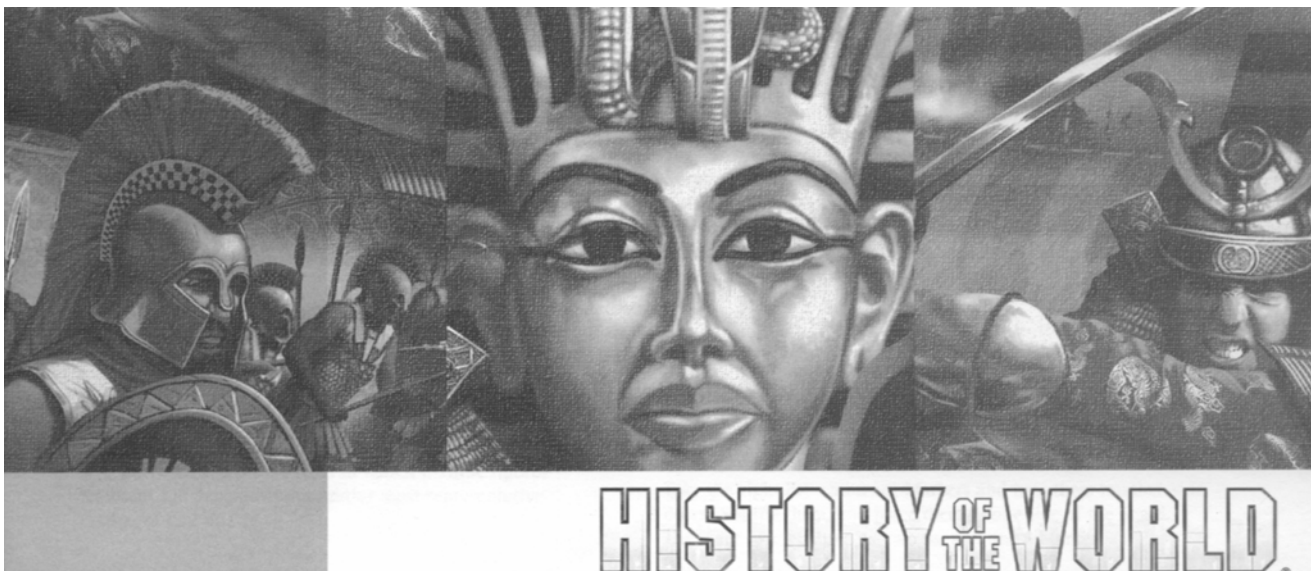




Da 3 a 6 giocatori
Da 12 anni in su



HISTORY OF THE WORLD.

Il gioco dell'Ascesa e Caduta degli
Imperi

Traduzione e realizzazione del Manuale Italiano a cura di Alberto Ronchi e Alessandro Doro

CAPITOLO 1

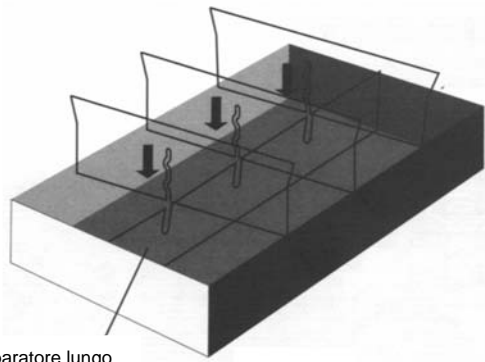
Contenuto della scatola

Preparazione iniziale

Staccate con cura tutti i pezzi di cartone. Ci sono 12 monete/flotte (lo stesso pezzo ha una moneta su un lato e una flotta sull'altro), 8 segnalini di Supremazia, 42 Carte Punteggio e 4 pezzi per costruire il contenitore.

Costruzione del contenitore

Per costruire il contenitore dove riporre i pezzi procedete così: giratelo in modo che la parte aperta sia verso l'alto ed inserite (come mostrato in figura) il pezzo di cartone più lungo. Quindi inserite i tre pezzi più corti, creando otto scomparti nel contenitore.



Separatore lungo

CONTENUTI:

1 plancia di gioco

5 Dadi

30 Capitali/Città

32 Forti

36 Monumenti

5 pezzi per ogni colore - Epoca I Egizi

12 pezzi per ogni colore - Epoca II Persiani

20 pezzi per ogni colore - Epoca III Romani

15 pezzi per ogni colore - Epoca IV Bizantini

18 pezzi per ogni colore - Epoca V Mongoli

14 pezzi per ogni colore - Epoca VI Spagnoli

16 pezzi per ogni colore - Epoca VII Inglesi

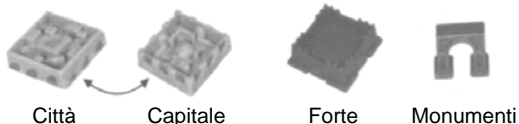
12 Monete/Flotte

8 Segnalini di Supremazia

42 Carte Punteggio

7 Carte Impero per ognuna delle 7 Epoche

Carte degli Eventi (22 Grandi Eventi, 49 Eventi Minori)



CAPITOLO 2

Obiettivi e preparazione del gioco

Obiettivi

History of The World è un gioco che si gioca in sette Epoche (o turni), ognuna delle quali illustra un periodo della storia mondiale. In ogni Epoca, ogni giocatore comanda un Impero relativo a quel periodo storico. Questi Imperi si possono espandere e cadere, per essere rimpiazzati da altri Imperi. Ogni giocatore guadagna dei punti se espande il suo Impero costruendo capitali, città e monumenti. Alla fine di ogni Epoca, il giocatore con più punti riceve anche un bonus di supremazia. Tra un' Epoca e l'altra, i giocatori scelgono nuovi Imperi da guidare. Alla fine della settima Epoca, il giocatore con più Punti Vittoria ha vinto il gioco.

I pezzi

Ogni giocatore sceglie un colore e prende tutti i pezzi di quel colore (per comodità può metterli in ordine di Epoca).



