

Regolamento Tigris & Euphrates

Obiettivo: Il vincitore è il giocatore con il punteggio maggiore nella sfera dello sviluppo più debole.

Tessere: 57 rosse (templi), 36 blu (fattorie), 30 verdi (mercati), 30 nere (colonie)

Preparazione: Piazzare un tempio su ciascuno dei dieci spazi contrassegnati da una bestia alata, ed un tesoro su ciascun tempio. Ogni giocatore sceglie una dinastia e riceve la tessera dinastia corrispondente, i quattro leader, due tessere catastrofe e sei tessere prese a caso dal sacchetto. Il giocatore iniziale è scelto a caso usando le tessere dinastia.

Turni: Ad ogni turno, ciascun giocatore esegue due azioni, scelte tra le seguenti quattro:

Posizionare (piazzare, muovere o togliere) un Leader: un leader deve essere piazzato su uno spazio vuoto (non fiume) adiacente ad uno o più templi (tessere rosse). Un leader non può essere piazzato in modo da unire due regni.

Piazzare una tessera e distribuire un punto vittoria: le tessere possono essere piazzate ovunque, ad eccezione di quelle blu (e solo le blu) che vanno piazzate su un fiume. Le tessere non possono unire più di due regni. Se una tessera è piazzata in un regno che contiene un leader dello stesso colore, un punto vittoria viene assegnato al giocatore possessore di quel leader; se non è presente un leader di quel colore, ma il regno contiene un leader nero, il punto vittoria è assegnato al possessore del leader nero. *Nessun punto vittoria viene assegnato se la tessera unisce due regni anche se non ci sono conflitti.*

Giocare una tessera catastrofe: una tessera catastrofe può essere piazzata ad occupare permanentemente ed annullare uno spazio del tabellone, *ad esclusione* degli spazi occupati da leader, monumenti o tesori. La tessera catastrofe distrugge la connessione tra leader e/o tessere, e non può essere spostata o rimossa dal tabellone.

Scambiare fino a sei tessere: scartare (senza mostrarle) fino a sei tessere e pescarne altre nuove dal sacchetto.

Dopo aver eseguito le due azioni, il giocatore (ed ogni altro giocatore con meno di sei tessere) ripristina la sua riserva di tessere a sei.

Conflitti: un conflitto nasce ogni volta che un regno contiene due leader dello stesso colore.

Conflitti interni: Si generano *soltanto* a causa del piazzamento di un leader. La risoluzione è come segue:

Il giocatore che ha piazzato il leader è l'attaccante. I giocatori contano il numero di templi adiacenti al proprio leader. Prima l'attaccante e poi il difensore possono aggiungere dei templi extra (solo una volta) da dietro il proprio schermo piazzandoli a faccia in su accanto al tabellone. Chi ha il maggior numero di templi vince, in caso di parità vince il difensore.

Il perdente rimuove il proprio leader dal tabellone. Il vincitore guadagna un punto vittoria rosso. Tutti i templi extra vengono scartati.

Conflitti esterni: Si generano *soltanto* a causa di una tessera che unisce due regni i quali, una volta uniti, contengono leader dello stesso colore (ricordate che un leader non può essere piazzato in modo da unire due regni). Ogni conflitto viene risolto individualmente nell'ordine scelto dal giocatore attivo, come segue:

Il giocatore attivo o, se il giocatore attivo non è coinvolto, il giocatore più vicino a quello attivo (in senso orario), è l'attaccante. L'altro giocatore coinvolto è il difensore. Ogni giocatore conta il numero di sostenitori (tessere dello stesso colore dei leader) presenti nel regno originale. Poi ogni giocatore (prima l'attaccante e poi il difensore) può aggiungere tessere extra dalla riserva (solo una volta). Chi ha più sostenitori vince, in caso di parità vince il difensore.

Il perdente deve rimuovere il suo leader e tutti i sostenitori dal regno originale. Il vincitore riceve un punto vittoria del colore appropriato) per il leader ritirato e per ciascun sostenitore rimosso. I sostenitori rimossi e tutti quelli extra vengono scartati, *ad eccezione*, nei conflitti rossi, dei templi che hanno un tesoro o che sono adiacenti ad un leader, i quali non vengono rimossi (e non forniscono punti vittoria).

Monumenti: Se una tessera viene piazzata in modo da formare un quadrato di quattro tessere dello stesso colore, il giocatore attivo *può* costruire un monumento, girando le tessere a faccia in giù. Uno dei colori del monumento deve corrispondere a quello delle tessere. Se il giocatore attivo sceglie di non costruire un monumento, o se non è disponibile un monumento del colore appropriato, il monumento non potrà più essere costruito in seguito.

Una volta costruito, il monumento genera punti vittoria in ciascuno dei suoi due colori: se, alla fine del turno di un giocatore, uno o più dei propri leader sono nello stesso regno del monumento di un colore appropriato, egli riceve un punto vittoria di quel colore per ogni monumento.

Distribuzione dei tesori: Se, alla fine del turno di un giocatore, un regno contiene più di un tesoro, il possessore del mercante (leader verde) riceve tutti i tesori tranne uno. Quando possibile, vanno presi i tesori più vicini agli angoli del tabellone. Se non è presente alcun mercante, i tesori rimangono fino a che nel regno sarà presente un mercante. I tesori contano come punti vittoria "jolly", cioè possono essere usati in una qualsiasi sfera dello sviluppo.

Fine del gioco: Il gioco termina quando il sacchetto delle tessere è esaurito oppure se, alla fine del turno di un giocatore, ci sono soltanto uno o due tesori rimasti sul tabellone. Il giocatore la cui sfera più debole ha il maggior punteggio vince la partita.