

7 AGES

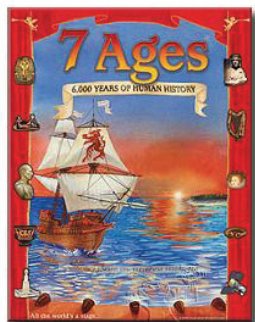
Traduzione: Sargon

Giocatori: 2 - 7

Età: 7+

Durata: 7+ minuti (variabili, determinata comunque dal numero dei giocatori e dall'età in cui si incomincia e in cui si finisce)

Complessità: Moderata



INTRODUZIONE

7 Ages® è un gioco che copre 6000 anni della storia dell'uomo dal 4000 A.C. al 2000 D.C. I giocatori guideranno le dinastie che decisero il destino del mondo durante le varie epoche.

COMPONENTI

Il gioco consiste dei seguenti componenti:

- 2 x A1 (594 x 840mm) mappa a colori del mondo;
- 6 foglio di contrassegni colorati (576 x 5/8" e 300 x 1/2" contrassegni);
- 110 carte colorate
- regole e aiuti del giocatore.

Se qualche componente manca prego scrivere a:

Australian Design Group

PO Box 6253

Los Osos, CA, 93412 USA

Website: www.a-d-g.com.au

PREPARAZIONE

Aprire e posizionare al centro del tavolo la mappa del mondo. Mescolare le carte e fare un mazzo da porre coperto a fianco del tabellone. Separate i contrassegni grandi nei 15 colori degli imperi. Porre in un calice i leader senza nome e i "no-leader". Posizionare da parte il resto dei contrassegni. Dare a ciascun giocatore 7 carte. Siete ora pronti per giocare.

VINCERE

Il vincitore è il giocatore che ha più punti gloria alla fine del gioco. Se ci sono pareggi, il giocatore tra quelli in parità che ha l'impero più avanzato, vince (oppure il primo impero oltre il 49° livello del progresso, se il giocatore ha più imperi). Se la parità persiste, vincono entrambi. Il gioco finisce alla fine del turno in cui il progresso di uno degli imperi ha superato l'età di Aquarius (i.e. superato il 49° livello) o immediatamente quando un impero acquisisce internet. Quel giocatore guadagna 7 punti gloria bonus. Il gioco può finire anche a un punto predeterminato dai giocatori.

CHI GIOCA PER PRIMO?

Ogni giocatore sceglie una delle sue carte e la gioca coperta. Tutti rivelano contemporaneamente la propria carta giocata. Il giocatore che ha giocato la carta con il numero più alto diventa il primo giocatore. Quindi vengono scartate tutte le carte giocate.

Se più giocatori sono in parità per il numero più alto giocato, allora giocano un'altra carta (sempre coperta) che verrà quindi scartata. Si continua così finché non si è stabilito il primo giocatore. Se un giocatore finisce le carte in questo modo, allora pesca una carta dal mazzo e la gioca coperta, finché non viene stabilito un primo giocatore.

Dare il marker del turno al vincitore dell'iniziativa. Quindi dal giocatore che ha giocato la carta più alta a quello che ha giocato la carta più bassa, ciascuno prende un marker gloria colorato (a scelta) che viene piazzato nello spazio 0 del percorso Gloria e prende i contrassegni impero dello stesso colore (scuri e chiari). Se due (o più) giocatori giocano lo stesso numero il giocatore alla sinistra del primo giocatore ha la precedenza.

I contrassegni dell'impero scelti sono del giocatore per tutto il gioco. I contrassegni degli imperi non scelti rimangono a disposizione per essere giocati durante la partita.

Esempio: Beth, Jack, Ray e Patrice giocano in 4. Beth e Jack giocano una carta '7', mentre Ray e Patrice giocano un '1'. Jack e Beth devono ora entrambi giocare una seconda carta: Beth vince con un '5' contro il '4' di Jacks. Beth prende il marker del turno e sceglie gli imperi arancio e gialli. Piazza quindi il marker Gloria nel percorso Gloria nello spazio 0. Jack invece prende il rosso e il rosa. Ray (che si trova a sinistra di Beth quindi precede Patrice) prende il blu chiaro e il blu scuro. Patrice il verde chiaro e il verde scuro. Gli altri 7 imperi sono disponibili durante il gioco.

Se ci sono disponibili colori, altri giocatori possono inserirsi nella partita, semplicemente dare 7 carte, piazzare il marker gloria nello stesso spazio in cui si trova il marker gloria del giocatore ultimo e piazzare tutti i contrassegni dei colori scelti davanti al nuovo giocatore.

GIOCARE

Tutti i giocatori ora piazzano una delle proprie azioni (contrassegni azioni) coperte su ciascuna carta impero che hanno in gioco.

Se un giocatore ha più imperi in gioco del proprio massimo, allora può piazzare una azione supplementare coperta di fronte a se, non su un qualunque impero.

In 2 giocatori, ciascuno può avere 7 imperi. In 3 al massimo 5, in 4 al massimo 4 e in 5 o più solo 3 imperi.

Alcune azioni giocate su un impero potrebbero non avere effetto, similmente giocare "inizia impero" su un impero in gioco non ha effetto.

Premunirsi di conservarsi qualche azione coperta così che non si possa individuare quali hai scelto nel turno corrente.

WILD CARD

Le azioni *wild card* possono essere giocate come le altre azioni. Possono essere scoperte durante un'azione qualsiasi e duplicarla anche se si è già effettuato quella azione in quel turno.

Un impero con una *wild card* non può effettuare un libero progresso durante la fine del turno. Se si usa una *wild card* per effettuare la stessa azione due volte in un turno, si perde 1 punto gloria (se se ne hanno).

AZIONI

La azioni sono svolte in questo ordine:

1. inizio impero
2. produzione
3. commercio e progresso
4. manovre
5. destino
6. civilizzazione
7. scartare impero

Ogni giocatore che ha scelto di iniziare un impero girerà l'azione e inizierà un impero. Quindi i giocatori che hanno scelto l'azione di produzione gireranno l'azione e svolgeranno l'azione e così via.

Solitamente, i giocatori potranno svolgere le azioni simultaneamente. Può succedere che sia decisivo non eseguire le azioni simultaneamente, in questo caso il primo giocatore svolgerà l'azione per primo e poi in ordine orario. E' sempre possibile scegliere di non girare l'azione, in questo caso il tuo impero non svolge azione. Se un giocatore si dimentica di girare l'azione, l'impero non svolge l'azione.

1. INIZIARE UN IMPERO

Quando si sceglie un "Iniziare un Impero", si gioca una qualunque carta dalla mano e si inizia l'impero che mostra la carta.

Si può solo iniziare un impero se c'è un set di contrassegni non usato e disponibile.

Ogni impero può essere iniziato più volte in una partita.

Se una qualunque caratteristica di un impero appena iniziato richiede una scelta, il giocatore che inizia l'impero deve effettuare una scelta.

Esempio: I Mori (carta 69) fa partire il proprio marker progresso a -2 dal marker dell'impero più

avanzato o sullo stesso spazio degli Arabi. Il giocatore che ha giocato i Mori deve scegliere cosa fare. L'area di partenza dei Mori non si può scegliere, questi devono partire in Mauretania e in ognuna delle aree Europee controllate dagli Arabi.

QUANDO POSSO INIZIARE UN IMPERO?

Molti imperi possono essere iniziati solo in certi periodi. Questi sono elencati nella sezione "Ages" nella carta dell'impero. A questo scopo, il gioco si considera nel periodo in cui si trova l'impero più avanzato nel percorso del progresso. Alcuni impero possono iniziare in un particolare periodo solo se sono presenti (o non sono presenti) altri imperi sulla mappa.

Esempio: Se l'impero più avanzato nel gioco è quello fenicio che si trova a livello 6, la partita si trova allora nel periodo 1. I Cartaginesi (carta 9) possono normalmente iniziare solo nel periodo 2, ma poichè i Fenici sono in gioco allora i Cartaginesi possono essere giocati anche se siamo nel periodo 1.

Una volta che si è piazzato il marker progresso nel percorso del progresso, l'impero si considera nel periodo indicato dal suo marker progresso (questo vale anche per il resto del setup dell'impero).

SETUP DI UN NUOVO IMPERO

Scegliere un disponibile set di contrassegni colorati per rappresentare l'impero che si sta iniziando. Bisogna scegliere un colore tra quelli indicati dalla carta se disponibile (altrimenti uno qualunque).

