

SID MEIER'S CIVILIZATION: THE BOARDGAME

INTRODUZIONE

Benvenuto gran comandante! Stai per condurre il tuo popolo attraverso millenni nel futuro. Diplomazia, guerra, crescita economica e sviluppo tecnologico sono gli strumenti a tua disposizione. Mantieni equilibrati tutti e quattro e vedrai i tuoi sudditi prosperare. Fallisci e vedrai la tua civilizzazione venir coperta dalla polvere del tempo.

“Sid Meier’s Civilization: The Boardgame” è basato sul famoso gioco per PC. Il gioco da tavolo ti consentirà di giocare con fino ad altri 5 giocatori. “Sid Meier’s Civilization: The Boardgame” è un gioco molto più corto – esso può essere terminato in una seduta. Ma come il classico su cui è basato, il gioco da tavolo ti presenta diverse opzioni e devi scegliere saggiamente. Il comandante di successo bilancerà espansione, crescita economia, commercio, ricerca, diplomazia e forza militare. Iniziamo: la fama e la prosperità aspettano!

DESCRIZIONE GENERALE

“Sid Meier’s Civilization: The Boardgame” ripercorre 4 “ere”. La prima è l’era Antica, seguita dall’era Medioevale, poi dall’era Industriale e, finalmente, dall’era Moderna. Ogni era ha proprie unità militari, sviluppi cittadini, tecnologie, meraviglie del mondo, ed ognuna è superiore a quelle dell’era precedente.

LE REGOLE

“Sid Meier’s Civilization: The Boardgame” ha 2 diversi set di regole e quindi 2 diversi modi di giocare:

- le Regole Standard: fatte per un veloce ~~ed eccitante~~ (ne dubito ...; n.d.t.) gioco di crescita civilizzatrice ed iterazione;
- le Regole Avanzate: includono più dettagli senza sacrificare la giocabilità. Con l’aggiunta di maggiori dettagli, le regole avanzate son più simili al gioco per PC.

Le regole avanzate sono costruite su quelle standard. Quando sorgono conflitti, le regole che state usando prevalgono su qualsiasi altra informazione contrastante dell’altro tipo. Per esempio, se state usando le regole avanzate e la produzione è descritta in modo diverso rispetto alle regole standard, ignorate le regole standard.

CONTENUTO

Ogni copia di “Sid Meier’s Civilization: The Boardgame” contiene:

- 1 mappa di 36 x 46 pollici;
- 6 serie di pedine in plastica, in 6 colori diversi;
- 8 serie di pedine in plastica di color marrone chiaro;
- 1 scheda di segnalini di monete e di esplorazione da staccare;
- 78 carte di tecnologia e meraviglie (15 t. antiche, 10 t. medioevali, 10 t. industriali, 18 t. moderne, 7 m. del m. antiche, 5 m. del m. medioevali, 5 m. del m. industriali, 8 m. del m. moderne e 2 carte bianche che potete usare come riserva);
- 61 carte quadrate di città [5 per ciascuna risorsa (= 40) , 17 senza risorsa e 4 carte bianche di riserva];
- 64 carte quadrate di sviluppo cittadino;
- 3 carte quadrate di fertilità;
- 1 tabella della tecnologia (“Technology Flow Chart Card”);
- 1 tabella di riferimento (“Reference Card”);
- 4 dadi (2 rossi e 2 bianchi);
- 1 manuale delle regole.

La plancia di gioco

La plancia di gioco è divisa in spazi ai fini di movimento e produzione. Gli spazi di terra, come Orinoco o Gobi, son chiamati territori. Gli spazi blu sono oceani e sono detti zone di mare.

Le pedine

Nel gioco ci sono 4 tipi di pedine: insediamenti (in 4 livelli), unità militari (di 16 tipi), coloni e portabandiera.

Insediamenti

Gli insediamenti sono il fondamento di ogni civiltà. La gente vive negli insediamenti e, quando la civiltà cresce, anche i loro insediamenti si espandono. Ci sono 4 diversi livelli di insediamenti:

- villaggio (insediamento di livello 1);
- paese (insediamento di livello 2);
- città (insediamento di livello 3);
- metropoli (insediamento di livello 4).

Importante! Una volta costruito un insediamento, non lo potete spostare.

Unità militari

Le unità militari sono armate o veicoli. Ci sono unità specifiche per ciascuna era. Le armate ed i veicoli di un'era precedente restano sulla plancia e funzionano ancora ma sono meno potenti di quelle dell'era corrente.

Le armate sono distinte in fanteria, cavalleria ed artiglieria. I veicoli sono distinti in flotte ed aerei.

La tabella sottostante indica i vari tipi di unità suddivisi per tipo ed era:

ERA	ARMATE			VEICOLI	
	Fanteria	Cavalleria	Artiglieria	Flotte	Aerei
Antica	Uomo con spada	Uomo a cavallo	Catapulta	Galea	
Medioevale	Uomo in armi	Cavaliere	Catapulta	Caravella	
Industriale	Moschettiere	Dragone	Cannone	Fregata	
Moderna	Mitragliere	Carro armato	Obice	Corazzata	Caccia

Durante il vostro turno, potete muovere le vostre unità militari sulla mappa:

- le armate possono muovere in una qualsiasi territorio adiacente o imbarcarsi su una nave in una zona di mare adiacente (1 punto movimento);
- gli aerei possono attraversare sino a 3 regioni di terra e/o di mare adiacenti (3 punti movimento);
- le galee possono muovere in una qualsiasi zona di mare adiacente (1 punto movimento);
- le caravelle e le fregate possono attraversare sino a 2 zone di mare adiacenti (2 punti movimento);
- le corazzate possono attraversare sino a 3 zone di mare adiacenti (3 punti movimento).

Solo le unità militari possono combattere battaglie. Per imparare come si combattono le battaglie, vedete la sezione "combattere battaglie" del set di regole che state usando.

Nota: le flotte non possono attaccare direttamente le armate, né le armate possono attaccare le flotte.

Coloni

I coloni sono simili alle armate. La maggiore differenza è che non possono combattere battaglie. Se un colono resta solo nello stesso spazio in cui si trova una armata nemica, l'armata nemica può distruggere il colono. I coloni non partecipano alle battaglie e non possono catturare una città nemica anche se indifesa. Comunque, i coloni sono molto importanti: essi sono gli unici pezzi in gioco che potete usare per esplorare territori e per costruire gli insediamenti.

Quando i vostri coloni terminano il movimento in un territorio con un segnalino di esplorazione a faccia in giù, potete subito prenderlo e visionarlo, senza curarvi della presenza di altre unità. I segnalini di esplorazione indicano se il territorio contiene risorse, terreno speciale, una civiltà minore o altri eventi speciali. Questi sono spiegati in maggior dettaglio sotto, nella sezione delle regole "segnalini di esplorazione".

Potete costruire insediamenti durante la fase di *acquisto* (v. *errata 2.2.; n.d.t.*) del turno di gioco. Per farlo, sostituite il colono con un villaggio. Trovate ulteriori informazioni nella sezione "*fase di acquisto*" (v. *errata 2.2.; n.d.t.*) delle regole standard ed avanzate. **Ci può essere 1 solo insediamento per ciascun territorio!**

I coloni possono muovere per 2 territori adiacenti (2 punti movimento).

Portabandiera

Tutte le unità militari sono dello stesso colore (al fine di massimizzare il mescolare le unità).

I portabandiera sono usati per indicare il possesso delle unità militari. Quando muovete le vostre unità militari in un territorio (o zona di mare) che non contiene una delle vostre città, ponete con esse un portabandiera per indicare che vi appartengono. Oltre questa funzione di riconoscimento, i portabandiera non hanno altre funzioni nel gioco.

I segnalini di gioco

In "Sid Meier's Civilization: The Boardgame" vi sono 2 diversi tipi di segnalini:

- segnalini di esplorazione (CIV);
- monete.

Segnalini di esplorazione

I segnalini di esplorazione sono ciò che i vostri coloni possono scoprire in un territorio. Ve ne sono 4 tipi:

- risorse (il giocatore può decidere se rivelarli o meno, a sua discrezione);
- eventi (vanno rivelati immediatamente a tutti i giocatori);
- terreni (vanno rivelati immediatamente a tutti i giocatori);
- nessun incontro (il giocatore può decidere se rivelarli o meno, a sua discrezione).

Risorse

Ci sono 8 differenti tipi di risorse che potete trovare sui segnalini di esplorazione: vino (wine), cavalli (horses), ferro (iron), gemme (gems), spezie (spices), petrolio (oil), carbone (coal) e metalli rari (rare metals).

Quando trovate una risorsa, riponete il segnalino di risorsa sul territorio. Esso resta a faccia in giù finché non sia costruito un insediamento in quel territorio. Quando viene costruito un insediamento, girate il segnalino a faccia in su.

Il segnalino rimane nel territorio ed il possessore dell'insediamento riceve 1 carta città con il corrispondente simbolo di risorsa. Notate che nelle regole avanzate le carte città con simbolo di risorsa danno più oro nella fase di produzione.

