

per 3-6 giocatori da 12 anni in su

Traduzione e adattamento a cura di Gylas

Versione 1.0 – Novembre 2004



<http://www.gamesbusters.com>
e-mail: info@gamesbusters.com

NOTA. Questa traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.
Tutti i diritti sul gioco "U.R. 1830 b.C." sono detenuti dal legittimo proprietario.



Componenti

- ◆ Una Mappa di Gioco;
- ◆ Un Pennarello Cancellabile;
- ◆ Acqua (24 Dischi Blu in legno);
- ◆ 4 Segnalini per registrare il Prezzo delle Terre;
- ◆ 180 Segnalini di Proprietà (i quadrati più grandi – 30 per ogni colore);
- ◆ 38 Carte con Macchine per l'Irrigazione ed operai;
- ◆ 6 Segnalini Sequenza di gioco (Clessidra) e 162 segnalini delle Macchine per l'Irrigazione, nei sei colori degli stati: Akkad (grigio), Babylon (blu), Elam (verde), Persia (nero), Sumer (giallo) e Urartu (rosso);
- ◆ 6 Schede di Gioco degli Stati Akkad, Babylon, Elam, Persia, Sumer e Urartu.
- ◆ 6 Carte delle Nazioni Indipendenti (Ashur, Barahshum, Calah, Der, Eridu e First Akkadians);
- ◆ 1 Carta Primogenitura;
- ◆ Banconote da 1, 5, 10, 50 e 100.

Introduzione

Dal tempio, una persona potrebbe vedere tutte le terre di Ur. Il Re apprezza le squadre di uomini mentre scavano vicino al fiume. «Guarda, figlio mio. Gli uomini di Kishi stanno costruendo un nuovo canale. Noi dovremo mandare altri operai per riempirlo. Assicuriamoci che l'acqua giunga sempre in tutte le nostre terre». Ma io non ascoltavo il vecchio Re. Stavo pensando se comandare ai miei uomini di fondare nuove nazioni vicino alle rive del fiume, oppure rivolgere i miei sforzi alla scienza. Ci sono voci che parlano dei Babilonesi, sui loro esperimenti con la ruota per maneggiare l'acqua, che se attendibili potrebbero servire al mio popolo. Gli Dei mi hanno rivelato che a breve arriverà una tremenda siccità ...

“Ur, 1830 bC” è un gioco che concerne le irrigazioni nella Mesopotamia. E' basato sulle regole della serie di successo sui treni “18XX”, ma con una struttura più semplice.

Generalità

Ogni giocatore controlla una dinastia della Mesopotamia antica. La partita è divisa in round, ognuno dei quali è composto da tre fasi. Nella Fase di Colonizzazione, i giocatori compreranno e venderanno le terre, tentando di sviluppare le aree che rendono di più. Se la popolazione in un'area cresce troppo, nascerà un nuovo Stato. Nella Fase dello Sviluppo, questi Stati potranno costruire delle Macchine per l'Irrigazione. Poi, ci sarà la Stagione delle Piogge: l'acqua si rovescia nei fiumi e dovrà essere deviata per l'irrigazione. Ogni terra irrigata produrrà delle entrate al suo proprietario e allo Stato che ha costruito le opere di irrigazione.

Quanti più Stati vengono fondati, maggiore sarà la tecnologia di irrigazione, che renderà superate certe macchine e ne introdurrà di nuove.

Il gioco abbraccia tre livelli di strategia: per prima cosa, i piccoli acquisti e vendite nel mercato delle terre; secondo, una tattica sullo sviluppo corretto delle terre e dei canali sulla mappa; e per ultimo, un'anticipazione strategica e il controllo sulla velocità della crescita tecnologia.

Una Nota sul Denaro

La notazione “Denaro” è vitale in questo gioco. Ci sono due tipi di soldi: privati del giocatore e degli Stati. I soldi privati sono controllati dai giocatori. Essi sono usati per comprare e vendere le terre, e al termine della partita varranno dei Punti Vittoria. Il denaro dello Stato è controllato dai Re. Questi Re potranno usarlo per comprare dei Macchinari per l'Irrigazione, e assumere gli operai addetti al loro funzionamento, ma non fruttano Punti Vittoria.

E' vitale tenere questi due tipi di denaro separati tra di loro. Tutti i soldi degli Stati dovranno essere piazzati sulle apposite Schede di Gioco. I soldi privati dovranno invece essere tenuti sul tavolo.

Tutti i soldi, sia quelli degli Stati che quelli privati potranno sempre essere conteggiati dai giocatori, in qualunque momento.



Preparazione

Ogni giocatore sceglie un gruppo di Segnalini di Proprietà (i quadrati più grossi). Dividete poi 1800 Splägels (i soldi) tra i giocatori, come indicato nella tabella seguente:

Numero Giocatori	Soldi a Testa
3	600
4	450
5	360
6	300

Piazzate la mappa al centro del tavolo, e sistemate i quattro segnalini che indicano i prezzi delle terre nei relativi spazi di partenza (100, 82, 71 e 60). Piazzate le carte che presentano i gruppi degli operai negli spazi corrispondenti, divisi per tipo.

Mescolate le carte delle Nazioni Indipendenti. Distribuitene una ad ogni giocatore, coperta. La lettera iniziale su queste carte (stampata anche sullo sfondo di ognuna) indicherà l'ordine di gioco (A gioca per primo, seguito da B, ecc.). Per assicurarsi che la sequenza di gioco venga rispettata, i giocatori possono anche cambiarsi di posto. Il giocatore che possiede la carta A, riceverà anche la carta Primogenitura (il diritto di nascita, in cui è raffigurata una zuppiera). Tale giocatore inizierà la partita.

Infine, riprendete indietro le carte delle Nazioni Indipendenti e piazzatele vicino alla mappa, in ordine alfabetico.

Prendere le Nazioni Indipendenti

Prima di iniziare la partita, ogni giocatore ha la possibilità di assicurarsi il supporto delle Nazioni Indipendenti. Nel gioco ci sono sei Nazioni Indipendenti. Ogni Nazione occupa una o più aree sulla mappa, ed ogni turno ne paga al proprietario i contributi. Il valore di questi contributi è indicato su ogni carta Nazione. Inoltre, alcune Nazioni forniscono al

giocatore o allo Stato al quale appartengono delle abilità speciali.

Fintanto che ci sono ancora Nazioni Indipendenti da assegnare, un giocatore deve, nel suo turno, fare una delle seguenti azioni:

- ◆ convincere la Nazione considerata in quel momento ad unirsi alla sua dinastia, pagandone poi il valore indicato sulla carta;
- ◆ fare un'offerta per una delle altre Nazioni ancora disponibili;
- ◆ passare.

La Nazione considerata in un dato momento sarà la prima in ordine alfabetico che non si è ancora unita a qualche dinastia, e sulla quale nessun giocatore ha ancora fatto un'offerta.

