

EGGS and EMPIRES

2-6 giocatori – 20/30 minuti – di Matthew Riddle e Benjamin Pinchback

Le Uova dei Draghi della Montagna Ridback sono inestimabili. Forse non proprio quanto l'oro, dopo le ultime fluttuazioni di mercato, ma valgono comunque e ASSOLUTAMENTE l'azzardo. Specialmente perché non sarai TU a doverti arrampicare su per la montagna alla ricerca delle Caverne dei Draghi, mentre è proprio a questo che servono invece i villici...

Tutti gli Imperi del continente hanno inviato i loro intrepidi avventurieri, in ogni momento dell'anno, per recuperare le preziose Uova. Ma non tutti avranno successo! Inizia a esserci la folla, lassù, sulla Montagna Ridback, e le Uova iniziano a esser rare, senza menzionare che i Draghi hanno ormai iniziato a seminare nei loro nidi anche Uova Esplosive... e quelle fanno davvero male!

Dai la caccia alle Uova dei Draghi, evita quelle Esplosive, e porta gloria all'Impero!

COMPONENTI

60 Carte Imperiali:

6 Mazzi identici di 10 Avventurieri



42 Carte Uovo



1 Segnalino di Spareggio



13 Gettoni Uovo



Design: Matthew Riddle e Benjamin Pinchback • Illustrazioni: Cristian Chibaia

Design grafico: Chris Kirkman

Revisione regolamento: Matt Smith, Keith Collins, e qualcun altro di cui ci siamo dimenticati! Scusateci!

Traduzione in italiano: Daniele "Kraken" Giardino

Impaginazione: Francesco "ZeroCool" Neri

PANORAMICA

In questo veloce gioco di carte, i giocatori dovranno fare saggio uso dei loro Mazzi Imperiali che conterranno 10 Avventurieri, numerati da 1 a 10. Partendo con una mano di sole 3 carte, in ogni turno tutti i giocatori sceglieranno 1 carta dalla loro mano e la giocheranno contemporaneamente, nel tentativo di recuperare una delle Uova (Punti Vittoria / PV) al centro del tavolo.

Generalmente, chi avrà giocato l'Avventuriero col numero più alto, sceglierà un Uovo per primo; quindi, toccherà a chi ha scelto l'Avventuriero col secondo numero più alto, e così via, sino a quando non sono state recuperate tutte le Uova. Ma non è proprio così semplice! Spesso infatti un Avventuriero possiede un'abilità unica che può far variare l'ordine in cui sono scelte le Uova. Tali poteri interagiscono in modo strategico e in combinazioni assolutamente incredibili, e rendono ogni mano eccitante in modo diverso.

Supera in astuzia i tuoi avversari per recuperare più Uova possibili, cercando di evitare le terribili Uova Esplosive! Il giocatore che ottiene più PV in tre round, vince!

PREPARAZIONE

Mazzo delle Uova di Drago

Assemblate il Mazzo delle Uova e rimettete nella scatola tutte le Carte Uovo che non servono:

in 2/3/4: rimuovete tutte le Carte Uovo contrassegnate con 5/6p. e 6p.

in 5: rimuovete tutte le Carte Uovo contrassegnate con 6p.

in 6: usate tutte le Carte Uovo.

Dotazione dei giocatori

† **Ogni giocatore riceve un Mazzo Imperiale.** Tutti i giocatori mescolano il proprio, lo piazzano davanti a sé, faccia giù, e ne pescano le prime TRE carte.

† **I giocatori possono scegliere di scartare la loro mano di partenza** e di pescare tre nuove carte, ma UNA SOLA VOLTA all'inizio del gioco. Fatto ciò, rimischiano i tre scarti nel mazzo.

Area di Gioco

† **Mischiate e piazzate il Mazzo delle Uova**, faccia giù, al centro dell'Area di Gioco.

† **Dal Mazzo delle Uova, rivelate le Carte Uovo di partenza** in base al numero dei giocatori: in 2/3/4, 2 Uova, in 5, 3 Uova, in 6, 4 Uova.

