

AGE *of* EMPIRES[®]



THE AGE OF DISCOVERY



AGE of EMPIRES[®]

THE AGE OF DISCOVERY

Disegnato e Creato da Glenn Drover
Ispirato al gioco per PC "Age of Empires III" pubblicato da Microsoft ed Ensemble Studios
Sotto licenza di Microsoft ed Ensemble Studios

Dedico questo gioco a mio figlio Ethan.

© 2007 Glenn Drover e Tropical Games
Age of Empires, Ensemble Studios, ed il Microsoft Game Studios logo
sono marchi registrati di Microsoft Corporation negli United States
e/o altri paesi, e sono utilizzati sotto licenza di Microsoft.

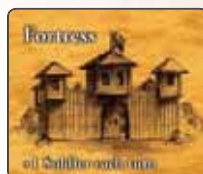
Introduzione

E' la fine del XV secolo ed una nuova era sta nascendo. Mentre sono alla ricerca di una nuova via per le Indie, gli esploratori europei scoprono una nuova terra. I primi rapporti parlano di strani popoli, creature esotiche, e ricchezze favolose. Capitani ed avventurieri accorrono in massa a queste nuove terre in cerca di oro. Ben presto sono seguiti da coloni, soldati, mercanti, e missionari, tutti in cerca di ricchezze di ogni tipo. Iniziano a sorgere le prime colonie, e presto inizia anche la competizione tra le grandi nazioni europee. Prendi il ruolo di una delle potenze coloniali europee ed installa i tuoi possedimenti nel Nuovo Mondo. In quanto leader della tua nazione, hai a disposizione molti modi per raggiungere la vittoria: Scoprendo e colonizzando nuove terre; acquistando merci e costruendo la tua economia; sviluppando nuove tecnologie ed infrastrutture nel tuo paese natale; costruendo la tua flotta mercantile per dominare le vie commerciali; e costruendo il tuo esercito per difendere quello che è tuo di diritto!

Il trionfatore avrà gloria e ricchezza, mentre il perdente diverrà una nota a fondo pagina dei libri di storia. E' un'era di scoperte, è l'era degli Imperi!

I. Componenti

Mappa di gioco. La mappa dei continenti Nord e Sud America sulla sinistra della mappa, è separata in 9 regioni. Ogni regione ha una merce abbinata ad essa (ad esempio il Perù ha l'argento). Sulla parte destra della mappa ci sono i box Evento. Durante la partita, i giocatori piazzeranno i loro coloni in questi box per eseguire differenti azioni.



Edifici Capitale. Ogni edificio capitale ha indicato sul retro della tessera un'era (I, II o III). Quella indicata è l'era durante la quale l'edificio è disponibile. Gli edifici capitale danno al giocatore che li possiede bonus speciali (come i coloni, gli specialisti, oro, o punti vittoria)



x 30

Coloni. (30 in ogni colore: rosso, giallo, verde, blu ed arancione) I coloni sono le unità base nel gioco. Essi vengono piazzati nei Box Eventi durante il turno per rivendicare lo spazio ed effettuare l'azione descritta nel box evento.

x 5



x 5



x 10



x 10



Specialisti. (Capitano 5 per colore, Mercante 5 per colore, Missionario 10 per colore, Soldato 10 per colore) Gli specialisti hanno le stesse stesse funzioni dei coloni, ma in più hanno abilità extra uniche.

x 10



Navi Mercantili. (10 miniature di Caravelle) Una nave viene usata come segna turno, ed una per indicare gli spazi non disponibili sulla banchina dei coloni [colonist dock]. Le altre 8 navi rappresentano le rotte marittime commerciali, e possono essere combinate con le merci per formare "set" che generano entrate.



\$1

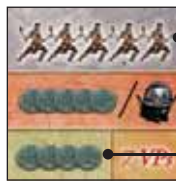
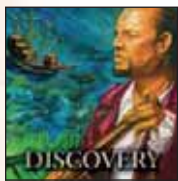


\$10

Monete. 50 monete d'argento "Pezzi da Otto" (ogni moneta d'argento vale 1 dollaro spagnolo), 40 monete d'oro "doblóni" (ogni moneta d'oro vale 10 dollari spagnoli).



Merci (oro x 5, argento x 6, bestiame x 3, cocco x 3, pesce x 3, zucchero x 6, pelli x 4, caffè x 4, tabacco x 5, riso x 3, indaco x 4). Le merci sono usate per rappresentare il commercio effettuato da ogni impero coloniale. Il numero sulla pedina indica la quantità di ogni merce presente nel gioco.

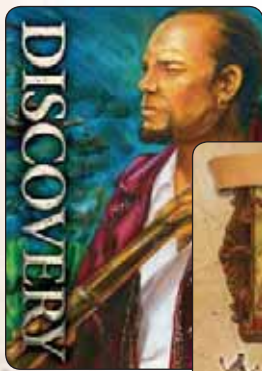


Nativi Americani

Extra Conquistatore
Saccheggio

Saccheggio

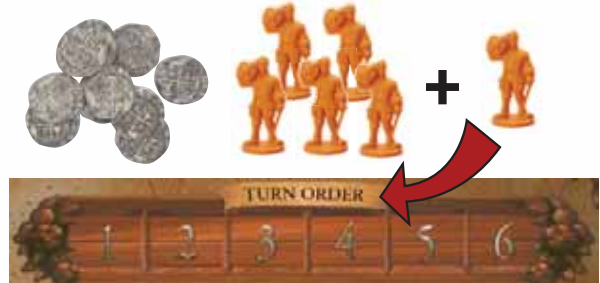
Pedine Scoperta (16 pedine in cartoncino). Queste sono usate per determinare il pericolo e la ricompensa per aver scoperto ogni regione.



Mazzo Scoperte (16 carte). Queste sono usate dopo che tutte le regioni sul tabellone sono state rivelate. Esse rappresentano le scoperte oltre ogni colonia.

II. Preparazione/Inizio della partita

Giocatori: Ogni giocatore sceglie un colore e mette i pezzi di quel colore vicino a se (la "riserva" di pezzi). Ogni giocatore prende 10 dollari spagnoli (10 monete d'argento oppure 1 moneta d'oro), e cinque coloni base per iniziare. Un colono extra di ogni giocatore è piazzato (a caso) nell'area "Ordine di Turno", all'inizio della partita (vedere: *Ordine di partenza iniziale*, sotto).



Il tabellone: In ogni regione (eccetto i caraibi) piazzare a caso e coperto una Pedina Scoperta. La regione dei caraibi è disponibile per la colonizzazione dall'inizio della partita, quindi non è necessaria una Pedina Scoperta. Inoltre, mettere una merce scoperta in ogni regione. Le merci da posizionare per ogni regione sono indicate sul tabellone; per esempio il Perù avrà un argento come merce piazzata nella sua regione, ad ogni inizio di partita

Edifici capitale: Separare gli edifici capitale in tre epoche (come indicato dalle icone I, II e III sul retro delle tessere edifici capitale), e metterli coperti in tre pile (una pila per epoca). Pescare a caso cinque edifici capitale di epoca I e metterli scoperti in alto sul tabellone.