Epoca I – Egiziani



Epoca II – Persiani



Epoca III – Romani



Epoca IV – Bizantini



Epoca V – Mongoli



Epoca VI – Spagnoli

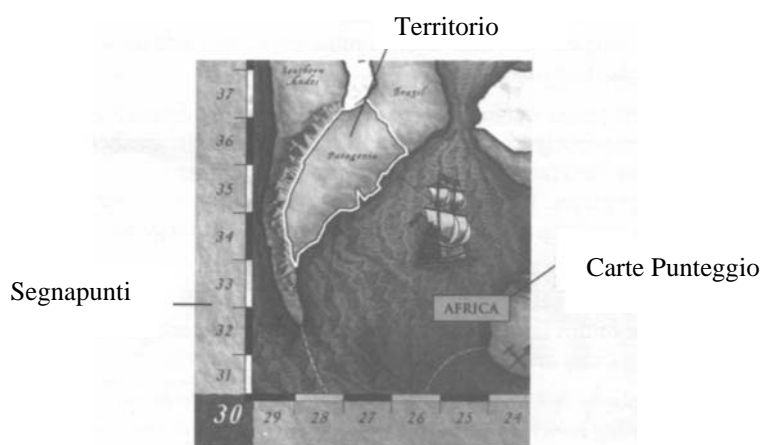


Epoca VII – Inglesi

Nota: Tutti i giocatori usano questi pezzi anche se non hanno il controllo degli Imperi relativi; ad esempio, durante l'Epoca I, tutti i giocatori usano gli Egizi anche quelli che non controllano gli Egizi. I pezzi appartengono all'Impero che era il più potente o il più rappresentativo di quell'Epoca.

La plancia di gioco

La plancia di gioco è divisa in 102 spazi, detti Territori, raggruppati in 13 differenti regioni colorate, dette Aree. Per esempio, la Libia è un Territorio dell'Area del Nord Africa (verde chiaro). Otto territori sono Territori Deserti, segnati in beige, e non appartenenti a nessuna Area.



Le Carte Punteggio

Dividete le Carte Punteggio per Area e quindi ordinatele per Epoca, in modo che l'Epoca I sia in cima e le altre siano sotto. Piazzatele sulla plancia di gioco negli spazi opportuni. Scegliete uno dei vostri pezzi (da qualunque Epoca) come segnalino per segnare i punti. Piazzatelo al punto '0' del percorso segnapunti.

Le Carte Evento

Separate le Carte Evento in due mazzi: Grandi Eventi e Eventi Minori. Distribuite 3 carte Grandi Eventi e 7 carte Eventi Minori a ogni giocatore. I giocatori possono guardare le loro carte ma le devono tenere segrete finché non le giocano. Queste sono le uniche Carte Evento distribuite nel gioco: non è possibile avere altre Carte Evento durante il gioco.

Le Carte Impero

Create un mazzo di Carte Impero per ogni Epoca e ponetele a lato della plancia di gioco.

I Segnalini di Supremazia

Prendete gli otto Segnalini di Supremazia e girateli con i numeri verso il basso; mischiateli e poneteli a lato della plancia di gioco. Ci sono due segnalini da 3, tre da 4, due da 5 e uno da 6.

CAPITOLO 3

Le carte degli Imperi e le Epoche

Pescare le Carte Impero

A questo punto i giocatori pescano le Carte Impero per l'Epoca I. Ogni giocatore tira due dadi e chi ha il tiro più alto parte per primo; si procede poi in senso orario.

Il primo giocatore pesca una Carta Impero dal mazzo relativo all'Epoca I e può decidere di tenere la carta (e quindi giocare quell'Impero nell'Epoca I) o di passarla ad un altro giocatore. Ci sono molti fattori che influiscono sulla decisione di tenere o passare una carta, come spiegato nel Capitolo 7.

Se passate la carta ad un altro giocatore, quel giocatore giocherà quell'Impero in questa Epoca ma non può guardare la carta finché TUTTE le Carte Impero sono state distribuite.

Ogni giocatore segue la stessa procedura: pescando, guardando e decidendo se tenere o passare la carta.

Ricordate: ogni giocatore può avere solo una Carta Impero, quindi se qualcuno vi ha dato una carta, non potete più tenere quella che pescate ma la dovete dare per forza ad un altro giocatore.

Nota: l'ultimo giocatore a pescare non ha scelta perché solo lui ha bisogno di una carta a quel punto.

Le Carte Impero rimanenti vanno messe via senza essere guardate; anche con sei giocatori ci sarà almeno un Impero che non viene giocato durante un'Epoca.

Come è fatta una Carta Impero

Ogni Carta Impero ha tutti gli Imperi dell'Epoca sul dorso e contiene informazioni di dettaglio su un particolare Impero.

Forza dell'Impero

E' il numero delle armate che riceve l'Impero.

Simbolo della Capitale

Se l'Impero ha questo simbolo, inizierà il gioco con una capitale.

Navigazione

L'Impero ha delle flotte in ogni mare che viene elencato qui.

Percorrere un'Epoca

Un giocatore comincia a leggere la lista degli Imperi riportata sul dorso delle Carte Impero. Chi ha il primo Impero inizia il gioco girando la propria Carta Impero. Se nessuno ha quell'Impero, si passa al secondo in lista e così via. Quando tutti gli Imperi sono stati giocati o saltati (perché nessuno li possiede) il turno è finito: l'Epoca è finita.

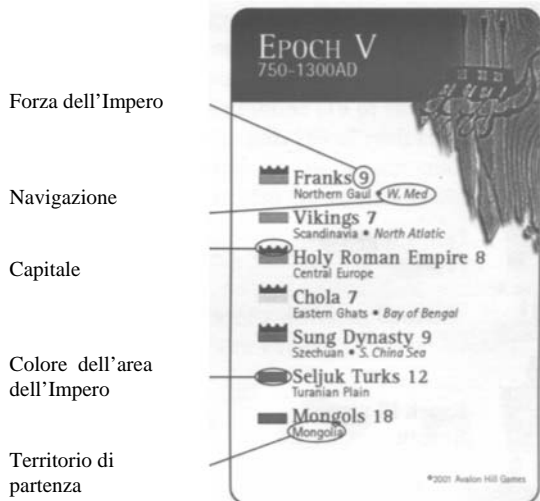
Un turno è diviso in tre parti:

Inizio del turno e Carte Evento - Capitolo 4

Espansione, Combattimenti e Costruzioni - Capitolo 5

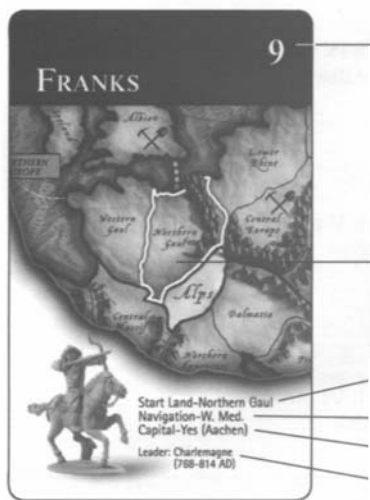
Fine del turno: punteggio - Capitolo 6

Retro – Gli imperi sono elencati in ordine di gioco



Forza dell'Impero
 Navigazione
 Capitale
 Colore dell'area dell'Impero
 Territorio di partenza

Fronte



Forza dell'Impero
 Territorio di partenza
 Territorio di partenza
 Navigazione
 Capitale
 Leader

CAPITOLO 4

Le Carte Evento

Giocare le Carte Evento

Ogni giocatore può giocare fino a 2 Carte Evento prima di iniziare il proprio turno. Possono essere due Grandi Eventi o due Eventi Minori (o uno e uno) ma non due carte uguali: ad esempio non è possibile giocare due Disastri. Dopo aver piazzato la prima armata, non è più possibile giocare Carte Evento. Alcune carte si applicano prima che il turno inizi, altre hanno effetto durante il turno.

