



di Reiner Knizia
per 2 – 4 giocatori
Traduzione di Michele Lo Mundo

Ur... Nineveh... Babilonia – la Bibbia descrive queste città come l’origine del genere umano. La scienza concorda: nella fertile Mesopotamia, tra i fiumi Tigri ed Eufrate, giace la culla della civiltà.

Intorno al 3000 a.C. si svilupparono i primi grandi insediamenti lungo gli argini dei fiumi. Presto, tuttavia, degli agricoltori iniziarono ad irrigare grandi porzioni delle proprie terre, lontano dai fiumi. Un’impresa con delle conseguenze. Si presentarono problemi di trasporto. Senza grande fatica, le ruote del vasaio furono girate di fianco e montate su carri primitivi. D’ora in avanti poteva essere trasportato molto più cibo. Questa conquista ebbe altre ripercussioni. I mercanti ora volevano registrare il loro crescente numero di baratti. Questo fu fatto incidendo dei segni nei loro vasi, quindi inventando la scrittura – persino prima degli Egiziani. Inoltre, da quel momento, in quei posti, nacquero una moltitudine di sacerdoti ed amministratori.

Mille anni dopo, l’antico e ricco regno di Ur fu distrutto. Il potere era ora nelle mani del re babilonese, Hammurabi. Nacquero nuovi regni. Dal nord si diffondevano gli Ittiti. Tra i due fiumi, il potere venne preso dal popolo di Assur, gli Assiri. Il regno del loro re Sargon venne superato solamente, molti anni dopo, dall’impero di Alessandro Magno.

Attraverso i secoli, una dinastia subentrava ad un’altra. Solo una cosa rimaneva costante: il cammino della civiltà che avanzava al fianco delle lotte per il potere. Ciò è stato sempre emozionante – persino se nessuno ci riuscì. Il gioco *Euphrates & Tigris* ti consente di prendere parte all’affascinante sviluppo della civiltà.

Colui che non è in grado di vivere nella società, o colui che non ha bisogno di nulla poiché è autosufficiente, deve essere o una bestia o un dio.
Aristotele: *Politiche*

Componenti del Gioco

Mappa di gioco

153 Tessere Civilizzazione

8 Tessere Catastrofe

1 Tessera Unificazione

6 Monumenti (in legno)

16 Leader di 4 dinastie (dischi in legno)

140 Segnalini Punti Vittoria (20 cubi di legno piccoli e
15 grandi in ciascuno dei 4 colori)

10 Tesori (Cubi di legno di colore chiaro)

4 Schermi

1 Sacchetto (per le tessere Civilizzazione)

Regolamento



Insediamento – Tempio – Fattoria – Mercato



**Re – Sacerdote – Agricoltore – Mercante
(Dinastia del Leone)**

Nelle seguenti regole, le tessere civilizzazione vengono abbreviate in tessere. Tuttavia, la tessera Catastrofe e la tessera Unificazione saranno sempre indicate per intero.

Preparazione

Prima della prima partita, le parti dei Monumenti dovrebbero essere assemblate come indicato. (Se necessario, usate una goccia di colla.)

Piazzate un Tempio dentro ciascuno dei 10 spazi della mappa raffiguranti una bestia alata, e sopra di esso piazzate un Tesoro. Le tessere rimanenti vengono messe nel sacchetto.



Ogni giocatore sceglie una dinastia consistente in quattro Leader, ognuno raffigurante lo stesso simbolo. Questi, insieme agli schermi appropriati e a due tessere catastrofe, si piazzano di fronte ad ogni giocatore. Dopo, ogni giocatore pesca 6 tessere dal sacchetto, e le mette dietro lo schermo, in modo che nessun altro le possa vedere. Notate come i giocatori siano identificati dai propri simboli, non dai colori. Ognuno utilizza tutti i colori.

I leader, gli schermi, le tessere Catastrofe inutilizzate si rimettono nella scatola di gioco. I punti vittoria, i Monumenti e le tessere Unificazione si sistemano a lato della mappa. Il giocatore iniziale viene scelto a sorte.

