

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

Capitolo I

Assemblaggio del contenitore e contenuto

Operazioni preliminari

Staccare con attenzione i pezzi dal cartone fustellato. Ci sono 12 monete \ flotta (gettoni cartonati con una moneta su una faccia e un'immagine di flotta sull'altra), 8 segnalini di preminenza, 42 cartoncini di punteggio, e 4 pezzi-muro per la suddivisione interna della scatola.

Creare il Contenitore per conservare i componenti

Voltare il contenitore in cartone che si trova nella scatola, in modo che il lato aperto sia rivolto verso l'alto. Inserire il listello cartonato (pezzo-muro) lungo nelle tracce del contenitore, dividendolo in due come nella figura. Prendere i tre listelli (pezzi-muro) corti e inserire anch'essi in modo da creare otto comparti più piccoli: ecco pronta la scatola per riporre i componenti del gioco.

[FIG. A PAG. 2 DEL REGOLAMENTO INGLESE]

*Listello separatore lungo
Contenitore*

Contenuto:

Plancia

5 dadi

30 Capitali \ Città

32 Fortificazioni

36 Monumenti

Statuine della I epoca – Egiziani (5 per colore)

Statuine della II epoca – Persiani (12 per colore)

Statuine della III epoca – Romani (20 per colore)

Statuine della IV epoca – Bizantini (15 per colore)

Statuine della V epoca – Mongoli (18 per colore)

Statuine della VI epoca – Spagnoli (14 per colore)

Statuine della VII epoca – Inglese (16 per colore)

12 Monete / flotta

8 Segnalini di preminenza

42 cartoncini di punteggio

49 carte impero (7 per ognuna delle 7 epoche)

Carte Evento (22 Grandi Eventi, 49 Eventi Minori)

[FIG. A PAG. 2 DEL REGOLAMENTO INGLESE]

Città Capitale Fortificazione Monumenti

Capitolo II

Scopo del gioco e preparazione

Scopo del gioco

La Storia del Mondo è un gioco ambientato in sette Epoche (o rounds), ognuna dedicata ad un periodo della storia mondiale. In ogni Epoca, giocatori comandano un Impero di quel periodo. Questi Imperi si espandono nel mondo, per poi decadere lasciando il posto ad altri. I giocatori guadagnano punti facendo espandere i propri Imperi, come anche controllando le capitali, le città e i monumenti.

Alla fine di ogni epoca, il giocatore in testa ottiene anche un bonus preminenza. Tra un'epoca e l'altra, i giocatori pescano carte di nuovi Imperi. Al termine della settima epoca, vince la partita il giocatore col maggior numero di punti vittoria.

Statuine

Ogni giocatore sceglie un colore e prende tutte le statuine di quel colore (magari organizzandole per Epoca)

[FIG. A PAG. 3 DEL REGOLAMENTO INGLESE]

Statuine della I Epoca: Egiziani

Statuine della II Epoca: Persiani

Statuine della III Epoca: Romani

Statuine della IV Epoca: Bizantini

Statuine della V Epoca: Mongoli

Statuine della VI Epoca: Spagnoli

Statuine della VII Epoca: Inglese

Nota: Tutti i giocatori, che guidino effettivamente o no i corrispondenti Imperi, usano queste statuine durante i turni di gioco; perciò tutti usano statuine Egiziane nella prima Epoca. Esse rappresentano i più potenti e/o rappresentativi Imperi di quell'Epoca.

La plancia

Collocare la plancia al centro del tavolo di gioco. Essa è divisa in 102 regioni chiamate LANDS (Terre). Queste Terre sono raggruppate in 13 macroregioni di colore diverso, chiamate AREAS (Aree). Per esempio la Libia è una Terra appartenente all'Area del Nord Africa (di colore olivastro).

Otto Terre sono BARREN LANDS (terre povere), beige; esse non appartengono a nessun'Area.

[FIG. A PAG. 3 DEL REGOLAMENTO INGLESE]

Area d'Origine

Segnapunti

Qui vanno i cartoncini segnapunti

I Cartoncini segnapunti

Raggruppare i Cartoncini segnapunti per Area, poi sistamarli in ordine cronologico a seconda dell'epoca, in modo che la I sia in cima e quelle più tarde al di sotto. Collocare questi cartoncini sulla plancia negli appositi spazi.

Ogni giocatore sceglie una qualsiasi delle proprie statuine (non è importante l'epoca di appartenenza) come pedina segnapunti e la pone sullo 0 del tracciato segnapunti ai bordi della plancia.