Merci: Mettere le merci rimaste, coperte vicino al tabellone e mescolarle insieme. Pescare a caso quattro merci dalla pila delle pedine merci non selezionate, e metterle scoperte accanto al box evento *Merci [Trading Goods]* sul tabellone.

Nave mercantile: Mettere una nave mercantile nel box spedizione navi mercantili [Merchant Shipping].

Banchina coloni: Nella banchina coloni gli spazi disponibili sono limitati durante la partita (il numero di spazi disponibili è pari al doppio dei giocatori meno uno [giocatori x2 -1]). Mettere una nave mercantile sul primo spazio non utilizzato della banchina coloni per indicare quali spazi non sono disponibili. Per esempio in una partita con 5 giocatori, dovrebbero essere disponibili 9 spazi, quindi gli spazi 10, 11 e 12 dovrebbero essere bloccati. Gli spazi X e Y sono lasciati aperti, e sono disponibili solo al giocatore che possiede l'edificio capitale speciale relativo.

Ordine iniziale di partenza: Un colono per colore dei giocatori viene piazzato in un ordine casuale per determinare l'ordine di turno per l'inizio della partita. Il primo giocatore non riceve monete extra, il secondo giocatore riceve \$1 extra (in aggiunta ai \$10 con i quali ha iniziato), il terzo giocatore riceve \$2 extra, il quarto giocatore riceve \$3 extra, e così via.

III. Svolgimento della partita

Panoramica di gioco

L'Epoca delle Scoperte è un gioco per 2 - 5 giocatori, nel quale i giocatori controllano il destino di una delle maggiori potenze coloniali dopo la scoperta del nuovo mondo da parte di Cristoforo Colombo. Ogni nazione cercherà di fare scoperte ed esplorare nuove regioni nel nuovo mondo, colonizzare e dominare queste regioni, costruire la loro economia coloniale e vie commerciali, ed usare la nuova ricchezza per creare una nuova era di prosperità nel loro paese natale.

Le nazioni sono:

Rosso: Inghilterra

Blu: Francia

Giallo: Spagna

Verde: Portogallo

Arancione: Olanda

Durante la partita, i giocatori effettueranno i turni piazzando i loro coloni e/o specialisti nei box Eventi. Una volta che tutti i giocatori hanno piazzato i loro coloni e specialisti, i box Eventi saranno risolti uno alla volta dall'alto verso il basso. Quando viene eseguito un box Evento, ogni colono o specialista su di uno spazio in un box Evento, esegue l'azione appropriata per quel box.

Nota storica: Questo piazzamento ed esecuzione, rappresenta l'installazione del popolo di una nazione, le risorse e la formulazione di una strategia coloniale.

Fasi del Turno

La partita è composta da 8 turni. I turni 1-3 sono dell'epoca I, i turni 4-6 sono dell'epoca II, ed i turni 7-8 dell'epoca III.

In ogni turno, i giocatori eseguiranno i seguenti passi:

A. **Piazzamento coloni/specialisti:** Nell'ordine di turno (l'ordine indicato nel box *ordine di turno*), i giocatori piazzano uno dei loro coloni o specialisti disponibile in uno dei box evento sulla destra del tabellone.

a. **Box Evento - Iniziativa, banchina coloni, edifici capitale e Guerra:** I coloni e gli specialisti devono essere piazzati da sinistra a destra, iniziando a riempire dal primo spazio disponibile a sinistra. 1° 2°



b. **Box Evento - Spedizione mercantili e Scoperte:** Piazzare i coloni in un punto qualsiasi all'interno di quest'area.

c. **Box Evento - Specialisti:** Piazzare un colonizzatore nello spazio dello specialista in particolare che si desidera. Ogni turno sono disponibili un totale di 5 specialisti (ce n'è 1 di ogni specializzazione in più, se un giocatore lo desidera può pagare cinque monete d'oro per formare uno specialista di un tipo qualsiasi).



Il giocatore ha scelto di mettere un colonizzatore nello spazio Mercante, e riceverà un Mercante extra per usarlo nel prossimo turno.

I colonizzatori e gli specialisti sono piazzati allo stesso modo, finché tutti i giocatori non li hanno piazzati tutti. I giocatori non possono conservare colonizzatori o specialisti per il prossimo round.

Nota: Alcuni giocatori possono avere più colonizzatori e specialisti di altri a causa di edifici capitale e specialisti acquisiti dal box specialisti nel turno precedente. Questi extra colonizzatori vanno piazzati nell'ordine di turno con gli altri cinque colonizzatori iniziali, finché non ne rimane nessuno.

B. **Risoluzione:** Ogni box Evento è risolto uno alla volta, dall'alto verso il basso (Primo *Iniziativa*, Secondo *Banchina colonizzatori*, terzo *Merci*, poi *Spedizione mercantile*, *Edifici capitale*, *Scoperta*, *Specialisti*, ed infine *Guerra*, secondo le regole speciali per ogni box [vedere *Box Eventi*, sotto]). Dopo che ognuno dei box: *Merci*, *Spedizione mercantile*, *Edifici capitale*, *Specialisti* e *Guerra* sono stati risolti, rimuovere tutti i colonizzatori e specialisti da questi box e restituirli ai giocatori proprietari, che li posizioneranno nella loro riserva.

Eccezione: Colonizzatori e specialisti non sono rimossi dal box Scoperta, eccetto quando sono inviati in spedizioni di scoperta.

Dopo che tutti i box Eventi sono stati risolti, i giocatori ricevono i seguenti benefici:

C. **Entrate:** I giocatori ricevono tutte le entrate dalle *Merci/Navì mercantili*.

D. **Benefici derivanti dagli edifici capitale:** I giocatori che posseggono edifici capitale ricevono i benefici ricorrenti (quelli che sono generati ogni turno).

