

Cheops

Storia.

Tra il 2800 ed il 2200 a.C. l'antico Egitto visse il primo periodo di fecondità. Il suolo fertile delle rive del Nilo forniva agli Egiziani ricche risorse e bestiame ben nutrito. Al contrario legname ed oro erano scarsi. Gli Egiziani erano abili mercanti ed importavano il legname, via nave, dalla Palestina ai loro porti sul delta del Nilo. Il grano, che l'Egitto produceva in grandi quantità, e le miniere d'oro nel sud erano usate per comprare queste importanti risorse.

Inoltre l'Egitto aveva un esercito potente. All'inizio del terzo millennio prima di Cristo, l'esercito egiziano riuscì ad occupare le miniere d'oro del Sinai. Più tardi conquistò la vicina Palestina per assicurarsi forniture del prezioso legname.

Il benessere dell'antico Egitto è ancora visibile oggi. Le famose grandi Piramidi che furono costruite con blocchi di granito trasportati a forza di braccia dalla riva del Nilo, attraverso il delta del Nilo, da molto lontano.

La mappa per lo scenario di Cheops ricostruisce fedelmente le caratteristiche storiche e geografiche dell'epoca. Ogni giocatore rappresenta una nobile famiglia egizia. I giocatori cominceranno costruendo strade, navi ed insediamenti. Ma presto il Faraone chiederà che venga costruita una piramide. E questo è più facile a dirsi che a farsi. L'Egitto è ricco di grano e lana, prodotti lungo le rive del Nilo, e mattoni provenienti dal sud dell'impero; legname ed oro devono essere importati da lontano. Raggiungere le miniere attraverso il Mar Rosso e conquistare la Palestina per rifornirsi di legname potrà aiutarvi nell'ottenere il Favore del Faraone. Avere una sicura fornitura d'oro ed usarla per commerciare, è un'altro modo per ottenere le scarse risorse, necessarie per promuovere il lavoro alla grande piramide. Il giocatore che ha fornito più pietre per la grande piramide sarà largamente ricompensato dal Faraone, mentre incorreranno nella collera del Faraone coloro che non aiuteranno abbastanza nella costruzione di quella che diventerà una delle grandi meraviglie della storia antica.

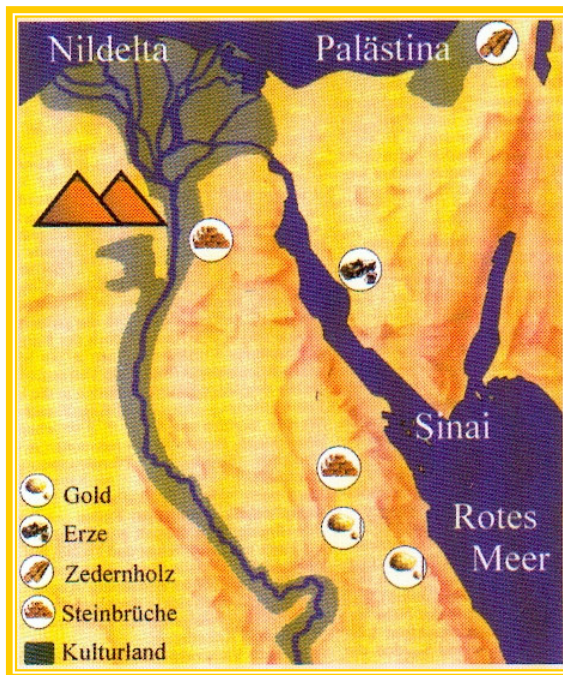
Materiali di Gioco.

Cheops è giocato sulla plancia inclusa. Dal gioco base dei Coloni avete bisogno:

- tutti i villaggi, le strade e le città (un colore per giocatore);
- tutte le carte risorse;
- tutte le carte sviluppo;
- il ladro;
- i due dadi;
- la carta "Armata più Grande"
- le carte di riferimento dei costi di costruzione.

Il materiale aggiuntivo incluso nell'espansione necessario per Cheops:

- 44 tasselli "pietra" per i giocatori in 4 colori;
- 16 tasselli "pietra" grigi;



- i pezzi d'oro;
- la carta "Pharaos Segen +3" (Benedizione del Faraone, +3 punti vittoria);
- 3 carte "Pharaos Fluch -2" (Maledizione del Faraone, -2 punti vittoria);
- 32 barche per i giocatori in 4 colori (se avete l'espansione dei Marinai di Catan, potete usare le navi lì fornite).

