



Background e Panoramica del gioco

Tra il 230 e il 221 a.C., il giovanissimo e ambizioso re di Qin, Ying Zheng, realizzò l'unificazione della Cina annettendo al suo impero tutti gli altri cosiddetti Stati Combattenti (Zhan Guo).

Il gioco è ambientato subito dopo questa conquista. Il re assunse il titolo di Imperatore, ma i territori conquistati non potevano essere considerati ancora un unico impero. La popolazione locale degli Stati Combattenti appena annessi sentiva ancora il proprio regno come una nazione indipendente, con proprie tradizioni e leggi, e non era molto entusiasta all'idea di perderle.

Al fine di evitare il caos politico, per prima cosa l'Imperatore riformò il vecchio sistema di amministrazione feudale e divise l'impero in più province, nominando personalmente i governatori. Decretò quindi che tutti gli elementi culturali che tenevano unita la vecchia società feudale fossero standardizzati.

Le decisioni interne non furono le uniche a segnare questa fase di unificazione. Dal nord la minaccia dei barbari Hsiungnu continuava a scuotere l'impero e l'Imperatore sapeva che

l'unico modo per fermare tale minaccia era erigere una delle più ambiziose opere della storia dell'umanità: la Grande Muraglia Cinese.

In ZhanGuo, ai giocatori è assegnato l'impegnativo compito di contribuire al processo di unificazione dell'Impero, allo scopo di riunire effettivamente in un unico Impero tutti i separati Stati Combattenti.

In ognuno dei cinque round della partita, ciascun giocatore dovrà giocare al meglio le carte della propria mano. Potrà giocare le carte sulla propria plancia per aumentare il suo potere personale nell'Impero, oppure sul Tabellone per assumere manodopera, costruire i palazzi che l'Imperatore desidera, reclutare funzionari, insediare governatori e contribuire alla costruzione della Grande Muraglia.

Chi saprà dare il maggior contributo alla causa dell'imperatore sarà il vincitore.

Componenti

Prima della prima partita, rimuovete tutti i tasselli dalle fustelle.

1) 1 Tabellone di Gioco

2) 4 Plance giocatore da assemblare

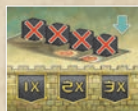
3) 120 Carte (40 per ogni colore: Avorio, Arancione, Marrone)



4) 40 tasselli Lavoratore



5) 6 tasselli Muraglia



6) 12 tasselli Incarico



7) 1 dischetto segnaround



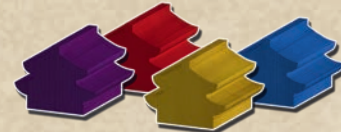
8) 32 Governatori (8 per ciascuno dei 4 colori dei giocatori)



9) 20 Muraglie (5 per ciascuno dei 4 colori dei giocatori)



10) 24 Palazzi (6 per ciascuno dei 4 colori dei giocatori)



11) 32 dischetti (8 per ciascuno dei 4 colori dei giocatori)



12) 20 segnalini Malcontento (cubetti neri)



13) 60 Funzionari: 20 cubetti rossi, 20 cubetti grigi, 20 cubetti bianchi



14) 4 tasselli 100/200 Punti (1 per ciascuno dei 4 colori dei giocatori)



15) 39 segnalini Unificazione in Avorio, Arancione e Marrone (per ciascuno dei 3 colori: 12 di valore 1, 1 di valore 3)





La figura rappresenta la disposizione iniziale per una partita a 4 Giocatori.

Se siete in meno di 4 Giocatori, riponete i componenti inutilizzati nella scatola.

1. Tabellone di Gioco

- ▶ Disponete il Tabellone di gioco in mezzo al tavolo.
Il Tabellone è diviso in più Aree (vedete figura sotto): Ricompense, Incarichi, Corte, Regioni, Muraglie.

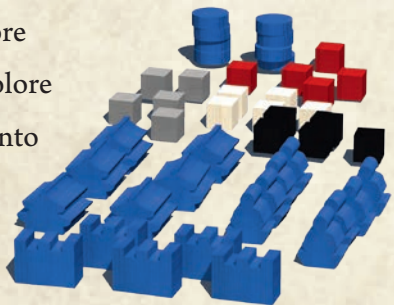
- Regioni: ci sono 5 Regioni identificate da questi simboli. 

- Muraglie: ci sono 3 Siti per le Muraglie identificati da questi simboli. Ciascun Sito ha 2 sezioni. 

2. Riserva del Giocatore

- ▶ Ogni giocatore/giocatrice* sceglie un colore (**Blu**, **Rosso**, **Viola** o **Giallo**) e prende:

- 8 dischetti del suo colore
- 8 Governatori del suo colore
- 6 Palazzi del suo colore
- 5 Muraglie del suo colore
- 5 segnalini Malcontento
- 5 Funzionari bianchi
- 5 Funzionari grigi
- 5 Funzionari rossi




3. Carte


- ▶ Dividete le carte in 3 mazzi in base al colore del retro e mescolate ciascun mazzo separatamente.
- ▶ Mettete i 3 mazzi a faccia in giù accanto al tabellone.



4. Segnaround

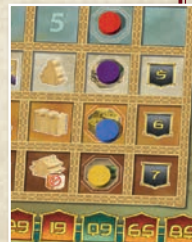
- ▶ Posizionate il dischetto segnaround sul numero 1 del Segnaround. 

5. Segnalini Unificazione di valore 3

- ▶ Mettete i segnalini Unificazione di valore 3 (ottagoni alti) sul tabellone vicino all'Area della Corte. 

6. Primo giocatore

- ▶ Determinate casualmente il 1° giocatore. L'ordine di gioco è stabilito in base alla posizione dei giocatori intorno al tavolo, girando in senso orario a partire dal 1° giocatore.
- ▶ Ciascun giocatore posiziona 1 dischetto del suo colore sulla linea delle Ricompense: il 1° giocatore posiziona il suo segnalino nello spazio più in alto; i dischetti degli altri giocatori sono posizionati in modo casuale sugli spazi rimanenti. Ciascuno spazio può essere occupato da un solo dischetto.



NOTA: Al termine di ogni round, la posizione dei dischetti sulla linea delle Ricompense potrebbe cambiare.

Il giocatore con il dischetto nello spazio più in alto sarà il 1° giocatore nel prossimo turno.

L'ordine di gioco sarà sempre in senso orario a partire dal 1° giocatore.

La posizione dei dischetti degli altri giocatori sulla linea delle Ricompense non è rilevante per l'ordine di gioco. È solo utilizzata per definire gli spareggi durante la fase Ricompense per l'Unificazione - vedete pagina 12 per i dettagli.



* D'ora in poi, per semplicità, useremo il sostantivo maschile includendo in esso anche tutte le giocatrici.

7. Punti Vittoria

- ▶ Ciascun giocatore posiziona 1 dischetto del suo colore sullo "0" (zero) della linea dei Punti Vittoria (PV).

Durante il gioco, ogni volta che il giocatore guadagna Punti Vittoria, avvanzerà il suo dischetto di conseguenza.

Se il simbolo dei PV sul tabellone è nero, il giocatore guadagnerà quei punti vittoria alla fine della partita. Se è rosso, il giocatore guadagnerà quei PV immediatamente.



8. Dischetti Incarico

- ▶ Ciascun giocatore posiziona i 6 restanti dischetti del suo colore sul tabellone accanto all'Area degli Incarichi.



9. Muraglie

- ▶ Mescolate tutti e 6 i tasselli Muraglia e posizionate 1 su ciascuna delle 6 sezioni Muraglia, scegliendo casualmente il lato visibile.



