

AGE OF MYTHOLOGY THE BOARDGAME

REGOLE DI GIOCO

I. CONTENUTO

Una Scatola di AGE OF MYTHOLOGY:
THE BOARDGAME contiene:

- 1 Manuale di regole
- 6 Tavoli di Gioco
- 6 Grappe contenenti le miniature in plastica (2 Egiziane, 2 Greche, 2 Vichinghe)
- 1 Busta con 150 Cubi di legno (30 per ogni colore, rosso, giallo, blu, verde, marrone)
- 3 Mazzi di Carte
- 4 Carte Vittoria
- 1 Foglio di Tessere
- 8 dadi
- 1 Scheda Riassuntiva

II. INDICE

- I. Contenuto
- II. Indice
- III. Introduzione
- IV. Sistema di Gioco
- V. Componenti
- VI. Preparare la Partita
- VII. I Turni
- VIII. Le Carte Di Azione
- IX. Battaglie
- X. Fine del Gioco e Condizioni DI Vittoria
- XI. Esempio di Gioco
- XII. Riconoscimenti

III. INTRODUZIONE

IV. SISTEMA DI GIOCO

In *Age of Mythology: The Boardgame* i giocatori svolgono molte delle stesse attività che svolgerebbero utilizzando il Gioco per PC:

- ~ *esplorare la mappa ed occupare le aree che producono risorse (come miniere d'oro, fattorie, campi di boscaioli e templi);*
- ~ *Raccogliere risorse da tali aree (Oro, Cibo, Legno e Favore)*
- ~ *Spendere tali risorse per reclutare una potente armata di guerrieri umani, eroi e creature mitologiche;*
- ~ *Spendere risorse per costruire nuovi edifici nella loro città in modo da avere vantaggi particolari rispetto agli altri giocatori;*

~ *Attaccare gli altri giocatori per distruggere i loro edifici e le loro truppe e sottrargli le loro risorse;*

~ *Commerciare risorse per coprire vuoti od aumentare la propria capacità produttiva;*

~ *Far progredire la propria civiltà alla prossima età in modo da avere eroi più potenti e nuove opzioni (si parte dall'Età Arcaica):*

Età Arcaica
Età Classica
Età Eroica
Età Mitica

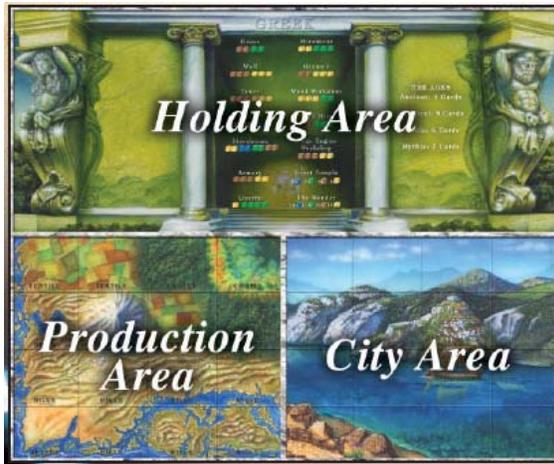
I giocatori svolgono queste azioni (e accedono ad estesi poteri divini) attraverso l'utilizzo delle Carte di Azione. I giocatori si alternano nel giocare queste carte cercando di costruire una potente economia, un forte esercito ed una città che superino quelle dei loro avversari. Nel frattempo devono bilanciare al loro crescita con la difesa delle loro terre e con l'attacchi per impedire la crescita degli avversari. Il giocatore che sarà in grado di guidare in maniera più efficiente la sua civiltà otterrà più punti vittoria e vincerà la partita.

V. COMPONENTI

TAVOLI DI GIOCO

Ogni giocatore ha il suo Tavolo di Gioco che rappresenta i suoi domini. Ci sono tre diversi tipi di Tavoli di Gioco uno per ciascuna delle tre culture presenti nel gioco. (Greci, Egiziani e Vichinghi).

I Tavoli di Gioco sono divisi in tre aree: l'area di Produzione, l'Area della Città e l'Area di Riserva.



Lo spazio in **basso a sinistra** è l'**Area di Produzione**. In quest'area i giocatori posizionano le loro tessere di produzione delle Risorse (acquisite durante l'Esplorazione).

Lo spazio in **basso a destra** è l'**Area della Città**. Qui i giocatori posizionano gli edifici (acquisiti con la Costruzione).

Infine lo spazio nella **parte alta** del tavolo è l'**Area di Riserva**. Qui i giocatori posizionano le loro unità, i loro Cubi delle Risorse ed i loro Cubi di Vittoria.

LE MINIATURE IN PLASTICA

Le miniature in plastica incluse nel gioco rappresentano le unità militari (d'ora in avanti chiamate unità) ed i Contadini.

.Unità Militari

Le Unità Militari vengono reclutate dai giocatori per combattere gli avversari e sono identificate a seconda della loro categoria:



Unità Mortali
(Base tonda)

Creature Mitologiche
(base quadrata
rettangolare)

Eroi
(Base
triangolare)



.Contadini

I Contadini sono pezzi che possono essere disposti sulle tessere di produzione per aumentare il loro rendimento. Viene generato un contadino per ogni casa (costruzione) che un giocatore costruisce e dispone su di una zona

della città. Il numero di contadini e di case che un giocatore possiede deve sempre essere uguale. Se una casa è eliminata, un contadino (scelto dal giocatore a cui appartiene) deve essere pure eliminato. Quando un nuovo contadino viene creato dalla costruzione di nuova casa, viene posizionato dal giocatore che lo controlla nella sua area di riserva e può essere posizionato sulle tessere di produzione delle risorse quando quel giocatore gioca una carta Raccolta. (veda sotto).

I CUBI DI LEGNO

Ci sono cinque colori differenti dei cubi inclusi con il gioco. Quattro colori (verde, blu, marrone chiaro e giallo) sono usati per rappresentare le Risorse, ed uno (rosso) per rappresentare i punti Vittoria.

CUBI RISORSE

Le risorse rappresentate dai cubi Risorsa sono la valuta di base in Age of Mithology. Sono raccolte quando un giocatore gioca la carta Raccolta le sono spese per comprare le costruzioni, unità, i poteri degli dei, ecc. I quattro colori rappresentano:



I punti Vittoria sono utilizzati per decidere chi è il vincitore del gioco. Il giocatore con la maggior parte dei cubi del punto di vittoria quando il gioco si conclude, vince la partita.

LE CARTE

Ci sono quattro tipi di Carte:

Carte Punti Vittoria :

Ci sono quattro Carte Punti Vittoria: L'Esercito Più Grande, Il Maggior Numero di Edifici, Vincitore dell'Ultima Battaglia e la Meraviglia del Mondo.

Queste carte vengono posizionate scoperte sul tavolo e sono utilizzate per tenere i cubi Punti Vittoria durante il gioco. I giocatori piazzano su di esse i cubi Punti Vittoria all'inizio di ogni turno di gioco. I cubi Punti vittoria vengono poi presi dai giocatori in determinate circostanze (vedi Fine del Gioco e Vittoria).

Carte di Battaglia :

Ogni giocatore ha un mazzo di Carte di Battaglia (una carta per ciascuna unità può reclutare).



A Il nome dell'Unità

B La categoria dell'Unità

C Un'immagine dell'unità

D Il numeri di dadi che tira normalmente

E I dadi Bonus che ottiene contro particolari avversari

F Le Abilità Speciali

G Il costo di reclutamento.

Carte d'Azione Permanenti :

Ogni giocatore ha un mazzo di sette (7) Carte d'Azione permanenti (una carta per ogni tipo di Azione che gli è consentita: Esplorare, Raccogliere, Reclutare, Costruire, Attaccare, ed Età Successiva, vedi sotto per le descrizioni). Queste carte rappresentano la lista di attività consentite al giocatore. Non sono potenti come le carte casuali, ma sono sempre disponibili al giocatore quando deve pescare le carte per il turno in corso (potete scegliere le carte che volete invece di pescarle).



A Il nome dell'azione (Costruire)

B Quanti edifici si possono costruire giocando questa carta (1)

Carte d'Azione Casuali :

Ci sono tre mazzi di Carte d'Azione Casuali, uno per ogni civiltà (Egiziani, Greci e Vichinghi). Ogni mazzo include un assortimento di carte particolarmente efficaci che possono aumentare notevolmente le possibilità di azione di un giocatore. Alcune carte permettono le stesse azioni di quelle presenti nel mazzo delle carte d'Azione Permanenti, ma con numeri più alti che permettono di fare più cose. Altre possiedono utili Poteri Divini che possono essere acquistati utilizzando i cubi Favore (vedi sotto). Ogni mazzo casuale è mescolato all'inizio della partita. I giocatori pescano quindi le carte a caso (senza guardarle mentre lo fanno) per aumentare quelle permanenti.



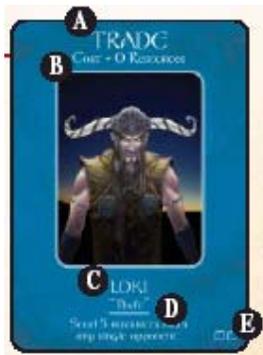
A Il nome dell'azione (Attaccare)

B Il massimo numero di unità di ciascun contendente che possono partecipare alla battaglia (5)

Il numero totale di carte d'azione (di entrambi i tipi) che un giocatore può avere in mano all'inizio del turno è determinato dall'Età in cui si trova la civiltà del giocatore (vedi sotto).