Carte Evento (Event Cards)

Separare le Carte Evento in due mazzi – Grandi Eventi (Greater Events) ed Eventi minori (Lesser Events). Distribuire tre carte Grandi Eventi e sette carte Eventi minori ad ogni giocatore. Ognuno può guardare le proprie carte ma non mostrarle finché non decida di giocarle. Sono le sole carte evento che si ricevono, né se ne possono avere altre in alcun modo nel proseguimento del gioco.

Carte Impero (Empire Cards)

Separare le Carte Impero nelle rispettive sette epoche e metterle da parte.

Segnalini di Preminenza (Pre-eminence Markers)

Prendere gli otto Segnalini di Preminenza e disporli con la faccia numerata in giù. Mescolarli, e porli a fianco della plancia.

Ci sono due Segnalini da 3, tre da 4, due da 5 e uno da 6.

CAPITOLO III

Carte Impero ed Epoche

Calare le carte impero

A questo punto, i giocatori prendono le carte impero per l'Epoca I. Ogni giocatore tira due dadi. Chi ottiene il risultato più alto può pescare per primo e gli altri seguono in senso orario.

Il primo giocatore prende una carta a caso dal mazzo di carte della prima epoca e la guarda senza mostrarla. Il giocatore deve decidere se tenerla (e giocare quell'Impero nella Prima Epoca) o passarla ad un altro giocatore. Vanno considerati diversi fattori in questa scelta (ved. Cap. VII Strategia per la distribuzione dell'Impero).

Se si passa la carta ad un altro giocatore, questi dovrà giocare quell'impero nell'epoca in corso, ma non gli è permesso guardare tale carta finché TUTTE le carte Impero non siano state distribuite.

Ogni giocatore segue la stessa procedura pescando una carta dalla rimanenza del mazzo Impero (dell'epoca in corso) e guardandola.

NOTA BENE - si può tenere una sola carta Impero. Se si è già ricevuto una carta, quella che si pesca deve essere passata ad un altro giocatore. L'ultimo a pescare non ha possibilità di scelta, perché a quel punto la carta può essere assegnata ad un solo giocatore.

Le carte impero inutilizzate vanno riposte, senza guardarle, nella scatola; anche giocando in sei ci sarà sempre almeno una Carta Impero in più per Epoca.

Uno sguardo ad una Carta Impero

Ogni Carta Impero reca un riassunto di tutti gli Imperi di un Epoca sul dorso e un esame dettagliato di uno di questi Imperi sul davanti.

Empire strength (potenza militare): è il numero di armate che l'impero riceve

Capital Symbol: se un impero ha questo simbolo, esso comincia con una capitale.

Navigation: I mari elencati indicano che l'impero vi possiede delle flotte.

Attraversare un'Epoca

Un giocatore a scelta legge ad alta voce il primo Impero della lista sul dorso della carta impero. Chi possiede quell'Impero, scopre la sua carta e inizia il proprio turno. Se nessuno ha l'Impero suddetto, si legge il successivo, e così via. Al termine della lettura dei sette Imperi, l'Epoca termina.

Un turno completo si divide in tre parti:
 Per cominciare – Carte Evento / Capitolo IV
 Giocare – Espansione, combattimento e
 costruzione / Capitolo V
 Al termine – Segnare il punteggio / Capitolo VI

[FIG. A PAG. 4 DEL REGOLAMENTO INGLESE]

Carta Impero

Retro: *Elenco degli Imperi nell'ordine in cui vanno giocati*

Potenza militare dell'Impero

Navigazione

Simbolo di capitale

Il colore indica in quale Terra appare l'Impero

Terra d'Origine

Fronte

Potenza militare dell'Impero

Terra d'Origine

Terra d'Origine

Navigazione

Capitale

Comandante

Capitolo IV

Carte Evento

Giocare le Carte Evento

Si possono giocare fino a due Carte Evento prima di cominciare il proprio turno. Queste possono essere entrambe dello stesso tipo (Grandi o minori) o differenti, a condizione che non si tratti di due carte identiche (due *Leader-Comandante* o due *Disaster-Catastrofe*, per esempio). Una volta piazzata la propria prima armata, non si può più giocare alcuna Carte Evento fino al termine del proprio turno. Alcune carte vanno giocate prima dell'inizio del turno, altre producono effetti durante il turno stesso.

Alcune carte Evento possono essere giocate solamente in una o alcune Epoche. È bene assicurarsi di aver letto con attenzione le proprie carte per non tralasciare di giocare una al momento opportuno.

Molte Carte Evento recano il termine "Active Empire" (Impero Attivo). L'"Active Empire" è l'Impero con cui si sta per giocare, la denominazione non si riferisce né ad Imperi passati né ad Imperi minori.

Grandi Eventi

Ci sono quattro tipi di Grandi Eventi: *Leaders* (comandanti), *Rifornimento di armi*, *Redistribuzione*, *Imperi Minori*.

