

HISTORY of the WORLD



SEQUENZA DI GIOCO

Pescare 1 Carta Impero a testa, nell'ordine:

- ❖ dal giocatore con minor punti fino al giocatore con più punti
 - con parità: da colui che aveva l'impero più debole nell'epoca precedente
 - con ulteriore parità: da colui che ha giocato per primo nell'epoca precedente
- ❖ la C.I. può essere subito ceduta a un altro giocatore, che la guarderà dopo che tutte le C.I. sono state distribuite.
- ❖ il gioco inizia dal 1° impero segnato sulla C.I. dell'epoca

Giocare Carte Evento

- ❖ A inizio del proprio turno (prima di piazzare le armate) si possono giocare fino a 2 C.E. non uguali o con i medesimi effetti.

Monete

- ❖ possono essere spese in ogni momento nel proprio turno. Non si conservano per altre epoche. Permettono di:
 - Ricomprare un'armata persa in combattimento
 - Comprare un forte per l'impero attivo

Espansione:

- ❖ dal terreno di partenza ci si espande nei terreni adiacenti. Max 1 armata (3 con variante esperti) per territorio. Se il terreno è già occupato da proprie unità del passato, si ha la vittoria automatica senza combattere.
- ❖ **Forti**: +1 ai dadi in difesa. Max 1 forte per terreno. Può essere costruito solo dove c'è una capitale o città.
 - Se si sconfitti, si rimuove al posto dell'unità.
 - Nel proprio turno si può scambiare una propria unità in un forte, e non viceversa. Il terreno non può rimanere senza un'unità.

Combattimento: spostare le armate nel terreno avversario. Vince il D6 >, con parità entrambi si eliminano

ATTACCO: 2 dadi	DIFESA: 1 dado
Bonus: solo da carte evento	Bonus: tira 2 d6 se ci si difende in un terreno difficile (stretto, foresta, montagne o muraglia) tira 3 d6 se l'attacco avviene con uno sbarco +1 al d6 con il forte (<i>vd</i>)
Con la vittoria dell'ATTACCANTE vi è saccheggio : la capitale diventa città e la città viene rimossa. I monumenti rimangono. Se il terreno rimane vuoto (attacco e difesa si sono annientati) non c'è saccheggio.	

Costruzioni: si può costruire 1 monumento per terreno ogni 2 simboli risorsa dell'impero attivo. L'ordine per il luogo di costruzione è il seguente:

- Nella capitale dell'impero attivo
- In una città dell'impero attivo
- In una terra con il simbolo risorsa
- Se non vi è nessuna di queste condizioni, non si costruisce

Fine del turno e nuova epoca: scartare carte giocate, rimuovere le flotte, ripartire con pesca degli imperi

Calcolo del punteggio:

- ❖ punti per area:
 - **presenza** = almeno un'armata
 - **dominia** = almeno 2 armate e più di qualunque altro
 - **controllo** = almeno 3 armate e nessun altro giocatore nell'area
- ❖ 2 punti per ogni capitale
- ❖ 1 punto per ogni città
- ❖ 1 punto per ogni monumento



Quick reference in Italiano delle FAQ ufficiali

TERRENI DIFFICILI

Il terreno difficile deve trovarsi *lungo il confine* che deve superare l'attaccante.

Schema riassuntivo.

Il terreno difficile è ignorato se l'attacco proviene dal *mare*. Il difensore tira sempre 3 dadi, se l'attaccante non usa la *Amphibious Invasion*, che elimina le penalità del mare.

I bonus dei terreni difficili valgono anche in difesa dai *Barbari*, nei casi: Europa centrale attaccata dalle Alpi e Hindu Kush attaccata dall'altopiano del Tibet.

Attaccante	Difensore	Bonus?
Mexican Valley	Pacific Seaboard	No
Dalmatia	Danubia	No
Zagros	Eastern Anatolia	No
Western Deccan	Eastern Ghats	No
Tarim Basin	Wei River	Si
Si-Kyang	Mekong	Si
Mekong	Si-Kyang	No
Mekong	Malayan Peninsula	No

IMPERI MINORI

Si possono espandere come gli altri imperi, ma non possono costruire monumenti

Alla fine dell'epoca, le truppe o le capitali degli imperi minori non vengono rimosse dal gioco, ma seguono le normali regole del combattimento e del saccheggio.

NAVI e NAVIGAZIONE

Per espandersi a bordo delle navi, l'impero deve possedere zone di mare adiacenti alle navi.

CAPITALI, CITTA' e FORTI

Quando una nuova civiltà parte da un terreno già occupato, vengono rimosse tutte le unità, i forti e le città. Le capitali diventano città, i monumenti invece rimangono. La stessa cosa succede se si occupa terreno di una propria civiltà del passato. Ci si comporta come se fosse una normale vittoria.

Una capitale o città abbandonata (perché le truppe si sono distrutte) non dà punti a nessuno.

CARTE

Giocare la carta *Astronomia* dà al proprio impero la navigazione

L'attacco dei *Crociati* proviene dal mare, pertanto soggiace alle penalità del mare (difensore tira 3 dadi)

La carta *Alleati* significa che le truppe acquistate possono essere utilizzate solo per espandersi in territori non occupati.

Le carte *Weaponry* e *Siegecraft* possono sommarsi

Una carta non influenza un'altra carta. Es: i Barbari non godono dei bonus di un'altra carta



Un omaggio a tutti gli amici dei Goblin