

# AGE *of* MYTHOLOGY<sup>®</sup>

THE BOARDGAME™

RULES OF  
ENGAGEMENT



EAGLE GAMES

# AGE OF MYTHOLOGY

Traduzione: Sargon

Designed and Created by Glenn Drover

Licensed from Microsoft and Ensemble Studios

©2003 Eagle Games, Inc.

*Age of Mythology, Ensemble Studios, and the Microsoft Game Studios logo are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.*

## I. CONTENUTO

*Age of Mythology: The Boardgame* contiene i seguenti componenti:

- 1 manuale delle regole
- 6 piani di gioco (2 Egiziani, 2 Greci, 2 Vichinghi)
- 6 set di plastica contenenti le miniature (2 Egiziani, 2 Greci, 2 Vichinghi)
- 1 sacchetto con chiusura zip-lock bag contenente 150 cubi di legno (30 per ciascun colore: verde, marrone, giallo, blu e rosso)
- 3 mazzi di carte (ciascun mazzo contiene le carte battaglia e unità, le carte azione permanenti e le carte azioni random per ognuna delle tre civiltà)
- 4 carte vittoria
- 1 tavola di tasselli da gioco (costruzioni e risorse)
- 8 dadi
- references cards

## II. INDICE DELLE REGOLE

I.	Contenuto della scatola	1
II.	Indice delle regole	1
III.	Introduzione (non tradotta)	1
IV.	Giocare a Age of Mythology	1
V.	Componenti di gioco	2
VI.	Preparazione	9
VII.	Il Turno	11
VIII.	Le Carte Azione	13
IX.	Battaglie	17
X.	Fine del Gioco e Vincitore	22
XI.	Semplice Turno di Gioco (esempio)	24

## III. INTRODUZIONE

**Non tradotta**

## IV. GIOCARE A AGE OF MYTHOLOGY

*Age of Mythology: The Boardgame* ogni giocatore può fare le stesse cose che potrebbe fare nel PCGame

*Esplorare il mondo e scoprire luoghi dove si producono risorse e prenderne possesso (come miniere d'oro, fattorie, boschi e templi);*

- *Recuperare risorse da questi luoghi (Oro, Cibo, Legno, e Favore Divino);*
- *Spendere le risorse per reclutare un esercito sempre più potente di guerrieri mortali, mitici eroi e mistiche creature;*
- *Spendere le risorse per costruire nuovi edifici nella tua città che potranno darti dei vantaggi;*

- *Attaccare gli altri giocatori per distruggere le loro armate, le loro costruzioni e per prendere le loro risorse;*
- *Commerciare risorse per supplire a mancanze di produzione;*
- *Portare la tua civiltà alla prossima era per guadagnare l'accesso per più opzioni di gioco e migliori eroi (si parte dall'età Arcaica):*

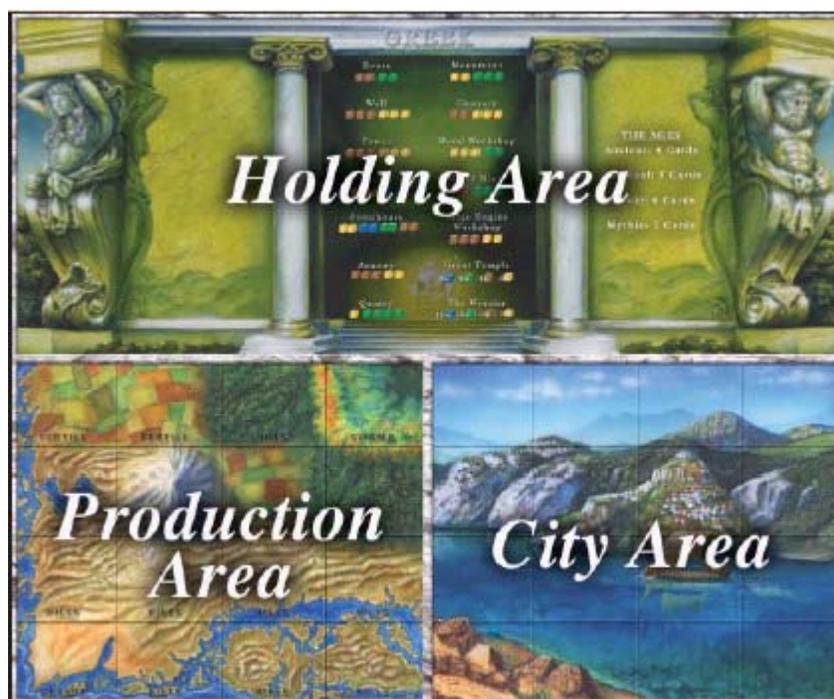
1. *Arcaica*
2. *Classica*
3. *Eroica*
4. *Mitica*

I giocatori effettuano le loro azioni (allo stesso modo possono utilizzare i grandi poteri delle loro divinità) con le carte Azione. I giocatori completano i turni di gioco giocando queste carte Azione cercando di costruire una economia forte e sicura, di arruolare un esercito forte e vincente, di erigere templi e costruzioni sempre più maestose e utili nella propria città. Nello stesso tempo però dovranno equilibrare i loro sforzi per difendersi, compiere veri atti di scorreria e disturbo contro gli avversari. Il giocatore che condurrà la propria civiltà con successo verso lo splendore imperituro nei tempi, guadagnerà più punti vittoria e vincerà la partita.

## V. COMPONENTI DI GIOCO

Ogni giocatore riceve un tabellone che rappresenta la sua terra. Ci sono tre tipi di tabellone uno per ogni civiltà Egiziana, Greca e Vichinga. **Il tabellone di gioco è diviso in tre aree distinte:**

**L'Area Produzione; l'Area della Città; l'Area Holding:**

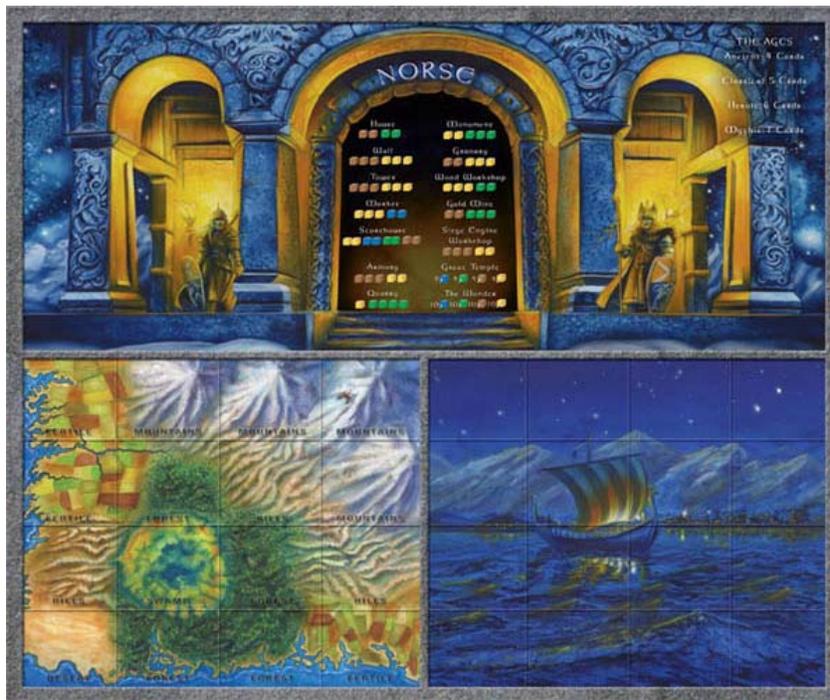


**GRECI**

In basso a sinistra c'è l'Area di Produzione. Questa è l'area in cui vengono piazzati i terreni (dopo l'esplorazione).  
 In Basso a destra c'è l'Area della Città. Qui vengono piazzati gli edifici.  
 In alto c'è l'Area Holding. Qui si piazzano le unità reclutate e i cubi sia risorsa che vittoria.



**EGIZIANI**



**VICHINGHI**

## I Pezzi Di Plastica

I pezzi di plastica che sono inclusi nella scatola rappresentano Unità Militari (alle quali ci riferiremo sempre col termine unità) e i Villici.

### **Unità Militari**

Le Unità Militari possono venire reclutate dai giocatori per combattere le battaglie. Ci sono diversi tipi di unità:



*Unità mortale  
basetta rotonda*

*Creature mitiche  
basetta rettangolare*

*Eroi  
basetta triangolare*

### **Villici**

I Villici possono essere piazzati nei terreni di produzione perché ne aumentino la produttività. Un Villico viene creato da ogni Casa (una costruzione) che un giocatore costruisce nella sua città. Il numero di Villici e delle Case che un giocatore possiede deve essere sempre uguale. Se una Casa viene distrutta, anche un Villico deve essere eliminato (la scelta è del giocatore che lo perde). Quando un Villico viene creato in seguito alla costruzione di una nuova Casa, questo viene posizionato nell'Area Holding e potrà essere spostato nei terreni di produzione solo quando verrà giocata dal giocatore una Carta "Raccogliere".



### **I Cubi Di Legno**

Ci sono 5 differenti colori inclusi in questo gioco: 4 sono risorse (verde, marrone, giallo, blu) e 1 rappresenta i punti vittoria (rosso).

#### **Cubi Risorsa**

Le risorse sono gli unici mezzi per comprare ed effettuare le varie azioni. Vengono raccolti quando un giocatore gioca la carta Azione "Raccogliere" e vengono spesi per costruire, reclutare, utilizzare i poteri divini. I 4 colori rappresentano:



*Cibo*

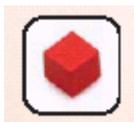
*Favore  
Divino*

*Legno*

*Oro*

#### **Cubi Punti Vittoria**

I punti Vittoria sono utilizzati per determinare alla fine il vincitore della partita. Il giocatore con più punti vittoria vince.



*Punto Vittoria*

## Le Carte

*Ci sono 4 tipi di carte:*

### **Carte Punti Vittoria :**

Ci sono 4 Carte Punti Vittoria: l'Armata più Grande, la Città con più edifici, il Vincitore dell'Ultima Battaglia e la Meraviglia. Queste carte sono piazzate scoperte sul tavolo e vi vengono posti sopra dei cubi vittoria durante la partita. Tre giocatori all'inizio di ogni turno posizionano ciascuno 1 cubo rosso su carte Vittoria di loro scelta. I cubi Punti Vittoria saranno vinti da un giocatore alla fine della partita a seconda delle situazioni (eccetto per la carta Vittoria Ultima Battaglia).