Le carte Comandante e Rifornimento di Armi conferiscono all'impero di chi le gioca dei vantaggi nel combattimento con gli altri imperi. Possono essere giocate insieme (L. + R. di A.) per avvantaggiarsi ulteriormente.

Una carta Redistribuzione permette ad un Impero di destinare delle risorse navali a truppe di terra.

Una carta Impero Minore permette di giocare un piccolo Impero all'inizio del Turno, conferendo in sostanza la guida di due imperi in un solo turno. Per distinguere gli Imperi Minori dall'Impero attivo vanno usate le statuine di epoca differente visualizzate sulla carta. Gli Imperi Minori appartengono ad una specifica Epoca e solo in quella vanno giocati. Un Impero Minore non può essere influenzato da altre Carte Evento in questo turno (per esempio, niente Comandante per un Impero minore). Il punteggio dell'Impero Minore non viene conteggiato finché l'Impero Attivo non abbia completato il proprio turno.

Eventi Minori

Ci sono 22 tipi di Eventi Minori. Molti consegnano monete da utilizzare durante il proprio turno. Altri permettono di distruggere le armate o i monumenti di un Impero. Alcuni scatenano devastazioni che si estendono per un vasto territorio. Il testo sulle carte spiega quando e come possono essere usati.

Alcune carte Eventi Minori dicono di usare un'armata "di un'Epoca lontana". Vuol dire che si dovrebbe usare una statua il più lontano possibile dall'Epoca corrente. Cioè, se si è all'inizio del gioco, è bene usare una statua Spagnola o Inglese; se si è alla fine, una Egiziana o Persiana. Questo per distinguere le armate degli Eventi Minori da quelle introdotte con gli Imperi normali.

Monete

Molti Eventi Minori consistono nel prendere un certo numero di monete. Esse possono essere usate in qualsiasi momento durante il proprio turno. Non si possono conservare monete per altri turni.

Si possono utilizzare le monete nei due modi seguenti:

- a) quando si perde un'armata del proprio Impero Attivo in combattimento, si può spendere una moneta per riportare l'armata sconfitta nella propria "dotazione di armate" (vedi cap. V)

- b) si può spendere una moneta per comprare una fortificazione per il proprio Impero attivo.

Adesso l'Impero è pronto a cominciare l'espansione.

Capitolo V

Espansione, Combattimento ed Edificazione

Dopo aver giocato (eventualmente) le Carte Evento, comincia la parte più consistente del proprio turno.

Preparazione

1. Prendere tante armate quanto indica il numero della potenza militare del proprio Impero Attivo (indicata come strength sulla propria Carta Impero). Assicurarsi di aver preso le statuine adeguate all'Epoca che si sta giocando e porle davanti a sé. Questa è la propria "dotazione di armate". I pezzi dello stesso tipo che dovessero risultare in esubero vanno messi da parte per evitare confusione.

Esempio: Un giocatore che assume la guida dei Cartaginesi prende 7 armate (perché Cartagine ha una potenza militare di 7) del tipo Persiani (dato che si tratta della II Epoca). Le 5 statuine persiane rimanenti vanno messe via.

2. Se il proprio Impero Attivo la prevede, prendere una capitale.
3. Piazzare un segnalino flotta in ogni mare elencato sulla carta. Se nell'elenco appare un oceano, quell'impero può navigare nell'oceano stesso e anche in tutti i mari raggiungibili da esso, anche indirettamente.

Esempio: Un giocatore che assume la guida dei Portoghesi nella VI Epoca può piazzare segnalini flotta nell'Oceano Atlantico e in tutti i mari da lì raggiungibili: Mare del Nord, Mediterraneo Occidentale, Mediterraneo Orientale, Mar Nero. Un segnalino piazzato nell'Oceano Indiano permette di disporre altri nei rispettivi mari raggiungibili: il Mar Rosso e la Baia del Bengala.

4. Deporre la propria capitale e la prima armata nella Terra d'Inizio (START LAND) del proprio impero. Se c'è già un'armata, e/o una fortificazione, questi vanno rimossi dal gioco, mentre i monumenti devono restare sulla plancia.

Espansione

L'Impero si espande tramite l'avanzamento delle proprie armate in qualsiasi Terra adiacente alla Terra d'Inizio. Per annunciare tale intenzione si piazza una statuina dalla propria dotazione sulla Terra in cui ha luogo l'espansione e così di seguito in ogni altra Terra confinante con una in cui sia già presente una propria statuina dell'Impero Attivo – non necessariamente l'ultima piazzata.