10. Incarichi

- ▶ L'Area degli Incarichi è divisa in 2 sezioni. Ogni sezione ha 1 spazio Muraglia, 1 spazio Palazzo e 1 spazio Governatore.
- ▶ Mescolate tutti e 4 i tasselli con la Muraglia sul retro e posizionate 1 a faccia in su nello spazio corrispondente di ciascuna delle 2 sezioni. I 2 tasselli avanzati non serviranno in questa partita e devono quindi essere riposti nella scatola.
- ▶ Fate lo stesso con i tasselli Incarico Palazzo e con quelli Governatore.



NOTA: I simboli di Muraglie, Palazzi e Governatori raffigurati sul tabellone devono essere visibili. Posizionate perciò i tasselli di conseguenza.

11. Riserva Generale

- ▶ Mettete tutti i Lavoratori e i segnalini Unificazione di valore 1 (ottagoni bassi) (12 di ciascun colore in partite a 4 giocatori, 9 in partite a 3 giocatori e 6 in partite a 2 giocatori) a lato del Tabellone a formare la Riserva Generale.



NOTA: Tutti i componenti sono volutamente limitati e possono quindi esaurirsi durante la partita. Unica eccezione sono i Lavoratori: nel caso improbabile che nella Riserva Generale non ci siano più Lavoratori, tenetene traccia su un foglio di carta. **Tutti gli elementi che i giocatori hanno di fronte a loro devono essere sempre visibili agli altri giocatori.**



12. Plancia Giocatore

Ci sono 4 plance giocatori, ognuna identificata da un simbolo: cerchio, quadrato, triangolo o stella.

Ogni plancia giocatore ha 2 lati (il lato A con i simboli vuoti; il lato B con i simboli pieni).



Assemblate le plance giocatori di conseguenza. I giocatori utilizzano tutti lo stesso lato della plancia. Sul lato A, le plance sono tutte uguali. Sul lato B, le plance riportano delle abilità speciali (vedete pagina 15 per i dettagli).

- ▶ Quando si gioca per le prime volte, si consiglia di utilizzare i lati A. Ogni giocatore prende una plancia giocatore e la pone davanti a sé con il lato A visibile.
- ▶ Se decidete di giocare utilizzando i lati B, in ordine inverso di turno, ogni giocatore sceglie una plancia giocatore e la pone davanti a sé con il lato B visibile.
- ▶ Dopo aver giocato con il lato B almeno una volta, i giocatori possono decidere di seguire la procedura descritta di seguito (lato B delle plance giocatori: asta).

NOTA: Le carte saranno posizionate nella zona sopra alla plancia giocatore; lasciate perciò abbastanza spazio tra il bordo della plancia e il tabellone.

Ogni plancia giocatore è divisa in 5 Regioni corrispondenti alle Regioni sul tabellone.

Le Regioni sono identificate da simboli corrispondenti (che rappresentano anche i numeri da 1 a 5).



Ogni Regione è poi suddivisa in 2 aree: Governatori e Lavoratori.

Area Governatori

Simbolo Regione

Area Lavoratori



LATO B DELLE PLANCE GIOCATORE: ASTA

Preparate il gioco normalmente, ma con le seguenti modifiche ai punti 7 e 12.

PREPARAZIONE INIZIALE - 7. PUNTI VITTORIA.

Ogni giocatore mette 1 dischetto del suo colore sul "15" della linea dei PV.

PREPARAZIONE INIZIALE - 12. PLANCIA GIOCATORE

Utilizzate tutte le 4 plance giocatori in partite a 4 giocatori, scartatene una in partite a 3 giocatori, scartatene due in partite a 2 giocatori. I giocatori possono scartare in modo casuale le plance o possono accordarsi su quali scartare.

Il 1° giocatore fa un'offerta in Punti Vittoria per essere il primo a scegliere la plancia giocatore che userà (si deve offrire almeno 1 PV, ma si può iniziare anche con un'offerta superiore). Proseguendo in senso orario, gli altri giocatori possono rilanciare o passare. Se un giocatore passa, non può più rientrare nell'asta in corso.

I giocatori rilanciano o passano fino a quando rimane un solo giocatore. Costui perde un numero di PV pari alla sua offerta più alta, prende una plancia giocatore a sua scelta e la posiziona di fronte a sé con il lato B visibile.

Di seguito, ha inizio una nuova asta secondo le stesse regole. Vi partecipano solo i giocatori che non hanno ancora la plancia davanti a sé. La prima offerta sarà fatta dal giocatore seduto alla sinistra dell'ultimo giocatore che ha preso la plancia.

Si continua fino a quando tutti i giocatori hanno preso una plancia.

NOTA: l'offerta minima è sempre 1 PV, quindi l'ultima plancia sarà sempre assegnata all'ultimo giocatore rimasto per 1 PV.

NOTA: I giocatori non possono fare offerte superiori ai PV a loro disposizione.

NOTA: I giocatori devono decidere se vogliono usare una o più varianti (vedete pagina 14) prima di iniziare l'asta.

13. Funzionari

Ogni giocatore ha 5 cubetti rossi, 5 cubetti grigi e 5 cubetti bianchi nella sua riserva. Essi rappresentano i funzionari di 3 tipologie diverse (funzionari militari, civili e ispettori).

- ▶ Ogni giocatore prende 3 Funzionari dalla sua riserva, così come indicato sulla sua plancia giocatore, e li colloca nell'Area Governatori della Regione 1.



Riassunto del Round

Il gioco si svolge in 5 rounds. Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria (PV) alla fine della partita è il vincitore. Durante ogni round, i giocatori eseguiranno queste 3 fasi (sempre nello stesso ordine):

Fase 1: Pescare le Carte

Fase 2: Giocare le Carte

Fase 3: Ricompense

FASE 1: PESCARE LE CARTE

All'inizio di ogni round, ogni giocatore pesca **2 carte da ogni mazzo** e le prende nella propria in mano. Alla fine della fase 1, ogni giocatore ha perciò esattamente 6 carte in mano, 2 per ogni colore.

I giocatori giocheranno le loro carte durante la fase 2 per eseguire le azioni.



LE CARTE

FRONTE:

Ciascuna carta ha un'abilità, un numero unico di attivazione (da 1 a 120) e rappresenta uno dei 3 aspetti dell'Unificazione: Scrittura, Moneta e Leggi.

Le Carte del mazzo Avorio rappresentano la Scrittura e sono numerate da 1 a 40; le carte del mazzo Arancione rappresentano la Moneta e sono numerate da 41 a 80; le carte del mazzo Marrone rappresentano le Leggi e sono numerate da 81 a 120.

Troverete la spiegazione dettagliata delle abilità delle carte più avanti in questo regolamento (vedete pagina 15).

Aspetto dell'Unificazione

Abilità

Numero di attivazione



RETRO:

Il simbolo centrale corrisponde all'aspetto dell'unificazione riportato sul fronte della carta.

I numeri in basso indicano il range della carta, mentre il simbolo negli angoli in alto aiuta a riconoscere rapidamente se il numero della carta è nel range basso (da 1 a 40), medio (da 41 a 80) o alto (da 81 a 120).

I giocatori devono tenere le carte in modo che almeno uno degli angoli superiori del retro sia visibile agli altri giocatori.

FASE 2: GIOCARE LE CARTE

A partire dal 1° giocatore e procedendo in senso orario intorno al tavolo, ciascun giocatore, uno dopo l'altro, **deve giocare esattamente 1 carta** dalla sua mano ed **eseguire 1 azione**.

Si continua fintanto che tutti i giocatori non abbiano giocato tutte le loro carte; dopodiché la fase finisce.

COME GIOCARE UNA CARTA

Al proprio turno, ciascun giocatore deve giocare 1 carta dalla sua mano per:

► Eseguire l'**AZIONE DI UNIFICAZIONE**.

Egli posiziona la carta in una delle 5 Regioni della sua plancia giocatore,



OPPURE

► Eseguire 1 delle 6 **AZIONI DI CORTE**.