Impostazione del Gioco.

- Dispiegare la plancia di gioco (scenario di Cheops);
- ogni giocatore prende i villaggi, le città, le strade, le barche e le pietre del suo colore;
- ogni giocatore prende 3 pezzi d'oro;
- Le carte Sviluppo sono mischiate e poste a fianco della plancia di gioco

assieme alle carte risorsa, come di consueto;

- il ladro è posto su un deserto libero a scelta;
- i dadi e le carte "Esercito più potente", "Pharaos Segen" e "Pharaos Fluch" sono poste vicino alla plancia;
- la carta "Strada più Lunga" non viene utilizzata.

Fase di Fondazione.

Ogni giocatore può piazzare 3 villaggi. I primi due sono piazzati come da regolamento base del gioco dei Coloni. Dopo che l'ultimo giocatore ha piazzato il suo secondo villaggio, può piazzare il terzo. Gli altri giocatori seguono in senso orario. Ogni giocatore ottiene le materie prime adiacenti al loro terzo villaggio.



Importante: All'inizio del gioco i villaggi possono essere piazzati solo sulle rive del Nilo (tutte le intersezioni sono segnate in arancione sull'immagine qui sopra - le regole che governano i piazzamenti dei villaggi continuano ad essere applicati). L'isola nel delta del Nilo è inclusa nelle possibili locazioni per posizionare i villaggi nella fase di Fondazione. Essenzialmente, ogni villaggio deve essere piazzato in contatto con almeno un esagono d'acqua del Nilo o del delta del Nilo.

Regole Speciali.

1. Campi d'oro.

Tutti gli insediamenti su un campo d'oro producono pezzi d'oro ogni volta che viene tirato il numero assegnato al campo. I villaggi producono un pezzo d'oro e le città due per ogni lancio. L'oro è usato per pagare quando si usa il porto o il sito di costruzione della piramide di un'altro giocatore. In aggiunta l'oro può essere scambiato 4:1 come qualunque altra risorsa o 3:1 in un porto apposito.

2. La Strada più Lunga.

Questa carta non è usata quando si gioca a Cheops.

3. Navi.

Una nave può essere acquistata per un legname ed una lana. Le navi possono essere usate per attraversare il Nilo o il Mar Rosso. Le navi possono essere usate al posto delle strade quando si costruisce lungo la costa. In più le navi possono essere usate per attraversare il mare aperto, come fossero strade costruite sulla terra. In Cheops non si possono muovere le navi una volta che sono state piazzate sulla mappa (la regola relativa di Marinai di Catan non è applicata a Cheops).

Extra: Potete usare esattamente le regole dell'espansione Marinai di Catan se preferite.

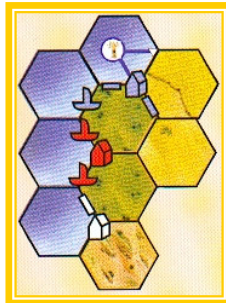
4. Rotte commerciali.

Contrariamente alle regole dei Marinai di Catan, in Cheops le navi possono connettersi alle strade e viceversa. Non occorre un villaggio per cambiare da strada a barca e viceversa nella costruzione di una rotta commerciale. Non c'è limite ai cambiamenti da nave a strada. Inoltre due insediamenti controllati da giocatori diversi sono considerati connessi se una rotta commerciale di un qualunque giocatore forma una connessione tra i due insediamenti.

5. Porti.

Un giocatore può usare i porti controllati da un altro giocatore. L'unica condizione è che un suo insediamento deve essere connesso col porto avversario, tramite una rotta commerciale. Non importa a chi appartengano i pezzi che formano la rotta commerciale. Comunque il giocatore che usa il porto di un altro giocatore deve pagare all'avversario un pezzo d'oro per l'uso del porto.

Esempio: il giocatore bianco può usare il porto del giocatore blu per vendere due grani per qualunque altra risorsa, poiché esiste una rotta commerciale tra il suo insediamento e l'insediamento nel porto del giocatore blu. Comunque, se sceglie di usare il porto, deve pagare al giocatore blu un pezzo d'oro.