Il turno è completato con i seguenti passi:

E. **Rifornire gli edifici capitale:** Rifornire il numero di edifici capitale (pescandoli a caso dalla pila corretta di pedine coperte e mettendoli scoperti sul tabellone), così da avere cinque edifici capitale disponibili per l'acquisto all'inizio di ogni turno. Nell'epoca I (turni 1-3) sono disponibili soltanto gli edifici dell'epoca I. Al termine del turno 3, l'epoca I finisce. Rimuovere dal gioco tutti gli edifici capitale dell'epoca I non acquistati e piazzare cinque edifici capitale dell'epoca II (pescati a caso)

sul tabellone scoperti. Alla fine del turno 6, l'epoca II termina. Rimuovere dal gioco tutti gli edifici capitale dell'epoca II non acquistati, e piazzate cinque edifici capitale dell'epoca III (ancora una volta presi a caso) scoperti sul tabellone. Se tutti gli edifici disponibili per un'epoca sono stati acquistati, non si aggiunge nessun edificio. Gli edifici capitale acquistati vengono tenuti davanti al proprietario per tutto il gioco, anche se sono edifici utilizzabili una sola volta per partita (ad esempio l'edificio "Cartografica del nuovo Mondo" [New World Cartography]. *Importante: Edifici capitale acquistati che portano benefici ad ogni turno, porteranno benefici per tutto il gioco. Per esempio un edificio acquistato in epoca I che genera un colonizzatore addizionale, continuerà a farlo sia in epoca II che epoca III.*



Esempio: Al termine del turno 2, sono rimasti tre edifici capitale.



All'inizio del turno III, si scelgono a caso due nuovi edifici capitale dell'epoca I, e si mettono insieme ai tre edifici rimasti dal turno 2.

- F. **Rinnovare le merci:** Mettere sul tabellone accanto al box delle merci, 4 merci pescate a caso e scoperte. Le merci residue del turno precedente (se ci sono) vengono mescolate nella pila delle merci non selezionate prima di pescare le 4 dalle merci disponibili.
- G. **Rinnovare le navi mercantili:** Mettere una nuova nave mercantile nel box spedizione mercantile (Nota: questo viene fatto soltanto se il box è vuoto. Non ci possono mai essere due navi mercantili nel box spedizione mercantile).
- H. **Colonizzatori iniziali:** Tutti i giocatori prendono cinque colonizzatori gratis (del loro colore) dalla riserva, e li piazzano di fronte ad essi. Questi vengono aggiunti agli specialisti o colonizzatori ricevuti dagli edifici capitale oppure dal box Evento specialisti.

Esempio: Al termine del turno, il giocatore rosso ottiene 5 colonizzatori gratis, un missionario (il giocatore rosso possiede l'edificio capitale "Monastero"), ed un capitano (il giocatore rosso possiede un colonizzatore nel box capitano nel tracciato specialista).



- I. **Ordine del nuovo turno:** Muovere i colonizzatori dal box *Iniziativa* al box *ordine del turno* soprastante, rispettando le caselle di appartenenza. Il giocatore che non avrà piazzato colonizzatori nel box *iniziativa*, gli verrà spostato indietro il colonizzatore nel box *Ordine del Turno*, fino a terminare dietro a coloro che invece lo avranno fatto. Se più di un giocatore non avrà messo un colonizzatore nel box *iniziativa*, i loro colonizzatori nel box *Ordine del Turno*, saranno piazzati nelle posizioni dietro coloro che avranno colonizzatori nel box *iniziativa* e nello stesso ordine del turno precedente relativo ad ognuno.

Esempio: Nel turno 2, l'ordine dei giocatori era Rosso, Blu, Verde e Arancione.



*Durante il turno 2, il giocatore Verde piazza un colonizzatore nel box *iniziativa* allo spazio "1" ed il giocatore Arancione lo ha piazzato nello spazio "2".*



Il nuovo ordine del turno per il turno 3 dovrebbe essere Verde, Arancione, Rosso, Blu (Il Rosso ed il Blu sono stati spostati indietro nell'ordinamento, ma restano nelle loro reali posizioni).



Importante: Tutte le risorse (oro, colonizzatori, specialisti, merci, navi, edifici capitale) sono sempre rese pubbliche agli altri giocatori (tutti gli altri giocatori devono essere in grado di vedere cosa hanno gli altri giocatori). Queste risorse non possono essere scambiate o divise.

- J. **Avanzare il marker del turno:** Muovere il marker del turno in avanti di un turno.

IV. Specialisti

Durante l'Epoca della Scoperta, i colonizzatori con speciali abilità erano particolarmente importanti

Ogni specialista funge da colonizzatore e inoltre possiede abilità uniche.



Capitano: I capitani rappresentano quegli eroici individui che guidarono le grandi spedizioni di esplorazione e commercio. È stato attraverso la perizia e gli sforzi di questi uomini straordinari che è stata creata una nuova era.

Il Capitano conta come due (2) colonizzatori nei box Evento Spedizioni Mercantili oppure Scoperta. *Esempio:* Se un giocatore ha due capitani ed un colonizzatore nelle Spedizioni Mercantili, allora funziona come se quel giocatore avesse cinque colonizzatori in quel box.



Mercante: Con una quantità così vasta di risorse non utilizzate e nuovi prodotti, il Nuovo Mondo era pieno di ricchezza ed opportunità commerciali. I mercanti rappresentano individui con un talento per gli affari, sia essa una piantagione di zucchero, una miniera d'argento, un allevamento di bestiame oppure una stazione commerciale in una terra lontana.

Un mercante può essere usato in due modi: 1) Egli conta come due (2) colonizzatori nel box evento Spedizione mercantile. 2) Se piazzato nel box evento Banchina dei Colonizzatori, egli genera una entrata per una volta quando arriva nel Nuovo Mondo. Il mercante genera cinque dollari spagnoli (\$5) per chi lo possiede, una volta arrivato in una colonia del Nuovo Mondo. (Importante: questo avviene solo quando il mercante arriva, non ogni turno). I dollari generati da un mercante che è arrivato nel Nuovo Mondo, sono pagati immediatamente una volta arrivato, non durante la fase delle entrate.



Missionario: Per i cristiani d'Europa, il Nuovo Mondo ha rappresentato una nuova frontiera per le "anime da salvare" e per la diffusione della influenza della loro religione nel mondo. I missionari accompagnavano molte spedizioni di scoperta, conquista e colonizzazione, convertendo i popoli nativi del Nuovo Mondo in modo da poter essere incorporati in un nuovo ordine europeo.

Quando un missionario arriva nel Nuovo Mondo attraverso il box evento della Banchina dei Colonizzatori, genera un colonizzatore aggiuntivo per il proprietario all'interno della colonia nel quale è piazzato.



Soldato: La tecnologia militare europea (armi, cavalli, navi ed acciaio) consentiva ai soldati di saccheggiare e conquistare le culture native alla ricerca della ricchezza istantanea e della gloria. Comunque, una volta stabilite le colonie, i soldati diventano necessari anche per proteggere le proprietà nella nuova terra delle loro nazioni.

Un soldato può essere usato in due modi: 1) Egli genera, soltanto una volta, una entrata per il giocatore che lo possiede quando partecipa ad una spedizione di scoperta che ha avuto successo (fatta partire dal box evento Scoperta).

Il totale in dollari spagnoli saccheggiato da ogni soldato nella spedizione, è indicato sulla pedina della Scoperta.