Poteri Divini :

Alcune Carte d'Azione Casuali possiedono Poteri Divini in aggiunta alle normali azioni. Quando viene giocata una di queste carte il giocatore deve pagare un dato numero di cubi Favore (indicato sulla carta stessa) se vuole utilizzare il Potere Divino. Se utilizza il Potere Divino il giocatore DEVE pagare il suo costo prima di svolgere le azioni indicate dalla carta. Se il giocatore non vuole utilizzare i Poteri Divini della carta può semplicemente eseguire l'azione indicata sulla carta (o vice versa).



- A** Il nome dell'azione (Commerciare)
- B** Il costo del Commerciare (0 Risorse)
- C** Il nome del dio (Loki - "Ladro")
- D** L'effetto del Potere Divino (sottrarre 5 risorse)
- E** Il costo da pagare per utilizzare il Potere Divino (2 cubi Favore)

ESEMPIO

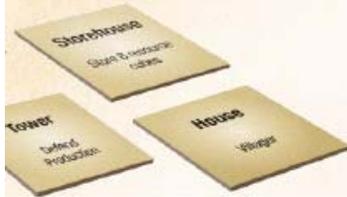
Giocate la carta Loki (vedi sopra). Se decidete di pagare i due cubi Favore per utilizzare il Potere Divino potete rubare 5 cubi risorse ad un altro giocatore. Potete quindi effettuare normalmente l'azione Commerciare.

Tessere

Le tessere rappresentano sia costruzioni che forniscono benefici allo sviluppo di una data civiltà (Edifici) sia lo sviluppo agricolo e le risorse naturali (Risorse).

.Edifici

Quando un giocatore gioca una carte "Costruzione" può acquistare un certo numero di edifici (specificato sulla carta stessa) e posizionare



l'appropriata tessera nella Area Città del suo Tavolo di Gioco (il costo di ciascun edificio è elencato nell'Area di Riserva e nella scheda riassuntiva). Si può posizionare un solo edificio per casella. Se l'intera Area della Città è già piena di edifici il giocatore non ne può costruire altri fino a che uno o più edifici non siano stati distrutti (un giocatore non può distruggere volontariamente i suoi edifici tranne utilizzando alcuni poteri divini). Ogni giocatore può costruire un solo edificio per tipo, tranne nel caso delle Case di cui può costruirne sono a dieci (10).

Una volta costruito e posizionato sul Tavolo di Gioco ciascun edificio fornisce ai giocatori particolari vantaggi:

CASA: per ogni casa costruita (massimo 10) il giocatore guadagna un nuovo Contadino. I nuovi Contadini vengono posizionati nell'area di Riserva (vedi sotto) e vi rimangono fino a che il giocatore non gioca una carta Raccolta. Se una casa viene distrutta deve essere rimosso (dal proprietario) anche un Contadino

MURA: Le Mura offrono una solida difesa all'Area della Città. Quando un'Area di Città con Mura viene scelta come bersaglio di un attacco il difensore (il proprietario delle mura) aggiunge 2 dadi a tutti gli scontri. Le Mura non forniscono alcun vantaggio al proprietario se ad essere attaccata è un'altra area (Produzione o Riserva) o se il proprietario sta attaccando invece di difendersi. Inoltre i vantaggi delle mura vengono cancellati se l'attaccante possiede un edificio Laboratorio di Macchine d'Assedio oppure se l'unità attaccante ha particolari poteri che gli permettono di ignorare gli effetti di Mura e Torri.

Le Mura non vengono automaticamente rimosse se il difensore perde la battaglia. Possono essere distrutte solo se l'attaccante le sceglie come edificio da distruggere dopo che ha vinto la battaglia o dall'uso di un appropriato potere divino

TORRE: La Torre funziona esattamente come le Mura con l'unica differenza che protegge l'Area di Produzione invece dell'Area della Città.

MAGAZZINO: Il Magazzino riduce il numero di risorse eliminate a causa dell'Incuria (vedi "Il Turno di Gioco, Sezione VII) permettendo al proprietario di accumulare fino a otto cubi da un turno all'altro invece dei normali 5.

MERCATO: Il Mercato serve a ridurre i costi associati al Commercio. Un giocatore che possieda un Mercato ignora tutti i costi in Risorse quando gioca la carta Commercio (pagando così 0 per tutti i commerci).

ARMERIA: L'Armeria permette al giocatore che la possiede di utilizzare un'unità in più in ciascuna battaglia (oltre al numero di unità consentite dalla carta di Attacco). L'avversario non ottiene questo bonus a meno che anche lui non possieda un'Armeria.

CAVA: La Cava consente al proprietario di ridurre i costi di costruzione di tutti gli edifici che costruirà di un cubo di risorse (il giocatore decide quale risorsa). Questo beneficio entra in vigore dall'azione successiva alla costruzione della Cava.

MONUMENTO: Il Monumento onora gli dei della civiltà in questione. Possedere un monumento permette al giocatore di ottenere 2 cubi Favore in più ogni volta effettui l'azione Raccolta (a prescindere da ciò che viene raccolto). Non ci sono benefici quando sono gli altri giocatori ad effettuare l'azione Raccolta.

GRANAIO: Il Granaio permette un migliore immagazzinamento del grano. Possedere un Granaio permette al giocatore di ricevere 2 cubi Cibo in più ogni volta che effettua l'azione Raccolta (indipendentemente da ciò che viene raccolto). Come per il Monumento non ci sono benefici se ad effettuare la Raccolta sono altri giocatori.

ZECCA: La Zecca trasforma l'oro in monete. Avere una Zecca permette di ricevere 2 cubi Oro aggiuntivi ogni volta che si effettui l'azione Raccolta (indipendentemente da ciò che si raccoglie). La Zecca non garantisce vantaggi se ha giocato la carta Raccolta sono gli altri giocatori.

SEGHERIA: La Segheria trasforma i tronchi appena tagliati in assi ed altri manufatti lignei. Possedere una Segheria permette al giocatore di ricevere 2 cubi Legno in più ogni volta che gioca una carta Raccolta (indipendentemente da ciò che raccoglie). Ovviamente la Segheria non fornisce alcun vantaggio nel caso che a giocare la carta Raccolta sia un altro giocatore.

LABORATORIO DELLE MACCHINE D'ASSEDIO: Il Laboratorio delle Macchine d'Assedio è dedicato alla costruzione di macchine da guerra per colpire e distruggere gli edifici e le fortificazioni nemici. Nega gli effetti di Mura e Torri quando il giocatore che lo possiede attacca. Inoltre questo edificio permette al proprietario di distruggere un edificio aggiuntivo ogni

volta che attacchi con successo l'Area della Città di un avversario.

GRANDE TEMPIO: Il Grande Tempio è un imponente santuario agli dei della civiltà che permette al proprietario di comprare un punto vittoria (cubi rossi) con 8 cubi Favore (blu). Per poter sfruttare tale possibilità il giocatore deve giocare una carta Commercio. Il giocatore può comprare quanti punti vittoria desidera fin tanto che li possa pagare con cubi Favore. La carta Commercio può essere utilizzata normalmente per convertire risorse inclusi i cubi Favore, prima di acquistare i cubi Punti Vittoria.

MERAVIGLIA DEL MONDO: La “Meraviglia del Mondo” rappresenta il punto culminante del progresso tecnologico e culturale di una civiltà. Quando un giocatore costruisce la Meraviglia il gioco si conclude immediatamente. Il giocatore che la ha costruita ottiene tutti i cubi Punti vittoria (rossi) che si trovano sulla cart Meraviglia. Un giocatore deve raggiungere l'Età Mitica prima di poter costruire una Meraviglia.

RISORSE

. Risorse Agricole e Naturali

Quando viene giocata la carta “Esplorazione” (vedi sotto l'azione “Esplorare”) vengono acquisite Risorse che vengono poi posizionate nell'area di produzione del tavolo di gioco (area in basso a sinistra che mostra una mappa con sovrainpressa una griglia). Quando viene giocata una carta “Raccolta” le tessere Risorsa producono cubi Risorse. Ogni tessera Risorsa è contrassegnata da un particolare tipo di terreno e può essere posizionata solo su un quadrato che contenga tale tipo di terreno nella mappa dell'Area di Produzione del giocatore. Se il giocatore non dispone di un tale quadrato libero allora tale tessera non può essere posizionata nell'Area di Produzione e quindi non può essere selezionata. La composizione di queste tessere è la seguente:

TERRENO FERTILE



FORESTE



COLLINE



MONTAGNE



DESERTI



PALUDI



VI. PREPARSI A GIOCARE

Numero dei Giocatori

Il materiale fornito nella scatola permette la partecipazione di 2-4 giocatori, comunque il gioco consente la presenza di altri 2 giocatori utilizzando un'altro set di cubetti di legno e tessere (disponibili presso il sito della Eagle Games, www.eaglegames.net). Si può giocare con 7-8 persone se si comprano altri tavoli di gioco, carte e miniature dal sito della Eagle Games Webstore. Saranno presto disponibili altri 3 colori per i componenti del gioco.