Alcune Carte Evento possono essere giocate solo durante un'Epoca o delle Epoche particolari. Ogni giocatore deve leggere con attenzione la descrizione delle proprie carte per non perdere l'opportunità di giocarle.

Su molte carte è riportata la frase "l'Impero Attivo": l'Impero Attivo e l'Impero del giocatore che sta giocando e quindi che sta giocando la Carta Evento.

Grandi Eventi

Ci sono quattro tipi di Grandi Eventi: Leader, Armi, Riallocazione e Imperi Minori.

Le carte Leader e Armi concedono un bonus quando si combattono altri Imperi; se usate assieme costituiscono una combinazione molto forte.

Una carta Riallocazione permette di trasformare risorse navali in truppe di terra.

Una carta Impero Minore permette di giocare un altro Impero all'inizio del turno, dandovi due Imperi da giocare. Per distinguere l'Impero Minore dall'Impero Attivo si userà il segnalino mostrato sulla carta. Gli Imperi Minori sono specifici di un'Epoca e possono essere giocati solo durante quell'Epoca. Un Impero Minore non può essere soggetto agli effetti di un'altra Carta Evento giocata nello stesso turno (ad esempio non può beneficiare degli effetti di una carta Leader). Quando l'Impero Attivo termina di essere giocato (alla fine del vostro turno) allora si calcola anche il punteggio relativo all'Impero Minore.

Eventi Minori

Ci sono 22 tipi di Eventi Minori. Molti fanno guadagnare del denaro che può essere usato durante il turno, altri permettono di distruggere armate o monumenti o altro. Ogni carta contiene una descrizione precisa di quando e come può essere usata.

Alcune di queste carte dicono di usare un'armata da "un'Epoca lontana nel tempo". Questo significa che, se siete all'inizio del gioco, userete un pezzo Spagnolo o Inglese, se invece siete avanti col gioco, userete un Egizio o un Persiano. Questo per tenere questo tipo di armate separate da quelle usate normalmente nell'Epoca in cui vi trovate.

Monete

Molti Eventi Minori fanno guadagnare un certo numero di monete, che possono essere spese in ogni momento del turno. Non è possibile tenere le monete per il prossimo turno.

Le monete possono essere usate in due modi:

-Quando un'armata del vostro Impero Attivo è stata perduta in combattimento è possibile spendere una moneta per ricomprarla (si veda il Capitolo 5)

-Potete spendere una moneta per comprare un forte per il vostro Impero Attivo.

CAPITOLO 5

Espansione, Combattimenti e Costruzioni

Dopo aver (eventualmente) giocato le Carte Evento, inizia la parte principale del turno.

Preparazione

1 Prendete un numero di armate pari alla forza del vostro Impero Attivo (che si trova sulla vostra Carta Impero). Piazzate queste armate davanti a voi e mettete da parte tutte le altre armate di quel tipo per evitare confusioni.

Esempio: *Un giocatore che ha i Cartaginesi prenderà 7 armate di tipo Persiano (perché siamo nell'Epoca II) del colore da lui scelto per giocare. Le rimanenti 5 armate persiane vanno rimesse nella scatola.*

2 Se il vostro Impero Attivo ha una capitale, prendete una capitale.

3 Piazzate un segnalino di flotta (che si trova sul retro delle monete) in ogni mare che trovate elencato sulla carta. Se sulla carta è elencato un oceano, allora piatterete un segnalino di flotta anche in tutti i mari raggiungibili da quell'oceano, anche in modo indiretto.

Esempio: *Un giocatore che gioca i Portoghesi nell'Epoca VII piatterà flotte nell'Oceano Atlantico e nel Mare del Nord, Mediterraneo dell'Ovest, Mediterraneo dell'Est e Mar Nero.*

- 4 Piazzate la capitale e la prima armata nel Territorio di partenza dell'Impero. Se ci sono già un'armata o un forte nel Territorio, vengono rimossi dal gioco. Eventuali monumenti rimangono invece nel Territorio.

L'Impero è pronto per cominciare ad espandersi.

Espansione

Potete espandervi in ogni Territorio adiacente al vostro Territorio di partenza: prendete un'altra delle vostre armate e piazzatela in quel Territorio. A questo punto potete espandervi in qualunque Territorio che è adiacente ad un Territorio che contiene un'armata del vostro Impero Attivo.

Altre regole sull'Espansione

Un Territorio può contenere solo un'armata.

Le armate non possono passare attraverso i Territori Deserti né occuparli.

Se volete espandervi in un Territorio che contiene un'armata del vostro colore (proveniente da un Impero del passato o piazzata usando una carta) potete farlo senza combattere. Sostituite l'armata precedente con una delle vostre.

Se avete delle flotte, potete usarle per espandervi velocemente al di là del mare. Un Impero può espandersi attraverso un oceano in ogni Territorio adiacente, purché ci sia una catena di flotte che permette questa espansione dal Territorio di partenza.

Esempio: *Durante l'Epoca II, i Greci hanno la navigazione nel Mediterraneo dell'Ovest, Mediterraneo dell'Est e Mar Nero. Dalla loro capitale a Morea, i Greci possono espandersi nello Shatts Plateau in una mossa. Allo stesso modo possono espandersi in Caucaso.*

Forti

In ogni momento del turno, un giocatore può scambiare un'armata non ancora piazzata sulla plancia di gioco con un forte. Questo forte può essere piazzato in un qualunque Territorio che contiene un'armata dell'Impero Attivo, ma non in un Territorio vuoto. Il forte non può essere scambiato con un'armata dopo che è stato piazzato. Non c'è limite al numero di armate che si possono convertire in forti.

