



## La Crescita e il Declino delle Civiltà

Traduzione in italiano (2ª Edizione)

Il gioco Vinci, misura lo sviluppo e il declino delle civiltà europee, a partire dalla preistoria fino ad arrivare all'Alto Medio Evo.

Durante questo lungo periodo della storia, le varie tribù e le civiltà hanno lasciato il loro segno in vari modi, girando per l'Europa attraverso il Mediterraneo, l'Oceano Atlantico e gli Urali, o nascendo dalle ceneri di altre civiltà.

La diffusione di questi popoli, era bloccata dalle guerre che permettevano ai nuovi imperi di fiorire.

I giocatori controllano il destino di molte civiltà, ciascuna con caratteristiche diverse. Ogni civiltà si sviluppa rapidamente in un ampio impero, ma tale espansione non è infinita. Inevitabilmente, giunge il periodo in cui una civiltà non si può più espandere, e perciò cade in declino. Quando accade ciò, il giocatore abbandona l'Impero in decadimento e sceglie una nuova civiltà con cui ripartire.

Una partita si può giocare in 3-6 partecipanti. La variante per 1 o 2 giocatori si trova alla fine di queste regole.

### COMPONENTI DEL GIOCO

- 1 Mappa del Gioco che illustra l'Europa, divisa in diverse province.
- 150 gettoni di legno in 6 colori diversi, che rappresentano le popolazioni.
- 6 gettoni di legno più spessi e colorati, che identificano i colori di ogni giocatore.
- 33 gettoni color legno che rappresentano le civiltà neutrali all'inizio del gioco. Questi gettoni saranno inoltre usati per rappresentare le fortificazioni.
- 52 tessere piccole usate per indicare le province delle civiltà in declino.
- 52 tessere di civiltà (più grandi dei precedenti) che mostrano le differenti abilità di una civiltà.
- 1 sacchetto di panno nero da cui estrarre le tessere delle civiltà.
- 2 tabelle riassuntive del gioco che mostrano le varie abilità delle civiltà.
- 1 sommario delle regole con un esempio di gioco.
- 1 libretto delle regole.

### I PRINCIPI FONDAMENTALI

L'obiettivo principale del gioco è quello di totalizzare il maggior numero di Punti Vittoria. Più province sono controllate dalla popolazione di un giocatore, più punti riceverà quel giocatore.

Una civiltà inizia con un certo numero di gettoni popolazione. Essa non ne riceverà più per tutto il resto della partita (a meno che non sia indicato sulla tessera civiltà). I gettoni permettono al giocatore di espandersi verso nuove province. Per fondare una nuova provincia, c'è bisogno di un certo numero di gettoni, a seconda del terreno che forma la provincia considerata (le montagne e le foreste offrono delle difese naturali e quindi richiedono più gettoni), del numero di difese già presenti, e delle abilità di difendersi e di attaccare delle civiltà presenti. Al termine di ogni turno, il giocatore totalizza un numero di punti e ridistribuisce i gettoni di quell'impero liberamente tra le province conquistate, per accrescerne le difese. Nei turni successivi, i giocatori eseguono le stesse operazioni, con l'eccezione che le civiltà a questo punto potrebbero avere pochi gettoni per conquistare nuove province e difendersi contro gli invasori.

Quando un giocatore decide che la sua civiltà è diventata troppo debole, può dichiararla in declino. A questo punto può scegliere una nuova civiltà, che entrerà in gioco nel turno successivo. Le province in declino continuano a dare punti al giocatore fino a che non sono conquistate dagli avversari.

All'inizio di ogni turno, c'è un'importante scelta da fare: provare ad espandere una civiltà oppure sceglierne una nuova ?

La partita prosegue fino a che un giocatore non ha totalizzato il numero richiesto di Punti Vittoria, che dipende dal numero di giocatori:

Numero di Giocatori	Punti Vittoria
6	100
5	100
4	120
3	150

Ogni nuova civiltà ha due abilità speciali (ci sono 26 differenti possibilità) che danno alla civiltà vari vantaggi (alcune civiltà totalizzano punti più facilmente di altre).