Quale Civiltà SCEGLIERE?

Ci sono tre civiltà disponibili in Age of Mythology : I Greci (verdi), I Vichinghi (blu) e gli Egiziani (marroncino). Prima di iniziare a giocare determinate casualmente quale civiltà spetterà a ciascun giocatore mettendo un cubo di legno nella scatola (od in un qualsiasi altro contenitore opaco) per ciascun giocatore. Se ci sono 3 giocatori o meno mettetene uno blu, uno verde ed uno marroncino. Ogni giocatore pescherà un cubo e giocherà con la civiltà corrispondente al colore pescato.

Se ci sono 4 o più giocatori allora dopo aver fatto pescare i primi tre giocatori ripetete la procedura con i giocatori restanti. I giocatori con la stessa civiltà non possono sedersi vicini (non possono essere adiacenti). Questo significa che non possono attaccarsi fra di loro. Quando sono presenti 4 giocatori un sistema alternativo può consistere ne mettere solo i cubi di due civiltà nella scatola lasciandone una fuori dal gioco, creando così due “squadre”.

Primo Giocatore

Determinate chi sarà il “primo giocatore” tirando due dadi a testa. Chi otterrà il punteggio più alto sarà indicato come primo giocatore. Nel caso di pareggi per tale3 posizione i giocatori che hanno tenuto lo stesso (massimo) punteggio dovranno ritirare i dadi fino a che uno non otterrà un risultato maggiore.

I TAVOLI DI GIOCO, LE CARTE E GLI ALTRI PEZZI

- . **Ciascun giocatore riceve quindi:**
- . Il Tavolo di Gioco appropriato in base alla sua Civiltà.
- . Un mazzo di sette (7) Carte d'Azione Permanenti corrispondenti alla sua civiltà (una ciascuna per Raccolta, Esplorazione, Commercio, Costruzione, Reclutamento, Attacco ed Avanzamento Culturale).
- . Un mazzo di Carte di Battaglia della sua civiltà.
- . Un mazzo di carte d'Azione casuali corrispondenti alla sua civiltà.

NOTA: se ci sono tre o meno giocatori ciascuno di essi riceve l'intero mazzo di carte d'Azione casuali della sua civiltà. Se ci sono quattro o più giocatori quali che condividono la stessa civiltà dovranno condividere un unico mazzo di carte casuali della loro civiltà

- . Un completo assortimento di pezzi nel colore della loro civiltà.

Nota: ci sono due tonalità differenti per ogni colore. Se ci sono tre o meno giocatori un giocatore potrà utilizzare entrambe le tonalità (per esempio il giocatore Greco potrà utilizzare entrambe le sfumature di verde). Se però vi sono quattro o più giocatori allora ogni giocatore potrà utilizzare una sola tonalità. Il numero di unità che ciascun giocatore può reclutare è limitato dalla disponibilità di pezzi nella sua tonalità (quindi con tre giocatori o meno si potranno reclutare il doppio delle unità).

BANCA DELLE RISORSE INIZIALI

La "Banca" rappresenta il numero limitato di risorse che potranno essere raccolte durante il gioco. Il numero di tali risorse a disposizione cresce assieme al numero dei giocatori. **Prima dell'inizio del gioco, la Banca deve contenere i seguenti cubi Risorse** (verdi, blu, gialli e marroni):

- 2 Giocatori: 20 per ciascun colore
- 3 Giocatori: 25 per ciascun colore
- 4 Giocatori: 30 per ciascun colore
- 5 Giocatori: 40 per ciascun colore
(Nota: le partite con più di cinque giocatori richiedono un'altra busta di cubi ed un altro set di tessere).
- 6 Giocatori: 50 per ciascun colore
- 7 Giocatori: 55 per ciascun colore
- 8 Giocatori: 60 per ciascun colore

I cubi in più vengono riposti nella scatola e non vengono utilizzati durante la partita.

30 Cubi Punti Vittoria (rossi) vengono messi nella banca all'inizio della partita indipendentemente dal numero dei giocatori coinvolti.

RISORSE INIZIALI DEI GIOCATORI

Dopo aver messo le necessarie risorse in "Banca" ogni giocatore prende dalla Banca 4 cubi Risorsa per tipo (Cibo, Legno, Oro e Favore).

UNITÀ INIZIALI

Ogni giocatore prende quindi due unità umane per tipo tranne i contadini (ogni civiltà ha tre tipi di unità umane esclusi i contadini) e le posiziona nell'Area di Riserva del suo tavolo di gioco.

Esempio: l'Egiziano prende due Lancieri, 2 Elefanti e due Carri da Guerra. Il Vichingo 2 Jarls, 2 Huskarls e 2 Aschieri. Il Greco prende 2 Toxotes, 2 Opliti e 2 Hippokons.

LE TESSERE

Le tessere che rappresentano gli Edifici sono posizionate nei pressi della Banca per permetterne un rapido utilizzo. Le tessere delle Risorse sono invece posizionate coperte (con in vista il lato contrassegnato da un cesto) in mezzo a tutti i giocatori in modo che siano facilmente raggiungibili. Tali tessere vengono inoltre mescolate prima dell'inizio del gioco.

RISORSE INIZIALI

Il Primo Giocatore rimuove 6 Tessere Risorse per ciascun giocatore dal mucchio e le scopre. Iniziando dal Primo Giocatore e procedendo in senso orario ogni giocatore sceglie una di tali risorse scoperte e la piazza sul suo tavolo di gioco in un riquadro di terreno corrispondente al terreno della risorsa. Quando tutti i giocatori hanno scelto una Risorsa l'ultimo giocatore ad averla scelta ne sceglie un'altra. Si procede quindi in senso antiorario con tutti i giocatori che scelgono una seconda Risorsa e la piazzano sui loro rispettivi tavoli di gioco. Un giocatore può passare il suo turno se lo desidera. Ripetete questo processo fino a che tutti i giocatori non abbiano avuto SEI opportunità di scegliere una tessera Risorse. Rimettete le tessere avanzate capovolte nel mucchio di quelle ancora da utilizzare.

STRATEGIA

Potete desiderare di passare la mano se scegliere una Risorsa consuma l'ultimo quadrato libero di un dato terreno sul vostro tavolo di gioco.

Lasciare almeno un quadrato libero per ogni tipo di terreno vi permette di ottenere una tessera migliore in futuro usando la carta "Esplorazione".

Adesso siete pronti per iniziare a giocare

VII. IL TURNO DI GIOCO

LA SEQUENZA DI GIOCO

La Partita è composta da un certo numero di Turni. Ogni turno è suddiviso in fasi:

- . **Posizionamento dei Cubi Punti Vittoria**
- . **Pescare le Carte d'Azione**
- . **Tre round di gioco delle carte**
- . **Incuria**
- . **Scartare**
- . **Sostituzione del Primo Giocatore**

POSIZIONAMENTO DEI CUBI PUNTI VITTORIA

All'inizio di ogni turno si piazzano tre Cubi Punti Vittoria sulle carte Vittoria. Il Primo Giocatore per il turno in corso piazza il primo Cubo poi, in ordine orario, i successivi due giocatori piazzano (uno per ciascuno) gli altri due cubi. Se vi sono più di tre giocatori gli altri giocatori non piazzano cubi (ma ricordatevi che la designazione di Primo Giocatore cambia da turno a turno). Se ci sono solo due giocatori, si piazzano solo due cubi (uno per giocatore).

Ognuno dei tre Cubi Punti Vittoria deve essere posizionato sopra una delle quattro carte Vittoria:

. L'Esercito più Grande (vanno al giocatore con il maggior numero di unità, contadini esclusi, al termine della partita

. Il Maggior Numero di Edifici (per il giocatore con il maggior numero di edifici al termine della partita)

. Vittoria nell'Ultima Battaglia (ottenuti dal giocatore che vince una battaglia)

. La Meraviglia del Mondo (ottenuti dal giocatore che costruisce la Meraviglia del Mondo

PESCARRE LE CARTE D'AZIONE

Ogni giocatore decide quali carte d'azione avere in mano durante il turno. Il numero di carte d'azione che si possono avere in mano dipende dall'Età in cui si trova la civiltà del giocatore (i giocatori iniziano il gioco nell'Età Arcaica e passerà all'età successiva giocando la carta d'azione "Età Successiva" e pagando la necessaria quantità di risorse). A seconda dell'Età quindi un giocatore potrà avere in mano :

ETÀ ARCAICA : 4 carte

ETÀ CLASSICA : 5 carte

ETÀ EROICA : 6 carte

ETÀ MITICA : 7 carte

Un giocatore può scegliere carte dal suo mazzo di carte d'azione Permanenti oppure pescare dal mazzo di carte d'azione Casuali (oppure una combinazione di entrambe). Quando sceglie le carte un giocatore deve prima scegliere quelle prese dal mazzo di quelle Permanenti e poi pescare quelle casuali. Se si possono scegliere le carte Permanenti guardandole, quelle Casuali devono essere pescate a caso.