Un Territorio può contenere solo un forte; è possibile costruire un forte in un territorio dove è presente una capitale o una città.

Combattimento

Durante il vostro turno potreste volervi espandere in un Territorio occupato da un'armata di un altro giocatore. In questo caso è necessario combattere.

Piazzate la vostra armata nel Territorio nemico (questo è l'unico momento del gioco in cui due armate sono nello stesso Territorio, anche se per poco). Il combattimento si risolve in questo modo: l'attaccante tira due dadi e tiene il numero più alto; il difensore tira un dado. Il numero più alto vince e l'armata sconfitta è rimossa dalla plancia; in caso di pareggio entrambe le armate vengono rimosse.

Se perdete la battaglia, potete attaccare ancora lo stesso Territorio, se avete ancora armate da piazzare.

Esempio: *I Romani (Epoca III) stanno attaccando dagli Appennini del Sud agli Appennini del Nord. Tirano due dadi: un 3 e un 1. Il difensore tira un 4 e l'armata romana è rimossa dal gioco. Il giocatore che tiene i Romani usa un'altra armata per espandersi: attacca e tira due 5. Anche il difensore tira un 5 e quindi entrambe le armate vengono rimosse. A questo punto i Romani si possono espandere liberamente nel Territorio vuoto (se hanno ancora armate).*

Bonus dell'attaccante

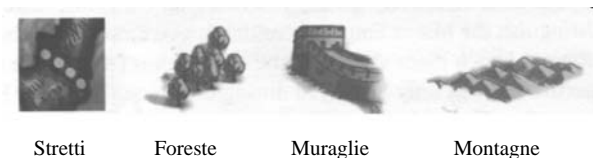
A volte l'attaccante ha dei bonus al suo tiro e può anche tirare tre dadi se ha giocato le Carte Evento giuste.

Bonus del difensore

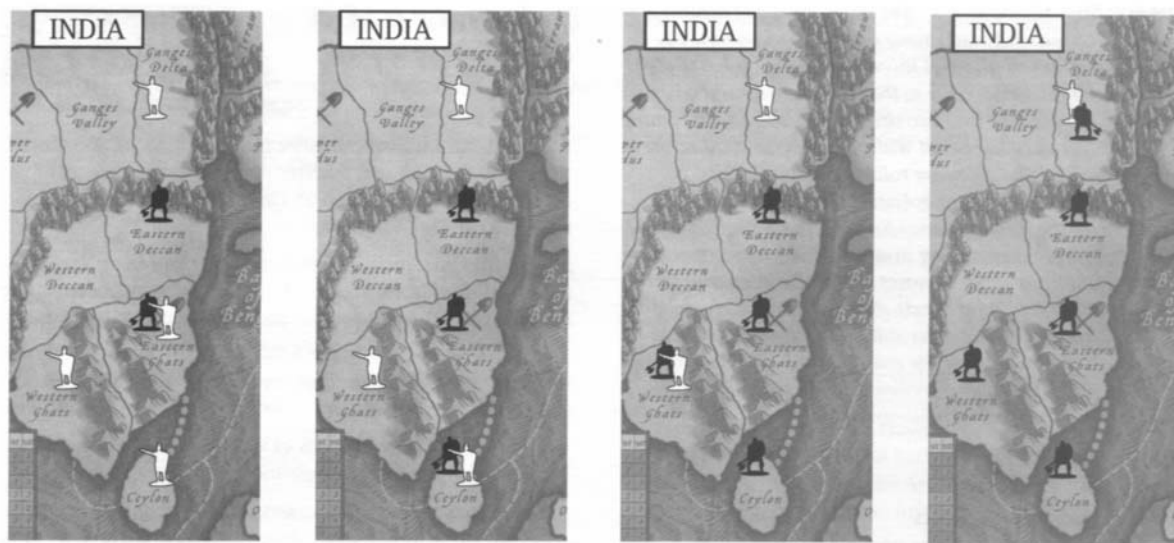
In alcuni casi il difensore può avere dei bonus al tiro o tirare più dadi.

Terreno accidentato: In caso di terreno accidentato il difensore può avere un bonus. Terreni accidentati sono: le foreste, le montagne, gli stretti e la Grande Muraglia Cinese. Se l'attacco è partito dal terreno accidentato allora il difensore non ha alcun bonus. Se l'attacco è diretto al terreno accidentato (che quindi è un Territorio del difensore) allora il difensore ha diritto a tirare due dadi e tenere il più alto. NOTA: se il Territorio dell'attaccante è uno stretto allora il difensore ha sempre il bonus di due dadi.

Esempi di terreni accidentati



Esempio: durante l'Epoca IV i Gupta si stanno espandendo in India. (Guptas attaccanti, Romani difensori)



1. I Gupta partono dal Decca dell'Est e si espandono nel Ghats dell'Est. Il difensore tira un solo dado perchè non siamo in presenza di terreno accidentato.

2. Dopo aver vinto la battaglia, i Gupta si espandono a Ceylon. Siccome stanno attraversando uno stretto il difensore tirerà due dadi.

3. Dopo aver vinto, i Gupta decidono di espandersi dal Ghats dell'Est al Ghats dell'Ovest. Siccome ci sono delle montagne nel Territorio del difensore, potrà tirare due dadi.

4. Finalmente, dopo un'altra vittoria, i Gupta si muovono dal Decca dell'Est nel Delta del Gange. Siccome la foresta è nel Territorio dell'attaccante, il difensore non avrà alcun bonus e userà un solo dado.

Attaccare dal mare

Quando un'armata viene piazzata direttamente dal mare con l'aiuto di una flotta e non da un Territorio adiacente, il difensore può tirare tre dadi in difesa e tenere il più alto.

Esempio: *Gli Inglesi (Epoca VII) si stanno espandendo da Albion in Chekiang (in Cina) in una mossa (usando la loro presenza navale). C'è un'armata nemica in Chekiang e quindi devono combattere. Tirano due dadi e realizzano un 2 e un 4, mentre il difensore ne tira tre e realizza due 1 e un 5. L'armata Inglese è sconfitta e viene rimossa. Un secondo tentativo va a buon fine e permette agli Inglesi di iniziare un'espansione territoriale in Si-Kyang, Yangtze Kiang o nella Grande Pianura Cinese senza la penalità di attacco dal mare.*

Attaccare un'armata in un forte

Un difensore con un forte riceve un bonus da sommare a quelli che già può avere per il terreno accidentato o per l'attacco dal mare. Un difensore con un forte aggiunge 1 al tiro di dado che decide di tenere: ovvero se ha tirato un 5, questo diventa un 6. Inoltre se il difensore perde (o pareggia), non viene rimossa la sua armata ma il forte. Se l'armata attaccante è sopravvissuta, e si trova ancora nel Territorio, allora c'è un altro round di combattimento. Se il difensore perde, allora la sua armata verrà rimossa.