Importante: Dopo che i soldati hanno generato questo denaro, vengono rimossi dal tabellone e piazzati nella riserva del giocatore. Non restano nella colonia (spiegato più in dettaglio nella Sezione V - Scoperta).



Entrate generate per ogni soldato

2) Quando i soldati sono inviati nel Nuovo Mondo (attraverso la Banchina dei Colonizzatori), si mettono in una colonia e possono essere usati per eliminare dei colonizzatori/specialisti di altri giocatori in quella colonia. (vedere *Guerra!* più avanti nel regolamento).

V. Box Eventi

Ordine del Turno: Ogni giocatore ha un colonizzatore in uno degli spazi numerati. L'ordine del turno determina l'ordine nel quale i giocatori piazzano i loro colonizzatori e specialisti (Spazio 1 = primo, spazio 2 = secondo etc.). Esso inoltre determina il vincitore nell'area Spedizione Mercantile nel caso che due o più giocatori abbiano lo stesso valore in colonizzatori e/o in specialisti in quel box (spareggio). L'ordine del turno inoltre determina l'ordine nel quale i giocatori tentano di fare le scoperte.

Ogni spazio nel box dell'ordine del Turno è diviso orizzontalmente da una linea nel mezzo. Questa linea consente ai giocatori di muovere il loro pezzo sopra o sotto di essa durante la fase di piazzamento dei colonizzatori/specialisti, per indicare che loro hanno agito. Questo indicatore è utile per i giocatori al fine di sapere chi deve agire.



Iniziativa:

Il box iniziativa assolve due funzioni: 1) Dà entrate al giocatore che ci ha piazzato un colonizzatore, e 2) Determina l'Ordine del Turno per il turno **seguito**.

Quando viene risolto, ogni giocatore con un colonizzatore in uno spazio nel box Iniziativa, riceve entrate uguali al numero in quello spazio: 1 dollaro spagnolo (\$1) per lo spazio "1", \$2 per lo spazio "2", etc.

Importante: Le entrate generate dal box Iniziativa vengono ricevute immediatamente quando questo box è risolto (è il primo box evento risolto).

Alla fine della fase di Risoluzione, muovere il gruppo nel box Iniziativa nel box Ordine del Turno, e rimuovere i pezzi che erano nel box Ordine del Turno (Questa procedura è spiegata in dettaglio alla Sezione III: Nuovo Ordine del Turno).

Importante: I giocatori non possono piazzare più di un colonizzatore nel box Iniziativa. I giocatori che non piazzano un colonizzatore nel box Iniziativa NON ricevono entrate nella fase Iniziativa.

Banchina colonizzatori: Quando viene risolto questo box, i colonizzatori piazzati nella Banchina colonizzatori vengono mossi in ordine ("1" per primo, "2" per secondo e così via) verso una regione già scoperta nel Nuovo Mondo (una di quelle a cui è stata rimossa la pedina scoperta). Il giocatore proprietario dello specialista o colonizzatore, può decidere in quale regione scoperta piazzarlo. Una volta piazzati, i colonizzatori non possono essere mossi (a meno che non sia consentito da un edificio capitale). Il primo giocatore ad avere tre dei propri colonizzatori in una regione, ottiene la merce della regione. Una volta che questo è avvenuto, la regione adesso è pronta per il conteggio dei punti vittoria, e rimane così a meno che la popolazione della colonia non sia ridotta a meno di tre presenze.

Gli spazi X e Y sono disponibili soltanto al giocatore/i che possiedono il relativo edificio capitale, e sono risolti in ordine dopo tutti gli spazi disponibili numerati.

Importante: Ad eccezione dei soldati, una volta che uno specialista arriva nel Nuovo Mondo, non da più alcun beneficio. Gli specialisti non sono designati per essere una merce limitata, così se un giocatore lo desidera, nel Nuovo Mondo, può scambiare gli specialisti con i colonizzatori e gli specialisti ritornano nella riserva del giocatore (questo non ha effetto sul meccanismo del gioco).

Merci: Quando viene risolto questo box, i giocatori con i colonizzatori in questi spazi scelgono una merce dalla riserva delle quattro che sono state piazzate all'inizio del turno. Il giocatore con un colonizzatore nello spazio "1" sceglie per primo e così via. Le merci acquistate vanno messe scoperte di fronte al giocatore che le possiede.

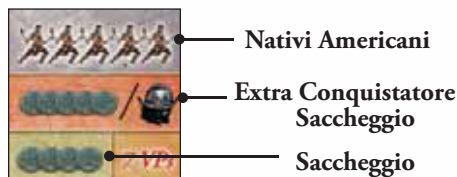
Importante: Le merci restano con il giocatore per tutta la partita (non vengono girate quando generano entrate).

Spedizioni Mercantili: Quando viene risolto questo box, il giocatore con il più alto valore in colonizzatori e specialisti in questa area, ottiene una Nave mercantile (dal box evento Spedizioni Mercantili). In caso di pareggio, il giocatore primo nell'ordine di turno vince. I colonizzatori in questo box evento hanno un valore di "1", Capitani e Mercanti hanno un valore di "2".

Edificio Capitale: Quando viene risolto questo box, i giocatori con i colonizzatori in questa area seguono l'ordine di piazzamento (da sinistra a destra), pagando il prezzo attuale in dollari spagnoli a seconda dell'Epoca (\$10 in Epoca I, \$14 in Epoca II e \$ 20 in Epoca III) e scegliendo un edificio capitale tra quelli disponibili. I giocatori non sono obbligati a comprare un edificio anche se hanno un colonizzatore in questo box. Non c'è una penalità o dei costi da pagare se non si vuole acquistare edifici. Gli edifici capitale che riportano la scritta "Immediatamente" conferiscono i loro benefici al momento del loro acquisto. (Vedere l'Appendice II per una descrizione completa dei benefici e delle regole per ogni edificio capitale).

Scoperta: Quando viene risolto questo box, i giocatori (in ordine di turno) possono mandare i loro colonizzatori e specialisti nel box Scoperta in una "Spedizione di scoperta". Quando questo avviene, il giocatore annuncia quanti dei suoi colonizzatori nel box Scoperta andranno in spedizione, poi sceglie una regione che non è ancora stata scoperta, e gira la pedina scoperta in quella regione in modo che tutti la vedano. Se il valore dei colonizzatori e specialisti (inclusi i soldati) mandati nella spedizione è uguale o maggiore del numero di

icone di nativi americani sulla pedina della scoperta, allora la spedizione ha avuto successo. In questo caso, il giocatore che ha fatto la scoperta ottiene un colonizzatore gratis (non uno specialista) nella neo scoperta regione, guadagnando dollari spagnoli in maniera uguale alle monete mostrate sulla pedina scoperta, ed i bonus in dollari guadagnati dai soldati mandati in scoperta (vedere soldato alla sezione IV specialisti sopra), (La pedina scoperta si piazza di fronte al giocatore in modo da poter conteggiare i punti vittoria al termine del gioco.