Regole Aggiuntive per l'Espansione

- Una Terra può contenere una sola armata
- Le armate non possono espandersi o passare attraverso le Terre Povere (Barren Lands)
- Se l'espansione ha luogo in una Terra contenente una statuina del proprio colore (sia di un Impero passato sia posta sulla plancia a seguito del risultato di una carta), si può, senza combattere, scambiare la statuina dell'Epoca passata con la nuova e mettere via la prima.
- Se si possiedono flotte, si possono produrre dei ponti di navi per espandersi più in profondità e più velocemente. Un Impero si può espandere da un mare o un Oceano ad una Terra da essi lambita. Usando un ponte di navi si arriva lontano dalla propria Terra d'Inizio.

Esempio: Durante la II Epoca, le Polis Greche navigano nel Mediterraneo Occidentale ed Orientale e nel Mar Nero. Dalla loro capitale in Morea, i Greci si espandono sull'Altopiano degli Chott in una mossa usando un ponte di navi tra Mediterraneo Occidentale ed Orientale. Allo stesso modo, possono far approdare le loro navi nel Caucaso in una mossa, usando le flotte di Mediterraneo Orientale e Mar Nero.

Fortificazioni

In qualunque momento nel proprio turno, si può scambiare un numero a piacere delle armate non ancora piazzate (facenti parte della dotazione) con altrettante fortificazioni. Queste possono essere piazzate in qualsiasi Terra contenente un'armata del proprio Impero attivo (non in una Terra vuota e non più di una fortificazione per ogni Terra). La loro funzione è di prolungare la sopravvivenza del proprio Impero quando altri Imperi, più in là nel gioco, tenteranno l'espansione in quella Terra. Una volta che tale piazzamento è avvenuto, non si può più riprendere una fortificazione per scambiarla nuovamente con un'armata.

Si può costruire una fortificazione in una Terra contenente una Capitale o una Città.

Combattimento

Durante il proprio turno, può capitare di espandersi in una Terra occupata da un'armata di un altro giocatore. In questo caso, ha luogo un combattimento.

Piazzare la propria armata nella Terra occupata dall'armata "nemica" (è l'unica possibilità che due armate si trovino sulla stessa Terra, quantunque per breve tempo). Un combattimento normale si risolve come segue: l'Attaccante tira due (2) dadi e considera il risultato più alto. Il difensore tira un (1) dado. Il numero più alto vince e l'armata sconfitta viene rimossa dalla plancia. Se c'è un pareggio, si rimuovono entrambe le armate.

In seguito ad un attacco perdente, si può cercare di attaccare nuovamente la stessa Terra, sempre che si abbia ancora disponibilità di armate nella propria dotazione.

Esempio: I Romani (III Epoca) attaccano dagli Appennini Meridionali a quelli Settentrionali. Il giocatore che li guida tira due dadi, e ottiene un 1 e un 3. Il difensore tira un dado, realizzando un 4. Il 4 batte il 3, dunque l'armata attaccante dei Romani è rimossa. Il giocatore sconfitto mette un'altra armata nella stessa Terra ed attacca di nuovo. Questa volta i Romani ottengono due 5. Anche il difensore tira un 5. Questa volta il risultato è un pareggio e perciò si rimuovono entrambe le armate. I Romani possono espandersi nella Terra (oramai) vuota senza più combattere.

Esempio a pag. 7 del reg. inglese: *Nella IV Epoca, i Gupta si espandono in India (Attaccanti Gupta neri, difensori Romani bianchi)*

- 1. I Gupta cominciano nel Deccan Orientale e si espandono sui Monti Ghati dell'Est. Il difensore allora tira solo un dado in difesa poiché non c'è passaggio attraverso un Terreno Difficile.*
- 2. Dopo aver vinto la battaglia, i Gupta si espandono verso Ceylon. Devono attraversare uno stretto, perciò il difensore può tirare due dadi.*
- 3. Dopo un'ulteriore vittoria, i Gupta si espandono dai Monti Ghati dell'Est a quelli dell'Ovest. Dato che il difensore è protetto dalle montagne in quella Terra, può di nuovo tirare due dadi in difesa.*
- 4. Infine, dopo un'ennesima vittoria, i Gupta si dirigono a Nord fino al Delta del Gange a partire dal Deccan Orientale. Poiché le foreste sono nella terra dell'attaccante (gli stessi Gupta), il difensore non ha diritto ad alcun bonus e tira dunque un solo dado.*

Bonus per l'Attaccante

In alcuni casi l'Attaccante ottiene dei bonus di addizione al risultato del dado oppure può tirare fino a tre dadi se prima del turno ha giocato adeguate Carte Evento.

Bonus per il Difensore

Il difensore può ottenere di tirare più dadi o dei bonus di addizione al risultato del dado in conseguenza della provenienza dell'attacco o se si trova in una terra con una fortificazione.