Eventi

Ci sono 4 differenti tipi di eventi che potete trovare sui segnalini di esplorazione: tecnologia gratuita, tesoro, civiltà minore ed epidemia. Quando trovate un evento, dichiarate di che evento si tratti e rimuovete il segnalino dalla plancia di gioco.

Gli effetti degli eventi sono:

- tecnologia gratuita: i vostri scienziati hanno fatto una grande scoperta! Scegliete immediatamente e gratuitamente una tecnologia dell'era in corso. Se state giocando con le regole avanzate, potete scegliere solo 1 tecnologia di cui son posseduti i prerequisiti;

- tesoro: il vostro colono ha scoperto una ricca ma limitata vena d'oro! Ottenete immediatamente e gratuitamente 10 oro;

- civiltà minore: il vostro colono ha scoperto una civiltà minore. Quando scoprite questo segnalino, chi ha il minor n° di insediamenti ottiene il controllo della civiltà minore (in caso di pareggio, ponete invece una unità di cavalleria dell'era in corso. Questa unità non muove, ma combatte qualsiasi unità entri in questo territorio). Il giocatore pone immediatamente un nuovo villaggio ed una nuova armata nel territorio. Egli può scegliere una qualsiasi tra le unità disponibili dell'era in corso. Questo insediamento non si considera esser stato acquistato in questo turno;

- epidemia: sono foriere di malattie ed i loro effetti crescono con il progredire del gioco. Nell'era Antica le epidemie influenzano solo il territorio in cui è scoperto il segnalino; nell'era Medioevale influenzano il territorio in cui è scoperto il segnalino ed ogni territorio adiacente; nell'era Industriale influenzano il territorio in cui è scoperto il segnalino e tutti i territori adiacenti per due territori; nell'era Moderna, influenzano il territorio in cui è scoperto il segnalino e tutti i territori adiacenti per tre territori.

Gli effetti dell'epidemia sono molto forti: tutte le unità militari ed i coloni nei territori influenzati sono eliminati; diminuite tutti gli insediamenti nei territori colpiti di 1 livello, salvo che non siano villaggi (insediamenti di livello 1). I villaggi non possono essere distrutti dalle epidemie. Gli effetti delle epidemie non si applicano né oltrepassano le zone di mare.

Esempio: siamo nell'era Industriale. Angela ha 1 paese in Tanganika, 1 villaggio in Eritrea, 2 dragoni in Kalahari ed 1 colono con un segnalino di esplorazione a faccia in giù in Funa; Brad ha 1 moschettiere ed 1 cannone in Atlantia ed 1 città in Nigeria; Chris ha 1 colono, 1 cannone ed 1 paese in Euphrates.

Angela decide di guardare il segnalino di esplorazione in Funa e scopre un'epidemia. Angela lo dichiara a tutti i giocatori. Il colono di Angela in Funa ed i 2 dragoni in Kalahari sono eliminati, come lo sono il moschettiere ed il cannone di Brad in Atlantia; il colono ed il cannone di Chris, in Eufrate, sono distanti 3 territori da Funa e perciò sono risparmiati.

Il paese di Angela in Tanganika è ridotto a villaggio, ma il suo villaggio in Eritrea sopravvive perché i villaggi non possono essere ridotti/distrutti dall'epidemia. Anche la città di Brad in Nigeria viene ridotta di 1 livello a paese. Come il colono ed il cannone di Chris in Euphrates, anche il suo paese è lontano 3 territori ed è risparmiato.

Terreni

Terreni diversi possono rendere più facile o più difficile insediarsi in un territorio. Ci son 4 tipi di terreni: deserto, montagne, giungla/foresta e fertile/produttivo. Dichiarate il tipo di terreno e riponete il segnalino nel territorio a faccia in su.

Gli effetti del terreno sono:

- deserto: questo territorio non consente alcun insediamento. Pertanto non potete costruirvi villaggi;

- montagne: questo territorio non consente insediamenti maggiori di un villaggio. Non potete mai sviluppare un villaggio costruito qui;

- giungla/foresta: questo territorio non consente insediamenti maggiori di un paese. Una volta trasformato un villaggio in paese, non potete sviluppare ulteriormente questo insediamento;

- fertile/produttivo: gli insediamenti costruiti in questi territori producono più della media. ~~Collocate un insediamento di livello 2 (paese) nel territorio. Se già vi esiste un insediamento, incrementatene di un il livello (ho cancellato questi due incisi perché in contrasto con le regole avanzate; n.d.t.).~~ Se state usando le regole avanzate, l'insediamento va considerato produttivo. Quindi, nel determinare la produzione di un insediamento posto in questo terreno, considerate il valore fra parentesi che si trova sulla carta di città. Ponete poi una carta "fertile/productive" accanto alla carta città per designare la produttività in più (v. la regola a pag. 5 e l'esempio a pag. 12; n.d.t.).

- nessun incontro: i segnalini di esplorazione con 1 punto su di essi non possiedono alcuna scoperta; potete scegliere se rimuoverli o meno.

Nota: il n° di segnalini "nessun incontro" in una determinata partita può essere diminuito per assicurare maggiori risorse ed incontri. Prima di iniziare il gioco, rimuovete dal mucchio 2 di questi segnalini per ogni giocatore in partita.

I segnalini epidemie, deserti e civiltà minori non hanno alcun effetto e sono ignorati se scoperti in uno dei territori iniziali del giocatore. Rimuoveteli.

Monete

Come nel gioco per PC, la moneta del gioco è l'oro (anche se alcune monete sono di color rame e argento). Le monete si usano per indicare la produzione di ogni civiltà. Quando calcolate la produzione della vostra civiltà nel turno, ottenete

quell'ammontare di oro. Nella fase di acquisto potete usare le monete per acquistare unità militari, coloni, insediamenti, sviluppi cittadini e nuove tecnologie.

Le carte di gioco

In "Sid Meier's Civilization: The Boardgame" ci sono 4 diversi tipi di carte:

- carte tecnologia;
- carte meraviglia;
- carte città;
- carte sviluppo.

Nota: nei 2 set di regole non si usano tutte le carte!

Carte tecnologia

Rappresentano diversi avanzamenti di civilizzazione. Nel gioco ci sono 53 carte tecnologia.

Carte meraviglia

Rappresentano alcuni dei diversi traguardi che la vostra civiltà può raggiungere. Nel gioco ci sono 25 carte meraviglia.

Carte città

Le carte città hanno 2 utilizzi nel gioco:

- nelle regole standard sono usate per rappresentare le risorse. Sono usate solo le carte città con risorsa;
- nelle regole avanzate rappresentano ogni insediamento della vostra civiltà. Ogni volta che fondate 1 insediamento nuovo, otterrete 1 carta città per rappresentarlo. Ponete questa carta davanti a voi, con il bordo "livello 1" in alto.

Carte sviluppo

Rappresentano i diversi edifici che i vostri insediamenti possono avere. Le carte sviluppo sono di 2 tipi: sviluppi di felicità ("*happiness*" – simbolo: *una faccina felice; n.d.t.*) e sviluppi di produttività ("*productivity*" – simbolo: *una rotella; n.d.t.*). Queste carte sono impiegate solo nelle regole avanzate.

Carte di riferimento

In "Sid Meier's Civilization: The Boardgame" ci sono 2 carte di riferimento, 1 "data card" ed 1 "technology flow chart card":

- la "Reference Card" elenca informazioni utili, quali il costo delle unità militari, la loro capacità di movimento, etc. I giocatori possono usarla per un comodo riferimento mentre giocano;
- la "Technology Flow Chart Card" descrive "l'albero delle tecnologie", ovvero quali tecnologie sono richieste prima di poter fare scoperte più avanzate. E' usata solo con le regole avanzate.

Cose da notare:

- se finite gli insediamenti, i coloni o i portabandiera, potete usare quelli di un colore che non è in gioco. Il numero di pedine del vostro colore non è un limite;
- le unità eliminate sono disponibili per esser costruite di nuovo;
- potete cambiare liberamente, in qualsiasi momento del gioco, il vostro oro in tagli di importo maggiore o minore;
- son consentiti e consigliati i negoziati e gli accordi tra giocatori. Comunque non siete obbligati a mantenere la parola data;
- è possibile il movimento tra il bordo sinistro della mappa e quello destro e viceversa. In altre parole la mappa si collega tra i bordi destro e sinistro. E' possibile muovere solamente da Nord Pacific a Nord Pacific, da Mid Pacific a Mid Pacific, da South Pacific a South Pacific e viceversa, al costo di 1 pt movimento come di norma.
- tecnologia "Computers": durante lo sviluppo del gioco è stata cancellata la meraviglia "SETI" ma non il riferimento ad essa su questa carta tecnologia. La meraviglia "SETI" non c'è.
- tecnologia "Miniaturization": aggiungete "Space Flight" come prerequisito di questa carta tecnologia. *Sulla tabella delle tecnologie ci dovrebbe essere una freccia da "Space Flight" a "Miniaturization" (v. errata 0.1 e 2.2; n.d.t.).*
- dopo la scoperta di "Engineering" ("*trebuchet*"), non è più possibile acquistare catapulte (v. errata 2.2; n.d.t.).