STRATEGIA

Decidere quante carte Casuali pescare è una delle decisioni chiave del gioco. Se ne avete troppo poche in mano rischiate di rimanere indietro rispetto a giocatori che ne giochino molte (le carte d'azione Casuali sono molto più potenti di quelle Permanenti), mentre averne troppo in mano può essere catastrofico soprattutto se avete in mano carte troppo potenti per essere utilizzate appieno. Così progredire verso l'età più avanzate è fondamentale. Permette, infatti, di avere in mano sufficienti carte Permanenti da assicurarvi di poter compiere tutte le azioni che desiderate permettendo nello stesso tempo di poter pescare abbastanza carte Casuali da assicurarvi un ampio spettro di azioni "in grande stile".

TRE ROUND DI GIOCO DELLE CARTE

Iniziando dal "Primo Giocatore" e proseguendo in senso orario ogni giocatore sceglie una carta dalla sua mano e la gioca effettuando l'azione descritta su di essa (vedi Azioni, più avanti). Quando ogni giocatore ha giocato la sua carta e svolto l'azione (o le azioni) descritte il Round termina.

Quando sono stati effettuati tre Round (con il Primo Giocatore ha giocare la prima carta in ogni round) i giocatori rimettono le carte d'azione Permanenti che avevano scelto nel loro mazzo di carte d'azione Permanenti e piazzano quelle Casuali giocate in fondo al loro mazzo di carte Casuali scoperte. Quando raggiungeranno la prima carta scoperta dovranno rimescolare il mazzo.

INCURIA

Dopo che sono terminati i round di gioco delle carte si determina l'effetto dell'incuria sulle scorte dei giocatori. Ogni giocatore può mantenere solo cinque (5) cubi Risorsa per categoria da turno a turno. Durante la fase "Incuria" i cubi in eccesso vengono rimossi dall'area di riserva e restituiti alla banca.

ESEMPIO

Dopo aver finito di giocare le sue carte il giocatore Vichingo ha ancora 6 cubi Cibo, tre Legno, cinque Oro e sette Favore. A questo punto il giocatore dovrà rimuovere un cubo Cibo e due Favore per rientrare nel tetto massimo di cinque cubi per categoria. Dato che i cubi Oro e Legno sono cinque o meno per categoria non dovrà restituire alla banca alcuno di questi.

Questo limite di cinque cubi per categoria può essere portato a ad otto se il giocatore ha costruito un Magazzino nella sua Area della Città. In questo caso dovrà restituire solo i cubi oltre otto.

SCARTARE

Dopo la fase dei danni da incuria i giocatori devono decidere se vogliono scartare le eventuali carte rimaste loro in mano oppure mantenerle per il turno successivo. I giocatori possono scartare quante carte vogliono ricordandosi che ogni carte che trattengono ridurrà quelle che si possono pescare nel turno successivo.

ESEMPIO

Il giocatore Greco ha appena restituito i cubi in eccesso e si trova nell'Età Eroica. Avendo incominciato il turno con cinque carte ed avendone giocate tre ne ha ora in mano due. Le carte che li rimangono sono "Costruire 2" e "Età Successiva - Efesto". I suoi piani prevedono il passaggio all'età Mitica nel turno successivo così mantiene la carta Efeso e scarta quella Costruire. Nella prossima fase di pesca delle carte potrà quindi pescarne solo 4 invece di cinque dato che ne ha già una in mano.

STRATEGIA

Anche se potete non scartare anche le carte del vostro mazzo di carte d'azione Permanenti non ha alcun senso farlo in quanto le potete prendere di nuovo il prossimo turno. Il discorso è completamente diverso per le carte Casuali in

quanto potete pescarne una che è particolarmente potente, ma il suo utilizzo non è opportuno nel turno in cui l'avete pescata. Comunque trattenere carte in mano può essere rischioso, specialmente nelle fasi iniziali del gioco quando ne potete avere in mano poche ed ogni carta in vostro possesso vi impedisce di pescarne una nuova. D'altro canto se voi scartate una carta particolarmente potente potete essere certi che probabilmente non la rivedrete più per il resto della partita.

SOSTITUZIONE DEL PRIMO GIOCATORE

Al termine d'ogni turno viene cambiato il "Primo Giocatore". Tale titolo passa al giocatore a sinistra di chi lo deteneva. La tessera "Primo Giocatore" viene utilizzata per identificare tale giocatore.

NOTA: In una partita con solo due giocatori il "Primo Giocatore" non cambia.

Il gioco ricomincia quindi con un nuovo turno partendo con il posizionamento dei cubi Punti Vittoria.

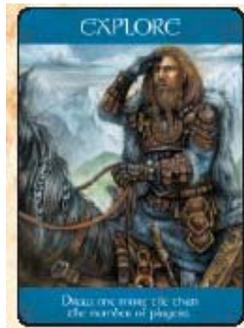
VIII. LE CARTE DI AZIONE

Ci sono sette differenti "Azioni" che un giocatore può effettuare.

Giocare l'appropriata carta d'Azione Casuale o Permanente permette al giocatore di effettuare tale azione. Ogni Azione ha alcune regole speciali che la riguardano:

ESPLORARE

Quando si gioca una carta "Esplorare", i giocatori hanno la possibilità di aumentare il numero di Risorse in loro possesso. Il giocatore che ha giocato tale carta pesca un numero di Risorse equivalenti al numero indicato sulla carta da quelle non ancora in gioco. Dopo che le ha pescate le tessere vengono messe a



faccia in su in modo che tutti le possano vedere. Il giocatore che ha giocato la carta ne sceglie una e la posizione nella sua Area di Produzione (prestando attenzione a che il tipo di terreno della Risorsa coincida con quello del quadrato di destinazione). Può esserci una sola tessera per quadrato presente nell'Area di Produzione. Il giocatore a sinistra quindi sceglie una tessera e la posizione e così via fino a che tutti i giocatori non abbiano scelto una tessera o passato la mano.

I giocatori possono sempre scegliere di passare la mano e non prendere una tessera se non hanno un quadrato utilizzabile nella loro Area di Produzione o non vogliono prendere una delle tessere disponibile. Tutte le tessere rimaste dopo il processo di selezione

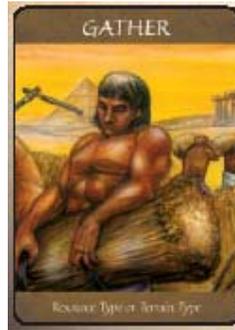
vengono quindi capovolte e rimescolate fra quelle non ancora utilizzate.

NOTA: Una volta che una tessera sia stata posizionata nell'Area di Produzione non può essere rimossa tranne tramite l'utilizzo di un Potere Divino o in seguito ad un attacco di un altro giocatore.

STRATEGIA

Alcune volte può essere una buona cosa passare e non prendere una tessera Risorsa soprattutto se questa occuperebbe l'ultimo quadrato di un dato tipo di terreno sulla propria area di Produzione. Mantenere libere un quadrato per tipo di terreno incrementerà le vostre possibilità future.

RACCOGLIERE



Prima di raccogliere i cubi risorsa, il giocatore che ha giocato la carta "Raccogliere" (e solo tale giocatore) può riposizionare i suoi Contadini (e tutte le altre unità che aiutano la produzione come ad esempio i Nani) dall'Area di Riserva alle tessere che producono risorse nell'Area di Produzione o da una tessera ad un'altra nella stessa Area di Produzione. Non c'è limite al numero di volte che contadini od unità vengano riposizionate durante il gioco. Comunque ogni tessere di Risorse può avere solo un'unità od un Contadino su di essa. Ogni Contadino posizionato su di una tessera da al giocatore un cubo ADDIZIONALE identico a quelli prodotti dalla tessera (se tale tessera viene utilizzata nella azione di raccolta in corso, vedi sotto).

Quando si gioca una carta "Raccogliere" tutti i giocatori raccolgono risorse indipendentemente da chi abbia giocato la carta.

Ci sono due tipi di carte Raccogliere:

Il primo tipo è rappresentato dalle carte "Terreno" o "Risorsa" che permettono al giocatore che le ha giocate di scegliere una di queste due opzioni:

Raccogliere le Risorse di UN SOLO tipo di terreno presente sul suo tavolo di gioco (Terreno Fertile, Foreste, Deserti, Colline, Paludi o Montagne). Solo i cubi Risorsa rappresentati sulle tessere del terreno prescelto vengono raccolti. Il tipo di terreno scelto dal giocatore che ha giocato la carta si applica anche ai giocatori restanti che possono raccogliere solo le risorse di quel determinato terreno.

Raccogliere tutti i cubi Risorsa di UN SOLO tipo (Legno, Cibo, Oro o Favore). In questo caso vengono raccolti tutti i cubi Risorsa del tipo scelto presenti sulle tessere dell'Area di Produzione. Come nel caso precedente il giocatore che gioca la carta sceglie quale Risorsa raccogliere e tutti gli altri giocatori devono adeguarsi a tale decisione.

Il secondo tipo di carta Raccogliere è rappresentato dalla carta "Raccogliere Tutto". Questa carta è presente solo nel mazzo delle carte d'Azione

Casuale ed è molto potente. Permette ai giocatori di raccogliere tutti i cubi Risorsa rappresentati su tutte le tessere Risorsa presenti nella loro Area di Produzione.