Le offerte sulle Nazioni non ancora assegnate verranno fatte utilizzando un certo ammontare di soldi presi dalla cassa della dinastia. Questa somma dovrà superare il valore stampato sulla carta di almeno 5 SPL (e, se ce ne sono state altre, anche quelle delle offerte precedenti). Questi soldi non potranno essere usati per altri scopi, fintanto che un'altro giocatore non farà una nuova offerta su quella Nazione Indipendente. Chiunque può fare un'offerta sulla stessa Nazione. Rilanciare sulla propria offerta in una Nazione non apporta nessun beneficio.

Se una particolare Nazione ha avuto qualche offerta, questa non potrà più essere considerata per la vendita immediata. Nel momento in cui essa diventerà la prima Nazione in ordine alfabetico, perché le precedenti si sono già unite a qualche dinastia, il normale ordine di gioco si interromperà. A quel punto, verranno esaminate per prime le offerte fatte su tale Nazione.

Se su di essa ha offerto solo un giocatore, questa si unirà a lui e verrà messa da parte.

Se su di essa hanno offerto più giocatori, essi potranno rilanciare le loro offerte, iniziando da quello che aveva fatto l'offerta

più alta. I rilanci dovranno essere fatti superando i precedenti di almeno 5 SPL. Se un giocatore aveva messo da parte dei soldi per quella Nazione, ora potrà usarli. La Nazione si unirà al maggior offerente, il quale dovrà pagare l'importo offerto. Gli altri potranno riprendersi i loro soldi offerti per quella Nazione.

Poi, si prosegue con il giocatore a sinistra di quello che per ultimo ha comprato una Nazione (cioè ha comprato quella Nazione senza che su di essa sia stata fatta nemmeno un'offerta).

Esempio: siamo in una partita con 4 giocatori. Il giocatore 1 compra Ashur per 20 SPL. Il giocatore 2 offre 115 SPL per Der e mette questi soldi da parte. Il giocatore 3 offre 120 SPL per Der e mette questi soldi da parte. Il giocatore 4 offre 175 SPL su Eridu. Il giocatore 1 compra Barahshum per 40 SPL; Calah diventa quindi la Nazione da considerare. Il giocatore 2 passa. Il giocatore 3 compra Calah. I giocatori 2 e 3 ora dovranno gareggiare per accaparrarsi Den (che è diventata ora la nazione da considerare). La Nazione viene vinta dal giocatore 2 per 150 SPL. Eridu va al giocatore 4 per 175 SPL, perché egli era l'unico che aveva fatto un'offerta su di essa. Il gioco procede con il giocatore 4, perché il giocatore 3 è stato l'ultimo a vincere una Nazione. Il giocatore 4 passa. Il giocatore 1 paga poi perché la First Akkadians si unisca a lui.

Se tutti i giocatori passano prima che Ashur venga venduta, il suo prezzo scenderà di 5 SPL, diventando quindi disponibile a 15 SPL. Se ancora tutti i giocatori passano, il suo prezzo scenderà ancora, e così via fino a che quel valore non arriverà a zero. A quel punto, il primo giocatore attuale si potrà prendere Ashur gratuitamente. Questo è considerata un'azione.

Se tutti i giocatori passano dopo che Ashur è già stata venduta, quelli che possiedono già una Nazione riceveranno le entrate stampate sulle loro carte Nazione Indipendente (valore a destra), poi la partita ricomincerà normalmente. La Nazione attuale resterà a disposizione con

il valore indicato sulla carta, perché, diversamente da Ashur, le altre Nazioni non diminuiranno il loro prezzo di acquisto.

Quando tutte le Nazioni Indipendenti sono state acquistate, inizia la prima Fase di Colonizzazione. La carta Primogenitura verrà passata al giocatore a sinistra di quello che ha acquistato (senza asta) l'ultima Nazione.

Fase di Colonizzazione

Ordine di Gioco

Nella Fase di Colonizzazione, i giocatori eseguono i loro turni comprando e vendendo le terre. Il giocatore che possiede la carta Primogenitura inizia per primo. La fase prosegue fintanto che qualcuno vuole fare qualche cosa. Terminerà quando tutti i giocatori avranno passato consecutivamente.

Sulla mappa ci sono quattro tipi di terra: colline (marroni), foreste (verde scuro), savane (verde chiaro) e deserti (giallo). Ogni tipo di terra ha un prezzo fisso di colonizzazione, come indicato sulla Tabella dei Prezzi delle Terre (100, 82, 71, 60). Il prezzo di vendita in un dato momento, che può essere più alto o più basso del prezzo di colonizzazione, è indicato da un segnalino che verrà spostato sulla parte destra della Tabella dei Prezzi delle Terre.

Tipo della Terra	Terra Normale	Terra con Città
Collina	100	100
Foresta	82	100
Savana	71	82
Deserto	60	71

Prezzi di Colonizzazione dei diversi tipi di terre

Ogni zona di terra fa parte di uno Stato, come indicato dai confini colorati sulla mappa. In tutto ci sono sei Stati.

Uno Stato è chiamato "emergente" se possiede meno di sei aree non ancora vendute.



E' chiamato "attivo" se possiede sei o più aree già vendute alla fine della Fase di Colonizzazione.

In questa fase, un giocatore può:

- ◆ vendere quante terre vuole e/o acquistare una sola terra;
- ◆ fare un'offerta per la Primogenitura;
- ◆ passare.

Comprare le Terre

Un giocatore può acquistare solo una terra per turno. Può farlo prima oppure dopo aver venduto delle terre. Potrebbe anche vendere, comprare e poi vendere ancora.

Se un giocatore compra una terra che non è già stata venduta in precedenza (cioè non contiene alcun Segnalino di Proprietà), egli dovrà pagare il Prezzo di Colonizzazione indicato.

Se un giocatore compra una terra che è già stata venduta in precedenza (cioè con un Segnalino di Proprietà su di essa voltato sul lato bianco), egli dovrà pagare alla banca il prezzo attuale di quel tipo di terra, indicato dal segnalino sulla Tabella dei Prezzi. Quindi il segnalino sulla terra ritornerà al legittimo proprietario.

L'acquirente piazzerà poi un suo Segnalino di Proprietà nell'area della terra che ha appena comprato. Se l'acquirente non ha più Segnalini di Proprietà, non potrà più acquistare terre. Non è permesso riprendere dei Segnalini di Proprietà che si trovano su terre precedentemente acquistate prima che queste vengano effettivamente vendute ad altri giocatori.

Un giocatore non può comprare:

- ◆ una terra che appartiene ad un altro giocatore;
- ◆ un'area di fiume;
- ◆ una terra dello stesso tipo di quella che ha appena venduto durante l'attuale Fase di Colonizzazione;
- ◆ una terra di qualsiasi tipo che si trova in uno Stato emergente nel quale quel giocatore ha già venduto delle terre durante l'attuale Fase di Colonizzazione.