Se il valore di spedizione è minore del numero sulla pedina della scoperta, allora la spedizione fallisce. La pedina della scoperta ritorna nella regione a faccia in giù. In entrambi i casi, i colonizzatori e specialisti del giocatore che facevano parte della spedizione vengono rimossi dalla mappa e ritornano alla riserva non utilizzata del giocatore. *Importante: Finché non viene avviata una spedizione, i colonizzatori piazzati nel box Scoperta, rimangono dove sono. Diversamente da quello che avviene in tutte le altre aree, che sono svuotate al termine di ogni turno.*

Una volta scoperte tutte le regioni del Nuovo Mondo, viene usato il mazzo delle carte Scoperta. Da ora in poi, se un giocatore avvia una spedizione di scoperta, egli pesca una carta dalla cima del mazzo. Una spedizione di successo con la carta Scoperta, ricompensa il giocatore nell'esatta maniera della pedina Scoperta con le seguenti eccezioni: Il mazzo di carte Scoperta è composto da specifiche locazioni geografiche (Il Mississippi) oppure regioni non presenti sulla mappa (La Cina); perciò non vengono piazzati colonizzatori sulla mappa come risultato di una spedizione di successo con il mazzo Scoperta. La carta Scoperta riuscita con successo, si mette davanti al giocatore esattamente alla stessa maniera delle pedine Scoperta. Quando una spedizione con una carta Scoperta non ha successo, la carta viene rimessa nel mazzo e mescolato (l'area è ancora sconosciuta e perciò ancora disponibile per il giocatore che manderà un'adeguata spedizione).

Importante: I giocatori devono scoprire tutte le regioni nel Nuovo Mondo prima di tentare le spedizioni con il mazzo Scoperta.

Importante: I giocatori possono far partire solo una spedizione per turno ma non è obbligatorio mandare tutti i loro colonizzatori in una spedizione. I colonizzatori che rimangono a casa sono nell'area Scoperta e possono essere usati per spedizioni future.

Specialisti: Quando viene risolto questo box, i giocatori ricevono lo specialista mostrato nel box occupato dal loro colonizzatore. Un giocatore che ha scelto il box addestramento [training] può pagare cinque ori e prendere uno specialista qualsiasi. Soltanto un giocatore alla volta può occupare un box specialista, e soltanto uno specialista può essere "addestrato" ogni turno, per un massimo di cinque specialisti disponibili per turno. Gli specialisti presi in questa fase sono piazzati di fronte al giocatore che li possiede per poterli usare nel prossimo turno.

Guerra! Quando un giocatore piazza un colonizzatore nel box Guerra [Warfare], significa che si sta preparando a combattere. Quando viene risolta la fase della guerra, il giocatore deve decidere se farà semplicemente una singola battaglia oppure una guerra su larga scala. Un giocatore può dichiarare più battaglie e/o Guerre su larga scala,

piazzando unità aggiuntive nel box della Guerra (1 conflitto per unità).

Importante: non c'è un beneficio speciale per un giocatore che ha piazzato un soldato nel box della Guerra.

Se viene dichiarata una *battaglia*, il giocatore che l'ha dichiarata sceglie una singola regione ed un singolo giocatore contro cui combattere in quella regione. Una battaglia singola non ha costi in dollari (\$0).

Se un giocatore dichiara una *Guerra* su vasta scala, allora deve scegliere un singolo avversario. Avvengono battaglie in TUTTE le colonie dove entrambe i giocatori hanno almeno un colonizzatore o specialista, ed almeno uno di questi è un soldato. Il giocatore che ha dichiarato Guerra su vasta scala deve pagare \$10.

In ogni battaglia, ogni soldato elimina un'unità nemica (colonizzatore o specialista). Il proprietario del soldato può scegliere quale unità nemica viene eliminata dal proprio soldato. Tutte le perdite avvengono simultaneamente, con le unità che sono rimosse DOPO aver determinato tutte le perdite (Le unità possono essere sdraiate per indicare l'eliminazione prima di essere rimosse).

Importante: I giocatori non coinvolti in battaglia o guerra, non possono prestare soldati o essere attaccati.

Esempio di battaglia: Durante il suo turno Sean mette un colonizzatore nel box della Guerra (Warfare box). Sean possiede due soldati e tre colonizzatori in Canada e dichiara una battaglia contro Angelo che in Canada ha un soldato e quattro colonizzatori. Sean avendo due soldati può eliminare due unità di Angelo, e sceglie di eliminare il soldato e il colonizzatore di Angelo. Angelo invece sceglie di eliminare un soldato di Sean.



Esempio di guerra: Durante il suo turno Sean mette un colonizzatore nel box della guerra (Warfare box). Quando viene risolto il box della guerra, Sean dichiara guerra ad Angelo e paga \$10. Sean possiede soldati e colonizzatori in New Granada, New Spain e New England, e soltanto colonizzatori in Florida e Canada. Angelo possiede colonizzatori in New Granada, Canada e New Spain ed inoltre possiede soldati in Florida. Le battaglie avvengono in New Granada, New Spain e Florida. Non avvengono battaglie in Canada. Sebbene entrambi i giocatori hanno colonizzatori in Canada, nessuno dei due possiede un soldato in quello stato.

VI. Meri/ Navi mercantili

Le merci rappresentano l'economia ed il commercio di ogni Impero coloniale. Il numero su di ogni pedina indica quante merci ci sono nel gioco di quel tipo, e non svolge nessun'altra funzione (Per es.: non è il "valore" della merce). Questa informazione viene fornita in modo che i giocatori pianifichino attentamente le loro strategie al riguardo.

Le merci sono acquistate dai giocatori in uno di questi tre modi: 1) Per essere il primo ad avere tre colonizzatori in una regione, un giocatore ottiene la pedina della merce in quella regione, oppure 2) piazzando un colonizzatore nell'area merci e selezionando una merce tra quelle disponibili. 3) L'edificio capitale "The West Indies Company", consente al proprietario di ottenere una merce a caso ogni turno.

Una volta acquisite, le merci rimangono per tutto il resto del gioco con quel giocatore e generano entrate per il proprietario al termine di ogni turno. L'ammontare delle entrate (in dollari spagnoli) è determinato da quante e da quali tipi di "combinazioni" sono state create.

I giocatori creano delle "combinazioni" mettendo le loro pedine merci in gruppi di tre o quattro. Ogni pedina può essere usata soltanto in una combinazione.