Per effettuare la raccolta i giocatori contano il numero di cubi rappresentati sulle *appropriate* tessere Risorsa presenti nella loro Area di Produzione (partendo dal giocatore che ha giocato la carta Raccogliere). Il giocatore che ha giocato la carta prende per primo i cubi dalla banca. Dopo di lui tocca alla persona seduta alla sua sinistra raccogliere i suoi cubi risorse nello stesso modo (i giocatori che effettuano la raccolta dopo il giocatore che ha giocato la carta Raccogliere non possono modificare le sue decisioni in merito a quale Terreno o Risorsa utilizzare) e la raccolta procede fino a che tutti i giocatori non la abbiano effettuata.

NOTA: se non sono più disponibili cubi Risorsa di un particolare tipo presso la banca allora il giocatore non ottiene i cubi mancanti. Quando la banca finisce i cubi Risorsa di un particolare tipo tutti i giocatori che tentano di raccogliarli sono nei guai. Non sono permessi mutui o prestiti...

ESEMPIO

Il giocatore egiziano ha un contadino nella sua Area di Riserva come pure un elevato numero di quadrati Deserto nella sua Area di Produzione. Ciascuno dei quadrati Deserto ha una tessera che può produrre Risorse. Gli altri due giocatori (Greco e vichingo) hanno solo un quadrato Deserto a testa. Il giocatore egiziano gioca quindi la carta Raccolta presa dal suo mazzo di carte d'Azione Permanenti. Questa carta permette di raccogliere tutti i cubi Risorsa di un particolare tipo oppure tutti i cubi Risorsa rappresentati sulle tessere appartenenti ad un particolare tipo di terreno. Per dare fastidio ai suoi avversari l'Egiziano decide di scegliere un tipo di terreno, il Deserto. Inoltre avendo giocato la carta il giocatore Egiziano può riposizionare il Contadino presente nell'Area di Riserva su qualunque tessera Risorsa. Decide di piazzarlo su di una tessera di Deserto che produce un cubo Risorsa Oro; durante la Raccolta tale tessera produrrà due cubi Risorsa di Oro.

STRATEGIA

Anche se tutti i giocatori partecipano alla raccolta indipendentemente da chi ha giocato la carta, il giocatore che ha giocato la carta Raccogliere ottiene tre vantaggi:

- 1) Può decidere cosa raccogliere in modo che lui ne sia avvantaggiato rispetto agli avversari;
- 2) Può riposizionare i suoi Contadini;
- 3) Può Raccogliere per primo ed è così sicuro di ottenere le risorse che desidera quando la banca inizia a scarseggiare di cubi Risorsa (specialmente giocando la carta "Raccogliere Tutto").

STRATEGIA

Se la banca comincia a scarseggiare di cubi Risorsa può essere una buona idea giocare la carta Raccogliere prima che qualcun abbia giocato le sue. In questo modo non solo potrete scegliere liberamente le risorse più vantaggiose per voi, ma avete anche la certezza di ottenere il massimo numero di cubi Risorse.

Inoltre ciò vi permette di riposizionare i vostri Contadini (se ne avete) in modo da garantirvi il massimo raccolto di Risorse, mentre gli altri giocatori NON potranno riposizionare i loro!

Se c'è abbondanza di cubi Risorsa, potete preferire che siano gli altri giocatori a giocare carte Raccogliere mentre voi siete liberi di giocare altre carte. È molto importante giocare questa carta al momento giusto.

COSTRUIRE



Quando gioca una carta "Costruire", il giocatore può costruire un numero di edifici uguale o minore al numero indicato sulla carta stessa, se ha abbastanza cubi Risorsa da spendere per pagare tutte le costruzioni (i costi dei vari edifici sono elencati nell'Area di Riserva del tavolo di Gioco). Dopo aver pagato il costo il giocatore prende l'appropriata tessera edificio e la posiziona nell'Area della Città sul suo tavolo di Gioco. Tale giocatore inizia quindi a beneficiare dei vantaggi inerenti a tale edificio una volta che abbia terminato la sua azione Costruire; per esempio una nuova Cava non fornisce vantaggi per gli edifici costruiti nel corso della stessa azione.

Ogni giocatore può avere un solo edificio per tipo nella sua Area della Città tranne nel caso delle Case di cui se ne può costruire un massimo di dieci.

ESEMPIO

Il giocatore Greco decide di giocare una carta "Costruire" con indicato il numero 2, costruisce quindi un Magazzino ed una Casa. È limitato a due edifici dal numero 2 indicato sulla carta cosicché non può costruire altri edifici in questa azione anche se possiede le risorse per costruirne altri.

RECLUTARE



Quando gioca una carta "Reclutare", il giocatore può acquistare un numero di unità equivalente al numero indicato sulla carta stessa, fintanto che ha cubi Risorsa per poterle pagare (il costo di tutte le unità è elencato sulle Carte di Battaglia e sulla scheda di Riferimento). Dopo aver pagato il costo delle unità il giocatore che le ha reclutate preleva le unità che ha pagato e le posiziona nella sua Area di Riserva. Tali unità sono immediatamente disponibili per combattere.

NOTA: Le unità Mortali e le creature Mitologiche possono essere reclutate sempre. Gli Eroi invece possono essere reclutati solo se avete già raggiunto l'Età in cui si rendono disponibili (c'è un eroe per età per ogni civiltà).

NOTA: I Contadini non possono essere "reclutati". Essi entrano in gioco quando viene costruita una Casa.

ESEMPIO

Il giocatore Greco decide di giocare una carta "Reclutare". Questa carta ha indicato 2, quindi il giocatore potrà reclutare due unità se ha cubi Risorsa sufficienti allo scopo. Il giocatore decide per un Minotauro (due cubi Risorsa Cibo e due Legno) ed un Arciere (un cubo Risorsa Legno ed uno Cibo).

STRATEGIA

Quando comprate più di un'unità, compratene una per volta invece di calcolare il costo totale di tutte le unità che intendete acquistare. In questa maniera potete mantenere meglio sotto controllo le vostre spese. Ricordate anche di tenere a mente forza e punti deboli delle unità dei vostri avversari. Non è nel vostro interesse spendere una notevole quantità di risorse in Creature mitologiche se il vostro avversario ha una buona provvista di eroi. Comprate unità che siano efficienti contro quelle del vostro avversario.

COMMERCIARE



Quando viene giocata una carta "Commerciare", il giocatore può scambiare cubi Risorsa di qualsiasi colore che si trovino nella sua Area di Riserva con un numero equivalente di cubi Risorsa della banca (se questa ne ha a disposizione) in modo da modificare le sue scorte di cubi Risorsa. Non è consentito lo scambio di cubi

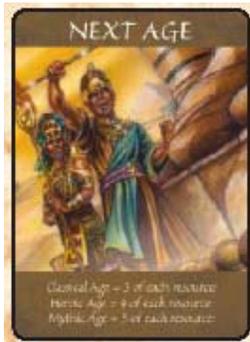
Risorsa con gli altri giocatori. Il costo della transazione è indicato sulla carta stessa, ma può essere ridotta a zero (0) se il giocatore dispone di un Mercato nella sua Area della Città. Se il giocatore ha un Grande Tempio Principale può acquistare un cubo Punto Vittoria con 8 cubi Favore quando gioca la carta Commerciare. Il giocatore può effettuare le normali transazioni prima di trarre vantaggio da questa abilità speciale.

NOTA: il costo dell'azione Commerciare deve essere pagato dal giocatore prima di iniziare a scambiare i cubi Risorsa con la banca.

ESEMPIO

Il giocatore Vichingo decide che dispone di troppo Legno (otto cubi), ma troppo poco Oro (nessun cubo). Gioca quindi la carta "Commerciare" e dato che dispone di un Mercato può ignorare il costo in cubi Risorsa della carta-scambia quattro cubi Legno con quattro cubi Oro.

ETÀ SUCCESSIVA



Age of Mythology: The Boardgame copre un periodo di quattro Età. In ordine cronologico sono Arcaica, Classica, Eroica e Mitica. Tutti i giocatori iniziano la partita dall'Età Arcaica. Quando un giocatore gioca la carta "Età Successiva" paga il

costo in cubi Risorsa indicato sulla carta stessa per la successiva Età della sua Civiltà ed automaticamente entra nella nuova Età. L'attuale Età deve essere indicata posizionando un cubo od un'unità accanto all'elenco delle Età nell'Area di Riserva.

NOTA: Un giocatore può avanzare di una sola Età nel corso di una singola Azione.

Esempio: Il giocatore Egiziano si trova nell'Età Arcaica. Gioca quindi la carta Età Successiva e paga l'appropriato costo per passare all'Età Classica (quattro Cubi Risorsa per ogni categoria, Legno, Cibo, Oro e Favore). All'inizio del turno successivo il Giocatore Egiziano potrà pescare cinque may carte invece di quattro e potrà reclutare le unità di Sacerdoti.