Scopo del Gioco

Lo scopo di ogni giocatore è di sviluppare le quattro sfere chiave della civilizzazione: Insedimenti, Templi, Fattorie e Mercati. Per riuscire in questo, i giocatori posizioneranno i propri Leader, creeranno e amplieranno Regni, costruiranno Monumenti e risolveranno conflitti, quindi ottenendo Punti Vittoria in ciascuna delle quattro sfere. Il vincitore è il giocatore che sviluppa la civiltà in modo bilanciato, senza mostrare debolezze in una sfera.

Regni

Il termine **Regno** necessita un chiarimento. Durante la partita i Leader e le tessere vengono piazzati a faccia in su sulla mappa. I Templi e le tessere con un lato in comune sono definiti “uniti”, e formano una **regione**. In diagonale non si forma alcuna unione.

Una regione che contiene almeno un Leader viene chiamata **Regno**. I Regni sono ciò di cui tratta il gioco.

Un Regno può contenere diversi Leader, indipendentemente dal fatto che essi appartengano allo stesso giocatore o a giocatori diversi. I Regni si espandono quando vengono aggiunti Leader e tessere. I Regni possono essere uniti o separati. Fino a quando un Regno contiene soltanto Leader di colori diversi, tutto è tranquillo. I conflitti scoppiano quando all'interno di un Regno ci sono due Leader dello stesso colore.

Svolgimento del Gioco

Il gioco procede in senso orario. Il giocatore di turno viene chiamato “giocatore attivo”. Egli può eseguire **fino a due azioni**, in qualsiasi ordine. Egli potrà decidere se eseguire la stessa azione due volte, o scegliere due azioni diverse. Sono permesse le seguenti azioni:

- **Posizionare un Leader**
- **Piazzare una tessera e attribuire un Punto Vittoria**
- **Giocare una tessera Catastrofe**
- **Sostituire fino a 6 tessere**

Le azioni in dettaglio:

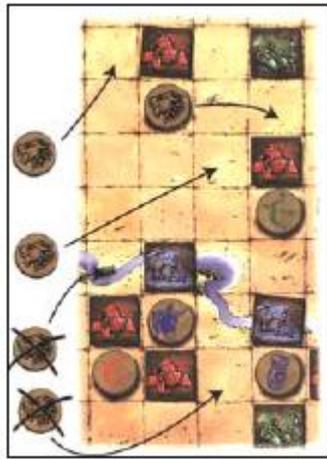
1. Posizionare un Leader

Ogni giocatore possiede una dinastia di quattro Leader: un Re (nero), un Sacerdote (rosso), un Agricoltore (blu) e un Mercante (verde). Un giocatore può posizionare solo i suoi leader.

- Un Leader viene sempre piazzato **all'interno di uno spazio vuoto della mappa**. Un Leader può provenire dall'esterno della mappa di gioco, o essere riposizionato da un altro spazio sulla mappa. Inoltre, un Leader può essere tolto dalla mappa di gioco e ritornare nella riserva del giocatore.
- **Un Leader può essere piazzato soltanto in adiacenza ad un Tempio, cioè Leader e Tempio devono avere un lato in comune.** (Leader e Dei rimangono sempre insieme.)
- **Un Leader non può essere piazzato su uno spazio Fiume.**
- **Un Leader non può essere posizionato in modo tale da unire due Regni insieme.**

In certe situazioni, delle tessere, in particolare dei Templi, possono essere rimossi dalla mappa o girati a faccia in giù. **Quando l'ultimo tempio adiacente ad un Leader viene rimosso o girato a faccia in giù, il Leader ritorna al giocatore di quella dinastia.**

Nessun Punto Vittoria viene assegnato per aver posizionato un Leader. Tuttavia, senza Leader sulla mappa, non si possono guadagnare Punti Vittoria.



2. Piazzare una Tessera

All'inizio del suo turno, un giocatore avrà 6 tessere dietro il proprio schermo. Esse vengono usate per estendere la civilizzazione. Si prende una tessera da dietro lo schermo, e si piazza **all'interno di uno spazio vuoto della mappa di gioco**.

- **Le tessere blu possono essere piazzate soltanto su spazi Fiume.**
- **Le tessere di gli altri colori non possono essere piazzate su spazi Fiume.**

Il più delle volte, quando si piazza una tessera viene assegnato un Punto Vittoria. Il Punto Vittoria è **sempre dello stesso colore della tessera piazzata**.

