

EUPHRAT & TIGRIS

DI REINER KNIZIA - PER 2-4 GIOCATORI

Ur, Ninive, Babilonia - la Bibbia considera queste città come la culla dell'umanità. La scienza concorda: nella fertile Mesopotamia, tra i fiumi Tigri ed Eufrate ha avuto origine la civiltà.

Intorno al 3000 a.C. si svilupparono i primi grandi insediamenti lungo le rive dei fiumi. Presto i contadini iniziarono ad irrigare vaste porzioni di terre anche lontane dai fiumi. Per superare le maggiori distanze vennero creati i primi rozzi carri che consentirono il trasporto di molto più cibo. Lo sviluppo dei commerci indusse i mercanti ad ideare un sistema per registrare il crescente numero di transazioni. Segni e simboli vennero tracciati sui vasi, fu così che venne inventata la scrittura, persino prima degli Egiziani. Inoltre si svilupparono rapidamente una classe sacerdotale e una prima forma di amministrazione.

Un migliaio di anni più tardi, l'antico e ricco regno di Ur venne distrutto. Il potere passò nelle mani di Hammurabi il re di Babilonia. Poi nuovi regni ebbero il sopravvento. Da nord penetrarono gli Ittiti, mentre tra i due fiumi il potere cadde nelle mani degli Assiri finché il loro re Sargon non fu sconfitto molti anni più tardi da Alessandro Magno.

Attraverso i secoli le diverse dinastie si succedettero una all'altra. Soltanto un fattore rimase sempre costante: il progresso della civiltà procedeva parallelamente alle lotte per il potere.

Fu un processo affascinante, ma non tutti ebbero successo.

Con questo gioco potrete prendere parte all'affascinante sviluppo della civiltà.

MATERIALE DI GIOCO

Tabellone di gioco (doppia faccia: classico/alternativo)

153 Tessere Civiltà (30 Insediamenti, 57 Templi, 36 Fattorie, 30 Mercati)

8 Tessere Catastrofe

6 Monumenti

4 Edifici Civiltà per le regole aggiuntive

16 Leaders divisi in 4 Dinastie (Dischi circolari in legno)

140 Punti Vittoria (20 cubetti di legno piccoli e 15 cubetti di legno grandi in 4 colori - il cubetto grande vale 5 punti vittoria)

4 Schermi (per 4 Dinastie)

1 Sacchetto per le Tessere Civiltà

1 Regolamento

1 Panoramica di gioco

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Prima di giocare le parti che formano i **Monumenti** devono essere assemblate in modo che questi risultino composti da due colori che non si ripetono (vedere l'illustrazione qui sopra).

Scegliete la facciata del tabellone che preferite.

Per la prima partita dovrete utilizzare la facciata classica di colore blu.

Sulle dieci caselle del tabellone di gioco (14 per la versione alternativa) che contengono una creatura alata piazzate **una** tessera **Tempio** rossa e un tesoro (cubetto in legno naturale).

Le altre tessere civiltà vanno riposte nel sacchetto; le tessere catastrofe e la tessera unificazione vanno poste ai lati del tabellone insieme ai punti vittoria (cubetti di legno) e ai monumenti.

Ogni giocatore sceglie una Dinastia e prende i rispettivi leaders e lo schermo con il simbolo appropriato. I giocatori poi riceveranno due tessere catastrofe e sei tessere civiltà pescate casualmente dal sacchetto che provvederanno a nascondere dietro il proprio schermo.

ATTENZIONI

I giocatori NON sono identificati dai colori. Ogni giocatore gioca utilizzando tutti i colori e viene riconosciuto solo dal simbolo della Dinastia che utilizza.



1 Tessera Unificazione



Palazzo



Mercato



Granaio



Biblioteca



Re



Mercante



Agricoltore



Sacerdote



14 Tesori (legno naturale)



I restanti leaders, schermi, tesori e tessere catastrofe vengono rimessi nella scatola.

I quattro Edifici Civiltà vengono lasciati nella scatola nel caso in cui i giocatori non volessero avvalersi delle regole aggiuntive.