### **Carte Unità :**

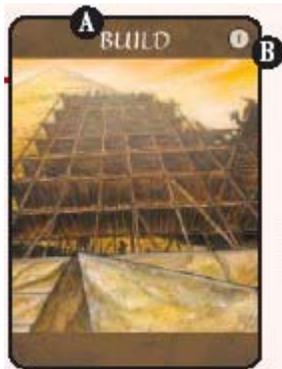
Ogni giocatore ha un mazzo di Carte da Battaglia (una carta per ciascuna unità che può reclutare)



- A** Nome dell'unità
- B** Tipo di unità
- C** Immagine dell'unità
- D** Numero di dadi che normalmente tira
- E** Bonus: numero di dadi aggiuntivi quando incontra un certo tipo di unità
- F** Potere speciale
- G** Costo di reclutamento

### **Carte Permanenti Azione:**

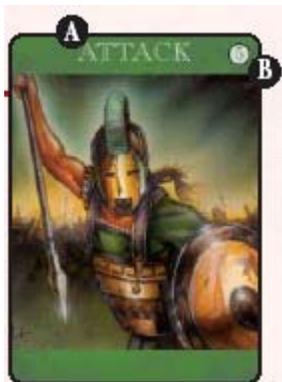
Ogni giocatore ha un mazzo di 7 carte Permanenti Azione (una carta per ciascun tipo di azione possibile: Esplorare, Raccogliere, Reclutare, Costruire, Commerciare, Attaccare, Nuova Età). Queste carte rappresentano la lista delle opzioni sempre possibili per ogni giocatore. Non sono carte particolarmente potenti come quelle ad esempio del mazzo random, ma sono sempre disponibili ad un giocatore quando seleziona nuove carte per un turno (è permesso vedere le 7 carte Permanenti e scegliere quale prendere, sempre).



- A** Nome dell'azione (ad esempio Build: costruzione)
- B** Quante costruzioni possono essere erette giocando questa carta

### **Carte Random Azione:**

Ci sono 3 mazzi di Carte Random Azione (uno per ogni civiltà: Egiziana, Greca, Vichinga). Ogni mazzo include carte Azioni potenziate che hanno il corrispettivo nel mazzo delle Carte Permanenti. Inoltre nel mazzo delle Carte Random ci sono le carte Potere Divino potere che può essere comprato con i cubi blu (Favore Divino). Ciascun mazzo delle Carte Random Azione viene mescolato all'inizio del gioco. I giocatori possono quindi pescare da questo mazzo carte in modo casuale (così da aumentare il numero di carte che hanno in mano, aggiungendole a quelle che avevano scelto dal mazzo del Carte Permanenti Azione) tenendo il mazzo coperto. Il numero totale delle Carte Azione che un giocatore può avere all'inizio di un turno è determinato dall'Età in cui si trova con la sua civiltà.



- A** Nome dell'azione
- B** Numero massimo consentito di presenza di carte unità in entrambe le fazioni in guerra (nell'esempio 5 ognuna)

### **Poteri delle Divinità:**

Alcune carte hanno sia l’Azione che un potere divino. Quando una di queste carte viene giocata, il giocatore paga un certo numero di cubi blu (Favore Divino), questo costo è indicato nella carta. Quando un giocatore gioca una carta Potere Divino (e vuole usare tale potere), deve pagare la cifra di Favori Divini richiesta prima di effettuare l’Azione specificata nella carta. Se un giocatore non vuole usare il potere divino può semplicemente usare la carta come una normale carta Azione e quindi effettuare l’Azione specificata nella carta (oppure può benissimo utilizzare il potere e non effettuare l’Azione).



- A** Nome dell’Azione (esempio Trade: Commercio)
- B** Costo dell’Azione
- C** Nome del Potere Divino e della divinità (Loki-Theft)
- D** Costo per giocare il Potere Divino (2 cubi blu)
- E**

### **Tasselli**

I tasselli rappresentano sia le costruzioni (edifici) che danno vantaggi e benefici vari, sia le coltivazioni, in pratica i terreni dove poi si potranno raccogliere le varie risorse.

#### **Tasselli Edifici**

Quando un giocatore gioca una carta “Build” può comprare un certo numero di costruzioni (questo numero è specificato nella carta giocata) e piazzare i tasselli edificio nell’Area della Città sul suo tabellone di gioco. Il costo di ciascuna costruzione può essere visto o nel tabellone del giocatore nell’Area Holding o nella tabella riassuntiva. Può essere piazzato in ciascun quadrato dell’Area della Città soltanto un tassello edificio. Se l’intera Area della Città è coperta da edifici, il giocatore non può più costruire altro finché una o più costruzioni non vengono abbattute (un giocatore non può distruggere un suo edificio, eccetto se usa un potere speciale divino). Ogni giocatore può costruire un solo edificio dello stesso tipo fatta eccezione per le Case; ogni giocatore può costruire un massimo di 10 Case.

**Ciascun edificio da al giocatore un vantaggio o un potere speciale che si può sfruttare solo dopo aver posizionato l’edificio (nel round/turno seguente):**

**CASA :** Per ogni Casa costruita (fino ad un massimo di 10 Case), il giocatore guadagna un nuovo Villico. Il nuovo Villico viene piazzato nell’Area Holding del giocatore e vi rimane finché quel giocatore non gioca una carta Azione Raccogliere. Se la Casa viene distrutta anche un Villico (a scelta di chi ha perso la Casa) deve essere rimosso.

**MURA :** Le Mura provvedono a difendere la città. Quando l’Area della Città (e solo questa) viene attaccata ed ha le Mura, allora il giocatore in difesa aggiungere 2 dadi ad ogni scontro durante la battaglia. Le Mura non danno vantaggi se il giocatore viene attaccato nell’Area Produzione o nell’Area Holding o se il giocatore che le Mura attacca un altro giocatore. L’effetto delle Mura può essere annullato se l’attaccante ha costruito nella sua città un Opificio per le Macchine d’Assedio o se l’attaccante ha tra le sue unità, una unità con dei poteri speciali che annullino l’effetto delle mura. Le Mura non sono automaticamente distrutte se il difensore perde la battaglia per la difesa della città, possono essere rimosse solo se scelte come costruzioni da distruggere da parte del vincitore o in seguito a poteri divini speciali.

**TORRE :** La Torre ha la stessa esatta funzione e da lo stesso identico vantaggio delle Mura solo che protegge l’Area Produzione.

**MAGAZZINO :** Il Magazzino riduce il numero di risorse che devono essere eliminate alla fine del turno durante la fase del deterioramento. Durante questa fase chiunque abbia più di 5 cubi della stessa risorsa (per ogni risorsa) deve eliminare le eccedenze per arrivare appunto a massimo 5 cubi. Con il magazzino il limite passa da 5 a 8.

**MERCATO :** Il Mercato abbate i costi di una operazione di commercio. Il Mercato fa ignorare il costo della transazione dichiarato dalla carta quando appunto viene giocata una carta Commerciare = Trade.

**ARSENALE :** L’Arsenale concede 1 unità extra in ciascuna battaglia combattuta dal possessore (in aggiunta al numero usuale di unità permesse dalla scheda di attacco). L’ avversario non ottiene questo vantaggio a meno che non abbia anche lui un arsenale nella sua città.

**CAVA** : La Cava concede al giocatore che la ha costruita di ridurre i costi di tutte le future costruzioni nell'ordine di un cubo risorsa (il giocatore sceglie quale risorsa risparmiare). Gli effetti della Cava cominceranno dopo l'installazione della Cava sulla città (quindi dal round successivo).

**MONUMENTO** : Il Monumento onora gli Dei. Chi ha un Monumento prende 2 extra cubi Favore Divino (blu) ogni volta che quel giocatore giocherà una carta Azione Raccogliere. Non ci sono benefici quando un altro giocatore (ovviamente senza Monumento) gioca la carta Azione Raccogliere.

**GRANAIO** : Costruire un Granaio è un modo efficiente per immagazzinare il grano. Chi ha un Granaio prende 2 extra cubi Cibo ogni volta che quel giocatore giocherà una carta Azione Raccogliere. Non ci sono benefici quando un altro giocatore (ovviamente senza Granaio) gioca la carta Azione Raccogliere.

**MINIERA D'ORO** : La Miniera d'Oro trasforma l'oro grezzo in monete. Chi ha una Miniera d'Oro prende 2 extra cubi Oro ogni volta che quel giocatore giocherà una carta Azione Raccogliere. Non ci sono benefici quando un altro giocatore (ovviamente senza Miniera d'Oro) gioca la carta Azione Raccogliere.

**FALEGNAMERIA** : La Falegnameria trasforma il legno appena tagliato in pregevoli manufatti. Chi ha una Falegnameria prende 2 extra cubi Legno ogni volta che quel giocatore giocherà una carta Azione Raccogliere. Non ci sono benefici quando un altro giocatore (ovviamente senza Falegnameria) gioca la carta Azione Raccogliere.

**OPIFICIO DELLA MACCHINE D'ASSEDIO** : L'Opificio per le Macchine d'Assedio serve per poter annullare il vantaggio dato dalle Mura nemiche e dalle Torri. Inoltre permette a chi lo ha costruito nella propria città di poter abbattere una costruzione in più del normale (totale due) in seguito alla vittoria contro una Città nemica.

**GRANDE TEMPLIO** : Il Grande Tempio è una costruzione che aumenta il riconoscimento degli dei verso chi lo costruisce. Permette al giocatore di poter scambiare 8 cubi di Favore Divino (blu) con 1 punto vittoria (1 cubo rosso). Per poter effettuare questo scambio è comunque sempre necessario giocare una carta Azione Commercio = Trade. Il giocatore può prendere un qualunque numero di cubi rossi, purché abbia un numero adeguato di cubi blu da scambiare. La carta Trade può essere utilizzata per qualunque altro scambio (ad esempio per prendere altri cubi blu) prima di essere usata per lo scambio cubi blu-cubi rossi.

**MERAVIGLIA** : La Meraviglia è l'apice della cultura di una civiltà. Quando un giocatore costruisce una Meraviglia, il gioco finisce immediatamente. Il giocatore che ha costruito la Meraviglia prende tutti i cubi rossi (punti vittoria) che si trovano sulla carta vittoria "La Meraviglia". Un giocatore deve essere nell'Età Mitica per poter costruire la Meraviglia.