LE REGOLE AVANZATE

PANORAMICA DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è di creare la civiltà più estesa, avanzata e potente. Nel vostro turno avrete la possibilità di muovere le vostre pedine, combattere battaglie, commerciare, scoprire nuove tecnologie e costruire nuove unità militari, coloni ed insediamenti. Nelle regole avanzate avrete maggior controllo sul futuro della vostra civiltà, ma dovrete ancora bilanciare con cura tutte le necessità del vostro popolo e le relazioni con le altre civiltà per poter vincere.

Le Ere

Il gioco è suddiviso in 4 ere:

- Antica;
- Medievale;

- Industriale;
- Moderna.

Il gioco inizia nell'era antica. Un'era termina alla fine della **fase** in cui un giocatore ottiene la prima tecnologia disponibile dell'era successiva. La nuova era comincia all'inizio della **fase** seguente.

Quando inizia una nuova era, si hanno diverse conseguenze:

1. tutte le tecnologie non acquistate dell'era precedente costano la metà del loro normale costo di acquisto;
2. tutte le meraviglie del mondo dell'era precedente non hanno più alcun effetto (ma tenetele, perché valgono P.V. alla fine della partita);
3. i costi delle nuove unità e sviluppi aumentano (v. inoltre "acquistare sviluppi cittadini" a pag. 5; n.d.t.).

Carte città

Ognuno dei vostri insediamenti è rappresentato da una carta città. Quando costruite un nuovo villaggio in un territorio con un segnalino di risorsa, ricevete una carta città con la corrispondente risorsa. Se costruite un villaggio in un territorio privo di alcuna risorsa, ricevete una carta città senza risorsa.

Ogni carta città è quadrata, con 4 bordi. Ogni suo bordo corrisponde ad un livello dell'insediamento. Quando costruite un villaggio, prendete una nuova carta città. Ponete la carta di fronte a voi con il bordo "SIZE 1" rivolto verso l'alto. Quando sviluppate l'insediamento a livello 2 (paese) ruotate la carta in modo che il bordo "SIZE 2" sia rivolto verso l'alto.

Ogni carta città ha anche 2 facce: una indica che l'insediamento è felice (faccina gialla felice), l'altra che l'insediamento è infelice (faccina rossa corrucciata). Potete rendere felici gli insediamenti assegnando alcuni sviluppi cittadini di felicità (come Templi e Legislature) o meraviglie (come Cappella Sistina e Suffragio Universale).

Felicità

Tutti gli insediamenti sono inizialmente infelici e devono essere resi felici (eccetto quelli che hanno la risorsa Vino o Gemme - essi sono sempre automaticamente felici). Potete rendere felice un vostro insediamento infelice:

1. scegliendo un insediamento infelice per renderlo il vostro unico insediamento felice gratuitamente (1 solo). Ogni giocatore/civiltà dispone di 1 insediamento felice gratuito oltre a quelli con vino o gemme.
 2. assegnando sviluppi cittadini o meraviglie "happiness" a diversi insediamenti infelici. Ponete semplicemente la carta sviluppo o la meraviglia accanto alla carta città appropriata e girate quest'ultima dal lato infelice a quello felice.
- queste assegnazioni non sono permanenti e possono essere variate in qualsiasi momento;
 - se uno sviluppo o meraviglia ha 2 faccine di felicità su di essa, può essere usata per rendere felici 2 insediamenti.

Nota: le carte tecnologia non possono essere usate per rendere felici gli insediamenti. Le faccine di felicità sulle carte tecnologia indicano che dopo che è stata acquistata quella tecnologia può essere costruito un nuovo sviluppo di felicità.

Esempio: Angela ha 3 insediamenti. Uno di essi è un villaggio su un territorio con una risorsa Vino; un altro è un paese su un territorio con una risorsa Petrolio; il terzo insediamento è un villaggio in un territorio privo di risorse. Angela ha un villaggio che produce Vino, così quell'insediamento è automaticamente felice. Sceglie il suo paese che produce Petrolio come suo insediamento felice gratuito e lo gira sul lato felice. Quindi lascia il suo villaggio senza risorse sul lato infelice. Se costruisse un tempio, potrebbe assegnarlo al suo ultimo villaggio e renderlo felice.

Produttività

I valori su ciascun bordo delle carte città indicano quanto oro le vostre città possono produrre quando raggiungono quel livello. I numeri rossi si usano quasi sempre. I numeri neri, fra parentesi con un piccolo simbolo di rotella, si usano quando all'insediamento è assegnato uno sviluppo cittadino od una meraviglia di produttività (sono quelli che hanno come simbolo una rotella) (ciò vale anche per gli insediamenti su un territorio produttivo, v. capoverso seguente; n.d.t.).

Assegnazione di sviluppi di produttività, carte di terreno produttivo e meraviglie di produttività ai vari insediamenti: ponete semplicemente la carta sviluppo, terreno o meraviglia di produttività accanto alla appropriata carta di città.

Questo insediamento è ora produttivo e può esser usato il numero fra parentesi quando calcolate la produzione di oro della città.

- queste assegnazioni non sono permanenti e possono esser variate in ogni momento (salvo il terreno produttivo; v. sotto);
- se uno sviluppo o meraviglia ha 2 simboli di rotella, esso può esser usato per rendere produttivi 2 insediamenti;
- le carte terreno produttivo (fertile) devono essere assegnate alla carta di città corrispondente all'insediamento sulla plancia (quello che ha il segnalino produttivo nella medesima regione).

Sviluppi cittadini

Gli sviluppi cittadini possono influenzare sia la felicità che la produttività di un insediamento. Gli sviluppi di felicità hanno una faccina felice stampata su di essi, quelli di produttività una rotella. Come le carte città, ogni bordo della carta di uno sviluppo cittadino ha il nome dello sviluppo. Quando acquistate uno sviluppo cittadino, prendete la carta con il nome appropriato stampato su di esso e ponetela di fronte a voi, con il nome dello sviluppo cittadino appena acquistato nella parte alta. Gli altri 3 bordi non contano. E' in gioco solo lo sviluppo sul bordo in alto (dell'era corrente).

Un giocatore non può mai avere un doppiante degli sviluppi cittadini. Ogni giocatore può acquistare solo 1 di ciascuno sviluppo cittadino. Potreste avere 1 castello ed 1 cattedrale, ma non 2 castelli o 2 cattedrali. Inoltre ad ogni insediamento può essere assegnato un solo tipo di sviluppo per ciascun tipo – 1 di felicità ed 1 di produttività.

Per assegnare 1 sviluppo ad un 1 insediamento, ponete semplicemente la carta appropriata accanto all'insediamento cui volete assegnarlo.

Uno sviluppo di felicità vi consentirà di girare la carta città cui è assegnato sul lato della parte felice. Uno sviluppo di produttività vi consentirà di usare il valore di produzione più alto che si trova sulla carta città cui è assegnato (il numero nero fra parentesi). Gli sviluppi cittadini con 2 faccine o 2 rotelle possono influenzare 2 diversi insediamenti.

Gli sviluppi cittadini non possono essere commerciati. Se un vostro insediamento viene catturato, non perdetevi alcuno sviluppo assegnato ad esso. Esso è solo riassegnato ad un'altra carta città o conservato per una successiva riassegnazione.

Acquistare sviluppi cittadini

Gli sviluppi cittadini non diventano automaticamente obsoleti all'inizio di una nuova era. Piuttosto, dopo che inizia una nuova era, ogni volta che viene costruito per la prima volta un nuovo sviluppo cittadino, il giocatore che lo costruisce può scegliere uno sviluppo (dello stesso tipo: felicità o produttività; n.d.t.) scoperto in un'era precedente e renderlo obsoleto. Se non ci sono sviluppi di ere precedenti in gioco, nessuno è reso obsoleto. Quando uno sviluppo cittadino è reso obsoleto, esso è obsoleto per tutti i giocatori. Gli sviluppi cittadini obsoleti non possono essere costruiti e tutti gli attuali possessori di tali sviluppi cittadini devono restituirne le carte (alla banca; n.d.t.). I giocatori potrebbero creare una pila degli sviluppi obsoleti mettendovi una carta per ogni sviluppo obsoleto (con il relativo bordo verso l'alto della carta) (v. errata 1.0).

Tecnologie

Nelle regole avanzate, le tecnologie hanno differenti costi e benefici. Il costo per acquistare ciascuna tecnologia è indicato sulla parte destra della carta tecnologia, all'interno di una moneta di bronzo. Una volta che avete acquistato una tecnologia, ricevete la carta tecnologia e qualsiasi beneficio speciale indicato vicino la parola "Owner:" (*possessore; n.d.t.*).

Potete anche ricevere un affitto ("*royalty*"; *n.d.r.*) da altri giocatori che usano la vostra tecnologia.

Affitti

Ogni unità militare ed ogni sviluppo in gioco è associato ad una tecnologia. Quando (ma non prima) **un qualsiasi** giocatore acquista la tecnologia associata, **tutti** i giocatori possono acquistare l'unità militare o lo sviluppo associato a quella tecnologia. Se però non possedete quella tecnologia e costruite unità militari e/o sviluppi cittadini ad essa associati, una parte dell'oro che pagate per essi va al possessore (*della tecnologia; n.d.t.*). Questa parte (o affitto) è di 5 oro nelle ere Antica e Medievale, di 10 in quelle Industriale e Moderna. Questo affitto è una parte del normale costo, non è un costo in più.