Terreni Difficili: quando si sferra un attacco verso un terreno difficile, il difensore ha la possibilità di tirare due dadi, considerando il risultato più alto. Si considerano Terreni Difficili: foreste, montagne stretti e la Grande Muraglia Cinese. Se il Terreno Difficile è nella Terra del difensore, avviene quanto detto sopra, ma se il Terreno Difficile è sulla Terra dell'attaccante, allora non viene assegnato alcun bonus al difensore.

NOTA BENE: Quando si attacca da uno stretto, il difensore tira sempre due dadi, a prescindere dalla sua posizione al di là o al di qua del mare.

[FIG. A PAG. 6 DEL REGOLAMENTO INGLESE]

Esempi di Terreni Difficili

Stretti Foreste La Grande Muraglia Montagne

Attacco dal Mare

Quando un'armata viene sbarcata direttamente da navi della propria flotta (anziché da una Terra confinante), il difensore tira tre (3) dadi in difesa, considerando il risultato più alto.

Esempio: Nella VII Epoca, gli Inglesi si espandono da Albione (nome letterario della Gran Bretagna) a Chekiang (in Cina) in una sola mossa (tramite la loro grande presenza nei mari). C'è già un'armata in Chekiang dunque si deve combattere. Il giocatore che guida gli Inglesi tira due dadi, realizzando un 2 e un 4. Il difensore ne tira tre, con risultato 1, 1 e 5. Sconfitta e rimozione dalla plancia per l'armata britannica, che però ha successo con un secondo simile attacco, scacciando l'armata del difensore e dando agli Inglesi un appoggio sulla terraferma. Da qui, essi si espandono nelle Terre del Si-Kyang, sullo Yangtze Kiang, o nella Grande Pianura Cinese senza svantaggi dal momento che attaccano dal Chekiang e non dal mare.

Attaccare un'armata in una Fortificazione

Un difensore in una fortificazione ottiene un bonus di addizione al tiro del dado che si somma a tutti gli eventuali vantaggi per Terreni Difficili o attacchi dal mare. Un difensore in una fortificazione aggiunge +1 al tiro del dado (se sono più di uno, al risultato più alto). Perciò un 5 diventa 6. Inoltre, in caso di sconfitta o pareggio, la prima cosa ad essere rimossa è la stessa fortificazione, non l'armata che vi è ospitata. Se vi è ancora un'armata attaccante nella Terra, si provvede ad un nuovo combattimento, poiché nella Terra continuano a stazionare due armate avversarie. Solo se il difensore è nuovamente sconfitto (o c'è un pareggio), la sua armata (eventualmente insieme a quella dell'attaccante) viene rimossa.

Saccheggio e distruzione delle Capitali

Quando un'armata raggiunge una Terra con una Capitale, questa si rigira e diventa una Città; quando un'armata raggiunge una Terra con una Città, questa è saccheggiata e rimossa dalla plancia.

Ma se una Terra è rimasta vuota (in seguito ad un pareggio in combattimento), bisogna lasciare Capitali e Città nel loro stato corrente e ribaltare (o rimuovere) le pedine rispettive solo quando un'armata invade con successo una Terra dopo una battaglia.

I monumenti, invece, restano sempre nella Terra in cui sono stati edificati.

[FIG. A PAG. 7 DEL REGOLAMENTO INGLESE]

Città Capitale

Esempio: Tocca ai Mongoli nella V Epoca. Il giocatore che li guida ha giocato una carta Comandante, che gli permette di tirare 3 dadi in attacco. La prima espansione si dirige dalla Mongolia al Fiume Wei, difeso dietro la Grande Muraglia Cinese e con una capitale ed una fortificazione. I Mongoli piazzano un'armata nel Fiume Wei e s'inizia un combattimento. Come detto, i Mongoli (grazie alla carta Leader) tirano tre dadi e realizzano 4, 6 e 6. Il difensore tira due dadi (poiché l'attacco colpisce un Terreno Difficile – la Grande Muraglia) e aggiunge uno al tiro più alto per la fortificazione. Egli ottiene un 1 e un 6. Il 6 diventa 7, sconfiggendo l'armata mongola. Comunque una nuova armata prende il suo posto e realizza 2, 4 e 5. Il difensore tira 3 e 4. Il 4 diventa 5, originando un pareggio. I mongoli rimuovono l'armata, il difensore la fortificazione (le fortificazioni si perdono per prime quando sono a difesa di una Terra). Ancora una volta i Mongoli invadono realizzando 1, 2 e 6. il difensore tira due dadi ma non beneficia più del bonus "+1" perché non c'è più fortificazione. Egli ottiene un 2 e un 5. I mongoli vincono e l'armata del difensore va rimossa. La capitale viene rigirata e diventa una Città che ospita un'armata mongola.