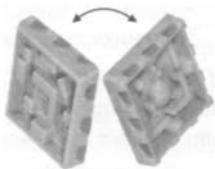
Saccheggio delle capitali

Ogni volta che un'armata conquista un Territorio dove si trova una capitale, questa viene girata diventando una città.

Ogni volta che un'armata conquista un Territorio dove si trova una città, questa viene eliminata dal gioco.

Se un Territorio resta privo di armate (per un pareggio nel tiro dei dadi), la capitale o la città va lasciata com'è; le modifiche si applicano solo quando un'armata invade il Territorio.

Ogni monumento che si trova nel Territorio, rimane dov'è.



Città Capitale

Esempio: *I Mongoli (Epoca V) hanno giocato una carta Leader che dà tre dadi in attacco. La prima espansione è dalla Mongolia verso il fiume Wei, che è difeso dietro la Grande Muraglia Cinese con una capitale e un forte. I Mongoli tirano tre dadi e realizzano 4, 6 e 6. Il difensore tira due dadi (per la presenza della Grande Muraglia) e aggiunge 1 al migliore per il forte: tira un 1 e un 6, che diventa 7 e sconfigge l'armata mongola. I Mongoli continuano l'attacco con un'altra armata e tirano 2, 4 e 5. Il difensore tira 3 e 4, che diventa 5: un pareggio. I Mongoli perdono l'armata ma il difensore deve rimuovere il suo forte. I Mongoli tentano ancora l'invasione: tirano 1, 2 e 6. Il difensore tira 2 e 5 e viene sconfitto. L'armata mongola invade il Territorio e la capitale diventa una città.*

Costruire Monumenti

Sulla plancia di gioco ci sono 18 simboli di risorse che rappresentano siti particolarmente produttivi. Se prendete possesso dei Territori con questi simboli, potete costruire dei monumenti (e guadagnare dei punti).

Dopo che avete completato la vostra espansione, contate i Territori che contengono armate del vostro Impero Attivo. Per ogni due Territori che contengono una risorsa potete costruire un monumento; quindi se ne avete tre ne costruite uno, se ne avete quattro due e così via. NOTA: le risorse devono essere controllate dal vostro Impero Attivo, non da Imperi Minori, Reami o Imperi passati.

Nessun Territorio può contenere più di un monumento e le regole per piazzarli sono queste:

- se l'Impero ha una capitale, piazzate il monumento lì
- altrimenti mettetelo in una qualunque città controllata dall'Impero Attivo
- altrimenti in un Territorio che ha un simbolo di risorsa e che è controllato da tale Impero.

Se non potete rispettare queste regole di piazzamento, allora non potete costruire un monumento. Se tutti i monumenti sono già sulla plancia di gioco, allora non potete costruire un monumento.



Monumenti



Risorsa

Fine del turno

Dopo aver eventualmente costruito monumenti, scartate le Carte Evento che avete giocato e rimuovete tutte le vostre flotte dalla plancia di gioco. Il vostro turno è finito.

CAPITOLO 6

Punteggi

Dopo che il vostro turno è finito (non dopo l'intera Epoca), guadagnate dei punti per l'Impero Attivo e per quelli passati. Dovete contare tutti i Territori controllati dal vostro colore, anche se le armate appartengono a Epoche precedenti.

Prima di tutto contate quanti Territori controllate in un'Area: il livello di controllo in quell'Area determina quanti punti guadagnerete nell'Area. Dovete controllare tutte le Aree, anche se, all'inizio del gioco, in molte Aree non controllerete nulla.

- Se avete almeno un'armata in un'Area, allora avete presenza nell'Area.
- Se avete almeno due armate nell'Area e più di ogni altro giocatore, allora avete il dominio dell'Area.
- Se avete almeno tre armate nell'Area e nessun altro giocatore ha armate in quell'Area, allora avete il controllo dell'Area.

Ogni Area ha un punteggio base che cambia di Epoca in Epoca, si veda la Tabella dei Punti Vittoria alla fine del manuale.

Le Tabelle Punteggio contengono i punteggi relativi ad ogni Area: il primo numero è per la presenza, il secondo (il doppio) per il dominio, il terzo (il triplo) per il controllo.

III – VII	3	6	9
-----------	---	---	---

Presenza

Dominio

Controllo

Ogni volta che guadagnate dei punti avanzate il vostro segnalino che indica il punteggio.

Dopo avere controllato tutte le Aree, cominciate a segnare i punti per le capitali, le città e i monumenti.

Ogni capitale dà due punti.

Ogni città dà un punto.

Ogni monumento dà un punto.

Nota: i forti non danno alcun punto.

Se il vostro punteggio supera 100, piazzate il vostro segnalino dentro un forte e ricominciate il giro da 0; se superate 200, piazzate il segnalino e il forte dentro una capitale e ricominciate da 0.

Esempio: *Il giocatore con il colore viola ha appena finito la sua Epoca II: ha usato gli Egizi nell'Epoca I e le Città Stato Vediche adesso. L'Impero Egizio ha lasciato armate nel Delta del Nilo, in Libia e in Palestina. L'Impero Vedico ha armate nell'Indo Superiore, nel Decca dell'Ovest, nel Ghats dell'Est, nell'Hindu Kush e nel Plateau Persiano. Inoltre controlla due simboli di risorse e quindi il giocatore piazza un monumento nell'Indo Superiore (dove c'è la sua capitale). Ora conta i punteggi per le Aree: nel Nord Africa possiede due armate e più di ogni altro, ha il dominio e guadagna 4 punti. Nel Medio Oriente ha due armate, ma un altro giocatore ne ha tre, quindi il giocatore viola ha solo presenza e guadagna 3 punti. In India ha quattro armate e nessun altro è presente: guadagna 6 punti per il controllo. Infine ha due capitali (quattro punti) e un monumento (un punto). In totale 18 punti.*

CAPITOLO 7

Cosa avviene tra le Epoche e come vincere

Alla fine dell'Epoca corrente, cioè dopo che tutti gli Imperi sono stati giocati o saltati (perché nessun giocatore lo possiede), i giocatori fanno tre cose: controllano la Supremazia, aggiornano le Tabelle Punteggio e pescano nuovi Imperi.