• I vantaggi di avanzare ad un'età successiva sono:

1) La possibilità di reclutare gli eroi associati a quell'Età. Gli Eroi non possono venire reclutati fino a che il giocatore non abbia raggiunto l'Età specificata sulla carta dell'Eroe. Una volta che il giocatore abbia raggiunto l'Età necessaria potrà reclutare quel dato Eroe per il resto del gioco.

NOTA: Non ci sono Eroi disponibili per l'età Arcaica.

2) La capacità di pescare più carte d'azione all'inizio di ogni turno.

3) LA Meraviglia può essere costruita solo quando il giocatore ha raggiunto l'Età Mitica.

ATTACCO



Quando viene giocata una carta "Attaccare" il giocatore che la gioca può attaccare un avversario. Il numero indicato sulla carta stessa indica il numero di unità che ciascun i giocatore può impiegare nello scontro. Per esempio un 4 indica che sia l'attaccante che il difensore potrà impiegare un massimo di quattro unità

per la battaglia. Il giocatore attaccante deve quindi prendere due decisioni: quale giocatore attaccare e quale sarà il suo obiettivo.

I giocatori possono attaccare solo altri giocatori che siano seduti accanto a loro (o ha destra o a sinistra). Dopo si deve decidere quale sarà l'obiettivo dell'attacco fra le tre aree del giocatore attaccato. Le tre aree sono l'Area di Produzione, l'area della Città e l'Area di Riserva.

Area di Produzione: l'obiettivo di un tale attacco è ridurre la capacità produttiva del giocatore avversario catturando una delle tessere Risorsa.

Se il giocatore attaccante vince la battaglia può scegliere una delle tessere Risorsa rimuoverla dall'Area di Produzione dello sconfitto e posizionarla nella sua. Se l'attaccante non ha l'appropriato quadrato libero nella sua Area di Produzione può decidere di eliminare la tessera e rimetterla nel mucchi di quelle ancora inutilizzate.

Area della Città: l'obiettivo di un attacco all'Area della Città è l'eliminazione di uno o più edifici della

Città dell'avversario. Se l'attaccante vince la battaglia potrà scegliere quale edificio eliminare fra quelle posseduti dal difensore. Se il giocatore attaccante possiede un Laboratorio delle Macchine d'Assedio o un'unità con l'abilità speciale "Distrugge due Edifici" e questa sopravvive allo scontro allora ne potrà distruggere due. Gli edifici eliminati vengono rimessi nel mucchi di quelli disponibili per la costruzione.

NOTA: *Un giocatore non può mai eliminare PIÙ di due edifici dopo aver vinto una singola battaglia.*

Area di Riserva : L'obiettivo di un attacco all'Area di Riserva è la cattura di cinque cubi Risorsa dell'avversario.

NOTA: *NON si possono catturare i cubi Punti Vittoria.*

Se l'attaccante vince lo scontro potrà prendere cinque cubi Risorsa a sua scelta dall'Area di Riserva dello sconfitto e metterli nella sua Area di Riserva (ciò rappresenta un saccheggio dei depositi nemici).

Dopo che l'Attaccante ha annunciato sia il giocatore attaccato che l'obiettivo del suo attacco i due giocatori (attaccante e difensore) segretamente scelgono le unità che parteciperanno allo scontro fra quelle disponibili nelle loro Aree di Riserva o di Produzione. Possono utilizzare la scheda riassuntiva di *Age of Mythology : The Boardgame* od un oggetto simile per nascondere le loro unità all'avversario. Dopo che entrambi i giocatori hanno scelto le loro unità, le rivelano simultaneamente e le mettono al centro del tavolo per iniziare lo scontro (vedi Battaglie)

Nota: *I Contadini NON possono essere scelti per partecipare alle battaglie.*

PASSARE

Un giocatore può scegliere di "passare" scartando una delle sue carte ed annunciando che non intende effettuare alcuna azione nell'attuale Round.

IX. BATTAGLIE

Quando un giocatore gioca la carta Attaccare, si svolge una battaglia. Le battaglie sono risolte come segue:

A. Il giocatore attaccante sceglie sia l'avversario che l'area del suo tavolo di gioco oggetto dell'attacco (come indicato sopra).

B. Entrambi i giocatori scelgono segretamente le unità che intendono impiegare nello scontro e, quando hanno finito, le rivelano contemporaneamente all'avversario (come spiegato sopra).

C. Entrambi i giocatori quindi scelgono le Carte di Battaglia che corrispondono alle unità scelte per la battaglia in corso.

D. La battaglia viene quindi risolta in vari "Round di Battaglia". Ogni Round si svolge così:

1. *Ogni giocatore segretamente sceglie una delle carte di Battaglia che rappresentano le sue unità coinvolte nello scontro. Questa carta viene posizionata coperta davanti a lui.*

2. *Una volta che entrambi i giocatori abbiano scelto le carte di battaglia queste vengono scoperte per indicare quali unità saranno impegnate in questo Round. Ogni carta specifica il numero di dadi e le eventuali abilità speciali che possono influenzare l'esito dello scontro:*

a. Il numero nel quadrato bianco in alto a sinistra indica il numero di dadi che l'unità tira.

b. Determinate se una delle unità impegnate possiede un Bonus applicabile allo scontro in corso:

1.) Un giocatore ottiene il numero di dadi Bonus se la tipologia dell'unità avversaria (indicata in alto sulla carta) corrisponde a quella indicata per ottenere il Bonus.

ESEMPIO: *se la carta di un'unità del giocatore indica "+4 contro Volanti" e la carta dell'unità avversaria è contrassegnata dal termine Volanti allora il giocatore riceverà quattro dadi in più.*

2.) Un giocatore può anche ricevere Bonus associati alle abilità speciali di un'unità.

3.) I dadi Bonus possono essere anche associati ad alcuni Poteri Divini.

4.) Il difensore può ricevere due dadi in più se possiede Torri o Mura e viene attaccate l'appropriata area del suo tavolo di gioco (vedi Edifici).

3. *Dopo che entrambi i giocatori hanno determinato il numero totale di dadi li tirano. Ogni giocatore totalizza il numero di "6" che ha ottenuto. Il giocatore che ha ottenuto più "6" vince lo scontro. Ed elimina l'unità avversaria.*

Se entrambi i giocatori hanno ottenuto lo stesso numero di "6" od entrambi non hanno ottenuto alcun "6" ritirano un dado fino a che non viene determinato un vincitore.

STEP 4. *Se entrambi i giocatori vogliono continuare il combattimento, allora ricominciano dal punto 1 scegliendo una nuova carta di Battaglia (o mantenendo quella appena usata se lo desiderano e se non hanno perso l'ultima unità di quel tipo impegnata). La battaglia continua fino a che uno dei due contendenti non ha perso tutte le sue unità oppure decide di ritirarsi.*

RITIRATA

Prima di iniziare un Round di battaglia (e prima che vengano scoperte le carte di Battaglia), entrambi i giocatori possono dichiarare la ritirata delle loro unità superstiti (*ci si può ritirare anche durante il primo round*).

VINCERE UNA BATTAGLIA

Una battaglia termina quando uno dei due giocatori si ritira oppure quando ha perso tutte le unità impegnate. Il giocatore con unità superstiti che non si sono ritirate vince.

Al Termine della Battaglia:

1. Tutte le unità superstiti sono riposizionate nelle loro rispettive Aree di Riserva.

2. Il vincitore ottiene gli eventuali cubi Punti Vittoria che si trovano sulla carta "Vittoria nell'Ultima battaglia".

3. Se il vincitore è l'attaccante (il giocatore che ha giocato la carta Attaccare) allora, sceglie gli eventuali edifici da distruggere, tessere Risorsa o cubi Risorsa da catturare (a seconda dell'obiettivo dell'attacco).

X. FINE DEL GIOCO E VITTORIA

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina IMMEDIATAMENTE quando si verifica uno di questi due eventi:

un qualsiasi giocatore costruisce la Meraviglia del Mondo, OPPURE

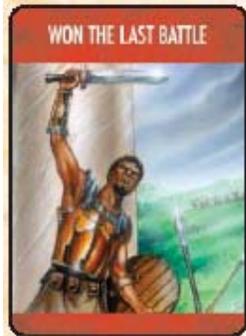
alla fine del turno in cui l'ultimo cubo Punto Vittoria viene rimosso dalla banca e posizionato. Nota: in questo caso non si effettua la riduzione dei cubi Risorsa a causa dell'Incuria durante l'ultimo turno di gioco.

Quando si verifica una di queste eventualità la partita è finita ed i cubi Punti vittoria presenti sulle carte Vittoria sono distribuiti (vedi sotto) ed i giocatori contano i loro Punti Vittoria. Ogni cubo Punti Vittoria (rosso) vale un punto. Il giocatore con più Punti vince il gioco. Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di punti allora fra loro vincerà chi ha il maggior numero di cubi Risorsa.