***Esempio:** il giocatore 1 vende un deserto nello Stato A, che è ancora emergente. Vende poi un deserto anche nello Stato B, che è già attivo. Per il resto della Fase di Colonizzazione, egli non potrà comprare nessun deserto, e nemmeno qualsiasi terra dello Stato A. Può tuttavia comprare savane, colline o foreste nello Stato B (perché già attivo) oppure qualsiasi terra in un altro Stato. Nel stesso turno può vendere quello che ha appena comprato. Naturalmente può anche interrompere i suoi investimenti.*

Vendere le Terre

Un giocatore nel suo turno può vendere quante terre desidera. Volterà il suo Segnalino di Proprietà che si trova in ogni area venduta, per indicare che non gli appartiene più (e che però è già stato venduto almeno una volta). Come compenso, riceverà dalla banca il valore indicato dall'attuale prezzo di mercato per quel tipo di terra. Se un giocatore vende più di un pezzo di terra, guadagnerà il valore indicato per ogni terra venduta, prima però che questo cambi in conseguenza della vendita.

Ogni pezzo di terra venduto farà scendere il valore di quel tipo di terra, e quindi si dovrà spostare il corrispondente Segnalino del Prezzo in giù di un riquadro per ogni terra venduta, fino ad un massimo di 3 riquadri.

Il prezzo di una terra non può scendere oltre il primo riquadro dell'area rossa, chiamata zona di intervento religioso; nel momento in cui un prezzo entra in tale zona, dovrà fermarsi.

Se il prezzo di una terra si trovava già nella zona rossa e deve scendere ancora a causa di una nuova vendita, verrà spostato in basso solo di un riquadro per ogni vendita, indipendentemente dal numero di terre di quel tipo vendute da un giocatore.

L'ultimo pezzo di terra appartenente ad uno Stato (sia esso emergente che attivo), non può mai essere venduto.





Offerta per la Primogenitura

La carta Primogenitura permette al giocatore proprietario di iniziare la prossima Fase di Colonizzazione. Invece di comprare o vendere terre, un giocatore può fare un'offerta per cercare di accaparrarsi questa carta.

Il valore da offrire dovrà essere maggiore di ogni altra eventuale offerta fatta nello stesso turno. I soldi offerti dovranno essere piazzati sulla carta Primogenitura, e non potranno essere usati per altri scopi, fino a che qualche altro giocatore non avrà superato quell'offerta, e nel qual caso, il primo offerente potrà riprenderseli indietro. Notate che non dovrà essere pagato nulla alla banca. Se nessun giocatore fa un'offerta su questa carta, essa resterà al suo attuale proprietario.

Passare

Un giocatore può anche passare. Se tutti i giocatori passano in sequenza, la Fase di Colonizzazione termina ed inizia quella di Sviluppo. Se tuttavia un giocatore dovesse comprare o vendere delle terre, oppure fare un'offerta sulla carta Primogenitura, allora ogni giocatore che aveva passato potrà fare un nuovo turno.

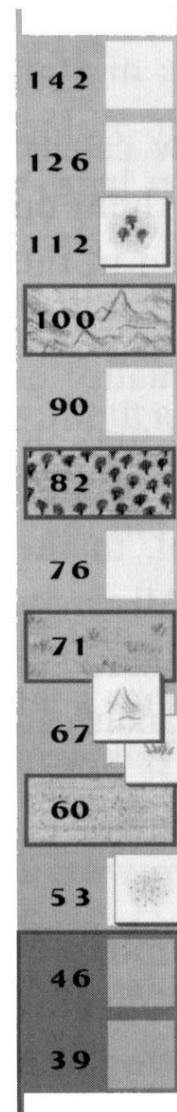
I PREZZI DELLE CITTA'

Le Città sono indicate sulla mappa con una Ziggurat (un'antica struttura religiosa orientale, che può assomigliare ad una piramide). Le Città rendono di più delle semplici terre, ma sono anche più costose. Il loro prezzo è pari a quello della più vicina terra sulla Tabella dei Prezzi. Quindi:

- ◆ Il prezzo di colonizzazione segue la tabella relativa, nella quale una città nel deserto costa di più di quella in una savana, una città in una savana costa di più di quella in una foresta, e il costo di una città in una foresta è uguale a quello di una città in collina.
- ◆ Il prezzo di vendita attuale segue quello del mercato maggiore più vicino.

Esempio: figura a lato. Il segnalino di deserto è sul 53. I segnalini di savana e collina sono sul 67. Il segnalino di foresta è sul 112. Ora, le Città nei deserti valgono 67 (cioè il prossimo prezzo più alto); le Città nelle savane e nelle colline valgono 112, come quelle nelle foreste (perché non c'è un altro segnalino più in alto).

Se viene venduta una terra con Città, il prezzo di quel tipo di terra che la conteneva scende. Quindi, vendere una Città nel deserto può far diminuire il prezzo dei deserti. Notate che questa vendita potrebbe anche non necessariamente far scendere il prezzo delle terre con Città nei deserti. Vendere una Città significa non potere comprare nessun'altra terra di quel tipo per la restante Fase di Colonizzazione; al contrario, vendere una terra che non contiene città può impedire di acquistare Città nelle terre dello stesso tipo.



GLI STATI EMERGENTI

Comprare una terra incrementa la popolazione in quello Stato. All'inizio della partita, tutti gli Stati sono considerati emergenti. Essi sono entità minori senza rendite.

Uno Stato diventa attivo se almeno 6 delle sue terre sono state colonizzate (cioè, su di esse c'è un segnalino, voltato o meno) dopo che la Fase di Colonizzazione è terminata. Gli Stati non possono diventare attivi durante la Fase di Colonizzazione. Una volta che uno Stato è diventato attivo, non può ritornare emergente.

Notate che tutte le terre che hanno dei Segnalini di Proprietà rientrano nei limiti



delle sei terre. Quindi, anche le terre che sono state vendute rientrano nel limite per calcolare se uno Stato è attivo o meno.

I RE

Gli Stati sono controllati dai Re. Il primo giocatore che compra una terra in uno Stato, ne diventa automaticamente il Re. Per indicare questo, date la Scheda di Gioco di quello Stato a tale giocatore.

Se un giocatore compra una terra in uno Stato che possiede già un Re, e facendo questo viene a possedere più terre del Re attuale, egli ne diventerà il nuovo Sovrano. Di conseguenza, la Scheda di Gioco di quello Stato cambierà di proprietà.

Se un Re vende una terra del suo Stato e facendo questo possiede meno terre di un altro giocatore, dovrà dimettersi dalla carica e consegnare la Scheda di Gioco di quello Stato al nuovo Re. Se due giocatori sono alla pari come numero di terre possedute in uno Stato, il nuovo Re diventerà il giocatore tra quelli alla pari che si troverà a sinistra del precedente.

Fase di Sviluppo

Ordine di Gioco

Nella Fase di Sviluppo, i Re decidono le azioni da intraprendere nei loro Stati. Solo gli Stati attivi potranno agire.

La Fase di Sviluppo è divisa in tre parti:

1. Tutte le Nazioni Indipendenti pagano le tasse ai loro proprietari;
2. Gli Eridu possono scavare un canale usando meno operai (vedere la prossima sezione per i dettagli);
3. Gli Stati possono migliorare le loro terre. Uno Stato può fare le seguenti cose (nell'ordine indicato):
 - a. Costruire canali;
 - b. Costruire Macchine di Irrigazione, assumere operai specializzati, ed assimilare le Nazioni Indipendenti.