Nota: il possessore della tecnologia non paga questo affitto, ma paga il costo pieno dell'unità o sviluppo alla banca.

Prerequisiti

La maggior parte delle tecnologie hanno prerequisiti e non possono essere acquistate fino a che le tecnologie necessarie che vengono prima di esse non sono state acquistate. Questi prerequisiti sono indicati sulla carta di tecnologia dopo la parola "PREQ:". Il prospetto di tecnologie e prerequisiti può essere visto sul "Technology Flow Chart" (albero delle tecnologie).

Bonus del possessore

La maggior parte delle tecnologie dà al giocatore che le acquista un bonus immediato, normalmente unità militari extra o meraviglie del mondo. Questo bonus è indicato in fondo alla carta tecnologia dopo la parola "Owner:". Il bonus è ottenuto appena la tecnologia è stata acquistata o scoperta.

Le unità ottenute come bonus del possessore devono essere poste su un insediamento, ma non contano (né sono soggette) per i limiti di acquisto (v. errata 2.2; n.d.t.).

Scoperte seminali

Ci sono 4 tecnologie definite scoperte seminali (*le "seminal discoveries" hanno come simbolo una stella; n.d.t.*). Queste tecnologie, oltre a qualsiasi beneficio possano conferire, valgono 4 PV al termine della partita.

Meraviglie del mondo

In "Sid Meier's Civilization: The Boardgame" ci sono 25 meraviglie del mondo. Ricevete le meraviglie del mondo quando ottenete alcune tecnologie. Se ottenete una tecnologia che vi premia con una meraviglia del mondo, prendete la relativa carta e ponetela avanti a voi.

Ogni effetto di quella meraviglia del mondo è immediato. Se acquistate una tecnologia che vi dà una meraviglia del mondo e questa meraviglia a sua volta vi premia con nuove pedine, ricevete queste nuove pedine appena ricevete la carta meraviglia del mondo. Se invece la tecnologia vi dà un vantaggio di gioco, ne potete usufruire fino a quando termina l'era della carta meraviglia.

*I bonus in oro derivanti dalle meraviglie (es. Colosso) sono ricevuti durante la fase della produzione (e contano ai fini delle entrate) in ogni turno **salvo** quello in cui tali meraviglie sono inizialmente ottenute (v. errata 2.2; n.d.t.).*

Esempio: Angela acquista "Feudalism". In quel momento riceve la carta meraviglia del mondo "Sun Tsu's Art of War". Poiché essa premia il possessore con 2 unità di fanteria medioevale, lei le riceve e le piazza immediatamente (v. errata 2.2; n.d.t.).

Brad compra "Construction". In quel momento riceve la carta meraviglia "Great Wall". Poiché essa premia il possessore con +2 nelle battaglie in territori con suoi insediamenti, lui riceve quel bonus finché non termina l'era Antica. Quando inizia l'era Medioevale, Brad perde il suo bonus +2 ma ha il solito bonus +1.

Perdere insediamenti

Quando perdete un insediamento a vantaggio di un altro giocatore, questi prende la vostra carta città ma non gli sviluppi o le meraviglie ad essa assegnati (salvo la carta terreno "fertile").

Se perdete il vostro ultimo insediamento, la vostra civiltà è distrutta e siete eliminati dal gioco; in questo caso:

- il giocatore che vi ha eliminato prende tutto il vostro oro e le meraviglie;
- le vostre tecnologie sono messe da parte. Anche se nessuno le possiede, possono essere usate per costruire unità, sviluppi cittadini e come prerequisiti.

SET UP

Durata del gioco

Prima di piazzare, decidete che tipo di partita giocare:

- Breve: dura tra le 2 e le 3 ore;
- Media: dura tra le 3 a le 4 ore;
- Lunga: dura tra le 4 e le 6 ore (*per esperienza personale, tra le 8 e le 12 ore; n.d.t.*).

La partita breve termina nell'era Medioevale. Quando un giocatore acquista una tecnologia dell'era Medioevale, tirate un dado. Se il risultato è uguale o minore al numero delle tecnologie medioevali possedute da tutti i giocatori, il gioco termina alla fine di quel turno.

La partita media termina nell'era Industriale. Quando un giocatore acquista una tecnologia dell'era Industriale, tirate un dado. Se il risultato è uguale o minore al numero delle tecnologie industriali possedute da tutti i giocatori, il gioco termina alla fine di quel turno.

La partita lunga termina quando accade uno dei seguenti 4 eventi:

- conquista totale;
- vittoria diplomatica;
- vittoria militare;
- vittoria tecnologica/spazio.

Le vittorie diplomatica, militare e tecnologica conferiscono ciascuna diversi bonus in P.V. da aggiungere ai normali P.V. assegnati alla fine della partita (v. in fondo "vincere il gioco").

Conquista totale

Se alla fine di un turno vi è un solo giocatore che possiede insediamenti sulla mappa, questi è dichiarato vincitore.

Vittoria diplomatica

Se possedete la meraviglia Nazioni Unite, potete dichiarare che la partita finisce in qualsiasi momento. Alla fine del turno in cui fate la dichiarazione, tutti i giocatori contano i loro P.V. ed è dichiarato il vincitore. *Il conteggio dovrebbe esser fatto al termine della fase di acquisto, anche successiva alla fase in cui si fa la dichiarazione (v. errata 2.2, pag. 15; n.d.t.).*

Vittoria militare

Se possedete la meraviglia Programma Apollo, potete dichiarare che la partita finisce in qualsiasi momento; alla fine del turno in cui fate la dichiarazione, tutti i giocatori contano i loro P.V. ed è dichiarato il vincitore. *Il conteggio dovrebbe esser fatto al termine della fase di acquisto, anche successiva alla fase in cui si fa la dichiarazione (v. errata 2.2, pag. 15; n.d.t.).*

Vittoria tecnologica/spazio

Quando un giocatore acquista la meraviglia Nave Colonia Alfa Centauri, il gioco termina subito alla fine di quella fase.

Nota: la meraviglia Nave Colonia Alfa Centauri è l'unica meraviglia che deve essere acquistata. Una volta che è stata ottenuta la tecnologia Fusione (che consente la meraviglia Alpha Centauri), qualsiasi giocatore può acquistare la Nave Colonia al costo di 200 oro.

Preparazione del gioco

Una volta che avete deciso la durata della partita, mescolate tutti i segnalini di esplorazione e ponetene 1 a faccia in giù su ciascun territorio con un nome della mappa. Senza guardarli, riponetevi i segnalini rimanenti nella scatola del gioco.

Nota: se volete giocare in un mondo che ha più risorse, prima di mischiare e piazzare i segnalini di esplorazione, rimuovete due segnalini “nessun incontro” per ogni giocatore in partita.

Per un gioco più strategico, potete piazzare i segnalini a faccia in su all’inizio del gioco. In questo modo tutti i giocatori conosceranno la posizione delle risorse, etc. e possono giocare di conseguenza.

Date a ciascun giocatore monete pari a 20 oro, 2 villaggi, 2 soldati con spada e 2 coloni del colore scelto.

Ora ogni giocatore tira ora 2 dadi. Chi ha tirato il punteggio più alto inizia per primo. Tirate nuovamente in caso di parità.

Il primo giocatore sceglie una propria regione iniziale. Nel vostro turno farete lo stesso (*procedete in senso orario; n.d.t.*).

Semplicemente piazzate un villaggio, un soldato con spada ed un colono nel territorio che avete scelto. Quando tutti i giocatori hanno scelto un territorio iniziale, l’ultimo giocatore che ha scelto, seleziona un secondo territorio e vi pone il suo secondo villaggio, secondo soldato con spada e secondo esploratore. Il piazzamento continua ora in senso **antiorario**, finché tutti i giocatori hanno due territori iniziali.

Ogni giocatore inizia con una tecnologia Antica. Date “Bronze Working” al primo giocatore. Rimuovete tutte le residue tecnologie antiche che **non** hanno prerequisiti, mescolatele e datene 1 a ciascun altro giocatore.

Esempio: Angela è il primo giocatore e pone 1 villaggio, 1 soldato con spada ed 1 colono in Mississipi. Brad è il secondo giocatore e pone 1 villaggio, 1 soldato con spada ed 1 colono in Steppe. Chris è il terzo ed ultimo giocatore e pone 1 villaggio, 1 soldato con spada ed 1 colono in Gran Chaco. Ora l’ordine è invertito. Chris piazza il suo ultimo villaggio, soldato con spada e colono in Orinoco. Brad viene dopo e sceglie lo Yunnan per il piazzamento delle sue unità residue. Segue Angela che sceglie Mexica come locazione iniziale.

Ora Angela mescola le carte tecnologia “The Wheel”, “Masonry”, “Alphabet/Writing”, “Pottery/Specialization” e “Cerimonial Burial”. Ne consegna 1 a ciascun altro giocatore. Angela riceve “Bronze Working”, Brad “Masonry” e Chris “Pottery/Specialization”.