Le varie unità differiscono per ciascun colore. Alcuni colori hanno più unità di un tipo e meno di altri, alcuni sono migliori altri più deboli e così via. Così, si dovrebbe scegliere il colore tra quelli indicati come più appropriati nella carta dell'impero.

Piazzare il marker del progresso dell'impero nel percorso del progresso, considerando lo spazio dell'impero più avanzato modificato + o - dai modificatori indicati sotto il "Setup" della carta dell'impero.

Il marker progresso non può mai essere più basso del livello 1 del progresso.

Esempio: I Macedoni, progresso livello 8 (periodo 2), sono i più avanzati nel gioco. I Romani vengono giocati, parte il loro impero. I Romani avranno un livello di progresso pari al maggiore livello presente (appunto i Macedoni) -1 come appare nella carta dell'impero romano sotto "Setup". Quindi il marker del progresso dell'impero romano verrà posizionato nello spazio 7, periodo 1.

Se non ci sono imperi sulla mappa, è possibile giocare imperi di qualunque periodo. Il periodo di partenza in cui entra l'impero è il più basso (incondizionato) tra quelli indicati nella sua lista dei periodi. Il marker progresso verrà piazzato nello spazio più basso del periodo indicato nella carta impero senza modificatori. E' possibile giocare così un qualunque impero purché se ne soddisfino tutte le condizioni.

Esempio: Beth ha gli Egiziani (carta 1), gli Inglesi (carta 37) e lo Stato-Pirati (carta 98) nella sua mano. Non ci sono imperi sulla mappa. Se Beth inizia gli Egiziani, dovrebbe posizionare il marker progresso nello spazio 1 del percorso progresso. Se sceglie invece gli Inglesi, comincerà dallo spazio 22 (IV periodo). Non può scegliere i Pirati perché questi richiedono che esistano 3 imperi.

AREE DI PARTENZA

La o le aree indicate nella sezione "Starts" della carta dell'impero hanno una lettera e un numero di riferimento dopo il nome. Queste lettere e numeri sono replicati poi nella mappa. Una semplice croce localizza l'area di inizio di un impero.

SOLDI INIZIALI

L'impero inizia con un totale di soldi indicato nella sezione "Money" della carta dell'impero. Piazzare quindi il marker soldi dell'impero nel tracciato dei soldi.

UNITÀ INIZIALI

Più imperi hanno un leader specifico nella carta come unità disponibile in un particolare periodo. Se l'impero inizia in quel periodo, è possibile scegliere uno ed un solo leader.

Esempio: Susan inizia gli Inglesi nel IV periodo. Può scegliere tra Shakespeare o Elizabeth e decidere di iniziare con Elizabeth in Inghilterra.

Posizionare anche le unità iniziali dell'impero. Questo è identico alla azione 2 produzione, costruzioni dell'unità (vedere paragrafo 2). Il nuovo impero può usare l'abilità di un amministratore del giocatore per ridurre i costi delle truppe iniziali (eccetto fanterie). Piazzare qualunque marker elite indicato nella sezione "Special" della carta dell'impero quando si effettua il setup iniziale. Finché il nuovo impero ha la scritta "no cities" per il periodo in corso, si possono costruire solo fortificazioni nella area di partenza. Muovere il marker soldi dell'impero verso il basso del tracciato dei soldi così da indicare quanti soldi rimangono all'impero dopo tutti gli acquisti. Non è possibile spendere più soldi di quanti se ne hanno (niente credito, ci dispiace).

Piazzare le unità dell'impero ed eventualmente il leader nell'area di partenza. Se l'impero ha più aree di partenza, è possibile distribuirle tra le varie aree di partenza. I pezzi navali possono essere solo posizionati in aree di partenza con costa.

Cosa succede se qualcuno è già presente nella area di partenza?

La sezione "Special" in alcune carte impero danno la possibilità di convertire certi tipi di forze (inclusi qualunque leader) presenti nell'area di partenza in proprie unità. Questo succede usualmente quando l'impero è l'evoluzione di un altro impero. Ogni città che si trovi nell'area convertita, si converte in una propria città (senza essere ridimensionata, vedere sotto). Non importa se la città ha un valore più alto di quello che si dovrebbe disporre secondo la carta impero. Se nell'area di partenza si vuole una capitale, allora la città convertita diventa la capitale.

Se ci sono unità nemiche nella area di partenza, è necessario risolvere prima i conflitti nell'area (vedere paragrafo 4).

PIAZZARE UNA CAPITALE

Finché l'impero ha il simbolo "no cities" per il periodo corrente

< Insert 'no city' symbol here >

posizionare una capitale di livello 1 in una delle aree di partenza (a scelta). Se l'impero cattura una città di livello 5 o 7 dopo aver risolto il conflitto nella sua area di partenza, inizia invece con una capitale di un livello più basso (3 o 5) in quell'area.

E' possibile anche posizionare qualunque forte (a scelta) in una qualunque delle aree di partenza indicato nella lista della sezione "Special" della carta dell'impero.

Porre i marker capitale avanzati sopra la carta impero a indicarne il colore.

AZIONI SPECIALI

La sezione "Special" della carta impero mostra le differenze dell'impero rispetto agli altri imperi.

Tutti gli effetti "Initial" si applicano solo quando si inizia l'impero.

Si può usufruire delle azioni speciali solo dopo aver iniziato l'impero e risolto ogni conflitto nell'area (o aree) di partenza.

Altri effetti speciali si applicano finché specificato (o finché l'impero esiste se non ci sono condizioni particolari).

2. PRODUZIONE

Durante la produzione un impero guadagna soldi che può spendere per mantenere le sue unità già esistenti o comprarne di nuove.

GUADAGNARE SOLDI

Quando si sceglie un'azione produzione per uno dei propri imperi, per prima cosa si riceve denaro a seconda delle aree che si controllano. Aggiungere le entrate guadagnate al proprio ammontare salvato nel percorso gloria (max. 199 in qualunque momento).

Ogni area non "in disordine" produce il denaro indicato nella carte degli effetti dei terreni nella mappa, più il valore di ogni città in quell'area. Una area "in disordine" non fa guadagnare nulla (anche se ci sono città, petrolio o frumento).

Esempio: Egitto ha una area fertile con 1 città di livello 1. L'area fertile produce 5 denari mentre la città di livello 1 produce 1, così l'Egitto guadagna 6 in questo turno. Se ci sono aree "in disordine" queste non danno guadagno.

Il frumento è aggiunto alle rendite di aree non fertili solo quando l'impero è nei periodi V, VI, VII.

Esempio: Germania con una città di livello 3, guadagna 5 denari finché è nei periodi I, II, III, IV. Nel periodo V, la Germania guadagna 7 denari, nel VI periodo 7 denari e nel VII periodo 8 denari (la foresta è scomparsa).

Petrolio è aggiunto alle rendite di un'area solo quando l'impero è nel VII periodo.

Alcuni imperi guadagnano in altre maniere (vedere la sezione "Speciale" della carta impero). Le carte Evento possono modificare i guadagni.

Dimezzare il totale delle rendite se non si ha una capitale.

MANTENIMENTO DELLE TRUPPE GIÀ ESISTENTI

L'impero deve pagare 1 denaro per unità presente sulla mappa. Se non si possono mantenere tutte le unità, il giocatore sceglie quali non mantenere.

Artefatti, città, fortificazioni e leader non richiedono un mantenimento. Le unità degli imperi barbari (anche quelli che hanno il simbolo "no cities") non richiedono mantenimento.

Riporre tutte le unità non mantenute nella riserva. Così si possono creare delle aree neutrali. Piazzare un contrassegno "disordine" in ciascuna area non neutrale in cui non sia stata mantenuta anche solo 1 unità.

ASSOLDARE NUOVE TRUPPE

L'impero può ora spendere denaro per assoldare nuove unità. E' possibile comprare unità disponibili per il livello corrente del progresso dell'impero o livello più basso (alcuni imperi hanno regole speciali). E' possibile vedere quando le unità sono disponibili

guardando il livello di progresso sull'unità o vedendo la figura dell'unità nel percorso del progresso.

Il costo di ciascun tipo di unità è indicato nella mappa (sotto il percorso del progresso). Il costo minimo di una unità, dopo qualunque modificatore è 1 denaro.

Si possono acquistare unità navali nelle area con costa e nella aree di mare (non oceano) che l'impero controlla. Tutte le altre unità possono solo essere assoldate nelle aree terrestri che controlla l'impero.