Durante il gioco ogni giocatore può controllare diverse civiltà, ciascuna partendo dalla sua formazione fino al suo declino.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

- Ogni giocatore sceglie un colore e piazza il segnalino grande di quel colore nello spazio 10 della tabella dei punteggi che si trova intorno alla mappa di gioco.
- In ogni provincia sulla mappa viene piazzato un gettone color legno, ad eccezione delle province con le montagne grigie e nelle zone blu scuro di mare. Questi gettoni rappresentano i giovani abitanti dell'Europa e non sono controllati da nessun giocatore. Questi indigeni difenderanno le province che occupano, contro l'arrivo delle civiltà dei giocatori.
- Le caselle civiltà vengono piazzate all'interno del sacchetto nero. Dodici di queste tessere vengono estratte a coppie. La prima coppia viene piazzata nello spazio della mappa segnato con una "I", la seconda nello spazio segnato con "II" e così via. Ognuna di queste coppie rappresenta le abilità speciali di una delle sei civiltà pronte ad entrare in gioco.
- Il primo giocatore viene scelto a caso (il gioco si svolgerà poi in senso orario).
- Ogni giocatore effettua il suo primo turno, che è quello di scegliere una civiltà iniziale (vedere "Scegliere una Nuova Civiltà"). Il gioco può a questo punto cominciare.

## LE REGOLE DEL GIOCO

### SCEGLIERE UNA NUOVA CIVILTÀ'

All'inizio del gioco e quando decidono che la loro civiltà va in declino, i giocatori scelgono una nuova civiltà.

#### Cominciare il Gioco

Se un giocatore sceglie la prima civiltà (la coppia di tessere nello spazio "I"), non verranno vinti né persi Punti Vittoria.

Se invece un giocatore passa oltre e sceglie la seconda civiltà (spazio "II"), egli deve pagare due Punti Vittoria (muovere il suo segnalino dei totali indietro di due spazi). Ogni civiltà successiva lungo la tabella, costerà 2 Punti Vittoria addizionali ciascuna (così la civiltà "III" costa 4 punti, la civiltà "IV" costa 6 punti, e così via).

Per ogni civiltà saltata, il giocatore piazza un gettone non utilizzato (può essere di qualunque colore) su quel gruppo. Ognuno di questi gettoni rappresenta due Punti Vittoria.

Per esempio, se il giocatore sceglie la civiltà "IV", egli paga 6 Punti Vittoria (sposta indietro il suo segnalino dei totali) e piazza un segnalino sui gruppi "I", "II", e "III". Ci possono essere diversi gettoni su un gruppo. Quando un giocatore sceglie un gruppo con uno o più gettoni su di esso, tale giocatore guadagna 2 Punti Vittoria per ogni segnalino presente sul gruppo, oltre a qualunque altro Punto Vittoria che può essere associato alla sua scelta.

Una volta che un giocatore ha scelto il gruppo, egli prende le due tessere di quella civiltà, rimuove qualunque altro segnalino che si trova sopra, e riempie

lo spazio vuoto che si è formato con la coppia di tessere della civiltà più a sinistra, facendo scorrere tutte le altre coppie.

Verrà pescata poi una coppia di tessere nuove dal sacchetto, che andrà a riempire lo spazio "VI" sulla mappa.

### GETTONI DI UNA NUOVA CIVILTÀ'

Ogni volta che un giocatore sceglie una nuova civiltà, egli riceve un certo numero di gettoni del suo colore. Questo numero è la somma dei due numeri rossi sulle tessere della civiltà più un numero extra di gettoni in base ai partecipanti al gioco.

Numero di Giocatori	Gettoni Extra
6	3
5	4
4	6
3	8



*Esempio:* in una partita con 5 giocatori, la civiltà "Astronomia + Abilità nelle Montagne" dà al giocatore 13 gettoni: 5 per

l'Astronomia + 4 per l'Abilità nelle Montagne + 4 perché ci sono 5 giocatori. In una partita a 4 giocatori, quella civiltà avrebbe all'inizio 15 gettoni.

Questi gettoni sono tutti quelli che tale civiltà riceve; anche nei turni successivi non si potranno aggiungere altri gettoni (eccezione – tessera "Medicina").

Nota: un giocatore non è mai limitato ai 25 gettoni per colore forniti con il gioco. Nei rari casi in cui ce ne sia bisogno, si potranno prendere i gettoni di altri colori, non usati.

Gli effetti delle 26 tessere civiltà verranno approfonditi alla fine di questo regolamento.

## UN TURNO DI GIOCO

In ogni turno, i giocatori devono scegliere tra due opzioni: se espandere il loro impero, oppure portarlo in declino e scegliere una nuova civiltà che partirà il turno successivo. Le due opzioni e i loro passi, sono chiariti qui sotto.