Ora ognuno gira ora il segnalino di esplorazione nelle proprie locazioni iniziali. Questi segnalini hanno immediatamente effetto. Tuttavia se trovate civiltà minori, deserti e/o epidemie, riponete tali segnalini nella scatola. Questi eventi sono ignorati e non hanno effetto se scoperti durante il setup.

Una volta che tutti hanno piazzato le loro pedine iniziali sulla mappa, tirate di nuovo due dadi. Chi ottiene di più inizia per primo. In caso di parità, tirate ancora. Il gioco continua in senso orario attorno al tavolo.

Adesso siete pronti per iniziare a giocare.

SEQUENZA DEL TURNO DI GIOCO

Un **turno** di gioco è suddiviso in **fasi**. Durante ogni fase tutti i giocatori, a partire dal giocatore iniziale e proseguendo in senso orario, possono svolgere le azioni di quella fase. Quando tutte le fasi sono completate, il turno finisce. Il giocatore a sinistra del giocatore iniziale diventa il nuovo giocatore iniziale e la sequenza del turno viene ripetuta.

Esempio: Angela ha tirato un 11 durante il setup ed è il giocatore iniziale. Brad è seduto alla sua sinistra e Chris è seduto a sinistra di Brad ed a destra di Angela. Dopo aver completato il primo turno di gioco, Brad diventa il giocatore iniziale. Quando termina il secondo turno, Chris diventa il giocatore iniziale. Quando termina il terzo, Angela torna ad essere il giocatore iniziale.

Nota: poiché il giocatore iniziale cambierà nel corso del gioco, potreste voler dare all’attuale giocatore iniziale un qualche simbolo per ricordarvi chi sia.

FASI DEL TURNO

In un turno di gioco ci sono 4 fasi:

1. fase di acquisto (saltarla al primo turno);
2. fase di movimento e battaglie;
3. fase di commercio;
4. fase di produzione.

Ogni fase è descritta in dettaglio qui di seguito.

2) Fase di movimento e battaglie

a) Movimento

Nella fase di movimento e battaglie, potete muovere nessuna, alcune o tutte le vostre unità militari e coloni. Essi possono muovere per tanti spazi quanti sono i loro punti movimento (P.M.). Potete muovere unità in territori o zone di mare in cui si trovano pedine di altri giocatori. Le unità di diversi giocatori possono occupare una singola regione senza combattere.

Si verificano battaglie se un qualsiasi giocatore con unità militari nello spazio dove entrate vuole combattere.

Una volta che iniziate a combattere battaglie non potete più muovere altre pedine! Assicuratevi di aver finito tutti i movimenti prima di risolvere qualsiasi battaglia. Similmente, dopo aver guardato sotto un segnalino di esplorazione, non potete spostare il vostro colono in un altro territorio!

Per muovere armate e/o coloni attraverso zone di mare, dovete avere una flotta nella zona di mare adiacente ad essi. Le vostre armate e coloni devono consumare 1 punto movimento per imbarcarsi o sbarcare da una flotta. Pertanto le armate trascorreranno sempre almeno 1 turno su una flotta, ma è possibile che i coloni si imbarchino e sbarchino da una flotta nello stesso turno.

Esempio: Angela inizia la sua fase di movimento e battaglie con 2 coloni ed 1 catapulte nel territorio di Mekong. Sposta 1 caravella di una zona di mare nello spazio tra Mekong e Tanami. Quindi piazza la catapulte ed i coloni nella zona di mare con la caravella. Angela può:

- muovere i suoi coloni in Tanami senza (n.d.t.) guardare il segnalino di esplorazione che si trova lì, se c'è;
- muovere 1 dei suoi coloni in Tanami, senza (n.d.t.) guardare il segnalino di esplorazione che si trova lì, se c'è, e spostare l'altro colono in Tasmania;
- muovere 1 suo colono in Tanami, senza (n.d.t.) guardare il segnalino di esplorazione che si trova lì, e spostare le sue caravella e catapulte nella zona di mare adiacente a Java e Tasmania;
- muovere i suoi caravella, colono e catapulte nella zona di mare adiacente a Java e Tasmania e poi spostare il colono in Tasmania, senza (n.d.t.) guardare il segnalino di esplorazione che si trova lì, se c'è;
- muovere i suoi caravella, colono e catapulte in un'altra zona di mare e tenere tutti i pezzi nella nuova zona di mare.

Nota: se il colono di Angela avesse iniziato la fase in Himalaya, lei avrebbe dovuto spostarlo prima nel Mekong e poi nella zona di mare con caravella. Non avrebbe potuto muovere il colono in un altro territorio dopo che è entrato nella zona di mare perché lo ha già mosso 2 volte nella stessa fase di movimento e battaglie.

Importante: ogni unità navale può portare sino a 3 armate e/o coloni. Ponete la flotta e i pezzi che sta trasportando gli uni vicini agli altri, per identificare quali flotte stiano trasportando quali unità.

Nota: la mappa del mondo gira dal bordo sinistro al destro. Perciò è possibile muovere dalle zone di mare sul bordo sinistro a quelle sul bordo destro e viceversa.

Movimento aereo

Potete muovere gli aerei sino a 3 spazi adiacenti per turno. Gli aerei devono terminare il loro movimento in un territorio che contenga vostre unità militari e/o un vostro insediamento, **oppure** in una zona di mare che contenga una delle vostre portaerei (*nave moderna di livello 2; n.d.t.*). Un giocatore può avere al massimo 2 aerei per portaerei in una zona di mare alla fine della sua fase di movimento/battaglie. La capacità di portaerei di una nave moderna si aggiunge alla normale capacità di trasportare 3 unità (*di terra; n.d.t.*).

b) Battaglie

Quando avete terminato tutti i vostri movimenti, combattete ogni battaglia dichiarata. Ciò accade in 2 ipotesi:

1. quando avete finito di muovere le vostre pedine, potete dichiarare battaglia negli spazi in cui avete vostre unità militari;
2. quando muovete 1 qualsiasi vostra pedina in uno spazio dove 1 o più giocatori già hanno unità militari, 1 qualsiasi degli altri può dichiarare battaglia. Ponete le vostre pedine sul loro lato per ricordare che è stata dichiarata una battaglia.

Nota: gli altri giocatori devono dichiarare battaglia quando muovete la prima unità nello spazio. Essi devono dichiarare battaglia secondo l'ordine di gioco.

Quando un altro giocatore dichiara battaglia contro di voi, le pedine che sono entrate nello spazio ove è stata dichiarata la battaglia devono fermarsi. Potete comunque muovere qualsiasi pedina che non avete ancora mosso, finché non terminate i movimenti che potete fare. **Tutte le battaglie sono combattute dopo che avete finito di muovere.**

Ciò significa che in una battaglia navale, se intendete invadere un territorio costiero con armate imbarcate su flotte e il nemico ha almeno 1 flotta nella zona di mare adiacente al territorio costiero, egli può attaccare la vostra flotta quando essa entra nella zona di mare e prima che possiate sbarcare le vostre armate (così ponendo termine al vostro movimento). Se la vostra flotta sopravvive a questa battaglia, può esser attaccata ancora da flotte nemiche (ovvero qualsiasi altra flotta dei giocatori) nel loro turno. Comunque nel prossimo turno potete sbarcare le armate nel territorio costiero senza altri problemi. Potete anche uscire dalla zona di mare senza esser attaccati. Il solo momento in cui potete iniziare una battaglia quando non è il vostro turno è quando il giocatore che muove sposta unità dentro lo spazio occupato da vostre unità militari (v. errata 0.1; n.d.t.)

Una volta dichiarata una battaglia, qualsiasi altro giocatore che ha unità militari nello spazio può unirsi ad una delle parti. Tuttavia, per la durata di questa battaglia, tali giocatori cedono il controllo delle unità militari all'originario attaccante o difensore.

Se più di un giocatore nello spazio desidera iniziare una battaglia contro il giocatore che ha spostato le unità militari nello spazio, chi ha più unità militari prende il controllo della battaglia. Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di unità militari, tirate 2 dadi. Il giocatore che ottiene il punteggio più alto controllerà le unità.

Come risolvere le battaglie

Una volta definiti attaccanti e difensori:

1. rimuovete tutte le unità militari dallo spazio dove si sta svolgendo la battaglia;
2. ponete uno schermo tra voi e l'avversario (la "Reference Card" va benissimo);
3. voi ed il vostro avversario scegliete un'unità militare a testa per combattere e la ponete di fronte alle altre;
4. rimuovete lo schermo;
5. tirate il n° di dadi appropriato per le unità militari scelte e aggiungete qualsiasi modificatore al tiro;
6. vince il giocatore che ottiene il risultato più alto. In caso di parità, entrambe le unità sono eliminate.

Una volta che inizia una battaglia, nessuno può ritirarsi! Ripetete le fasi da 2 a 6 (un round di battaglia) finché una delle parti resti priva di unità.

Se combattete con flotte in una zona di mare, tutte le unità militari e/o i coloni trasportati in una flotta eliminata sono anche essi eliminati. Le unità non di flotta in una zona di mare non possono combattere contro flotte (sono carico indifeso).

Nota: le unità aeree sono un'eccezione. Possono combattere e dare supporto alle flotte.