## Tasselli Terreno di Produzione

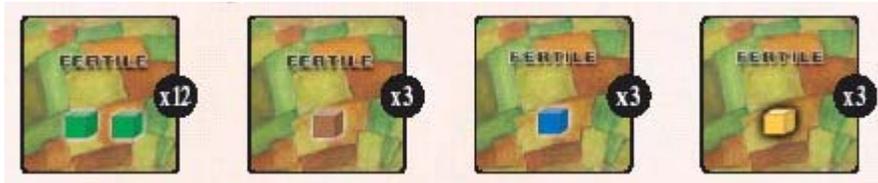


Fronte

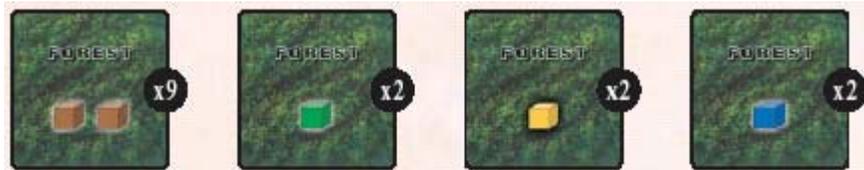
Retro

Quando un giocatore gioca la carta Azione Esplora, si possono acquistare e piazzare i tasselli terreno di produzione nell'Area Produzione. Quando poi una carta Azione Raccogliere viene giocata questi terreni producono risorse che possono essere prese. Ogni tassello terreno di produzione ha un tipo di terreno (Fertile, Bosco, Colline, Montagna, Deserto, Palude) dichiarato, tale tipo di terreno deve essere uguale a quello illustrato nel quadrato nell'Area Produzione in cui viene posizionato. Se un giocatore non ha il tipo di terreno del tassello libero nella sua Area Produzione, quel tassello non può essere posizionato quindi non può essere selezionato e preso. Segue la composizione e la ripartizione dei tipi di terreno e delle risorse che producono i vari tasselli:

## TERRENI FERTILI



## BOSCHI



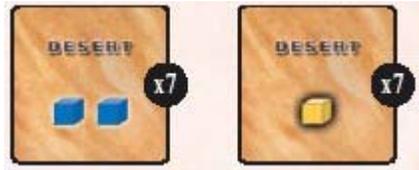
## COLLINE



## MONTAGNA



## DESERTO



## PALUDE



## VI. PREPARAZIONE

### *Il Numero dei Giocatori*

I componenti nella scatola supportano da 2 a 4 giocatori, ma il gioco può essere giocato anche da 6 giocatori purché si acquisti un secondo set di cubi di legno e una seconda tavola di tasselli (disponibili sul Webstore della Eagle Games su [www.eaglegames.net](http://www.eaglegames.net)). E' anche possibile giocare in 7-8 giocatori ma bisogna aggiungere altre miniature, carte e tabelloni di gioco, tutto materiale acquistabile sempre sul Webstore della Eagle Games. Tre nuovi colori saranno presto disponibili.

### **Quale Civiltà Scegliere?**

Ci sono 3 civiltà in Age of Mythology: Greca (verde), Vichinga (blu), Egiziana (marrone chiaro). Prima di incominciare a giocare dovrete determinare in maniera casuale quale civiltà guiderà ogni giocatore. Piazzate un cubo di legno dentro la scatola (o dentro una coppa o una ciotola) per ogni giocatore. Se ci sono 3 giocatori o meno, piazzatene uno verde, uno blu, uno marrone. Ciascun giocatore ne pesca casualmente e senza vedere uno, dal colore pescato si potrà quindi definire le civiltà in gioco e chi le guiderà. Se ci sono 4 o più giocatori, fate scegliere a tre giocatori come descritto precedentemente e ripetete il processo per gli altri giocatori. I giocatori con la stessa civiltà non si possono mettere l'uno a fianco dell'altro nella disposizione sul tavolo (non possono essere adiacenti). Questo per evitare che si possano attaccare vicendevolmente. Quando si gioca in 4, un buon modo alternativo per determinare le civiltà in gioco e chi le guiderà è piazzare 2 cubi per indicare solo 2 ma differenti civiltà, escludendo di fatto una civiltà. Questo metodo crea due squadre (giocatori quindi dovranno alternarsi nella disposizione sul tavolo).

[Niente però vieta che i giocatori si mettano d'accordo su quali civiltà giocare. L'importante è rispettare la regola che impedisce a due giocatori con la stessa civiltà di essere adiacenti. NDT]

### **Il Primo Giocatore**

Determinate il Primo Giocatore, facendo lanciare 2 dadi a ogni giocatore. Chi avrà ottenuto la somma maggiore diventerà il Primo Giocatore. In caso di parità i giocatori coinvolti ritirano i dadi finché uno non ha ottenuto una somma maggiore.

## **Il Tabellone di Gioco, le Miniature e le Carte**

### **Ogni giocatore riceve la seguente dotazione:**

- *L'appropriato Tabellone di Gioco della civiltà presa.*
- *Un mazzo di 7 carte: il mazzo delle Carte Permanenti Azione del colore della civiltà presa (contiene: Raccogliere, Esplorare, Commerciare, Costruire, Reclutare, Attaccare, Nuova Era).*
- *Un mazzo delle Carte Battaglia della civiltà presa.*
- *Un mazzo delle Carte Random Azione della civiltà presa.*  
**NOTA: Se ci sono 3 o più giocatori ciascuno riceve l'appropriato mazzo Carte Random Azione. Se ci sono 4 o più giocatori, chi ha la stessa civiltà deve utilizzare lo stesso mazzo delle Carte Random Azione.**
- *Tutte le miniature di plastica della civiltà presa.*  
**NOTA: Ci sono due set per ogni colore. Se ci sono tre giocatori o meno, entrambi i set di una civiltà possono usati (ad esempio: Il greco può usare entrambi i set di miniature durante il gioco). Invece se ci sono 4 o più giocatori ciascuno può usare un solo set della propria civiltà. Il numero delle unità che ciascun giocatore può reclutare è limitato dalla disponibilità di tali unità.**

## **Le Risorse nella Banca**

La Banca rappresenta il limite delle risorse disponibili per essere raccolte durante il gioco. Se il numero dei giocatori cresce così devono aumentare anche le risorse. Prima di iniziare il gioco la banca conterrà il seguente numero di risorse (verde, blu, giallo, marrone) :

<b>2 Giocatori:</b>	<b>20 per ciascun colore</b>
<b>3 Giocatori:</b>	<b>25 per ciascun colore</b>
<b>4 Giocatori:</b>	<b>30 per ciascun colore</b>
<b>5 Giocatori:</b>	<b>40 per ciascun colore</b>
<b>(Nota: giocare con più di 4 giocatori richiede materiale aggiuntivo)</b>	
<b>6 Giocatori:</b>	<b>50 per ciascun colore</b>
<b>7 Giocatori:</b>	<b>55 per ciascun colore</b>
<b>8 Giocatori:</b>	<b>60 per ciascun colore</b>

I cubi rimanenti vengono riposti nella scatola e non utilizzati durante il gioco.

**30 cubi vittoria rossi** vengono piazzati nella banca all'inizio del gioco indipendentemente dal numero dei giocatori.

## **Le Risorse di ogni Giocatore all'Inizio del Gioco**

Dopo aver messo nella banca il giusto numero di risorse, ogni giocatore riceve 4 cubi di ognuna delle quattro risorse dalla banca (cibo, favore divino, oro, legno).

## **Unità all'Inizio del Gioco**

Ogni giocatore prende 2 unità mortali per ogni tipo con l'eccezione dei Villici (ogni civiltà ha 3 tipi di unità mortali, escludendo i Villici) e li piazza nel suo tabellone di gioco nell'Area Holding.

*Esempio: L'egiziano prende 2 Spearman, 2 Elefanti e 2 Carri. Il Vichingo prende 2 Jarls, 2 Throwing, 2 Axemen. Il Greco prende 2 Toxotes, 2 Hoplites, 2 Hippokons.*

## **I Tasselli**

I tasselli costruzione vengono piazzati vicino alla banca. I tasselli dei terreni vengono girati tutti coperti (il retro è il cesto) sul centro del tavolo vicino a tutti i giocatori. I tasselli vengono quindi mischiati senza farli voltare.

## **I Tasselli di Terreno all'Inizio del Gioco**

Il primo giocatore preleva dal mucchio dei tasselli terreno 6 tasselli per ogni giocatore e li gira (scoperti). Iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore seleziona 1 tassello terreno e lo piazza nel suo tabellone di gioco sopra un quadrato dell'Area di Produzione con lo stesso tipo di terreno. Quando tutti i giocatori hanno preso 1 tassello terreno, il giocatore che ha scelto per ultimo seleziona e prende un secondo tassello, così anche gli altri giocatori ma questa volta seguendo il senso antiorario. I giocatori possono anche "passare" quando è il loro turno. Ripetete questo processo 3 volte cioè finché ogni giocatore non ha avuto un totale di 6 possibilità di scegliere un tassello. Prendete i tasselli non scelti e uniteli con il resto dei tasselli terreno coperti e mescolate.

### **STRATEGIA**

Si potrebbe voler "passare" se selezionando un tassello terreno tra quelli rimasti si coprisse l'ultimo quadrato sulla propria Area di Produzione di quel tipo terreno. E' consigliabile lasciarsi almeno un quadrato, per ogni tipo di terreno, libero nella propria Area di Produzione, visto che durante l'Esplorazione potrebbero capitare tessere migliori e più produttive.

***SIETE ORA PRONTI PER INCOMINCIARE A GIOCARE.***

## **VII. Il TURNO**

### **L'Ordine del Turno**

Il gioco si sviluppa in Turni e ogni turno comprende le seguenti fasi:

- *Piazzamento dei Cubi Vittoria*
- *Pescare le Carte Azione*
- *Tre Round di carte Azione*
- *Deperimento delle Risorse*
- *Scarto*
- *Rotazione del Primo Giocatore*

### **Piazzamento dei Cubi Vittoria**

All'inizio di ogni turno, 3 Cubi Vittoria rossi vengono piazzati nelle Carte Vittoria. Il primo giocatore ne piazza uno per primo in una qualunque Carta Vittoria. Seguono quindi i due giocatori successivi che, uno alla volta, seguendo l'ordine di gioco, ne pongono uno su una qualsiasi Carta Vittoria.

