

Tempus

Un gioco di Martin Wallace

Per 3-5 Giocatori, da 14 anni in su

Benvenuti nel mondo di Tempus!

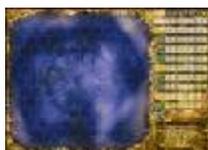
E' l'alba del mondo per il genere umano. I popoli vivono organizzati in tribù sparse in tutto il continente, abitando in capanne e cacciando per sopravvivere. Tuttavia, la scintilla della civilizzazione si è accesa, ed il popolo di Tempus muoverà i suoi primi passi in quello che diventerà il mondo moderno.

Tempus ricrea la storia del mondo, dall'invenzione della scrittura alla conquista dei cieli. Il gioco è diviso in ere, ed alla fine di ogni era ci sarà una nuova conquista tecnologica, come l'agricoltura o la stampa. Quale civiltà farà il prossimo balzo evolutivo dipende da chi ha sviluppato il maggior numero di progressi durante il turno. Ogni era porta un miglioramento, come una maggiore salute per i popoli, o la capacità di muoversi a distanze sempre maggiori. Nessuna civiltà rimarrà indietro troppo a lungo, ma nonostante tutto è sempre una buona idea espandersi velocemente.

Descrizione di Tempus

I giocatori creano l'isola di Tempus posizionando le tessere Mappa negli esagoni di mare. Ogni giocatore inizia con una piccola civiltà costituita da 3 pedine popolazione e prova ad espandersi nell'isola, passando da un'era alla successiva. Ogni era si divide in un numero di round azioni nei quali il giocatore può spostarsi, avere figli, avere un'idea, costruire una città o combattere. Con il passare delle ere, l'efficacia di un'azione sarà maggiore, infatti, le azioni delle ere avanzate, sono più potenti. Alla fine di ogni era sono calcolati i Punti Progresso determinando quale civiltà compirà il prossimo balzo evolutivo. Alcuni Punti Progresso sono assegnati in premio a chi ha pedine popolazione nel tipo di terreno corrispondente al terreno della Nuova Era. I giocatori che non riescono ad entrare in una era, automaticamente avanzeranno di era nel turno successivo. Lo scopo è di avere, alla fine del gioco, il maggior numero di Punti Vittoria, che si ottengono controllando gli esagoni, possedendo città e sviluppando la tecnologia del volo.

Contenuto:



1 Tabellone



12 Tessere Mappa



5 Set di Tessere Città
8 Pezzi in ogni set
(3 da 2, 3 da 3 e 2 da 4)



5 set di Pedine Popolazione
16 Pedine per Giocatore



5 Set di Tessere Azione,
6 Per ogni Giocatore



5 Cubi Era, 1 per Giocatore



54 carte Idea



5 Schede Giocatore



1 Segnalino Primo Giocatore



© 2005, Warfrog Games
sous licence par Pro Ludo, GmbH



Ludibay



Une traduction française réalisée
pour Ludibay - <http://www.ludibay.net>
par LudiGaume - <http://www.ludigaume.net>

ELEMENTI DEL GIOCO

La Tabella delle Ere

La Tabella delle Ere è composta di righe e da colonne. Questa tabella serve per indicare l'avanzamento dei progressi di ogni giocatore, così come gli effetti di ogni azione che un giocatore può effettuare.

L'icona sopra ogni colonna rappresenta, in qualche modo, l'insieme delle azioni che un giocatore può eseguire. Queste azioni sono indicate in dettaglio alla fine di questo manuale di istruzioni, e sono:

Movimento, Distanza, Bambini, Limite Accumulo, Movimento Navale, Idee, Azioni

Alla sinistra del Tabellone c'è la Colonna dei Progressi. Ogni riquadro rappresenta un'era ed ha un'icona che rappresenta l'avanzamento tecnologico proprio di quella era.

I progressi sono:

Scrittura

Agricoltura

Città'

Strade

Commercio

Navigazione

Stampa

Industria

Treni

Volo

In questa sezione sono posizionati i Cubi Era, e spostati durante la partita. In aggiunta alle icone, i riquadri nella Colonna Progresso, hanno uno sfondo che rappresenta un tipo di terreno (sono solo 4 dei 5 terreni presenti sulle tessere Mappa, in quanto le montagne non ci sono). Una descrizione completa delle Ere si trova alla fine di questo manuale. Il significato del tipo di terreno è descritto nella Sezione Progresso di questo manuale.