† **L'ultimo giocatore che è stato mangiato da un Drago riceve il Segnalino Spareggio.**

COME SI GIOCA

"Uova per il mio Impero!" si gioca in tre round da nove turni ognuno. Ogni turno è così composto:

1. **Ogni giocatore seleziona una Carta Imperiale** dalla propria mano di tre, e la mette, faccia giù, davanti a sé.
2. **Tutti rivelano** insieme le Carte Imperiali scelte.
3. **Si recuperano le Uova!**
4. **Si scartano le Carte Imperiali usate**, oltre a ogni Uovo non recuperato, e si rivelano nuove Carte Uovo (in 2/3/4, 2 Uova, in 5, 3 Uova, in 6, 4 Uova).
5. **Si risolvono tutte le abilità di "Fine Turno" delle Carte Imperiali** e si pesca sino ad avere ognuno, di nuovo, tre Carte Imperiali in mano.

Eccezione: prima del nono turno di un round non ci saranno più Carte Imperiali da pescare.

RECUPERARE LE UOVA

Chi ha giocato la Carta Imperiale PIÙ ALTA sceglie un Uovo per primo. La carta seguente, come valore, fa scegliere per secondi. Si continua così sino a che TUTTE le Uova rivelate sono state recuperate, se possibile.

I giocatori piazzano sempre le Uova recuperate faccia giù, davanti a loro, formando una pila di PV. Un giocatore, in un solo turno, non potrà mai recuperare più di un Uovo. Risolvete ogni abilità delle Carte Imperiali secondo quanto indicato. Le abilità delle Carte Imperiali potrebbero spesso far variare l'ordine di selezione delle Carte Uova, e potrebbe essere sovvertito il canonico ordine numerico.

I giocatori DEVONO prendere una Carta Uovo, se possibile. Se, a causa dell'abilità di una Carta Imperiale, non si potesse, lo farà chi ha giocato la Carta Imperiale seguente come valore, sempre se possibile.

I pareggi, in caso di uguale ordine di gioco sono evitati dall'apposito Segnalino, considerando primo chi lo possiede, e poi gli altri, in senso orario. Dopo ogni turno in cui si è verificato un pareggio, il Segnalino passa a sinistra. NOTA: l'abilità di annullamento in caso di più Sacerdotesse Oscure [vedi] (9) NON è considerata un pareggio!

Esempio di partita in 6: c'è un Uovo da 13 PV, uno da 10 PV, uno da -6 PV e uno da -8 PV. I giocatori rivelano le Carte Imperiali: due Eroi (10), due Sacerdotesse Oscure (9), un Mago (7) e un Bardo (1). L'Eroe (10) più vicino al Segnalino di Spareggio in senso orario, sceglie per primo e prende l'Uovo da 13 PV. L'Eroe seguente (10) sceglie per secondo, e prende l'Uovo da 10 PV. Le Sacerdotesse (9) si annullano a vicenda e nessuna delle due prende Uova, ed è quindi il Mago (7) a scegliere come terzo. Il Mago però non recupera mai Uova che assegnano PV negativi, e dato che vi sono ormai solo Uova Esplosive, passa. Il Bardo DEVE recuperare un Uovo e prende quello da -6 PV. L'Uovo da -8 PV è dunque scartato.

FINE DEL ROUND

- † Un round termina dopo NOVE turni. I giocatori resteranno quindi sempre con UNA Carta Imperiale in mano.
- † Ogni giocatore somma i PV delle proprie Carte Uova e i Bonus per le Carte Imperiali giocate prendendo nota dei PV positivi e negativi segnati su di esse. Prendete nota dei punteggi con carta e penna, o usate la Variante Gettoni descritta qui sotto!
- † Tutti i giocatori poi mischiano tutte le loro Carte Imperiali, le piazzano faccia in giù e formano un nuovo Mazzo, per ripescare tre carte dalla cima. Come nei round precedenti, anche in questa occasione i giocatori possono scegliere di scartarle una volta e pescarne altre tre, sempre rimischiando il mazzo.
- † Il giocatore con meno PV riceve il Segnalino Spareggio.
- † Riprendete tutte le Carte Uova, rimischiatele, piazzate il Mazzo delle Uova nell'Area di Gioco centrale. Rivelate le Carte Uova iniziali del secondo round: in 2/3/4, 2 Uova, in 5, 3 Uova, in 6, 4 Uova.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina dopo la fine del terzo round.

Sommate tutti i PV dei giocatori dopo i tre round. Chi ha totalizzato più PV è il vincitore! Se c'è un pareggio, festeggiate la vittoria condivisa!