Ogni Nazione Indipendente fornisce dei soldi al suo proprietario, come indicato sulla carta (valore a destra). Se la Nazione

appartiene ad un giocatore, essa pagherà a lui le tasse. Se appartiene allo Stato, pagherà le tasse al tesoro dello Stato. I soldi sono sempre prelevati dalla banca.

L'ordine nel quali gli Stati agiranno, dipende dal numero di terre vendute ai giocatori, cioè che contengono Segnalini di Proprietà non girati (quindi, in questo caso le terre vendute dai giocatori non contano). Lo Stato che contiene il minor numero di terre vendute ai giocatori parte per primo. In caso di parità tra due o più Stati, l'ordine sarà quello indicato sulla mappa di gioco (in alto); lo Stato con il valore più basso partirà per primo.

Notate che gli Stati emergenti non agiranno in questa fase.

L'ordine in cui gli Stati agiranno è determinato all'inizio della Fase di Sviluppo e non cambierà più per tutta la fase, anche se le terre venissero vendute. Usate i segnalini con la clessidra per indicare l'ordine di gioco.

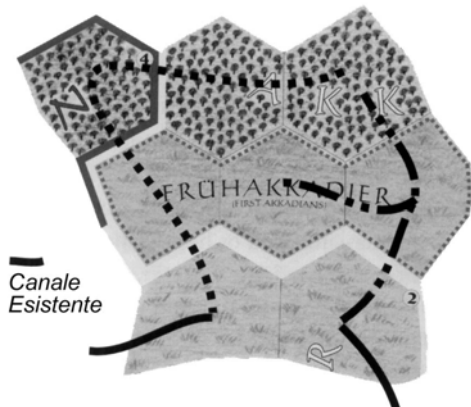
SCAVARE I CANALI

Per scavare un canale, uno Stato deve possedere degli operai. Dato che questi possono essere assunti solo dopo aver scavato i canali, uno Stato appena nato non potrà mai costruire nuovi canali nel suo primo turno.

La mappa contiene già alcuni canali. Altri potranno essere costruiti disegnandoli direttamente sulla mappa, usando l'apposito pennarello incluso nella scatola del gioco. Uno Stato può scavare un certo numero di canali, a seconda del numero e della qualità degli operai che vengono impiegati. Un canale può essere scavato a partire dal centro di una qualsiasi terra che contiene un fiume o un altro canale, verso il centro di una terra adiacente. Tutti i canali ed i fiumi di una terra dovranno essere sempre connessi tra di loro. I canali possono formare un cerchio, oppure connettere due fiumi. Non possono però uscire dalla mappa.

Una squadra di operai può scavare un numero di canali indicato sulla carta. Quindi, un gruppo di 3 operai può costruire tre canali, connettendo quattro aree. Tutti i

canali costruiti durante un turno dovranno formare una linea unica, senza diramazioni. Un gruppo di operai non è obbligato a costruire il suo massimo di canali.

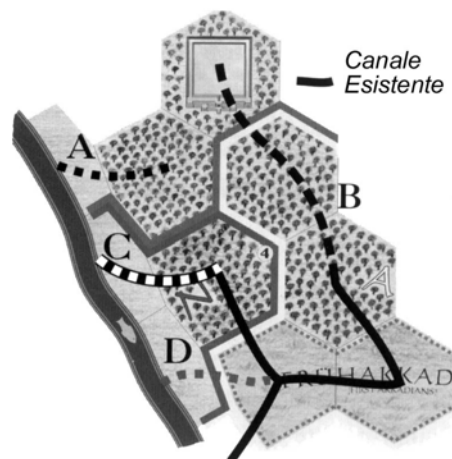


Esempio 1: uno Stato ha 4 gruppi di operai (4 carte). Essi potranno scavare la linea tratteggiata a sinistra. Invece la linea tratteggiata di destra non è permessa, perché non forma una linea.

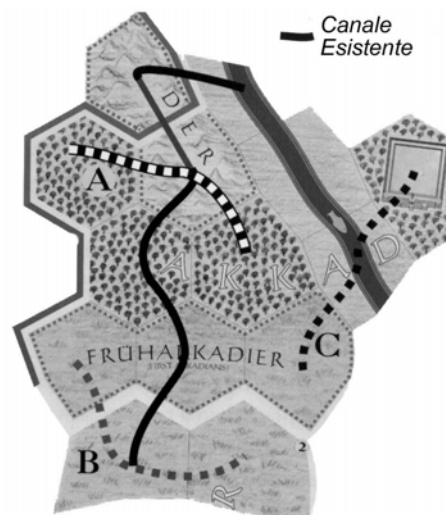
Se un gruppo di operai inizia o termina la costruzione in un fiume, oppure in una terra già connessa con canali a due o più terre, dovrà costruire un punto di congiunzione. Ogni congiunzione costa un punto costruzione aggiuntivo. Le congiunzioni possono essere fatte solo all'inizio o alla fine della linea scavata nel turno. Non sono permesse congiunzioni all'interno della linea di canali che si sta costruendo. Non è permesso scavare un canale che inizia e finisce nella stessa terra, e non è permesso nemmeno scavare un canale che termina in una congiunzione a "Y" con se stesso. Non si può fare una congiunzione senza un canale. E non è nemmeno possibile combinare due gruppi di operai per fare una congiunzione e poi un secondo canale.

Gli operai 1+1 possono fare solo una congiunzione e scavare un canale di lunghezza 1. Gli operai "M" possono scavare dei canali di qualsiasi lunghezza. Un gruppo di operai non può scavare su un canale già presente. Gli operai non possono scavare sulle terre delle Nazioni Indipendenti finché queste non apparterranno al loro Stato oppure fino a che non saranno eliminate dal gioco.

Se una Nazione Indipendente viene assimilata da uno Stato, qualunque operaio potrà scavare in quella terra. A parte questi limiti, gli operai possono costruire ovunque sulla mappa, anche nelle terre che appartengono ad altri giocatori o allo Stato.



Esempio 2: scavare il canale A costa 2 punti; uno per la congiunzione al fiume, e uno per il canale. Questo potrà essere scavato da qualsiasi squadra di operai. Scavare il canale B costa 2 punti; uno per ogni tratto del canale. Questo potrà essere scavato da una squadra di 2 o più operai. Qui non ci sono congiunzioni da fare. Scavare il canale C costa 2 punti; uno per la congiunzione, e l'altro per il canale. A destra non ci sono congiunzioni. Scavare il canale D costa 3 punti; uno per la congiunzione di sinistra, uno per il canale e l'ultimo per la congiunzione di destra. Questo potrà essere scavato da una squadra di 3 o più operai.