Tessere Città'

Ogni giocatore ha 8 Tessere Città' (3 da 2, 3 da 3 e 2 da 4). Il numero indicato su ogni città' rappresenta il costo (in pedine popolazione) per costruire la città' e rappresenta anche il valore della città' in Punti Vittoria, ed il valore difensivo della città' durante i combattimenti.



Icona	1	1	1	2	N	15	3
Stadt	1	1	1	2	N	15	3
Landwirtschaft	1	1	2	2	N	15	3
Straßenbau	1	1	2	3	N	16	4
Städtebau	1	2	2	3	N	15	4
Handel	2	2	2	3	N	16	4
Seefahrt	2	2	2	3	J	15	5
Bücherei	2	2	2	3	J	17	5
Industrie	2	2	2	4	J	17	6
Erzbergbau	3	5	2	4	J	17	6
Luftfahrt							

Ad esempio: Se un giocatore ha il proprio cubo Era nella Era della Scrittura della Colonna Progresso, si guarda la riga corrispondente per vedere cosa può fare se sceglie una delle cinque azioni disponibili (descritto in dettaglio nelle regole).

Questo giocatore può eseguire 3 azioni nel suo turno (riceve 3 tessere Azione)

Se il giocatore sceglie l'azione "AVERE UN'IDEA", pesca 2 Carte Idea per azione e ha un limite di 5 carte in mano.

Il giocatore non può eseguire l'azione "MOVIMENTO IN MARE"

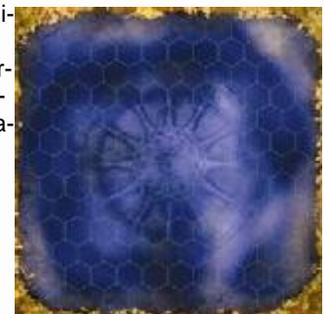
Il giocatore ha un limite di 2 Pedine per Esagono.

Se il giocatore sceglie l'azione "AVERE FIGLI" avrà 1 figlio

Se il giocatore sceglie l'azione "MUOVERSI" potrà muovere 1 pedina di 1 Esagono

Il Mare di Tempus

Questo è il posto dove i giocatori posizioneranno la Mappa. Le tessere Mappa servono per costruire il Mondo di Tempus. Le tessere devono essere posizionate all'interno dell'area del mare e non possono in alcun modo essere posizionate, anche parzialmente, al di fuori di esso.



Sezione Idee

È dove vengono messe le Carte Idea durante il gioco.



Scheda del giocatore

La scheda del giocatore è composta da 4 sezioni distinte. In alto c'è la sezione delle Azioni. Il primo riquadro, denominato "Azioni", è dove potete mettere le vostre Tessere Azione all'inizio del turno. Gli altri cinque riquadri sono dove metterete le Tessere Azioni utilizzate per eseguire una azione durante il turno.

Al di sotto, si trovano le definizioni di ogni icona presente sulla parte delle colonne della Tabella delle Ere che si trova sul Tabellone.



La parte in basso a sx, contiene la descrizione delle 10 icone della Colonna Progresso.

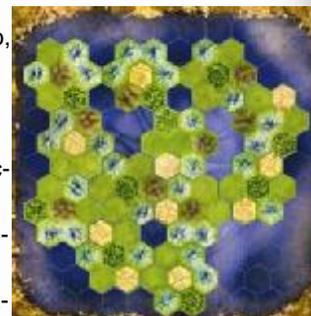
La parte in basso a dx, contiene una descrizione delle 9 Carte Idea.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Ogni giocatore prende le proprie 8 Tessere Città, le 16 pedine popolazione, 6 tessere azione, 1 Cubo Era (del colore di propria scelta) ed 1 Scheda del Giocatore.
2. Il primo giocatore all'inizio del gioco è il giocatore che di recente ha avuto una grande idea o sceglietelo a caso, e consegnateli il segnalino Primo Giocatore.
3. Ogni giocatore mette il proprio Cubo Era nel riquadro Era di Partenza [Starting Era], (il riquadro più in alto nella colonna Progresso) e mette le proprie prime 3 Tessere azione nel riquadro "Azioni" della propria Scheda.

