

SCHEDE DI AIUTO DEI GIOCATORI



DISPOSIZIONE INIZIALE PREDETERMINATA

BABILONIA

Hammurabi



1 Marcatore di influenza	Provincia di Babylon
1 Città	
2 Carovane	
1 Fortezza	Provincia di Antiochia
1 Marcatore di influenza	
1 Città	
1 Marcatore di influenza	Provincia con il fiume Tigri
1 Carovana	



Metti la Carovana su uno dei due Simboli.

Gioco Base con Modifiche Ufficiali

Disposizione Libera:
Capitale: Provincia di Babylon.
36 punti a disposizione: Puoi acquistare qualsiasi cosa compreso l'Eroe specifico, eccetto Eroi generici e Meraviglie. Tutti gli oggetti costruiti vanno piazzati nella provincia Capitale o in una adiacente.

Disposizioni ed aiuti basati sulle regole del Gioco Base con le modifiche ufficiali per un miglior bilanciamento.

Traduzione e layout a cura di Giancarlo 'Dominex' Fioretti - studiocasaimpresa@fastwebnet.it



www.Goblins.net

Reggio Emilia - 2005 - V1.0



DISPOSIZIONE INIZIALE PREDETERMINATA



CARTAGINE

Annibale

Direttore del Commercio



1 Marcatore di influenza	Provincia di Carthago
1 Città	
2 Carovane	
1 Fortezza	
1 Legione	Provincia ad Ovest di Carthago
1 Marcatore di influenza	
1 Carovana	Provincia a Sud di Carthago
1 Marcatore di influenza	
1 Carovana	

Metti la Carovana su uno dei due Simboli.



Gioco Base con Modifiche Ufficiali

Disposizione Libera:

Capitale: Provincia di Carthago.

36 punti a disposizione: Puoi acquistare qualsiasi cosa compreso l'Eroe specifico, eccetto Eroi generici e Meraviglie. Tutti gli oggetti costruiti vanno piazzati nella provincia Capitale o in una adiacente.

MARE NOSTRUM

DISPOSIZIONE INIZIALE PREDETERMINATA



EGITTO

Cleopatra

Leader Politico



1 Marcatore di influenza	Provincia di Alexandria
2 Città	
1 Carovana	
1 Fortezza	Provincia di Thebae
1 Marcatore di influenza	
1 Città	Provincia di Cyrenae
1 Carovana	
1 Marcatore di influenza	



Metti la
Carovana su
uno dei due
Simboli.

Gioco Base con Modifiche Ufficiali

Disposizione Libera:

Capitale: Provincia di Alexandria.

36 punti a disposizione: Puoi acquistare qualsiasi cosa compreso l'Eroe specifico, eccetto Eroi generici e Meraviglie. Tutti gli oggetti costruiti vanno piazzati nella provincia Capitale o in una adiacente.

MARE NOSTRUM

DISPOSIZIONE INIZIALE PREDETERMINATA



GRECIA Pericle



1 Marcatore di influenza	Provincia di Athenae
2 Città	
1 Carovana	
1 Fortezza	
1 Marcatore di influenza	Provincia a Nord di Athenae
2 Carovane	
1 Marcatore di influenza	Provincia di Costantinopolis
1 Trireme	Mare di Athenae/Sparta



Metti la Trireme in uno dei due Mari.

Gioco Base con Modifiche Ufficiali

Disposizione Libera:

Capitale: Provincia di Athenae.

36 punti a disposizione: Puoi acquistare qualsiasi cosa compreso l'Eroe specifico, eccetto Eroi generici e Meraviglie. Tutti gli oggetti costruiti vanno piazzati nella provincia Capitale o in una adiacente.



DISPOSIZIONE INIZIALE PREDETERMINATA



ROMA

Giulio Cesare

Leader Militare



1 Marcatore di influenza	Provincia di Roma
1 Città	
2 Carovane	
1 Fortezza	Provincia a Nord di Roma
1 Marcatore di influenza	
1 Carovana	Provincia a Sud di Roma
1 Marcatore di influenza	
1 Carovana	

Metti la Carovana su uno dei due Simboli.



