

# Age of Empires III

## Sequenza del turno

- Piazzamento di Coloni e Specialisti, nell'ordine del turno.
  - Risoluzione Azioni.
  - Rendita dei Beni commerciali
    - 3 qualsiasi → 1 \$
    - 3 uguali → 3 \$
    - 4 uguali → 6 \$
- Nave jolly
- Benefici delle Costruzioni Capitale.
  - Rifornimento della plancia
    - Riportare a 5 gli Edifici Capitale
    - Riciclare ed estrarre a sorte 4 Beni commerciali
    - Nuova Nave mercantile
  - Ogni giocatore riceve 5 Coloni.
  - Definizione del nuovo ordine di turno.
  - Avanzamento del segnalino del turno (Punteggio colonie dopo i turni 3, 6 e 8).

## Punti Vittoria

**Alla fine di ogni Età** (in ogni Colonia in cui almeno un giocatore ha 3 o più Coloni o Specialisti):

- Primo posto: 6 PV.
- Secondo posto: 2 PV.
- Se due giocatori pareggiano per il primo posto: 2 PV.

(ogni altro piazzamento o pareggio non conta)

**Fine della partita:**

- Attuale rendita dei Beni commerciali (1 \$ → 1 PV).
- Scoperte.
- Edifici Capitale.

In caso di pareggio, nell'ordine: PV Colonie - Denaro - Beni commerciali.

## Azioni

**Iniziativa:** guadagni x \$ alla posizione x.

**Banchina coloniale:** spedisce il Colono / Specialista su una colonia già scoperta. Il primo giocatore ad avere tre Coloni guadagna il Bene commerciale della colonia. [Cfr. le abilità di **Mercante** e **Missionario**]

**Beni commerciali:** si sceglie nell'ordine.

**Trasporto mercantile:** chi ha la maggioranza prende la Nave (in caso di parità, → ordine del turno). [Cfr. le abilità di **Capitano** e **Mercante**]

**Costruzioni Capitale:** costo di 10 - 14 - 20 \$.

**Scoperte:** Opzionale, nell'ordine del turno. Se ha successo, → 1 Colono gratis sulla colonia. [Cfr. le abilità di **Capitano** e **Soldato**]

**Specialista:** guadagni uno Specialista per il prossimo turno.

**Guerra:** dichiara **Battaglia** (0 \$ - una sola colonia) o **Guerra** (10 \$ - tutte le colonie), contro un singolo giocatore. Ogni Soldato coinvolto rimuove un'unità a scelta del suo proprietario.

## Specialisti

**Capitano:** conta come 2 Coloni nelle Scoperte e per il Trasporto mercantile.

**Mercante:** guadagna 5 \$ quando è spedito attraverso la Banchina coloniale / conta come 2 Coloni per la Trasporto mercantile.

**Missionario:** attribuisce 2 Coloni quando è spedito attraverso la Banchina coloniale.

**Soldato:** attribuisce un bonus saccheggio in caso di Scoperta riuscita / può essere utilizzato in Guerra se presente nella regione.

## Viaggi di Scoperta

TESSERE / CARTE SCOPERTA CON X NATIVI

x	Nr. Tessere	Nr. Carte
1	2	-
2	3	-
3	6	3
4	3	7
5	2	3
6	-	3

PROBABILITÀ DI SUCCESSO CON X COLONI

x	Tessere	Carte
1	12.5%	-
2	31.2%	-
3	66.8%	18.8%
4	87.5%	62.5%
5	100%	81.3%
6	-	100%