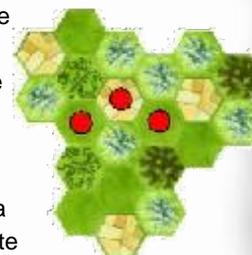


4. Mescolate le tessere Mappa e mettetele a faccia in giù impilandole a fianco del Tabellone. Seguendo l'ordine di gioco, (iniziando dal primo giocatore e proseguendo in senso orario), ogni giocatore prende una tessera Mappa e la posiziona a faccia in su nel Mare di Tempus.



La prima tessera può essere posizionata ovunque, tutte le altre devono essere posizionate adiacenti ad un'altra tessera (non si possono avere isole separate). È possibile che si formino dei laghi, ad esempio una zona blu completamente circondata da esagoni terreno. Se ci sono 3 giocatori, posizionate solo 8 tessere; se sono 4, posizionate solo 10 tessere; se sono 5, posizionate tutte le 12 tessere. Se un giocatore non ha spazi validi dove posizionare la tessera, allora le restanti tessere non sono più piazzate.

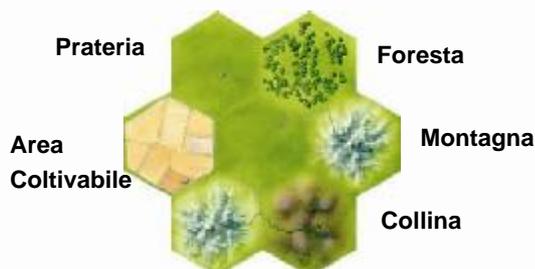
5. Seguendo l'ordine di gioco piazzate 3 pedine popolazione in qualunque punto della mappa, per costituire la vostra civiltà. Le pedine devono essere posizionate sulla terra e devono essere adiacenti. Un giocatore può mettere più di una pedina in un esagono, tenendo presente che c'è un limite massimo di accumulo di 2 pedine per esagono all'inizio del gioco, come riportato sulla tabella delle Ere.



6. Mescolate il mazzo delle carte Idea e mettetela nell'apposita sezione Carte Idea sotto la Tabella delle Ere.

Tessere Mappa

Queste 12 tessere servono per costruire il mondo di Tempus. Le 12 tessere sono ognuna diversa dall'altra e sono composte da una combinazione di cinque diversi tipi di terreno come nel seguente esempio:



Carte Idea

Ogni Carta Idea è costituita da più parti che servono a diversi scopi in Tempus. L'abilità della carta è rappresentata dall'immagine e da una breve descrizione. Ogni Abilità è descritta alla fine di questo manuale di istruzioni. Un altro elemento è lo sfondo dell'immagine che indica il tipo di terreno della carta. Questo terreno di sfondo serve in diversi momenti del gioco (attacco, difesa e progressi), come indicato nell'apposita sezione di questo regolamento.



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Ogni turno in Tempus è chiamato Era. Ogni Era è composta dalle seguenti 4 Fasi:

1. **Prendere le Tessere Azione**
2. **Utilizzare le Tessere Azione ed eseguire Azioni**
3. **Progressi**
4. **Fine dell'Era**

1. Prendere le Tessere Azione



Ogni giocatore prende il numero di Tessere Azione indicato dalla Colonna Azioni dell'Indicatore di Era nella riga in cui si trova il proprio Cubo Era. Queste Tessere Azione sono posizionate nel riquadro "Azioni" della Scheda del Giocatore.

Esempio: Il Cubo Era di John's si trova nell'era delle Città e tutti gli altri cubi Era si trovano nell'Era dell'Agricoltura. John prende 4 Tessere Azione e tutti gli altri prendono 3 Tessere Azione come indicato nelle corrispondenti righe.

2. Utilizzare le Tessere Azione ed Eseguire le Azioni

Questa fase si divide in più round. In ogni round, iniziando dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore utilizza una Tessera Azione. Si posiziona la Tessera nel riquadro corrispondente sulla propria Scheda del Giocatore, quindi si esegue l'azione scelta. Giocatori diversi, nel corso del round, possono eseguire la stessa azione. La stessa azione può essere eseguita più volte da un giocatore durante lo stesso turno. Un Giocatore può:

- Muovere i popoli
- Avere figli
- Combattere
- Avere un'Idea
- Costruire una Città



Muovere i popoli

Ci sono tre diversi tipi di movimenti nel gioco: Movimento terrestre, navigazione dei Laghi, Navigazione in Mare. Tenete presente che la carta Trasporto [Transportation] può essere utilizzata per qualunque tipo di movimento, come descritto alla fine di questo manuale.