Egli posiziona la carta sul tabellone nell'Area della Corte. Le carte saranno posizionate a faccia in su, una sopra l'altra a formare una pila.



AZIONE DI UNIFICAZIONE

Nella sua missione di unificare gli Stati Combattenti in quella che oggi conosciamo come Cina, il re di Qin si proclamò imperatore, e sapeva che avrebbe dovuto uniformare la scrittura, le leggi e le unità di misura - in particolare la moneta.

Il giocatore gioca 1 carta dalla sua mano in una Regione a sua scelta sulla sua plancia giocatore.

La infila a faccia in su sotto il bordo superiore della sua plancia (o sotto le carte precedentemente posizionate), in modo che siano visibili solo le icone superiori.

Ogni Regione della plancia giocatore può ospitare fino a 3 carte. Dopo aver piazzato la 3° carta in una Regione della sua plancia, il giocatore non può più mettere carte in quella Regione.

Una volta posizionate, le carte non possono essere spostate o rimosse.



SEGNALINI UNIFICAZIONE: Il giocatore manda un personaggio in una Regione al fine di contribuire a uno degli aspetti dell'unificazione in quella Regione: scrittura, moneta o leggi, a seconda del colore della carta giocata.

Quando posiziona una carta in una Regione della sua plancia, il giocatore prende dalla riserva generale e pone di fronte a sé 1, 2 o 3 segnalini Unificazione di valore 1 (in base alle carte già posizionate nella Regione) del colore della carta appena posizionata, così come segue:

- ◇ 1 se è la 1° carta a essere posizionata in quella Regione della sua plancia,
- ◇ 2 se è la 2° carta in quella Regione della sua plancia,
- ◇ 3 se è la 3° carta in quella Regione della sua plancia.

- ▶ Se nella riserva generale non ci sono più segnalini di valore 1 del colore appropriato, il giocatore guadagna subito 1 PV per ogni segnalino che non può prendere.



NOTA: Durante la fase 3 di ogni round (Ricompense per l'Unificazione), verrà assegnata una ricompensa al giocatore che ha contribuito di più all'unificazione in ciascuno dei suoi 3 aspetti (vale a dire a colui con il maggior numero di segnalini di quel colore). Vedete pagina 12.

ESEMPIO: Il giocatore posiziona una carta nella Regione 2. È la prima carta posizionata in questa Regione della sua plancia ed è Marrone, così prende 1 segnalino Unificazione Marrone.



MALCONTENTO: Il processo di unificazione non è stato sempre ben accolto dalla popolazione locale.

Durante la partita, alcune azioni potrebbero causare un aumento del livello di Malcontento in una certa Regione. Il livello di Malcontento in ogni Regione è indicato da un cubetto nero sulla linea di Malcontento della Regione sulla plancia giocatore.

Ogni giocatore ha 5 cubetti neri nella sua riserva: 1 per ciascuna linea di Malcontento di ogni Regione.

NOTA: L'aumento del livello di Malcontento coinvolge solo il giocatore che ha fatto l'azione e non influenza gli altri giocatori.

Linea del Malcontento →



- Se non ci sono cubetti in una Regione significa che non c'è Malcontento.
- Quando, per qualsiasi motivo, il livello di Malcontento aumenta in una Regione, e la linea di Malcontento in quella Regione è vuota, il giocatore prende 1 cubetto nero dalla sua riserva e lo mette sullo spazio nero più a sinistra di quella Regione (se il Malcontento è aumentato di 1), o sul secondo spazio da sinistra (se il Malcontento è aumentato di 2).
- Se sulla linea di Malcontento c'è già il cubetto, per ogni ulteriore aumento il cubetto va spostato verso destra di 1 spazio.



AZIONE DI UNIFICAZIONE E LIVELLO DEL MALCONTENTO

Quando un giocatore esegue l'Azione di Unificazione e posiziona

- ◇ la 2° carta in una Regione, deve incrementare il livello di Malcontento di 1 in quella stessa Regione.
- ◇ la 3° carta in una Regione, deve incrementare il livello di Malcontento di 2 in quella stessa Regione.



ESEMPIO: Il giocatore piazza la 3° carta nella Regione 4.

Il livello di Malcontento nella Regione aumenta di 2. Nella Regione era già presente un cubetto nello spazio più a sinistra, così il livello totale diviene 3.

La carta piazzata è Arancione, quindi il giocatore prende 3 segnalini Unificazione Arancioni.



LINEE DEL MALCONTENTO

A seconda della Regione e del lato della plancia utilizzato, le linee del Malcontento possono avere 2, 3 o 4 spazi, che rappresentano il livello massimo di Malcontento che la Regione può sopportare.

Il giocatore non può fare azioni che porterebbero il Malcontento oltre il massimo livello consentito in quella Regione.

ESEMPIO: Il livello massimo consentito di Malcontento è 3. Ci sono già 2 carte nella Regione e il livello attuale di Malcontento è 2. Il giocatore non può mettere la 3° carta in quella Regione, perché aumenterebbe di 2 il livello di Malcontento, portando il livello totale a 4, che sarebbe superiore al massimo consentito.

NOTA: Il livello di Malcontento aumenta anche quando il giocatore effettua l'azione Assumere Lavoratori (vedete pagina 9) e può essere ridotto compiendo l'azione Insediare 1 Governatore (vedete pagina 9), attivando alcune carte o utilizzando le abilità di uno dei lati B della plancia giocatori (vedete pagina 15).

AZIONI DI CORTE

Perché la Cina potesse davvero essere un unico Impero, molte cose dovevano ancora essere fatte e l'Imperatore non perse tempo. Divise l'Impero in province, nominando personalmente i Governatori; diede avvio alla costruzione della Grande Muraglia Cinese e ordinò la costruzione di maestosi palazzi in suo onore. Per tenere informato l'Imperatore di questi progressi, i giocatori inviano emissari direttamente alla sua Corte, riferendo di ogni azione nelle nuove province.



Il giocatore gioca 1 carta dalla sua mano nell'Area della Corte del Tabellone.

La prima carta posizionata nell'Area della Corte è messa a faccia in su nello spazio. Le successive carte sono messe, sempre a faccia in su, sopra a essa a formare una pila.

Dopodiché il giocatore deve eseguire 1 delle 6 Azioni di Corte disponibili:



IMPORTANTE! LE AZIONI DI CORTE POSSONO ESSERE FATTE CON QUALSIASI CARTA (indipendentemente dal loro colore, numero o abilità). Appena mette la carta in cima alla pila, il giocatore dichiara quale azione intende fare e la esegue.

IMPORTANTE! Il giocatore può scegliere un'azione solo se è effettivamente in grado di svolgerla e **deve eseguire l'azione scelta.**



RECLUTARE 1 FUNZIONARIO

L'imperatore divide l'impero in diverse province. Nel gioco, le province sono raggruppate in 5 Regioni. Ogni provincia era controllata da 3 diversi Funzionari: 1 Funzionario militare, 1 Funzionario civile e 1 Ispettore (rappresentati dai cubetti rossi, grigi e bianchi).

Ogni giocatore ha 5 cubetti rossi, 5 cubetti bianchi e 5 cubetti grigi nella sua riserva.

Il giocatore deve prendere 1 Funzionario a sua scelta (rosso, grigio o bianco) dalla sua riserva e piazzarlo sulla sua plancia nell'Area Governatori di una regione a sua scelta.

Non vi è alcun limite al numero di Funzionari (stesso o diverso colore) che può essere presente in ogni Area Governatori.

RICORDA: Nella riserva del giocatore i Funzionari sono volutamente limitati. Se tutti i Funzionari di un giocatore sono già sulla sua plancia, il giocatore non può eseguire questa azione.

ESEMPIO: Il giocatore sceglie di piazzare un Funzionario rosso nella Regione 2.