Tre Merce qualsiasi = \$1 (1 dollaro spagnolo)

(esempio: Indigo (indaco), Silver (argento), Tabacco (tabacco))



Tre dello stesso tipo = \$3

(esempio: Indigo (indaco), Indigo (indaco), nave mercantile)



Quattro dello stesso tipo = \$6

(esempio: Sugar (zucchero), Sugar, Sugar, Sugar)



Le navi mercantili svolgono il ruolo di "jolly" quando si formano le combinazioni. In altre parole, una nave mercantile può essere trattata come un tipo qualsiasi di merce, allo scopo di completare una combinazione. Per ogni combinazione si può usare soltanto una nave mercantile.

Importante: le combinazioni non sono incassate subito, ma piuttosto generano delle entrate al termine di ogni turno.

Alla fine della partita, i giocatori ottengono punti vittoria in misura uguale all'ammontare di oro che loro guadagnano dalle loro merci e navi mercantili.

Importante: Questo è l'ammontare di oro che si guadagna dalle merci e dalle navi mercantili soltanto nel turno 8, non durante l'intera partita.

VII. Edifici capitale

Gli edifici capitale vengono acquistati dal giocatore pagando Dollari spagnoli, e danno benefici come indicato sulla pedina Edificio capitale. Alcuni benefici sono una tantum ed immediati, altri (come gli edifici che generano entrate e specialisti) si verificano ad ogni turno (vedere l'Appendice II per una descrizione completa e le regole per ogni Edificio capitale). Il costo degli Edifici capitale aumentano ad ogni nuova epoca: nell'epoca I ogni Edificio capitale costa \$10, nell'epoca II costa \$14, e costa \$20 nell'epoca III. Per avere una descrizione di come sono introdotti nel gioco gli Edifici capitale, vedere la sezione III - parte A: Svolgimento della partita - Edifici capitale.

VIII. Calcolo Punti Vittoria / Fine gioco e Vittoria

Si calcolano per tre volte i Punti Vittoria durante la partita. Le colonie del Nuovo Mondo danno punti vittoria al termine dell'epoca I (alla fine del turno 3), epoca II (alla fine del turno 6), ed epoca III (alla fine del turno 8, ossia la fine della partita). Ogni giocatore dovrebbe segnare i propri punti vittoria su di un foglio di carta.

Punteggio per le colonie del Nuovo Mondo

In una colonia perché sia conteggiata, almeno un giocatore deve avere tre o più colonizzatori o specialisti. Il giocatore con la maggioranza di colonizzatori (inclusi gli specialisti) in una colonia, riceve sei punti, ed il giocatore secondo per maggioranza (ancora una volta includendo nel conto gli specialisti) riceve due punti.

Se due giocatori sono in pareggio per il primo posto, ogni giocatore riceve due punti (e non si assegnano i punti per il secondo posto).

Se tre giocatori sono in pareggio per il primo posto, tutti i giocatori ricevono zero punti.

Se due giocatori (o più) sono in pareggio per il secondo posto, questi giocatori ricevono zero punti.

Se c'è solo un giocatore nella regione e possiede tre o più colonizzatori, quel giocatore riceve sei punti (per il primo posto), e nessuno ottiene i punti per il secondo posto.

Punteggio di fine gioco

La partita termina alla fine del turno 8. Quando il gioco termina, ogni giocatore raccoglie i suoi punti vittoria (vedere sotto), ed il giocatore con la maggioranza di punti vittoria totalizzati vince. I Punti Vittoria sono ricevuti per:

Scoperte: Il numero in rosso sulle pedine o carte scoperta. Le carte e le pedine possedute da un giocatore sono conteggiate soltanto al termine della partita.

Colonie: Le colonie con il metodo descritto sopra.

Edifici capitale: Alcuni Edifici capitale valgono punti vittoria per i loro possessori. Questi PV sono indicati o con un numero rosso oppure come punti per una condizione verificata (Per esempio l'Edificio capitale "Marina" [Navy] garantisce 3 PV per ogni nave mercantile posseduta dal giocatore con l'Edificio capitale "Marina").

Economia: I giocatori ricevono PV in maniera uguale all'ammontare di Dollari spagnoli che le loro merci e navi mercantili generano al termine del turno 8.

Pareggi:

Se due o più giocatori terminano il gioco con lo stesso numero di PV, i pareggi sono spezzati nel seguente modo: Primo spareggio: il giocatore che ha ottenuto la maggioranza di PV dalle colonie del Nuovo Mondo nel turno 8. Secondo spareggio: (se necessario): il giocatore con la maggioranza di oro. Terzo spareggio (se necessario): il giocatore con la maggioranza di merci.

IX. Strategia

Ci sono molti modi per vincere ne "l'Epoca delle Scoperte". I giocatori non dovrebbero sottovalutare i PV generati dal controllo per il primo e secondo posto nelle colonie del Nuovo Mondo.

Le colonie del Nuovo Mondo sono i soli elementi che conteggiano PV più di una volta nel gioco. Allo stesso tempo però è difficile concentrarsi soltanto sulla strategia delle colonie del Nuovo Mondo. Gli altri giocatori capiranno che state facendo questa strategia e diventerà molto difficile controllare abbastanza regioni per vincere il gioco, quando gli altri giocatori concentreranno i loro sforzi per confrontarsi con te nel Nuovo Mondo. Disseminare i tuoi colonizzatori in troppe regioni d'altra parte può essere molto pericoloso. Una improvvisa esplosione di colonizzazione da parte di più avversari tutti insieme, ti metteranno in una posizione impossibile, dato che tu proverai a difenderti in troppe locazioni.

I giocatori che vorranno prevalere, spesso useranno una duplice strategia per raggiungere la vittoria. Per esempio si possono concentrare sul controllo di uno o due regioni, poi in un secondo tempo una o due in più, e poi lavorare duramente sullo sviluppo delle loro economie (usando le monete ricevute dall'acquisto di edifici capitale come necessario). Un altro approccio può essere di aumentare una strategia nel Nuovo Mondo acquistando frequentemente capitani ed esploratori, usando esplosione per ottenere una salda posizione nel Nuovo Mondo. Ci sono tante combinazioni da provare, alcune saranno meglio di altre. Appena i giocatori iniziano ad individuare strategie di successo, dovranno aspettarsi una resistenza da parte degli avversari ed essere preparati ad adattarsi a questo.

Una nota sulla guerra come strategia; in L'Epoca della Scoperta, fare la guerra non è una strategia dominante da sola. Essa è solo uno strumento per mutare l'equilibrio del potere in alcune colonie chiave in momenti cruciali.