Nota: gli insediamenti possono essere catturati solo quando il possessore non ha unità in quel territorio.

Dadi e modificatori

In ogni battaglia, la pedina scelta da ciascun giocatore tira il relativo n° di dadi e aggiunge gli appropriati modificatori prima di confrontare il totale. Numero di dadi da tirare in base all'era dell'unità militare:

- era Antica: 1 dado;
- era Medievale: 2 dadi;
- era Industriale: 3 dadi;
- era Moderna: 4 dadi.

Ci sono 3 possibili tipi di modificatori che possono esser aggiunti al tiro di dado, se applicabili:

1. Difesa di un insediamento:

Quando (*combattete; n.d.t.*) in un territorio che contiene un vostro insediamento, aggiungete +1 al tiro del dado.

2. Superiorità di battaglia:

Ogni tipo di armata (fanteria, cavalleria, artiglieria) è superiore ad un altro tipo ed inferiore ad un altro. Se il tipo che avete scelto è superiore al tipo scelto dall'avversario, aggiungete il n° dell'era corrente (da 1 a 4) al vostro tiro di dado.

- Cavalleria contro fanteria: aggiungete il n° dell'era corrente al tiro della cavalleria;
 - Fanteria contro artiglieria: aggiungete il n° dell'era corrente al tiro della fanteria;
 - Artiglieria contro cavalleria: aggiungete il n° dell'era corrente al tiro dell'artiglieria.
- (era Antica = 1; era Medievale = 2; era Industriale = 3; era Moderna = 4)

Nota: potete ricordare quali armate sono superiori a quali altre se pensate **C.I.A.** ove C (cavalleria) è superiore a I (fanteria) che è superiore ad A (artiglieria) che (*a sua volta; n.d.t.*), è superiore alla cavalleria.

3. Modificatori delle unità:

Alcuni tipi di unità hanno un modificatore associato ad esse. Questi modificatori sono indicati dopo il segno "+" nella descrizione delle unità sulla carta delle tecnologie o sulla tabella qui sotto.

Sviluppi delle unità militari

Le unità militari non si sviluppano all'era successiva (c'è una pedina diversa) salvo le catapulte che diventano tutte trabucchi appena si acquista la tecnologia medioevale "Engineering" (in quanto si usa la stessa pedina per entrambe).

Le unità militari migliorano automaticamente al miglior tipo disponibile entro la loro era. Appena si acquista una nuova tecnologia che consente di costruire in un'era un tipo migliore di unità, tutte le versioni precedenti della stessa sono migliorate automaticamente.

Esempio: Brad ha 2 soldati con spada (fanteria antica), 1 carro (cavalleria antica) ed 1 catapulta (artiglieria antica).

- Chris acquista "Horseback Riding": il carro di Brad migliora automaticamente ad uomo a cavallo.

- dopo Angela acquista "Feudalism", che consente l'acquisto degli uomini in armi (fanteria medievale): i soldati con spada di Brad non migliorano, in quanto gli uomini in armi sono fanteria di un'era diversa con differenti pedine.

- subito dopo Brad acquista "Engineering", che consente di costruire il trabucco (artiglieria medievale): la sua catapulta migliora automaticamente a trabucco (di era diversa, ma con la medesima pedina).

TABELLA della FORZA delle UNITA' MILITARI					
ERA	Tipo di unità	Livello 1	Livello 2	Livello 3	Livello 4
Antica	Fanteria	Lanciere (1d)	Soldato con spada (1d+1)		
	Cavalleria	Carro (1d)	Uomo a cavallo (1d+1)		
	Artiglieria	Catapulta (1d +1)			

	Flotta	Galea (1d)			
Medievale	Fanteria	Uomo in armi (2d)			
	Cavalleria	Cavaliere (2d)			
	Artiglieria	Trabucco (2d)			
	Flotta	Caravella (2d)	Galeone (2d+2)		
Industriale	Fanteria	Moschettieri (3d)	Fucilieri (3d+2)		
	Cavalleria	Dragoni (3d)			
	Artiglieria	Cannone (3d+1)	Artiglieria (3d+3)		
	Flotta	Fregata (3d)	Corazzata (3d+2)		
Moderna	Fanteria	Mitragliere (4d)	Fanteria Mecc. (4d+2)		
	Cavalleria	Carro Armato (4d)	Carro A. moderno (4d+3)		
	Artiglieria	Missile (4d+2)	Missile Cruise (4d+4)		
	Flotta	Incrociatore (4d+1)	Portaerei (4d)		
	Aviazione	Biplano (+1d)	Monoplano (+2d)	Jet (+3d)	Caccia Stealth (+4d)

Aerei

A differenza di armate e flotte, gli aerei non combattono contro altre unità militari. Potete invece scegliere un aereo **ed** una unità militare per combattere insieme. L'aereo aggiunge 1 o più dadi al tiro delle unità militari. Si applicano anche tutti gli altri modificatori. Se perdete la battaglia, sia l'unità che l'aereo sono eliminati!

Gli aerei possono muovere di 3 spazi per turno. Potete muovere le vostre unità aeree in un territorio od in zone di mare. Dovete però far terminare il loro movimento in un territorio che contenga una vostra città od armata, oppure in una zona di mare che contenga una portaerei (*flotta moderna di livello 2; n.d.t.*).

Mentre muovono gli aerei non possono essere fermati ed attaccati dalle unità di un altro giocatore. Questo significa che possono volare attraverso spazi nemici senza essere attaccati.

Gli aerei sono eliminati se attaccati da armate o flotte avversarie quando non hanno armate o flotte amiche nel loro spazio.

Esempio: Brad muove 2 carri (4d), 1 cannone (3d+1) ed 1 monoplano (+2d) in Orinoco. Lì Chris ha 1 moschettiere (3d), 1 carro (4d), 1 cannone (3d+1), 3 coloni ed 1 metropoli. Brad decide di combattere Chris. Dopo aver posto le proprie armate dietro uno schermo, Brad sceglie il suo carro ed il caccia, Chris sceglie il cannone (v. errata 0.1; n.d.t.). Poi si rimuove lo schermo.

Brad tira 6 dadi: 4 per il carro (armata dell'era moderna) e 2 per il monoplano. Il risultato è 20. Chris tira 3 dadi (il cannone tira 3d+1) e aggiunge +4 al risultato perchè il suo cannone (v. errata 0.1; n.d.t.) è superiore al carro di Brad (unità di cavalleria). Chris aggiunge anche 1 al tiro perchè si difende in un territorio con un suo insediamento. Chris ottiene 15 cui aggiunge i suoi modificatori con un risultato di 20. Poichè i risultati sono uguali, tutte e 3 le unità sono eliminate.

Brad sceglie ora il suo altro carro e Chris il suo carro. Poi entrambi rimuovono lo schermo. Ambedue tirano 4 dadi senza modificatore, ma Chris aggiunge ancora 1 al tiro. Brad ottiene 17, Chris 12 ed aggiunge 1 per la difesa del suo insediamento, con un risultato di 13. Il carro di Chris viene eliminato.

Brad può ora scegliere il suo carro o il suo cannone; poichè sa che a Chris resta solo il moschettiere, sceglie ancora il carro per avere +4 al tiro di dado. Rimosso lo schermo Brad tira 4 dadi ed ottiene 13, per un totale di 17 (v. errata 0.1; n.d.t.) aggiungendo il bonus. Chris tira un 12 con 4 dadi e aggiunge 1 per la difesa dell'insediamento, ma 13 non basta e perde la sua ultima unità militare. Brad ha vinto la battaglia. Poiché ora controlla Orinoco, elimina i 3 coloni di Chris e sostituisce la metropoli con una sua.

3) Fase di commercio

Nella fase di commercio potete fare scambi con gli altri giocatori se le loro civiltà si trovano entro il vostro raggio di commercio (v. sotto). Lo scambio commerciale più comune è di una carta città con risorsa per un'altra. Ciò rappresenta lo scambio della produzione e dei beni prodotti dalle 2 città. Questo scambio dura solo fino alla fine della fase produzione, poi le carte sono restituite. La principale ragione per intraprendere il commercio di risorse consiste nell'ottenere vantaggi nella produzione. I giocatori che controllano 3, 4 o 5 risorse uguali ricevono oro extra nella fase di produzione. Inoltre questa è un'opportunità per commerciare risorse che possono risultare come risorsa critica nella fase di produzione. Quando sono scambiate le carte città, ogni sviluppo cittadino loro assegnato non è commerciato con esse e può essere assegnato ad un'altra carta città.

Sono anche consentiti scambi permanenti per altre cose: coloni, unità militari, città, oro, tecnologie e persino meraviglie.

Gli scambi non devono essere alla pari e qualsiasi promessa per futuri favori non è vincolante.

Le carte città sono restituite al proprietario al termine della fase di produzione.

Raggio di commercio

Quando usate le regole avanzate, si possono fare scambi solo tra giocatori che possiedono insediamenti abbastanza vicini. Il raggio di commercio dipende dalle tecnologie che sono state scoperte.

La tabella seguente mostra quali tecnologie incrementano il raggio di commercio.

Nota: non si può sommare il raggio di terra con quello di mare.