### Un turno di espansione consiste in queste fasi:

1. Raccogliere i gettoni oppure scegliere una provincia di partenza.
2. Espandere l'impero, facendo attenzione alle regole sulla coesione.
3. Riorganizzare i gettoni e fare il controllo di coesione.
4. Totalizzare i Punti Vittoria.

**Un turno di declino consiste in queste fasi:**

1. Rimuovere tutti i gettoni del giocatore, dal precedente impero in declino (se ce ne sono).
2. Rimuovere da tutte le province dell'impero che sta andando in declino un solo gettone.
3. Piazzare una tessera di declino in tutte le province dell'impero che sta andando in declino.
4. Rimettere nel sacchetto nero le due tessere civiltà dell'impero che sta andando in declino.
5. Totalizzare i Punti Vittoria.
6. Scegliere una nuova civiltà.

**TURNO DI ESPANSIONE**

Raccogliere i gettoni o scegliere una provincia di partenza.

**RACCOGLIERE I GETTONI**

All'inizio di ogni turno, il giocatore raccoglie i gettoni da ognuna delle province occupate del suo impero attivo, lasciando un solo gettone in ogni provincia. Il giocatore **può** rimuovere tutti i gettoni da una provincia, ma facendo ciò perde il controllo di quella provincia. Una provincia lasciata senza gettoni non appartiene a nessun giocatore, e costerà il relativo importo per essere riconquistata. I gettoni presi dalla mappa possono essere usati per l'espansione in altre province – così che, più un impero si espande, meno forza avrà di espandersi successivamente.

**SCEGLIERE UNA PROVINCIA INIZIALE**

Quando un giocatore inserisce una nuova civiltà sulla mappa, tutti i gettoni iniziali di quell'impero saranno disponibili per l'espansione (vedere "Espansione").

Una nuova civiltà entra dai lati della mappa. Essa prende possesso di una provincia, e poi si espande dalla provincia iniziale verso quelle adiacenti.

La provincia iniziale può essere una terra adiacente a qualunque lato della mappa oppure una terra raggiungibile, partendo sempre da un lato della mappa, e attraversando una regione di mare (blu scuro). Quindi un giocatore potrebbe cominciare dalla Scozia o dall'Irlanda, ma non dalla Francia o dal Nord Italia. **Le regioni di mare (blu scuro) non possono mai essere occupate.** Queste possono essere solo attraversate per iniziare una nuova civiltà, altrimenti sono inaccessibili (eccezione: vedere le Tessere di Astronomia).

Come nell'espansione di una provincia, il giocatore deve usare molti dei suoi gettoni prelevandoli dalla provincia iniziale (vedere "Espansione").

Piazzate le due tessere civiltà nella provincia iniziale (ciò renderà più facile ai giocatori vedere quello che può fare una provincia).

**ESPANDERE L'IMPERO, FACENDO ATTENZIONE ALLE REGOLE SULLA COESIONE.****Espansione**

Una volta che la provincia iniziale è stata conquistata, una civiltà può espandersi nelle province adiacenti, e da lì potrà espandersi ancora. Una provincia che è appena

stata conquistata può essere immediatamente usata come base per una nuova espansione.

Nota: due province sono considerate adiacenti se hanno in comune un bordo bianco oppure condividono la stessa costa. Per esempio, l'Irlanda è adiacente alla Scozia.

I gettoni non vengono spostati sulla mappa. Per prendere il controllo di una provincia, il giocatore usa i gettoni che ha in mano e li aggiunge alla provincia da conquistare (questi gettoni sono quelli dati alla partenza di una civiltà oppure quelli ricavati dalla mappa). I gettoni piazzati sulla mappa devono rimanere lì fino alla fase di riorganizzazione del turno.

Costo di una nuova provincia:

- 2 gettoni base per tutte le province
- + 1 gettone per una foresta (verde scuro) oppure una montagna (grigio).
- +1 gettone per ogni gettone neutrale o nemico che risiede nella provincia.
- -1 gettone se il giocatore che sta attaccando proviene da una provincia di montagna adiacente .