Distribuzione dei Punti Vittoria

Un Punto Vittoria viene assegnato sotto le seguenti circostanze:

- **Se la tessera viene piazzata in un Regno, e questo Regno contiene un Leader dello stesso colore della tessera, allora il Punto Vittoria viene assegnato al giocatore che controlla quel Leader.**
- **Se non c'è un Leader dello stesso colore, ma c'è un Re all'interno del Regno, allora il Punto Vittoria viene assegnato al giocatore che controlla il Re.** Se non c'è neanche un Re, il Punto Vittoria non viene assegnato.

Inoltre, il PV non si assegna se:

- La tessera non si piazza in un Regno.
- La tessera si piazza in modo tale da unire due Regni.

I PV si assegnano immediatamente quando si piazza una tessera. Essi si tengono nascosti dietro gli schermi. I cubi piccoli contano come un PV, i cubi grandi come 5 PV.

Una volta che una tessera viene posta sul piano di gioco, non può essere più spostata.

3. Giocare una Tessera Catastrofe

All'inizio della partita, ogni giocatore riceve due tessere Catastrofe.

Una tessera Catastrofe viene giocata **all'interno di uno spazio vuoto, sopra un'altra tessera già piazzata** (che viene rimossa dal gioco).

Una tessera Catastrofe non può essere piazzata sopra una tessera contenente un tesoro o un Monumento.

Una tessera Catastrofe non può essere piazzata sopra un Leader.

Una tessera Catastrofe distrugge il legame tra Leader e tessera. (in questo modo una tessera Catastrofe può provocare la divisione di un Regno in due o più parti. Una tessera Catastrofe può distruggere l'ultimo Tempio adiacente ad un Leader. Quel Leader viene quindi restituito al giocatore.)

4. Sostituire fino a 6 Tessere

Il giocatore attivo può mettere da parte, coperte, qualsiasi numero di tessere da dietro il suo schermo, e rimpiazzare quel numero con le tessere pescate dal sacchetto.

Le tessere messe da parte sono escluse dal gioco e non si riutilizzeranno più nel corso della partita.

(Se un giocatore esegue questa come sua prima azione, egli può usare le nuove tessere per eseguire la sua seconda azione.)

Fine del Turno

Il turno di un giocatore termina dopo aver eseguito le azioni. Se uno o più dei suoi Leader sono adiacenti a dei Monumenti, egli riceve Punti Vittoria aggiuntivi (vedi *Monumenti*). Infine egli rimpiazza le sue tessere pescandole dal sacchetto fino ad averne di nuovo 6. Se in questo momento altri giocatori hanno meno di 6 tessere (vedi *Conflitti*) anche loro rimpiazzano le proprie tessere. Ora è il turno del prossimo giocatore.

I Conflitti, la Costruzione di Monumenti e la Distribuzione dei Tesori sono eventi spiegati nei paragrafi successivi. Questi eventi possono essere avviati per mezzo delle azioni *Posizionare un Leader* o *Piazzare una Tessera*. Questi eventi sono parte di un'azione. L'azione è completa soltanto quando si sono conclusi i suoi eventi associati.

Conflitti

(Possono essere causati dalle azioni *Posizionare un Leader* o *Piazzare una Tessera*.)

Quando in un Regno ci sono Leader dello stesso colore, scoppiano dei conflitti.

Questo si verifica in due casi:

1. **Un Leader viene posizionato in un Regno che contiene già un Leader dello stesso colore.**
2. **Due Regni si uniscono, ed il nuovo grande Regno contiene dei Leader dello stesso colore.**

In entrambi i casi sopra descritti, i Leader non possono essere volontariamente ritirati al fine di impedire che abbia luogo un conflitto. La risoluzione di un conflitto dipende dalle tessere già piazzate sulla mappa. Inoltre, i giocatori coinvolti possono utilizzare delle tessere nascoste dietro i propri schermi per influenzare l'esito del conflitto. Dopo che tutti i conflitti sono stati risolti, un Regno conterrà solo Leader di colori diversi.