RIASSEGNARE I FUNZIONARI

I Funzionari possono essere assegnati all'Area Governatori o all'Area Lavoratori.

Quando sono assegnati all'Area Governatori, hanno compiti di governo (vedete Insiediare 1 Governatore, pagina 9). Quando sono assegnati all'Area Lavoratori, hanno l'incarico di assumere la popolazione locale affinché lavori per l'Imperatore (vedete Assumere Lavoratori, pagina 9).

Fare questa azione permette al giocatore di **spendere da 1 a 3 punti di riassegnazione** per riassegnare i Funzionari sulla sua plancia ad una Regione diversa o a un'Area diversa della stessa Regione.

1 punto di riassegnazione permette al giocatore di spostare 1 dei suoi Funzionari:

- ◇ Dall'Area Governatori di una Regione all'Area Governatori di una Regione adiacente.
- ◇ Dall'Area Lavoratori di una Regione all'Area Lavoratori di una Regione adiacente, ponendolo su uno spazio vuoto. L'area Lavoratori di ogni Regione può ospitare fino a 2 Funzionari. Se non ci sono spazi vuoti in quell'Area Lavoratori, il Funzionario può attraversarla (spendendo un altro punto di riassegnazione), ma non può fermarvisi.
- ◇ Dall'Area Lavoratori di una Regione all'Area Governatori della stessa Regione.

RICORDA: Non vi è alcun limite al numero di Funzionari (stesso o diverso colore) che può essere presente in ogni Area Governatori.

Il giocatore può dividere i punti di riassegnazione tra diversi Funzionari o usarli per un solo Funzionario. Se il giocatore non ha Funzionari sulla sua plancia, non può eseguire questa azione.

ADIACENZA: 2 Regioni sono adiacenti se, sul tabellone, il confine tra loro è una linea continua. Se invece il loro confine è una Muraglia, non sono adiacenti.

IMPORTANTE! Spostare un Funzionario dall'Area Governatori di una Regione all'Area Lavoratori della stessa Regione **NON COSTA** punti di riassegnazione e può essere fatto in qualsiasi momento durante il turno del giocatore, indipendentemente dall'azione eseguita.

RICORDA: L'Area Lavoratori di ogni Regione può ospitare fino a 2 Funzionari.



ESEMPIO: Il giocatore spende:

- ▶ 1 punto di riassegnazione per spostare 1 Funzionario rosso dall'Area Lavoratori della Regione 2 all'Area Governatori della stessa Regione e
- ▶ 2 punti di riassegnazione per spostare 1 Funzionario bianco dall'Area Governatori della Regione 3 all'Area Governatori della Regione 5.





INSEDIARE 1 GOVERNATORE

Inseidiare un Governatore indica che un giocatore ha il pieno controllo politico in una provincia. Inseidiare un Governatore in una provincia aumenta la stabilità nell'intera Regione e il livello di Malcontento diminuirà.

Il giocatore deve insediare 1 Governatore in una singola Regione.

Il giocatore dichiara in quale Regione intende insediare il Governatore, poi:

1. Deve rimuovere **1 Funzionario di ciascun colore** (1 rosso + 1 bianco + 1 grigio) dall'Area Governatori di quella stessa Regione della sua plancia; i funzionari rimossi tornano nella riserva del giocatore.
2. Deve prendere **1 Governatore dalla sua riserva e piazzarlo sul tabellone in quella stessa Regione**. Lo mette su uno spazio bonus libero a sua scelta e riceve **immediatamente il bonus** indicato (vedete sotto); se non ci sono più spazi liberi, lo pone nella Regione vicino agli spazi quadrati (in questo caso, non ottiene alcun bonus). Non vi è alcun limite al numero di Governatori (dello stesso o di diversi giocatori) che può essere presente in ogni Regione.

RICORDA: Nella riserva del giocatore i Governatori sono volutamente limitati. Se tutti i Governatori di un giocatore sono già sul tabellone, il giocatore non può eseguire questa azione.

3. Se sulla plancia del giocatore, sulla linea di Malcontento di quella Regione, c'è un cubetto nero, il giocatore **azzera il livello di Malcontento di quella Regione** rimuovendo il cubetto nero, che torna nella sua riserva. Se la linea del Malcontento è vuota, si salta questo passaggio.



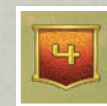
BONUS DISPONIBILI



Il giocatore **può** spendere **immediatamente** 4 punti di riassegnazione, seguendo le regole abituali.



Il giocatore **può** prendere **immediatamente** 1 Funzionario a sua scelta dalla sua riserva e piazzarlo sulla sua plancia nell'Area Governatori di una Regione a sua scelta.



Il giocatore guadagna **immediatamente** 4 PV.

NOTA: Alla **fine della partita**, le Regioni saranno valutate una alla volta e saranno assegnati PV a chi avrà la maggioranza dei Governatori in ciascuna Regione. Vedete pagina 14.



ASSUMERE LAVORATORI

Migliaia di contadini dovettero lasciare i loro campi per prendere parte alla costruzione della Grande Muraglia e dei maestosi palazzi che l'imperatore fece costruire in suo onore. Questo aumentò il malcontento tra la popolazione.

Il giocatore deve assumere 1 o 2 Lavoratori in una singola Regione.

Il giocatore dichiara in quale Regione intende assumere, quindi:

1. **Per ogni Funzionario posizionato nell'Area Lavoratori** di quella Regione (a prescindere dal loro colore), egli deve **prendere 1 Lavoratore** dalla riserva generale e posizionarlo sulla sua plancia nell'Area Lavoratori della stessa Regione. Nell'Area Lavoratori di ciascuna Regione possono essere presenti al massimo 2 Funzionari; di conseguenza, il giocatore può assumere fino a 2 Lavoratori. Se non ci sono Funzionari nell'Area Lavoratori di una Regione, il giocatore non può assumere Lavoratori in quella Regione. Non vi è alcun limite al numero di Lavoratori che può essere presente in ogni Area Lavoratori.

RICORDA: Spostare un Funzionario dall'Area Governatori di una Regione all'Area Lavoratori della stessa Regione **NON COSTA** punti di riassegnazione e può essere fatto in qualsiasi momento durante il turno del giocatore, indipendentemente dall'azione eseguita. L'Area Lavoratori di ogni Regione può ospitare fino a 2 Funzionari.

2. Indipendentemente dal numero di Lavoratori che prende, il giocatore **deve aumentare di 1 il livello di Malcontento** in quella stessa Regione.

RICORDA: Il giocatore non può fare azioni che porterebbero il Malcontento oltre il massimo livello consentito in quella Regione. Quindi, se in una Regione il cubo nero è già nello spazio più a destra, il giocatore non può assumere Lavoratori in quella Regione.

ESEMPIO: Il giocatore sposta 2 funzionari (1 rosso e 1 grigio) dall'Area Governatori della Regione 3 all'Area Lavoratori della stessa Regione.

Egli poi assume Lavoratori nella Regione 3. Essendo presenti 2 Funzionari nell'Area Lavoratori, prende 2 Lavoratori. Poi aumenta di 1 il livello di Malcontento nella Regione 3.





Costruire 1 Palazzo

Il giocatore deve costruire 1 Palazzo in 1 Regione.

