

AVALON HILL

Un gioco per 3-6 giocatori

Da 12 anni in su

Autori: **The Ragnar Brothers**

Traduzione a cura di: **Giovanni Minutello** (gio.min@tin.it)

History of the World - La Storia del Mondo

Il gioco dell'origine e della decadenza dei grandi Imperi

Traduzione delle carte

Parole-chiave sulle carte

- ✓ La seguente frase si trova spesso in corsivo subito dopo il nome della carta e viene tradotta sotto una volta per tutte (assicurarsi che ci sia o no nella carta di cui si va a leggere il resto della traduzione)

Resolve this card before placing your first army

(Gioca questa carta prima di piazzare la tua prima armata)

- ✓ Scritto in bianco su nero nella parte superiore:

All oppure **Epoch** *.*

Indica in quale epoca può essere giocata la carta (**All** sta per tutte le Epoche, cioè in una qualsiasi Epoca a piacere)

- ✓ **Strength**

Potenza Militare (il numero di armate in dotazione)

- ✓ **Start Land**

Terra di Origine (quella in cui si piazza la prima armata dell'Impero)

- ✓ **Navigation**

Navigazione (possessione di flotte: a lato, se non se ne possiedono, **none** = nessuna flotta; altrimenti sono elencati i mari e gli oceani in cui si devono piazzare i propri gettoni-flotta)

- ✓ **Capitale**

Indica se l'Impero ha una capitale (**Yes** o il nome di quest'ultima) da piazzare nella Terra d'Origine, oppure **No**

Carte *Grandi Eventi* (in ordine alfabetico)

- **Leader (comandante)**

L'Impero Attivo può tirare tre dadi in attacco, finché non ottiene tre numeri uguali. Se un tale tiro si verifica il Comandante muore in battaglia e l'Impero torna ad attaccare con due dadi.

- **Minor Empire: Anglo-Saxons, Fujiwara, Hittites, Japan, Mayans, Phoenicia, Safavids**

Indica, uno per Epoca, gli Imperi Minori (degli Anglo-Sassoni, della dinastia giapponese dei Fujiwara, degli Ittiti, del Giappone, dei Maia, dei Fenici, dei Persiani Safavidi) che vanno giocati prima del turno vero e proprio, utilizzando le statuine disegnate e le istruzioni sui requisiti di tali imperi (v. pagina precedente: parole-chiave)

- **Reallocation (redistribuzione)**

Dopo aver piazzato tutte le flotte, ma prima di espandersi, l'Impero Attivo può sostituire quante flotte desidera con altrettante monete. Cominciata l'espansione, non è più possibile alcuna redistribuzione. *(Le monete potranno essere utilizzate, come di regola, per riportare in vita armate sconfitte della propria dotazione iniziale o per comprare fortificazioni)*

- **Weaponry (rifornimento di armi)**

L'Impero Attivo aggiunge 1 ad ogni risultato dei dadi in questo turno.

Carte *Eventi Minori* (in ordine Alfabetico)

- **Allies (Alleati)**

L'Impero Attivo riceve due monete all'inizio del turno. Queste possono essere usate normalmente tranne per il fatto che ogni armata acquistata con le monete può essere usata esclusivamente per espandersi in Terre non occupate, e mai per attaccare.

- **Astronomy (Astronomia)**

L'Impero Attivo può piazzare una flotta in qualunque mare (non Oceano) all'inizio del turno. Questo in aggiunta ai mari eventualmente già assegnati in controllo.

- **Barbarians (Barbari)**

Piazzare un'armata da un'Epoca lontana in una Terra Povera (Barren Land) e attaccare da qui una Terra occupata da avversari. Se l'esito è positivo, lasciare l'armata barbara nella Terra conquistata, piazzare un'altra armata nella Terra Povera e attaccare un'altra Terra occupata da avversari. Continuare in questo modo finché un'armata barbara sia sconfitta oppure tutte le Terre adiacenti occupate siano state conquistate.