**Caso Speciale: a causa di alcuni modificatori delle tessere di civiltà, è possibile che un'espansione verso una provincia costi 0. Il giocatore attaccante non aggiunge in questo caso dei gettoni sulla mappa. Egli può usare tale provincia come base per le future espansioni. Tuttavia, il giocatore deve accertarsi che in quella provincia ci sia almeno un gettone dopo la riorganizzazione, se possibile.**

La civiltà in difesa perderà in modo permanente un gettone. Questo gettone verrà rimosso dalla mappa e finirà nel gruppo appropriato (il gruppo di gettoni color legno per quanto riguarda i neutrali, altrimenti il gruppo di gettoni di scorta del colore del giocatore). Qualunque gettone supplementare della civiltà sconfitta verrà spostato dal difensore, alla fine del suo turno di espansione, verso le province da lui controllate .

Se una civiltà in difesa perde tutte le sue province, qualunque gettone sopravvissuto verrà rimosso dalla mappa e potrà essere usato dal giocatore perdente all'inizio del suo prossimo turno. Questi gettoni potranno essere rimessi sulla mappa se il giocatore comincerà una nuova civiltà. Questi gettoni non saranno però aggiunti alla fornitura iniziale della nuova civiltà.

Attaccare una civiltà non fa mai perdere dei gettoni.

**Regole di Coesione**

Alla fine della fase di espansione (a meno che un giocatore non abbia dichiarato un declino), una civiltà deve essere collegata; cioè le province controllate dalla civiltà devono essere attigue (deve essere possibile unire due qualunque delle province di una civiltà, muovendosi soltanto attraverso le province di quella civiltà). Questa regola è applicata unicamente alla fine del turno del giocatore. Se una civiltà risulta essere divisa, a causa dell'attacco di un avversario, il giocatore che controlla la civiltà divisa ha ancora una possibilità di riunire le sue province quando sarà ancora il suo turno.

Se il giocatore non riesce a ristabilire la connessione tra tutte le sue province, quando raccoglie i gettoni all'inizio

del turno, egli può abbandonare alcune o tutte le province isolate (il giocatore può raccogliere questi gettoni ed usarli per la sua espansione).

Se, dopo aver espanso un impero, questo non risulta completamente unito, il proprietario dovrà riorganizzare i suoi gettoni in modo tale che sia ristabilita la coesione tra le sue province. Perciò egli dovrà scegliere quale porzione del suo impero che si trova isolato vuole abbandonare, rimuoverà i gettoni da quella porzione, e li rimpiazzerà in una parte unita.

Le regole sulla coesione non vengono applicate alle civiltà in declino, che potranno essere divise anche in più parti.

### RIORGANIZZAZIONE DEI GETTONI

Una volta che un giocatore ha terminato le sue conquiste, potrà liberamente distribuire tutti i gettoni della civiltà attiva tra le sue province controllate. Questa operazione viene fatta per difendere determinate province. Tutti i gettoni di una civiltà devono essere piazzati sulla mappa, compresi quelli che non sono stati usati per l'espansione (molto spesso ci sono solo uno o due gettoni non usati, perché le espansioni costano care in termini di gettoni). Se possibile, un giocatore **deve** lasciare almeno un gettone per ogni provincia. Altrimenti egli dovrà scegliere le province da tenere e quelle da abbandonare, dopo la regola della coesione. Le province vuote non appartengono a nessun giocatore. Una provincia vuota non apparterrà a nessuno e costerà il relativo importo per essere riconquistata.

### TOTALIZZARE I PUNTI VITTORIA

#### Totali

Alla fine del turno, il giocatore riceve un punto per ogni provincia controllata dalla sua civiltà (incluse le sue civiltà in declino, se ce ne sono). Le province montagnose, tuttavia, non danno punti. Il segnalino dei punti viene fatto avanzare intorno alla mappa per indicare il nuovo punteggio.

Nota: Molte tessere civiltà modificano i punti ricevuti da una civiltà.

### IL TURNO DEL DECLINO

All'inizio di ogni turno, un giocatore può abbandonare il suo impero, e dichiararlo in declino.

1. Le tessere civiltà di quell'impero devono essere tolte dalla mappa e rimesse nel sacchetto nero (eccezione: alcune tessere gialle rimangono sulla mappa di gioco ed hanno un effetto anche se l'impero è in declino) .
2. Un giocatore non può avere più di una civiltà in declino. Tutti i gettoni rimasti in un impero già in declino da un turno, vengono tolti dalla mappa (assieme alle tessere di declino) e ridati al giocatore.
3. Il giocatore rimuove un gettone da tutte le province del nuovo impero che va in declino, ed aggiunge una tessera declino su ogni provincia dell'impero per indicare la situazione di crisi di quella civiltà.
4. Il giocatore totalizza i suoi Punti Vittoria (senza avere i vantaggi dati dai gettoni rimossi).