Il giocatore dichiara in quale Regione intende costruire il Palazzo, poi:

1. Deve rimuovere dalla propria plancia 2 Lavoratori di **quella** Regione più 1 Lavoratore di una Regione diversa a sua scelta; i Lavoratori rimossi tornano nella riserva generale.
2. Deve prendere 1 Palazzo dalla sua riserva e piazzarlo sul tabellone in uno spazio vuoto di quella Regione (ci sono 4 spazi disponibili in una partita a 4 giocatori, 3 in una partita a 3 giocatori, 2 in una partita a 2). In ogni spazio può stare un solo 1 Palazzo. Se non ci sono più spazi disponibili nella Regione, non è possibile costruire un Palazzo in quella Regione. Un giocatore può avere più di 1 Palazzo nella stessa Regione.
RICORDA: nella riserva del giocatore i Palazzi sono volutamente limitati. Se tutti i Palazzi di un giocatore sono già sul tabellone, il giocatore non può eseguire questa azione.
3. Se possibile, **prende un segnalino Unificazione di valore 3** a sua scelta dal tabellone. Se non ci sono segnalini Unificazione di valore 3 sul tabellone, si salta questo passaggio.
4. **Guadagna tanti PV quante sono le carte (da 0 a 15) poste sulla sua plancia** (a prescindere dal loro colore o Regione).



IMPORTANTE! Se in una Regione della sua plancia, il cubetto nero è posto nello spazio sopra a questo simbolo o nello spazio più a destra della Linea del Malcontento, il giocatore non può costruire Palazzi in quella Regione.



ESEMPIO: Il giocatore costruisce 1 Palazzo nella Regione 4. Rimuove 2 Lavoratori dalla Regione 4 e 1 da un'altra Regione a sua scelta. Sceglie la Regione 5. Non ci sono segnalini Unificazione di valore 3 sul tabellone, così non prende niente. Ha 6 carte sopra la sua plancia, così guadagna 6 PV.



Costruire 1 Muraglia

Ci sono 3 siti Muraglia identificati da questi simboli. Ogni sito ha 2 sezioni, ciascuna delle quali è associata ad un tassello Muraglia.



Il giocatore deve costruire 1 Muraglia in 1 di queste sezioni.

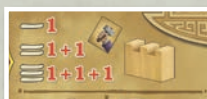
Il giocatore dichiara in quale sezione intende costruire la Muraglia, poi:

1. Deve prendere 1 Muraglia dalla sua riserva e piazzarla sul tabellone in uno spazio vuoto a sua scelta di quella sezione. Ogni sezione ha 3 spazi. In ogni spazio può stare 1 sola Muraglia. **Un giocatore non può avere più di 1 Muraglia nella stessa sezione.** Se non ci sono più spazi disponibili, non è possibile costruire una Muraglia in quella sezione.



RICORDA: nella riserva del giocatore le Muraglie sono volutamente limitate. Se tutte le Muraglie di un giocatore sono già sul tabellone, il giocatore non può eseguire questa azione.

2. Deve rimuovere dalla propria plancia giocatore 1, 2 o 3 Lavoratori (in base al numero di barrette raffigurate nello spazio dove ha messo la sua Muraglia); i Lavoratori rimossi tornano nella riserva generale.



Se deve rimuovere 2 o 3 Lavoratori, questi devono provenire tutti da Regioni diverse.

NOTA: Le muraglie non sono collegate ad alcuna Regione, perciò il giocatore può scegliere da quali Regioni prendere i Lavoratori (purché provengano da Regioni diverse).



NOTA: Alla fine della partita, il giocatore guadagnerà PV in base alla posizione della sua Muraglia (gli spazi con più barrette danno più punti) e a quanto sono soddisfatti i criteri indicati sui tasselli associati (vedete pagina 16 per i dettagli).

ATTIVAZIONE DELLE ABILITÀ DELLE CARTE

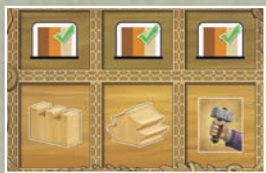
Come detto prima, qualsiasi Azione di Corte può essere fatta con qualsiasi carta (indipendentemente dal suo colore, numero o abilità).

Tuttavia, **in base al numero di attivazione della carta giocata, dopo** aver eseguito l’Azione di Corte scelta, il giocatore **può** anche **attivare le abilità di una o più carte** sulla sua plancia giocatore, se presenti.

Il giocatore può decidere l’ordine di attivazione. L’abilità è raffigurata nella parte superiore della carta. Attivare un’abilità permette al giocatore di ottenere il bonus raffigurato sul lato destro dell’abilità (vedete pagina 15).

L’attivazione un’abilità richiede 2 condizioni:

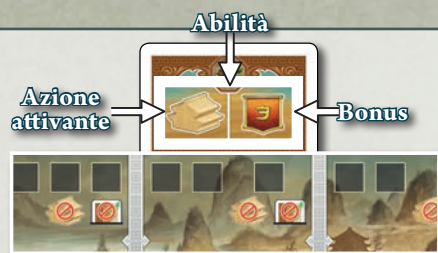
- ▶ La carta giocata (cioè quella appena messa in cima alla pila nell’Area della Corte) ha il numero appropriato di attivazione (vedete sotto); e
- ▶ Il giocatore esegue l’Azione di Corte attivante (raffigurata sul lato sinistro dell’abilità).



Per attivare le abilità relative alle Azioni “Costruire 1 Muraglia”, “Costruire 1 Palazzo”, o “Assumere Lavoratori”, la carta giocata (cioè quella appena giocata in cima alla pila nell’Area della Corte) deve avere un numero di attivazione **PIÙ ALTO** rispetto a quello della carta immediatamente sotto ad essa.



Per attivare le abilità relative alle Azioni “Reclutare 1 Funzionario” o “Insediare 1 Governatore”, la carta giocata (cioè quella appena giocata in cima alla pila nell’Area della Corte) deve avere un numero di attivazione **PIÙ BASSO** rispetto a quello della carta immediatamente sotto ad essa.



ESEMPIO: Per attivare l’abilità di questa carta, il numero di attivazione della carta giocata deve essere **PIÙ ALTO** del numero della carta sotto ad essa **E** il giocatore deve giocare l’Azione di Corte “Costruisci 1 Palazzo”. Se lo fa, guadagna 3 PV.



ATTENZIONE!

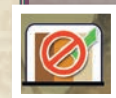
- Il **colore** e l’**abilità** della carta giocata con l’Azione di Corte sono sempre **irrilevanti**.
- Il numero di attivazione della carta giocata con l’Azione di Corte è rilevante solo per l’attivazione delle abilità delle carte giocate sulla plancia, ma non influisce sulla possibilità di eseguire le 6 Azioni di Corte a scelta del giocatore (ogni Azione di Corte può essere eseguita con qualsiasi carta). Quindi, il giocatore può, per esempio, eseguire l’azione “Insediare 1 Governatore” giocando una carta con un numero più alto di quello della carta sotto ad essa. Egli compie l’azione, come al solito, ma non attiva nessuna delle abilità delle sue carte.
- Se il giocatore compie una certa Azione di Corte e non ha nessuna carta con abilità relative a quell’azione, il suo turno finisce semplicemente dopo aver eseguito l’Azione di Corte.

NOTA: Se la carta è la prima ad essere giocata nell’Area della Corte, il giocatore può decidere il valore del numero iniziale (la X raffigurata sullo spazio).

NOTA: L’azione “Riassegnare Funzionari” non attiva alcuna abilità delle carte.

IMPORTANTE! Se, in una Regione della sua plancia giocatore, il cubetto nero si trova nello spazio più a destra della Linea del Malcontento, il giocatore non può attivare le carte di quella Regione.

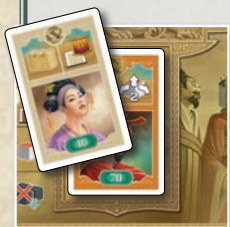
RICORDA: Se il cubetto nero in una Regione si trova nello spazio più a destra della Linea del Malcontento, il giocatore non può nemmeno Costruire Palazzi in quella Regione (vedete pagina 10).



ESEMPIO: Il giocatore dichiara di voler eseguire l’Azione di Corte “Insediare 1 Governatore”. Il numero di attivazione della carta giocata è 40. Il numero di attivazione della carta sotto è 70.