Costruzioni

Simboli di risorse e Monumenti

Sulla plancia, 18 simboli di risorse rappresentano altrettanti siti con materie prime. Occupando Terre con questi simboli, si possono innalzare monumenti alla gloria delle proprie gesta (e ottenere punti per questo).

[FIG. A PAG. 8 DEL REGOLAMENTO INGLESE]

Monumento

Simbolo di risorse

Dopo aver completato il proprio turno, relativamente all'espansione, controllare se ci siano terre con simboli di risorse tra quelle contenenti le armate del proprio Impero attivo .

Per ogni due (2) terre con simboli risorse che sono controllate, si può costruire un monumento. Se si controllano quattro Terre con simboli risorse, si possono costruire due monumenti, ecc.

NOTA BENE: Valgono solo le Terre controllate dal proprio Impero attivo, non da Imperi minori, né Regni o Imperi del passato.

I monumenti vanno piazzati innanzitutto in determinate Terre, come spiegato avanti. E mai ci può essere più di un monumento nella stessa Terra.

- Per prima cosa si considera se l'Impero ha una capitale (libera), in tal caso il monumento va costruito in essa.
- Altrimenti, lo si costruisce in una qualunque Città controllata dall'Impero.
- Oppure, in terzo luogo, può essere piazzato in una Terra controllata dallo stesso Impero e contenente uno simbolo risorse.

Se non è possibile edificare un monumento rispettando queste regole, non lo si può costruire affatto. Altrettanto dicasi nel caso che tutti i monumenti siano già sulla plancia di gioco.

Liberare area di gioco e plancia

Dopo aver costruito eventuali monumenti, si scartano le Carte Evento giocate e si tolgono dalla plancia i segnalini flotta. Il proprio turno è terminato.

Capitolo VI

Il punteggio

Alla fine del proprio turno (non dopo l'intera Epoca), si calcola il punteggio per i propri Imperi attivo e passati, compresi regni ed Imperi minori (tutti i pezzi del proprio colore). Nel calcolo, vanno contate tutte la Terre controllate dal proprio colore, a prescindere dall'Epoca da cui provengono le statue.

Dapprima si controlla il numero di Terre controllate da una propria armata nell'ambito di un'Area. Il relativo livello di controllo in un'Area determina quanti punti si realizzano nell'Area stessa. Si devono controllare in tal modo tutte le Aree (benché, nelle prime fasi del gioco, molte di esse valgono zero).

- Se si possiede almeno un'armata in un'Area, vi si ha la Presenza.
- Se se ne possiedono almeno due, e più di chiunque altro, vi si ha il Dominio.
- Se se ne possiedono almeno tre senza che nessuno sia presente nella stessa Area, vi si ha il Controllo.

Ogni Area ha un punteggio base. Esso può cambiare di Epoca in Epoca a seconda che l'importanza di certe Aree si accresca o si

affievolisca. Controllare la Tabella dei Punti Vittoria all'ultima pagina (e sulla plancia).

I Cartoncini di Punteggio sulla plancia (in prossimità delle rispettiva Aree) riassumono i diversi punteggi per ogni Area. Il primo numero è il punteggio base (Presenza), il secondo è raddoppiato (Dominio), e il terzo triplicato (Controllo).

[FIG. A PAG. 8 DEL REGOLAMENTO INGLESE]

Presenza
Controllo
Dominio

Dopo aver conteggiato un'Area, il giocatore di turno avanza il proprio segnalino segnapunti lungo il bordo della plancia. Al termine del conteggio di tutte le Aree, si passa a considerare le capitali, le città e i monumenti: 2 punti per ogni capitale controllata, 1 per ogni città, 1 per ogni monumento. Nota bene: le fortificazioni non fruttano nessun punto.

Se il punteggio supera 100, porre il proprio segnalino dentro una fortificazione e continuare a muoverlo come prima considerando 0 uguale a 100 (la fortificazione rappresenta 100 punti). Se si supera 200, porre una capitale nella fortificazione e ripartire ancora da 0 = 200.

Terminate le operazioni di conteggio di Aree, capitali, città e monumenti, il turno passa al giocatore seguente.

