

# FAQ for Rise of Empires™

Traduzione a cura di Francesco "beorn" Zampone

## Errata - Aiuto Giocatore Errata -

Ci sono tre errori sull'aiuto giocatore: - Ci sono due tessere Armi di Ferro nell'Era I. - La tessera Fertilizzanti nell'Era III fornisce 4 cibo come indicato sulla tessera, non 3 cibo come descritto sull'aiuto giocatore (notare l'illustrazione). - Il primo paragrafo sotto "2. Azioni Giocatore" dovrebbe essere: "Prendi una tessera progresso (non un esatto duplicato della stessa Era; +1/2 monete d'oro per le tessere di una ERA precedente)" Ci sono due definizioni diverse per la determinazione dei punti vittoria usate dalle tessere Ideologia e Religione. Entrambe fanno ottenere punti nello stesso momento, durante la fase dei Punti Vittoria di fine turno (9.0).

## I cubetti giocatore sono limitati?

Si. Se non disponi di cubetti giocatore, non puoi svolgere azioni che richiedono cubetti giocatore (durante il turno "A").

## E' possibile terminare le tessere durante l'Era III in una partita in 2 o 3 giocatori?

Si; questo è intenzionale. Nota che, in una partita in 2 o 3 giocatori, devi anche scartare le tessere progresso, città e territorio non selezionate alla fine di ogni turno (eccetto quelle con una striscia rossa in basso)!

## Posso piazzare o rimuovere un disco senza fare l'azione associata?

Durante un turno "B", puoi rimuovere un disco azione senza fare l'azione corrispondente. Devi comunque pagare il costo per ogni disco alla sinistra del tuo disco. Durante un turno "A", puoi solo scegliere azioni che devi essere in grado di pagare per essere svolte. ECCEZIONE: in una partita in 5 giocatori, è possibile (anche se altamente improbabile) che i giocatori non possono essere in grado di eseguire un'azione (per esempio, le azioni progresso, impero, territorio sono state tutte scelte, e due giocatori rimangono con le azioni, e non sono in grado di pagare per un'azione commerciale o per le tessere città). Solo in questo caso è possibile inserire il vostro disco sugli spazi rimanenti, senza eseguire l'azione.

## Quando pago per rimuovere un disco alla cui sinistra ci sono altri dischi, posso usare un mix di oro, cubetti, punti cibo e/o vittoria per pagare il costo?

Si. Puoi usare un qualsiasi mix di elementi, tutti di valore di 1, per pagare per i dischi alla tua sinistra.

## Le regole affermano "devi attendere che gli altri giocatori hanno scelto almeno un'azione ciascuno." Per rispettare questa regola, devi attendere che tutti gli altri giocatori facciano la propria azione anche se sei alla fine di un'Era?

No. L'intenzione del regolamento è che non è possibile utilizzare l'azione di una tessera fino alla tua prossima opportunità di azione, essa sarà disponibile con la tua azione successiva. Se con l'ultima azione hai preso una tessera in un turno "A", e diventi il primo giocatore nel successivo turno "B", è possibile utilizzare la tessera, anche se nessun'altra azione si è interposta tra le due azioni.

## Il regolamento afferma che ci deve essere almeno un'azione avversaria tra il prendere una tessera progresso ed usarla. Le tessere Meraviglia (quelle con un bordo rosso) fanno ottenere il loro beneficio immediatamente. Contraddittorio?

Si ottiene il beneficio di una tessera meraviglia sempre immediatamente quando la ricevi. Non devi attendere un'azione. Le tessere meraviglia sono un'eccezione esplicita alla regola dell'"attesa"

## **Perchè ci sono dei punti esclamativi sulle tessere progresso "a singolo uso"?**

Queste tessere forniscono il loro beneficio al proprietario immediatamente (non devi aspettare fino alla tua prossima azione), e poi la tessera viene rimossa dal gioco. Non puoi ritardare gli effetti della tessera (per esempio, prendendo la tessera Navigazione si accede immediatamente nel Nuovo Mondo e nell'Estremo Oriente).

## **Non ti è permesso avere due delle stesse tessere Progresso. Posso prendere una tessera a singolo uso (per esempio, Navigazione) e poi prendere una seconda tessera Navigazione?**

Sì. La regola dei duplicati non si applica alle tessere a singolo uso come Mercenari e Medicina.

## **Se ho la tessera Stampa, posso rimuovere qualsiasi disco azione sullo spazio, anche se c'è un altro disco successivo alla sua sinistra?**

Sì. Puoi rimuovere i tuoi dischi azione in qualsiasi ordine.

## **La Navigazione permette l'accesso alla Cina durante l'Era II?**

No. La Cina non è disponibile in una partita fino all'Era III. Solo l'India è disponibile nell'Estremo Oriente nel corso dell'Era II.

## **Posso usare i Mercenari per piazzare cubetti nel Nuovo Mondo o nell'Estremo Oriente prima che la tessera Navigazione è stata giocata?**

No. Queste aree (e, infatti, qualsiasi regione non accessibile a causa dell'Era) non sono disponibili nella partita fino a che la tessera Navigazione è stata giocata (o l'Era appropriata). Una volta che la Navigazione è stata giocata, puoi usare una tessera Mercenari per piazzare cubetti in una regione non-Europea, se permesso dall'Era (notare che la Cina non è aperta fino all'Era III).

## **Posso dividere un'azione (fare parte di un'azione, poi fare un'altra azione, poi completare la prima azione)?**

No. Devi completare un'azione prima di cominciarne un'altra.