Metti la Carovana su uno dei due Simboli.

Gioco Base con Modifiche Ufficiali

Disposizione Libera:

Capitale: Provincia di Roma.

36 punti a disposizione: Puoi acquistare qualsiasi cosa compreso l'Eroe specifico, eccetto Eroi generici e Meraviglie. Tutti gli oggetti costruiti vanno piazzati nella provincia Capitale o in una adiacente.



RIFERIMENTO RAPIDO DELLE REGOLE ESSENZIALI

Costo delle Costruzioni (Carte Tasse o Merce)

Marcatore di Influenza (Indica le Province Controllate)	3
Città (Produce 1 Carta "Tasse" di reddito)	
Carovana (Produce 1 Carta "Merce" di reddito)	
Legione (Unità militare terrestre)	
Trireme (Unità militare marittima)	
Fortezza (Unità militare terrestre statica)	6
Tempio (Raddoppia l'effetto delle Città nella Provincia)	
Mercato (Raddoppia l'effetto delle Carovane nella Provincia)	
Meraviglie ed Eroi (Guarda la descrizione più sotto)	9
Piramidi (Chi la costruisce vince la partita)	12

Combattimento

Situazione dopo il Combattimento	Scelta dell'Aggressore	Effetti	Effetti per la riscossione	Risultato per la fase della Costruzione
Sopravvivono alla battaglia unità militari di più di un giocatore.	-	-	Il giocatore che detiene il marcatore di influenza riscuoterà le Risorse come al solito.	Non è possibile costruire nulla.
Restano nella Provincia soltanto unità militari dell'aggressore.	Saccheggio	Distruzione di un Edificio (Carovana, Città Tempio o Mercato), ma non una Fortezza.	Il giocatore che detiene il marcatore di influenza riscuoterà le Risorse come al solito.	Non è possibile costruire nulla.
	Occupazione	L'aggressore può assumere il controllo di un Edificio con ciascuna Legione presente.	La riscossione dipende dalle scelte dell'occupante.	Non è possibile costruire nulla.
	Conversione	L'aggressore può piazzare nel prossimo turno sulla provincia il marcatore di influenza.	Il giocatore che detiene il marcatore di influenza riscuoterà le Risorse come al solito.	Non è possibile costruire nulla.

Descrizione delle Carte Eroi Specifici, Eroi Generici e delle Meraviglie

EROI SPECIFICI:	EROI:	MERAVIGLIE:
<p>Roma: Giulio Cesare Le Legioni costano 2 Carte.</p> <p>Cartagine: Annibale Le Legioni hanno un +1 al tiro in combattimento. 1 Legione gratis.</p> <p>Babilonia: Hammurabi Piazza un marcatore di influenza gratis per turno.</p> <p>Grecia: Pericle Le Trireme costano 2 Carte e hanno un +1 al tiro in combattimento. 1 Trireme gratis.</p> <p>Egitto: Cleopatra Può scambiare 1 Carta "Merce" con una "Tasse" (o viceversa) con la Banca.</p>	<p>Agamennone: Ha un +2 per diventare Direttore del Commercio.</p> <p>Archimede: Ha un +2 per diventare Leader Militare.</p> <p>Elena: Converte una Legione dell'invasore in una propria.</p> <p>Nebucodonosor: Guadagna 1 Carta Risorsa dal saccheggio.</p> <p>Salomone: Ha un +2 per diventare Leader Politico.</p> <p>Ulisse: Forza un giocatore a scambiare Carte con te durante il Commercio.</p>	<p>Colosso: Prendi 1 Carta "Tasse" extra per turno.</p> <p>Giardini Pensili: Puoi tenere 1 Carta "Merce".</p> <p>Tempio di Artemide: Prendi 1 Carta "Merce" extra per turno.</p> <p>Statua di Zeus: Puoi costruire 2 Fortezze per Provincia.</p> <p>Faro: Puoi piazzare marcatori di influenza in province non attigue a quelle che controlli.</p> <p>Mausoleo: Costruire Carovane, Città, Templi e Mercati costa -1.</p> <p>Piramidi: Costruisci la Piramide e vinci la partita.</p>