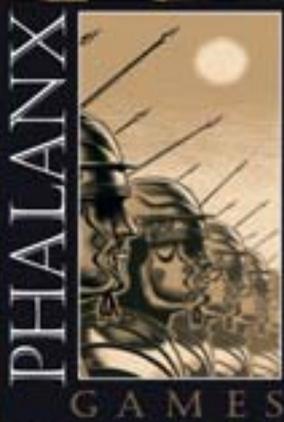


RISE OF EMPIRES™

A Game by Martin Wallace

For 2-5 Players – Ages 12+





INDICE

- 1.0 Introduzione
- 2.0 Componenti
- 3.0 Iniziare a Giocare
- 4.0 Regole Generali di Gioco
- 5.0 Nuove Tessere
- 6.0 Azioni dei Giocatori
- 7.0 Cibo
- 8.0 Entrate
- 9.0 Punti Vittoria
- 10.0 Determinare l'Ordine di Turno
- 11.0 Fine di un'Era & Fine del Gioco
- 12.0 Esempio di un Turno di Gioco

CONTENUTO

Ogni copia di Rise of Empires contiene:
 ✦ 1 grande tabellone (comprendente lo spazio azioni)
 ✦ 1 tabella tessere
 ✦ 40 dischi risorsa (neri)
 ✦ 150 cubetti giocatore (30 per ciascuno dei 5 colori)
 ✦ 45 dischi azione (9 per ciascuno dei 5 colori)
 ✦ 8 tessere impero ✦ 40 tessere territorio
 ✦ 48 tessere progresso ✦ 36 tessere città
 ✦ 100 monete d'oro (75 di valore 1, 25 di valore 5)
 ✦ 5 segnalini alleanza (1 per ciascuno dei 5 colori)
 ✦ 5 carte aiuto giocatore (una per giocatore)
 ✦ 1 regolamento

2.0 COMPONENTI

- Ogni copia di Rise of Empires contiene:
- ✦ 1 grande tabellone (comprendente lo spazio azioni)
 - ✦ 1 tabella tessere
 - ✦ 40 dischi risorsa (neri)
 - ✦ 150 cubetti giocatore (30 per ciascuno dei 5 colori)
 - ✦ 45 dischi azione (9 per ciascuno dei 5 colori)
 - ✦ 8 tessere impero ✦ 40 tessere territorio
 - ✦ 48 tessere progresso ✦ 36 tessere città
 - ✦ 100 monete d'oro (75 di valore 1, 25 di valore 5)
 - ✦ 5 segnalini alleanza (1 per ciascuno dei 5 colori)
 - ✦ 5 carte aiuto giocatore (una per giocatore)
 - ✦ 1 regolamento



If any of these parts are missing or damaged, we apologize for the inconvenience and ask that you contact us to receive any replacement parts needed.



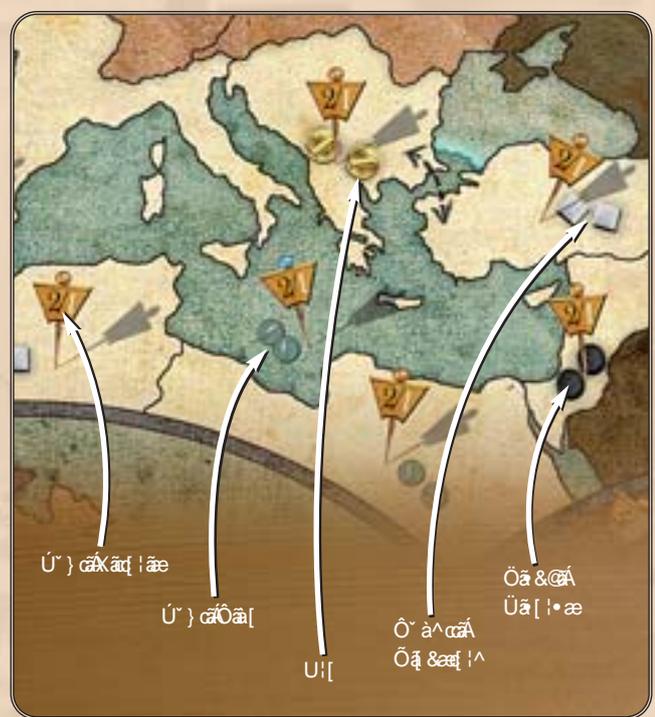
Please send your correspondence to:
 Mayfair Games
 8060 St. Louis Ave.
 Skokie IL 60076 U.S.A.
custserv@mayfairgames.com