- **Black Death (Peste)**

Scegliere due Aree adiacenti. Ogni armata in Terre di queste Aree deve tirare un dado. Se il risultato è 1, l'armata (insieme a eventuali fortificazioni) viene eliminata.

- **Civil Service (Servizio Civile)**

L'Impero Attivo riceve una moneta all'inizio del turno. Se l'Impero ha una capitale, riceve un bonus

di un'altra moneta. Se possiede flotte, un ulteriore bonus di una moneta. I due bonus sono cumulabili.

- **Civil War (Guerra Civile)**

Piazzare tre armate di un'Epoca lontana in tre Terre differenti di qualunque Impero nemico. Queste armate attaccano quelle preesistenti nelle suddette Terre senza penalità per Terreni Difficili (ma persistono gli eventuali bonus dei difensori per le fortificazioni). In caso di vittoria, tali Terre cadono sotto il proprio controllo

- **Crusade (Crociata)**

Piazzare tre armate dalla I Epoca nello specchio d'acqua del Mar Mediterraneo Orientale. Queste armate possono espandersi dal mare secondo le normali regole di espansione. Attaccano con aggiunta di 1 al tiro dei dadi. Se la Palestina è presa dai Crociati, piazzare nella Terra una fortificazione e una città.

- **Disaster (Catastrofe)**

Scegliere due Terre con monumenti e distruggerli. Vengono automaticamente distrutte città e fortificazioni in quelle terre, mentre una capitale viene ribaltata e ridotta ad una città.

- **Elite Troops (Truppe Speciali)**

Le armate dell'Impero Attivo vincono anche in caso di pareggio finché non perdono la prima armata in combattimento.

::*

- **Engineering (Costruzione)**

Se l'Impero Attivo ha una capitale, aggiungere due fortificazioni alla propria dotazione di partenza.

- **Expert Troops: Forest (Truppe di Veterani: Foreste)**
- **Expert Troops: Mountains (Truppe di Veterani: Montagne)**
- **Expert Troop: Straits (Truppe di Veterani: Stretti)**

Le armate dell'Impero Attivo non subiscono penalità per Terreni Difficili quando attaccano attraverso (**rispettivamente**) foreste – montagne – stretti. I difensori dunque tirano un solo dado quando si difendono da tali attacchi.

- **Famine (Carestia)**

Scegliere un'Area. Tutte le armate in Terre di quell'Area devono tirare un dado. Se esce 1 allora quell'armata (insieme ad un'eventuale fortificazione) viene distrutta.

- **Jewish Revolt (Rivolta Ebraica)**

Appare in Palestina un'armata da un'Epoca lontana e vi attacca un'armata presente, usando tre dadi. Non subisce alcuna penalità da Terreni Difficili (ma resta per il difensore il bonus per un'eventuale fortificazione). In caso di vittoria, la Palestina cade sotto il proprio controllo.

- **Jihad (Gihad – Guerra santa islamica contro gli infedeli)**

L'Impero Attivo usa tre dadi per attaccare e vince tutti i combattimenti anche con risultato di parità, finché non perde la prima armata in combattimento; a questo punto attacca usando due dadi, ma mantenendo la facoltà di vittoria nei pareggi. Alla perdita della seconda armata in combattimento, i pareggi tornano ad essere tali ed i combattimenti normali per il resto del proprio turno.

- **Kingdom:...* (Regno:...*)**

Piazzare un'armata (dall'Epoca... +) e una città...#. Qualsiasi armata (e fortificazione) già presenti in quella Terra sono distrutte.