Se ci sono meno di tre giocatori allora vengono piazzati solo 2 Cubi Vittoria. Se ci sono più di tre giocatori, i giocatori che non piazzano cubi stiano tranquilli il primo giocatore gira quindi prima o poi anche loro potranno mettere il cubo rosso

Ciascuno dei tre cubi rossi deve essere piazzato su una delle quattro carte Vittoria:

- L'esercito più grande (il giocatore con più unità non contando i Villici alla fine del gioco)
- La città con più costruzioni (il giocatore con più costruzioni nella sua Area Città alla fine del gioco)
- Ultima Vittoria (il giocatore che ha vinto l'ultima battaglia svoltasi)
- La Meraviglia (il giocatore che costruisce La Meraviglia)

## **Pescare le Carte Azione**

Ogni giocatore decide quale Carta Azione vuole avere in mano durante il turno di gioco che si appresta a giocare. Possono essere selezionate un numero massimo di carte determinato dall'Età in cui il giocatore si trova (tutti i giocatori incominciano il gioco nell'Età Arcaica e avanzano di Età quando giocano la carta "Nuovo Età" e dopo aver pagato il numero richiesto di risorse). Il massimo numero delle carte che ogni giocatore può avere in mano all'inizio di ciascun turno è il seguente:

<i>ETÀ ARCAICA:</i>	<i>4 carte</i>
<i>ETÀ CLASSICA:</i>	<i>5 carte</i>
<i>ETÀ EROIC A:</i>	<i>6 carte</i>
<i>ETÀ MITIC A:</i>	<i>7 carte</i>

Un giocatore può selezionare dal suo mazzo delle Carte Permanenti Azione o dal suo mazzo Carte Random Azione (o entrambi). Quando seleziona le carte del turno il giocatore deve prima selezionare le carte che vuole dal mazzo delle Carte Permanenti Azione. Le rimanenti vengono poi pescate dal mazzo delle Carte Random Azione. Quando seleziona le carte il giocatore può vedere tutte e 7 le carte del mazzo delle Carte Permanenti Azione, ma quando pesca dal mazzo delle Carte Random Azione deve appunto pescare la prima del mazzo (precedentemente mischiato, vedere sopra) senza guardare.

## **STRATEGIA**

**Decidere quante Carte Random Azione prendere in mano è una decisione chiave nel gioco. Se sono poche si rischia di rimanere indietro rispetto agli altri giocatori che hanno carte Random quindi più potenti. Se sono troppe si corre il rischio di pescare carte che non servono effettivamente in quel turno a discapito magari di carte che servivano assolutamente.**

**Ecco perché è fondamentale avanzare di età: poter prendere più carte vuol dire prendere le Carte Permanenti Azione con le azioni che ti servono e assicurarti così un buon turno di gioco e poi pescare un congruo numero di Carte Random Azione che ti permettono di accedere a delle azioni più potenti.**

## **Tre Round di Carte Azione**

Incominciando dal primo giocatore e seguendo in senso orario, ogni giocatore seleziona una delle sue carte Azione che ha in mano ed effettua la azione specificata. Quando ogni giocatore ha giocato una carta e effettuato l'azione corrispondente, il round finisce.

Non appena sono stati fatti tre round (con il primo giocatore che incomincia tutti e tre i round seguito in senso orario dagli altri giocatori) tutti i giocatori prendono le loro carte Permanenti Azione giocate e le ripongono sul loro mazzo delle Carte Permanenti Azione e invece mettono le carte Random Azione utilizzate nel turno in una pila (scoperte) a parte che chiameremo pila degli scarti.

Appena il mazzo delle Carte Random Azione finisce, rimescolate quello degli scarti e ponetelo coperto.

Quando un turno finisce vi è subito una fase di deterioramento. Ogni giocatore può conservare solo 5 cubi di una stessa risorsa. Il surplus viene scartato (preso dall'Area Holding) e ritorna in banca.

## **ESEMPIO**

**Il giocatore Vichingo si accorge alla fine del turno di avere: 6 Cibo, 3 Legni, 5 Ori e 7 Favori Divini. Durante la fase deterioramento è costretto quindi a liberarsi di 1 cubo Cibo e 2 Favore Divino per avere massimo 5 cubi di una risorsa. Notate che i 5 Ori non vengono toccati: sono 5.**

Questo limite di 5 cubi per ogni risorsa può essere portato a 8 grazie alla costruzione Magazzino (nell'Area Città). Dopo aver costruito questa costruzione, il giocatore dovrà eliminare solo i cubi che oltrepassino questo nuovo limite (8 appunto).

## Scarto

Appena viene conclusa la fase del deterioramento, i giocatori devono decidere se vogliono scartare le rimanenti carte in mano o mantenerle per il prossimo turno. I giocatori possono decidere di scartare quante carte desiderano, tenendo presente che tutte le carte che conserveranno per il turno seguente conterranno per il massimo di carte consentito ai giocatori.

### ESEMPIO

Il Greco ha appena passato la fase del deterioramento e si trova in Età Eroica. Avendo iniziato con 5 carte, dopo tre round ne ha solo 2. Ha “Build 2” e “Next Age- Hephaestos Volcano”. Progetta quindi passare di età nel prossimo turno e conserva “Next Age- Hephaestos Volcano” e scarta “Build 2”. Quindi il prossimo turno il giocatore Greco potrà prendere solo 4 carte e non 5 visto che una l’ha conservata.

### STRATEGIA

Quando decidi quale carta conservare si ricordi che non ha senso conservare una carta del mazzo delle Carte Permanenti Azione, visto che alla fine del turno si riavranno tutte quelle usate e anche quelle scartate. Conviene (eventualmente) conservare le carte Random Azione che sono più potenti e appunto casuali. Ricordati che scartata una carta random Azione difficilmente tornerà presto in mano.

## Rotazione del Primo Giocatore

Alla fine di ogni turno il primo giocatore cambia e passa al giocatore alla sinistra del precedente primo giocatore. Il tassello “The “Starting Player 1” è usato per indicare chi è il primo giocatore.

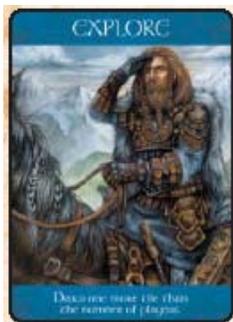
*NOTA: In due giocatori il Primo giocatore non è a rotazione.*

Il gioco continua ritornando alla prima fase del turno (quella del posizionamento dei cubi sulle Carte Vittoria) e iniziando così un nuovo turno.

## VIII. LE CARTE AZIONE

Ci sono 7 differenti azioni che un giocatore può effettuare. Giocare una carta azione (che sia una carta Permanente o Random) permette al giocatore di effettuare l’azione descritta dalla carta giocata. Ogni azione ha delle regole speciali:

### ESPLORARE = “EXPLORE”



Quando una carta azione Esplorare viene giocata, I giocatori hanno la possibilità di incrementare il numero di terreni e quindi di risorse. Il giocatore che gioca la carta pesca un numero di tasselli terreno pari al numero espresso dalla carta giocata e li pone nel centro del tavolo scoperti. Il giocatore che ha giocato la carta ne sceglie uno e lo piazza immediatamente sulla sua Area Produzione (il terreno libero sul tabellone deve essere dello stesso tipo del terreno scelto). Solo un tassello terreno può essere posizionato su ogni quadrato della Area Produzione. Il giocatore a sinistra di quello che ha giocato la carta a questi punto sceglie un terreno tra quelli rimasti e lo piazza nella sua Area Produzione e così via tutti gli altri giocatori in senso orario fino a che tutti hanno preso un tassello o tutti hanno “passato”.

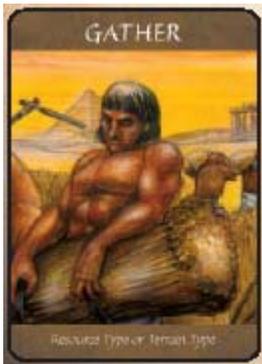
I giocatori possono scegliere di passare e non prendere un tassello se ad esempio non hanno terreni appropriati liberi nella loro Area Produzione oppure se non interessa semplicemente alcun tassello rimasto. I tasselli rimasti (per l’uno o l’altro motivo) vengono rimessi insieme alla scorta dei tasselli terreno coperti. Infine si mescola il mazzo dei tasselli terreno.

*NOTA: Una volta posizionato un tassello terreno non può più essere spostato eccetto con l’uso di un potere divino o in seguito ad un attacco(in questo caso viene distrutto e la scelta di quale tassello eliminare è dell’attaccante vincitore).*

### STRATEGIA

Può essere una buona decisione quella di passare e non chiudere così l’ultimo terreno di un tipo. E’ consigliabile lasciarsi libero un quadrato per tipo di terreno per avere maggiori possibilità dopo.

## RACCOGLIERE = “GATHER”



Prima di raccogliere i cubi risorsa, il giocatore che ha giocato la carta (e solo quel giocatore) può riposizionare i propri Villici (e altre unità che aiutano nella produzione come i Nani) dall'Area Holding all'Area Produzione su un terreno che produce risorse. Non ci sono limiti al numero di volte che un Villico o una qualsiasi unità può essere spostata durante il gioco, al contrario un terreno può contenere al massimo un Villico o una unità.

Il Villico posizionato sul terreno dà al giocatore una risorsa aggiuntiva dello stesso tipo del tassello terreno (se quel tassello è utilizzato nella corrente azione Raccogliere). Quando una carta Raccogliere viene giocata, tutti i giocatori raccolgono risorse indipendentemente da chi ha giocato la carta.

*Ci sono due tipi di carta Raccogliere:*

**Il primo tipo di carta Raccogliere è “Tipo di terreno o Tipo di Risorsa” (“Terrain Type or Resource Type”). Questa carta permette al giocatore che l'ha giocata di scegliere una delle seguenti opzioni:**

Raccogliere Risorse da uno dei 6 tipi di terreno nel suo tabellone (Fertile, Bosco, Deserto, Colline, Palude, Montagna). Solo i cubi indicati dal tipo di terreno scelto possono essere recuperati. La scelta del terreno fatta dal giocatore che ha giocato la carta viene applicata a tutti gli altri giocatori.

Raccogliere solo un tipo di Risorsa (Cibo, Legno, Favore Divino, Oro). La scelta della risorsa fatta dal giocatore che ha giocato la carta viene applicata a tutti gli altri giocatori. Tutti i giocatori quindi dovranno raccogliere solo quel tipo di risorsa.