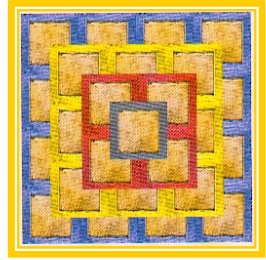


6. Costruire la Piramide.

La costruzione della piramide inizia appena il primo villaggio viene costruito nelle vicinanze del sito di costruzione (ogni giunzione evidenziata in viola nell'immagine a pagina 1). Nessuna pietra può essere piazzata sulla piramide prima che venga costruito il primo villaggio.

Costruire una pietra della piramide richiede un mattone ed una roccia. La piramide è costruita un livello dopo l'altro. Il primo livello è formato da 16 pietre, il secondo da 9, il terzo da 4. Il quarto ed ultimo livello è formato da una sola pietra.

Qualunque giocatore che abbia un insediamento adiacente alla piramide (ogni giunzione evidenziata in viola nell'immagine a pagina 1) può prendere parte alla costruzione della piramide. Anche se un giocatore non possiede un insediamento adiacente alla piramide, può comunque prendere parte alla costruzione, usando l'insediamento adiacente di un'altro giocatore. Per farlo occorre che uno dei suoi insediamenti sia connesso tramite una rotta commerciale all'insediamento avversario adiacente alla piramide.



Però: il giocatore che usa l'insediamento avversario adiacente alla piramide deve pagare un pezzo d'oro all'avversario.

7. Tirare un 7.

Le regole per il tiro del 7 restano invariate rispetto al gioco base. In più ogni volta che viene tirato un 7 il Faraone stesso prende parte alla costruzione della piramide, posizionando una pietra da costruzione nera sulla piramide, in accordo con le regole di costruzione descritte in 6. *Costruire la piramide.* Questa regola si applica solo dopo che il primo villaggio è stato costruito adiacente alla piramide.

I pezzi d'oro non contano nel limite delle risorse quando viene lanciato un 7.

8. Le carte "The "Pharaos Segen" and "Pharaos Fluch".

Il giocatore che per primo costruisce una pietra sulla piramide, prende la carta "Pharaos Segen" (Benedizione del Faraone) guadagnando 3 punti vittoria. Siccome nessun altro giocatore ha ancora costruito altre pietre, tutti gli altri giocatori prendono la carta "Pharaos Fluch" (Maledizione del Faraone) decrementando i loro punti vittoria di 2.

La carta "Pharaos Fluch" è sempre assegnata a tutti i giocatori che hanno costruito meno pietre sulla piramide. Quando un giocatore raggiunge il numero di pietre costruite da chi ne ha di più, scarta la carta "Pharaos Fluch".

Un giocatore perde la carta "Pharaos Segen" solo se un'altro giocatore costruisce più pietre di quante ne ha costruite lui.

Fine del Gioco.

Il gioco finisce:

- quando un giocatore raggiunge i 12 punti vittoria, oppure
- quando il Faraone ha usato tutte le sue pietre nere, oppure
- quando la piramide è terminata.

Consigli Strategici.

Sfruttate le possibilità offerte dalle rotte commerciali! A volte sono l'unica possibilità di ottenere scarse risorse, usando il porto di un avversario. Nel caso non sia possibile costruire un villaggio adiacente alla piramide, sono l'unica possibilità per prendere parte alla costruzione della piramide.

Alexander the Great

Storia.

Nell'anno 334 a.C. il giovane re della Macedonia, Alessandro, lasciò le sue terre seguito da 30.000 soldati e 5.000 cavalieri. Il suo obiettivo: conquistare il potente impero persiano!

Nell'anno 324 a.C., solo 10 anni più tardi, Alessandro era il signore di un vasto impero, che comprendeva buona parte del mondo allora conosciuto.

Sebbene fosse superato numericamente, Alessandro fu abile nel guadagnare vantaggio - attraverso varie battaglie - sulle forze dell'alto re persiano Dareios, gli venne riconosciuto il diritto alla successione al Faraone egiziano, conquistò la remota Bactria, e condusse i suoi soldati sino agli estremi confini del mondo, così come era conosciuto a quei tempi, per vincere in battaglia le forze dell'imperatore indiano Poros.

Ma il successo di Alessandro non si limitò al campo di battaglia. Egli fondò nei territori conquistati circa 70 città, centri per promuovere la cultura ellenica. Introdusse una moneta unica per l'impero e aggregò i popoli dando agli sconfitti persiani gli stessi diritti dei greci vincitori.