5. Come nel primo turno, il giocatore sceglie una nuova civiltà. Questa nuova civiltà deve essere aggiunta alla mappa di gioco nel turno seguente del giocatore, dopo aver seguito le regole sulla generazione di una nuova civiltà. Durante un turno di declino, non ci sono espansioni.

Una civiltà in declino può avere dei gettoni che restano sulla mappa per diversi turni, se questi non vengono assorbiti da nessun impero. In questo modo il giocatore riceverà i punti da entrambe le sue civiltà – il suo impero attivo e quello in declino, se ne ha uno.

Nota: una civiltà attiva e una in declino sono trattate separatamente, cioè i gettoni della civiltà attiva non avvantaggiano la civiltà in declino, e viceversa. **La civiltà attiva e la civiltà in declino di uno stesso giocatore non possono entrare in contatto.** Un giocatore può conquistare una provincia adiacente al suo impero in declino, ma le province adiacenti dell'impero in declino devono esse immediatamente eliminate (i gettoni della provincia vanno ridati al giocatore proprietario).

Nota: questo rende più facile al nuovo impero assorbire quello in declino, perché quelle province saranno vuote.

**Caso speciale: per una civiltà attiva è possibile perdere tutti i suoi gettoni, a causa di un attacco nemico. L'impero può essere conservato (tenendo un impero in declino intatto), oppure dichiararlo in declino. Viene fatto un turno completo per rendere l'impero in declino. Quando un impero viene messo in declino, un eventuale civiltà già precedentemente in declino viene rimossa dalla mappa – anche se il nuovo impero in declino non ha province. Per un turno il giocatore sarà privo di gettoni sulla mappa.**

## TERMINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando un giocatore raggiunge il numero richiesto di Punti Vittoria. 100 con 5 giocatori, 120 con 4 giocatori e 150 con 3.

Quando un giocatore raggiunge il totale richiesto, il gioco prosegue fino a che tutti i giocatori hanno eseguito il loro turno.

Solo alla fine del round, vincerà il giocatore con il maggior numero di punti. Per avere una partita più lunga o più corta, i giocatori potranno accordarsi sul numero di Punti Vittoria richiesto

Le regole del gioco terminano qui. Seguirà una variante per il gioco in solitario o in due, e una descrizione dettagliata di tutte le tessere civiltà.



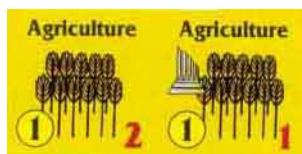
## TESSERE CIVILTÀ

Queste tessere rappresentano le abilità di ogni civiltà. Giocare sulla forza della vostra civiltà, può essere la chiave per la vittoria. Tutti i modificatori di queste tessere sono cumulativi. Eccezione: il costo di una conquista e il numero di gettoni persi non possono mai essere negativi (ma possono essere zero).

### TESSERE GIALLE

Le tessere gialle e quelle gialle contenenti un cerchio giallo e nero, sono abilità che interessano i Punti Vittoria. Le civiltà hanno vie normali e speciali per ottenere dei Punti Vittoria.

**Agricoltura.** Questa civiltà ha l'abilità nell'agricoltura. Tutte le province occupate di questo impero (giallo) guadagnano 1 Punto Vittoria aggiuntivo. L'Agricoltura può essere di due tipi: attiva o non attiva (quando l'impero è in declino).



**Valuta.** Questa civiltà ha l'abilità di coniare monete. Ogni provincia occupata di questo impero, guadagna 1 Punto Vittoria aggiuntivo, inclusi i terreni montagnosi.



**Allevamento del Bestiame.** Questa civiltà ha l'abilità di allevare bestiame. Ogni provincia occupata e di colore verde chiaro di questo impero, guadagna 1 Punto Vittoria aggiuntivo. L'Allevamento del Bestiame può essere di due tipi: attivo o non attivo (quando l'impero è in declino).



**Estrazione Mineraria.** Questa civiltà ha l'abilità di costruire miniere. Tutte le province minerarie dell'impero (marcate con un piccone) occupate, guadagnano due Punti Vittoria aggiuntivi. L'Estrazione Mineraria può essere di due tipi: attiva o non attiva (quando l'impero è in declino).