2.1 il Tabellone

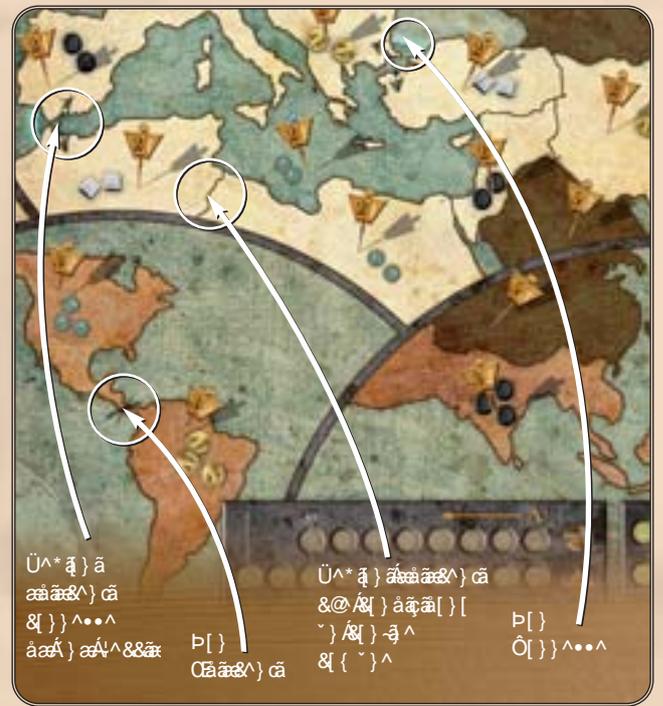
Il Tabellone è un sistema di gioco che permette di gestire le risorse e le azioni delle civiltà in modo strategico. È composto da una griglia di caselle in cui si possono piazzare edifici, unità e risorse. Le caselle sono colorate in base all'era in cui si trova la civiltà: Era-I (giallo), Era-II (arancione) e Era-III (bruno).



Il Tabellone è un sistema di gioco che permette di gestire le risorse e le azioni delle civiltà in modo strategico. È composto da una griglia di caselle in cui si possono piazzare edifici, unità e risorse. Le caselle sono colorate in base all'era in cui si trova la civiltà: Era-I (giallo), Era-II (arancione) e Era-III (bruno).



Il Tabellone è un sistema di gioco che permette di gestire le risorse e le azioni delle civiltà in modo strategico. È composto da una griglia di caselle in cui si possono piazzare edifici, unità e risorse. Le caselle sono colorate in base all'era in cui si trova la civiltà: Era-I (giallo), Era-II (arancione) e Era-III (bruno).



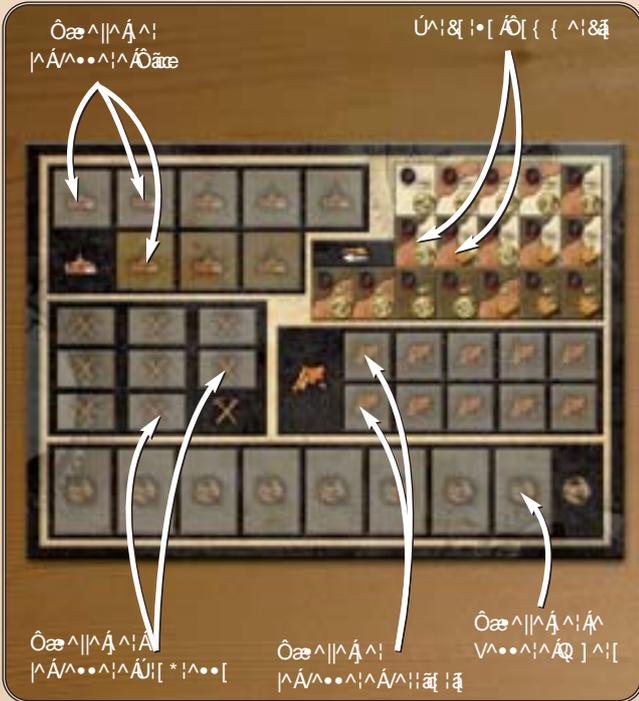
Il Tabellone è un sistema di gioco che permette di gestire le risorse e le azioni delle civiltà in modo strategico. È composto da una griglia di caselle in cui si possono piazzare edifici, unità e risorse. Le caselle sono colorate in base all'era in cui si trova la civiltà: Era-I (giallo), Era-II (arancione) e Era-III (bruno).