Si possono posizionare tante unità in una area quanto è il valore della città che vi si trova (i.e. una area con una città di livello 5 permette il posizionamento di max. 5 unità). E' possibile piazzare una sola unità in una area senza città.

< Insert 'fort' symbol here >

Un impero può fortificare un qualunque numero di aree durante una fase produzione, per 5 denari l'una. Ogni area può contenere un solo forte. Un impero barbarico non può costruire fortificazioni.

< Insert 'no cavalry' and 'no ship' symbol here >

Alcuni imperi hanno simboli che proibiscono loro di acquistare unità navali o cavalleria. Ognuna di queste restrizioni persiste finché l'impero non ha commerciato (almeno una volta) con un altro impero che non ha queste restrizioni.



'Elephant'

Un impero può assoldare elefanti solo se ne ha nella propria riserva. Se un impero con progresso 10 o più prende il controllo di una area con il simbolo dell'elefante, può aggiungere elefanti alla propria riserva (anche se i contrassegni vengono presi da un altro impero).

Aggiungere un elefante senza nome casualmente (se c'è ne rimangono disponibili nella riserva comune) alla riserva dell'impero se questo è al livello 10 di progresso o più e vince un commercio (si veda paragrafo 3) con un impero che controlla una zona con l'elefante.

Quando un elefante muore o non è mantenuto, rimuoverlo dalla riserva del relativo impero (a meno che l'impero non controlli direttamente l'area con la risorsa elefante) e riportarlo nella riserva comune.

Rimuovere immediatamente tutti gli elefanti dal gioco appena un impero entra nel periodo VII.

< Insert 'Nuke' and 'star wars' symbol here >

Si possono costruire Atomica o Star Wars solo se sono disponibili nella riserva comune.

SPENDERE SOLDI IN ALTRE MODI

Durante la fase *Civilizzazione* si può rimuovere un contrassegno “in disordine” e durante la fase *Raccolta Gloria* si può comprare Gloria . Vedere più avanti per specifiche.

3. COMMERCIO E PROGRESSO

Un impero può scegliere di effettuare una azione di Commercio e Progresso per tentare di avanzare lungo il percorso del progresso, per scambiare una carta con un impero confinante o per fornire o ricevere sussidi finanziari.

COME COMMERCiare

Per poter commerciare scegliere un impero controllato da un altro giocatore. Questo impero deve essere in contatto con il proprio impero. Se è possibile si deve scegliere un impero che non abbia commerciato nel corso del turno corrente (altrimenti a scelta). Se non c'è nessun impero in contatto, l'impero commercerà con il mazzo.

Se l'impero commercia con un impero che ha scelto una azione Commercio e Progresso in quello stesso turno, il commercio completerà entrambe le azioni Commercio e Progresso dei due imperi.

QUANDO UN IMPERO È IN CONTATTO CON UN ALTRO IMPERO?

Un proprio impero è in contatto con un altro impero quando il percorso più breve tra i due imperi (contando l'area dell'altro impero, ma non quella del proprio impero) è formato da un numero di aree inferiore o uguale al periodo in cui si trova il proprio impero. Per esempio, se una area del proprio impero è adiacente ad un'area di un altro impero, la distanza è di 1, quindi fin dal periodo I è possibile avere contatti.

Non è possibile avere contatti attraverso gli oceani, finché non ci si trovi nel periodo IV o successivo.

Non è possibile avere contatti attraverso aree controllate da altri imperi senza il permesso del giocatore che controlla l'impero in questione. Questo giocatore può chiedere una sorta di tassa o dazio chiedendo carte o denari per poter passare attraverso il suo impero.

Poiché gli imperi possono trovarsi in differenti periodi nello stesso momento del gioco, un impero può avere contatti con un altro impero ma non viceversa.

COMMERCiare

Ogni giocatore coinvolto nel commercio prende una carta dalla propria mano e la piazza coperta davanti a se. Se un giocatore non ha carte in mano ne pescherà una dal mazzo.

Aggiungere il valore della carta giocata al valore “Trade” del proprio impero indicata sulla carta. Sottrarre 1 dal totale se nel proprio impero ci sono aree controllate in “disordine”. L'impero col totale maggiore vince il commercio.

Se si commercia col mazzo, il giocatore confronterà la sua somma col valore della prima carta nel mazzo senza altri modificatori.

EFFETTI DEL COMMERCIO

L'impero che vince il commercio:

- incrementa il proprio progresso di 1;
- può scegliere di incrementare di un ulteriore livello nel percorso del progresso se ha scelto come azione Commercio e Progresso in questo turno;
- può scegliere di incrementare di un ulteriore livello nel percorso del progresso se ha commerciato con un impero (non con il mazzo) che partiva da un livello di progresso più alto.

Se il commercio è un pareggio, non c'è avanzamento. Entrambi gli imperi conservano in mano la carta giocata dall'avversario (o dal mazzo). Scartare invece la carta che si è giocata se si è commerciato col mazzo.

Se 2 imperi hanno commerciato uno con l'altro (non con il mazzo), entrambi possono regalarsi denari, ricordandosi di aggiustare il marker dei soldi nel tracciato dei denari.

Esempio: I Siracusani, che hanno commercio +2 sulla loro carta, scelgono di commerciare con i Romani che hanno commercio +1 sulla loro carta. I Romani sono ad un livello di progresso più alto. I Siracusani giocano una carta con valore 3. Con questa carta + il bonus dell'impero, Siracusa ha 5. Cesare gioca una carta con valore 5, così Roma ha un totale di 6. I Romani vincono il commercio, e avanzano di 1 spazio nel percorso del progresso. Se Siracusa avesse vinto avrebbe guadagnato 3 livelli progresso (1 per la vittoria, +1 perché Siracusa ha scelto l'azione Commercio e Progresso, +1 perché Roma era ad un livello di progresso maggiore). Se ci fosse stato un pareggio nessuno dei due imperi sarebbe avanzato. Siracusa si consola comunque perché guadagna la carta giocata da Roma un bel 5, mentre Roma riceve un semplice 3. Ma Roma regala a Siracusa 4 denari per finanziare la guerra di quest'ultima contro Caratagine.

4. MANOVRE

Un impero può scegliere una azione Manovra per muovere le sue unità nel proprio impero oppure per espandersi in aree adiacenti neutrali o controllate da altri imperi.

MOVIMENTO

Ogni unità può muovere da un'area ad un'altra ogni volta il suo impero sceglie l'azione Manovra. Ogni area in cui si sposta l'unità deve essere adiacente

all'area da cui l'unità parte. Le aree unite da frecce a croce sono considerate adiacenti l'una all'altra.

Il limite di movimento di una unità è stampato sull'unità stessa.

Le unità accompagnate da un esploratore possono muoversi di una area addizionale.

Ogni area sulla mappa costa 1 o più punti movimento a seconda del terreno (vedere, differenti terreni).

Appena una unità entra in una area, si considera abbia speso i punti necessari per muoversi in quell'area. Può continuare il movimento purché abbia punti movimento sufficienti per procedere.

Le unità navali e aircraft pagano solo 1 punto per ogni area in cui entrano a prescindere dal terreno dell'area.

Le unità di Star Wars hanno movimento illimitato, in pratica possono andare in qualunque area in una sola mossa.

MOVIMENTO DEI LEADER

I leader possono muoversi solo se accompagnati da una unità per l'intero tragitto. I leader non possono essere accompagnati da Star Wars o unità Atomiche.

TRASPORTO NAVALE

Ogni unità navale può trasportare una unità di terra o un aircraft più un qualunque numero di leader. L'unità che trasporta e l'unità trasportata devono cominciare la fase Manovra nella stessa area e muoversi sempre insieme per tutto il movimento. Si considera in movimento solo il trasportatore (questo per quanto riguarda le varie restrizioni o costi). Il movimento del trasporto deve finire su una area con costa.

RESTRIZIONI AL MOVIMENTO UNITÀ TERRESTRI

Fanteria, cavalleria e tiro possono solo muovere in aree di terra (eccezione: trasporto navale).

Le unità di terra (eccetto quando sfruttano un trasporto navale) devono fermarsi appena entrano in una area in cui si trovi una unità di un altro impero, a meno che non l'impero che muove non abbia già nella nuova area il doppio delle unità nemiche presenti nell'area.

RESTRIZIONI AL MOVIMENTO UNITÀ NAVALI

Le unità navali possono solo entrare in aree di mare e aree con costa.

Le unità navali possono muovere attraverso una area di mare o di oceano occupata da unità di altri imperi se l'impero che muove ha già nell'area in questione il doppio delle unità nemiche presenti nell'area o se non finisce il movimento nell'area controllata dall'altro impero.