**Costruzione Portuale.** Questa civiltà ha l'abilità di costruire porti. Tutte le province marittime dell'impero (marcate con un'ancora) occupate, guadagnano un Punto Vittoria aggiuntivo. La Costruzione Portuale può essere di due tipi: attiva o non attiva (quando l'impero è in declino).



**Schiavismo.** Questa civiltà tratta schiavi. Ogni gettone nemico o neutrale che viene eliminato da questo impero durante una conquista, fa guadagnare un Punto Vittoria aggiuntivo, nel turno in cui questo viene eliminato. Ciò viene anche applicato ai gettoni di un impero in declino, ma non nelle Fortificazioni.



### TESSERE ROSA

Le tessere rosa e quelle rosa con un numero bianco in un quadrato blu, indicano un vantaggio in combattimento – sia per espandere l'impero che per difenderlo.

**Spionaggio.** Questa civiltà addestra le spie e le usa contro le altre civiltà. Lo Spionaggio permette ad un giocatore di catturare una qualunque provincia usando solo 2 gettoni. Tutti gli altri modificatori (Terreni, Gettoni, Tessere Civiltà) vengono ignorati, incluso i modificatori del giocatore proprietario di questa abilità. Questa abilità può essere usata solo una volta per turno. Tutte le altre conquiste del turno si svolgono normalmente.



**Generale Campale.** Questa civiltà ha come guida un grande generale. L'impero riceve 7 gettoni aggiuntivi all'inizio del suo turno ma ne perde altrettanti (7) alla fine del turno. Questi 7 gettoni devono essere rimossi durante la fase di Riorganizzazione al termine del turno del giocatore, prima di conteggiare i Punti Vittoria. Il generale è un grande conquistatore, ma pecca in difesa.



**Fortificazione.** Questa civiltà costruisce fortificazioni. Un giocatore che usa questo tipo di civiltà può piazzare un Forte (gettone color legno) in una qualunque provincia del suo impero, da effettuarsi alla fine di ogni turno del giocatore. In questo modo, la conquista di tale provincia costa 1 gettone in più. Inoltre, qualunque attacco che parte da una provincia contenente un Forte verso un'altra provincia, costa un gettone in meno. Il Forte resta sulla mappa anche durante il declino di un impero, ma scompare se la provincia viene conquistata o abbandonata. Ci può essere un solo Forte per provincia. Un giocatore può piazzare un Forte anche in una provincia montana.



**Milizia.** Questa civiltà possiede una forte milizia. La conquista di una delle sue province costa all'attaccante 1 gettone in più.



**Abilità nelle Montagne.** Questa civiltà ha un notevole conoscenza delle montagne. Se essa tenta la conquista di una provincia montana (grigia), deve spendere 1 gettone in meno. Inoltre, qualunque provincia montana conquistata da questo impero, frutta 1 Punto Vittoria in più.



**Costruzione Navale.** Questa civiltà ha l'abilità di costruire navi. Conquistare una provincia costiera (con una parte in blu chiaro) che condivide una linea di costa con questo impero, costa a tale civiltà 1 gettone in meno. Se la conquista viene fatta da una zona di mare (usando l'Astronomia) oppure è la prima conquista di questo impero, il vantaggio è lo stesso.



**Armi.** Questa civiltà costruisce delle armi superiori. Conquistare una qualunque provincia, costa a questo impero 1 gettone in meno.



## TESSERE BLU

Queste tessere hanno diverse abilità speciali.

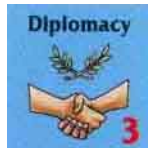
**Astronomia.** Questa civiltà ha una conoscenza avanzata delle stelle, che gli permette di navigare i mari. Le conquiste possono essere fatte anche per mare, distanti 1 o più zone marittime. Le province di un impero attivo che abbia l'Astronomia, sono considerate adiacenti se sono connesse da una o più zone di mare. L'Astronomia non ha effetti in un impero in declino. Nota: Le zone costiere (parzialmente in blu chiaro) non sono considerate zone di mare.



**Barbari.** Questa civiltà è composta da barbari. Essa non ha nessuna abilità speciale.



**Diplomazia.** Questo impero ha una grande forza politica. All'inizio di ogni turno, un giocatore con la Diplomazia può scegliere un avversario. Né il giocatore con la diplomazia né l'avversario scelto potranno attaccare, o essere attaccati dagli altri giocatori fino alla fine del turno. Questa proibizione viene applicata solo agli imperi attivi. Quelli in declino possono essere attaccati normalmente.