Segnalini di supremazia

Alla fine di un'Epoca, dopo che tutti i giocatori hanno segnato il loro punteggio, il giocatore che ha più Punti Vittoria ha diritto a ricevere un Segnalino di Supremazia. Il giocatore non può guardare il Segnalino fino alla fine del gioco.

Se due giocatori hanno lo stesso numero di Punti Vittoria, nessuno riceverà il Segnalino di Supremazia per quell'Epoca.

Pescare nuovi Imperi

Questa fase è identica a quella già descritta in cui tutti pescano una Carta Impero e decidono se tenere la carta o passarla. Si seguono però queste regole:

- Il giocatore con il minor numero di punti parte a pescare per primo e così via. Il giocatore in testa pescherà per ultimo.
- Se due giocatori hanno lo stesso numero di Punti Vittoria pesca per primo il giocatore il cui Impero (appena controllato) aveva il valore di forza inferiore. Per esempio, se due giocatori hanno 8 punti ma il primo ha giocato gli Egizi (forza 5) e l'altro i Micenei (forza 3), allora quest'ultimo pescherà per primo.
- Se due giocatori sono appaiati sia per Punti Vittoria che per forza dell'ultimo Impero giocato allora chi ha giocato per primo nell'Epoca precedente pescherà per primo. Ad esempio, se due giocatori hanno 8 punti e hanno giocato gli Egizi e gli Ariani (entrambi di forza 5) allora pescherà prima il giocatore che ha tenuto gli Egizi, perché nell'Epoca I giocano per primi.

Il giocatore in vantaggio deve inoltre rimuovere le Tabelle Punteggio non più valide e controllare che le Tabelle Punteggio giuste siano ora in cima al mazzo.

Strategia per la distribuzione degli Imperi

Quando pescate le Carte Impero, dovete fare attenzione a quali passate e a chi le passate. Ecco alcuni suggerimenti:

- Osservate quanto è forte l'Impero sulla Carta: se è molto forte, è sicuramente meglio passarlo ad un giocatore che è in forte svantaggio. Se voi siete in svantaggio è meglio tenerlo per voi!
- Osservate quando giocherà l'Impero: gli Imperi che giocano per primi in un turno, riescono ad ottenere più punti dal passato, perché i Territori non sono ancora stati conquistati.
- Osservate dove sarà posizionato l'Impero. Dare quell'Impero ad un giocatore che ha già vicino delle armate può essere positivo (se sprecheranno le loro armate nel sostituire un Impero passato) o negativo (se potranno ottenere il dominio dell'Area). D'altra parte un Impero lontano dalla sua attuale zona di influenza può far guadagnare un maggior presenza in più Aree.
- Osservate le altre caratteristiche dell'Impero. Avere una capitale significa due punti per ogni Epoca (anche quelle successive). Avere la navigazione (specialmente verso la fine del gioco) può significare una rapida espansione verso Territori non occupati.

Vincere il gioco

Dopo che l'ultimo giocatore ha registrato il suo punteggio durante l'Epoca VII e l'eventuale Segnalino di Supremazia è stato distribuito il gioco è finito.

Tutti i giocatori guardano i Segnalini di Supremazia da loro conquistati e aggiungono il relativo valore al loro punteggio.

Il giocatore che ha, a questo punto, il maggior numero di Punti Vittoria ha vinto la partita.

Pareggio

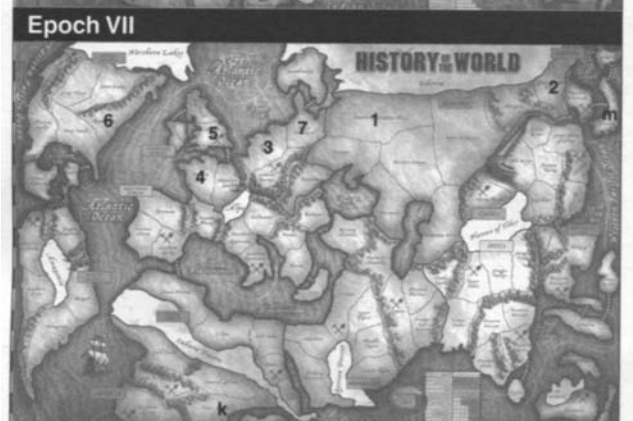
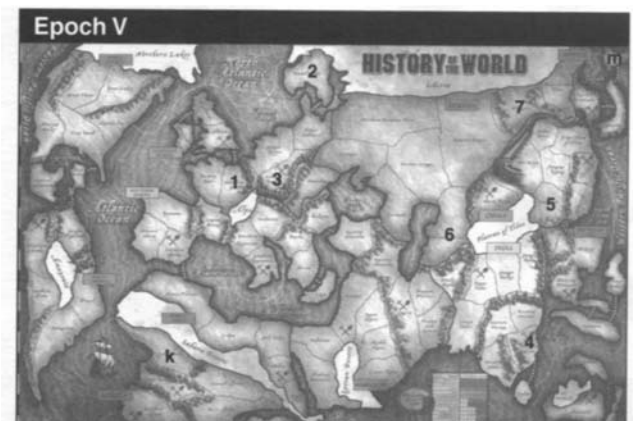
Nel caso in cui due giocatori abbiano lo stesso numero di Punti Vittoria, sommate le forze dei vari Imperi che ognuno di loro ha usato durante le sette Epoche. Il giocatore con il valore più basso è il vincitore.

Se c'è ancora un pareggio, vince chi ha più punti derivanti dai Segnalini di Supremazia.

Se c'è ancora un pareggio, vince chi ha tenuto, nell'Epoca VII, l'Impero con la forza Minore.

Gli Imperi delle varie Epoche

In queste sette mappe è mostrato, Epoca per Epoca, dove appaiono i vari Imperi (in ordine numerico) e dove possono apparire gli Imperi Minori (indicati con m) e i Regni (indicati con k).



Regole opzionali per giocatori esperti

Chi ha giocato le precedenti versioni di questo gioco della Avalon Hill avrà notato che alcune regole sono state semplificate e/o eliminate in questa versione. Chi vuole giocare una

versione avanzata del gioco, può aggiungere le seguenti regole, che però, lo possono allungare un po'.

- Segnalini di Supremazia

Eliminate i Segnalini di Supremazia dal gioco: non vengono più distribuiti alla fine di ogni Epoca.