OBBIETTIVO DEL GIOCO

Lo scopo di ogni giocatore è quello di sviluppare tutti i campi chiave della civiltà: insediamenti, templi, fattorie e mercati. Per fare questo, i giocatori disporranno i loro leader, creeranno ed amplieranno regni, costruiranno monumenti ed affronteranno conflitti. Di conseguenza essi otterranno punti vittoria in ognuno dei quattro campi. Il vincitore è il giocatore che sviluppa la propria civiltà nella maniera più bilanciata, senza mostrare alcun campo debole.

Cos'è un Regno? Cos'è una Regione?

Durante la partita Leaders e tessere vengono piazzate sul tabellone di gioco. I Leaders e le tessere civiltà con un lato in comune sono da considerare collegati e formano una **regione**. Le connessioni diagonali non contano.

Una regione che contenga almeno un Leader viene chiamata Regno.

Di un Regno possono far parte diversi Leaders che possono appartenere allo stesso o ad altri giocatori. I Regni si espandono quando Leader e tessere vengono aggiunte. I Regni possono venire uniti o separati. Finché di un regno fanno parte Leaders di colori differenti tutto scorre pacificamente. I conflitti sorgono quando ci sono almeno due Leader del medesimo colore nello stesso Regno.



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Il giocatore che per ultimo ha fatto una vacanza comincia.

Il gioco procede in senso orario. Il giocatore di turno è chiamato giocatore attivo. Egli può eseguire due azioni, in qualsiasi ordine. E' sua facoltà scegliere di eseguire la stessa azione due volte o sceglierne due differenti.

Azioni disponibili:

1. Piazzare, spostare o rimuovere un Leader (vedi pag. 4)
2. Piazzare una tessera civiltà e ricevere un punto vittoria (vedi pag. 4)
3. Piazzare una tessera Catastrofe (vedi pag. 5)
4. Scambiare fino a 6 tessere (vedi pag. 5)



Alla fine delle due azioni effettuate da ciascun giocatore verrà esaminata la possibilità di ricevere punti vittoria aggiuntivi dai monumenti o per la fine del gioco. Si inizierà eventualmente un'altro turno di gioco con il giocatore seguente in senso orario.

Le singole Azioni in dettaglio:

1. Piazzare, spostare o rimuovere un Leader

Ogni giocatore possiede una Dinastia formata da quattro Leader: Re (nero), Sacerdote (rosso), Agricoltore (blu) e Mercante (verde). **I giocatori possono posizionare solo i propri Leaders.**

Un Leader viene posizionato sempre su una casella vuota del tabellone di gioco. Un leader può provenire dalla disponibilità del giocatore oppure essere posizionato da un'altra casella sul tabellone. Inoltre, un leader può essere ritirato dal tabellone.

Un leader può essere piazzato soltanto **adiacente ad un Tempio** (il leader ed il tempio devono avere un margine in comune).

Un leader **non** può essere piazzato su una casella **Fiume**.

Un leader non può essere piazzato in modo tale da unire due regni insieme. Un Leader può collegare tessere civiltà o regioni senza leaders ad un regno.

ATTENZIONE

In determinate situazioni, le tessere possono essere rimosse dal tabellone oppure girate a faccia in giù. Quando l'ultimo tempio adiacente ad un determinato leader viene rimosso oppure girato a faccia in giù, il leader viene restituito al giocatore che possiede quella dinastia.

Per il piazzamento di un leader non si guadagnano punti vittoria. Tuttavia, non è possibile ottenere punti vittoria senza avere leader sul tabellone.

2. Piazzare una tessera civiltà e ricevere un punto vittoria

All'inizio di ogni turno i giocatori possiedono 6 tessere nascoste dietro al proprio schermo. Queste vengono usate per estendere la propria civiltà, rafforzare i propri leaders, ed ottenere punti vittoria.

Prendete una tessera da dietro il vostro schermo e piazzatela scoperta su una casella vuota del tabellone.

Le tessere blu (fattorie) possono essere piazzate soltanto su caselle Fiume.

Nessun'altra tessera di altro colore (insediamenti, mercati, templi) può essere piazzata su caselle Fiume.

Una volta che una tessera è stata piazzata, essa non può essere spostata.