**Eredità.** Questa civiltà è rinata da un'altra morente. L'abilità permette ad un impero attivo di essere adiacente ad uno in declino.



**Medicina.** Questa civiltà pratica la medicina. L'impero riceve un gettone aggiuntivo all'inizio di ogni turno (incluso il primo).



**Messaggeri.** L'impero ha una vasta rete di messaggeri. Questa civiltà può ignorare le regole sulla coesione di un impero attivo.



**Rinascita.** Questa civiltà si adatta molto velocemente ai cambiamenti del mondo. Questo permette ad un giocatore di dichiarare in declino un suo impero alla fine di un turno invece che all'inizio, e dopo aver conteggiato i suoi Punti Vittoria. Il giocatore può, all'inizio del suo prossimo turno, iniziare un nuovo impero.



**Rivoluzionari.** Questa civiltà è molto insoddisfatta dell'impero corrente. La civiltà può entrare in gioco da qualunque provincia, non solo da quelle ai lati della mappa. La prima provincia dovrà essere conquistata normalmente.



**Specialità.** Questa civiltà è specializzata in una abilità. L'impero è considerato avere 2 tessere civiltà identiche. Gli effetti dell'altra tessera civiltà in questo impero sono raddoppiati. Quando ricevete i gettoni per questa civiltà, ne avrete il doppio indicato dal numero rosso dell'altra tessera + 1 (cioè se l'altra tessera contiene il numero 3, il giocatore riceve all'inizio 7 gettoni, più ovviamente i gettoni in base al numero di giocatori).



## GIOCO IN SOLITARIO E 2 GIOCATORI

Regole generali: per un gioco in solitario, un giocatore controlla tre avversari virtuali. In una partita a due giocatori, ci sono anche 2 avversari virtuali. Il comportamento dei giocatori virtuali viene controllato dalle regole speciali e dall'uso di alcuni dadi. Questa variante richiede un dado a sei facce. Nel turno di un giocatore virtuale, si devono guardare le province adiacenti a quella civiltà e decidere quale è la migliore. Allora il giocatore virtuale cercherà di conquistare tale provincia. Se ci sono più province di ugual valore, la scelta sarà destinata al dado. Dato che queste scelte sono abbastanza frequenti, il comportamento del giocatore virtuale potrà essere molto imprevedibile.

### INIZIO DEL GIOCO

L'ordine di gioco è scelto a caso. Una partita termina a 150 Punti Vittoria.

### SCEGLIERE UNA CIVILTÀ

Un giocatore virtuale sceglie sempre la prima civiltà disponibile. Un giocatore virtuale riceve sempre 8 gettoni extra, invece dei 6 di un giocatore reale.

### ENTRARE NELLA MAPPA DI GIOCO

Un giocatore virtuale sceglie sempre la provincia che gli farebbe guadagnare il maggior numero di Punti Vittoria. Se ci sono più province candidate, scegliere quella più facilmente conquistabile. Se sussiste ancora un'uguaglianza, lanciare il dado per determinare la provincia.

Variante: Per rendere il gioco un po' più difficile, invece di lanciare il dado per selezionare quale provincia un giocatore virtuale vuole attaccare, se possibile, scegliere un territorio di proprietà di un giocatore reale.

### ESPANSIONE

I giocatori virtuali guardano solo verso un guadagno immediato. Ogni nuova provincia conquistata viene determinata allo stesso modo della provincia iniziale: la favorita è quella con il maggior numero di Punti Vittoria (compresa la sottrazione dei punti per muovere adiacenti ad un impero in declino di un giocatore virtuale), poi la provincia più facilmente conquistabile ed infine mediante il lancio di un dado. Se un giocatore virtuale non ha sufficienti gettoni per conquistare la provincia individuata, dovrà accontentarsi della successiva, e così via. Tuttavia, i giocatori virtuali non abbandoneranno mai una loro provincia per guadagnare gettoni extra.