Esegue l’azione “Insediare 1 Governatore” come al solito **E**, dal momento che la carta giocata ha un numero di attivazione più basso rispetto a quello della carta sotto ad essa, può anche attivare tutte le abilità delle sue carte relative all’azione “Insediare 1 Governatore”.

Non può però attivare la carta nella Regione 4, perché in quella Regione il cubetto nero è sullo spazio più a destra della Linea del Malcontento.



FASE 3: RICOMPENSE PER L'UNIFICAZIONE

Quando tutti i giocatori hanno giocato tutte le loro 6 carte, la Fase 2 finisce e comincia la fase delle Ricompense per l'Unificazione. A partire dalla Scrittura (Avorio), proseguendo con la Moneta (Arancione) e concludendo con le Leggi (Marrone), viene assegnata una ricompensa al giocatore che maggiormente ha contribuito all'unificazione nei suoi diversi aspetti (vale a dire a colui con il maggior numero di segnalini Unificazione di quel colore).



Le Ricompense sono indicate sul tabellone nell'Area delle Ricompense e saranno assegnate secondo:

- ◇ L'aspetto (per ogni aspetto, le ricompense sono indicate nella riga corrispondente), e
- ◇ Il round (le ricompense per il primo round, sono indicate nella 1° colonna da sinistra, le ricompense per il secondo round nella 2° colonna e così via).



Ciascun giocatore somma i valori dei propri Segnalini Unificazione Scrittura (ottagoni Avorio).

RICORDA: gli ottagoni bassi valgono 1 ciascuno, gli ottagoni alti valgono 3 ciascuno.

Per poter reclamare la ricompensa, il giocatore deve avere almeno 1 segnalino Unificazione di quel colore. Se nessun giocatore ha segnalini di quel colore, la relativa Ricompensa non sarà assegnata.

Il giocatore con il valore più alto di segnalini Unificazione relativi alla Scrittura deve ora dichiarare se vuole accettare la ricompensa o passare (in caso di parità, vedete "Spareggio" di seguito). Nota: Per poter accettare, il giocatore deve essere effettivamente in grado di prendere la piena ricompensa.

- ▶ Se accetta la ricompensa, il giocatore **deve** restituire tutti i suoi ottagoni Avorio (quelli di valore 1 tornano nella riserva generale, quello di valore 3 sul tabellone) e **deve** prendere la ricompensa. Poi muove il suo dischetto dalla sua attuale posizione alla colonna del round in corso, nello spazio della ricompensa appena accettata.



- ▶ Se passa (perché non può o non vuole accettare la ricompensa), tiene tutti i suoi ottagoni, non prende alcuna ricompensa e non muove il suo dischetto.

ESEMPIO: 1° Round

Rosso ha il maggior numero di segnalini Scrittura. Accetta la ricompensa e muove il suo dischetto nello spazio corrispondente

- ▶ Dopo che il giocatore ha passato, il giocatore con il secondo valore più alto di ottagoni Avorio può scegliere se accettare la ricompensa o passare. Si continua così fintanto che la ricompensa non sia stata assegnata o tutti i giocatori non abbiano passato.



Dopodiché, si segue la stessa procedura per la Moneta (Arancione) e le Leggi (Marrone).

NOTA: Un giocatore può guadagnare più di una ricompensa nello stesso round. In questo caso, muove il suo dischetto nello spazio dell'ultima ricompensa accettata.

Colonna del
1° Round

Linea delle
Ricompense



SPAREGGIO:

In caso di parità, l'ordine di spareggio è il seguente:

- ▶ Dischetti sulla Linea delle Ricompense – dall'alto verso il basso, poi
- ▶ Dischetti nella colonna del Round in corso – dall'alto verso il basso.

ESEMPIO: l'attuale ordine di spareggio è **Blu, Giallo, Rosso, Viola.**

NUOVO 1° GIOCATORE:

Dopo che tutti i 3 aspetti sono stati controllati, **tutti i dischetti ritornano sulla Linea delle Ricompense secondo l'attuale ordine di spareggio.** Il giocatore con il dischetto nello spazio più in alto sarà il 1° giocatore nel prossimo round.

ESEMPIO: **Blu** è il nuovo 1° Giocatore.



NOTA: Alla fine della partita, ogni aspetto dell'Unificazione sarà valutato uno alla volta. Per ogni aspetto, verranno assegnati PV a chi avrà la maggioranza di segnalini Unificazione di quel colore. Vedete pagina 14.

RICOMPENSE DISPONIBILI:



Il giocatore prende 1 Funzionario a sua scelta dalla sua riserva e lo mette sulla sua plancia, nell'Area Governatori della Regione indicata nello spazio.



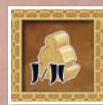
Il giocatore prende 2 Funzionari rossi dalla sua riserva e li mette sulla sua plancia nell'Area Governatori della Regione indicata nello spazio.



Il giocatore prende 2 Funzionari grigi dalla sua riserva e li mette sulla sua plancia nell'Area Governatori della Regione indicata nello spazio.



Il giocatore prende 2 Lavoratori dalla riserva generale e li mette sulla sua plancia nell'Area Lavoratori della Regione indicata nello spazio (indipendentemente dal fatto che vi siano o meno dei Funzionari). Il livello di Malcontento non aumenta.



Il giocatore insedia 1 Governatore. Egli non rimuove i Funzionari. I Governatori assegnati nei Round 3 e 4 devono essere messi sul tabellone in una delle due Regioni indicate nello spazio, a scelta del giocatore; il governatore assegnato nel Round 5 è messo in una Regione a scelta del giocatore.



Il giocatore costruisce 1 Muraglia. Il giocatore non deve rimuovere Lavoratori.



Il giocatore costruisce 1 Palazzo. Il giocatore non deve rimuovere Lavoratori. Nota: Non prende il segnalino Unificazione di valore 3.

NOTA: Per il resto valgono ancora tutte le altre regole.



Dal round 1° al 4°: dopo la Fase 3, spostate il segnalino segnaround di 1 spazio verso destra per indicare il numero del round che sta per iniziare e poi iniziate il prossimo round.

5° round: dopo la Fase 3, il gioco finisce (vedete pagina 14).

INCARICHI: *L'imperatore vuole che in determinate Regioni siano costruiti Palazzi e siano insediati Governatori e che procedano i lavori alla Grande Muraglia in specifici siti.*

A destra del tabellone ci sono 2 sezioni di Incarichi. Ogni sezione ha 1 incarico relativo alle Muraglie, 1 relativo ai Palazzi e 1 relativo ai Governatori.

Ciascun tassello ha da 2 a 4 simboli (o di una Regione o di un sito Muraglia). Per portare a termine l'incarico, il giocatore deve avere **almeno 1 elemento** (Governatore, Palazzo o Muraglia) **sul tabellone in ciascuno dei luoghi indicati dai simboli.**

ESEMPIO:

Per portare a termine questo incarico, il giocatore deve avere almeno 2 muraglie nel sito Turchese (1 per ogni sezione) e 1 Muraglia nel sito Oro.

ESEMPIO: *Per portare a termine questo incarico, il giocatore deve avere almeno 1 Palazzo nella Regione 1, 1 Palazzo nella Regione 2 e 1 Palazzo nella Regione 5.*

Alla fine del suo turno (oltre all'azione giocata) o dopo aver accettato una Ricompensa per l'Unificazione, il giocatore può dichiarare di aver portato a termine 1 o più Incarichi.

Per ogni incarico portato a termine, piazza uno dei suoi dischetti nel primo posto disponibile (da sinistra verso destra) dello spazio relativo a quell'Incarico.

Ciascun posto è riservato a 1 solo dischetto. Il giocatore non può avere più di 1 dischetto per Incarico. Una volta posizionati, i dischetti non possono essere spostati o rimossi.