- ***Cannanites (Cananei)** +VII # in Palestina
- ***Etruscans (Etruschi)** +VII # sugli Appennini [Setentrionali]
- ***Kush (Kutch)** +VII # sul Nilo Superiore
- ***Mali** +I # sulla Costa d'Oro
- ***Thai (Antica Thailandia)** +I # nella Penisola di [Malesia]
- ***Tiahuanaco** +I #sulle Ande Meridionali
- ***Zimbabwe** +I # in Africa Orientale

- **Migrants: Africa (Emigranti: Africa)**
- **Migrants: Australia (Emigranti: Australia)**

- **Migrants: North America (Emigranti: America del Nord)**

Piazzare due armate in due terre a scelta in (**rispettivamente**) Africa dalla I Epoca – Australia da qualsiasi Epoca eccetto la VII – America del Nord dalla I Epoca. Queste armate devono occupare Terre vacanti. Non possono costruire monumenti o attaccare.

- **Naval Power (Potenza Navale)**

Le armate dell'Impero Attivo subiscono una penalità minore quando attaccano una Terra dal mare. I difensori possono difendersi da questi attacchi navali solo con due dadi (anziché tre).

- **Pestilence (Pestilenza)**

Scegliere una Terra. Qualsiasi armata in quella Terra deve tirare tre dadi. Se viene fuori anche un solo 1, l'armata (e l'eventuale fortificazione) è distrutta.

Inoltre tutte le armate presenti nelle Terre adiacenti devono tirare due dadi. Anche in questo caso, anche un solo 1 distrugge l'armata (e l'eventuale fortificazione).

- **Plague (Epidemia)**

Scegliere una Terra già occupata. L'armata in quella Terra deve tirare 4 dadi. Se viene fuori anche un solo 1, l'armata (e l'eventuale fortificazione) viene distrutta. Se l'armata soccombe, l'Epidemia si diffonde in una Terra adiacente a scelta, la cui armata occupante deve tirare 3 dadi. Anche in questo caso, un 1 elimina armata ed eventuale fortificazione. L'Epidemia continua a diffondersi con lo stesso meccanismo dei tre dadi finché un'armata sopravvive oppure finché non incontra solo Terre vacanti o mari.

- **Population Explosion (Strepitoso Incremento Demografico)**

L'Impero Attivo riceve due monete all'inizio del turno.

- **Siegecraft (Valore nell'assediare)**

Le armate dell'Impero Attivo si avvalgono di un bonus di +1 al tiro del dado quando attaccano una Terra che contiene una fortificazione o una capitale o una città. Inoltre, quando con un attacco si vince contro una Terra con fortificazione, il difensore perde allo stesso tempo armata e fortificazione. Una Terra con fortificazione e città (o capitale) permette un solo bonus (e non due) di aggiunta +1.

- **Treachery (Tradimento)**

Nominare una Terra controllata da un avversario. Durante questo turno, se si attacca quella Terra, l'attacco è automaticamente considerato vincente. Se la Terra non viene attaccata in questo turno, allora questa carta è sprecata.

Punteggio in un'Area

Presenza	Almeno una propria armata nell'Area	<i>Punteggio base tabella PV</i>
Dominio	Almeno due armate nell'Area e più di chiunque altro	<i>Punteggio doppio</i>
Controllo	Almeno tre armate nell'Area senza la presenza di alcun altro giocatore	<i>Punteggio triplicato</i>

Tabella dei Punti Vittoria

Epoca	I	II	III	IV	V	VI	VII
Middle East (Medio Oriente)	2	3	3	3	3	2	1
North Africa (Africa del Nord)	1	2	2	2	2	2	1
China (Cina)	1	2	3	3	3	3	3
India	1	2	3	3	3	3	3
Southern Europe (Europa Meridionale)	1	2	3	3	3	3	2
Northern Europe (Europa Settentrionale)			1	2	2	3	4
Southeast Asia (Asia Sud - Orientale)			1	2	2	2	2
Eurasia					1	1	2
North America (America del Nord)					1	1	3
South America (America del Sud)					1	2	2
Nippon (Giappone)					1	1	2
Africa						1	2
Australia							2