Variante: potreste applicare questa formula che vi permette di calcolare il valore di una provincia:  $(2 \times \text{il valore della provincia in Punti Vittoria}) - (\text{il costo in gettoni per conquistare quella provincia})$ . Questo vi permette di determinare meglio il valore di una provincia. Un giocatore virtuale può sempre per prima cosa tentare la conquista di una provincia con il più alto valore. Ciò potrebbe rendere una provincia libera di montagna, più appetibile di una pianura difesa da 6 gettoni  $((2 \times 0) - 3) = -3$

che è meglio di  $((2 \times 2) - 8) = -4$

Questa variante produce una maggiore intelligenza dei giocatori virtuali, ma richiede più tempo per il calcolo.

### RIORGANIZZAZIONE

Un giocatore virtuale ridistribuisce i suoi gettoni in modo da avere una difesa omogenea lungo i suoi bordi (considerando Montagne, Foreste e Fortificazioni). Tutti i gettoni restanti sono divisi con le seguenti preferenze:

1. province sul bordo della mappa (se i nuovi imperi stanno entrando in gioco in quel turno).
2. province adiacenti ad un impero attivo.

Se c'è un pareggio, i gettoni vengono piazzati nelle province che fanno guadagnare più Punti Vittoria. Un nuovo pareggio viene risolto con un dado.

### COESIONE

I giocatori virtuali non sono soggetti alle regole sulla coesione.

### DECLINO

Un giocatore virtuale può decidere di dichiarare un impero in declino nel momento in cui tale civiltà dovesse guadagnare, prima dell'espansione, meno di 10 Punti Vittoria e l'impero possiede meno di 6 gettoni per espandersi. Se entrambe le condizioni sono verificate, lanciate un dado. La civiltà va in declino se il risultato è maggiore del numero di gettoni disponibili per l'espansione. Altrimenti, il turno del giocatore virtuale prosegue normalmente.

### TESSERE CIVILTÀ

**Astronomia.** Tutte le province accessibili dalle zone di mare sono considerate nel momento in cui si deve scegliere la provincia da invadere.

**Diplomazia.** Un impero virtuale dichiara sempre la pace con un giocatore reale (se sono in gioco due giocatori reali, determinare il fortunato con il lancio di un dado).

**Spionaggio.** Tener conto dello Spionaggio quando si valuta la provincia da conquistare.

**Generale Campale.** L'impero va in declino solo quando ci sono meno di 4 gettoni disponibili per la conquista (escludendo i 7 extra). Sottrarre due dal dado per vedere se l'impero attuale va in declino.

**Fortificazioni.** Un giocatore virtuale usa i suoi Forti solo per attaccare. Il Forte sarà messo sempre adiacente all'impero più vantaggioso (in termini di Punti Vittoria)

**Eredità.** Se durante un'espansione ci sono province egualmente valutabili, un giocatore virtuale preferisce attaccare sempre un avversario adiacente ad un suo impero in declino, per proteggerlo. Applicare questa regola prima di lanciare il dado.

**Rinascita.** Il giocatore virtuale deve sempre considerare la possibilità di mettere un impero in declino, alla fine del suo turno, usando il metodo spiegato sopra.

**Rivoluzionari.** Considerare tutte le province come candidate per la conquista iniziale.

**Costruzione Navale.** Solo nel suo primo turno, un giocatore virtuale con questa abilità, dovrà sempre

considerare una terra costiera (non di mare interno) come possibile conquista.

**Schiavismo.** Considerare gli schiavi quando si deve decidere la provincia da conquistare.

### **INCREMENTARE LA DIFFICOLTÀ DI GIOCO**

Dopo alcune partite, potete incrementare le scelte dei giocatori virtuali aumentando i loro Punti Vittoria iniziali, portandoli da 10 a 15. Potrete inoltre dare loro 9 o più gettoni extra invece degli 8, quando iniziano una nuova civiltà.

#### **Turno di Espansione:**

1. Prendere gettoni oppure scegliere una provincia di partenza.
2. Espandere l'impero, facendo attenzione alle regole di coesione.
3. Riorganizzare i gettoni e controllare la coesione.
4. Totalizzare i Punti Vittoria.

#### **Turno del Declino:**

1. Rimuovere tutti i gettoni da eventuali province già in declino.
2. Rimuovere un gettone per ogni provincia dell'impero che sta andando in declino.
3. Piazzare le tessere 'declino' in ogni provincia dell'impero che sta andando in declino.
4. Rimettere le due tessere civiltà, nel sacchetto nero (con alcune eccezioni).
5. Totalizzare i Punti Vittoria.
6. Scegliere una nuova civiltà.