- Imperi Minori

Quando distribuite le Carte Evento, all'inizio del gioco, separate quelle con gli Imperi Minori dalle altre dei Grandi Eventi. Quindi date ad ogni giocatore una carta Imperi Minori e due altri Grandi Eventi.

- Armate Multiple

Un giocatore può avere sino a tre armate in un Territorio; oppure può avere due armate e un forte (ma mai più di un forte per Territorio). Quando difende usa sempre un solo dado (o più se ha dei bonus): le armate in più permettono di avere più perdite e quindi di resistere più a lungo.

- Controllo Navale

L'Impero Attivo (e non un Impero Minore), se ha la navigazione, può scegliere di piazzare delle armate sulle flotte (in un mare e non in un oceano). Alla fine del turno ogni flotta con un'armata sopra rimane sulla plancia di gioco e il giocatore che le controlla guadagna un Punto Vittoria per ognuna di queste flotte.

Ogni Impero Attivo che voglia porre una flotta in un mare controllato da un Impero Passato deve combattere la flotta esistente; il combattimento è gestito normalmente: l'attaccante tira due dadi e il difensore uno. Tutti questi combattimenti tra flotte vanno risolti prima che inizi l'espansione territoriale, usando le armate.

Se non ci sono abbastanza segnalini delle flotte disponibili per un Impero Attivo (all'inizio del turno), allora le flotte (con armate) vengono rimosse dalla plancia partendo da quelle relative all'Epoca più antica. L'Impero Attivo (che ha bisogno delle flotte) sceglie quali flotte prendere e in che ordine.

Punteggio per Territori	
Presenza	almeno un'armata in un'Area
Dominio	almeno due armate nell'Area e più di ogni altro giocatore
Controllo	almeno tre armate nell'Area e nessun altro giocatore ha armate in quell'Area

TABELLA PUNTI VITTORIA							
Epoche	I	II	III	IV	V	VI	VII
Medio Oriente	2	3	3	3	3	2	1
Nord Africa	1	2	2	2	2	2	1
Cina	1	2	3	3	3	3	3
India	1	2	3	3	3	3	3
Sud Europa	1	2	3	3	3	3	2
Nord Europa			1	2	2	3	4
Asia SudEst			1	2	2	2	2
EurAsia					1	1	2
Nord America					1	1	3
Sud America					1	2	2
Giappone					1	1	2
Africa						1	2
Australia							2

CARTE GRANDI EVENTI

Nome della carta	Si applica a	Descrizione
Leader	Tutte le epoche	Comandante: l'Impero Attivo tira tre dadi quando attacca finchè non tira tre dadi uguali; a quel punto questa carta viene scartata e l'Impero torna ad attaccare con due dadi.
Reallocation	Tutte le epoche	Riallocazione: <i>questa carta va risolta prima di piazzare la prima armata.</i> Dopo aver piazzato tutte le flotte, ma prima di espandersi, l'Impero Attivo può sostituire alcune o tutte le sue flotte con altrettante monete. Dopo aver cominciato l'espansione questo non è più possibile.
Weaponry	Tutte le epoche	Armamenti: l'Impero Attivo aggiunge +1 a tutti i suoi tiri di dado, questo turno.

CARTE EVENTI MINORI

Nome della carta	Si applica a	Descrizione
Allies	Tutte le epoche	Alleati: l'Impero Attivo riceve due monete all'inizio del suo turno; queste monete possono essere usate normalmente eccetto che, se usate per acquistare armate, queste armate devono essere usate per espandersi in Territori non occupati e non possono essere usate per attaccare.
Astronomy	Epoche II-VII	Astronomia: <i>questa carta va risolta prima di piazzare la prima armata.</i> L'Impero Attivo può piazzare una flotta in ogni mare (non oceano) all'inizio del turno. Questo in aggiunta ad ogni flotta eventualmente posseduta.
Barbarians	Epoche II-VII	Barbari: <i>questa carta va risolta prima di piazzare la prima armata.</i> Piazzate un'armata di un'Epoca remota in un Territorio deserto e attaccate un Territorio nemico (occupato). Se vincete, lasciate l'armata nel Territorio deserto e piazzatene una nuova nel Territorio conquistato e attaccate un altro Territorio occupato. Continuate così finché le armate dei barbari non vengono sconfitte o tutti i Territori adiacenti e occupati sono stati conquistati.
Black Death	Epoca VI	La Morte Nera: <i>questa carta va risolta prima di piazzare la prima armata.</i> Scegliete due Aree adiacenti. Ogni armata presente nei Territori di queste Aree tira un dado: se esce un 1 è eliminata (assieme agli eventuali forti presenti).
Civil Service	Tutte le epoche	Servizio Civile: <i>questa carta va risolta prima di piazzare la prima armata.</i> L'Impero Attivo riceve una moneta all'inizio del turno. Se ha la capitale, riceve un'altra moneta. Se ha la navigazione, riceve un'altra moneta. Questo può portare il totale a tre monete, se entrambe le cose si applicano.

Civil War	Epoche II-VII	Guerra Civile: <i>questa carta va risolta prima di piazzare la prima armata.</i> Piazzate tre armate da un'Epoca remota in tre differenti Territori di un Impero nemico. Queste armate attaccano le armate presenti senza alcuna penalità (tranne i bonus dovuti ai forti) e, se vincono, i Territori diventano vostri.
Crusade	Epoche III-VII	Crociata: <i>questa carta va risolta prima di piazzare la prima armata.</i> Piazzate tre armate dall'Epoca I nel Mediterraneo Orientale; queste armate si possono espandere dal mare usando le normali regole di espansione e attaccano con un +1 ai loro tiri di dadi. Se questa armate catturano la Palestina, allora piazzate un forte e una città in quel Territorio.
Disaster	Tutte le epoche	Disastro: <i>questa carta va risolta prima di piazzare la prima armata.</i> Scegliete uno o due Territori che contengono dei monumenti e distruggete quei monumenti. Ogni città o forte presenti in quei Territori sono distrutti, mentre le capitali diventano delle città.
Elite Troops	Tutte le epoche	Truppe di elite: le armate dell'Impero Attivo vincono ogni pareggio dei dadi finché non perdono un'armata in combattimento.
Engineering	Tutte le epoche	Ingegneria: <i>questa carta va risolta prima di piazzare la prima armata.</i> Se l'Impero Attivo ha una capitale, guadagna due forti a sua disposizione.
Expert Troops: Forests	Tutte le epoche	Truppe esperte nelle foreste: le armate dell'Impero Attivo non hanno alcuna penalità quando attaccano nelle foreste: il difensore tira solo un dado.
Expert Troops:Mountais	Tutte le epoche	Truppe esperte in montagna: le armate dell'Impero Attivo non hanno alcuna penalità quando attaccano in montagna: il difensore tira solo un dado.