TABELLA RAGGIO DI COMMERCIO		
Tecnologia più recente	Territori	Zone di Mare
Inizio del gioco	1 (città in territori adiacenti)	impossibile
Trade/Map Making	1	1
Astronomy	1	2
Navigation	1	3
Steam Power	4	4
Flight	Illimitato	Illimitato

a) **territori**: indica quanti territori lontano può trovarsi l'insediamento più vicino di un altro giocatore rispetto a qualsiasi vostro insediamento perché sia possibile il commercio fra voi.

b) **zone di mare**: indica quante zone di mare lontano può trovarsi l'insediamento più vicino di un altro giocatore rispetto a qualsiasi vostro insediamento perché sia possibile il commercio fra voi.

4) Fase di produzione

Durante la fase di produzione calcolate quanto oro produce la vostra civiltà. Le componenti delle entrate sono 5:

- produzione delle città;
- risorsa critica;
- risorse;
- monopoli;
- *bonus delle Meraviglie del Mondo (v. errata 2.2; n.d.t.)*.

Produzione delle città

Le carte città indicano quanto oro produce ogni insediamento. Ogni insediamento produce un diverso ammontare di oro a seconda della sua dimensione, felicità e produttività. Per tener conto della vostra produzione, tenete le vostre carte città con il lato appropriato felice/infelice a faccia in su ed il bordo con il livello esatto dell'insediamento rivolto verso l'alto della carta. Inoltre accertatevi che gli sviluppi cittadini che avete assegnato ai vostri insediamenti siano accanto alle appropriate carte città. Fate attenzione ad usare il valore di color rosso per gli insediamenti normali e quello nero per gli insediamenti con sviluppi di produttività.

Esempio: siamo nell'era Medioevale. Angela è il giocatore iniziale. Ha 3 villaggi, ognuno in un territorio con un segnalino di esplorazione Vino. Tutti e 3 i villaggi sono 3 felici automaticamente. Angela ha anche lo sviluppo Granaio e quindi migliora la produttività di uno dei suoi insediamenti. Angela calcola la sua produzione: 2 villaggi rendono 4 pezzi d'oro ciascuno, mentre quello con il Granaio ne rende 8, così lei ha un totale di 16.

Brad ha 1 villaggio in un territorio con un segnalino di esplorazione Vino, 1 paese in un territorio con un segnalino di esplorazione Spezie ed 1 paese in un territorio con un segnalino di esplorazione "productive". Il villaggio di Brad con il vino è automaticamente felice. Egli sceglie il paese con le Spezie quale suo insediamento felice gratuito ed usa lo sviluppo "Courthouse" per rendere felice il suo paese con il segnalino "productive". Tutti e 3 i suoi insediamenti sono felici. Non possiede sviluppi cittadini di produttività, ma il suo paese con il segnalino di esplorazione "productive" gli consente di usare il valore produttivo per quel paese. Brad calcola la sua produzione: il villaggio con vino rende 4 pezzi d'oro, il paese nel territorio con il segnalino Spezie ne rende 6 e il paese nel territorio con il segnalino "productive" rende pure 6. La produzione totale delle città di Brad è 16.

Chris ha 2 paesi, uno in un territorio senza risorse ed un altro in un territorio con un segnalino di esplorazione Petrolio. Inoltre ha uno sviluppo Granaio che assegna al paese con il Petrolio. Chris calcola la sua produzione: sceglie di rendere il paese con il Petrolio felice (il suo insediamento felice gratuito) e produttivo (con il Granaio), così esso produce 12 pezzi d'oro. Il suo altro paese è infelice, improduttivo, non ha risorse, così esso produce 1 solo pezzo d'oro. La produzione totale di Chris è 13.

Risorsa critica

In ogni fase di produzione, c'è una nuova risorsa critica. Il giocatore iniziale per quel turno tira 2 dadi e consulta la tabella qui sotto. Qualsiasi giocatore che abbia una carta città che mostra la risorsa ottenuta, riceve un extra di 15 oro! Essi ricevono il bonus per la risorsa critica anche se la possiedono temporaneamente per effetto di uno scambio.

Nota: un giocatore che in uno scambio si è privato della risorsa critica non ottiene il bonus in quel turno.

TABELLA DELLE RISORSE CRITICHE					
Nome dell'era:	Risultato del tiro dei dadi:				
	2 – 3	4 – 5	6 – 8	9 – 10	11 – 12
Antica	Vino	Cavalli	Ferro	Gemme	Spezie
Medioevale	Vino	Cavalli	Spezie	Ferro	Gemme
Industriale	Petrolio	Gemme	Carbone	Ferro	Cavalli
Moderna	Carbone	Met. Rari	Petrolio	Petrolio	Ferro

Esempio: continuando l'esempio precedente, Angela ora tira 2 dadi, ottiene 8 e guarda la tabella delle risorse critiche qui sopra. Il risultato è Spezie. Brad è il solo giocatore con una carta città con la risorsa Spezie. Brad riceve un extra di 15 oro. Ora Angela ha 16 oro, Brad 31 e Chris 13.

Risorse

Ora contate quanti singoli tipi di risorse controllate (non le carte risorsa). Ciascun tipo di risorsa rende un extra di 3 oro.

Esempio: continuando l'esempio sopra, Angela ha 3 carte città con stampata la risorsa Vino. Poiché ha 3 risorse uguali (Vino), ha 1 solo tipo di risorsa. Riceve un extra di 3 oro. Brad ha 1 carta città con la risorsa Vino ed 1 carta città con la risorsa Spezie (2 tipi di risorsa). Egli riceve un extra di 6 oro. Infine Chris ha solo 1 carta città con la risorsa Petrolio. Riceve un extra di 3 oro. Aggiungendo l'oro extra ai precedenti totali, ora Angela ha 19 oro, Brad 37 e Chris 16.

Monopòli

Se controllate 3 o più risorse dello stesso tipo, ricevete un bonus per il monopolio. Se avete:

- 3 risorse dello stesso tipo, ottenete un extra di +20 oro;
- 4 risorse dello stesso tipo, ottenete un extra di +40 oro;
- 5 risorse dello stesso tipo, ottenete un extra di +80 oro.

Esempio: nell'esempio precedente, solo Angela ha più risorse dello stesso tipo. Ha 3 carte città con la risorsa Vino e riceve quindi un extra di 20 oro. Perciò Angela ha ora 39 oro, mentre Brad e Chris ne hanno rispettivamente 37 e 16.

Produzione minima di oro

La vostra civiltà non può mai ricevere meno di 10 oro in questa fase. Se la vostra produzione di oro è 9 o meno, ricevete comunque 10 oro alla fine della fase di produzione.

1) Fase di acquisto

Nella fase di acquisto usate l'oro che avete accumulato per comprare nuove unità militari, coloni, insediamenti, tecnologie, etc. La seguente tabella indica quanto costa ciascun oggetto in ogni era.

TABELLA DEI COSTI DI ACQUISTO				
	Era Antica	Era Medioevale	Era Industriale	Era Moderna
Armate	10	15	20	25
Flotte	20	30	40	50
Aerei	-	-	-	50
Royalty (a chi possiede una tecnologia usata per costruire unità militari o sviluppi cittadini)	5	5	10	10
Coloni	10	10	10	10
Ampliare insediamenti	20	20	20	20
Sviluppi cittadini	10	15	20	25
Tecnologia era corrente	valore indicato sulla carta			
Tecnologia ere precedenti	metà del valore indicato sulla carta			

Di norma, sommate semplicemente il costo delle cose che volete acquistare, pagate il totale alla banca e prendete i vostri nuovi acquisti. Comunque ad alcuni oggetti si applicano determinate regole speciali:

a) comprare unità militari

I giocatori possono acquistare qualsiasi unità scoperta, ma solo la migliore per ciascun tipo (cavalleria, fanteria, artiglieria, flotte ed aerei) di ogni era. Per esempio, una volta scoperti i soldati con spada, non è più possibile comprare i lancieri ma i soldati con spada, che son ora disponibili durante il gioco al costo 10 oro.

Potete acquistare unità dell'era corrente o di una qualsiasi era precedente. Comunque, quando acquistate unità di un'era precedente, è possibile acquistare solamente la migliore unità disponibile per ciascun tipo. Il prezzo dell'unità corrisponde esattamente al costo per quel tipo di unità nell'era precedente (v. errata 0.1; n.d.t.).

Esempio: si gioca nell'era Moderna, ma Brad vuol comprare una flotta dell'era Industriale. Egli deve comprare una corazzata piuttosto che una fregata in quanto è stata scoperta la tecnologia per le corazzate. Egli pagherà 40 per la corazzata (v. errata 0.1; n.d.t.).

Inoltre non potete acquistare un'unità militare sino a che un giocatore non acquista (o scopre) la tecnologia che consente di costruirla. Quando **un qualsiasi** giocatore ottiene la tecnologia appropriata, **tutti** i giocatori possono acquistare quel tipo di unità. Se non possedete la tecnologia per l'unità militare volte acquistare, il giocatore che la possiede riceve una parte del prezzo per ciascuna unità che acquistate. Comunque, se possedete la tecnologia, pagate l'intero prezzo alla banca.