Movimento Terrestre

La Tabella delle Ere indica il numero di pedine che possono essere mosse (colonna 1) ed il numero massimo di spazi (è possibile muoversi anche meno) che possono percorrere (colonna 2). Solo le pedine possono essere mosse; le Tessere Città non possono essere mai spostate. Le pedine non possono mai muoversi in un esagono dove c'è una Città e non possono nemmeno essere mosse in un esagono su cui ci sono già pedine avversarie. Se la capacità di movimento di un giocatore è più di un esagono, allora le pedine del giocatore possono attraversare le proprie città, ma non possono attraversare le città avversarie. Il limite di accumulo non può essere superato alla fine del movimento (a meno che non sia giocata una carta Strutture Sanitarie [Sanitation]). Il numero massimo di Pedine accumulate su un esagono è indicato sulla Tabella delle Ere. Le Pedine possono essere mosse solo su esagoni di terra (anche montagna).

Una pedina può essere mossa una volta sola durante ogni singola azione.

Navigazione dei Laghi:

In base al piazzamento delle tessere Mappa, si possono formare delle aree chiamate Laghi. Si considera lago un'area blu completamente circondata da esagoni di terreno. Fin dall'inizio del gioco tutti i giocatori possono navigare sui laghi. Navigare su un lago vuol dire che una pedina su un esagono terreno, vicina ad un esagono del lago, può spostarsi su QUALSIASI altro esagono terreno adiacente agli esagoni del lago. **Navigare su un lago consuma tutto il movimento della pedina.** Una pedina con movimento 2, non può navigare su un lago e muoversi. Per la navigazione dei laghi, si applicano le stesse regole del movimento di terra.



Navigazione in Mare:

L'Indicatore di Ere mostra se un giocatore può utilizzare il navigare sul mare oppure no. Se un giocatore è in grado di navigare in mare, vuol dire che una pedina su esagono terreno, vicina ad un mare, può spostarsi su un QUALSIASI esagono terreno adiacente agli esagoni del mare. **Navigare in mare consuma tutto il movimento della pedina.** Ricordate che Tempus è un'isola e quindi è sempre possibile muoversi in mare anche per i terreni vicini alle estremità del Tabellone. Per la navigazione in mare, si applicano le stesse regole del movimento Terrestre.

Esempio: la Pedina rossa può muoversi di 2 esagoni. Può muoversi in qualunque esagono indicato dal check rosso. Dopo il movimento, non può muoversi nuovamente per questa azione. Nota che può utilizzare la navigazione del lago per spostarsi su qualunque altro esagono adiacente al lago, ma dopo deve fermarsi.



Anche la Pedina blu ha un movimento di 2 esagoni. Può muoversi in qualunque esagono indicato dal check blu. Nota che non può utilizzare la navigazione del lago. Può comunque attraversare la propria città. Se la città fosse stata di un altro giocatore, non avrebbe potuto attraversarla.

AVERE DEI FIGLI



La Tabella delle Ere indica quante nuove Pedine possono essere piazzate sulla mappa se un giocatore decide di Avere dei Figli.

- I Bambini possono nascere solo negli esagoni Prateria che contengono almeno una delle proprie pedine.
- In ogni esagono può nascere un solo Bambino.
- Non si può superare il limite di accumulo, quando posizionate le nuove pedine (Bambini) a meno che non giochiate la carta [Sanitation].
- La scorta delle pedine è limitata, quando un giocatore termina la scorta non può piazzarne più.

Quindi un giocatore che controlla un solo esagono Prateria può soltanto aggiungere una sola nuova pedina, anche se la Tabella delle Ere indica che può piazzare un totale di 2.



COMBATTERE

Il Combattimento in Tempus è molto semplice:

- Solo il giocatore attivo può iniziare un combattimento.
- Il giocatore attivo da un singolo esagono che contiene 1 o più delle proprie pedine, può attaccare un singolo esagono adiacente che contiene 1 o più pedine avversarie, oppure una città avversaria.
- Non si può attaccare (o utilizzare la carta [Religion]) un avversario le cui pedine occupano 3 o meno esagoni sulla mappa (le città non sono conteggiate in questo limite).
- L'attaccante dichiara quale esagono attacca e da quale esagono parte l'attacco.
- L'attaccante e il difensore possono scegliere di giocare una o più Carte Idea per migliorare il proprio attacco e la propria difesa.