Esempio: Una nave francese inizia il suo movimento in Normandia. Può passare attraverso la galley

inglese nella Baia di Biscay se ha già almeno 2 unità navali li oppure se non finisce il movimento dove si trova la galley inglese.

Come regola generale si deve fermare il movimento quando si entra in un'altra area contenente unità di altri imperi, a meno che non l'impero che muove non abbia già nella nuova area il doppio delle unità nemiche presenti nell'area.

Non è possibile muovere una unità navale attraverso le aree di terra (e.i. non si può muovere una unità navale dall'Oceano Atlantico allo Yucatan e quindi poi nell'oceano Pacifico). Per questo, posizionare l'unità navale nella linea di costa a cui ha attraccato.

Le unità navali possono muovere attraverso aree di terra se si spostano tra due mari (o oceani) e c'è un canale (di Suez o di Panama). Comunque è necessario il permesso di ogni impero che controlla l'area di terra adiacente al canale o stretto e bisogna essere anche in un periodo in cui il canale è operativo.

Le Galley non possono entrare in aree di oceano a meno che non ci sia una qualche regola speciale sulla carta dell'impero che le controlla. Qualora le galley siano in una area di oceano o di mare che non abbia però anche una costa controllata dall'impero, verranno immediatamente distrutte.

RESTRIZIONI AL MOVIMENTO DELLE UNITÀ AIRCRAFT

Unità star wars possono muovere in una qualunque area della mappa in un solo spostamento e ignorando la presenza di altri imperi.

Atomiche possono anche loro entrare in un qualsiasi tipo di area ignorando le unità di altri imperi, ma non possono mai entrare in una area che contenga una unità di star wars nemica.

Le altre unità di aircraft devono comunque fermarsi quando entrano in una area che contenga altre unità aircraft di altri imperi, a meno che non l'impero che muove non abbia già nella nuova area il doppio delle unità nemiche presenti nell'area. Eccetto per le unità star wars, le unità aircraft possono finire il movimento in una area di mare o oceano solo se in quell'area l'impero ha unità (non aircraft) o se quell'area è adiacente ad un'altra area che contenga unità dell'impero (non aircraft).

ALTRE RESTRIZIONI

Durante la fase Manovra, un impero deve sempre ritrovarsi con una unità non aircraft in ognuna delle sue aree di terra che controlla. Possono rimanere vuote invece le aree di mare e di oceano. Gli aircraft comunque possono vacare in una qualunque area.

Eccetto per le unità aircraft e i leader, non è possibile muovere una unità attraverso una freccia se l'area di mare contiene unità di un altro impero. Se la freccia si trova in due aree di mare entrambe devono

contenere unità di altri imperi perché il movimento sia interdetto.

Esempio: Le truppe di lance vogliono entrare in Andalusia dal Marocco. Se sia il Mediterraneo Ovest che i Pilastri di Ercole contengono unità di altri imperi, le lance non possono muovere attraverso lo stretto. Se solo il Mediterraneo Ovest contiene unità di altri imperi, le lance possono passare.

RIMUOVERE I MARKER DISORDINE

Per rimuovere un marker disordine da un'area del proprio impero, è necessario che alla fine della fase Manovra alcune unità si trovino nell'area in cui si vuole togliere il marker disordine. Il numero di unità richiesto è 1:

- + il modificatore di difesa del terreno dell'area (vedere effetti dei terreni).
- + il valore di ogni città nell'area (comunque 0 se non ci sono unità di tiro arcieri).

Un impero può rimuovere più marker disordine in una stessa fase di Manovra.

Esempio: C'è un marker disordine in Armenia controllata dai Mongoli. C'è una unità mongola già nell'area Armenia, ma il modificatore della difesa dei terreni è +3 e in più c'è anche una città di livello 1, ci vogliono 5 unità per pacificare. I Mongoli scelgono una azione Manovra e muove 4 unità in Armenia. Quindi si rimuove il marker disordine alla fine della fase Manovra. Se qualcuna di queste unità passa il fiume, o invade, o attraversa una freccia nell'area, saranno necessarie più unità per togliere il marker disordine. Se nessuna delle unità presenti nell'area era una unità di tiro (non-arcieri), i Mongoli avrebbero potuto utilizzare una unità in meno per rimuovere il marker disordine.

RISOLVERE I CONFLITTI CON GLI ALTRI IMPERI

Dopo che tutti gli imperi di un giocatore hanno finito di muovere, occorre risolvere i conflitti in ciascuna area in cui ci siano unità di più imperi (anche se gestiti dallo stesso giocatore). Nella propria fase di manovra il giocatore decide in quale ordine risolvere i conflitti.

In ogni conflitto, ogni giocatore coinvolto pesca una carta dal mazzo, la guarda e la pone coperta davanti a se. Un giocatore con tattico nell'area coinvolta può decidere di scartare dalla propria mano una carta e pescare una carta di rimpiazzo della prima. La seconda carta pescata deve essere usata.

Ognuno deve segretamente coinvolgere alcune o tutte proprie unità nell'area coinvolta (minimo 1) e può scegliere di usare un tattico se ce n'è uno nell'area coinvolta.

A questo punto, girare tutte le carte e calcolare il totale conflitto per ognuna delle parti, tenendo conto degli effetti delle carte Evento.

Il totale conflitto di un impero è pari:

- il valore della carte pescata dal mazzo;
- + il valore della linea frontale della metà (arrotondare per eccesso) delle unità coinvolte (sceglie il proprietario);
- + il valore di supporto del resto delle unità della linea frontale;
- +1 per ogni marker elite che un impero (massimo +3);
- +1 per ogni periodo superiore all'avversario;
- + il migliore valore di linea frontale e il migliore valore di supporto delle unità coinvolte in quel round per ogni marker disordine che la forza nemica ha collezionato; e
- + (solo per l'impero che difende) il modificatore del tipo del terreno dell'area coinvolta mostrato nella tabella degli effetti dei terreni sulla mappa e +2 se ci sono fortificazioni e + il valore della città (se c'è).

Coinvolgere unità di elefanti riduce il valore della linea frontale di tutti i carri, cavalleria leggera, gli arcieri a cavallo nemici a 0.

I MODIFICATORI DERIVATI DAI TERRENI

I modificatori derivati dai terreni sono cumulativi. Per esempio, se un invasore entra in una area con montagna e fiume, il modificatore totale è +4 (+3 per la montagna, +1 per il fiume). I modificatori derivati dai terreni sono calcolati basandosi sul periodo in cui si trova l'impero che difende non di quello che attacca. Il valore di una città si riduce a 0 se il giocatore attivo coinvolge unità da tiro (eccetto arcieri).

RISULTATI DEI CONFLITTI

L'impero con il più basso totale conflitto perde tutte le unità e leader che aveva coinvolto nel round. L'impero con il totale conflitto più alto non perde nulla.

Se entrambi i totali conflitto sono uguali, entrambi gli imperi perdono le unità e leader coinvolti nel round. Comunque un impero che ha un tattico nell'area coinvolta, non perde nulla anche in caso di pareggio.

Porre a parte le unità sopravvissute tra quelle coinvolte e scartare le carte pescate. Ripetere quindi il processo per più round, usando però solo le unità non coinvolte nei round precedenti (i tattici possono essere riutilizzati), finché la battaglia ha un vincitore o entrambe le parti vengono distrutte.

Se una unità di elefanti viene persa durante il conflitto, tutte le unità sopravvissute dell'impero che

ha perso l'unità di elefanti devono immediatamente ritirarsi.

UNITÀ COINVOLTE E NON COINVOLTE

Se ad un impero non rimango altre unità da coinvolgere nel round incipiente della battaglia, tutte le unità coinvolte precedentemente tornano a essere disponibili, ma il giocatore riceve un marker disordine per il resto del conflitto. Non c'è limite a quanti marker disordine un impero può collezionare.

ATOMICHE

Se la sola unità non coinvolta nei precedenti round di una battaglia è una Atomica, il proprietario può distruggerla prima di iniziare un nuovo round del conflitto (di fatto utilizzarla come descritto più avanti). L'impero così facendo riceve un marker disordine per aver comunque coinvolto tutte le proprie unità nel conflitto e quindi come da regola tutte le unità coinvolte tornano ad essere disponibili per i successivi round.

Se una atomica e star wars vengono coinvolte durante uno stesso round, l'atomica viene distrutta prima di determinare i totali conflitti.