Esempio: il giocatore porpora ha appena terminato il proprio turno nell'Epoca II. Rappresentava gli Egiziani nella prima Epoca e le Città Stato Vediche nell'Epoca II. Le guarnigioni superstiti dell'Impero Egiziano sono dislocate sul Delta del Nilo, in Libia e in Palestina. Le Città stato vediche hanno armate sull'Indo Superiore, nel Deccan Occidentale, sui Monti Ghati Orientali, nel Kutch Indù e sull'Altopiano Persiano. Poiché le Città Stato Vediche controllano due Terre con simboli di Risorse, il giocatore porpora piazza un monumento sull'Indo Superiore (dove si trova la capitale delle Città Stato Vediche). In Nord Africa, lo stesso giocatore ha almeno due armate e queste sono più numerose di quelle di chiunque altro, perciò l'Egitto detiene il Dominio. Il punteggio base per il Nord Africa nella Seconda Epoca è 2. Il che va raddoppiato perché ci si trova in un caso di Dominio, dunque diventa 4. Il giocatore porpora ha anche 2 armate in Medio Oriente (1 Egiziana in Palestina ed 1 Vedica sull'Altopiano Persiano). Comunque, un altro giocatore ha 3 armate in Medio Oriente. Anche se il "nostro" ne possiede 2, non detiene

alcun Dominio e realizza solo il punteggio base, 3, per il Medio Oriente.

In India, il giocatore porpora ha ben 4 armate ed è il solo a possederne nell'Area. Dunque detiene il Controllo dell'India e di conseguenza il punteggio base di 2 risulta triplicato in 6 punti.

Infine, vanno considerate le capitali egiziana e vedica, ognuna delle quali vale 2 punti, e quindi 4 in totale. Il monumento sull'Indo Superiore vale un ultimo punto. Sommando tutti i punti, il giocatore porpora ne realizza 18 (4+3+6+2+2+1).

Capitolo VII

Transizione da un'Epoca all'altra & Vittoria finale

Dopo che tutti gli Imperi di un'Epoca sono stati giocati o "saltati" (perché non pescati), l'Epoca termina. A questo punto, i giocatori compiono tre azioni: controllano se c'è una Preminenza (se un giocatore è in testa), sistemano i cartoncini segnapunti e pescano nuovi Imperi.

Segnalini di Preminenza

Alla fine di un'Epoca, dopo che tutti i giocatori hanno terminato e segnato i punti, bisogna controllare chi ha più Punti Vittoria. Questi ha la Preminenza e prende un segnalino Preminenza dal mucchietto apposito, ma non può guardarne il punteggio fino alla fine della partita. Se in testa c'è pareggio, non c'è preminenza e nessuno pesca segnalini per quell'Epoca.

Pescare Nuove Carte Impero

È un'operazione simile a quella che si compie all'inizio del gioco, quando a turno ognuno pesca una carta Impero e decide se tenerla o passarla ad un altro. Dopo la Prima Epoca, però, si pesca nel seguente ordine:

- Per primo il giocatore con il minor numero di Punti Vittoria, poi il penultimo, il terzultimo, ecc. Chi è in testa pesca per ultimo.
- Se più giocatori hanno lo stesso numero di punti vittoria, pesca per primo il giocatore il cui Impero nell'Epoca appena trascorsa aveva un numero di Potenza Militare più basso. Per esempio, se due giocatori hanno 8 Punti Vittoria, ma uno ha appena giocato con gli Egiziani (potenza militare 5) e un altro con i Minoici (potenza militare 3), pesca per primo quest'ultimo.
- Se due o più giocatori presentano un'ulteriore parità, allora pesca per primo il giocatore che

ha giocato per primo nel turno appena finito (perché l'impero veniva prima nell'elenco dell'Epoca). Per esempio, se due giocatori totalizzano 8 punti ed hanno entrambi giocato con eserciti dalla potenza militare 5 (Egiziani ed Ariani) nell'Epoca appena conclusa, allora il giocatore che guidava gli Egiziani pesca per primo perché l'Egitto viene prima degli Ariani nell'elenco dell'Epoca relativa.

Mentre si pescano e distribuiscono le carte, chi è in testa si occupa di controllare i Cartoncini del punteggio. Rimuove quelli che esaminano le Epoche ormai passate e si assicura che in cima ai mazzetti ci siano quelli indicanti l'Epoca che sta per iniziare.

Strategia per la distribuzione degli Imperi

Pescata una carta Impero per un'Epoca, si deve fare attenzione a chi la si passa. Ecco alcuni suggerimenti strategici:

- Considerare quanta potenza militare ha un Impero. Imperi più potenti sono solitamente più forti e dovrebbero essere tenuti o dati a giocatori rimasti indietro nel punteggio.
- Considerare quando appare un Impero nell'elenco. Uno che appare presto (specialmente il primo) permette di realizzare più punti con gli Imperi del passato poiché essi sono ancora intatti.
- Considerare dove appare un Impero. Consegnando ad un giocatore un Impero dove quegli ha già armate potrebbe essere un bene (se egli spreca parte della propria dotazione solo per sostituire i pezzi delle Epoche precedenti) o un male (se le armate degli Imperi passati concorrono con le nuove a creare dominio o controllo nell'Area). D'altra parte, consegnando un Impero lontano dagli eserciti preesistenti, si consente una maggior distribuzione nelle varie Aree.
- Considerare i dettagli di un Impero. Non avere una capitale (specialmente nei primi turni) impedisce di realizzare due punti per ogni turno che la capitale resiste. Inoltre, un Impero con potenza navale (specialmente verso la fine del gioco) può velocemente espandersi fino a Terre libere, ottenendo controllo o dominio senza combattere.