L'attaccante decide per primo se desidera giocare delle carte. Può scegliere quante carte vuole giocare (anche nessuna) dalla propria mano e le mette **a faccia in giù** di fronte a sé. Poi il difensore decide quante carte vuole giocare (anche nessuna) dalla propria mano e le mette **a faccia in su** di fronte a sé. A questo punto, l'attaccante, mostra le carte che ha giocato.

Ogni combattente calcola il proprio Punteggio di Combattimento per vedere chi vince la Battaglia.

- Ogni singola pedina (in attacco o difesa) vale 1 Punto
- Una città attaccata vale tanti punti quanto è il valore della città stessa.
- Ogni carta Idea il cui sfondo è uguale al terreno del difensore vale 1 Punto.
- In aggiunta ogni Carta [Weapon] giocata, vale 1 Punto.
- Ogni Carta [Fortification] giocata dal Difensore vale 2 Punti.

Se il giocatore attivo sta attaccando una città, il difensore deve dichiarare, prima che qualsiasi carta sia giocata, di che tipo di terreno è la città (in questo modo si determina quali Carte Idea danno Punti in questo combattimento).

Il giocatore con il Punteggio maggiore vince la battaglia. In caso di pareggio, l'attaccante perde sempre.

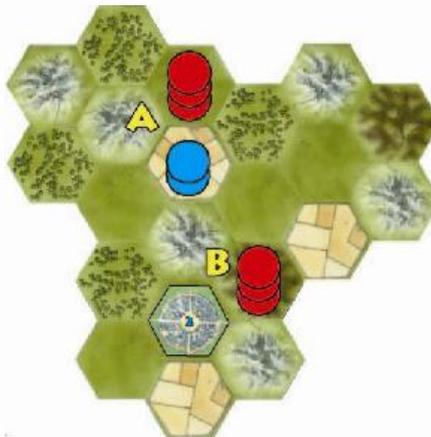
Se il difensore perde, deve, rimuovere tutte le pedine o la città dall'esagono e li mette nelle proprie scorte. L'attaccante può spostare quante pedine vuole (tutte, nessuna o un numero a scelta) dall'esagono di attacco all'esagono di difesa.

Se l'attaccante perde, l'attaccante rimuove 1 sola pedina dall'esagono di attacco e lo mette nelle proprie scorte.

Tutte le Carte Idea giocate nel combattimento sono messe in un mazzo degli Scarti.

RICORDA: È possibile effettuare attacchi anche quando le forze attaccate sono superiori a quelle dell'attaccante. (L'attaccante ha 2 pedine su un esagono ed attacca un esagono da 4)

ESEMPIO: Nel combattimento 'A' Il Rosso ha 3 pedine e decide di attaccare il Blu con 2 pedine. Il Rosso decide per primo di giocare eventuali Carte Idea. Il Rosso gioca 2 Carte a faccia in giù. Il Blu gioca 1 carta a faccia in su: una carta Fortezza con una Prateria di sfondo. Questo aggiunge al Blu 2 Punti per un totale di 4. Il Rosso scopre le carte giocate, una carta Arma con un'Area Coltivabile di sfondo e una carta Trasporto con una Foresta di sfondo. (Il Rosso ha bluffato giocando una carta in più) queste 2 carte aggiungono 2 Punti (1 per l'Arma e 1 per l'Area Coltivabile). In questo modo il totale del Rosso è 5 e vince.



Il Rosso vince e sposta 2 pedine nell'esagono. Nel combattimento 'B' il Rosso ha 3 pedine ed attacca la Città del Blu che vale 2. Il Blu deve dichiarare che tipo di terreno è la città che si difende e sceglie Foresta. Il Rosso gioca 2 carte a faccia in giù. Il Blu gioca 1 Carta a faccia in su: una Fortezza con una Foresta come sfondo che aggiunge un totale di 3 punti. Il Totale del Blu è di 5. Il Rosso scopre le proprie carte giocate, un'Educazione con una Foresta di sfondo ed un Leader Militare con Area coltivabile di sfondo. La prima carta aggiunge 1 Punto, la seconda non aggiunge niente (bluff sperando di far giocare altre carte all'avversario). Il totale del Rosso è 4. Il Blu vince, quindi il Rosso toglie una pedina.