APPENDICE I: Regole alternative per l'ordine di partenza iniziale (solo per giocatori esperti):

Piuttosto che avere un turno iniziale determinato randomicamente, si procede con un'asta. Ogni giocatore (iniziando dal più giovane) fa un'offerta (in Dollari spagnoli) a turno, in ordine orario intorno al tavolo. Ogni offerta deve essere superata dalla successiva, altrimenti il giocatore può "passare". Il primo giocatore a passare mette un colonizzatore del suo colore nell'ultimo spazio turno disponibile (l'ultimo spazio disponibile è uguale al numero di giocatori nella partita) nel box Ordine del turno. Il giocatore seguente che passa mette il suo colonizzatore nel seguente spazio più basso disponibile (per esempio in una partita a 5 giocatori, il primo giocatore a passare mette il suo colonizzatore nello spazio "5", ed il giocatore seguente a passare mette il suo colonizzatore nello spazio "4").

Il giocatore che mette il suo colonizzatore nello spazio "2" paga la metà della sua offerta - arrotondata per eccesso (Esempio: se l'ultima offerta è stata di \$7, allora dovrebbe pagare \$4). Il giocatore che prende lo spazio "2" inoltre, riceve uno specialista gratis a sua scelta se ha offerto \$8 o più. Il giocatore che vince l'asta mette il suo colonizzatore nello spazio "1", paga la sua intera ultima offerta, e scopre la regione caraibica.

Per aver scoperto i caraibi, il giocatore riceve i Dollari spagnoli indicati sulla pedina scoperta (dal momento che non erano coinvolti soldati nella spedizione, non c'è il bonus di saccheggio dei soldati per questa scoperta), e mette la pedina scoperta davanti a sé (tutte le future pedine scoperta saranno piazzate scoperte davanti al giocatore che ha fatto la scoperta, in modo che possano tenere traccia dei Punti Vittoria). Il giocatore che ha fatto la scoperta mette un colonizzatore (non uno specialista) nei caraibi. Questo colonizzatore NON rientra nel conteggio dei cinque colonizzatori iniziali.

APPENDICE II: Edifici capitale

Epoca I (11 edifici in totale)

Coloni (X2)	+1 Colonizzatore ogni turno
Monasteri	+1 Missionario ogni turno
Rotte commerciali	+1 Mercante ogni turno
Addestramento	+1 Soldato ogni turno
Servitude a contratto.....	1 Colonizzatore gratis nello spazio X della Banchina dei colonizzatori ad ogni turno
Conquistatore.....	1 Soldato gratis nel box Scoperta ad ogni turno
Navigatore.....	1 Capitano gratis nel box Scoperta ad ogni turno
Conquista dell'impero Incas.....	Ricevi immediatamente \$20 (una volta soltanto)
Stazione Commerciale.....	+\$5 ogni turno
Cartografia del Nuovo Mondo	1 Scoperta gratis (e 4 VP). Una nuova terra è stata scoperta. Scegliere una regione che non è ancora stata scoperta, e metterci sopra un colonizzatore gratis. Prendere la pedina scoperta ed i Dollari spagnoli indicati sopra, come di consueto.

APPENDICE II: Edifici Capitale (seguito)

Epoca II (13 edifici in totale)

Alleati Indiani	Metti immediatamente 2 soldati gratis in una delle tue colonie (la colonia deve contenere almeno un pezzo del tuo colore).
Navi corsare	Ricevi \$1 da ogni giocatore, per ciascuna nave mercantile che possiedi ogni turno dopo la fase delle entrate.
Cantieri Navali	+1 Capitano ogni turno
Cattedrale	I missionari aggiungono 2 colonizzatori quando arrivano nel nuovo mondo (anziché 1)
Tassazione	+\$10 (e 2 VP) ad ogni turno
Università	Avanzare in un box evento – una tantum (e 5 VP) Questo edificio capitale consente al giocatore proprietario di far avanzare il proprio specialista o colonizzatore di una posizione nel box Evento della Banchina dei colonizzatori, Iniziativa, Ordine di turno, oppure Edifici capitale. Può essere eseguita in qualsiasi momento, ma soltanto una volta per partita.
Com. Indie Orientali	1 merce gratis ad ogni turno (a caso) Questo edificio capitale consente al giocatore che lo possiede di prendere una merce a caso dalla riserva al termine di ogni turno.
Diritti di colonizzazione.	1 Colonizzatore gratis nello spazio Y sulla banchina dei colonizzatori ogni turno
Distilleria di Rum	+\$3 per ogni merce di zucchero posseduta dal proprietario di questo edificio (si ricevono durante la fase di entrate)
Mercato	+1 Mercante ogni turno
Accademia Militare	+1 Soldato ogni turno
Fortezza	+1 Soldato ogni turno
Stalla	Il giocatore può muovere 1 soldato da una colonia ad una colonia adiacente (una volta soltanto in ogni turno, durante la fase “benefici degli edifici capitale”). Nota: I Caraibi sono adiacenti a Nuova Granada, Nuova Spagna, e la Florida.

Epoca III (10 edifici in totale)

Milizia	+1 soldato in ogni battaglia nella quale il proprietario è il difensore. Il giocatore proprietario, in una battaglia nella quale è coinvolto, e non ne è stata la causa, ottiene un soldato extra per quella battaglia. Questo soldato extra viene rimosso al termine della battaglia (a meno che esso non sia perito nella battaglia).
Mercantilismo	1 VP per ogni Merce posseduta dal proprietario di questo edificio
Popolazione	1 VP per ogni 2 colonizzatori (e specialisti) nel Nuovo Mondo posseduti dal proprietario di questo edificio
Marina	4 VP per nave mercantile posseduta dal proprietario di questo edificio
Potenza	2 VP per ogni soldato nel Nuovo Mondo posseduto dal proprietario di questo edificio
Prosperità	2 VP per ogni edificio capitale posseduto dal proprietario di questo edificio
Gloria	2 VP per regione colonizzata. Qualsiasi regione con almeno un colonizzatore o specialista appartenente al proprietario dell'edificio
Ricchezza	1 VP ogni \$5. Questi vanno al proprietario di questo edificio
Migrazione	Puoi muovere fino a 2 colonizzatori da una singola regione ad un'altra singola regione. Può essere fatto ogni turno, durante la fase “Benefici degli edifici capitale”.
Fabbrica	+\$25 ogni turno (e 5 VP)

Appendice III: Pedine e Carte Scoperta

Pedine Scoperta			
\$	\$/soldati	Nativi	VP
1	2	1	4
1	2	1	4
1	3	2	4
1	2	2	4
1	3	2	4
2	4	3	5
2	2	3	5
2	2	3	5
1	3	3	5
1	2	3	5
2	5	3	5
3	4	4	6
4	5	4	6
3	4	4	6
4	5	5	7
2	4	5	7