## **Puoi chiarire il funzionamento delle tessere Impero?**

Ecco una guida passo dopo passo a ciò che è consentito fare giocando una tessera Impero: - Prima tessera Impero giocata: Si possono mettere cubetti in una qualsiasi regione consentita dal Era corrente ("prima regione"), più altri nelle regioni adiacenti alla prima regione fino al valore indicato sulla tessera Impero. - Per la successiva tessera giocata: Si possono mettere cubetti in ogni regione che abbia già dei tuoi cubetti dentro, o in altre regioni adiacenti a queste regioni. Puoi piazzare cubetti in diverse regioni non confinanti che soddisfano il requisito di cui sopra. Qualunque regione senza cubetti e non adiacente ad una regione con i tuoi cubetti all'inizio della tua azione Impero non può ricevere cubetti in questo turno (a meno che una tessera come Mercenari te lo permetta). - Tessere di acqua: Se la tessera impero ha il simbolo dell'acqua, si può accedere nel Mediterraneo. Si può anche optare di espandersi nel Nuovo Mondo o nell'Estremo Oriente (se consentito dalla Navigazione/Era), in aggiunta ad eventuali piazzamenti nel Vecchio Mondo. Ti puoi espandere solo in una delle due aree (vedi 6.4.4), ma ti puoi espandere in ENTRAMBE le regioni all'interno di una zona se il valore della tessera lo permette. Così, per esempio, potresti giocare una tessera Impero con acqua di valore 3, posizionando cubetti in un territorio europeo (o del Mediterraneo), e nel Nord e nel Sud America insieme. Non avresti potuto piazzarti in Europa, Nord America e Cina, con questa azione. (C'è un modo di piazzare in tutti e tre i settori; vedi sotto). Altra nota: - Nord America e Sud America non sono considerati accessibili tra loro via terra. Non puoi utilizzare una tessera Impero (non acqua) per espanderti da una regione delle Americhe all'altra, è necessario utilizzare una tessera Impero con acqua per farlo. (Nota la "X" sul tabellone tra le due regioni.) - Cina e India sono collegate via terra, e ti puoi espandere da una all'altra utilizzando qualsiasi tessera Impero. (Potresti giocare una tessera Impero di valore 4 per rinforzare una regione europea, piazzare cubetti in una regione adiacente in Europa, rinforzare i cubetti in Nord America, e piazzare cubetti in India (supponendo che hai già cubetti in Cina per consentire l'espansione via terra).

## **Posso rinforzare una regione nel Nuovo Mondo o nell'Estremo Oriente senza una tessera Impero con acqua?**

Sì. Puoi usare QUALUNQUE tessera Impero per piazzare cubetti in una regione in cui hai già dei cubetti.

## **Ho dei cubetti nel Mediterraneo. Posso usare una tessera di terra per espandermi in una regione di terra adiacente al Mediterraneo?**

Si. Non hai bisogno di una tessera con acqua per andare in una regione di terra adiacente, anche se ciò che è adiacente è il Mediterraneo.

## **Posso iniziare una battaglia in una regione dove ho meno cubetti di quelli che dovrei perdere?**

No. Devi perdere tutti i tokens richiesti per iniziare la battaglia. (Naturalmente, puoi attaccare una regione dove il difensore ha meno cubetti di quelli richiesti per perdere; il difensore perde solo questi cubetti che sono nella regione.)

## **Le regole parlano di "una o più battaglie." Posso attaccare più di una volta con la stessa tessera Impero?**

L'unico modo per attaccare più di una volta con la stessa azione è usando una tessera Impero che permette specificatamente 2 battaglie, solo durante l'Era III. Altrimenti, puoi attaccare solo una volta con una tessera Impero.

## **La mia tessera Armi di Ferro funziona quando sono io il difensore?**

No. Le tessere che ti danno un "azione libera" possono essere usate solo durante una delle tue proprie azioni.

## **Le mie tessere città mi faranno ridurre il cibo al di sotto dello zero. Posso scartare le tessere città prima di calcolare il mio cibo guadagnato/perso?**

No. Devi tenere tutte le tessere città che hai preso durante questa fase, perdendo un punto vittoria per ogni punto cibo che non possiedi. Durante la fase Entrate (8.0), puoi decidere o meno di pagare il mantenimento di una città, scartandola se tu non paghi per essa. Durante la fase Punti Vittoria (9.0), ottieni punti vittoria per le tue città. L'unica volta che puoi scartare volontariamente le tessere città è durante la fase Entrate (altrimenti tu le perdi comunque se non puoi, o non scegli di pagare per una città alla fine di un'era).

## **E' possibile terminare le risorse?**

Si. Le entrate sono distribuite nell'ordine di turno dei giocatori, dando ad ogni giocatore l'entrata completa fin quando la riserva non termina. Prima di iniziare la fase Entrate, pulire il percorso commercio in modo che tutte le risorse che sono state usate per il commercio vengono rimesse nella riserva PRIMA che le entrate vengono assegnate. (Se le risorse vengono accumulate, l'ordine di turno diventa ancora più importante!)

## **E' la fase delle entrate prima della fine di un' Era e dovrei raccogliere cubetti giocatore. Non ne ho nessuno, ma dovrò rimuovere dei cubetti durante il mantenimento della fine di un'Era. Posso riprendere questi cubetti ora?**

No. Le entrate avvengono completamente, prima che si verifichi il mantenimento della fine di un'Era.

## **Dove vanno i cubetti rimossi dal tabellone? (durante la Fine di un Era, 11.0)?**

Essi ritornano nella riserva generale (non nella tua scorta).

Il presente documento non vuole in alcun modo sostituirsi a quello originale, ma intendersi come aiuto alla comprensione per i giocatori di lingua Italiana.  
Tutti i diritti del gioco appartengono ai rispettivi proprietari.