AVERE UN'IDEA



La Tabella delle Ere indica due numeri. Il primo è il numero di Carte Idea che un giocatore pesca quando decide di avere un'Idea. Il secondo numero è il numero massimo di carte che un giocatore può avere in mano contemporaneamente. Se un giocatore supera questo numero deve scartare immediatamente le carte in eccesso. Se il mazzo delle Carte Idea termina, allora si rimiscola e si forma dagli scarti. Ogni Carta ha un effetto speciale indicato dall'immagine. In aggiunta lo sfondo rappresenta uno dei seguenti 4 tipi di terreno: Praterie, Aree Coltivabili, Colline e Foreste. Le carte Idea possono essere utilizzate in 3 diversi modi. Il primo è utilizzare l'effetto speciale indicato dalla carta. Il secondo è di utilizzare il terreno rappresentato come sfondo della carta, quando si attacca o si difende. Il terzo è quello di utilizzare il terreno rappresentato come sfondo della carta come Bonus durante la fase di Progresso (descritta successivamente).

-Giocare una carta Idea NON è un'azione. E' semplicemente un'integrazione all'esecuzione di un'azione.

-Un giocatore può giocare quante carte Idea desidera nel proprio turno per usare gli effetti speciali (o l'effetto speciale).

-Un giocatore può anche giocare immediatamente una Carta Idea dopo averla pescata con un'azione "Avere un'Idea". Ad esempio è possibile per un giocatore Avere un'Idea e utilizzare subito il Leader Militare che ha appena pescato per fare un attacco gratuito.

-Le carte Idea possono essere giocate solo nel proprio Turno (tranne quando ci si difende contro un attacco).

-Le carte Idea possono essere giocate insieme a qualsiasi altra azione principale. Possono essere giocate prima, durante o alla fine di un'azione. Perciò è possibile per un giocatore che può muovere 2 pedine, di muovere una e giocare la Carta Religione su una pedina adiacente e quindi muovere la nuova pedina appena convertita. Tutti gli effetti speciali delle carte sono descritti in dettaglio alla fine di questo manuale e sulla Scheda del Giocatore.



COSTRUIRE UNA CITTA'



Ad un certo punto del gioco diventerà importante costruire città. Ci sono almeno due buoni motivi, primo si liberano delle pedine per utilizzarle altrove, e secondo si possono aumentare i propri punti Vittoria. Per costruire una città, un giocatore semplicemente rimuove TUTTE le proprie pedine che si trovano su di un esagono rimettendole nella propria scorta, e piazza una tessera Città di valore uguale o inferiore (a propria scelta) al numero delle pedine rimosse dall'esagono. Ad esempio un giocatore rimuove 4 pedine da un esagono e le sostituisce con una città del proprio colore del valore 4, 3 o 2. Se piazzate una città di valore inferiore al numero di pedine rimosse, le pedine in più sono perse e vanno comunque nella scorta.

-Una Città non può essere costruita vicina ad'un'altra Tessera Città

-Una Città non può essere costruita in un esagono di Montagna (grigio) o in mare/Lago (blu).

Nota: dopo che una Città viene costruita non si considera più il tipo di terreno sulla quale è stata costruita. Il terreno della città è dichiarato da chi possiede la città che si difende come precedentemente descritto nella Sezione Combattere e la città vale 1 Punto Progresso come spiegato nella sezione che segue.

Se il Rosso vuole costruire una città, può farlo solo negli esagoni indicati dal check rosso.



...



+



3. Progresso

Il Progresso avviene, quando tutti i giocatori hanno giocato tutte le proprie Tessere Azione. Questo significa che alcuni giocatori potrebbero avere più azioni da fare rispetto ad altri giocatori con l'avanzare del gioco. I giocatori adesso determinano chi progredirà prossima era disponibile della Tabella delle Ere. Questa era da raggiungere è chiamata "Nuova Era".

Prima di tutto: tutti i giocatori che non sono progrediti nel turno precedente alla precedente Nuova Era, automaticamente raggiungono i(l) leader(s) spostando i propri Cubi Era al pari di quello del(dei) giocatore(i) più avanti. Tutti i giocatori, in ordine di gioco, possono giocare tante carte Idea quante desiderano a faccia in giù. Quando tutti i giocatori hanno giocato (oppure non hanno giocato) le carte, i giocatori sommano i propri punti per determinare il loro Punteggio Progresso e quindi chi avanzerà in questo turno.