Viene assegnato un punto vittoria

Per una tessera piazzata viene concesso un punto vittoria, a seconda delle seguenti circostanze:

La tessera viene piazzata in un regno.

- Se questo regno contiene un leader dello stesso colore della tessera, il punto vittoria viene assegnato al giocatore che possiede quel leader.

- Se non c'è nessun leader dello stesso colore, ma c'è un re (leader nero) all'interno del regno, il punto vittoria è assegnato al giocatore in possesso del re.

Non viene assegnato un punto vittoria

- Se la tessera non è piazzata in un regno (non è presente nessun re o leader dello stesso colore)

- Se la tessera viene piazzata in modo da unire due regni, anche se non si verificano conflitti.

Quando viene piazzata una tessera, i punti vittoria vengono assegnati immediatamente. Essi vengono tenuti nascosti dietro gli schermi dei giocatori. I cubi piccoli valgono 1 punto vittoria; i cubi grandi valgono 5 punti vittoria.





3. Piazzare una tessera Catastrofe

All'inizio della partita, ogni giocatore riceve **due** tessere catastrofe. La tessera catastrofe può essere giocata su una casella vuota oppure su una tessera civiltà già esistente. In questo caso la tessera viene rimossa dal gioco e rimane al suo posto la tessera catastrofe che blocca la casella per il resto della partita.

Una tessera catastrofe non può essere giocata su una tessera contenente un **tesoro**, un **monumento** o un **Leader**.

Una tessera catastrofe spezza il collegamento tra leader o tessere. In questo modo, una tessera catastrofe può dividere un regno in due o più parti. Nel caso in cui una tessera catastrofe distrugga l'ultimo tempio adiacente ad un leader, quel leader va subito rimosso dal tabellone e ritorna al giocatore.

Una volta giocata, la tessera catastrofe rimane sul tabellone per il resto della partita. Essa crea una casella "danneggiata" (ed interdetta) che non può essere più usata.



4. Scambiare fino a sei tessere

Il giocatore attivo può scartare, coperte, qualsiasi numero di tessere da dietro il suo schermo e ripescarne altrettante dal sacchetto. Le tessere scartate in questo modo vengono rimosse dal gioco. Le nuove tessere entrano in gioco immediatamente.

Eventi

Dopo ogni azione viene esaminata la possibilità che si verifichi un evento. Questo evento deve essere affrontato immediatamente e l'azione si considera completata solo quando l'evento viene risolto.

1. Conflitto Interno/tra Templi (vedi pag. 5)
2. Conflitto Esterno/tra Seguaci (vedi pag. 6)
3. Costruzione Monumento (vedi pag. 8)
4. Assegnazione dei Tesori (vedi pag. 9)

1. Conflitto Interno/tra Templi (avviene dopo il piazzamento di un Leader)

Questa situazione si presenta se un Leader viene posizionato in un Regno che contiene già un'altro Leader dello stesso colore.

Il giocatore proprietario del Leader appena piazzato diviene l'attaccante mentre il proprietario del Leader dello stesso colore che era presente nel Regno viene considerato il difensore. Nessun Leader può spostarsi per evitare il conflitto.

Entrambi cercheranno di utilizzare quanti più **Templi** possibile.

Entrambi, l'attaccante ed il difensore, contano il numero dei templi adiacenti al loro leader impegnato nel conflitto. Un tempio può essere conteggiato per entrambi i leader.

Prima l'attaccante, poi il difensore, possono aggiungere qualsiasi numero di templi extra da dietro i propri schermi, piazzandoli scoperti accanto al tabellone. Ogni giocatore può aggiungere templi extra soltanto una volta.

Colui che ha il maggior numero di templi vince il conflitto. In caso di **parità** vince il **difensore**.

Esempio:

L'attaccante ha due templi adiacenti al proprio Leader, il difensore uno. L'attaccante aggiunge due templi in più, il difensore tre. Entrambi i giocatori ottengono un totale di quattro templi. E' un pareggio quindi il difensore vince.

Conseguenze dei conflitti interni

- Lo sconfitto deve rimuovere il proprio leader dal tabellone.
- Il vincitore riceve un punto vittoria rosso visto che il conflitto è stato combattuto con i templi.
- Scartate tutti i templi extra aggiunti da dietro gli schermi. Eliminateli dal gioco e rimetteteli nella scatola.