**Il secondo tipo di carta Raccogliere è Raccogliere tutto (“Gather All”). Questa carta può essere trovata solo nel mazzo delle Carte Random Azione ed è veramente potente. Permette ai giocatori di raccogliere tutte le risorse da tutti i tipi di terreno che hanno.**

Per raccogliere i giocatori contano il numero di cubi disegnati su ciascun tipo di terreno nella loro Area Produzione e (cominciando dal giocatore che ha giocato la carta). Dopo che il primo giocatore ha preso le sue risorse l'azione di raccolta viene svolta dal giocatore alla sua sinistra. Questi deve svolgere l'azione raccogliere come l'ha effettuata il primo giocatore (se per terreno se per risorsa se tutto) e così via in senso orario finché tutti i giocatori non abbiano svolto l'azione (come il primo giocatore che non può cambiare la decisione fatta quando ha giocato la carta).

*NOTE: Se non ci sono rimasti cubi risorsa nella banca per soddisfare tutte le richieste da parte dei giocatori, questi giocatori non potranno recuperarli. Qualora tali risorse ritornino nella banca queste non potranno essere riprese dai “creditori”. La banca non fa credito.*

### ESEMPIO

L'Egiziano ha un Villico nella sua Area Holding, e un notevole numero di tasselli terreno deserto nella sua Area Produzione. Ogni tassello terreno deserto ha una risorsa disegnata sopra: quella è la risorsa che viene prodotta dal terreno. Gli altri 2 giocatori (Greco e Vichingo) hanno un tassello deserto ciascuno. L'Egiziano gioca la carta “Raccogliere” che lui ha preso dal suo mazzo delle Carte Permanenti Azione. Questa carta permette di raccogliere o una specifica risorsa oppure risorse da uno specifico terreno. L'Egiziano dichiara che sceglie di raccogliere risorse da un solo tipo di terreno: il deserto. Poiché ha giocato la carta potrà anche spostare un Villico dalla sua Area Holding in un terreno di sua scelta. L'Egiziano sceglie di posizionarlo su un deserto con un oro, quindi d'ora in poi quel terreno produrrà 2 ori ad ogni carta “Raccogliere” che verrà giocata (a patto che venga scelto o il terreno deserto o la risorsa Oro).

### STRATEGIA

Ricordatevi che chi gioca la carta “Raccogliere” ha tre vantaggi: 1) può scegliere dove o cosa far raccogliere, 2) può riposizionare un Villico, 3) raccoglie per primo e quindi si assicura di prendere tutto quello che gli serve a discapito magari degli altri.

### STRATEGIA

Se la banca ha poche risorse è una buona idea giocare la carta “Raccogliere”, in questo modo vi assicurerete il massimo numero delle risorse mentre gli altri giocatori potrebbero aver difficoltà e anzi rimanere senza risorse da prendere. Inoltre riposizionando un vostro Villico potrete ricevere una risorsa in più diminuendo la scorta della banca e guadagnando gratis una risorsa, operazione che i vostri avversari non potranno fare. Se invece la banca è piena di risorse potreste aspettare che gli altri giocatori giochino la carta “Raccogliere” mentre tu potrai giocare le carte che più ti servono in quel turno. Giocare una carta “Raccogliere” è una scelta difficile.

## **COSTRUIRE = “BUILD”**

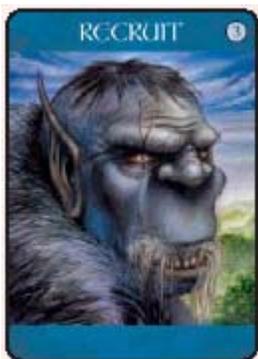


Quando una carta “Costruire” viene giocata, il giocatore che la ha giocata può costruire un numero di costruzioni uguale o minore del numero disegnato sulla carta giocata, ogni costruzione ha un suo costo (i costi per tutte le costruzioni sono anche elencati in ogni Tabellone di gioco nell’Area Holding). Dopo aver pagato il giocatore prende un appropriato tassello costruzione e lo piazza scoperto nella sua Area Città. Questo giocatore guadagna il vantaggio corrispettivo della costruzione (quale che sia) solo dal seguente round (esempio: se costruisco una Cava gli effetti non si ripercuotono sul round in corso ma dal successivo, tutte le costruzioni erette dal round successivo costeranno una risorsa in meno). Ogni giocatore può avere una sola costruzione per tipo nella sua Area Città eccetto le Case di cui ne può avere massimo 10.

### **ESEMPIO**

Il Greco decide di giocare una carta “Costruzione” con il numero 2. Quindi decide di costruire un Magazzino e una Casa. Il suo limite è 2 costruzioni quindi non può erigere altre costruzioni, ma poteva benissimo scegliere di erigerne una sola.

## **RECLUTARE = “RECRUIT”**



Quando una carta “Reclutare” viene giocata, il giocatore che la ha giocata può assoldare un numero di unità uguale o minore al numero disegnato sulla carta stessa. Ogni unità ha un suo costo (il costo di ogni unità è indicato nella Battle Card e nella Reference Card). Dopo aver pagato il costo in risorse il giocatore che recluta prende le unità assoldate (le miniature in plastica) e le piazza nella sua Area Holding. Le unità arruolate e piazzate sull’Area Holding sono immediatamente pronte per la battaglia.

**NOTA: Le Unità Mortali e Mitiche possono essere reclutate in qualunque momento. Gli Eroi invece possono essere arruolati solo se il giocatore si trova nell’Età appropriata per l’eroe (c’è un eroe per ogni Età e per ogni civiltà).**

[Non è chiaro se l’Eroe (già presente nell’Area Holding) di una età precedente a quella attuale del giocatore possa essere normalmente utilizzato. Sembrerebbe possibile, ma appena eliminato non potrà più essere reclutato NdT]

**NOTA: I Villici non possono essere reclutati. Questi possono entrare nel gioco solo tramite la costruzione Casa.**

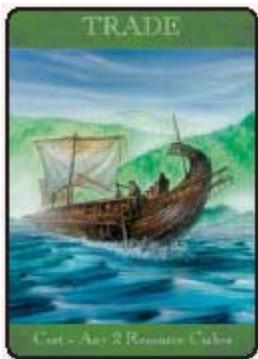
### **ESEMPIO**

Il Greco decide di giocare una carta “Reclutare”. Questa in particolare ha un valore di 2 questo indica che il giocatore può reclutare al massimo 2 unità di un qualunque tipo, purché abbia le risorse per assoldarle. Il giocatore decide di arruolare un Minotauro (2 Cibo e 2 Legno) e un arciere (1 Cibo e 1 Legno).

## **STRATEGIA**

Quando si assoldano più unità, pagatene una alla volta per velocizzare e non sbagliare. Studiate bene i punti di forza e in punti deboli delle unità. E’ inutile spendere molte risorse per unità mitiche quando il tuo avversario ha principalmente unità Eroi. Assolda unità che riescano a contrastare efficacemente le unità nemiche.

## **COMMERCiare = “TRADE”**



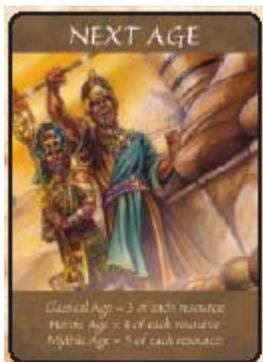
Quando una carta “Commerciare” viene giocata il giocatore che la ha giocata può commerciare le risorse di un qualunque colore dalla sua Area Holding per un uguale o inferiore numero di cubi di un’altra risorsa scambiandoli con la banca (accertatevi che la banca ne abbia da scambiare). Commerciare con un altro giocatore non è permesso. Il costo della transazione è disegnato sulla carta “Commerciare”, ma può essere ridotto a zero se il giocatore ha un Mercato nella sua città. Se un giocatore ha una costruzione Grande Tempio, può scambiare cubi Favore Divino con cubi Vittoria nell’ordine di 8 per 1 quando gioca questa carta. Il giocatore può comunque effettuare la sua normale transazione prima di sfruttare questa opportunità legata al Grande Tempio.

**NOTA: Il costo della transazione deve essere pagato prima di effettuare qualunque scambio con la banca.**

## ESEMPIO

Il Vichingo decide che ha troppo Legno (8 cubi) e poco Oro (nessun cubo). Gioca quindi una carta “Commerciare” e poiché ha un MARKET ignora il costo richiesto dalla carta per effettuare l’azione. Quindi decide di scambiare 4 Legno per 4 Oro.

## NUOVA ETÀ = “NEXT AGE”



*Age of Mythology: The Boardgame* ripercorre un periodo di 4 Età. Dalla più antica alla più recente: Età Arcaica, Età Classica, Età Eroica, Età Mitica. I giocatori cominceranno dalla Età Arcaica. Quando una carta “Nuova Età” viene giocata il giocatore che la ha giocata paga il costo di passaggio (disegnato sulla carta) in risorse da una età alla successiva. L’età in cui sta giocando il giocatore verrà segnalata con un cubo risorsa o un unità sull’angolo alto sinistro del Tabellone di Gioco del giocatore. Avanzare di Età da vantaggi non indifferenti.  
**NOTA: Un giocatore può avanzare solo di Età per carta giocata.**

*Esempio:* L’Egiziano è nell’Età Arcaica. Gioca una carta “Nuova Età” e paga un appropriato numero di risorse alla banca per giungere all’Età Classica (in questo esempio il giocatore pagherà 4 risorse per ogni risorsa). All’inizio del prossimo turno, l’Egiziano potrà pescare 5 carte invece di 4 e potrà reclutare le unità Prete.

I vantaggi di avanzare di Età sono:

- La possibilità di reclutare unità Eroe. Ogni Eroe ha una Età in cui può essere reclutato (questa informazione è sulla carta), se non si è in quella Età non può essere reclutato, se l’Età in cui può reclutato è passata (siete in una Età successiva) non potrete più reclutare quell’Eroe.  
**NOTA: Non sono disponibili Eroi per l’Età Arcaica..**
- La possibilità di pescare più Carta Azione all’inizio di ogni turno.

La Meraviglia non può essere costruita se un giocatore non è nell’Età Mitica.

## ATTACCARE = “ATTACK”



Quando una carta “Attaccare” viene giocata il giocatore che ha giocato la carta può attaccare un avversario. Il numero nella carte specifica il numero di unità che ciascun giocatore può coinvolgere nella battaglia (per esempio: un 4 indica che l’attaccante deve preparare 4 unità e che il difensore ne deve preparare altrettante, 4). L’attaccante deve prendere due decisioni: quale avversario colpire e cosa colpire dell’avversario scelto. Un giocatore può scegliere solo un avversario da attaccare e questi deve essere a lui adiacente nel tavolo (quindi solo il giocatore di destra e quello di sinistra).