In dettaglio:

1. Un Leader viene posizionato in un Regno che contiene già un Leader dello stesso colore.

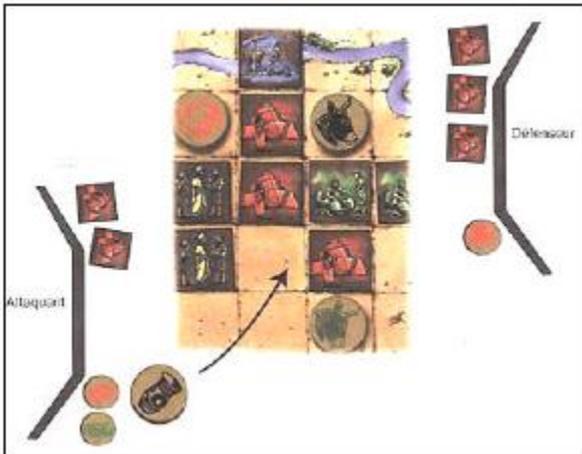
Procedura del conflitto:

Il giocatore del Leader appena posizionato diviene l'attaccante. Il possessore del Leader dello stesso colore già esistente in quel Regno è il difensore. **Entrambi ricevono la propria forza dai Templi.**

A tal fine, sia l'attaccante che il difensore contano sulla mappa di gioco il numero di Templi adiacenti ai propri Leader. Un Tempio può essere contato a vantaggio di entrambi i Leader. (Gli Dei sono capricciosi!)

Prima l'attaccante, e dopo di lui il difensore, possono aggiungere qualsiasi numero di Templi aggiuntivi da dietro i propri schermi, e piazzarli accanto alla mappa. Ciascun giocatore può aggiungere Templi aggiuntivi solo per una volta.

Chi detiene il più alto numero di Templi vince il conflitto. Nel caso di pareggio, vince il difensore.

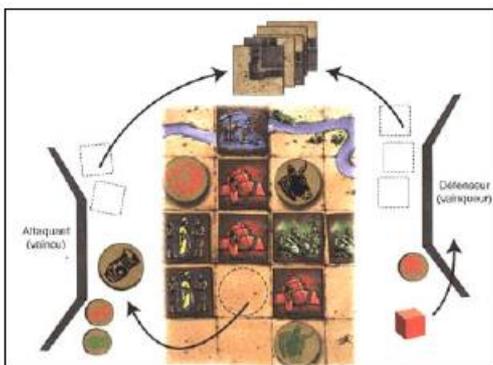


Esempio:

L'attaccante (Vasaio) ha due Templi adiacenti al proprio Leader, il difensore (Toro) ne ha uno. L'attaccante aggiunge due Templi, il difensore 3. Quindi entrambi i giocatori totalizzano 4 Templi. È un pareggio, per cui vince il difensore.

Conseguenze di un conflitto:

- **Il perdente deve ritirare il proprio Leader dalla mappa.**
- **Il vincitore riceve un Punto Vittoria rosso.** (Il conflitto è stato combattuto con i Templi.)
- **Tutti i Templi aggiunti da dietro gli schermi vengono scartati a faccia in giù ed eliminati dal gioco.**



Esempio, continua:

Il vincitore riceve un PV rosso. Il Leader del perdente ritorna al rispettivo giocatore. I 5 templi aggiuntivi utilizzati dalle due parti vengono eliminati dal gioco.

2. Due Regni si uniscono, ed il nuovo grande Regno contiene dei Leader dello stesso colore.

Due Regni possono essere uniti per mezzo del piazzamento di una tessera, ma mai per mezzo del posizionamento di un Leader. Non si possono unire tre o più Regni piazzando una tessera. Come descritto sopra, non si guadagnano PV quando si piazza una tessera che unisce due Regni. Piuttosto, a quella tessera viene sovrapposta una tessera Unificazione. Un nuovo, più grande Regno è stato creato. Se il nuovo Regno non contiene due Leader dello stesso colore, la tessera Unificazione viene rimossa, e l'azione si conclude senza la nascita di un conflitto.

Tuttavia, se il nuovo Regno contiene Leader dello stesso colore, allora scoppiano conflitti tra i Leader coinvolti.

Se ci sono conflitti in più di un colore, il giocatore attivo decide quale conflitto risolvere prima.