Se una atomica è coinvolta e non incontra star wars, tutte le unità (coinvolte e non) presenti nell'area di entrambe le parti vengono distrutte. Indietreggiare di 1 livello di progresso l'impero che ha impiegato l'atomica.

Il giocatore che subisce l'Atomica prende 5 punti gloria dal giocatore che ha coinvolto una atomica.

RITIRATA

E' possibile sempre scegliere di ritirarsi prima di pescare la carta dal mazzo e iniziare un nuovo round del conflitto, ma solo se l'altro impero ha preso un marker disordine per aver già coinvolto tutte le proprie unità. Se si ha un tattico nell'area coinvolta, ci si può ritirare appena uno delle due parti nel conflitto ha ricevuto un marker disordine. Se entrambi gli imperi impegnati nel conflitto possono scegliere di ritirarsi, è l'impero attivo che decide per primo.

Le unità si possono ritirare solo in una area adiacente sotto il controllo del proprio impero e solo se non contiene unità di altri imperi. Le unità si possono ritirare solo verso una area sarebbero potuti entrare durante il movimento (non conta il trasporto navale). Se la ritirata è impossibile, le unità sono perse. Le unità si possono ritirare in diverse aree.

FINE DEL CONFLITTO

Rimuovere 1 marker elite (se c'è) all'impero che ha perso. Rimuovere tutti i marker disordine.

Se entrambe le parti hanno perso tutte le loro unità nell'area coinvolta, l'area diventa neutrale.

Altrimenti il controllo dell'area è del giocatore sopravvissuto (il vincitore).

Se il controllo dell'area cambia, rimuovere qualunque artefatto e fortificazione e ridurre il livello della città di 1 livello (se c'è una città di livello 1 questa viene rimossa). Convertire una eventuale capitale in una città ordinaria.

Se un impero perde la capitale in un conflitto, tutti i denari dell'impero vengono persi e la metà passa all'impero che ha conquistato la capitale.

Se un impero senza capitale, perde un leader in un conflitto in cui viene sconfitto, tutti i denari di quell'impero vengono persi e la metà passa all'impero che ha vinto.

CONFLITTO SUCCESSIVO

Il giocatore attivo continua a risolvere i conflitti finché tutti i conflitti non sono stati risolti.

NEBBIA DI GUERRA

Non si possono mai esaminare le unità degli altri giocatori.

Esempio (completo): I Francesi di Alex scelgono una azione **Manovra**. La Francia è nel periodo V. Alex vuole muovere Napoleone e il suo grosso esercito in Polonia Est contro i Russi che sono nel periodo IV. Alex muove una forza di 1 fuciliere, 1 cavalleria leggera e 1 artiglieria nel Pripet Marshes controllato dai Russi, ma non ha il doppio delle unità nemiche già presenti nell'area (il Russo ha un cavaliere e una artiglieria a cavallo). Alex muove in Pripet Marshes per poter raggiungere la proporzione di 2:1. Ora le rimanenti truppe francesi in Polonia (meno un fuciliere che deve rimanere a presidiare l'area) muovono attraverso Pripet Marshes verso Mosca. Normalmente questo costerebbe alla cavalleria 4 punti movimento. Fortunatamente i Francesi hanno l'artefatto strada pavimentata e entrare a Mosca, capital di livello 3, costa a tutte le unità francesi solo 1 punto movimento. Alex ha mosso tutte le sue unità, comincia la risoluzione dei conflitti. Sceglie di risolvere prima il conflitto a Mosca. L'esercito di Alex consiste in Napoleone, 4 fucilieri, 1 cavaliere, 2 artiglierie & 1 artiglieria a cavallo. I Russi, controllati da Caterina, hanno 2 fucilieri, 1 lancia, 2 cannoni e 2 cavalieri, tutte unità sotto il controllo di Kutuzov (un tattico). Alex non solo ha più unità, ma le unità di Caterina non obsolete in confronto alla macchina da guerra mossa da Alex. Inoltre, le unità francesi sono elite (l'impero francese ha un marker elite sopra la carta impero). Caterina deve correre ai ripari. Le sue unità sono al riparo dietro una città di livello 3 che comunque dà un vantaggio. Entrambi i giocatori studiano le loro forze e pescano una carta ciascuno. Siccome entrambi hanno dei tattici coinvolti, entrambi possono

scartare la carta presa e ripescarne un'altra a loro scelta. Dopo i ripescaggi la situazione vede Alex con una carta +2, così decide di rimediare al basso punteggio della carta coinvolgendo la maggior parte delle unità in questo primo round di conflitto: lascia non coinvolto solo un fuciliere. Caterina pesca una carta +5 e decide di conservarla, ma coinvolge solo una lancia, aspettando di vedere lo sviluppo del conflitto prima di coinvolgere il grosso delle sue truppe. Il totale conflitto di Alex è di 49 (18 per i 3 fucilieri +5 per il cavaliere (incluso il malus -1 dato al cavaliere dalla foresta) +16 per le 2 artiglierie +6 per l'artiglieria a cavallo (incluso il malus -1 dato all'artiglieria a cavallo dalla foresta) +2 per la carta +1 per l'elite +1 perché è di un periodo più avanzato dell'avversario). Il totale del conflitto di Caterina è 10 (1 per la lancia +5 per la carta +2 perché difende in una foresta (di solito +1, ma qui un altro +1 per abilità speciale del Russo (vedere carta 34) +2 per la fortificazione). Non può sfruttare il vantaggio della capitale (+3) poiché sono state coinvolte 3 artiglierie cioè unità da tiro (non arcieri). Quindi la lancia di Caterina ritorna nella riserva e Alex mette da parte le unità coinvolte. Nel successivo turno, Caterina pesca una carta +3 e la mantiene; Alex pesca un +6. Caterina sa che Alex ha solo un fuciliere da mettere in campo, così decide di coinvolgere un fuciliere e un cannone. Questa volta il totale conflitto di Caterina è 20 (5 per il fuciliere +5 per il cannone +3 per la carta +2 per la foresta +3 per la capitale +2 per la fortificazione). Il totale conflitto di Alex è 14 (6 per il fuciliere +6 per la carta +1 per l'elite +1 perché è di un periodo più avanzato dell'avversario). Il fuciliere di Alex è perso. Tutte le unità di Alex sono state coinvolte, quindi riceve un marker disordine e Caterina può dunque ritirarsi. Tuttavia non vuole cedere la sua capitale. Alex potrebbe ritirarsi visto che ha un tattico (Napoleone) e quindi pur se è lui ad aver il marker disordine, può scegliere di ritirarsi. Ma pur volendolo non potrebbe (non gli converrebbe): non ha aree dove ritirarsi amiche adiacenti (in Pripet Marshes c'è un conflitto). Tutte le unità di Alex ora però sono disponibili. Entrambi i giocatori pescano una carta dal mazzo. Alex è ora più prudente e dopo aver pescato un +5 coinvolge un fuciliere e una artiglieria. Caterina invece pesca un +4 e coinvolge tutte le unità che ancora sono disponibili. Il totale conflitto di Caterina è 35 (5 per il fuciliere +5 per il cannone +4 per il valore della linea frontale di un cavaliere e +3 per il supporto del secondo cavaliere (è possibile considerare solo la metà delle unità coinvolte per il valore della linea frontale, e entrambi i cavalieri sottraggono 1 per la foresta) +4 per la carta +2 per la foresta +2 per la fortificazione +10 per il marker disordine del francese (5 è il miglior valore della linea frontale