Esempio: Angela possiede la tecnologia "Chivalry". Brad possiede "Feudalism". Nessuno possiede "Engineering". Nella sua fase di acquisto Angela decide di comprare 2 uomini in armi, 3 cavalieri ed 1 catapulte. Angela paga 20 oro alla banca e 10 oro a Brad, poiché possiede "Feudalism" che consente di costruire gli uomini in armi. Poi paga alla banca 45 oro, poiché lei possiede la tecnologia "Chivalry" ma non può astenersi o pagare a sé stessa l'affitto pur possedendo la tecnologia appropriata. Infine acquista la catapulte che voleva comprare, pagando 5 al possessore di "Mathematics" ed i restanti 5 alla banca.

In qualsiasi turno, potete piazzare in un territorio tante pedine quanto è il livello dell'insediamento che possedete lì (prima della fase di acquisto); perciò potete piazzare 1 sola pedina in un territorio con un villaggio, 2 in uno con un paese, etc. Anche le flotte sono poste nello spazio dell'insediamento, ma possono essere mosse solo in una zona di mare adiacente e contano ai fini del n° di pedine che potete porre nel territorio.

Le flotte sorprese a terra non prendono parte alla battaglia e sono distrutte se l'insediamento è perduto.

b) vendere unità militari

Potete vendere le unità militari di ere precedenti alla banca per 1/5 del loro costo originario. Quindi appena il gioco avanza nell'era medioevale potete vendere i vostri uomini a cavallo alla banca per 2 oro ciascuno.

c) acquistare nuovi insediamenti

Per costruire un nuovo insediamento dovete avere un colono nel territorio dove volete costruire il vostro nuovo villaggio. Sostituite il colono con il villaggio (*il colono è rimosso dalla mappa; n.d.t.*).

d) ampliare gli insediamenti

Quando un qualsiasi giocatore ottiene una tecnologia che consente di ampliare gli insediamenti (al livello successivo), tutti i giocatori possono ampliarli. **Però il giocatore che possiede la tecnologia che consente di ampliare gli insediamenti non riceve denaro dai giocatori che ampliano i loro insediamenti!** Potete ampliare un n° qualsiasi di insediamenti in ogni fase di acquisto, ma potete ampliare ciascuno di un solo livello per turno.

I villaggi non possono essere ampliati nello stesso turno in cui sono stati costruiti.

e) comprare sviluppi cittadini

Non potete acquistare sviluppi cittadini finchè un giocatore non ottiene la tecnologia che consente di acquistarli. Quando **un qualsiasi** giocatore ottiene tale tecnologia, **tutti** i giocatori possono acquistare quel tipo di sviluppo cittadino. Se non possedete la tecnologia per lo sviluppo cittadino che volete acquistare, il giocatore che la possiede riceve una parte del costo di acquisto dello sviluppo cittadino. Se invece possedete la tecnologia, allora pagate il costo intero alla banca. Ogni giocatore può acquistare solo uno di ciascuno sviluppo cittadino (es. solo 1 Granaio per l'era Antica).

Esempio: Chris può acquistare un "Granary", un "Market", un "Temple" ed un "Courthouse", ma non può acquistare due di ciascuno di essi. Se compra un "Granary", non può acquistarne un altro. Vedete "acquistare sviluppi cittadini" a pag. 6 per ulteriori dettagli.

f) comprare tecnologie

Per acquistare una tecnologia dovete pagare il costo indicato sulla carta (vedere allegato) e devono essere in gioco tutti i prerequisiti indicati in fondo alla carta. In altre parole non serve che voi possediate questi prerequisiti, ma qualcuno deve comunque averli.

Potete acquistare tecnologie delle ere precedenti pagando metà del loro valore, se sono in gioco tutte le tecnologie che ne sono prerequisiti. Anche se non ricevete il massimo beneficio della tecnologia, ottenete comunque i P.V. per esse alla fine del gioco ed il bonus speciale per il possessore.

Cose da ricordare

- quando ogni giocatore ha terminato la propria fase di acquisto, restituite ai proprietari ogni risorsa commerciata;
- quando termina un'era, tutti i benefici delle meraviglie dell'era precedente sono perduti. Comunque tenete in gioco tutte le vecchie meraviglie del mondo perchè contano ai fini del punteggio quando finisce la partita.

VINCERE IL GIOCO

Salvo che la partita termini per conquista totale, tutti i giocatori sommano i P.V. che hanno accumulato. Vince la partita il giocatore con più punti vittoria.

Punti vittoria

Ottenete P.V. per:

1. n° e livello dei vostri insediamenti;
2. quante meraviglie del mondo possedete;
3. quante scoperte seminali possedete;
4. bonus speciale di P.V. in base a come è terminata la partita (vittoria diplomatica, militare o tecnologica).

1. Insediamenti

Ottenete P.V. per ogni insediamento che controllate:

- ogni villaggio vale 1 P.V.;
- ogni paese vale 2 P.V.;
- ogni città vale 3 P.V.;
- ogni metropoli vale 4 P.V.

2. Meraviglie del mondo

Ottenete 2 P.V. per ogni meraviglia del mondo che possedete.

3. Scoperte seminali

Ottenete 4 P.V. per ogni tecnologia seminale che possedete.

4. Punti Vittoria Bonus

- se il gioco termina con una vittoria DIPLOMATICA, il giocatore che possiede le Nazioni Unite ottiene 5 P.V. bonus;
- se il gioco termina con una vittoria MILITARE, tutti i giocatori ottengono 1 P.V. bonus per ogni unità militare dell'era moderna che possiedono;
- se il gioco termina con una vittoria TECNOLOGICA/SPAZIO, tutti i giocatori ottengono un 1 P.V. bonus per ogni carta tecnologia che possiedono.

Nota: Ci sono alcune meraviglie che possono far terminare la partita quando giocate (es. le Nazioni Unite). Queste carte indicano che la partita termina alla fine del **turno** in cui tali meraviglie sono giocate, ma dette carte dovrebbero esser lette nel senso che **la partita termina alla fine della fase di acquisto** (v. errata 2.2; n.d.t.).

Esempio: Brad possiede le meraviglie Nazioni Unite e Programma Apollo, ma ha deciso di far terminare la partita con la condizione di vittoria tecnologica/spazio che da un bonus per le tecnologie (di cui lui ha il n° maggiore) più che per unità militari (di cui Chris ed Angela hanno il n° maggiore). Mette da parte il suo oro per 3 turni ed improvvisamente dichiara che ha acquistato la tecnologia "Fusion", ha comprato la nave colonia "Alpha Centauri" ed ha terminato il gioco con la condizione di vittoria tecnologica/spazio. Gli altri giocatori finiscono i loro acquisti e tutti contano i rispettivi P.V.:

- Angela ha 1 villaggio, 2 paesi, 3 città e 3 metropoli. Ha anche 8 tecnologie ed 1 meraviglia del mondo. I suoi P.V. sono 36, di cui: 26 P.V. per i suoi insediamenti; 8 P.V. per le sue tecnologie; 2 P.V. per la sua meraviglia del mondo.

- Brad ha 0 villaggi, 0 paesi, 4 città e 6 metropoli. Ha anche 15 tecnologie (3 di esse sono seminali) ed 8 meraviglie del mondo. I suoi P.V. sono 79, di cui: 36 P.V. per i suoi insediamenti; 15 P.V. per le sue tecnologie; 12 P.V. per le sue scoperte seminali; 16 P.V. per le sue 8 meraviglie del mondo.

- Chris ha 0 villaggi, 2 paesi, 4 città e 8 metropoli. Ha anche 7 tecnologie (1 scoperta seminale) e 5 meraviglie del mondo. I suoi P.V. sono 69, di cui: 48 P.V. per i suoi insediamenti; 7 P.V. per le sue tecnologie; 4 P.V. per la sua scoperta seminale; 10 P.V. per le sue 5 meraviglie del mondo.

Brad ha più punti vittoria e vince la partita.

Note del traduttore

Ho limitato la mia attenzione alle sole regole "avanzate" perché non ritengo che quelle "standard" possano esser paragonate all'omonimo gioco per PC (che io ed altri giocatori abbiamo conosciuto ed apprezzato già ai tempi dell'Amiga 500).

Ho cercato di attenermi ad una fedele traduzione delle regole originali in inglese disponibili nella mia confezione del gioco, integrandole e correggendole in base agli "errata" ufficiali (v. 0.1 e v. 2.2) pubblicati dalla Eagle Games. Troverete queste modifiche e/o integrazioni evidenziate in corsivo e seguite dalla dicitura "(v.errata 1.0; nd.t.)" o "(v. errata 2.2.; n.d.t.)".

Ho inoltre aggiunto alcune mie precisazioni - che troverete tra parentesi, evidenziate in corsivo e seguite dalla dicitura n.d.t. - ed ho sottolineato i punti che mi son sfuggiti più spesso durante le partite con i miei amici.

Vi segnalo infine che sul sito "La Tana dei Goblin" potete trovare alcune mie modifiche personali al regolamento avanzato che ritengo possano rendere più divertenti le vostre partite senza appesantire od allungare troppo il gioco.

Mi scuso in anticipo per eventuali errori e Vi auguro buon divertimento. Fabrizio Nuzzaci.

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