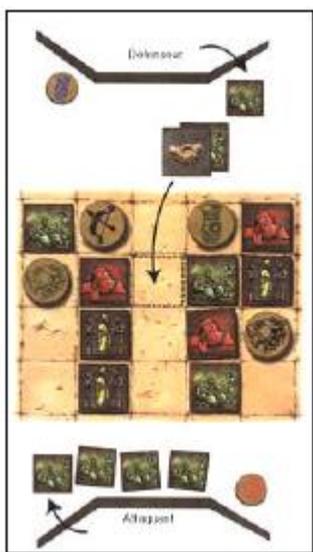
Procedura del conflitto:

Se il giocatore attivo sceglie un conflitto in cui è coinvolto uno dei suoi Leader, egli diviene l'attaccante. Altrimenti, il prossimo giocatore (in senso orario) con un Leader coinvolto diviene l'attaccante. L'altro giocatore coinvolto nel conflitto è il difensore. Sia l'attaccante che il difensore prendono forza dai loro "sostenitori".

A tal fine, sia l'attaccante che il difensore contano il numero dei propri sostenitori sulla mappa. (Sostenitore = tessera del colore del Leader). Si contano tutti i sostenitori nei rispettivi "Regni originali" dell'attaccante e del difensore, e non soltanto i sostenitori adiacenti ai Leader.

Da questo punto in poi, il conflitto procede come nel Caso 1: Prima l'attaccante, e dopo di lui il difensore, possono aggiungere qualsiasi numero di sostenitori aggiuntivi da dietro i propri schermi, e piazzarli vicino alla mappa di gioco. Ciascun giocatore può aggiungere sostenitori aggiuntivi solo una volta.

Chi detiene il più alto numero di sostenitori vince il conflitto. In caso di parità, vince il difensore.



Esempio:

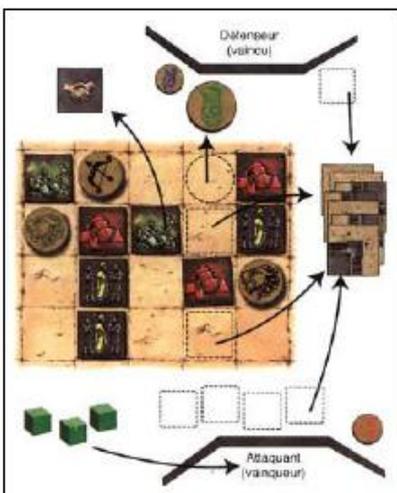
Ci sono due conflitti: tra i Mercanti e tra i Re. Il giocatore che ha unito i Regni decide che inizieranno i Mercanti. Assumendo che il Leone è l'attaccante, egli conta un sostenitore (cioè un Mercato) nel suo Regno e aggiunge 4 mercati aggiuntivi. Il difensore ha 2 sostenitori nel suo Regno e aggiunge un Mercato aggiuntivo, sebbene non sia sufficiente ad influenzare il risultato. Egli sta usando questa opportunità per scartare una tessera Mercato non desiderata. L'attaccante ha un totale di 5 sostenitori, il difensore 3. L'attaccante vince.

Conseguenze di un conflitto:

- Il perdente deve ritirare il suo Leader e rimuovere tutti i sostenitori dal Regno originario.
- Il vincitore riceve un PV per il Leader rimosso e un PV per ciascuno dei sostenitori rimossi nello stesso colore. I sostenitori aggiunti da dietro lo schermo non contano ai fini dei PV.
- Il Leader del difensore ritorna al giocatore. I sostenitori del Leader confitto, ed i sostenitori extra aggiunti da entrambi i giocatori, vengono scartati a faccia in giù ed eliminati dal gioco.
- Se due Sacerdoti causano un conflitto, allora si ha un'eccezione: i Templi (cioè i sostenitori) che contengono un tesoro, o hanno un altro Leader adiacente, non vengono rimossi. I PV vengono assegnati solo per i Templi rimossi ed il Sacerdote sconfitto.

Quando una tessera viene rimossa dalla mappa di gioco, ciò può provocare la divisione di un Regno in due o più parti. Di conseguenza, i Leader originariamente esposti al conflitto possono trovarsi nuovamente in Regni differenti. Per cui non sono più in conflitto. Tuttavia, se ci sono ancora Leader dello stesso colore nel Regno, i conflitti continuano, ed il giocatore attivo decide quale sarà il prossimo conflitto da risolvere. (Il giocatore attivo influenza gli eventi scegliendo saggiamente l'ordine nel quale si risolvono i conflitti.)

