

Agricoltura

1. Rimuovi un cubetto da tutte le tue tessere non adiacenti ortogonalmente alle tue Tessere Agricoltura.



2. Aggiungi fino a due cubetti su ogni tua Tessera Agricoltura.

Commercio

Su ogni tua Tessera Commercio, aggiungi un cubetto per ogni lato della Tessera Commercio adiacente ortogonalmente a una tessera avversaria o al bordo esterno del piano di gioco.



Guerra

Scegli una tessera di partenza (occupata da cubetti del tuo colore) e una di destinazione (vuota o occupata da avversari).



1. Rimuovi dalla tessera di destinazione tutti i cubetti presenti.

2. Rimuovi altrettanti cubetti dalla tessera di partenza.

3. Se la tessera di destinazione è diversa da quella di partenza, e se la tessera di partenza non è una tessera di Guerra, rimuovi un altro cubetto dalla tessera di partenza.

4. Trasferisci quanti cubetti desideri (minimo 1) dalla tessera di partenza a quella di destinazione.

Occorre sempre completare i 4 punti e arrivare, così, a occupare la tessera sotto attacco.

Con un'azione di guerra si possono condurre quanti attacchi si desiderano.

Cultura

Aggiungi un cubetto su ogni tessera occupata da te o da avversari adiacente ortogonalmente a ogni tua Tessera Cultura.



Politica

Ridistribuisci come credi i cubetti tra le tessere che occupi sull'intero piano di gioco.



Alcuni consigli strategici

Specie durante i primi turni, le tessere di Agricoltura, combinate con l'azione corrispondente, o alcune tessere Commercio in posizioni interessanti, permettono un popolamento particolarmente rapido.

Scegliete attentamente la tessera che vi servirà per il prossimo turno!

Le Ziggurat sono importantissime, ma non vanno costruite appena se ne ha la possibilità, altrimenti si corre il rischio di un blocco troppo rapido della propria civiltà (le tessere su cui sono presenti le Ziggurat non contribuiscono allo sviluppo).

Autore: Paolo Mori - **Artwork:** Mariano Iannelli

Editing: Alessandro Lanuzisi - **Impaginazione:** Michelangelo Vicenti

Un ringraziamento particolare a:

Guido "The Goblin" Ceccarelli, Silvio "SDP" De Fecher e Valerio "Lobo" Salvi, fondatori de La Tana dei Goblin - www.goblins.net e a tutti i membri della Tana.

L'Autore ringrazia altresì la comunità di autori di IDG

www.inventoridigiocchi.it - e i playtester del Gmi.

E-mail: info@whatsyourgame.it - www.whatsyourgame.it

© 2006 Paolo Mori © 2006 What's Your Game? srl



I giocatori guidano le popolazioni della Mezzaluna Fertile verso la civiltà. Vincerà chi saprà dosare saggiamente espansione, agricoltura, sviluppo culturale, commercio, politica e saprà costruire le proprie ziggurat al momento giusto.

Materiale di gioco

- 40 Tessere Civiltà, fronte-retro (4 tessere per ogni tipo di combinazione);
- 5 Ziggurat;
- 80 cubetti in 4 colori (20 per ogni giocatore);
- 1 segnalino primo giocatore;
- il presente regolamento.

Adesivo →



Preparazione

1. Mescolate le Tessere Civiltà e disponetele casualmente su una griglia di 6x6: fate attenzione affinché due tessere adiacenti non risultino identiche, ovvero sia con la stessa immagine rivolta verso l'alto. Ogni giocatore poi prende a caso una tessera fra quelle che rimangono (in 3 giocatori, ne avanzerà una: va piazzata accanto alla mappa di gioco e sarà "scambiabile" durante la partita).

2. Assegnate casualmente al giocatore iniziale il segnalino primo giocatore: a partire da lui e proseguendo in senso orario, ogni giocatore a turno piazza un cubetto del proprio colore su una tessera **non occupata** del piano di gioco. Si effettuano così tre giri di piazzamento, in cui i cubetti **possono essere piazzati o su una tessera già occupata dal giocatore stesso o su una tessera adiacente**.

3. Ora, ogni giocatore a turno può sostituire la tessera in proprio possesso con una qualsiasi del piano di gioco non occupata da cubetti. La tessera che aveva verrà piazzata al posto di quella appena scelta.

Svolgimento del gioco

A partire dal giocatore iniziale e proseguendo in senso orario, il turno di ciascun giocatore è composto da queste due fasi:

1. Effettuare zero, una o entrambe le azioni rappresentate sulla Tessera Civiltà in proprio possesso;

oppure: Costruzione Ziggurat

2. Sostituire la tessera in questione con una presente sul piano di gioco e non occupata da nessun cubetto.

Capacità delle tessere

In nessun momento del gioco una tessera può essere occupata da più di cinque cubetti!

Effettuare le azioni

Le Tessere Civiltà rappresentano sia componenti del piano di gioco in grado di dare vantaggi territoriali, sia gli strumenti per compiere le azioni della propria civiltà. In particolare, ogni tessera è una combinazione di due azioni differenti, una sul fronte e una sul retro della stessa (l'azione presente sul retro è anche indicata dall'icona più piccola in basso, sul fronte della tessera stessa).