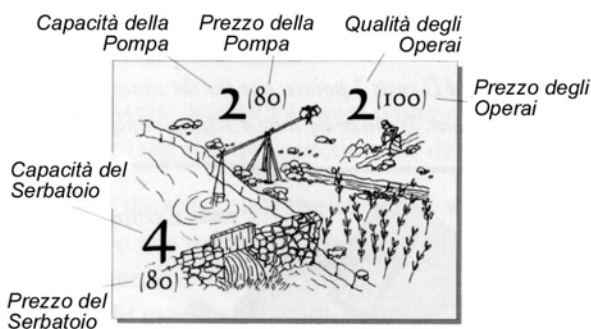




Esempio 3: nessuna squadra di operai può scavare il canale A, B o C in un turno, perché bisognerebbe creare una congiunzione al centro della linea. Tuttavia, un giocatore può costruire la prima metà del canale, inclusa la congiunzione centrale, poi un altro gruppo continuerà lo scavo, inclusa la congiunzione per connettersi con la prima metà del canale.

GLI OPERAI E LE MACCHINE DI IRRIGAZIONE

Oltre ai canali, uno Stato può costruire due tipi di Macchine di Irrigazione: Serbatoi e Pompe. Oppure può assumere nuovi operai. Tutte queste cose sono rappresentate dalle carte. Benché uno Stato possa acquistare un qualsiasi numero di carte e usarle in qualunque combinazione voglia, dovrà sempre comprare quelle che sono disponibili per prime. Quindi, prima che diventino disponibili le carte 4-2-4, dovranno essere vendute tutte le carte 2-1-1+1.



Esempio di una carta con macchine di irrigazione ed operai

Se uno Stato acquista una carta, dovrà decidere immediatamente se usarla come Serbatoio, come Pompa oppure come operai.

Un Serbatoio può essere piazzato solo in un fiume. Può anche essere piazzato in un fiume non adiacente ad un territorio dello Stato. La capacità di un Serbatoio è indicata nell'angolo in basso a sinistra della carta, dove il valore tra parentesi sarà invece il suo prezzo. Lo Stato piazzerà nel fiume un Segnalino Serbatoio del proprio colore che indica la capacità

corretta. Un'area di fiume non può contenere più di un Serbatoio. Dopo aver piazzato il segnalino, la carta verrà rimessa nella scatola.

Una Pompa può essere piazzata in ogni terra non di fiume e che non ne contenga già un'altra. Nelle zone appartenenti alle Nazioni Indipendenti, potrà essere piazzata una Pompa solo dopo che tale Nazione sarà stata presa da uno Stato oppure è uscita dal gioco. Se quell'area appartiene ad un avversario, egli potrà negare il permesso di costruzione di una Pompa nel suo terreno.

Le Pompe possono essere costruite nelle aree che contengono dei canali e nelle aree che sono ancora sprovviste di acqua. Possono essere costruite anche fuori dai territori dello Stato al quale appartengono. Lo Stato pagherà il prezzo della Pompa, indicato tra parentesi nell'angolo in alto a sinistra della carta, vicino al valore che ne indica la capacità. Lo Stato piazza un Segnalino Pompa del proprio colore e della capacità corretta sul terreno. Dopo aver piazzato il segnalino, la carta verrà rimessa nella scatola.

Notate che i Serbatoi e le Pompe sono rappresentati da segnalini uguali. Quindi i segnalini saranno considerati diversamente, a seconda se si trovano in un'area di fiume o meno. I Serbatoi potranno spingere la quantità di acqua indicata verso un numero di Pompe adiacenti, sempre che sia presente un canale che le colleghi. Le Pompe invece potranno distribuire un qualsiasi quantitativo di acqua entro la distanza indicata, misurando i tratti di canale del percorso.

Se uno Stato non possiede più segnalini per rappresentare il corretto tipo di Macchina da Irrigazione, non potrà comprarne altre di quel tipo.

Una volta acquistate, le Pompe e i Serbatoi non potranno più essere spostati o rimossi, tranne come conseguenza di un raccolto. Non potranno nemmeno essere migliorati.





Se lo Stato utilizza la carta per assumere degli operai, questa dovrà essere piazzata sulla Scheda di Gioco di quello Stato (nella parte centrale). Si pagherà il valore indicato tra parentesi nell'angolo in alto a destra.

L'Alba di una Nuova Era

Quando viene acquistata la prima carta di un gruppo particolare, inizia una nuova era tecnologica. Il quantitativo di acqua disponibile e il raccolto per ogni area dipende dall'era attuale.

Appena inizia la terza era, tutti gli operai 2-1-1+1 usciranno dal gioco, perché non sono più disposti a lavorare con i vecchi strumenti. Queste carte verranno messe nella scatola e non saranno più disponibili. Lo Stato che ha iniziato la nuova era, potrà immediatamente assimilare le Nazioni Indipendenti che si trovano nelle sue aree (e che sono ancora indipendenti).

All'inizio della quarta era, tutti gli operai 4-2-2 usciranno dal gioco. Inoltre, tutte le Nazioni Indipendenti spariranno per sempre. Le loro carte verranno messe nella scatola (e quindi non frutteranno più rendite).

All'inizio dell'ultima era (Era del Millennio) tutti gli operai 6-3-3 usciranno dal gioco.

Mantenimento dei Canali e Rivoluzione

Ad uno Stato viene sempre richiesto di possedere della manodopera per mantenere puliti i canali ed i fiumi. Questi uomini dovranno essere presenti al termine del turno dello Stato. Uno Stato che è appena diventato attivo, oppure che ha perduto tutti i suoi uomini a causa del passaggio ad una nuova era, al suo prossimo turno dovrà assumere nuovi operai.

Se il tesoro di uno Stato non è sufficiente per assumere dei nuovi operai, il Re dovrà pagare la differenza con il suo tesoro personale. Se anch'egli non arriva a coprire il necessario, dovrà vendere immediatamente le sue terre, fino a che non recupererà sufficienti soldi. Se il Re

non riesce comunque ad assumere nuovi operai, ci sarà una rivoluzione. A questo punto il Re dovrà vendere tutte le terre che riesce, dando tutti i suoi soldi alla banca. Quindi, la partita terminerà dopo la prossima Stagione delle Piogge. Durante la Stagione delle Piogge, lo Stato che ha avuto una rivoluzione, può funzionare normalmente, e i suoi raccolti saranno distribuiti come al solito.

Se il Re è obbligato a vendere le sue terre, non potrà vendere quelle che potrebbero causare la salita al suo trono ad un avversario. Benché possa scegliere liberamente quali terre vendere, dovrà fermare la vendita nel momento stesso in cui potrebbe ricavare sufficienti soldi per assumere gli operai necessari. I soldi rimasti dopo aver assunto i nuovi operai dovranno essere minori del prezzo della terra venduta a minor valore. Il Re potrà tenere come tesoro personale questa rimanenza.

Per prima cosa, il Re può usare il tesoro di Stato per assimilare delle nazioni oppure per acquistare delle Macchine di Irrigazione, anche se questo lo obbliga ad una posizione di insolvenza che avrebbe potuto evitare. Tuttavia, per acquistare delle Macchine di Irrigazione o un secondo gruppo di operai, non potrà usare i suoi soldi personali o i soldi ricavati dalla vendita di una terra.

Il prezzo delle terre verrà cambiato come al solito. Sebbene il trono di quello Stato non possa cambiare di proprietà, come risultato di queste vendite le sovranità degli altri Stati possono passare sugli altri giocatori. L'ordine con cui agiranno questi Stati non ha importanza.