russo e 5 è il miglior valore del supporto)). Il totale conflitto di Alex è 21 (6 per il fuciliere +8 per l'artiglieria +5 per la carta +1 per l'elite +1 perché è di un periodo più avanzato dell'avversario). Quindi le due unità coinvolte dal francese vengono eliminate e il russo pone da parte le sue unità coinvolte. Tutte le unità di Caterina a Mosca sono state coinvolte, quindi anche prende un marker disordine e si ritrova tutte le sue unità disponibili. Un poco amareggiato e disperato, confidando nella veloce disfatta delle truppe di Caterina, Alex pesca una carta +4 (la mantiene) e coinvolge tutte le sue unità rimaste. Il suo totale conflitto è 52 (12 per i fucilieri +5 per il cavaliere +8 per l'artiglieria +6 per l'artiglieria a cavallo +4 per la carta +1 per elite +14 (6+8) per il marker disordine del russo +1 perché è di un periodo più avanzato dell'avversario). Perso per perso, tutto o niente Napoleone avanza a capo del suo esercito. Caterina pesca una carta +3 e decide di attuare ancora la tattica attendista per logorare il nemico: coinvolge solo un cavaliere. Il suo totale conflitto è 14 (4 per il cavaliere +2 per la fortificazione +1 per la foresta +4 per il disordine francese +3 per la carta). Il francese vince il round e il russo perde un cavaliere. Ancora una volta tutte le unità francesi sono state coinvolte e quindi il giocatore francese riceve un secondo marker disordine e tutte le sue unità diventano ancora disponibile. Nel successivo round, Alex pesca una carta +3 e coinvolge ancora tutte le sue unità incluso Napoleone per un totale di 51 (12 per i fucilieri +5 per il cavaliere +8 per l'artiglieria +6 per l'artiglieria a cavallo +3 per la carta +1 per elite +14 (6+8) per il marker disordine del russo +1 perché è di un periodo più avanzato dell'avversario). Caterina comincia anche lei a essere un disperata e pesca una carta che non le piace, la sostituisce e pesca un bel +4, decide di buttarci tutto l'esercito che le rimane. Il suo totale conflitto è 53 (10 per i fucilieri +4 per il cavaliere +10 per i cannoni +4 per la carta +3 per la foresta (ci sono ora due fanterie nella linea frontale russa) +2 per le fortificazioni +20 per i due marker disordine francesi. Il russo vince definitivamente, tutte le unità francesi tornano nella riserva. Napoleone viene catturato e portato nella parata per la vittoria in catene. Il francese ha perso la battaglia, perde anche il marker elite dalla carta impero. Caterina può ora vendicarsi puntando verso Parigi. Alex vince la poco importante battaglia in Pripet Marshes, maledicendo quello che è successo.

5. DESTINO

Una azione Destino permette di scartare le carte indesiderate dalla mano del giocatore e quindi rimpiazzarle con nuove carte.

Prima, scartare tutte le carte che si vuole dalla propria mano, lasciando quelle che si vogliono conservare. Quindi pescare tante carte quante ne servono per averne 6.

6. CIVILIZZAZIONE

Una azione Civilizzazione permette di aggiungere miglioramenti ad un impero, costruire città a artefatti, migliorare unità, adottare una nuova religione o un nuovo tipo di governo, acquisire leader e così via. Permette anche di giocare carte Evento.

GIOCARE CARTE

E' possibile giocare dalla propria mano un qualunque numero di carte come Evento o Artefatto durante la fase Civilizzazione (gli imperi possono essere giocati solo nella prima fase: Inizio Impero). Scartare tutte le carte dopo l'uso.

GIOCARE CARTE EVENTO

Giocare le carte Evento permette di attivare l'evento specificato nella carta.

Alcuni eventi possono essere giocati in certe fasi del turno. Questo viene specificato nella carta. Se non vi è alcuna specificazione sulla fase in cui giocare l'evento, vuol dire che l'evento può essere giocato solo nella fase Civilizzazione.

Se qualche evento entra in conflitto con le regole del gioco, l'evento ha la precedenza.

EVENTO ASSASSINIO

Una carta evento assassinio permette di tentare di uccidere un leader di un altro impero. L'altro impero deve essere in contatto con l'impero che ha scelto una azione Civilizzazione (non si può giocare la carta assassinio se nessun impero ha scelto l'azione Civilizzazione).

Pescare una carta dal mazzo. E' possibile mantenere la carta pescata o continuare a pescare. Se si pescano tante carte quante ne indica come massimo l'evento, si deve comunque mantenere l'ultima carta pescata. Il giocatore tenga segreto il valore della carta.

L'impero bersaglio peschi una carta dal mazzo allo stesso modo, ma il limite di carte da rimpiazzare è indicato dal valore del leader sulla carta impero.

Quando entrambi gli imperi hanno scelto una carta, la rivelano. L'assassinio ha successo e il leader viene ucciso se l'impero che ha giocato l'evento assassinio ha un valore più alto nella carta pescata dell'avversario.

GIOCARE CARTE ARTEFATTO

Le carte artefatto possono essere giocate se l'impero bersaglio è nel periodo indicato dalla carta stessa. La Rivoluzione Industriale e Guerra Mondiale possono anche essere giocate in periodi precedenti se certe

condizioni vengono soddisfatte. Questo è indicato dal simbolo '+' dopo il periodo indicato nella carta.

Alcuni artefatti richiedono dei prerequisiti da soddisfare per essere giocati. Questo è indicato dal simbolo '**' dopo il nome dell'artefatto sulla carta.

Le particolari richieste per ciascuna carta artefatto si trovano negli aiuti di gioco. Un artefatto non può essere giocato se il marker artefatto che lo identifica si trova già sulla mappa o sul percorso del progresso.

Gli artefatti possono solo essere giocati su un impero che sceglie l'azione Civilizzazione o su un altro impero che sia in contatto. Cioè non possono essere giocati se almeno un impero non ha scelto l'azione Civilizzazione.

Quando viene giocato un artefatto, prendere il marker relativo e porlo sulla carta impero che lo costruisce oppure su una area terrestre a seconda di quello che è indicato dalla carta.

Gli artefatti non possono essere giocati in un'area che già contiene un altro artefatto.

Se il marker artefatto che si costruisce è verde, l'impero che costruisce l'artefatto guadagna 1 punto gloria. Se invece è rosso ne perde 1.

Un marker artefatto rimane sulla mappa finché:

- l'impero perde il controllo dell'area;
- l'impero che controlla l'area avanza oltre l'ultimo periodo indicato sulla carta artefatto; oppure
- l'artefatto è rimosso da un evento.

Alcuni artefatti (e.i. computer) hanno anche un marker blu da piazzare nel percorso del progresso che lo collega con l'artefatto costruito. I marker blu degli artefatti nel percorso del progresso non vengono mai rimossi.

Piazzare il marker blu nel percorso del progresso 7 spazi più avanti dell'impero che lo costruisce, meno il periodo in cui si trova l'impero stesso.

L'impero con l'artefatto e tutti gli imperi che si trovano sopra il marker blu dell'artefatto si considerano avere tale artefatto. Guadagnano tutti i suoi privilegi e tutte le sue penalità e soddisfano quindi il prerequisito per piazzare altri artefatti successivi.

Esempio: Sudan (carta 80) sono a livello di progresso 31 (periodo V) quando gioca una Rivoluzione Industriale. Il marker blu della Rivoluzione Industriale viene piazzato 2 (7 - 5 del periodo) spazi sopra l'impero Sudan nel percorso del progresso. Il Sudan e ogni altro impero che si trovi sopra al 33° livello di progresso riceve i benefici della Rivoluzione Industriale e soddisfano quindi il prerequisito per avere la radio.

Il colore sotto il nome dell'artefatto indicata se l'artefatto è verde, rosso o blu (e quindi se è necessario il relativo collegamento nel percorso del progresso).

RIMUOVERE I LEADER

Un impero che sceglie una azione Civilizzazione può rimuovere uno dei suoi leader. Rimuovere il leader con nome dalla mappa e riporre un leader senza nome nel calice.

Potrebbe essere necessario rimuovere un leader se l'impero ha già raggiunto il limite massimo di leader che può avere e c'è un leader migliore che si può reclutare.

Rimuovere tutti i leader dell'impero si passa da un periodo all'altro (sia verso il basso che verso l'alto). Si considera che abbiano circa 1000 anni.

Rimuovere immediatamente un leader che si trovi in una area senza altre truppe.

ASSOLDARE I LEADER

Un impero può assoldare un leader se quell'impero ha meno leader del numero indicato sulla carta impero. E' possibile rimuovere un leader e assoldarne un altro nella stessa azione.

Se un impero ha un leader con nome assegnato per il periodo corrente, è possibile assoldare quel leader (a scelta se ce ne sono più di uno). Ogni leader con nome può apparire nel gioco solo una volta (ci dispiace non crediamo nella reincarnazione).

Ci sono anche diversi leader senza nome. Per assoldarne uno, prenderne uno random dal calice. Si può anche ripescare se il leader preso non soddisfa. Se invece si pesca un contrassegno "no leader" allora deve essere riposto nel calice. Si può ripescare un leader tante volte quanto è il numero leader sulla carta impero.

Piazzare il nuovo leader su una area sotto il proprio controllo.

Esempio: Gli Inglesi sono nel periodo IV e scelgono una azione Civilizzazione. Siccome Shakespeare non è ancora apparso, si può piazzarlo in una qualunque area sotto il controllo inglese.