Expert Troops: Straits	Tutte le epoche	Truppe esperte negli stretti: le armate dell'Impero Attivo non hanno alcuna penalità quando attaccano attraverso uno stretto: il difensore tira solo un dado.
Famine	Tutte le epoche	Carestia: <i>questa carta va risolta prima di piazzare la prima armata.</i> Scegliete un'Area. Tutte le armate nei Territori di quell'Area tirano un dado: ogni armata che tira un 1 viene distrutta (assieme agli eventuali forti presenti).
Jewish Revolt	Epoche II-VII	Rivolta ebraica: <i>questa carta va risolta prima di piazzare la prima armata.</i> Un'armata da un'Epoca remota appare in Palestina e attacca chi la occupa usando tre dadi. Nessuna penalità viene applicata a questo attacco ma il bonus per un eventuale forte si applica al difensore. Se l'armata vince, la Palestina cade sotto il vostro controllo.
Jihad	Tutte le epoche	Jihad: l'Impero Attivo usa tre dadi per attaccare e vince tutti i pareggi coi dadi finché non perde il primo combattimento; a questo punto usa solo due dadi in attacco, ma continua a vincere tutti i pareggi. Dopo aver perso la seconda armata, l'Impero torna ad attaccare normalmente per il resto del turno.
Kingdom: Cannanites	Epoca I	Regno Cannanita: <i>questa carta va risolta prima di piazzare la prima armata.</i> Piazzate un'armata (dall'Epoca VII) e una città in Palestina. Ogni armata e/o forte presenti sono distrutti.
Kingdom: Etruscans	Epoca II	Regno Etrusco: <i>questa carta va risolta prima di piazzare la prima armata.</i> Piazzate un'armata (dall'Epoca VII) e una città negli Appennini del Nord. Ogni armata e/o forte presenti sono distrutti.
Kingdom: Kush	Epoca III	Regno Kush: <i>questa carta va risolta prima di piazzare la prima armata.</i> Piazzate un'armata (dall'Epoca VII) e una città nel Nilo Superiore. Ogni armata e/o forte presenti sono distrutti.
Kingdom: Mali	Epoca V	Regno Mali: <i>questa carta va risolta prima di piazzare la prima armata.</i> Piazzate un'armata (dall'Epoca I) e una città nella Costa dell'Oro. Ogni armata e/o forte presenti sono distrutti.

Kingdom: Thai	Epoca VI	Regno Thai: <i>questa carta va risolta prima di piazzare la prima armata.</i> Piazzate un'armata (dall'Epoca I) e una città nella Penisola Malese. Ogni armata e/o forte presenti sono distrutti.
Kingdom: Tiahuanaco	Epoca IV	Regno Tiahuanaco: <i>questa carta va risolta prima di piazzare la prima armata.</i> Piazzate un'armata (dall'Epoca I) e una città nelle Ande del Sud. Ogni armata e/o forte presenti sono distrutti.

Kingdom: Zimbabwe	Epoca VII	Regno Zimbabwe: <i>questa carta va risolta prima di piazzare la prima armata.</i> Piazzate un'armata (dall'Epoca I) e una città nell'Africa dell'Est. Ogni armata e/o forte presenti sono distrutti.
Migrants: Africa	Epoche III-V	Migrazione in Africa: <i>questa carta va risolta prima di piazzare la prima armata.</i> Piazzate due armate dall'Epoca I in due Territori in Africa. Queste armate devono occupare Territori ora vuoti, non possono attaccare ne costruire monumenti.
Migrants: Australia	Epoche II-V	Migrazione in Australia: <i>questa carta va risolta prima di piazzare la prima armata.</i> Piazzate due armate dall'Epoca VII in due Territori in Australia. Queste armate devono occupare Territori ora vuoti, non possono attaccare ne costruire monumenti.
Migrants:North America	Epoche III-V	Migrazione in Nord America: <i>questa carta va risolta prima di piazzare la prima armata.</i> Piazzate due armate dall'Epoca I in due Territori in Nord America. Queste armate devono occupare Territori ora vuoti, non possono attaccare ne costruire monumenti.
Naval Power	Tutte le epoche	Potere Navale: le armate dell'Impero Attivo soffrono una penalità minore quando attaccano un Territorio da una flotta: il difensore tira solo due dadi contro questi attaccanti.
Pestilence	Tutte le epoche	Pestilenza: <i>questa carta va risolta prima di piazzare la prima armata.</i> Scegliete un Territorio. Ogni armata in quel Territorio tira 3 dadi e se su uno dei dadi esce un 1 allora l'armata (e un eventuale forte) è distrutta. In tutti i Territori adiacenti vengono tirati 2 dadi e, per ogni 1 che esce la relativa armata (e gli eventuali forti) è distrutta.

Plague	Tutte le epoche	Epidemia: <i>questa carta va risolta prima di piazzare la prima armata.</i> Scegliete un Territorio occupato: l'armata in quel Territorio tira 4 dadi e se su uno dei dadi esce un 1 allora l'armata (e un eventuale forte) è distrutta. In questo caso l'Epidemia si diffonde in un Territorio adiacente, dove l'armata occupante tirerà 3 dadi. Se esce almeno un 1 l'armata (e il forte) viene distrutta e l'Epidemia si diffonde in un altro Territorio adiacente. Si continua così, usando 3 dadi, finché un'armata sopravvive all'Epidemia oppure la diffusione è interrotta dal mare o da un Territorio non occupato.
Population Explosion	Tutte le epoche	Esplosione della popolazione: <i>questa carta va risolta prima di piazzare la prima armata.</i> L'Impero Attivo riceve due monete all'inizio del turno.
Siegecraft	Epoche III-VII	Assedio: le armate dell'Impero Attivo guadagnano un +1 ai tiri di dado quando attaccano un Territorio che contiene un forte, una città o una capitale. Inoltre se l'attacco ha successo contro un Territorio che contiene un forte, il difensore perde sia un'armata sia il forte. Notate che il bonus all'attaccante è solo di +1 per un Territorio che contiene sia un forte che una città (o una capitale).
Treachery	Tutte le epoche	Tradimento: quando giocate questa carta dovete nominare un Territorio nemico. Se attaccate quel Territorio durante questo turno, allora il Territorio si arrende senza combattere; se non lo attaccate la carta è sprecata.