Assimilare le Nazioni Indipendenti

Uno Stato può assimilare (assorbire) qualsiasi Nazione Indipendente. Per farlo, l'attuale proprietario della Nazione Indipendente (che può essere un giocatore oppure un altro Stato) deve acconsentire. Lo Stato paga da un massimo pari al doppio del valore della Nazione



Indipendente fino ad un minimo della metà del valore, accordandosi con il giocatore proprietario (anche se stesso).

Questa azione potrà essere fatta solo dopo che è iniziata la terza era (cioè, dopo che la prima carta della terza era è stata venduta). Nel momento in cui una Nazione Indipendente è stata assimilata, tutte le sue terre sono libere all'acquisto, alla vendita, al passaggio di canali e alla costruzione di Macchine d'Irrigazione.

Dopo l'assimilazione (nello stesso turno o in quelli seguenti), **Barahshum** può essere scambiata dallo Stato che l'ha assimilata per la costruzione di un canale gratuito, che dalla sua terra prosegue verso una delle aree che la circondano; facendo questo è possibile creare anche una o due congiunzioni.

Calah può essere scambiata dallo Stato che l'ha assimilata per guadagnare una Pompa o un Serbatoio gratuiti da piazzare in una qualsiasi delle aree che la circondano (inclusa la collina stessa che contiene Calah). La costruzione di questa Macchina d'Irrigazione gratuita è comunque soggetta a tutte le regole sul posizionamento (è richiesto il permesso del proprietario della zona sulla quale costruirla, non può essere piazzata su zone che contengono già una Macchina d'Irrigazione, e dovrà essere scartata la carta relativa).

Se uno Stato vuole scambiare Barahshum oppure Calah, dovrà farlo nel proprio turno.

Ashur e **Der** non possono essere scambiati da uno Stato, anche se sono già stati assimilati.

Eridu può essere usato dal Re dello Stato che lo controlla per costruire un canale prima degli altri Stati.

La **First Akkadians** non può essere assimilata.

Dopo che una Nazione Indipendente è stata assimilata, non potrà più tornare libera; non potrà essere ridata o venduta ad un giocatore.

La Stagione delle Piogge

Suddivisione delle Acque

Finalmente, l'acqua inizia a riempire i fiumi, iniziando dalle loro sorgenti. Verranno valutati tutti i fiumi, uno alla volta, nell'ordine indicato sulla mappa (cioè prima il fiume 1, poi il 2 ed infine il 3). Piazzate un certo numero di segnalini blu sulle sorgenti di ognuno dei tre fiumi. Il quantitativo di acqua di ogni sorgente dipende dall'era attuale (vedere l'immagine a goccia per ogni era).

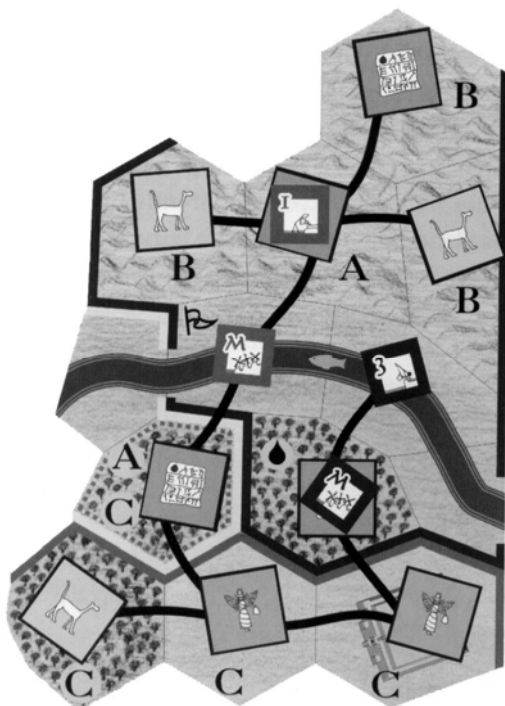
Iniziate spostando il flusso d'acqua di area in area, verso sud. Quando i fiumi si uniscono in un bivio, l'acqua di un affluente (cioè i segnalini) dovrà attendere fintanto che arrivi l'acqua dell'altro fiume.

Se l'acqua raggiunge una Macchina d'Irrigazione, il Re di quello Stato dovrà decidere che cosa fare con tale acqua.

Se l'acqua raggiunge un Serbatoio, questo dovrà spingere un quantitativo di acqua pari alla sua capacità massima verso la più vicina Pompa connessa da un canale diretto. Il Serbatoio potrà distribuire l'acqua tra diverse Pompe adiacenti, sempre che sia connesso a tutte. Un Serbatoio di tipo M ha una capacità illimitata e dovrà quindi distribuire tutta l'acqua che riceve.

Se l'acqua raggiunge una Pompa, questa potrà distribuire l'acqua nei canali fino alla distanza indicata, senza considerare la spinta data da eventuali altre Pompe.

Una Pompa può distribuire qualsiasi quantità d'acqua. Può anche spingere l'acqua verso un'altra Pompa, sempre che riesca a raggiungerla, ma non oltrepassarla. Una Pompa di tipo M può distribuire acqua fino a qualsiasi distanza, ma non potrà comunque oltrepassare altre Pompe.



Esempio: il Serbatoio M in centro può spingere qualunque quantità di acqua, ma può raggiungere solo la Pompa A. Usando la Pompa 1 a nord, l'acqua può continuare verso le aree B. Il Serbatoio 3 può Pompare 3 quantitativi d'acqua verso la pompa M che si trova più in basso. Questa Pompa dovrà usare 1 quantitativo d'acqua per irrigare la sua terra, e pompare 2 quantitativi d'acqua alle terre nelle quale è direttamente connessa (C).

Una terra viene irrigata piazzando un segnalino d'acqua su di essa. Un pezzo di terra può essere irrigato solo dal giocatore proprietario.

Ogni terra può essere irrigata solo una volta.

Per irrigare una terra, uno Stato dovrà riuscire a raggiungerlo usando i Serbatoi e le Pompe. Su di esso piazzerà un segnalino d'acqua. Uno Stato può scegliere quali terre irrigare. Tuttavia, il Re che controlla una Pompa è obbligato a liberare quanta più acqua riesce; egli dovrà sia irrigare il maggior numero di terre che spingere acqua ad una Pompa, di qualsiasi Stato. Inoltre, una Pompa deve sempre irrigare l'area di terra in cui si trova, se quest'ultima è di proprietà di un giocatore.

Se una Pompa ha un eccesso d'acqua (perché non c'erano più terre da irrigare), l'acqua avanzata ritornerà alla Pompa precedente, la quale dovrà usarla per irrigare la terra o mandarla ad una Pompa che non l'ha ancora ricevuta.

Eventualmente, se c'è più acqua in un canale rispetto alle terre da irrigare, quella in eccesso ritornerà al Serbatoio originario. Se possibile, quel Serbatoio dovrà poi ridistribuirlo tra le altre terre a lui connesse. Se ciò non fosse possibile, ritornerà indietro ancora, eventualmente fino al fiume, e riscenderà nuovamente fino ad incontrare un nuovo Serbatoio.