Carte Scoperta (usate dopo che il Nuovo Mondo è stato completamente scoperto)				
	\$	\$/soldati	Nativi	VP
Il Mississippi	2	1	3	4
I Grandi Laghi	1	2	3	4
Le Pampas	2	1	3	4
California	2	1	4	4
Filippine	2	1	4	5
I Mari del Sud	2	1	4	5
Etiopia	3	2	4	5
L'Amazonia	2	1	4	4
Territori del Nord Ovest	2	2	4	4
Australia	2	1	4	5
Cipangu (Giappone)	4	3	5	5
Siam	4	2	5	5
Isole della Spezia	5	3	5	6
India	6	3	6	6
Circumnavigare il Globo	8	3	6	6
Cina	7	3	6	6

Crediti

Concetto di gioco e disegno Glenn Drover

Artwork Paul E. Niemeyer

Design Grafico Jacoby O'Connor, James Provenzale Fast Forward Design Associates

Gioco stampato negli Stati Uniti da Chukerman Packaging

La Eagle Games desidera ringraziare i seguenti playtesters che hanno fornito preziosi consigli e divertimento mentre sviluppavamo The Age of Discovery:

Bruce Shelley, Jack Provenzale, Sean Brown, Angelo Atencio, Mark Evans, Charlie Johns, Todd G., Audress, Nick Szegedi, The Elgin Eagles (Michael Pennisi, Chris Anibaldi, Jason Leonberger, Todd Sweet, Dave Burba, and Ray Petersen), The Southern Oregon Gamers (Matt Ackerman, Robert Connolly, Jeff DeBoer), Chris Davis, Mark Spires, Tom Dunlap, David Matchen, Chris Giovinazzo, Raife Giovinazzo, Jim Leesch, Dyson Yobb, Dion Garner, Scott Kelton, Jake Alley, Stan Sword, Roberto Di Megglio, John Todd Jensen, Scott Tepper, Jay Tummelson, Rick Thornquist, Paul Niemeyer, Ted Kuhn, Mike Liccardi, Tim Phillips, Ray Zanca, and Marcus Hearne.

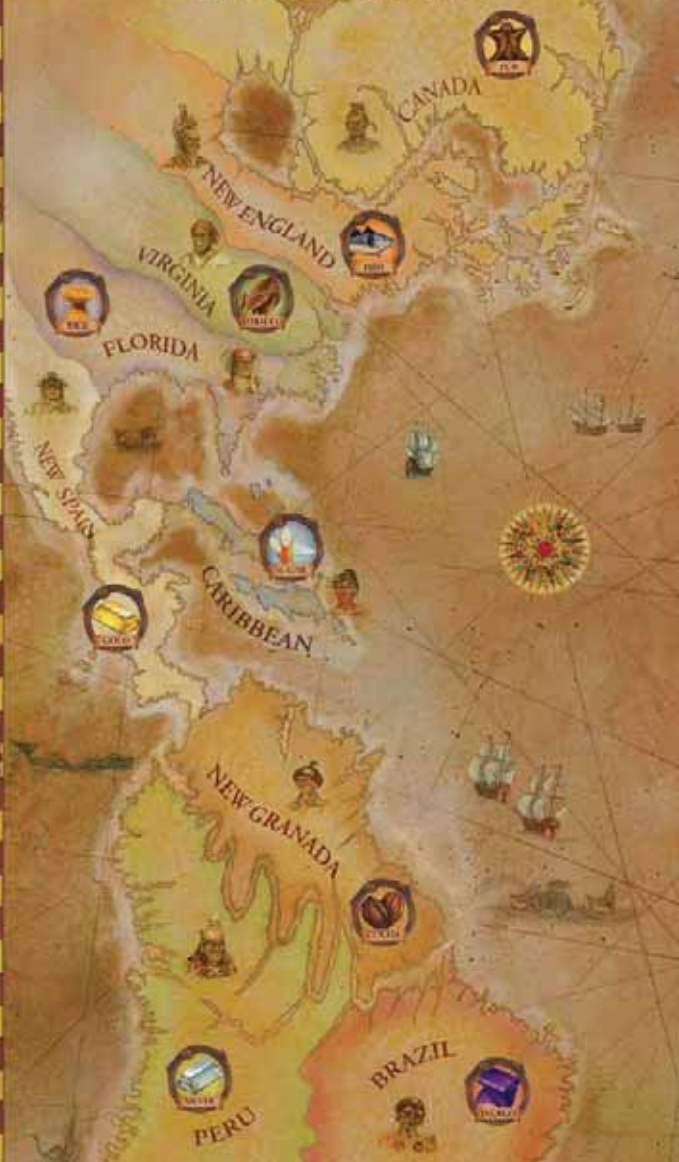
Un ringraziamento speciale va a Keith Blume, Bruce Shelley, ed il team di Ensemble Studios per gli apprezzabili suggerimenti sul design.

Un ringraziamento molto speciale va a Don Beyer di SDR per aver creato alcuni prototipi straordinari, che ci hanno consentito di playtestare questo gioco e di migliorarlo. Grazie Don!

Traduzione italiana curata da Alessandro "Morpheus" Benvenuti, della Tana dei Goblin (www.goblins.net) - rev. 1.1
Revisione di Walter "Baltazarjack" Bertozzi.

AGE OF EMPIRES II

THE AGE OF DISCOVERY



• Discoveries are made at the end of each turn.
 • Discoveries are made in the order of the turn order.
 • Discoveries are made in the order of the initiative order.
 • Discoveries are made in the order of the turn order.
 • Discoveries are made in the order of the initiative order.

TURN ORDER

1 2 3 4 5 6

INITIATIVE

1 2 3 4 5 6

COLONIST DOCK



TRADE GOODS



Merchant: 2
Captain: 2



MERCHANT SHIPPING

CAPITAL BUILDINGS



DISCOVERY



Soldier: 1
Trade: 1



SPECIALISTS

WARFARE



TURN



Fasi del Turno

- A. Piazzamento dei Colonizzatori/Specialisti**
- B. Risoluzione**
- C. Entrate**
- D. Benefici degli Edifici Capitale**
- E. Rinnovare gli Edifici Capitale**
- F. Rinnovare le Merci**
- G. Rinnovare la Nave Mercantile**
- H. I giocatori ricevono nuovi coloni (5 per giocatore)**
- I. Nuovo ordine del turno**
- J. Avanzamento del segnalino turno**

Punti Vittoria (VP)

I Punti Vittoria sono ottenuti per:

- A. La maggioranza in ogni colonia che ha almeno 3 coloni oppure specialisti di un singolo giocatore (al termine di ogni epoca):**
 - 1° posto: 6 VP
 - 2° posto: 2 VP
 - Pareggio per il 1° posto: 2 VP al 1° e 0 al 2°
 - Pareggio per il 2° posto: 0 VP
- B. Edifici capitale (i VP indicati sugli edifici capitale stessi)**
- C. Fare scoperte (come indicato sulle tessere e le carte)**
- D. Economia (VP corrispondenti all'entrata in \$ che il giocatore ha generato nel turno 8 derivanti da merci e navi mercantili soltanto)**