Vittoria finale

Dopo che l'ultimo giocatore ha segnato i punti per la VII Epoca, assicurarsi che si peschi anche l'ultimo segnalino preminenza (se possibile).

A cominciare dal giocatore ultimo in classifica, ognuno gira i propri eventuali segnalini preminenza e aggiunge il valore dei segnalini stessi al proprio punteggio, aggiornandolo tramite la statua segnapunti sul bordo della plancia. Quando tutti i giocatori abbiano operato similmente, chi ha più punti vittoria vince la partita.

Pareggi

Se due giocatori hanno gli stessi punti Vittoria, si sommano le potenze militari di tutti e sette i rispettivi Imperi guidati nelle varie Epoche. Chi ottiene il punteggio minore, in potenza militare, è il vincitore.

Se c'è ancora pareggio, allora vince il giocatore con più punti provenienti da segnalini preminenza.

In caso di ulteriore parità, vince il giocatore con la minore potenza militare nella VII Epoca.

Uno sguardo agli Imperi

Molti trovano utile sapere dove compaiono, man mano nel gioco, Imperi, Regni e Imperi Minori. Queste sette cartine mostrano dove appariranno sia gli Imperi in ogni Epoca (in ordine numerico), sia gli Imperi minori (m) e i Regni (k) della stessa Epoca.

[FIGG. A PAGG. 10 E 11 DEL REGOLAMENTO INGLESE]

Regole opzionali per Giocatori Esperti

Chi ha giocato alla prima versione Avalon Hill di questo gioco avrà notato che molte regole sono state semplificate e/o eliminate in questa versione.

Le seguenti regole opzionali vanno aggiunte se si intende giocare una versione più avanzata.

Si tenga in considerazione che probabilmente esse allungheranno un po' la durata di una partita.

- **Segnalini di preminenza**
Vanno eliminati. Dunque nulla spetta a chi guida la classifica al termine di un'Epoca.
- **Imperi Minori**
Nella distribuzione di Carte Evento all'inizio del gioco, le carte Imperi minori vanno separate dal resto dei Grandi Eventi e ad ogni giocatore vengono distribuite una carta Imperi Minori e due delle altre carte Grandi Eventi.

- **Armate multiple**
I giocatori possono avere fino a 3 statue in un Territorio. Può trattarsi di 3 armate oppure di 2 armate ed una fortificazione. Non è possibile avere più di una fortificazione in un territorio. Nel difendere questo territorio si tira un normale numero di dadi. Le statue in più consentono solo di potersi permettere un numero maggiore di perdite prima di soccombere.
- **Controllo navale**
I giocatori che controllano Imperi attivi (non quelli minori) con possibilità di navigazione possono piazzare armate dalla loro dotazione sui segnalini flotta in un mare (non oceano). Al termine del turno, ogni flotta carica di armate resta sulla plancia e si realizza un Punto Vittoria per ogni mare controllato in tal guisa. Se chi controlla Imperi attivi vuol mettere una sua flotta in un mare controllato da un Impero passato, dovrà combattere la flotta già presente. Il combattimento si svolge normalmente, due dadi alla flotta attaccante e uno a quella che si difende. Tali combattimenti, comunque, vanno risolti tutti prima che cominci qualunque espansione via terra. Se non sono disponibili sufficienti segnalini flotta per un Impero attivo all'inizio del turno, quelli carichi di armate vanno rimossi a partire da quelli con armate di Epoca più remota. Il giocatore che guida un Impero attivo (e che abbisogni di segnalini flotta) decide quali flotte prendere e in quale ordine tra quelle cariche di armate della stessa Epoca.

* . * . *

Saremo lieti di ascoltare vostri commenti e domande su questo gioco. Scrivete a: Avalon Hill c/o Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862, o telefonate al: 888-836-7025 (chiamata gratuita). I clienti canadesi potranno invece scrivere a: Hasbro Canada, P.O. Box 267, Station A, Longueuil, Quebec J4H3X6.

© 2001 Avalon Hill Games Inc., a Hasbro affiliate
© 2001 Hasbro, Pawtucket, RI 02862
Tutti i diritti riservati.
Indirizzo sul Web:
www.avalonhill.com