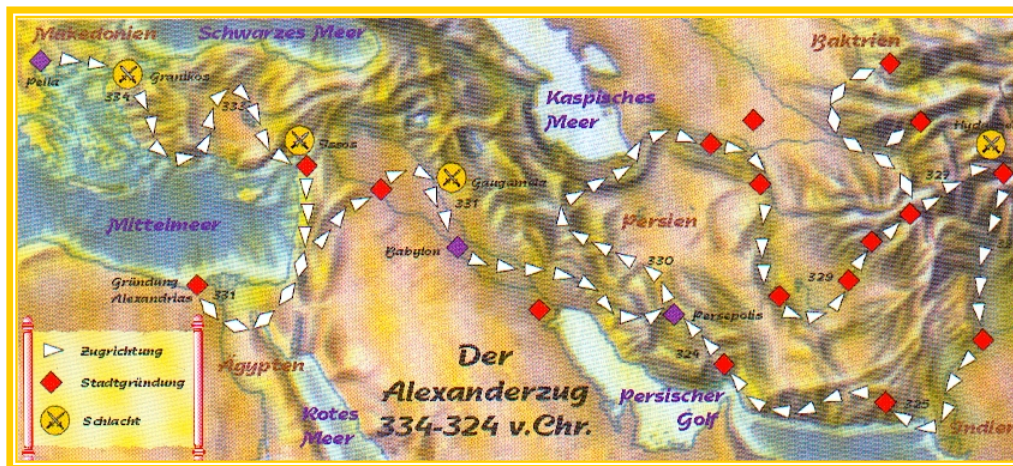
Nell'anno 323 a.C. Alessandro si preparava per una nuova campagna militare, questa volta contro le forze del Mediterraneo occidentale, quando morì improvvisamente per una febbre incurabile all'età di 33 anni.

Questo scenario renderà possibile ricostruire la campagna militare di Alessandro in una partita di Coloni. I veri eventi storici sono stati incorporati nel gioco nel miglior modo possibile.

Senza dubbio Alessandro il Grande è stato un grandioso condottiero e stratega politico. Ma senza i suoi competenti e fidi consiglieri non sarebbe riuscito a raggiungere le sue grandi vittorie. Voi e i vostri giocatori sarete i consiglieri di Alessandro il Grande! Vivrete la grande storica campagna militare di Alessandro!

Supporterete il grande macedone quando dovrà costruire ponti. Organizzerete le provviste quando nella patria greca vi saranno delle carestie. Fornirete l'attrezzatura ai soldati prima della battaglia. Diventerete promotori della cultura nelle terre conquistate, costruendo antichi monumenti. Ma più importante di tutti: fonderete nuovi villaggi!

Alessandro vi ricompenserà largamente. Se fornirete più risorse del necessario per costruire le città greche, più di qualunque altro giocatore, diventerete governatore di quelle città. Usando la strategia adatta, diventerete primo consigliere di Alessandro, avvicinandovi così alla vittoria.



Materiali di Gioco.

Alessandro il Grande è giocato sulla plancia inclusa. Dal gioco base dei Coloni avete bisogno:

- per ogni giocatore, nel suo colore: 5 villaggi, 4 città, 15 strade;
- tutte le carte risorse;
- tutte le carte sviluppo;
- il ladro;
- i due dadi;
- le carte "Armata più Grande" e "La Strada più Lunga".

Il materiale aggiuntivo incluso nell'espansione necessario per Alessandro il Grande:

- i pezzi d'oro;
- 28 chips evento ("?")
- le carte "Erster Berater +4" (Primo Consigliere, +4 punti vittoria), "Zweiter Berater + 3" (Secondo Consigliere, +3 punti vittoria), "Dritter Berater +2" (Terzo consigliere, +2 punti vittoria);
- la miniatura di Alessandro.

Impostazione del Gioco.

- Dispiegare la plancia di gioco mostrante lo scenario di Alessandro il Grande;
- mischiare i chips evento mostranti i punti interrogativi. Mettete un chips coperto su ogni giunzione sulla plancia che mostra un punto interrogativo. Avvanzeranno 3 chips che non verranno utilizzati;
- mettete la miniatura di Alessandro sulla freccia rossa di partenza (Macedonia);
- date ad ogni giocatore i pezzi del proprio colore;
- mettete le carte sviluppo e i dadi a fianco della plancia di gioco;
- il ladro è posizionato su un deserto libero a scelta;
- tutti i giocatori ricevono 8 pezzi d'oro (n.d.r. dall'errata pubblicata su Boardgamegeek.com)
- distribuite le risorse:

4 giocatori: tutte le carte risorsa sono mischiate assieme a formare una singola pila a fianco della plancia di gioco. Questa verrà chiamata pila dei rifornimenti. Ogni giocatore pesca 5 risorse dalla pila dei rifornimenti.

