

Roll through the ages

Giocatori: 1-4

Età: 8+

Durata: 30-40 minuti

Regolamento

Obiettivo

Ottenere il maggior numero di punti divenendo la civiltà più avanzata e prestigiosa, accumulando città, monumenti e meraviglie e, al tempo stesso, evitando i disastri.

Componenti

- 4 plance porta picchetti
- 24 picchetti
- 7 dadi
- 1 blocco di segnapunti
- questo regolamento

Preparazione

- Ogni giocatore prende un segnapunti, una plancia, 6 pioli e una matita (non fornita)
- Ogni giocatore infila il piolo per il cibo a 3 e quelli delle altre risorse a 0
- Scegliete il primo giocatore e dategli 3 dadi. Il primo giocatore disegna una “Stella” sul proprio segnapunti che indica il giocatore che inizierà l'ultimo turno.

Ordine di gioco

Il gioco si articola su una serie di round. In ogni round ogni giocatore gioca un turno. Quando tutti i giocatori hanno svolto il proprio turno finisce il round e se ne inizia uno nuovo.

Se possibile un giocatore può fare tutte le seguenti azioni (in base al risultato del lancio dei dadi)

1. Lanciare i dadi e raccogliere risorse e cibo
2. Rifornire le città e affrontare i disastri
3. Costruire città e/o monumenti
4. Comprare una (e non più) evoluzione
5. Scartare le risorse in eccesso oltre il 6 e passare i dadi

1. Lanciare i dadi e raccogliere risorse e cibo


Lancia un dado per ogni città in tuo possesso (si inizia con 3 città) e metti da parte ogni teschio uscito. Puoi quindi rilanciare i dadi rimanenti mettendo di nuovo da parte i teschi (puoi metterli assieme a quelli usciti col primo lancio). Ora puoi tenere il risultato o rilanciare tutti i dadi (compresi quelli del primo lancio) che non hanno un teschio. Dopo il terzo lancio devi tenere il risultato dei tuoi dadi. Vedi *Tabella 1 – Risultato dei dadi*.

Ottenere risorse

Partendo dalla riga in basso (quella della legna) e procedendo verso l'alto, aggiungi una alla volta per ogni riga, le risorse raccolte a quelle già in tuo possesso, spostando il piolo a destra di una posizione. Se hai raccolto più di 5 risorse in questo turno, aggiungile ricominciando dal fondo. Se una riga è già piena, non prenderai quella risorsa, ma sarà considerata come assegnata (e quindi persa). Esegui questo procedimento ogni volta che raccogli risorse.

Esempio: Giovanni inizia il suo turno con Legna e Pietra. Lancia il dado e finisce con 8 nuove risorse! Aggiunge le prime 5 (Legna, Pietra, Ceramiche, Tessuti, Armi) sulla sua plancia e ricomincia dal basso aggiungendo altre 3 risorse (Legna, Pietra, Ceramiche). Ora Giovanni ha 3 Legna, 3 Pietra, 2 Ceramiche, 1 Tessuto e 1 Arma

Ottenere cibo

Avanza di una posizione il tuo tassello per ogni simbolo “Grano” che hai ottenuto dai dadi. Nota che ottieni 2 grani o 2 lavoratori sulla faccia 

Se non hai spazio disponibile sulla tua plancia per aggiungere altro cibo, non ne otterrai altro.

2. Rifornire le città e affrontare i disastri

Rifornire le città

Ogni città (ovvero ogni dado lanciato) ha bisogno di 1 cibo. Devi sottrarre 1 cibo (dalla tua plancia) per ogni città in tuo possesso. Se non hai cibo sufficiente, quella città patirà la fame e ti costerà 1 punto per ogni città affamata.

Tenere traccia dei punti persi

Marca una casella nella sezione “Disastri” del tuo segnapunti per ogni punto perso. Questi punti saranno sottratti dal tuo punteggio finale.

Affrontare i disastri

Se i tuoi dadi mostrano più di un teschio si produce un disastro. Vedi la *Tabella 2 – Risultati del disastro*.

3. Costruire città e/o monumenti

Per ogni lavoratore mostrato sui tuoi dadi, marca una casella città o monumento. Una volta che avrai marcato tutte le caselle di una città, cerchia l'icona del dado in alto e giocherai lanciando un dado in più ad ogni turno. Puoi costruire fino a quattro nuove città (per un totale di 7 città), che equivale ad un massimo di 7 dadi che potrai lanciare ad ogni turno.