I Punti Progresso sono calcolati in questo modo:

- Ogni pedina che si trova nel terreno corrispondente a quello della Nuova Era vale 1 Punto Progresso.
- Ogni Carta Idea che come sfondo ha il tipo di terreno corrispondente a quello della Nuova Era vale 1 Punto.
- Ogni Carta Educazione che è stata giocata vale 1 Punto.
- Ogni Città, sulla mappa, di un giocatore, vale 1 Punto.

Il giocatore con il maggior numero di Punti progresso avanzerà alla Nuova Era. Se 2 o più giocatori hanno il punteggio più alto, tutti questi giocatori avanzano alla Nuova Era. Il giocatore che avanza sposta il proprio Cubo Era sulla Nuova Era nella Tabella delle Ere.

Nota: in due casi c'è subito un vantaggio per l'avanzamento di Era. Quando si avanza nell'Era della Scrittura e nell'Era della Stampa. Il primo giocatore (o i primi giocatori) che avanza(n) in una di queste due Nuove Ere prende immediatamente 2 Carte Idea. Gli altri giocatori che avanzeranno nella fase di Progresso successiva, in una di queste 2 Ere, non avranno diritto a questo bonus.

Esempio di Progresso

Il cubo Rosso è nell'era del "Commercio". Il Cubo Blu è nella Era delle "Strade". Prima di tutto, il Blu avanza nel riquadro dell'Era del "Commercio". Adesso i giocatori calcolano i punti per vedere chi avanzerà nella Nuova Era ("Navigazione") L'Era della "Navigazione" ha la Foresta come sfondo. Il Rosso ha Punti Progresso per le sue pedine sugli esagoni Foresta della mappa e ottiene un altro Punto Progresso giocando una Carta con lo sfondo Foresta. Il Blu ha 3 punti Progresso per le sue pedine sugli esagoni Foresta, 1 Punto Progresso per la sua Città e 2 Punti Progresso per le carte che ha giocato (1 per la Carta Educazione e 1 per una carta con lo sfondo Foresta) e quindi ha un totale di 6 Punti Progresso. Dato che tutti e due hanno lo stesso numero di Punti, avanzano entrambi all'Era della Navigazione.



4. Fine dell'Era

Ogni giocatore rimuove le proprie Tessere Azione dalla propria Scheda del giocatore e le mette a fianco di essa. Il Primo Giocatore passa al prossimo giocatore, in senso orario. Inizia un nuovo Turno. Il gioco termina quando uno o più giocatori avanzano nell'Era del Volo.

Vincere Il Gioco

Alla fine del gioco i giocatori verificano chi ha vinto sommando tutti i Punti Vittoria che ognuno ha guadagnato. I Punti vengono calcolati così:

-Ogni Esagono di Terra (non montagna) che contiene una o più pedine vale 1 VP per il giocatore che lo controlla. Tenete presente che il numero di pedine non influenza il valore dei VP dell'esagono.

-Ogni tessera città, vale per il possessore tanti VP quanto è il valore della Città.

Ogni giocatore che è avanzato nell'Era del Volo aggiunge 3 VP al proprio totale. Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria è il vincitore. In caso di pareggio vince il giocatore che è rimasto con il maggior numero di Carte Idea, se c'è ancora pareggio, vince il giocatore con il maggior numero di Città sulla Mappa. Se ancora c'è pareggio, il gioco finisce in pareggio.

Crédits

Auteur: Martin Wallace

Illustrations : Eckehard Freitage, Ron Magin

Règles - Edition Anglaise : Ron Magin & Cathy Doherty

Règles - Edition Allemande : Ferdinand Köther

Règles - Edition Française : LudiGaume



© 2005, Warfrog Games
sous licence par Pro Ludo, GmbH

Ludibay



Une traduction française réalisée
pour Ludibay - <http://www.ludibay.net>
par LudiGaume - <http://www.ludigaume.net>

TABELLA DELLE ERE ICONE E DESCRIZIONE



MOVIMENTO: indica quante pedine si possono spostare se è scelta l'azione Movimento. Nota: Una pedina non può essere spostata più di una volta in una singola azione.



DISTANZA: Indica il numero massimo di esagoni che si possono usare per spostare la pedina.



BAMBINI: indica il numero di nuove pedine che possono essere messe in gioco se è scelta l'azione "Avere Bambini". E' possibile mettere un massimo di nuove pedine per esagono.



LIMITE DI ACCUMULO: indica il numero massimo di pedine che possono stare contemporaneamente su un esagono. Questo limite può essere superato utilizzando la carta St. Sanitarie.