2.2 La tabella azioni

La tabella delle azioni è un tavolo di gioco che contiene diverse caselle con icone che rappresentano le azioni disponibili per ogni civiltà. Le caselle sono divise in categorie come "azioni generali", "azioni di guerra", "azioni di diplomazia", ecc. Le icone sono colorate e rappresentano diverse azioni come "costruire", "militare", "diplomazia", ecc.

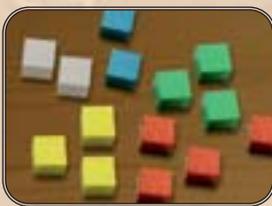


2.3 Le Carte Aiuto Giocatore

Le carte Aiuto Giocatore sono carte che forniscono ai giocatori informazioni e suggerimenti durante il gioco. Sono divise in diverse categorie e contengono icone e testo che aiutano i giocatori a prendere decisioni strategiche.



2.4 I Cubetti Giocatore



I cubetti giocatore sono dadi colorati che vengono utilizzati durante il gioco per determinare i risultati delle azioni e per risolvere i combattimenti. Ogni colore rappresenta una differente azione o risultato.

2.5 Le tessere

Le tessere sono pezzi di carta che vengono utilizzati per rappresentare le città, le risorse, le azioni, ecc. Sono divise in diverse categorie e contengono icone e testo che aiutano i giocatori a prendere decisioni strategiche.

2.5.1 Tessere Progresso

Le tessere Progresso sono tessere che rappresentano il progresso di una civiltà. Sono divise in tre ere: Era-I, Era-II e Era-III. Ogni era ha icone e colori specifici che indicano il livello di sviluppo della civiltà.



Le tessere Progresso sono tessere che rappresentano il progresso di una civiltà. Sono divise in tre ere: Era-I, Era-II e Era-III. Ogni era ha icone e colori specifici che indicano il livello di sviluppo della civiltà.

2.5.2 Tessere Territorio

Le tessere Territorio sono tessere che rappresentano il territorio di una civiltà. Sono divise in diverse categorie e contengono icone e testo che aiutano i giocatori a prendere decisioni strategiche.



2.5.3 Tessere Città

Le tessere Città sono tessere che rappresentano le città di una civiltà. Sono divise in diverse categorie e contengono icone e testo che aiutano i giocatori a prendere decisioni strategiche.

Le tessere Città sono tessere che rappresentano le città di una civiltà. Sono divise in diverse categorie e contengono icone e testo che aiutano i giocatori a prendere decisioni strategiche.





Disposizione Iniziale della Tabella Tessere



4.0 REGOLE GENERALI DI GIOCO

Il gioco si svolge su una tabella di gioco divisa in tre ere: Era-I, Era-II e Era-III. Ogni turno di gioco consiste nelle seguenti fasi:



Ogni turno di gioco consiste nelle seguenti fasi:

1. Nuove Tessere (vedi 5.0)
2. Azioni dei Giocatori (vedi 6.0)
3. 7 [Vc'fj YX]+'\$L
4. Entrate (vedi 8.0)
5. Punti Vittoria (vedi 9.0)
6. Determinare l'Ordine di Turno (10.0)

5.0 NUOVE TESSERE

Le nuove tessere vengono distribuite in base al numero di giocatori. In una partita a 2 giocatori, ogni giocatore riceve 1 tessera di Era-I, 1 tessera di Era-II e 1 tessera di Era-III. In una partita a 3 giocatori, ogni giocatore riceve 1 tessera di Era-I, 1 tessera di Era-II e 1 tessera di Era-III. In una partita a 4 giocatori, ogni giocatore riceve 1 tessera di Era-I, 1 tessera di Era-II e 1 tessera di Era-III.

Le tessere non selezionate in una partita a 2 o 3 giocatori vengono distribuite in base al numero di giocatori. In una partita a 2 giocatori, ogni giocatore riceve 1 tessera di Era-I, 1 tessera di Era-II e 1 tessera di Era-III. In una partita a 3 giocatori, ogni giocatore riceve 1 tessera di Era-I, 1 tessera di Era-II e 1 tessera di Era-III. In una partita a 4 giocatori, ogni giocatore riceve 1 tessera di Era-I, 1 tessera di Era-II e 1 tessera di Era-III.