CUBI PUNTI VITTORIA

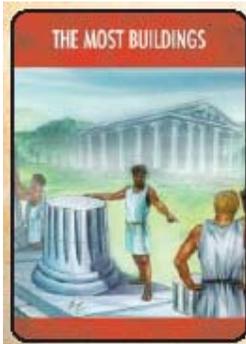
I Cubi Punti Vittoria possono essere guadagnati in cinque modi:

VINCENDO LE BATTAGLIE

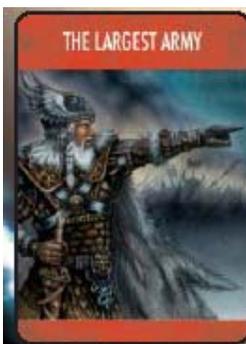


Al termine di ogni battaglia il giocatore che la vince prende tutti i cubi Punti Vittoria che si trovano sopra la carta "Vittoria nell'Ultima Battaglia" e li mette nella sua Area di Riserva. Questi sono suoi e non possono esserli sottratti.

AVERE LA CARTA "MAGGIOR NUMERO DI EDIFICI" AL TERMINE DELLA PARTITA



Il giocatore che possiede il maggior numero di edifici nella sua Area di Città al termine della partita prende tutti i cubi Punti Vittoria che si trovano su tale carta. Se vi sono due o più giocatori con lo stesso numero (maggiore) di edifici nessuno prende questi cubi Punti Vittoria.



AVERE LA CARTA "ESERCITO PIÙ GRANDE" ALLA FINE DEL GIOCO

Il giocatore che ha più unità (non contando i Contadini) alla fine della partita prende i cubi Punti

Vittoria che si trovano su tale carta. Se vi sono due o più giocatori in competizione per tale titolo allora nessuno prende questi cubi Punti Vittoria.

COSTRUIRE LA MERAVIGLIA DEL MONDO



Il giocatore che costruisce la Meraviglia del Mondo prende tutti i cubi Punti Vittoria che si trovano su tale carta. Se nessun giocatore ha costruito la Meraviglia del Mondo quando il gioco finisce allora nessuno prenderà questi cubi Punti Vittoria.

SCAMBIARE FAVORE PER PUNTI VITTORIA

Un giocatore che possiede il Grande Tempio può acquistare un Punto Vittoria con 8 cubi Favore (blu) quando gioca "carta d'Azione "Commerciare". Il giocatore può acquistare più di un cubo Punto Vittoria durante un'azione "commerciare" se ha cubi Favore a sufficienza. Il giocatore può effettuare i normali scambi previsti dall'azione Commerciare (anche convertendo altri cubi Risorsa in cubi Favore) prima di acquistare i cubi Punti Vittoria nel corso della stessa azione.

XI. ESEMPIO DI TURNO DI GIOCO

Andrea, Guglielmo e Cristina sono all'inizio del terzo turno di gioco della partita. Andrea è l'Egiziano, ed il Primo giocatore per questo turno seguito da Guglielmo (Greco) e Cristina (Vichinga). Andrea ha già raggiunto l'Età Classica, ma gli altri sono ancora all'Età Arcaica.

Posizionamento dei Cubi Punti Vittoria: Ogni giocatore prende un cubo rosso dalla banca e lo posiziona su di una delle Carte Vittoria.

Andrea mette il suo sulla Meraviglia del Mondo dato che pensa di costruirla. Guglielmo piazza il suo cubo sulla Carta Maggior Numero di Edifici imitato da Cristina.

Pescare le Carte d'azione: Ogni giocatore pesca le sue Carte d'azione per il turno in corso.

Andrea pesca cinque carte (ne può pescare cinque perché ha già raggiunto l'Età Classica). Vuole essere sicuro di poter Raccogliere e Reclutare, quindi prende queste due carte dal suo mazzo di carte d'Azione permanenti. Poi pesca le tre carte rimanenti dal mazzo delle carte casuali egiziane sperando di ottenere qualche buona carta. Ottiene una carta Commerciare che richiede il pagamento di una sola Risorsa, una carta Esplorare che gli permette di pescare un numero tessere Risorsa equivalente a quello dei giocatori (cosa che dovrebbe limitare le possibilità che i suoi avversari ottengano qualche buona tessera) ed una carta Età Successiva che permette anche l'uso di Poteri Divini (Seth il dio del "Caos").

Guglielmo vuole Esplorare, Raccogliere e costruire, in questo ordine così prende queste tre carte dal suo mazzo di carte d'Azione permanenti. Questo però li lasci alla possibilità di pescare un'unica altra carta fra quelle casuali. Pesca una carta Raccolta che contiene anche un Potere Divino (Ade, dio degli Inferi).

Cristina vorrebbe Esplorare, Raccogliere e raggiungere la successiva Età. Quindi prende queste tre carte dal mazzo delle carte permanenti più ne pesca un'altra fra quelle casuali. Sfortunatamente questa è una carta Reclutare e lei non ha alcuna intenzione di reclutare nuove truppe in questo turno, quindi probabilmente non utilizzerà questa carta.

ROUND DI GIOCO DELLE CARTE

Round 1

Andrea gioca la sua carta Esplorare. Pesca 3 tessere Risorsa dal mucchio di quelle non utilizzate e le piazza scoperte al centro del tavolo. Sono 2 Favore/Deserto, 2 Legno/Foresta ed 1 Oro/Deserto. Anche se il deserto è molto buono per il giocatore Egiziano, Andrea realizza che se prende la tessere di Foresta e la piazza nella sua Area di Produzione i suoi avversari non potranno utilizzare le rimanenti tessere Deserto dato che hanno già occupato i loro spazi desertici nelle loro Aree di Produzione. Quindi prende le tessere 2 Legno/Deserto fra le recriminazioni dei suoi avversari che non possono prendere alcuna tessera. Le tessere rimaste vengono nuovamente mischiate assieme alle altre tessere inutilizzate.

Guglielmo, che necessita urgentemente di produrre Cibo gioca a sua volta una carta Esplorare. La sua carta dice di pescare 4 tessere. Pesca: 2 Cibo/Terreno Fertile, 1 Legno/Montagna, 1 Cibo/Foresta ed 1 Legno/Palude. Guglielmo rapidamente si accaparra la prima tessera. Cristina, che sceglie per seconda, prende la tessera Legno/Montagna dato che dispone di molte montagne nella sua Area di Produzione e può utilizzare proficuamente il legno. Andrea sceglie la tessera Legno/Palude e la posiziona alla foce del Nilo.

Cristina decide di Raccogliere e gioca la carta Raccogliere. Lei vuole passare al più presto alla prossima Età ed ha già tutte le risorse tranne il Legno così decide di Raccogliere Legno. Ha un Contadino nella sua Area di Riserva (per una casa che aveva costruito il turno precedente) ed un Contadino su di una tessera che produce Cibo. Dato che ha giocato la carta Raccogliere può spostare i suoi Contadini. Li posiziona su tessere che producono Legno. Quindi calcola il totale delle rappresentazioni di cubi di legno sulle sue tessere, cinque. Così prende cinque cubi marroni dalla banca e li mette nella sua Area di Riserva. Dato che ha una Zecca nella sua Area della Città prende anche due cubi gialli.

Andrea raccoglie quindi il suo Legno (sorridente dato che ha appena aggiunto 3 cubi alla sua produzione di Legno) seguito da Guglielmo.

Round 2

Andrea decide di giocare la sua carta Raccogliere. Sceglie di Raccogliere dal Deserto dato che ha numerose tessere Deserto ed i suoi avversari ne hanno solo una a testa. Andrea riposiziona il suo Contadino su

di una tessera Oro/Deserto e raccoglie quattro Favore e tre Oro.

Guglielmo ha una tessera 2 Favore/Deserto e quindi ottiene due cubi blu.

Cristina ha una tessera 1 Oro/Deserto e raccoglie un cubo Oro. Non ottiene i cubi addizionali per la Zecca dato che non è stata lei a giocare la carta Raccogliere.

Guglielmo decide che è il momento di utilizzare la sua carta Poteri Divini. Paga il costo in cubi Favore associato alla carta ed gli è permesso di scambiare una delle sue unità Mortali per sette cubi Risorsa a sua scelta. Prende uno dei suoi Toxotes (arcieri) dalla sua Area di Riserva e lo mette nel mucchio delle unità non utilizzate e prende sette cubi Risorsa dalla banca. Può quindi utilizzare la parte Raccogliere della sua carta se lo desidera. Decide di farlo e sceglie di Raccogliere dalle Colline dato che ne ha di più di tutti gli altri. Tutti i giocatori dovranno raccogliere dalle Colline. Cristina gioca la sua carta Età Successiva, pagando quattro cubi Risorsa per tipo (Legno, Cibo, Oro e Favore) e passa all'Età Classica.

Round 3

Andrea gioca la sua carta Reclutare che gli permette di reclutare due nuove unità. Decide di prendere un Sacerdote (il suo Eroe per l'Età Classica) ed una Fenice. Paga il costo di entrambe le unità alla banca e le posiziona nella sua Area di Riserva. Ora che la sua armata è più forte potrebbe essere arrivato il momento di saccheggiare Cristina il prossimo turno.

Guglielmo gioca la sua carta Costruire che gli permette di costruire un edificio. Decide di costruire una Casa. Paga il costo in cubi Risorsa e prende una Casa che mette nella sua Area della Città. Inoltre mette un nuovo Contadino nella sua Area di Riserva. Lo potrà mettere nell'Area di Produzione quando giocherà la sua prossima carta Raccogliere.