Inoltre il giocatore deve decidere cosa attaccare dell’avversario, ci sono tre possibilità:

**Area Città:** L’obiettivo di attaccare una Città è quello di eliminare una (o massimo due ) edifici. Se un attaccante vince la battaglia può scegliere quale edificio abbattere dall’Area Città dell’avversario sconfitto. Possono essere abbattute due costruzioni se l’attaccante ha nella sua città un Opificio per Macchine d’Assedio o tra le unità sopravvissute una con l’abilità “Distrukge due Edifici” (“Destroy 2 Buildings”). Tutti i tasselli delle costruzioni distrutte ritornano nel mucchio delle costruzioni disponibili.

**NOTA: Un giocatore non può abbattere più di due edifici come risultato di una battaglia.**

**Area Produzione:** L'obiettivo di attaccare un'Area Produzione è quello di ridurre la produzione dell'avversario rubandogli un tassello terreno. Se un'attaccante vince la battaglia può scegliere un tassello terreno tra quelli posizionati nell'Area Produzione dell'avversario vinto rimuoverlo e piazzarlo in un appropriato spazio nella sua Area Produzione. Se l'attaccante non può o non vuole riposizionare il tassello terreno rubato all'avversario, semplicemente lo scarta nella pila dei tasselli terreno coperto.

**Area Holding:** L'obiettivo di attaccare una Area Holding è quello di catturare delle risorse. Se l'attaccante vince può prendere 5 cubi risorsa (a sua discrezione).

**NOTA: I Punti Vittoria non possono essere catturati.**

Se un'attaccante vince può scegliere di prendere fino a 5 risorse in una qualunque combinazione (eccetto i Punti Vittoria) dall'Area Holding del tabellone di gioco dell'avversario vinto (è come fosse una specie di Raid).

Una volta che l'attaccante ha indicato avversario e Area bersaglio, entrambi i giocatori selezionano segretamente le unità che andranno in battaglia prendendole ovviamente tra quelle che sono nella loro Area Holding. Possono essere usate sia le carte che le miniature, conforme. Quando entrambi i giocatori hanno scelte le loro truppe vengono rivelate simultaneamente e incomincia la battaglia. (vedere capitolo successivo per maggiori dettagli).

**NOTA: I Villici non possono essere scelti per combattere.**

## Bruciare una Carta

Un giocatore può scegliere di passare e scartare quindi una qualunque carta tra quelle in mano e dichiarare che non effettuerà alcuna azione nel turno corrente.

## IX. BATTAGLIA

Quando un giocatore gioca una carta "Attaccare", ha luogo una battaglia. Le battaglie si risolvono come segue:

A. L'attaccante sceglie un avversario che gli sia adiacente sul tavolo e indicata anche quale Area vuole attaccare. B. Entrambi i giocatori selezionano unità tra quelle disponibili (cioè che siano presenti nella loro Area Holding) e le rivelano simultaneamente.

C. Entrambi i giocatori selezionano una Battle Card (unità) tra quelle scelte precedentemente.

D. La battaglia viene risolta in diversi round di Battaglia. Ciascun round consiste nei seguenti passi:

**PASSO 1.** *Ciascun giocatore segretamente sceglie una unità (Battle Card) da mandare all'attacco. Questa carta è piazzata coperta davanti al giocatore che la gioca.*

**PASSO 2.** *Quando entrambi i giocatori hanno scelto una carta da giocare la scoprono simultaneamente rivelando quale unità sia la carta. In ogni carta viene specificato il numero di dadi che l'unità tira, abilità speciali (se ci sono) che possono avere effetto nella risoluzione del round di battaglia in corso::*

- Il numero nel quadrato bianco nell'angolo in alto a sinistra indica quanti dadi tira di base l'unità.
- Le abilità speciali descritte dell'unità selezionata danno bonus che vengono applicati al battaglia in corso:

1.) Un giocatore riceve il bonus quando ha una dicitura: "+" - numero - "tipo". Il "tipo" deve essere anche nella dicitura che specifica l'unità avversaria scelta per combattere in questo round di combattimento.

**ESEMPIO:** *Se un giocatore gioca una carta con il bonus "+4 contro i Volanti" e la carta dell'avversario è una unità Volante, allora il bonus si applica facendo tirare 4 dadi aggiuntivi all'unità.*

2.) Certi bonus vengono anche applicati in seguito a dei Poteri Divini.

3.) Il difensore può aggiungere 2 dadi extra ad ogni round di combattimento se ha costruito nella sua Città le Mura o le Torri se difende l'Area Produzione.

**PASSO 3.** *Dopo che entrambi i giocatori hanno calcolato il numero di dadi che devono tirare, li tirano. Ogni dado va a segno se da un "6". Il giocatore che ha tirato più "6" vince lo scontro (o round di combattimento) e la unità avversaria viene eliminata. Se entrambi i giocatori hanno tirato lo stesso numero di "6" tutti i dadi di entrambi i giocatori vengono ritirati, questo finché non si determina un vincitore.*

**PASSO 4.** *Se entrambi i giocatori decidono di continuare la battaglia, chi ha vinto il precedente round riprende la sua carta unità e entrambi i giocatori scelgono un'altra carta unità tra quelle che hanno in mano (è possibile scegliere qualunque*

*carta unità anche quella appena usata e vincitrice nel round precedente. Si ritorna quindi al Passo 1 e si ricomincia un nuovo round fino all'eliminazione di tutte le unità dell'avversario o fino ad una ritirata.*

## **Ritirata**

Prima di ogni round (e prima che le Carte Unità siano rivelate) un qualunque giocatore in guerra potrà dichiarare di ritirarsi con tutte le sue unità (questo include anche il primo round). Chi si ritira perde la battaglia.

## **Vincere una Battaglia**

La battaglia finisce quando un giocatore si ritira o quando un giocatore non ha più unità da giocare. Il giocatore con unità ancora in gioco vince.

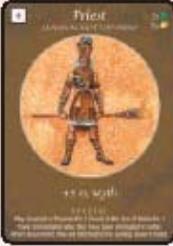
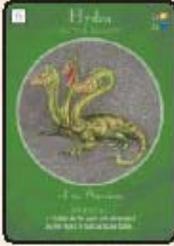
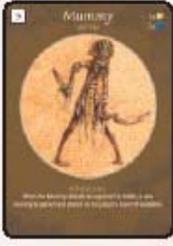
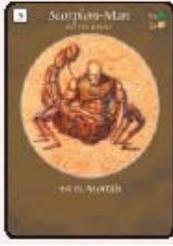
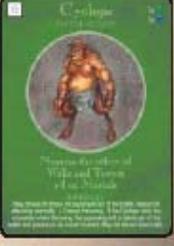
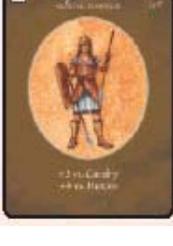
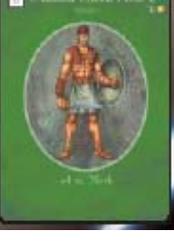
### ***Quando una battaglia finisce:***

- 1. Tutte le unità sopravvissute ritornano nella Area Holding del giocatore.**
- 2. Il vincitore prende tutti i cubi che si trovano in quel momento nella Carta Punti Vittoria Ultima battaglia vinta.**
- 3. Se il vincitore della battaglia è il giocatore che ha giocato la carta "Attaccare" (in pratica l'attaccante), allora scegliere di distruggere un costruzione (o due), di prendere un tassello terreno (o farlo scartare) oppure di rubare 5 risorse a sua discrezione (eccetto i punti vittoria), a seconda di cosa ha attaccato.**

## ESEMPIO DI BATTAGLIA

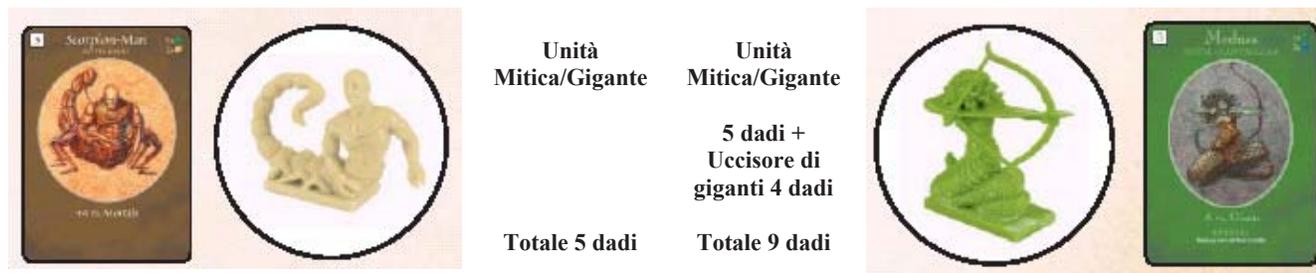
Il giocatore Egiziano gioca una carta “Attaccare” 4 e annuncia che il giocatore è il suo bersaglio. Dichiaro inoltre che attaccherà l’Area Produzione del giocatore Greco. Entrambi selezionano segretamente 4 unità per la battaglia tra quelle presenti sulle rispettive Aree Holding. Entrambi dichiarano che sono pronti a combattere. Scoprono le carte simultaneamente, una rapida occhiata e poi ognuno sceglie l’unità con la quale combatterà il suo primo round di combattimento.

Le carte dei Giocatori:

EGIZIANO			GRECO	
		<b>1 PRETE</b>	<b>1 IDRA</b>	
		Eroe	Unità Mitica/ Gigante	
		<b>1 MUMMIA</b>	<b>1 MEDUSA</b>	
		Unità Mitica	Unità Mitica/ Gigante	
		<b>1 UOMO SCORPIONE</b>	<b>1 CICLOPE</b>	
		Unità Mitica/ Gigante	Unità Mitica/ Gigante	
		<b>1 LANCIERE</b>	<b>1 EROE CLASSICO</b>	
		Unità mortale	Eroe	

## ROUND 1

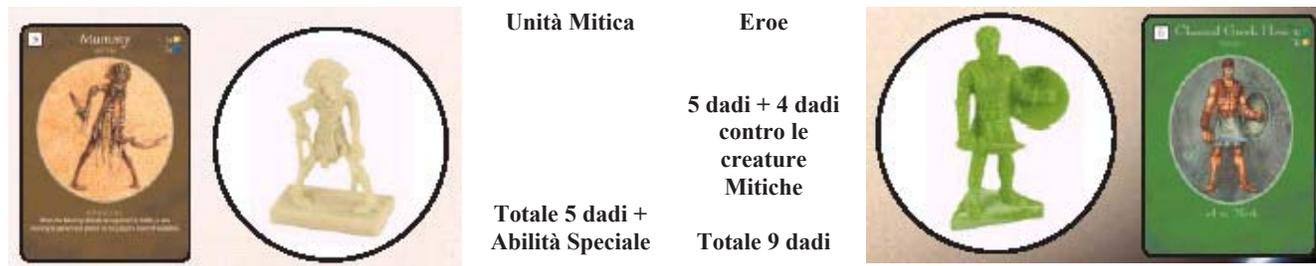
Ciascun giocatore seleziona una sua unità per combattere, la piazza coperta davanti a se ed entrambe le carte dei giocatori vengono rivelate simultaneamente. Il giocatore Egiziano ha scelto l'Uomo Scorpione, il giocatore Greco ha scelto Medusa. L'Egiziano è nei guai: primo perché Medusa è un uccisore di giganti ( e l'Uomo Scorpione è un gigante), secondo perché Medusa vince anche se c'è un pareggio (ossia se entrambi i giocatori hanno ottenuto un numero pari di "6").