ADOTTARE UNA NUOVA RELIGIONE O GOVERNO

Se un impero con una religione o un governo è in contatto con un altro impero, questo impero può adottare quella religione o quel governo durante la sua fase di Civilizzazione. Non è possibile adottare una religione o un governo se una qualunque area dell'impero è in disordine. Un impero non può adottare nella stessa azione una religione e un governo.

Semplicemente piazzare un marker per la religione o per il governo nella carta impero (scartando eventuali già esistenti marker di religione o governo a seconda dei casi). Applicare immediatamente tutti gli effetti della nuova religione o nuovo governo (incluso guadagnare 1 punto gloria poiché il marker è verde). L'impero può ora esercitare ogni beneficio (e

penalità) derivato dalla nuova religione o dal nuovo governo. Vedere per un esame approfondito delle religioni e dei governi l'aiuto di gioco.

Se si scarta una religione o un governo per adottarne un altro, piazzare un marker disordine in ogni (non disordinata) area dell'impero che contenga una città o un leader.

Un impero può anche adottare il Confucianesimo durante una azione Manovra.

MODERNIZZAZIONE

Se un impero ha raggiunto un sufficiente livello di progresso da costruire un particolare tipo di truppa, è possibile migliorare tutte le truppe di quel tipo presenti sulla mappa.

Non c'è alcun costo modernizzazione.

Esempio: I Romani sono al livello di progresso 40. Potrà quindi girare tutte le sue truppe spade presenti sulla mappa e migliorarli a fanteria motorizzata. Il Romano può anche migliorare navi in battleship e galley in fregate.

Le unità possono anche degradarsi se il giocatore lo desidera (e.i. un bomber può diventare un fighter e viceversa).

URBANISTICA

Un impero può costruire o accrescere le proprie città, o in due aree fertili, oppure in una sola area con terreno differente dal fertile, a meno che per il periodo corrente quell'impero non abbia il simbolo "no cities". Ci può essere solo una città per area.

Per costruire una città, piazzare una città di livello 1 in una qualsiasi area che l'impero controlla. Per accrescere una città, aumentare il livello 1 al livello 3, il livello 3 al livello 5, il livello 5 al livello 7.

Una città può essere ingrandita al livello 3 solo dal secondo periodo in poi. Una città può essere ingrandita al livello 5 solo dal quarto periodo in poi. Una città può essere ingrandita al livello 5 solo nel settimo periodo. Questi passaggi sono segnalati nel percorso del progresso per facilitare i giocatori.

La prima città costruita in un impero è la sua capitale. Ricordarsi di utilizzare quindi non il marker della città, bensì quello della capitale. Qualunque impero può avere sempre e solo una capitale alla volta.

Un impero con un leader costruttore può costruire o accrescere una città extra durante la fase Civilizzazione. La città extra si deve trovare o essere costruita nell'area in cui si trova il leader costruttore e non deve essere una città costruita nella stessa azione.

Se un impero non ha capitale, può convertire una qualunque delle sue città in capitale (a meno che non abbia il simbolo "no cities" per il periodo corrente):

rimpiazzare il contrassegno città con quello della capitale nella stessa area. Questa azione è in aggiunta a quella della costruzione/espansione di una città nella fase .

RIMUOVERE DISORDINI

Infine si possono rimuovere contrassegni disordine in una qualunque area sotto il proprio controllo per 7 denari a contrassegno.

7. SCARTARE IMPERI

Se un impero non ha unità sulla mappa, l'impero viene scartato immediatamente. Questa non è una azione. Al contrario se si vuole scartare un impero che ha ancora unità sulla mappa, si deve utilizzare una azione Scartare un impero. Questo magari per fare spazio a un impero migliore.

Rimuovere ogni unità, forte, leader, artefatto e marker dell'impero scartato. Rimpiazzare la sua capitale con una città normale dello stesso livello. Le altre città rimangono tali e dove sono.

Piazzare i leader senza nome nel calice e rimuovere dalla mappa ogni leader con nome in gioco.

Le unità dell'impero scartato possono essere utilizzate per iniziare un nuovo impero (vedere paragrafo 1).

FINE DEL TURNO

PROGRESSO LIBERO

Dopo che tutti gli imperi hanno concluso le loro azioni, ogni impero accresce il proprio livello progresso a meno che non sia in un periodo "Oscuro" o ha utilizzato una wild card in questo turno.

COLLEZIONARE PUNTI GLORIA

Ogni impero ora guadagna punti gloria in accordo con il valore indicato nella propria carta impero nella sezione Gloria.

Ogni carta contiene una o più icone la maggior parte con un numero sovrastampato.

Le icone indicano le categorie di gloria.

Il numero indica quanti punti gloria l'impero guadagna per aver soddisfatto quelle condizioni:

- se il numero è 1, l'impero guadagna 1 punto gloria se è l'impero migliore ad avere soddisfatto quella condizione;
- se il numero è 2, l'impero guadagna 2 punti gloria se è l'impero migliore ad avere soddisfatto quella condizione o 1 punto se è il secondo impero migliore ad avere soddisfatto quella condizione;
- se il numero è 3, l'impero guadagna 3 punti gloria se è l'impero migliore ad avere soddisfatto quella condizione, 2 è il secondo impero migliore ad avere soddisfatto quella condizione e 1 punto se è il terzo impero migliore ad avere soddisfatto quella condizione.

Se più impero sono in parità per una particolare condizione, il giocatore che ha iniziato il turno o il giocatore a lui più vicino da sinistra, è considerato avere la precedenza.

Esempio: Il primo giocatore del turno è Greg. Un impero di Debbie (alla sinistra di Greg) e un impero di Ray (alla destra di Greg) hanno entrambi lo stesso denaro e sono in parità per la seconda posizione. Debbie è considerata seconda e Ray terzo.

Notare che tutti gli imperi contano, e quindi gli imperi di uno stesso giocatore potrebbero ostacolarsi a vicenda. Se due imperi di uno stesso giocatore soddisfano allo stesso modo una o più condizioni, il giocatore sceglie quale tra i due deve essere considerato primo e quale secondo.

GLORIA PER LE CITTÀ

L'impero con il valore totale maggiore delle città è quello con la somma più alta dei livelli delle sue città (e.i. una città livello 3, 1 città livello 1 e una capitale livello 1 danno un totale di 5).

GLORIA PER LE UNITÀ

Queste icone premia chi ha più unità navali, fanti e cavalleria.

GLORIA PER LE RISORSE

Le icone per le risorse non includono numeri. Un impero guadagna 1 punto gloria per ogni tipo di risorsa che controlla. La risorsa elefante si conta solo se l'impero non è nel periodo VII. Il petrolio conta solo se l'impero è nel periodo VII.

GLORIA PER LE AREE

Nel contare le aree, l'impero non deve contare le aree con un marker disordine. L'impero conta le aree di deserto e tundra solo se nella sezione "Speciale" della sua carta viene indicato che può farlo.

Alcuni imperi guadagnano punti gloria per il controllo di determinate regioni. La mappa delinea delle regioni con una riga blu. Le regioni include ogni area di mare e oceano adiacente alle aree di terra all'interno della riga blu.

Esempio: La costa Giapponese è nella regione North East Asia.

Se un mare è adiacente a più regioni conta come facente parte di ognuna delle regioni cui è adiacente.

Esempio: Il Mediterraneo Est fa parte sia dell'Europa, sia dell'Asia, sia dell'Africa.

Le isole connesse da una (o più) croce a una regione appartengono a quella regione (e.i. Kurile fa parte del

North East Asia, le isole Solomon fanno parte dell' Australasia e Timor & Bali fanno parte South East Asia).

Tutte le altre isole appartengono alla regione indicata tra parentesi dopo il nome dell'isola sulla mappa (e.i. Islanda fa parte dell'Europa).

Il colore dell'icona indica su quale condizione di gloria si basi l'impero nel controllo della regione, se su aree di terra (verde), o su aree di mare/oceano (blu) o entrambi (verde e blu).

<Insert 'no Europe' icon>

Alcuni imperi europei guadagnano gloria (esclusivamente) per il controllo di alcune aree non europee. Devono avere una capitale in Europa e confrontarsi con altri imperi con una capitale in Europa (anche quelli che non guadagnano gloria per la stessa condizione).

Esempio: Francia prende 3 punti gloria se controlla più aree di terra e di mare fuori Europa tra tutti gli imperi con una capitale in Europa, 2 punti gloria se è la seconda per aree controllate (sempre terra e mare), 1 punto gloria se è la terza per aree controllate (sempre terra e mare). Francia controlla il Mediterraneo Ovest, ma non conta in quanto il Mediterraneo Ovest è adiacente all'Europa e quindi si considera Europa.