Dopo che si sono conclusi tutti i conflitti, la tessera Unificazione viene rimossa, e piazzata nuovamente accanto alla mappa di gioco.



Esempio, continua:

Il perdente ritira il suo Leader e rimuove entrambi i suoi sostenitori dalla mappa. Il vincitore riceve 3 Punti Vittoria verdi. Le 5 tessere aggiuntive utilizzate, insieme con i 2 sostenitori sconfitti, vengono eliminate dal gioco.

Al termine del conflitto il Regno è diviso in due parti. Il secondo conflitto tra i Re viene, in questo caso, evitato. La tessera Unificazione viene ritirata dalla mappa, e l'azione si conclude.

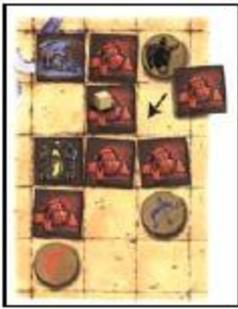
Al termine del turno del giocatore attivo, tutti gli altri giocatori che hanno scartato delle tessere da dietro i propri schermi rimpiazzano le tessere pescandole dal sacchetto fino ad averne nuovamente 6.

In breve: Se un Leader viene posizionato in un Regno che già contiene un Leader dello stesso colore (Caso 1), allora i Templi decidono l'esito del conflitto (interno). Se due Regni si uniscono in modo che il nuovo, grande Regno contiene Leader dello stesso colore (Caso 2), allora i sostenitori "di origine" dei Leader coinvolti determinano la vittoria del conflitto (esterno).

Costruzione di un Monumento

(Può essere avviata per mezzo dell'azione *Piazzare una tessera*.)

Nel gioco ci sono 6 Monumenti. Ogni Monumento è costituito da due parti colorate diversamente. I monumenti si costruiscono nel modo seguente:



Il giocatore attivo piazza una tessera in modo tale da creare **un quadrato di tessere dello stesso colore**. Dopo egli può girare le quattro tessere a faccia in giù e piazzare un Monumento sopra di esse. Un colore del Monumento deve corrispondere a quello delle tessere coperte. Se quel colore non è più disponibile, il Monumento non può essere costruito, e quindi le tessere non possono essere girate.

Se, piazzando una tessera, si causa un conflitto, questo deve essere risolto prima di girare le tessere a faccia in giù. Se il quadrato esiste ancora dopo la risoluzione del conflitto, il giocatore attivo può costruire un Monumento.

Se il giocatore attivo che ha completato il quadrato non costruisce un Monumento durante la sua azione in corso, le tessere non vengono girate a faccia in giù, e successivamente su quel quadrato non potrà essere più costruito alcun Monumento.

Le quattro tessere a faccia in giù si considerano ancora come parte di regioni e Regni, unendo Leader e tessere. Tuttavia, esse non hanno più nessun'altra funzione, per esempio come sostenitori nei conflitti.

I Monumenti, una volta costruiti, non possono essere più distrutti.

Quando 4 Templi vengono girati a faccia in giù per costruire un Monumento, si applica quanto segue:

- Se si trova un tesoro sopra di uno dei Templi, questo rimane sulla tessera coperta.
- Se un Leader perde l'ultimo Tempio adiacente ad esso, quel Leader ritorna nuovamente al giocatore.



Esempio:

girando i Templi a faccia in giù, un Leader perde l'ultimo Tempio a lui adiacente. Il Leader ritorna al giocatore.

I Monumenti generano con regolarità Punti Vittoria

Al termine del proprio turno il giocatore attivo controlla se uno o più dei suoi Leader si trovano nello stesso Regno in cui si trovano Monumenti dello stesso colore (dei Leader). **Per ogni legame di tal genere il giocatore attivo riceve 1 Punto Vittoria nel colore rispettivo**. Poiché un Monumento ha due colori, esso può generare PV per 2 Leader.

Un Re riceverà solo un PV solo quando ha un legame con un Monumento nero. Notate che, l'azione *Piazzare una tessera* permette ad un Re di guadagnare PV di altri colori in assenza dei rispettivi Leader. Questo non si applica per i Monumenti.