Variante Gettoni. Alla fine di ogni round, chi ha più PV recupera un Gettone Uovo. Se vi è un pareggio, tutti coloro che hanno pareggiato, ne ricevono uno.

In una partita da 2 a 4 persone, il primo che ne recupera 3, è il vincitore. Con 5 o 6 giocatori, il primo a recuperare 2 è il vincitore!

REGOLE PER GIOCARE IN DUE

Quando si gioca in 2, le partite si svolgono normalmente, con qualche eccezione:

- † Ogni giocatore riceve DUE Mazzi Imperiali e li mescola insieme.
- † Ogni giocatore pesca QUATTRO Carte Imperiali.
- † Ogni giocatore gioca DUE Carte Imperiali e può anche recuperare DUE Carte Uova, se possibile.
- † Un giocatore NON può giocare due carte identiche nello stesso turno!

Esempio di partita in 2: c'è un Uovo da 13 PV e uno da -6 PV. Ogni giocatore sceglie e rivela DUE Carte Imperiali. Il primo giocatore rivela un Eroe (10) e un Fabbro (8). Il secondo, un Fabbro (8) e un Pastore (3). L'Eroe (10) sceglie dunque per primo e prende l'Uovo da 13 PV. Il Pastore (3) sceglie prima del Fabbro (8) e deve prendere l'Uovo da -6 PV. Siccome nessuno dei due Fabbri (8) ha recuperato Uova, entrambi i giocatori li dovranno aggiungere al loro mazzo di Uova recuperate! I due giocatori dovranno poi pescare quattro nuove Carte Imperiali.

ABILITÀ DELLE CARTE IMPERIALI

- (1) **Bardo [Bard]:** nessuna abilità.
- (2) **Esploratore [Scout] (fine turno):** dopo che le Carte Uovo sono state recuperate, l'Esploratore prende la Carta Uovo in cima al Mazzo delle Uova, la guarda, e poi la piazza, FACCIA GIÙ, "nascosta", al centro dell'Area di Gioco. Tali Carte Uovo faranno parte del turno SEGUENTE.
La quantità normale di Carte Uovo viene poi pescata secondo regolamento. Le Carte Uovo "nascoste" sono aggiunte a quelle normalmente disponibili. Se sono stati giocati più Esploratori in un turno, solo chi li ha giocati ha diritto di usare quest'abilità (secondo l'ordine di gioco), e solo loro possono guardare la propria Carta Uovo "nascosta".
Nota: le Carte Uovo "nascoste" si recuperano come le altre, ma il loro valore in VP resta nascosto sino a DOPO che sono state prese. Tutte le Uova "nascoste" devono essere recuperate, se possibile. Solo il Mago può scegliere di non prenderle.
- (3) **Pastore [Shepherd] (recupero Uova):** i Pastori recuperano SEMPRE le Uova prima dei Fabbri.
- (4) **Corriere [Courier] (fine turno):** se il Corriere HA RECUPERATO una Carta Uovo, la può consegnare a un qualunque altro giocatore.
- (5) **Mercante [Merchant] (fine turno):** se il Mercante NON ha recuperato nessuna Carta Uovo, ricevi 6 PV a fine turno. Prendi nota di ciò aggiungendo il Mercante al tuo mazzo di PV.
- (6) **Sacerdote [Priest] (fine turno):** se il Sacerdote HA RECUPERATO una Carta Uovo, puoi scartare UNA QUALUNQUE Carta Uovo da te recuperata, persino quella appena presa nel turno in cui il Sacerdote è stato giocato.
- (7) **Mago [Mage] (recupero Uova):** il Mago non recupera MAI Uova Esplosive (PV negativi). Il Mago può scegliere se recuperare o meno una Carta Uovo "nascosta", ma in questo caso la dovrà tenere, anche se fosse Esplosiva.
- (8) **Fabbro [Blacksmith] (fine turno):** se il Fabbro NON ha recuperato nessuna Carta Uovo, ricevi -4 PV a fine turno. Prendi nota di ciò aggiungendo il Fabbro al tuo mazzo di Uova recuperate.
- (9) **Sacerdotessa Oscura [Dark Priestess] (recupero Uova):** se più di una Sacerdotessa Oscura è stata giocata, NESSUNA delle Sacerdotesse recupera Uova. Tutti i "9" si annullano tra loro.
- (10) **Eroe [Hero]:** nessuna abilità.