*Il combattimento è simultaneo: l'Egiziano tira 5 dadi, il Greco 9. L'Egiziano ottiene 1,2,3,4,4, e 5 tutti mancati, il Greco invece ottiene 1,2,2,2,5,5,6,6, e 6. Totale Egiziano 0 Greco 3, il Greco vince e l'Uomo scorpione viene eliminato.*

## ROUND 2

Entrambi i giocatori decidono di rimanere nella battaglia, così ciascuno sceglie una carta unità. L'Egiziano sceglie di nuovo la Mummia, mentre il giocatore Greco sceglie il suo Eroe Classico. L'Eroe (+4 contro le creature mitiche) guadagna 4 dadi extra contro la Mummia, quindi la Mummia ne tira 5 dadi mentre l'Eroe ne tira 9. La Mummia ha la sua abilità speciale che permette in caso di vittoria di prendere un'altra Mummia dalla riserva e posizionarla nell'Area Holding del giocatore Egiziano (a prescindere dall'esito della battaglia conta per questa regola speciale solo il risultato del round). Quindi se riesce a sconfiggere l'eroe del giocatore Greco non solo avrà sconfitto una delle più potenti unità del gioco, ma anche avrà a disposizione una nuova mummia da mettere nella sua Area Holding (non in mano).



*L'Egiziano tira e ottiene 3,3,3,4 e 6, un colpito.*

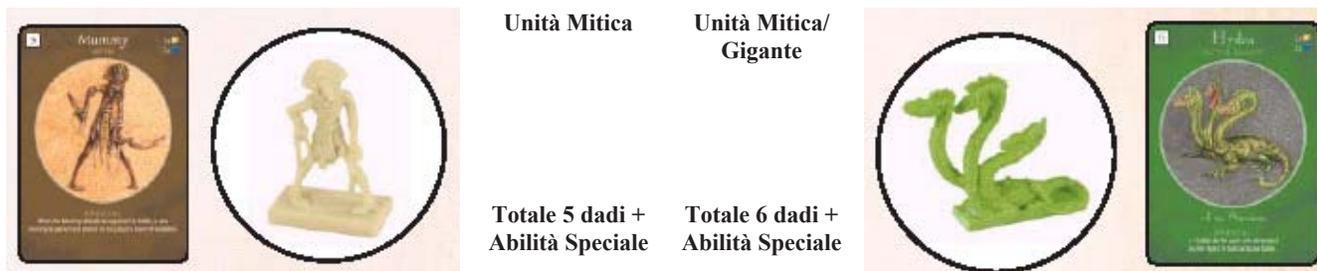
*Il Greco tira e ottiene 1,1,2,3,3,3,4,5 6, un colpito.*

*Si ritirano i dadi e l'Egiziano ottiene 4,4,6,6 e 6, tre colpiti. Il Greco invece ottiene 1,1,2,2,3,4,5,6 6, due colpiti.*

*L'egiziano elimina l'Eroe del giocatore Greco, prende una nuova Mummia dalla sua scorta delle unità e la piazza nella sua Area Holding.*

### ROUND 3

I giocatori decidono di continuare la battaglia. Quindi scelgono una carta tra quelle che hanno in mano e la scoprono simultaneamente.. L'Egiziano ha scelto la Mummia, mentre il Greco ha scelto l'Idra. L'idra ha una abilità speciale: guadagna un dado extra per ogni unità ha eliminato nel corso di una battaglia (appena la battaglia finisce il bonus dell'idra si perde, alla prossima battaglia partirà coi suoi dadi base, normalmente). Così se sconfiggerà la Mummia la prossimo round potrà combattere con 7 dadi. La Mummia ha sempre la sua abilità speciale.



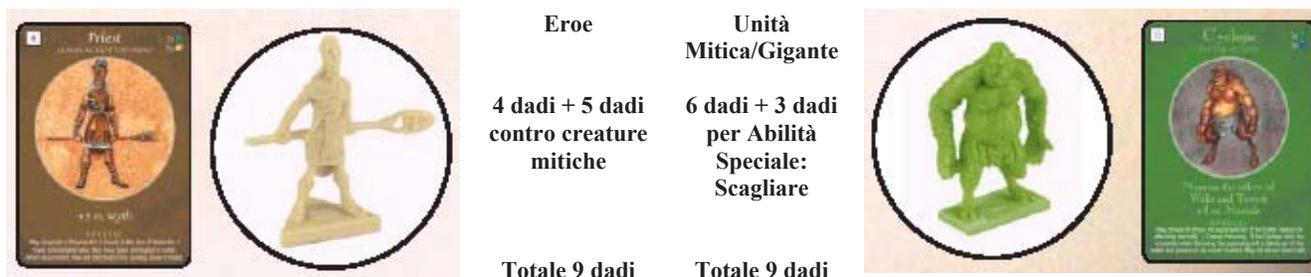
*L'Egiziano tira i suoi dadi e ottiene 1,2,4,4 e 6.*

*Il Greco tira e ottiene 1,2,2,4,5 e 6.*

*Altro pareggio i giocatori ritirano tutti i loro dadi. L'Egiziano ottiene 4,4,4,5,6 e 6, mentre il Greco ottiene 4,4,5,6,6 e 6. Risultato 3 a 2 per il Greco. La Mummia viene eliminata, l'Idra vince un dado extra nei successivi round di questa battaglia (se ne avrà ancora l'occasione....). Per ricordare questo dado extra potete usare un cubo risorsa da mettere o sulla carta o sulla miniatura. Ricordatevi di togliere tutti i cubi risorsa usati per mostrare i dadi extra dell'Idra alla fine della battaglia.*

### ROUND 4

Ancora nessuno si ritira. Il giocatore Egiziano deve scegliere solo tra il Lanciere e il Prete, mentre il greco può scegliere tra il Ciclope, Medusa e l'Idra. L'egiziano sceglie l'eroe, mentre il greco sceglie il Ciclope. Questa unità ha una abilità speciale: permette di prendere l'unità avversaria (purché non sia gigante) e scaraventarla lontano (fuori dalla battaglia) . Se il Ciclope sceglie questa opzione potrà usufruire di un bonus di + 3 dadi, ma l'unità avversaria non sarà eliminata verrà solo spostata nell'Area Holding del giocatore sconfitto (che comunque non potrà più utilizzarla in questa battaglia).



*Il giocatore Greco sceglie di usare il potere speciale del Ciclope arrivando a 9 dadi. L'Egiziano ottiene un solo "6" mentre il Greco ottiene ben due "6". Il risultato parla chiaro: il Prete sollevato e gettato via fuori dalla battaglia nell'Area Holding del giocatore Egiziano.*

*Il giocatore egiziano deve affrontare 3 creature mitiche del giocatore Greco avendo a disposizione una solo unità peraltro mortale. Decide di ritirarsi con discrezione e quindi il Greco vince la battaglia.*

*Il giocatore greco toglie dall'idra il cubo risorsa che segnalava il dado extra e lo ritorna alla banca. Entrambi i giocatori infine riportano nelle rispettive Aree Holding le unità sopravvissute.*

## X. FINE DEL GIOCO E VINCITORE

### Fine del Gioco

Il gioco finisce immediatamente quando si verificano una delle due seguenti condizioni:

Quando un giocatore costruisce la Meraviglia, OPPURE

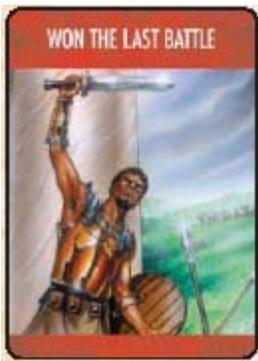
Alla fine di un turno in cui è stato posizionato l'ultimo cubo vittoria su una carta vittoria.

NOTA: Nell'eventualità di cui sopra la fase Deterioramento non sarà giocata.

Quando una di queste due condizioni si verifica il gioco finisce, i punti vittoria sulle carte vittoria vengono assegnati e ogni giocatore conta i suoi punti vittoria. Ogni cubo rosso vale 1 punto. Il giocatore con più punti vince. Se c'è parità si contano i cubi risorsa (non vi è nessuna distinzione: solo il numero totale), chi ne ha di più vince.

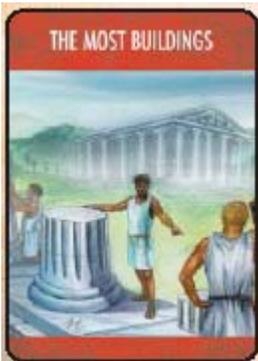
### I Cubi Punti Vittoria

*I punti Vittoria possono essere guadagnati in 5 modi diversi:*



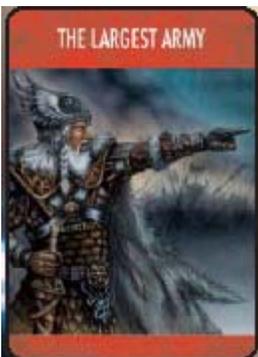
#### ***VINCENDO BATTAGLIE***

Alla fine di ogni battaglia il giocatore che ha vinto prende tutti i cubi Vittoria sopra la carta Vittoria "Ultima Battaglia" e li posiziona nella sua Area Holding. Non gli potranno essere più sottratti.