All'inizio del proprio turno, il giocatore decide se effettuare le azioni presenti sulla propria tessera. Può decidere di effettuarne zero, solo una o entrambe. Gli effetti delle differenti azioni sono descritti alla fine del presente regolamento.

Se il giocatore non vuole o non può compiere una delle due azioni, egli ha diritto a un'azione "sostitutiva", che consiste nel piazzare un cubetto del proprio colore su una tessera del piano di gioco già occupata dalla propria civiltà.

Se il giocatore non vuole o non può utilizzare nessuna delle due azioni presenti sulla propria tessera, egli ha due alternative "sostitutive": o decide di piazzare due cubetti su tessere da lui già occupate, oppure un solo cubetto su una tessera ancora libera, in qualsiasi posizione sul piano di gioco.

Costruzione Ziggurat

Una Ziggurat può essere costruita su una Tessera Civiltà che contenga 5 cubetti del giocatore, e ogni giocatore può costruire al massimo 2 Ziggurat nel proprio

turno. Nel caso scelga di costruire la o le Ziggurat, egli non potrà compiere le azioni raffigurate sulla Tessera Civiltà (nemmeno quelle sostitutive). Per costruire Ziggurat, il giocatore toglie tutti i cubetti dalla/dalle tessere, pone sulla/sulle tessere stesse una Ziggurat e su ognuna di essa piazza un cubetto del proprio colore per indicarne il possesso. Le tessere occupate da una Ziggurat sono considerate "immutabili" per il resto della partita. Esse non possono essere occupate da nessun altro cubetto di giocatori avversari e non subiscono più gli effetti delle azioni, né vi contribuiscono.

Sostituire la tessera

Dopo avere compiuto le azioni della propria tessera, o le azioni sostitutive, oppure la costruzione della/delle Ziggurat, il giocatore deve sostituire la tessera in proprio possesso con un'altra libera sul piano di gioco (cioè non occupata da alcun cubetto, né proprio né di un altro giocatore). La nuova tessera deve essere differente da quella appena utilizzata. La tessera può essere piazzata sul piano di gioco su una qualsiasi delle due facce, a scelta del giocatore. Le tessere in possesso dei giocatori devono essere visibili a tutti.

Le immagini presenti sulla tessera appena presa rappresentano le azioni che il giocatore potrà svolgere nel turno successivo.

Attenzione!

Se un giocatore si trova a iniziare il proprio turno senza più nessun cubetto sul piano di gioco, può riprendere la partita piazzando 3 cubetti su una qualsiasi tessera libera e sostituendo la propria tessera con un'altra non occupata; Poi, il turno passa immediatamente al giocatore successivo.

Fine del gioco

Il gioco termina in una delle due seguenti situazioni:

Non appena un giocatore si trova nella condizione di non potere effettuare, al termine del proprio turno, un cambio di tessera valido;

oppure:

Quando viene edificata la quinta Ziggurat; non importa a quali giocatori appartengano le cinque Ziggurat. In questo caso, il gioco prosegue fino al giocatore che sta alla destra di quello che ha il segnalino del primo giocatore.

Vincitore

Quando termina la partita, i giocatori calcolano i propri punti vittoria. I punti

si ottengono costituendo delle "serie" con le proprie tessere. Una serie è un gruppo di tessere tra loro differenti (ossia che differiscono per l'immagine mostrata sulla faccia superiore), per un massimo di 5 tessere.

I giocatori raccolgono quindi dal piano di gioco tutte le tessere occupate dai propri cubetti, facendo attenzione a non mutare la faccia girata verso l'alto. A queste tessere si aggiunge l'ultima tessera scelta dai giocatori per effettuare le azioni. La faccia superiore di questa tessera può essere scelta liberamente! Le Tessere Ziggurat contano come tessere "jolly", e aggiungono un elemento in più alle serie. Si può usare al massimo una Ziggurat su ogni serie; ogni serie, quindi, può essere composta al massimo da 6 Tessere Civiltà. Le serie costituite con le tessere danno punti a seconda delle loro dimensioni, in base al seguente schema:

Numero di tessere	1	2	3	4	5	△	
Punti vittoria	VP	1	3	6	10	15	21

Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore.

Esempio: un giocatore termina il gioco con 3 Tessere Agricoltura, 2 Commercio, 2 Guerra, 1 Politica e 1 Cultura, più una Ziggurat. In più ha in mano una Tessera Guerra/Politica. Suddividendoli in serie, ottiene una serie completa (comprensiva delle 5 tipologie di tessere), una serie da 4 (Agricoltura, Commercio, Guerra, a cui si aggiunge la Politica della tessera in mano) e una da 1 (solo Agricoltura). Aggiunge la Ziggurat alla prima serie, che raggiunge i sei elementi; ciò gli garantisce il vantaggio maggiore. I punti risultanti sono dunque 21+10+1=32.