Cristina osserva con preoccupazione la crescita dell'esercito di Andrea. In mano ha una carta Reclutare che le permetterebbe di reclutare ben tre nuove unità, ma ha già speso molte risorse nel passare all'Età Classica nel round precedente. Quindi decide di malincuore di giocare la Esplorare e di tenere in mano la carta Reclutare per il prossimo turno.

INCURIA

Tutti e tre i giocatori ora osservano le loro scorte cubi Risorsa per vedere se ne hanno più di cinque per tipo. Andrea è l'unico che ne ha, nella fattispecie 7 cubi Oro. Quindi ne deve rimuovere due e rimetterli nella banca in seguito all'"Incuria". Si ripromette quindi di costruire un Magazzino il prossimo turno in modo da poterne conservarne 8 per tipo.

SCARTARE

Tutti i giocatori possono ora decidere di mantenere le carte residue o scartarle. Le carte che manterranno ridurranno le possibilità di pescarne di nuova nel turno successivo. Andrea scarta la carta Commerciale, ma conserva la carta Età Successiva/Poteri Divini, ma ne pescherà solo quattro il prossimo turno.

Guglielmo scarta la carta Raccogliere dato che è una carta d'Azione Permanente e la rimette nel suo mazzo

delle carte d'Azione Permanenti (assieme alle carte permanenti che ha giocato in questo turno). Cristina sceglie di trattenere la carta Reclutare e pescherà quattro nuove carte il prossimo turno dato che ha raggiunto l'Età Classica.

CAMBIO DEL PRIMO GIOCATORE

Guglielmo sarà il prossimo "Primo Giocatore". Effettuerà le sue azioni per primo seguita da Cristina ed infine da Andrea.

XII. RICONOSCIMENTI

Concetto del Gioco e Progetto: . . . Glenn Drover
Grafica: Paul Niemeyer, Monte Moore, Gabriel Hernandez, Jacinto Hernandez, Ensemble Studios
Impaginazione e Grafica : . . . James Provenzale, Regole : Michael Eckenfels, Glenn Drover
Produzione ed Assemblaggio: Neal Chukerman
Chukerman Packaging
Componenti Plastici: Matt Jacobs *Advanced Molding Solutions*
Playtesting: Bruce Shelley, Christine Maslan-Drover, Jack Provenzale, Paul Niemeyer, Brian Ritzenthaler, Ted Kuhn, Jeff Vitous, Bill Meyers, Patrick Provenzale, James Provenzale, Jacoby O'Connor, Jim "The D.S." and John, Glenn Drover, and the Entire Team at Ensemble Studios
Ringraziamenti Speciali : Nancy Figatner (Microsoft) and Bruce Shelley (Ensemble Studios)
Per il loro sostegno morale e material a questo progetto

Traduzione Italiana: Arrigo Velicogna

Esempio di Battaglia

Il giocatore Egiziano gioca una carta "Attaccare 4" ed annuncia che attaccherà l'Area di Produzione del giocatore Greco. Entrambi i giocatori scelgono segretamente le unità che impiegheranno nello scontro. Poi prendono una carta di Battaglia per ciascuna unità impègnata. Gli schieramenti sono i seguenti:



Round 1

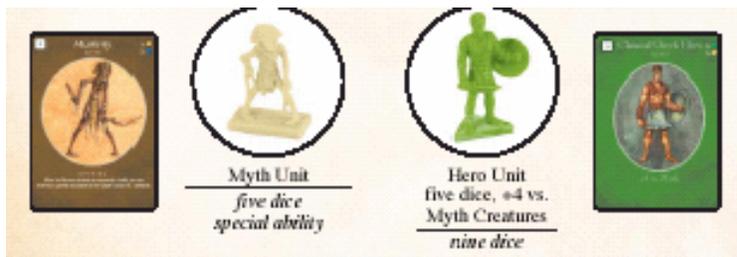
Ogni giocatore sceglie un'unità da far combattere scegliendo la carta corrispondente e posizionandola coperta di fronte a lui. Quando entrambi i giocatori hanno scelto l'unità scoprono la carta simultaneamente. L'egiziano sceglie l'Uomo Scorpione; il Greco Medusa. Il giocatore Egiziano trema, dato che Medusa è un Ammazza Giganti ed ha un Bonus di 4 dadi contro i giganti come, appunto, l'Uomo Scorpione. Per aggiungere insulti all'ingiuria Medusa ha l'Abilità Speciale di vincere tutti i pareggi cosicché se entrambi i giocatori otterranno lo stesso numero di sei Medusa vincerà comunque lo scontro. Il giocatore Egiziano deve vincere a tutti i costi.



Il combattimento è simultaneo così non importa in quale ordine i giocatori tirano i dadi. Il giocatore Egiziano può tirare cinque dadi mentre il Greco 9 (5 più 4 per un ammazza giganti che combatte contro un Gigante), i risultati sono 1, 3, 4, 4, e 5 per l'Egiziano, tutti colpi a vuoto e 1, 2, 2, 2, 5, 5, 6, 6, e 6 – tre sei per il Greco. L'Uomo Scorpione viene eliminato.

Round 2

Entrambi i giocatori decidono di continuare a combattere quindi scelgono un'altra carta. Il giocatore egiziano prende la Mummia mentre il Greco utilizza l'Eroe. L'eroe (+4 contro Creature Mitologiche) ha un Bonus di 4 dadi contro la Mummia quindi la Mummia tirerà 5 dadi contro i 9 dell'Eroe greco. La mummia però ha l'abilità speciale di trasformare in Mummia tutti i nemici che sconfigge così, se riuscirà a vincere, il giocatore Egiziano non solo eliminerà l'unità greca più potente, ma guadagnerà anche una nuova Mummia che sarà posizionata nella sua Area di Riserva.



Il giocatore Egiziano ottiene a 3, 3, 3, 4, e 6 – un colpo.

Il Greco 1, 1, 2, 3, 3, 3, 4, 5 e 6 – un colpo.

Si ritirano i dadi. 4, 4, 6, 6, e 6 per l'egiziano; tre 6!. Il Greco risponde con 1, 1, 2, 2,

3, 4, 5, 6, ed 6 – due sei. Il giocatore Egiziano elimina l'Eroe greco e prende una nuova Mummia dalle sue unità non ancora reclutate e la mette nella sua Area di Riserva.

Round 3

Nessuno dei due contendenti è pronto a rinunciare così segretamente scelgono e rivelano simultaneamente le loro carte di Battaglia. Una Mummia Egiziana contro l'Hydra Greca. L'Hydra ha l'abilità speciale di ottenere un dado in più per ogni unità che sconfigge (solo per la battaglia in corso; al termine dello scontro questo Bonus scompare). Dato che

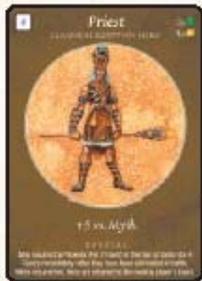


inizia tirando 6 dadi se sconfiggerà la mummia potrà tirare 7 dadi nel prossimo Round.

Il giocatore Egiziano tira i dadi ed ottiene a 1, 2, 4, 4, e 6. Il giocatore Greco risponde con 1, 2, 2, 4, 5, e 6. Entrambi hanno ottenuto un 6 così si ritira. Egiziano: a 4, 4, 4, 5, 6, e 6; Greco a 4, 4, 5, 6, 6, e 6. Tre 6 a due. La Mummia viene eliminata. L' Hydra vince ed il giocatore Greco posiziona un cubo in più sulla sua carta per indicare che ha diritto ad un dado supplementare.

Round 4

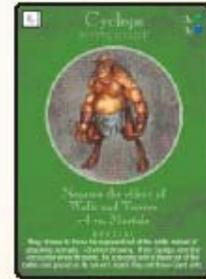
Di nuovo nessuno vuole ritirarsi. Il giocatore egiziano ha ancora un Sacerdote ed un Lanciere mentre il Greco ha l'Hydra, Medusa ed un Ciclope. L'Egiziano manda in battaglia il suo Sacerdote mentre il greco sceglie il Ciclope. L'Abilità speciale del ciclope li permette di prendere e "gettare" fuori dalla battaglia un avversario che non sia un gigante. Se il Ciclope sceglie questa opzione tira 3 dadi extra; comunque l'unità sconfitta non viene eliminata, ma solo rimessa nell'Area di Riserva del giocatore a cui appartiene.



Hero Unit – four dice
+ 5 vs. Myth Creatures
nine dice



Myth Unit, Giant,
special ability
six dice + 3 throwing =
nine dice



Il Greco decide di sfruttare la capacità "usa e getta" del Ciclope e tira 9 dadi. Entrambi i giocatori quindi tirano 9 dadi. L'Egiziano ottiene un 6 mentre il greco due. Il sacerdote viene ignominiosamente gettato lontano ed atterrà nell'Area di Riserva del giocatore Egiziano. A questo punto il giocatore Egiziano decide che la discrezione è la parte migliore del valore e decide di ritirare il suo lanciere evitando lo scontro con tre creature mitologiche greche. L'Hydra greca restituisce il cubo alla banca e le unità superstiti sono riposizionate nelle rispettive Aree di Riserva. .