3 giocatori: 15 carte per ogni risorsa sono mischiate assieme a formare una singola pila a fianco della plancia di gioco. Questa verrà chiamata pila dei rifornimenti. Ogni giocatore pesca 5 risorse dalla pila dei rifornimenti. Le carte restanti sono divise come di consueto in 5 pile (una per ogni risorsa) e sono a disposizione se ve ne fosse bisogno. **Importante:** la carta "Zweiter Berater +3" (Secondo Consigliere) non è usata quando si gioca in 3 giocatori.

Come procede il Gioco.

Contrariamente ad una normale partita ai Coloni, all'inizio del gioco non c'è la fase di Fondazione. I giocatori non costruiscono villaggi prima che il gioco inizi.

I giocatori seguiranno Alessandro – rappresentato dalla miniatura sulla plancia di gioco – lungo il percorso storico della sua campagna, indicato dalle frecce verdi. Quando Alessandro passa un punto di giunzione con l'immagine di un tempio, un villaggio deve essere costruito. Il giocatore che offre più risorse (di quelle necessarie per la costruzione del villaggio) potrà costruire il villaggio.

All'inizio del gioco i giocatori non hanno villaggi e quindi non producono risorse. Queste arriveranno dalla pila dei rifornimenti. Ogni giocatore pesca una carta dalla pila dei rifornimenti ogni turno. Quando usa le risorse le mette, come di consueto, sulle pile suddivise per risorse (non ritornano nella pila dei rifornimenti). Quando Alessandro supera un chip (si muove da freccia a freccia) quel chip è girato. Il giocatore che aiuterà Alessandro ad attraversare un fiume, combattere una carestia, costruire una statua o vincere una battaglia, terrà il chip e con esso una possibilità di avere punti vittoria aggiuntivi. Il gioco finisce quando un giocatore ha 14 punti vittoria o quando Alessandro raggiunge la sua destinazione.

Turno di Gioco.

Il gioco prosegue per turni come una normale partita ai Coloni. Il turno di un giocatore segue le fasi descritte qui sotto:

1. Tira i dadi per la produzione delle risorse
2. Muove Alessandro
3. Risolve gli eventi
4. Commerciare e costruire come di consueto

Il primo turno di gioco.

I giocatori determinano chi inizia. Siccome nessuno ha villaggi, non c'è bisogno di tirare i dadi.

Il primo giocatore muove Alessandro sulla prossima freccia superando il punto di giunzione mostrante un tempio. I giocatori iniziano un'asta per essere autorizzati a costruire il villaggio nella giunzione mostrante il tempio, puntando le risorse (vedi costruire un villaggio). Dopo l'asta, il giocatore di turno può ancora commerciare, comprare delle carte sviluppo o, nel caso ha vinto l'asta, costruire strade. Se ha le risorse richieste può trasformare il villaggio in città. Quando il primo turno finisce, inizia il turno del prossimo giocatore in senso orario. Siccome ora c'è un villaggio ogni turno occorrerà iniziare col tiro di dadi.

Come procede il Gioco (regole dettagliate).

1. Campi delle Risorse.

a. Tirare i dadi.

Ogni giocatore, all'inizio del proprio turno, tira i dadi (ad eccezione del primo turno). Tutti i giocatori ottengono le risorse in base ai villaggi ed alle città che posseggono. Siccome ci sono pochi villaggi all'inizio del gioco, i giocatori ottengono rifornimenti dalla pila dei rifornimenti nelle prime fasi del gioco.

Nel gioco con 4 giocatori può succedere che quando i dadi indicano la produzione di un campo di una risorsa, non ci siano carte nella pila di quella particolare risorsa. In questi casi gli insediamenti non forniscono quella particolare risorsa in questo turno.

b. Risorse dalla pila dei rifornimenti.

IMPORTANTE: Finché la pila contiene carte sufficienti, ogni giocatore pesca una carta all'inizio di ogni turno (anche se non è il proprio turno).