NOTA: i tasselli riportano il requisito minimo (vale a dire che il giocatore può avere, nelle Regioni o nei siti delle Muraglie, più elementi di quelli richiesti dal tassello).

NOTA: A volte un giocatore può dimenticare di dichiarare di aver portato a termine un Incarico. In questo caso, può dichiararlo nei turni successivi (indipendentemente dall'azione eseguita o dalla Ricompensa presa).

NOTA: **Alla fine della partita**, il giocatore guadagnerà PV in funzione dei dischetti che ha in ciascuna sezione. Vedete pagina 14.



Fine del Gioco

Dopo il 5° round, la partita finisce. Il giocatore riceve PV per:

1. La maggioranza di Governatori in ciascuna Regione

Ogni Regione è valutata una alla volta.



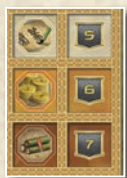
Per ogni Regione vengono assegnati PV a chi in essa ha la maggioranza dei Governatori.

Il giocatore con il maggior numero di Governatori della Regione guadagnerà 9 PV più 3 PV per ciascuno dei suoi Governatori presenti in quella Regione. In caso di parità, i punti saranno divisi (arrotondati per difetto) fra i giocatori in parità.

ESEMPIO: Regione 1: **Rosso** ha 2 Governatori e **Blu** ne ha 1. **Rosso** guadagna 15 PV: (9PV + 3PV + 3PV).

ESEMPIO: Regione 4: **Rosso** ha 1 Governatore, **Giallo** ne ha 1 e **Viola** 1. Ciascun di loro guadagna 4 PV: (9PV + 3PV) / 3.

2. La maggioranza di segnalini Unificazione per ciascuno dei 3 aspetti



Il giocatore che ha il maggior numero di segnalini Scrittura guadagnerà 5 PV, il giocatore che ha il maggior numero di segnalini Moneta guadagnerà 6 PV e il giocatore che ha il maggior numero di segnalini Legge guadagnerà 7 PV.

I giocatori non muovono i loro dischetti. In caso di parità, il giocatore con il dischetto più in alto sulla Linea delle Ricompense è il vincitore.

Il giocatore che avrà accumulato più PV sarà il vincitore.

In caso di parità, si aggiudica la vittoria il giocatore che ha il proprio dischetto più in alto sulla Linea delle Ricompense.

VARIANTI Ciascuna variante può essere usata indipendentemente.

Fase 1 - Pescare Le Carte: dal 1° al 4° round: da ciascun mazzo, ogni giocatore pesca 3 carte, ne prende in mano 2 a sua scelta e scarta la terza coperta. Tutte le carte scartate vengono mescolate insieme e poste a faccia in giù in fondo al mazzo corrispondente. 5° round: Ogni giocatore pesca 2 carte da ogni mazzo e le prende in mano.

Uno degli aspetti più importanti a cui dovrete prestare attenzione è l'equilibrio tra le carte che giocate sulla vostra plancia giocatore e le carte giocate sul tabellone.

Più carte giocate sulla vostra plancia, più "potenti" potrebbero essere le Azioni di Corte quando le farete, ma, allo stesso tempo, avrete meno carte da giocare sul tabellone per eseguire effettivamente le Azioni di Corte e attivare le abilità.

Soprattutto per la prima partita, vi consigliamo nel primo turno di giocare 3 o 4 carte sulla vostra plancia giocatore prima di iniziare a eseguire le Azioni di Corte.

Inoltre, se prevedete di attivare determinate abilità con una certa Azione di Corte, dovrete prestare attenzione ai colori delle carte che i vostri avversari hanno ancora in mano.

Ad esempio, se prevedete di attivare le abilità relative all'azione "Costruire 1 Palazzo", può essere utile tenere in mano carte con numeri alti, invece di giocarle sulla vostra plancia, soprattutto se i vostri avversari hanno ancora carte

3. I suoi dischetti nelle sezioni degli Incarichi

Per ogni sezione, il giocatore controllerà se ha 1, 2 o 3 dischetti. Poi guadagnerà PV come segue:

- ▶ i PV indicati sotto al suo dischetto, se ha 1 solo dischetto in quella sezione;
- ▶ 2 volte i PV indicati sotto ai suoi dischetti, se ha 2 dischetti in quella sezione;
- ▶ 3 volte i PV indicati sotto ai suoi dischetti, se ha 3 dischetti in quella sezione.



ESEMPIO: Sezione superiore: **Blu** ha 1 dischetto nel posto 5 PV dell'Incarico relativo ai Governatori e 1 dischetto nel posto 2 PV dell'Incarico relativo alla Muraglia.

Sezione inferiore: ha 1 dischetto nel posto 3 PV dell'Incarico relativo ai Governatori.

Guadagna un totale di 17 PV: 14 PV per i suoi dischetti nella sezione superiore (5 PV + 2 PV) × 2 più 3 PV per il suo dischetto nella parte inferiore.

4. Le sue Muraglie sul tabellone (vedete pagina 16).



SUGGERIMENTI

Marroni in mano.

Ovviamente dovrete cercare di attivare le abilità tutte le volte che potrete, ma cercate di non rimanere bloccati dall'idea che ciò sia indispensabile per vincere. A volte è più utile eseguire l'Azione di Corte in quel momento (ad esempio per costruire un Palazzo o una Muraglia prima che tutti gli spazi siano occupati), anche senza attivare le abilità corrispondenti, piuttosto che perdere tempo per attivarle.

È inoltre importante considerare le condizioni richieste dagli Incarichi, perché potrebbero essere una guida strategica molto utile al momento di decidere dove costruire le vostre Muraglie e i vostri Palazzi o dove insediare i vostri Governatori.

Più dischetti avrete in una sezione, più PV guadagnerete; quindi quando dovrete decidere quali Incarichi portare a termine, vi suggeriamo di concentrarvi su una sezione alla volta.

ABILITÀ DELLE CARTE - BONUS

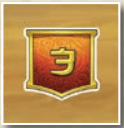
L'abilità di ciascuna carta è attivata da una specifica Azione di Corte (raffigurata sul lato sinistro) e dà un bonus (raffigurato a destra) quando attivata (vedete pagina 11). Il giocatore può scegliere l'ordine di attivazione.



Il giocatore può prendere un segnalino Unificazione di valore 1 a scelta dalla riserva generale. Se nella riserva generale non ci sono più segnalini Unificazione di valore 1, il giocatore guadagna 1 PV.



Il giocatore può spendere fino a 2 punti di riassegnazione, seguendo le regole abituali.



Il giocatore guadagna i PV indicati (2 o 3 a seconda della carta).



Il giocatore può prendere 1 Lavoratore dalla riserva generale e posizionarlo sulla sua plancia giocatore, nell'Area Lavoratori della stessa Regione della carta. Il livello di Malcontento non aumenta.



Il giocatore guadagna tanti PV quante sono le carte del colore indicato (Avorio, Arancione, Marrone) poste sopra la sua plancia (a prescindere dalla Regione).

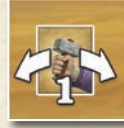
Il giocatore guadagna i PV indicati (2 o 3 a seconda della carta).



Il giocatore può diminuire di 1 il livello di Malcontento in una Regione a sua scelta. Muove il cubetto nero di 1 spazio verso sinistra (o lo rimette nella sua riserva qualora il cubetto fosse già nello spazio più a sinistra).



Il giocatore può diminuire di 1 il livello di Malcontento nella stessa Regione della carta. Muove il cubetto nero di 1 spazio verso sinistra (o lo rimette nella sua riserva qualora il cubetto fosse già nello spazio più a sinistra).



Il giocatore può muovere 1 Lavoratore dall'Area Lavoratori di una Regione a sua scelta, all'Area Lavoratori di una Regione adiacente.