5.1 Tessere non selezionate in una Partita in 2 o 3 Giocatori

Le tessere non selezionate in una partita a 2 o 3 giocatori vengono distribuite in base al numero di giocatori. In una partita a 2 giocatori, ogni giocatore riceve 1 tessera di Era-I, 1 tessera di Era-II e 1 tessera di Era-III. In una partita a 3 giocatori, ogni giocatore riceve 1 tessera di Era-I, 1 tessera di Era-II e 1 tessera di Era-III. In una partita a 4 giocatori, ogni giocatore riceve 1 tessera di Era-I, 1 tessera di Era-II e 1 tessera di Era-III.

6.0 AZIONI DEI GIOCATORI

Le azioni dei giocatori consistono in muovere le tessere, costruire edifici e unità, e utilizzare le abilità speciali. Ogni azione ha un costo in termini di tessere o punti vittoria. Le azioni possono essere eseguite in qualsiasi momento durante il turno di gioco.

6.4.1 **Piazzamento ed Ere**
 Il gioco si svolge su una mappa del mondo con i continenti in verde, giallo e rosso. Le città sono rappresentate da icone di edifici. Le regioni sono delimitate da linee tratteggiate. Le unità militari sono rappresentate da icone di truppe. Le risorse sono rappresentate da icone di monete e materiali.



6.4.2 **Controllo delle Regioni**
 Il controllo delle regioni è determinato dal numero di città che un giocatore possiede in una regione. Se un giocatore possiede più città di un avversario in una regione, controlla quella regione.



6.4.3 **Il Mediterraneo**
 Il Mediterraneo è una regione speciale che si trova tra l'Europa e l'Asia. È controllata da chi controlla le città costiere.

6.4.1 **Piazzamento ed Ere**
 Il gioco si svolge su una mappa del mondo con i continenti in verde, giallo e rosso. Le città sono rappresentate da icone di edifici. Le regioni sono delimitate da linee tratteggiate. Le unità militari sono rappresentate da icone di truppe. Le risorse sono rappresentate da icone di monete e materiali.

6.4.2 **Controllo delle Regioni**
 Il controllo delle regioni è determinato dal numero di città che un giocatore possiede in una regione. Se un giocatore possiede più città di un avversario in una regione, controlla quella regione.

6.4.3 **Il Mediterraneo**
 Il Mediterraneo è una regione speciale che si trova tra l'Europa e l'Asia. È controllata da chi controlla le città costiere.



6.4.3 **Il Mediterraneo**
 Il Mediterraneo è una regione speciale che si trova tra l'Europa e l'Asia. È controllata da chi controlla le città costiere.



6.4.4 Il Nuovo Mondo e l'Estremo Oriente

Il Nuovo Mondo e l'Estremo Oriente sono due regioni che offrono vantaggi unici. Il Nuovo Mondo fornisce risorse preziose come il rame e il ferro, mentre l'Estremo Oriente offre il tè e la seta. Queste risorse sono essenziali per lo sviluppo di civiltà come gli Aztechi e i Giapponesi.

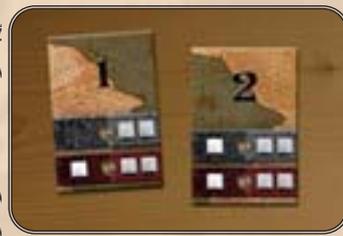
6.4.5 Battaglie

Le battaglie in Rise of Empires sono un elemento chiave per l'espansione e la difesa. Ogni civiltà ha le sue unità e strategie uniche. Ad esempio, i Romani sono famosi per i loro legionari, mentre i Greci hanno i loro guerrieri. La gestione delle risorse e la costruzione di difese solide sono fondamentali per sopravvivere in un mondo competitivo.



La mappa mostra le diverse regioni e le unità militari in movimento. Le frecce rosse indicano le direzioni di attacco o movimento delle truppe.

Il commercio è un'attività fondamentale per prosperare. Permette di scambiare risorse e prodotti con altre civiltà, ottenendo vantaggi economici e strategici.



Il commercio permette di scambiare risorse e prodotti con altre civiltà, ottenendo vantaggi economici e strategici.

6.5 Commercio

Il commercio è un'attività fondamentale per prosperare. Permette di scambiare risorse e prodotti con altre civiltà, ottenendo vantaggi economici e strategici.