Quando la pila è vuota o non sono rimaste abbastanza carte per tutti i giocatori, non ci saranno rifornimenti: l'unico modo per avere risorse aggiuntive è tramite i villaggi e le città, come in una normale partita ai Coloni.

Tutti i giocatori devono pescare una carta dalla pila dei rifornimenti, non importa quanti villaggi o città posseggano o se ottengano o no risorse dal tiro del dado.

Tutte le carte risorse usate (durante un'asta o per la normale costruzione) vanno nelle pile divise per risorse.

Consiglio: costruite villaggi all'inizio del gioco! La pila dei rifornimenti si esaurisce velocemente. Una volta esaurita, villaggi e città sono l'unico modo per ottenere nuove risorse.

c. Oro.

Se esce il numero di un campo d'oro, ogni villaggio sul campo produce un pezzo d'oro e ogni città ne produce due.

d. Tirare un 7.

Le regole per il ladro non cambiano.

Eccezione: un giocatore perde la metà delle sue risorse se ha più di 11 risorse (invece che 7) nella sua mano.

Nota: L'oro non conta per il limite delle risorse e non può essere rubato.

2. Muovere Alessandro.

Il giocatore di turno muove Alessandro sulla successiva freccia.

Se Alessandro supera una giunzione mostrante un tempio, inizia l'evento "costruire un villaggio".

Se Alessandro supera una giunzione con un chip evento, il chip è mostrato. I giocatori hanno la possibilità di aiutare Alessandro nel risolvere l'evento (vedi sotto).

Se Alessandro non supera un tempio o un chip evento, il gioco procede normalmente.

Nota: Quando Alessandro raggiunge le frecce viola alla fine della campagna, avanzerà soltanto quando viene tirato un 7. Per tutti gli altri tiri non si muoverà.

Risolvere gli Eventi.

Ci sono 5 differenti tipologie di eventi. Per risolverli Alessandro ha bisogno di particolari risorse:

Evento	Significato	Risorse Richieste
Costruire un villaggio (tempio)	Alessandro vuole che sia costruito un villaggio	Mattone (1), Legname (1), Grano (1), Lana (1)
Carestia (pane)	C'è una carestia nella patria Grecia	Grano (1), Lana (1)
Ponte (ponte)	Bisogna attraversare un fiume	Mattone (1), Legname (1)
Battaglia (spade)	Alessandro incontra un armata nemica	Roccia (1), Lana (1), Soldati (3)
Statua (guerriero)	Alessandro vuole che sia costruita una statua	Mattone (1), Roccia (1)

L'asta:

Ogni risorsa richiesta per l'evento ha un valore di 1. L'unica eccezione è la carta soldato: ha un valore di 3. L'oro può essere usato durante l'asta ed ha un valore di 1.

- Il giocatore di turno inizia l'asta. Egli offre un numero. Questo numero è la somma delle risorse (per l'evento battaglia viene inclusa la carta soldato che vale 3) che il giocatore offre ad Alessandro per aiutarlo a risolvere l'evento.
- In senso orario, il prossimo giocatore può offrire più risorse o passare. Questo processo continua finché l'offerta più alta è determinata.
- Il giocatore che vince l'asta, risolve l'evento per Alessandro. Deve pagare il numero che ha offerto in risorse e carte soldato (se ammesse). Le carte risorsa sono messe nelle normali pile suddivise per risorse. Le carte soldato sono messe al fondo della pila carte sviluppo. Tutti i giocatori che hanno perso l'asta mantengono le loro risorse, senza considerare cosa avevano offerto.

L'asta può solo essere pagata con le risorse (e carte soldato, dove ammesso) ammesse per l'evento e con l'oro. Il giocatore è libero di scegliere la distribuzione tra oro, risorse ammesse e carte soldato. Per esempio: l'offerta vincente dell'asta per la costruzione del villaggio è 5: il giocatore può pagare con due legnami, due mattoni e un grano; oppure può pagare con due grani e tre pezzi d'oro. Non può comunque pagare con delle rocce.

I soldati possono essere usati solo nell'evento "Battaglia" e solo se erano stati già giocati (ovvero se sono scoperti di fronte al giocatore) prima che il chip dell'evento fosse girato a faccia in su. Se un giocatore paga per la sua offerta con una carta soldato, la mette al fondo della pila delle carte sviluppo. Se un giocatore non può pagare per la sua offerta, perde la metà delle sue risorse e l'asta ricomincia da capo.