Il giocatore può prendere 1 Funzionario del colore indicato (rosso, grigio o bianco) dalla sua riserva

e metterlo sulla sua plancia, nell'Area Governatori della stessa Regione della carta.

ABILITÀ DEL LATO B DELLE PLANCE GIOCATORE



Quando il giocatore fa l'Azione di Corte "Assumere Lavoratori", assume 1 Lavoratore

aggiuntiva nella stessa Regione. Può quindi spendere 1 punto di riassegnazione, seguendo le regole abituali. **RICORDA:** Al fine di assumere Lavoratori in una Regione, ci deve essere almeno 1 Funzionario nell'Area Lavoratori di quella Regione. Dopo che il giocatore ha fatto l'Azione di Corte "Insediare 1 Governatore", può muovere 1 Lavoratore dall'Area Lavoratori di una Regione a sua scelta all'Area Lavoratori di una Regione adiacente.



Dopo che il giocatore ha fatto l'Azione di Corte "Costruire una Muraglia" o "Reclutare 1 Funzionario", può prendere 1 segnalino Unificazione di valore 1 a sua scelta dalla riserva generale.

Se nella riserva generale non ci sono più segnalini Unificazione di valore 1, il giocatore guadagna 1 PV.



Dopo che il giocatore ha fatto le Azione di Corte "Riassegnare funzionari" o "Costruire 1 Muraglia", può diminuire di 1 il livello di Malcontento in una Regione a sua scelta per prendere 1 Lavoratore dalla riserva generale e metterlo nell'Area Lavoratori della stessa Regione. Egli non può prendere il Lavoratore in una Regione senza diminuire il livello di Malcontento in quella Regione.



Dopo che il giocatore ha fatto l'Azione di Corte "Reclutare 1 Funzionario", può spendere fino a 2 punti di riassegnazione, seguendo le regole abituali. Dopo che il giocatore ha fatto l'Azione di Corte "Insediare 1 Governatore", può muovere uno dei suoi Governatori sul tabellone (compreso quello appena insediato) da una Regione a sua scelta a una Regione adiacente. Lo posiziona vicino agli spazi quadrati. Il Governatore appena spostato non prende alcun bonus e non permette al giocatore di diminuire il livello di Malcontento nella Regione in cui si è spostato. Muovere il Governatore non ha alcun effetto sugli incarichi già portati a termine (quindi il giocatore non muove né rimuove i suoi dischetti posizionati nell'Area Incarichi).

NOTA: Le abilità della plancia giocatore sono sempre attive (indipendentemente dal numero di attivazione della carta giocata). Il giocatore può scegliere l'ordine di attivazione tra l'abilità della sua plancia e le abilità, se ci sono, delle carte sulla sua plancia.

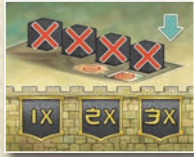
TASSELLI MURAGLIA

Sul tabellone, ciascuna sezione della Muraglia è associata ad un Tassello Muraglia. Ogni giocatore guadagnerà PV alla fine della partita in base alla posizione di ciascuna delle sue Muraglie (vale a dire se si trova nello spazio da 1 barretta, 2 barrette o 3 barrette), a quanto siano soddisfatti i criteri indicati sul Tassello Muraglia associato.

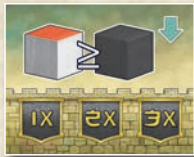
La parte inferiore di ogni Tassello Muraglia mostra 3 livelli di PV. Il giocatore guadagna i PV indicati a sinistra, al centro o a destra, rispettivamente, se la sua Muraglia è nello spazio da 1 barretta, 2 barrette o 3 barrette della sezione associata.



In funzione della posizione della sua Muraglia, il giocatore riceve:



1, 2 o 3 PV per ciascuna Regione della sua plancia in cui la Linea di Malcontento è vuota.



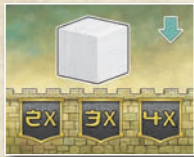
1, 2 o 3 PV per ciascuna Regione della sua plancia in cui il numero totale dei Funzionari (nell'Area Governatori e Lavoratori) è uguale o maggiore al livello di Malcontento.



2, 3 o 4 PV per ciascuna Regione della sua plancia in cui c'è almeno 1 Funzionario grigio (nell'Area Governatori e/o Lavoratori).



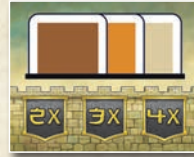
2, 3 o 4 PV per ciascuna Regione della sua plancia in cui c'è almeno 1 Funzionario rosso (nell'Area Governatori e/o Lavoratori).



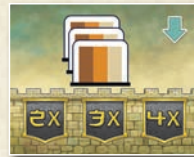
2, 3 o 4 PV per ciascuna Regione della sua plancia in cui c'è almeno 1 Funzionario bianco (nell'Area Governatori e/o Lavoratori).



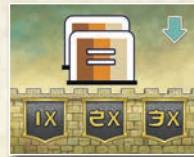
5, 10 o 15 PV meno la somma dei livelli di Malcontento conteggiati in tutte le Regioni della sua plancia. Nota: può succedere che il giocatore riceva punti negativi.



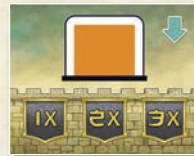
2, 3 o 4 PV per ogni gruppo di 3 carte di diverso colore presenti sopra la sua plancia (indipendentemente dalla Regione).



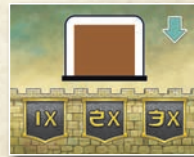
2, 3 o 4 PV per ogni Regione della sua plancia in cui sono presenti 3 carte (indipendentemente dal loro colore).



1, 2 o 3 PV per ogni Regione della sua plancia in cui sono presenti almeno 2 carte dello stesso colore.



1, 2 o 3 PV per ogni Regione della sua plancia in cui è presente almeno 1 carta Arancione.



1, 2 o 3 PV per ogni Regione della sua plancia in cui è presente almeno 1 carta Marrone.



1, 2 o 3 PV per ogni Regione della sua plancia in cui è presente almeno 1 carta Avorio.

Autori: Marco Canetta e Stefania Niccolini

Illustrazioni e grafica: Mariano Iannelli

Revisione regolamento:

Nathan Morse, Paul Grogan, Victoria Strickland, Oliver Brooks.

"Grazie a Mariano e Veronica per il grandissimo lavoro fatto e per la loro amicizia. Collaborare con loro è stata una splendida esperienza.

Grazie a nostro figlio Iacopo da cui è partita la prima scintilla di questo gioco e che ci ha aiutato nello sviluppo. Grazie a nostra figlia Alessandra per la pazienza nei playtest (è dura sopportare dei genitori così agguerriti che non ti lasciano vincere).

Un enorme grazie inoltre ad Amedeo Abbamondi e alla ludoteca Club 63, a Irene Randazzo e Marco Riccomini, a Valentina Mameli e Mirco Veschi, ad Andrea Buonamini, a Lucrezia Romano e a Damiano Bianchi. Grazie infine a tutti coloro che hanno giocato con noi le varie versioni del nostro gioco." Marco Canetta e Stefania Niccolini

I nostri ringraziamenti vanno anche a: Anton Katzer, Jannis Kiesewalter,

Stephan Steinmetz, Kristina Meyer, Matthias Nagy, Andrea Bree-Nagy, Rik Königsmann, Steffi Balzerkiewicz, Christian Baumert, Friedrich Jakobs, Paul Grogan, Oliver Brooks e a tutti gli altri playtesters per il loro grande supporto e i loro preziosi suggerimenti.



Distribuito in Italia da:
Ghenos S.n.c. di Genovese Alfredo & C.
Via Montegani 6
20141 Milano, Italia
www.ghenosgames.com



© 2014 What's Your Game GmbH
All rights reserved by What's Your Game GmbH