NAVI: Indica se la navigazione in mare è permessa oppure no.



IDÉE: Il primo valore indica il numero di Carte Idea che possono essere pescate, quando è scelta l'azione "Avere un'Idea". Il secondo numero indica il numero massimo di carte che un giocatore può avere in mano contemporaneamente. Se un giocatore supera questo limite, deve scartare immediatamente le carte in più.



AZIONI PER TURNO: indica il numero di Tessere Azione che possono essere prese all'inizio dell'Era.



SCRITTURA: aumenta il numero di carte Idea che possono essere prese. **Bonus:** si possono prendere immediatamente 2 Carte Idea se sei il 1° giocatore che progredisce a questa Era.



AGRICOLTURA: aumenta il numero di Bambini nati da 1 a 2 Segnalini.



CITTA: aumenta il limite di accumulo da 2 a 3 pedine.



STRADE: aumenta il numero di esagoni percorribili da 1 a 2.



COMMERCIO: aumenta il numero di esagoni che possono essere mossi da 1 a 2.



NAVI: permette ai giocatori di usare il movimento sul Mare.



STAMPA: aumenta il numero di carte Idea che possono essere tenuti in mano. **Bonus:** prendi immediatamente 2 Carte Idea se sei il primo giocatore che progredisce a questa Era.



INDUSTRIE: aumenta il limite di Accumulo da 3 a 4.



TRENI: aumenta il numero di segnalini che possono essere mossi fino a 3 e aumenta il movimento a 5 esagoni.



VOLO: aggiungi 3 Punti Vittoria alla fine della partita.

DESCRIZIONE DELLE CARTE IDEA



EDUCATION: Vale 1 Punto Progresso se giocata durante la Fase di Progresso. Lo sfondo della carta che rappresenta un terreno può dare 1 Punto Progresso aggiuntivo.



FORTIFICATIONS: Vale 2 Punti Combattimento quando giocata in difesa di un attacco. Lo sfondo della carta che rappresenta un terreno può dare 1 Punto Combattimento aggiuntivo.



MEDICINE: Potete piazzare una pedina aggiuntiva se scegliete l'azione di "Avere Bambini". Ricordate non potete piazzare più di una pedina per esagono di Prateria.



MILITARY LEADER: potete fare un attacco gratuito durante il vostro turno. L'attacco può essere effettuato prima o dopo avere completato l'azione normale.



TRANSPORTATION: Potete muovere una pedina extra se avete scelto l'azione Movimento. Non potete muovere una pedina due volte utilizzando questa carta.



SANITATION: Potete superare il limite di accumulo in un esagono di una pedina. Potete giocare più di una carta per superare il limite su un singolo esagono o su più esagoni. (per esempio, se giocate 2 carte potete o superare il limite di 2 in un singolo esagono oppure potete superare il limite di 1 su due diversi esagoni). Se in seguito spostate una pedina da questo esagono, allora perdete la capacità di superare il limite di accumulo.



WEAPONS: Vale 1 Punto Combattimento aggiuntivo durante un combattimento, sia in attacco che in difesa. Lo sfondo della carta che rappresenta un terreno può dare 1 Punto Combattimento aggiuntivo.



RELIGION: Spostate una pedina avversaria (non una città) in un esagono vicino ad un esagono sotto il vostro controllo (senza attraversare laghi o mari). A questo punto convertite la pedina in una del vostro colore. Non potete fare questo se non avete più pedine con cui sostituire la pedina avversaria oppure se facendo questo superate il limite di accumulo (senza giocare una carta Strutture Sanitarie).



GOVERNMENT: Cambia la tempificazione delle vostre azioni. Puoi scegliere una delle due seguenti opzioni: utilizzare immediatamente 2 tessere azione e eseguire 2 azioni in questo round oppure scegliere di passare e ritardare tutte le seguenti azioni di 1 round. Tiene questa carta di fronte a te, dopo averla giocata, e scartale alla fine del turno. Se scegli di eseguire 2 azioni in questo round, metti le tessere azione utilizzate sulla tua Scheda del giocatore come sempre. Se scegli di passare, allora metti la tua tessera Azione sulla carta e utilizzala (soltanto) durante il prossimo turno. **Non prendi nessuna e se passi hai solo 1 azione per round. Tutte le azioni ritardate devono essere eseguite nello stesso TURNO; non è possibile utilizzare un'azione ritardata in un turno successivo.**