GLORIA PER LA "PATRIA"

Più imperi possono avere una icona casa. Questi imperi guadagnano 1 punto gloria se controllano tutte le loro aree di partenza, ma ne perdono 1 se non hanno il controllo su tutte le aree di partenza.

PAGARE PUNTI GLORIA

Se un impero che compra punti gloria ha il Rinascimento, può comprarli per 20 denari l'uno. Altrimenti li può comprare per 50 denari l'uno. Un impero compra punti gloria *prima di* guadagnarne grazie alle icone.

CARTE EVENTO E PUNTI GLORIA

Alcune carte Evento modificano quanti punti gloria ogni giocatori può guadagnare. Queste modifiche si effettuano dopo che tutti i punti gloria sono stati registrati (inclusi quelli comprati).

Esempio: Filippo controlla la Francia, Pitti and Ch'in. Tutti i giocatori calcolano a aggiornano i loro punti gloria. Prima di fare questo, però, Ashley gioca la carta Gloria, dimezzando tutti i punti guadagnati questo turno. Filippo conta per primo i propri punti. La Francia è seconda tra gli imperi con più progresso, guadagna quindi 2 punti gloria. Nel controllo delle aree non europee in confronto ad

altri imperi con capitale in Europa, la Francia ha più aree non tundra e non deserto degli altri imperi con capitale in Europa. Sfortunatamente i Vikinghi hanno un più vasto controllo fuori Europa potendo considerare anche le aree con tundra. Così Filippo prende solo 2 punti gloria visto che è al secondo posto. In Francia, la Normandia (area di partenza dei francesi) è controllata dai Normanni, quindi il francese perde 1 punto gloria. La Francia guadagna un totale di 3 punti gloria. Filippo deve ora contare i punti gloria dei Pitti, che daranno altri punti vittoria. Poi conterà i punti dei Ch'in daranno altri punti gloria per un totale di 5 punti gloria, dimezzati dalla carta giocata da Ashley, 2,5 punti gloria. Si arrotonda per eccesso e quindi 3 punti gloria.

CONDIZIONI PARTICOLARI PER GUADAGNARE PUNTI GLORIA

Nelle icone quadrate ci sono alcune condizioni particolari per guadagnare punti gloria, quando queste condizioni vengono soddisfatte il giocatore guadagna quei punti gloria. E' possibile guadagnare questi punti gloria più volte, ma mai nella sottofase Raccolta punti gloria, bensì alla fine del turno.

Esempio: Filippo vince un commercio contro l'impero Cham (carta numero 85) e guadagna 1 punto gloria.

FINE DEL TURNO

Il giocatore con il marker del turno lo consegna al giocatore alla sua sinistra. Il turno finisce e ne inizia uno nuovo (ritornare a "Giocare").

REGOLE OPZIONALI

Siete liberi di aggiungere una o più delle seguenti regole.

1) STORIA TOTALE

Il primo impero giocato deve essere del periodo I.

2) INSEGUIMENTO

Se le unità di un giocatore si ritirano da un conflitto, quel giocatore perde due unità (a sua scelta) per ogni aircraft che il giocatore avversario possedeva nel conflitto, perde 1 unità per ciascuna unità di carri armati che il giocatore avversario possedeva nel conflitto, perde 1 unità per ogni 2 cavallerie che il giocatore avversario possedeva nel conflitto.

Ogni unità di cavalleria così persa vale per due unità perse. Ogni unità così persa che sia di un periodo successivo a quello del giocatore che ha vinto il conflitto e lo ha costretto alla fuga, vale per 2 unità perse (3 se si tratta di cavalleria).

3) CADENZA PROGRESSIVA

All'inizio di ogni turno, dare 7 marker "cadenza progressiva" al primo giocatore del turno. Ogni marker indica una azione possibile.

Ogni volta che quel giocatore piazza una azione all'inizio del turno, può anche piazzare 1, 2 o 3 marker cadenza progressiva (a sua scelta) coperti nelle caselle "go slow" sulla mappa. Il primo marker cadenza progressiva deve essere piazzato nella casella "no advance". Il secondo marker va posizionato nella casella "advance if trade +1 or more". Il terzo nella casella "advance if trade 0 or more".

Conservare i rimanenti marker cadenza progressiva coperti (in modo che nessun altro giocatore possa capire quali azioni nel turno corrente saranno colpite da "go slow").

Dopo che tutti gli imperi hanno concluso le loro azioni, scoprire tutti i marker cadenza progressiva nelle caselle "go slow":

- gli imperi che hanno scelto la stessa azione del marker nella casella "none may advance" non possono fare un avanzamento libero nel percorso del progresso questo turno;
- gli imperi che hanno scelto la stessa azione del marker nella casella "advance if trade +1 or more" possono fare un avanzamento libero solo se il loro modificatore per il commercio è +1 o maggiore;
- gli imperi che hanno scelto la stessa azione del marker nella casella "advance if trade 0 or more" possono fare un avanzamento libero solo se il loro modificatore per il commercio è 0 o maggiore;

Se un impero che deve essere scartato è colpito da un "go slow", allora nessun impero di quel giocatore potrà avanzare. Inoltre se uno degli altri imperi di quello stesso giocatore viene colpito da un altro "go slow", quell'impero indietreggerà di 1 livello di progresso (modificato dal valore commercio dell'impero).

Le caselle sono colorate come il corrispondente numero commercio degli imperi, per velocizzare.

Esempio: Durante il suo turno Bet piazza un marker cadenza progressiva per l'azione Manovra nella casella "no advance", poi quello Civilizzazione nella casella "advance if trade +1 or more" e infine l'azione Scartare un impero nella casella "advance if trade 0 or more".

Susan che controlla gli Han sceglie Civilizzazione, per i Cham sceglie una wild card che converte in una azione Manovra e infine per i Finnici sceglie l'azione scartare impero. Così gli Han non potranno effettuare alcun avanzamento libero (sono dello stesso giocatore che ha dato una azione Scartare Impero ad un suo impero nello stesso turno in cui il primo giocatore ha posizionato nelle caselle "go slow" il marker dell'azione Scartare Impero), ma almeno non indietreggeranno nel percorso del

progresso in quanto hanno un modificatore del commercio di +1 (questo +1 annulla l'indietreggiamento forzato di 1 spazio). I Chams invece indietreggiano di 1 spazio nel percorso del progresso perché colpiti sia dal marker Manovra che dall'effetto del marker Scartare Impero connesso con l'azione scartare impero scelta dal giocatore sui Finnici (il modificatore del commercio dei Cham è -2, se fosse stato +2 non sarebbero indietreggiati).

4) TECNOLOGIA

Normalmente, il numero massimo di carte che ciascun giocatore può tenere in mano è 6. Ma se un impero sceglie l'azione Destino ed è il più avanzato nel progresso del gioco (in quel momento), il giocatore che lo controlla può reintegrare la mano fino a 7 carte e non più 6.

Ma se un impero sceglie l'azione Destino ed è il meno avanzato nel progresso del gioco (in quel momento), il giocatore che lo controlla deve reintegrare la mano fino a 5 carte e non più 6.

Le parità vengono risolte come descritto nel paragrafo "Collezione Punti Gloria".

5) REDENZIONE

Dopo che tutte le carte sono state distribuite durante la fase preparatoria del gioco, ogni giocatore in senso orario cominciando dal giocatore che ha dato le carte, ha la possibilità di scartare un qualunque numero di carte dalla propria mano e reintegrare a 6 carte (non 7).

6) STORIA VELOCE

Il gioco finisce immediatamente quando un impero passa ad un periodo più alto di quello con cui aveva iniziato il primo impero giocato.

7) PRENDI QUESTO!

Durante la fase Civilizzazione i giocatori possono giocare artefatti e Eventi solo se un impero a contatto con uno dei loro ha scelto l'azione Civilizzazione. Questa come regola generale. Con questa variante se nessun impero ha scelto l'azione Civilizzazione, l'evento può essere comunque giocato se un qualunque impero controllato dal giocatore che vuole usare l'Evento è in contatto con l'impero bersaglio. Per giocare Eventi in un qualunque momento, il giocatore che gioca la carta deve avere un impero in contatto con l'area o impero che viene colpito dall'Evento.

Quando l'Evento colpisce un giocatore invece che un impero o area, il giocatore che gioca l'Evento deve avere uno dei suoi imperi in contatto con un qualunque impero del giocatore bersaglio.