Esempio, continua:

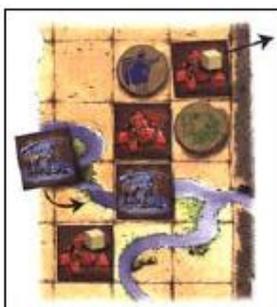
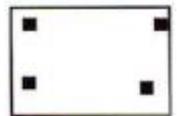
Alla fine del suo turno il giocatore del Toro guadagna un PV nero. Alla fine del turno del giocatore dell'Arciere, egli guadagna un PV rosso.

Distribuzione dei Tesori

(Può essere causata dalle azioni *Posizionare un Leader* o *Piazzare una tessera*.)

All'inizio della partita, si piazzano dieci tesori sui primi dieci Templi sulla mappa di gioco. Essi vengono distribuiti nel modo seguente:

- Se un Regno contiene più di un tesoro al termine dell'azione di un giocatore, allora il **possessore del Leader Mercante** in quel Regno ottiene tutti i tesori tranne uno. Egli può scegliere liberamente quali tesori prendere. Tuttavia, devono essere scelti prima dal giocatore quei tesori sui quattro Templi agli angoli della mappa di gioco, se possibile.
- Nel Regno non c'è un Mercante, i tesori rimangono lì finché il Regno non possiede un Mercante.



Esempio:

Il giocatore del Leone piazza una tessera blu. Per primo il giocatore del Toro riceve un PV blu. Dopo il giocatore del Leone prende il tesoro che si trova nella parte alta poiché il Mercante nel Regno appartiene a lui. Egli deve scegliere il tesoro in alto poiché è uno dei quattro tesori agli angoli.

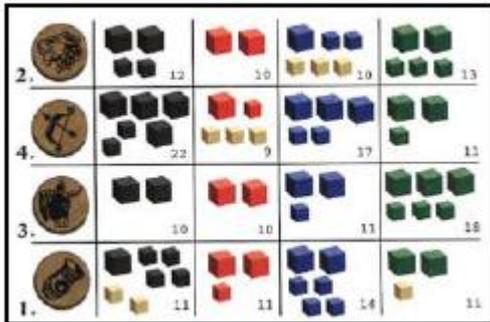
Ogni tesoro è un Punto Vittoria "jolly". Al termine della partita, il suo possessore può assegnare ogni tesoro separatamente ad un colore di sua scelta (vedi *esempio di punteggio*).

(Il giocatore che ne ha diritto, **deve** necessariamente prendere i tesori che gli spettano. Non può decidere di non prendere dei tesori per far proseguire la partita.)

Fine della Partita e Vincitore

La partita termina se, alla fine del turno di un giocatore, rimangono sulla mappa solo uno o due Tesori. La partita termina anche quando terminano tutte le tessere nel sacchetto ed un giocatore non può più rimpiazzare le sue tessere fino a 6. Questo può avvenire per mezzo dell'azione *Sostituire fino a 6 tessere* o al termine del turno di un giocatore.

A questo punto tutti i giocatori rimuovono i propri schermi. **I giocatori mettono a confronto il numero di Punti Vittoria nelle rispettive sfere più deboli. I tesori vengono liberamente assegnati a qualsiasi sfera. Il giocatore la cui sfera più debole risulta la migliore al confronto con le altre, è il vincitore.** Nel caso di parità, i giocatori in questione confrontano le loro seconde sfere più deboli, e così via. Complicato? Non molto, come dimostra il seguente **esempio di punteggio**:



La dinastia del Vasaio vince! Il giocatore del Vasaio è riuscito a distribuire i suoi tre tesori in modo tale da raggiungere gli 11 punti vittoria come suo risultato più debole. Il giocatore del Leone è secondo. Egli ha dovuto assegnare i suoi tre tesori alle Fattorie in modo tale da raggiungere i 10 punti vittoria, lo stesso punteggio che ha nei Templi. Il giocatore del Toro ha guadagnato anche 10 punti vittoria negli Insediamenti, così come nei Templi. Ma la sua terza sfera più debole possiede 11 punti vittoria nelle Fattorie, mentre il giocatore del Leone ha raggiunto 12 PV negli Insediamenti. Quindi il giocatore del Toro arriva terzo. Il giocatore dell'Archiere ha trascurato i Templi. I suoi 6 punti vittoria più 3 Tesori non sono sufficienti. Persino i suoi 22 punti vittoria negli Insediamenti non gli impediscono di arrivare ultimo.

