

## EMPIRES IN AMERICA (2<sup>nd</sup> EDITION) QUICK REFERENCE - ITALIAN -

### SET UP [3.0]:

1. Piazza i 5 segnalini delle **British Army** nei rispettivi slot di partenza delle **British Colonies**.
2. Posiziona il segnalino **Action Point** sullo slot **0** della rispettiva track.
3. Separa le carte nei tre mazzi di gioco: mazzo con intestazione **ORO** (44 carte), mazzo con intestazione **ARGENTO** (27) e mazzo con intestazione **BIANCA** (4).
4. Delle carte **BIANCHE** la **Québec Militia** rappresenta la tua mano iniziale, mentre **Langlade** e **1<sup>st</sup> Troupe de la Marine** sono messe a faccia in su nella tua area di gioco. La carta leader **Braddock** inizia invece nello slot della **Ohio Valley Army**.
5. Posiziona sulle carte di **Langlade** e **Braddock** i segnalini **Reputation** (settato inizialmente su "mediocrity") e **Battallions** (settato sul valore massimo).
6. Delle 27 carte **ARGENTO** metti da parte momentaneamente la carta **Seven Years' War Erupts!**. Mischia le restanti carte e prendine 14, a faccia in giù, aggiungi la **Seven Years' War Erupts!** e mischiale. Piazzale nello slot **Draw Pile** e aggiungi le rimanenti carte **ARGENTO** in cima a queste, a formare il mazzo di pesca (Draw Pile).
7. Posiziona le 44 carte con intestazione **ORO** nello slot **Recycle Bin**, a faccia in su.
8. Separa per tipo e metti a lato della mappa tutti rimanenti i segnalini ed i dadi.

### SEQUENZA DI GIOCO [4.0]:

1. **Historique Phase** [6.0]: pesca 4 carte dal mazzo **Draw Pile** (NB dopo l'uscita della **Seven Years' War Erupts!** pescane 6) ed applicane gli eventuali effetti una alla volta.
2. **British Phase** [8.0]: A) Se questa fase inizia senza alcun Leader Britannico in gioco se ne pesca uno a caso dalla **Discard Pile** e si assegna ad un percorso secondo regolamento [7.0]. B) Tutte le **British Army**, seguendo l'ordine della **Priority Track**, avanzano verso **Montréal** di un numero di spazi pari al valore del loro **Leader Rating**. Le armate senza Leader non avanzano.
3. **French Phase** [9.0]: A) Se questa fase inizia senza alcun Leader Francese in gioco, pescane uno a caso dalla **Discard Pile** e posizionalo direttamente nella tua area di gioco. B) Conta i Punti Azione (AP) derivanti dalla somma di tutti i **Leader Ratings** che hai nella tua area di gioco e posiziona il segnalino **Action Point** sullo spazio corrispondente della track (massimo 5). C) Spendi gli AP guadagnati secondo questa tabella:  
1 AP: per giocare una **Action Card**  
1 AP: per iniziare un **Attacco** [10.0]  
1 AP: per reclutare un **Battaglione** (limite di 1 per ogni **Trading Post** sulla mappa)  
2 AP: per costruire un **Trading Post** o un **Fort**
4. **Housekeeping Phase** [16.0]: A) Se non ci sono più carte nella **Draw Pile** la Francia vince la partita. B) Ogni Leader Francese la cui reputazione è nel box **Disgrace** viene licenziato (NB se in questa fase hai un solo Leader Francese nel tuo piano di gioco, questo non può essere licenziato). C) Rimetti tutti i segnalini utilizzati che al momento non servono più, a lato della mappa. D) Se la carta **Seven Years' War Erupts!** è già stata pescata, mischia i mazzi della **Draw Pile** e del **Recycle Bin** insieme a formare la nuova **Draw Pile** (NB prima dell'estrazione della **Seven Years' War Erupts!** non puoi mischiare i due mazzi, ma peschi sempre e solo dalla **Draw Pile**).

### CONDIZIONI DI FINE PARTITA [5.0]:

1. Se, una volta completata la **French Phase**, non ci sono carte rimaste da giocare, fatta eccezione per quelle nel **Recycle Bin** (ma solo dopo che è stata pescata la **Seven Years' War Erupts!**) la partita termina e la **Francia vince**.
2. Se, una volta completata la **British Phase**, un segnalino **British Army** avanza nell'ultimo spazio del suo percorso (**Montréal**) e vince l'eventuale assalto se Montréal è fortificata, la **Francia perde immediatamente la partita**.

### DOVE POSIZIONARE LE CARTE DOPO IL LORO UTILIZZO [6.8]:

**French Action Card**: > **Discard Pile** (se non diversamente indicato)  
**Auxiliary Forces**: > **Recycle Bin** se vittoriose, > **Discard Pile** se sconfitte  
**Leaders**: > **Recycle Bin** se licenziati, > **Discard Pile** se perdono il loro ultimo Battaglione  
**British Events**: > **Discard Pile** (se non diversamente indicato)  
**World Events**: > **Eliminate** dal gioco