Una Pompa o un Serbatoio non possono spingere dell'acqua direttamente in un fiume, attraverso un fiume, oppure in un Serbatoio.

Se nessun quantitativo d'acqua arriva alla fine della mappa, i popoli del sud invaderanno le terre di Ur. In questo caso la partita terminerà alla fine della Stagione delle Piogge.

I Raccolti

Uno Stato può raccogliere un certo quantitativo di cibo da ogni area che ha irrigato. Questa quantità varia tra 20 e 30 SPL, a seconda dell'area (vedere sulla mappa il valore nei quadrati che si trovano sotto i mazzi delle carte).

Uno Stato ha irrigato un'area se le sue ultime Pompe o Serbatoi in una serie hanno portato dell'acqua in quell'area. Se un'area contiene una Pompa, lo Stato proprietario di tale Pompa deve aver dichiarato di voler irrigare quell'area.

Il proprietario delle aree irrigate riceverà 5 SPL per ogni area. Le aree che contengono delle città raddoppiano quella rendita, sia per lo Stato che per il tenentario privato di quell'area.

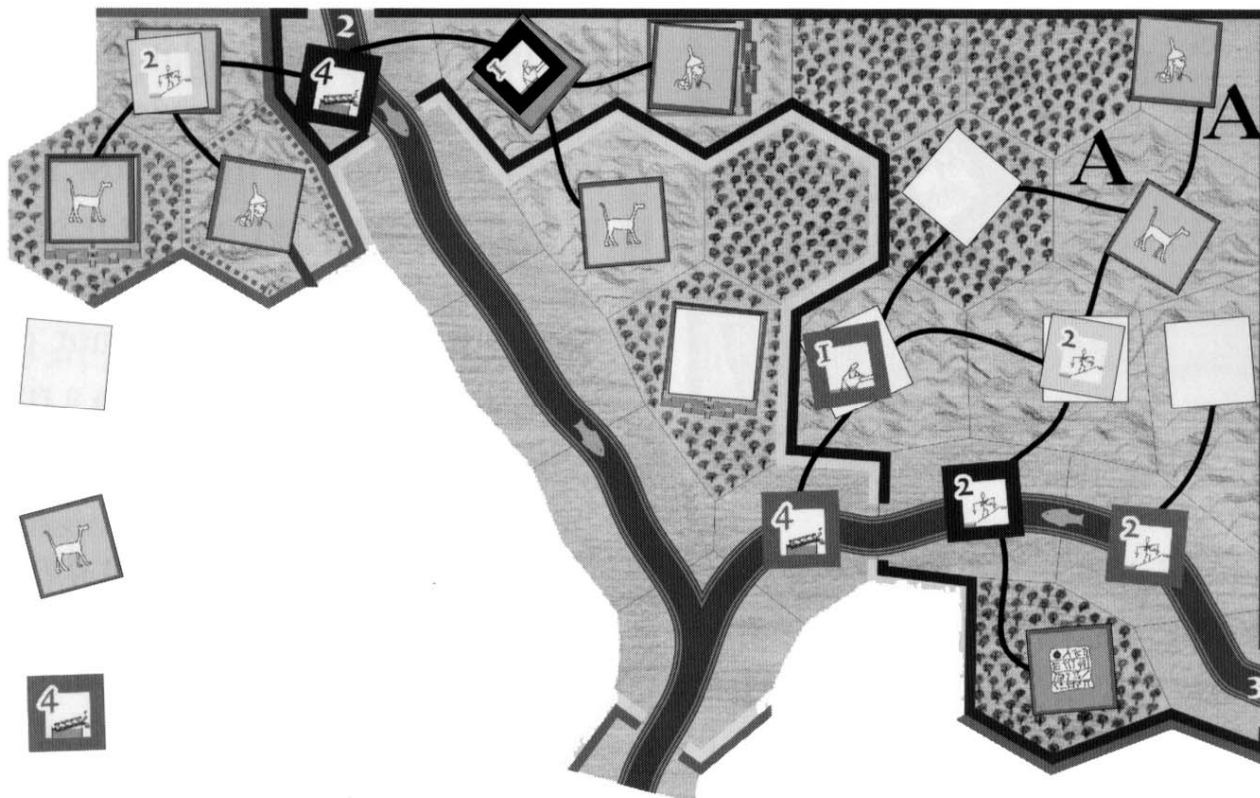


Immagazzinare o Distribuire i Raccolti

Il Re di ogni Stato attivo dovrà ora annunciare cosa fare con il suo raccolto; se c'è una contestazione sull'ordine con il quale fare questi annunci, seguite l'ordine di gioco indicato in alto sulla mappa.

Il raccolto può essere immagazzinato oppure diviso tra i proprietari delle terre. Se il raccolto viene diviso, ogni pezzo di terra in quello Stato ne riceverà in ugual misura (arrotondando per difetto, e il resto finirà sulla Scheda di Gioco – eccezione: se solo un giocatore possiede terre, riceverà l'intero raccolto). Non importa se una terra è stata o meno irrigata.





Esempio: siamo nella terza era. Vengono piazzati 6 segnalini di Acqua sul fiume 1 (nella figura non si vede), 6 segnalini Acqua sul fiume 2 e 6 sul fiume 3. Si inizia dal fiume 1 (che però non verrà esaminato in questo esempio).

Quindi si passa al fiume 2. L'acqua raggiunge il Serbatoio 4. Il suo proprietario può scegliere di mandare l'acqua sia ad est che ad ovest, anche verso entrambi. Dato che ad est egli possiede anche una Pompa, decide di mandare l'acqua da quella parte. La Pompa 1 devia due segnalini d'acqua verso i campi circostanti e ne usa uno per irrigare l'area in cui è contenuta. Il quarto segnalino d'acqua viene rispedito indietro al Serbatoio precedente, che la spinge verso ovest. La Pompa 2 lo userà per irrigare l'area che la contiene. Lo Stato proprietario della Pompa 1 riceverà $2 \times 25 \text{ SPL} + 1 \times 50 \text{ SPL} = 100 \text{ SPL}$. Lo Stato proprietario della Pompa 2 riceverà 25 SPL . Ogni proprietario delle terre riceverà 5 SPL , tranne per quello che possiede la città che riceverà 10 SPL . Il resto dell'acqua proseguirà il suo corso nel fiume 2, raggiungendo il bivio, dove dovrà aspettare l'acqua che arriva dal fiume 3.

Ora si dovrà considerare il fiume 3. L'acqua raggiunge il primo Serbatoio 2. Qui non ci sono canali che portano a Pompe o terreni venduti, quindi l'acqua prosegue il suo corso, raggiungendo il Serbatoio 2. Questo decide di inviare l'acqua verso sud, irrigando quell'area. L'acqua restante è deviata verso la Pompa a nord, che irrigherà una delle aree che si trovano entro due spazi di distanza ("A"). Il resto dell'acqua (4 segnalini) raggiungerà quindi il Serbatoio 4. Potrà deviarla solo verso la Pompa 1, la quale non può irrigare nessuna terra perché troppo lontane. Poi, la Pompa 1 manda l'acqua alla Pompa 2 che irriga l'area "A" che non è stata ancora irrigata. Il resto dell'acqua ritornerà indietro al Serbatoio 4.

