con i gettoni scoperte arancio dell'era moderna mettendoli nel sacchetto.

- Le meraviglie giocate nell'era antica vengo girate a faccia in su e i loro poteri potranno essere usati di nuovo. Rimuovi tutte le meraviglie dell'era antica che non sono state scelte. Posiziona le nuove 4 meraviglie dell'era moderna accanto alla plancia.
- I giocatori restituiscono le carte 'eroe' ancora in mano. Terranno le carte 'eroe' che hanno giocato di fronte ad essi. Il mazzo di carte 'eroe' dell'era antica sono tolti dal gioco.
- Posiziona il mazzo carte 'eroe' arancio dell'era moderna accanto alla plancia.
- Dai ad ogni giocatore 2 carte 'eroe' arancio. Queste costituiscono la mano iniziale di ogni giocatore per l'era moderna.
- Poi, scopri 3 carte 'eroe' arancio dal mazzo e allineale accanto alla plancia.
- Ogni giocatore prende 7 unità popolazione.
- Iniziando dal giocatore di turno e poi in senso orario, ogni giocatore posiziona, uno dopo l'altro, 1 unità popolazione solo sui territori arancio, finché tutti e 7 sono state posizionate.

Partendo dal giocatore di turno, l'era moderna comincia con le stesse regole dell'era antica.

Tutti i territori sono ora in gioco. L'era moderna terminerà quando 8 dei 9 territori avranno la scala delle scoperte completa.

Esempio: alla fine dell'era moderna, il rosso ha 52 punti civiltà, il blu 47, il verde 45. E il giallo 39. Il rosso vince la partita.

Regole aggiuntive solo per 2 giocatori:

- Scegli 2 colori a rappresentare la tua civiltà, per avere sufficienti pedine.
- Non tener conto del terzo posto, nel conteggio dei punti civiltà di un territorio, ma la carta meraviglia "Le Grotte di Ajanta" ti permette di ottenere punti civiltà come se fossi al terzo posto nel conteggio dei punti civiltà.
- Non giocare la meraviglia 'faro di Alessandria'.