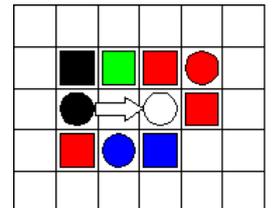
FAQ

Azioni

- D) Si può eseguire la **stessa** azione due volte di seguito? Per esempio, se un conflitto "interno" fallisce durante la prima azione, può lo stesso Leader essere posizionato nello stesso spazio per la seconda azione?
- R) Sì, è permesso.
- D) Che cosa accade alle tessere scartate?
- R) Tutti gli scarti dovrebbero essere piazzati lontano dalla mappa di gioco poiché non verranno più utilizzati durante la partita. Non è permesso esaminare il contenuto della pila degli scarti o contare il numero di tessere scartate.

Posizionare un Leader

- D) Quando si sposta un Leader che in quel momento costituisce l'unico legame tra due parti di un regno, può essere spostato in uno spazio che collega anch'esso quei due spazi? Esempio, il Re (Leader nero) si sposta in uno spazio nuovo:
- R) No, questa mossa non è permessa. Quando un Leader viene riposizionato in tal modo, è come se venisse prima rimosso dalla mappa e dopo posizionato di nuovo. La regola principale è che un Leader non può essere posizionato in modo da unire due Regni.



Tessere "Catastrofe"

- D) Le regole affermano che solo le tessere blu possono essere piazzate sugli spazi Fiume. Può una tessera Catastrofe essere piazzata direttamente su uno spazio fiume?
- R) Sì, è possibile. Le tessere Catastrofe non sono tessere che hanno uno dei quattro colori per cui la restrizione "Sugli spazi Fiume non possono essere piazzate tessere di altro colore" non si applica. E naturalmente, è permesso piazzarle su uno spazio vuoto se lo si desidera.
- D) Le tessere Catastrofe rimangono sulla mappa?
- R) Una volta giocata, la tessera Catastrofe rimane sulla mappa di gioco e non viene più rimossa per il resto della partita. Essa crea uno spazio "devastato" che non può essere usato, cioè essa impedisce che ulteriori tessere o Leader possano essere piazzate su quello spazio.

Monumenti

- D) Quando si crea un Monumento e le quattro tessere si girano a faccia in giù, si ottiene un PV per la tessera piazzata? Questo dovrebbe significare che tipicamente un giocatore riceverebbe due PV di quel colore, uno per aver piazzato l'ultima tessera ed un altro dello stesso colore quando il Monumento genera i PV alla fine del turno.
- R) E' giusto. Fino a quando un giocatore possiede il Leader appropriato, egli dovrebbe ricevere due PV nel colore delle tessere che egli ha girato a faccia in giù.

La Variante Inglese

Al fine di limitare l'opportunità di scartare delle tessere extra durante un conflitto che non ne influenzano l'esito, può essere adottata la seguente variante: L'attaccante può aggiungere Templi o sostenitori aggiuntivi solo se così facendo il suo totale supera la forza attuale del difensore. Se egli non ha possibilità di vincere il conflitto, non può aggiungere tessere extra. Il difensore può aggiungere Templi o sostenitori aggiuntivi solo al fine di vincere il conflitto determinando un pareggio. Né più, né meno!

La Variante delle Tessere Scoperte

Per eliminare l'elemento fortuna quando si pescano le tessere dal sacchetto (sebbene la caratteristica del gioco sia di costringere i giocatori ad adattare le proprie mosse alle tessere pescate), si può procedere secondo quanto segue:

- Dopo la fase di preparazione iniziale, si scoprono 6 tessere e vengono allineate vicino alla mappa di gioco. Questa sarà la "riserva". Ogni volta che durante il gioco bisogna pescare delle tessere dal sacchetto, il giocatore ha l'opportunità di prenderle dalla riserva. Il giocatore è libero di scegliere se prendere ogni propria tessera dalla riserva o pescarla dal sacchetto (per non far vedere agli avversari il colore della tessera presa).
- Ogni volta che il numero di tessere della riserva scende al di sotto del 6, le tessere mancanti verranno rimpiazzate con altre tessere pescate dal sacchetto. Queste verranno messe, come le altre, scoperte vicino alla mappa di gioco.