Quindi l'acqua del fiume 3 farà guadagnare allo Stato che controlla la Pompa 2 ben $2 \times 25 \text{ SPL} = 50 \text{ SPL}$. Lo Stato proprietario del secondo Serbatoio 2 guadagnerà 25 SPL . I tre proprietari delle terre riceveranno ognuno 5 SPL .

Il resto dell'acqua prosegue verso il basso, raggiungendo il bivio e unendosi nella sua corsa all'acqua in attesa del fiume 2.

Se il raccolto viene immagazzinato, tutti i soldi andranno sulla Scheda di Gioco. Tuttavia, il Re dovrà rimuovere una delle sue Macchine di Irrigazione, ed esattamente quella di minor valore che si trova sulla mappa.

Se non c'è rendita, non si dovrà rimuovere nessuna macchina di irrigazione.

Esempio: supponiamo che Akkad abbia avuto un raccolto di 75 SPL. Tamara possiede 4 campi in Akkad; Frank invece 3. Nessun altro possiede terre ad Akkad. Il numero totale di campi posseduti dai giocatori ad Akkad è quindi $4 + 3 = 7$, quindi ogni campo potrà ricevere $75 / 7 = 10$ SPL (arrotondando per difetto). La Regina Tamara decide di distribuire il raccolto e quindi riceve $4 \times 10 = 40$ SPL, e Frank ne riceve $3 \times 10 = 30$ SPL. I restanti 5 SPL andranno sulla Scheda di Gioco di Akkad.

Harry è proprietario di 6 campi a Babylon, in cui nessun altro giocatore possiede campi. Il raccolto di Babylon è di 50 SPL. Se il Re Harry distribuisse il raccolto, potrebbe ricevere tutti i 50 SPL come tesoro personale.

Effetti dell'Irrigazione sul Prezzo delle Terre

Tutti i tipi di terra incrementeranno il loro valore di un numero di riquadri pari al

numero di regioni di quel tipo che sono state irrigate nel turn attuale. Una regione è considerata un'area ininterrotta di terre dello stesso tipo. Quindi sulla mappa ci sono in tutto 5 regioni collinari, 4 desertiche e di foreste, e 3 di savana.

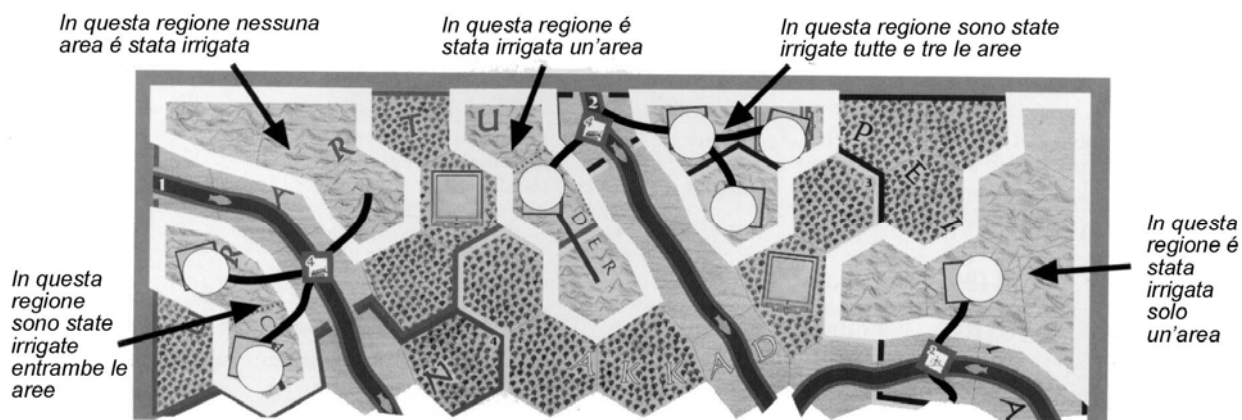
Quando tutti i prezzi sono stati variati di conseguenza, la partita prosegue con la successiva Fase di Colonizzazione, ed inizierà il giocatore che possiede la carta Primogenitura.

Fine della Partita

La partita termina alla fine di una Stagione delle Piogge quando:

- ◆ c'è stata una rivoluzione perché un Re non è riuscito a mantenere le sue Macchine d'Irrigazione; oppure
- ◆ è avvenuta un'invasione dei popoli del sud perché nessun segnalino d'acqua è uscito dalla mappa verso sud, cioè tutti i segnalini sono stati usati per l'irrigazione.

Quando la partita termina, vincerà il giocatore con il maggior numero di risorse. Solo i soldi privati e il valore delle terre possedute dovrà essere conteggiato. Il tesoro degli Stati e le Nazioni Indipendenti non dovranno essere considerati.



Esempio: conteggio delle regioni irrigate. Quattro regioni collinari sono state irrigate, ma la quinta no. Quindi, il prezzo delle zone collinari sale di quattro riquadri.

Liste delle Nazioni Indipendenti

ASHUR

Proprietà speciali: nessuna.

BARAHSHUM

Proprietà speciali: il giocatore o lo Stato proprietario di questa Nazione Indipendente può scambiare una carta per costruire un canale che va da Barahshum in una qualsiasi area adiacente; in questo modo potranno essere create fino a due congiunzioni. Un giocatore può scambiare la carta in qualunque momento durante la Fase di Colonizzazione, oppure due Stati se la possono scambiare durante la Fase di Sviluppo. Può essere usata da uno Stato per lo stesso scopo, ma solo durante il suo turno.

CALAH

Proprietà speciali: se assimilata da uno Stato, questo potrà scartarla per ricevere una Macchina d'Irrigazione dello stesso tipo gratuita, da piazzare nella collina di Calah o in un'area qualsiasi adiacente. Questo potrà essere fatto solo nel turno dello Stato. Dovranno essere applicate le solite regole (quindi, si dovrà scartare la carta della Nazione Indipendente, il proprietario dell'area dovrà concederne il permesso di costruzione, e per ogni area potrà esserci solo una Macchina d'Irrigazione).

DER

Proprietà speciali: durante il turno del giocatore proprietario, e nella sua Fase di Colonizzazione, può essere scambiata con una foresta libera. Questa sarà considerata un'azione di acquisto.

ERIDU

Proprietà speciali: agisce come un gruppo di 2 operai, tranne che la può utilizzare solo il giocatore proprietario. Lo Stato che possiede questa Nazione Indipendente non dovrà avere un'altra carta operai.

FIRST AKKADIANS

Proprietà speciali: i soldi pagati per questa Nazione, vanno sulla Scheda di Gioco dello stato di Akkadian. Il giocatore che l'acquista riceverà immediatamente tre terre di savana nello stato Akkad. Questa Nazione Indipendente sparirà non appena lo Stato di Akkad compra degli operai. Non può essere assimilata.