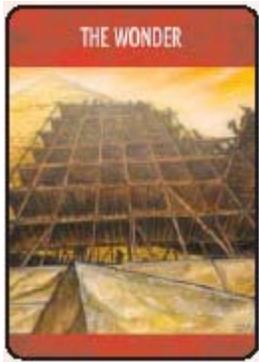
#### ***SE SI HA ALLA FINE DEL GIOCO "PIÙ COSTRUZIONI"***

Il giocatore che ha più costruzioni nella sua città alla fine del gioco prende tutti i cubi Vittoria sopra la carta (Più Costruzioni". Se ci sono più giocatori a parità di costruzioni nessuno prende i punti Vittoria.



#### ***SE SI HA ALLA FINE DEL GIOCO "L'ARMATA DI GRANDE"***

Il giocatore che ha più unità (no Villici) alla fine del gioco prende tutti i cubi Vittoria sopra la carta "Armata più Grande". Se ci sono più giocatori a parità di numero di unità nessuno prende i punti Vittoria.



***SE SI È COSTRUITO LA MERAVIGLIA***

Il giocatore che ha costruito la Meraviglia prende tutti i cubi Vittoria sopra la carta “La Meraviglia”. Se la Meraviglia non è stata costruita da nessuno, allora nessuno prenderà questi punti.

***SCAMBIANDO I CUBI FAVORE DIVINO CON PUNTI VITTORIA (8:1)***

Un giocatore che ha costruito nella propria città un Grande Tempio può scambiare 8 cubi blu (Favore Divino) per 1 cubo vittoria, ma solo quando gioca una carta Azione “Commerciare”. Si possono scambiare tutti i cubi Favore Divino che si vuole (ma sempre in proporzione 8 a 1). Questa è un’azione supplementare, quindi se viene giocata una carta “Commerciare” è possibile effettuare lo scambio programmato normalmente prima di quello aggiuntivo (in pratica è possibile effettuare prima uno scambio secondo le regole normali e quindi magari prendere risorse blu e poi scambiare le risorse blu in punti vittoria).

## XI. SEMPLICE TURNO DI GIOCO

Andrew, Bill, and Christine incominciano il terzo turno del gioco. Andrew è l'Egiziano e incomincia a giocare questo turno, seguito da Bill (Greco) e Christine (Vichingo). Andrei è avanzato nell'Età Classica mentre gli altri due sono ancora a quella Arcaica.

### Piazzamento dei cubi Vittoria

Ciascuno prende un cubo rosso dalla banca e lo piazza su una carta Vittoria. Andrew (per primo) lo piazza sulla carta "Meraviglia", segue Bill (secondo ordine di gioco) che lo pone sulla carta "Più Costruzioni", infine Christine che come Bill lo pone sulla carta Vittoria Più Costruzioni".

### Pescare le Carte Azione

Ogni giocatore pesca le sue carte azione per il turno. Andrew pesca 5 carte (è nella Età Classica). Vuole essere sicuro di poter Raccogliere e Reclutare e quindi scegliere queste due azione dal mazzo delle carte Permanenti Azione e poi ne pesca 3 dal mazzo delle carte Random Azione. Trova una carta Commercio che però gli permette di scambiare solo per una risorsa e un Esplorare che gli permette di scegliere un tassello terreno tra tanti quanti sono i giocatori (3), ma col rischio di dover dare un buon tassello terreno almeno ad un altro giocatore. Infine pesca una carta Nuova Età che è anche una carta dio (Signore del Chaos).

Bill vuole Esplorare, Raccogliere e Costruire in questo ordine, quindi sceglie queste tre carte dal suo mazzo Carte Permanenti azione. Poi pesca una carta dal suo mazzo Carte Random Azione. Pesca una carta Raccogliere che è anche un potere divino (Ade, dio degli inferi).

Christine pianifica che esplorerà, raccoglierà e avanzerà nell'Età Classica. Quindi prende le carte giuste dal suo mazzo di Carte Permanenti Azione e ne pesca una ultima dal mazzo delle Carte Random Azione. Sfortunatamente è una carta Reclutare, lei no aveva pianificato di reclutare in questo turno, probabilmente non userà questa carta.

### Round 1

Andrew gioca "Esplorare". Pesca 3 tasselli terreno a caso dal mucchio già mischiato di tasselli terreni e li piazza scoperti sul centro del tavolo. Ci sono: Deserto (2 Favori), Bosco (2 Cibo), Deserto (1 Oro). Tutti i deserti sono buoni per il giocatore Egiziano quindi Andrew prende il tassello foresta più appetibile per gli altri giocatori che hanno pochi spazi di deserto nella loro Area di Produzione. I suoi avversari però non possiedono spazi liberi di deserto e eventualmente li avessero se li voglio conservare per evitare di non avere più spazi liberi di deserto. Nessun dei suoi avversari approfitta del suo Esplorare, non prendendo niente. I due tasselli di deserto vengono quindi girati e rimescolati insieme agli altri tasselli terreno.

Bill, che ha bisogno di Cibo ma su un terrenop iù fertile sceglie di giocare Esplorare 4. Scopre quindi 4 tasselli terreno: Fertile (2 Cibo), Montagna (1 Cibo), Bosco (1 Cibo), Palude (1 Cibo). Bill non ha esitazione e prende il tassello fertile, poi tocca a Christine che sceglie il tassello Montagna, infine Andrew prende il tassello Palude di cui è pieno alle foce del Nilo.

Christine decide di Raccogliere. Vuole avanzare verso l'età Classica quindi ha bisogno di risorse, l'unica di cui è poco provvista è il Legno. Quindi decide che si raccoglierà Legno. Christine ha anche un Villico nella sua Area Holding (per una casa costruita nei turni precedenti) e lo piazza come suo diritto sui un tassello terreno, ovviamente che produca Cibo. Ha anche un altro Villico sistemato però su un tassello terreno che produce Cibo. Poiché ha giocato una carta Raccogliere può risistemare il Villico già presente nella sua Area Produzione e lo pone su un tassello terreno che produca Legno. Raccoglie quindi il suo legno aggiungendo due extra cubi risorsa Legno per ogni Villico posizionato su un tassello terreno che produca Legno. In totale arriva a 5 Legno quindi prende 5 cubi marroni dalla banca e li posiziona nella sua Area Holding. Poiché però ha anche una Miniera d'Oro costruita nella sua città Christine prende anche 2 cubi di oro. Poi tocca a Andrew che raccoglie solo 3 cubi Legno e infine Bill.

### Round 2

Andrew decide di giocare la sua carta Raccogliere. Sceglie di raccogliere nel deserto visto che lui ne ha molti mentre i suoi avversari molto pochi. Andrew muove il suo Villico in un tassello deserto che produca Oro e quindi raccoglie 4 Favori Divini e 3 Oro. Bill ha solo un tassello deserto che gli produce 2 Favori divini: questo è quello che raccoglie 2 Favori Divini. Christine ha solo un tassello terreno deserto che produce 1 Oro e quindi raccoglie solo un cubo d'Oro. Da notare che Christine non prende i 2 Ori aggiuntivi per la Miniera d'Oro nella sua città, visto che non ha giocato lei la carta.

Bill decide di usare il suo potere divino. Paga il costo della carta (1 Favore Divino) alla banca e può ora usufruire dell'aiuto divino: può scambiare una sua unità mortale per sette risorse di sua scelta. Sceglie di

sacrificare una sua unità Toxotes (arcieri) e prende 7 risorse dalla banca. Infine decide di usare anche l'azione della carta (Raccogliere). Sceglie le colline come tipo di terreno da cui raccogliere, e quindi tutti i giocatori raccolgono ciò che producono le loro colline. Christine gioca la carta Nuova Età, paga 4 risorse per ogni risorsa (Cibo, Legno, Favore Divino e Oro) e si ritorva nella Età Classica.

### **Round 3**

Andrew gioca la carta Reclutare con valore 2. Può ora assoldare 2 nuove unità. Decide di assoldare un Prete (è l'eroe dell'Età Classica Egiziano) e una Fenice. Paga il costo delle due unità in risorse alla banca prende le miniature corrispondenti e lo posiziona nella sua Area Holding. Ora la sua armata è davvero forte e potrà al prossimo turno attaccare Christine con una azione raid (risorse: bersaglio Area Holding).

Bill gioca una carta Costruzione con valore 1. Sceglie di costruire una Casa, paga il costo della costruzione, prende una Casa dal mucchio dei tasselli costruzione e lo piazza nella sua città. Prende subito un nuovo Villico e lo posiziona nella sua Area Holding. Non lo può subito mettere nell'Area Produzione su un terreno di sua scelta deve aspettare di aver giocato una carta Raccogliere.

Christine vede che l'armata di Andrew è decisamente forte e minacciosa. Ha in mano un provvidenziale Reclutare che gli permetterebbe di arruolare ben 3 unità. Ma vede che le sue risorse scarseggiano a causa dell'avanzamento all'Età Classica, decide quindi di giocare la carta Esplorare e di conservare la carta Reclutare per il turno successivo (in vista anche del fatto che Christine giocherà il turno prima di Andrew...).

### **Deterioramento**

Tutti e tre i giocatori ora guardano la loro Area Holding per vedere se hanno più di 5 risorse di ogni risorsa. Andrew è il solo giocatore che ne ha: ha 7 Oro. A questo punto deve assolutamente eliminare due cubi risorsa di Oro e rimmetterli a disposizione nella banca. Andrew si ripromette di costruire nel prossimo turno un Magazzino così da alzare il limite fino a 8 (lo avesse già fatto non avrebbe dovuto perdere due risorse di Oro.....).

### **Scarto**

Ogni giocatore ora può scegliere se conservare le carte rimaste o scartarne alcune o tutte. Le carte che si decideranno di conservare conterranno per il totale delle carte che si potranno avere in mano il turno seguente, conterranno insomma per il numero massimo di carte consentito dall'età in cui si troveranno i singoli giocatori. Andrew scarta una carta "Commerciare", ma conserva una carta Azione molto importante: "Nuova Età" + potere divino (quindi avendone conservata una al prossimo turno dovrà pescare al massimo 4 carte per raggiungere il limite di 5 imposto dall'Età Classica in cui si trova). Bill scarta una carta "Raccogliere", ma è una carta Permanente non Random quindi la ripone sul mazzo delle carte Permanenti (insieme alle altre 2 carte Permanenti che ha giocato in questo turno). Christine sceglie di conservarsi una carta "Reclutare", e quindi al prossimo turno pescherà 4 carte visto che ora è anche lei nell'Età Classica.

### **Rotazione Primo Giocatore**

Bill sarà il primo giocatore per il prossimo turno. Poi Christine e per ultimo Andrew.