Se sei il primo giocatore a marcare tutte le caselle di un determinato monumento, cerchia il numero più alto di punti accanto al monumento (Per esempio, con la Grande Piramide cerchia il 12) e di agli altri giocatori di cancellare quel punteggio: I giocatori che completeranno quel monumento in seguito otterranno il punteggio inferiore (6 nel caso della Grande Piramide). Questi punti verranno sommati agli altri alla fine del gioco. I monumenti incompleti non danno luogo a punteggi.

4. Comprare una (e non più) evoluzione

Puoi acquistare massimo una evoluzione a turno spendendo monete e risorse pari (o superiori) al

costo stampato sul segnapunti. Se usi un tipo di risorse devi usarle tutte (al valore indicato sulla plancia) prima di poter spendere un altro tipo di risorse. In nessun caso si ricevono resti, per cui il maggior ricavo viene perso. Ogni giocatore può acquistare una evoluzione una sola volta. Una volta acquistata fai un segno vicino quella evoluzione sul tuo segnapunti e cerchi i punti. Questi punti verranno sommati alla fine del gioco. Per ulteriori dettagli vedi la *Tabella 3 – Evoluzioni*

5. Scartare le risorse in eccesso oltre il 6 e passare i dadi

Puoi conservare massimo 6 risorse. Ogni icona sulla plancia è considerata una risorsa. Se hai più di 6 risorse devi “scartare” quelle in eccesso, a tua scelta, spostando il piolo a sinistra sulla traccia. Per esempio, se hai 5 Legni e 2 Pietre (per un totale di 7 risorse) devi scartarne una a tua scelta. Sei obbligato a scartare le risorse solo alla fine del tuo turno. Dopo aver scartato le risorse passa i dadi al giocatore alla tua sinistra.

Fine del gioco

Il gioco finisce alla fine del turno quando:

- Un giocatore acquista la sua 5a evoluzione, oppure
- Ogni monumento è stato costruito almeno una volta da qualsiasi giocatore

Termina il turno in modo che tutti i giocatori giochino un uguale numero di turni. L'ultimo giocatore è quello seduto alla destra del giocatore iniziale (Ricordati della “Stella” disegnata all'inizio del gioco).

Terminato l'ultimo turno i giocatori contano i loro punti, sommando i punti per ogni evoluzione e monumento. I giocatori che hanno comprato l'Architettura aggiungono 1 punto per ogni monumento che hanno costruito nel corso del gioco (da 0 a 7 punti) e il giocatore che ha comprato l'Impero aggiunge 1 punto per ogni città che possiede (da 3 a 7 punti). Infine i giocatori sottraggono tanti punti quante sono le caselle segnate nella sezione “Disastri” ed ognuno otterrà il suo punteggio finale.

Determinare il vincitore

I giocatori confrontano i loro punteggi e il giocatore con il maggior punteggio vince! In caso di parità vincerà il giocatore con il maggior numero di risorse ancora disponibili.

Regole per 3 giocatori

Usa il regolamento standard, ma cancella i “Giardini Pendenti”: questo monumento non viene usato nel gioco a 3.

Regole per 2 giocatori

Usa il regolamento standard ma cancella il Tempio e la Grande Piramide: questi monumenti non vengono usati nel gioco a 2.

Regole per il solitario.

Usa il regolamento standard con i seguenti cambiamenti:

- Gioca 10 round e cerca di ottenere il maggior punteggio possibile.

- Usa tutti i monumenti
- La pestilenza ti colpisce se ti esce il dado (a meno che tu non abbia la Medicina)
- La Religione previene gli effetti della Rivolta.
- A differenza del gioco standard, puoi rilanciare i dadi con i teschi (come per gli altri dadi).

Il commercio

Come variante del gioco prova il Commercio che include le seguenti modifiche:

- Dopo aver nutrito le sue città e risolto I disastri, ma prima di costruire altre città e/o monumenti, il giocatore può scambiare risorse e cibo con gli avversari.
- Durante la fase del commercio, il giocatore attivo può scambiare risorse e cibo con gli altri giocatori in qualsiasi combinazione, a patto che l'altro giocatore sia d'accordo. Per esempio, un giocatore può scambiare 3 Legni per 2 Rocce con un giocatore e poi scambiare 3 Rocce per 2 Ceramiche con un altro. Gli altri giocatori possono commerciare solo col giocatore attivo (cioè chi sta giocando il proprio turno). Un giocatore non può possedere più risorse di quanto consenta la plancia.

E ancora altro!

Cerca altre modifiche sul nostro sito: <http://www.rollthroughtheages.com>

NOTA: Questa traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco, ma è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Tradotto da Davide Fiorentino (vagabondo)