Le ricompense di Alessandro.

Il vincitore dell'asta per la costruzione del villaggio può costruire il villaggio sul campo con l'immagine del tempio che Alessandro ha passato quando si è mosso in questo turno. Per tutti gli altri eventi il vincitore dell'asta può tenere il chip di fronte a se scoperto. Il primo giocatore a vincere tre chip evento prende la carta "Erster Berater" (Primo Consigliere) e guadagna 4 punti vittoria. Il secondo giocatore a vincere 3 chip evento prende la carta "Zweiter Berater" (Secondo Consigliere) e guadagna 3 punti vittoria. Il terzo giocatore a vincere tre chip evento prende la carta "Dritter Berater" (Terzo Consigliere) e guadagna 4 punti vittoria. Ogni giocatore può possedere una sola carta consigliere per volta.

Nota: Le carte Consigliere possono cambiare di proprietario come le carte "Strada più Lunga" e "Armata più Grande". Se un giocatore possiede più chip di un'altro può prendere la carta consigliere di quel giocatore e dargli in cambio la propria (se ne ha una). Nel gioco a 3 giocatori non si usa la carta "Zweiter Berater" (Secondo Consigliere).

Esempio.

E' il turno di Gavin. Alessandro muove e supera un chip evento. Gavin lo gira e mostra il simbolo della battaglia. Gavin inizia l'asta e offre 3. Il suo vicino a sinistra offre 5. Gli altri 2 giocatori passano. Gavin aumenta al sua offerta a 6. Anche il giocatore alla sua sinistra passa. Gavin prende il chip evento e lo pone scoperto di fronte a se. Gavin paga 6 con una roccia (1), una lana (1), un pezzo d'oro (1) ed una carta soldato (3). Mette la carta soldato sul fondo della pila delle carte sviluppo.

3. Commerciale e Costruire.

A parte la costruzione dei villaggi, le regole del gioco base si applicano in questa fase.

I villaggi possono essere costruiti in due differenti modi:

a) Evento "Costruire un villaggio".

Il giocatore che vince l'asta per il villaggio è autorizzato a costruirlo sulla giunzione raffigurante il tempio (che Alessandro ha passato quando è stato mosso).

b) Tramite la normale costruzione di strade e villaggi.

I giocatori possono costruire strade a partire dai loro villaggi sul percorso di Alessandro. Possono costruire villaggi e strade seguendo le normali regole di Coloni. Strade e villaggi devono essere pagati con le risorse come di consueto seguendo le normali regole di Coloni.

Come di consueto seguendo le normali regole di Coloni, la distanza tra due villaggi deve essere rispettata.

Nota: In aggiunta, non si può costruire un villaggio su una giunzione appartenente al cammino di Alessandro che non sia ancora stato superato dallo stesso Alessandro.

4. Extra.

Commerciale l'oro.

Quando si commercia, l'oro conta come una normale risorsa. Può essere parte di un offerta per commerciare con gli altri giocatori. In aggiunta l'oro può essere scambiato 4:1 come qualunque altra risorsa o 3:1 in un porto apposito.

La strada più lunga.

La carta della strada più lunga viene gestita come di consueto seguendo le normali regole di Coloni.

L'esercito più grande.

La carta dell'armata più grande viene gestita come di consueto seguendo le normali regole di Coloni. Però, quando viene usata una carta soldato per pagare l'offerta per l'evento battaglia, i giocatori devono ricordarsi che quei soldati non possono essere più considerati per formare l'esercito più grande.

Fine del Gioco.

Il gioco può terminare in due modi:

1. Un giocatore raggiunge i 14 punti vittoria, oppure
2. Alessandro raggiunge la sua destinazione (Persepolis). Questo pone fine immediatamente al gioco. Il giocatore col maggior numero di punti vittoria è il vincitore. In caso di parità tra più giocatori, chi tra loro ha più chips evento vince la partita.

Tutti i diritti sono di proprietà esclusiva dell'autore e degli editori. Il presente documento tradotto è da considerarsi come un supporto non ufficiale per i giocatori italiani. La traduzione non è "letterale" ma utilizza delle frasi che, seppur non cambiando il senso alle frasi, ne migliorano la leggibilità e la comprensibilità. L'autore e gli editori non hanno alcuna responsabilità per eventuali errori o imprecisioni nel presente documento.

Traduzione a cura di www.terreselvagge.com