Continuazione esempio:

Il vincitore riceve un punto vittoria rosso. Il leader sconfitto ritorna al rispettivo giocatore. I 5 templi extra usati da entrambi i contendenti vengono eliminati dal gioco.



2. Conflitto Esterno/tra Seguaci (avviene dopo il piazzamento di una tessera civiltà)

I conflitti esterni si verificano quando due regni vengono uniti dal piazzamento di una tessera, e il nuovo più ampio regno contiene leaders dello **stesso colore**.

Non è possibile collegare **più di due regni** allo stesso tempo mediante il piazzamento di una tessera.

Nessun punto vittoria viene conquistato piazzando una tessera che unisce due regni

La tessera utilizzata per unire i due regni viene immediatamente coperta dalla tessera unificazione fino alla risoluzione dell'evento.

Se il nuovo regno così unificato non contiene due leader dello stesso colore, rimuovete la tessera unificazione e terminate l'azione senza che si verifichi alcun conflitto. Un nuovo regno, più vasto, viene creato.

Se invece il regno unificato contiene leader dello stesso colore, scoppiano conflitti esterni. Tutti i conflitti tra due leader dello stesso colore vengono risolti singolarmente. Se ci sono conflitti tra leader in più di un colore, il giocatore attivo decide quale conflitto risolvere per primo. Nessun Leader può abbandonare il regno per evitare il conflitto.

Risoluzione dei Conflitti Esterni

Se il giocatore attivo sceglie di risolvere un conflitto con uno dei suoi leader coinvolti, egli diviene l'attaccante. Altrimenti il giocatore più prossimo (in senso orario) con un leader coinvolto diviene l'attaccante. L'altro giocatore coinvolto nel conflitto diviene il difensore. **L'attaccante ed il difensore traggono forza dai loro "seguaci" (tessere dello stesso colore) attraverso il conteggio di tutte le tessere (anche non adiacenti) del colore del leader che si trovano nel "regno d'origine" del proprio leader.**

A questo punto, prima l'attaccante poi il difensore possono incrementare il numero dei propri sostenitori. Essi lo fanno aggiungendo al conflitto qualsiasi numero extra di tessere del colore adatto dal proprio schermo, piazzandole scoperte accanto al tabellone. Ogni giocatore può aggiungere tessere extra solo una volta.

Colui che ha il maggior numero di seguaci vince il conflitto. In caso di **parità** vince il **difensore**.

Esempio:

Ci sono due conflitti: tra i mercanti verdi e tra i re neri. Il giocatore che ha unificato i regni decide che i mercanti saranno i primi.

Considerato che il Leone è l'attaccante, egli conteggia un seguace (mercato) nel proprio regno ed aggiunge quattro mercati extra.

Il difensore possiede due seguaci nel proprio regno ed aggiunge un mercato extra, anche se non è abbastanza per influenzare l'esito del conflitto (egli coglie questa opportunità per scartare una tessera mercato indesiderata). L'attaccante ha un totale di cinque seguaci, il difensore tre. L'attaccante vince.



Risoluzione dei conflitti Esterni

- Lo sconfitto deve ritirare il proprio leader e rimuovere tutti i seguaci dal regno d'origine.

- Il vincitore riceve 1 punto vittoria (del relativo colore) per il leader ritirato e per ognuno dei seguaci sconfitti che sono stati rimossi dal tabellone. I seguaci extra aggiunti da dietro lo schermo non contano al fine di ricevere punti vittoria.

- Il leader sconfitto ritorna al rispettivo giocatore. I seguaci del leader sconfitto ed i seguaci extra aggiunti da entrambi i giocatori, vengono scartati coperti e rimossi dal gioco.

- Se due sacerdoti (Leaders rossi) provocano un conflitto, si verifica un'eccezione: i templi (seguaci) che contengono un tesoro oppure che sono adiacenti ad un altro leader non vengono rimossi. I punti vittoria vengono guadagnati soltanto per il sacerdote sconfitto e per i templi effettivamente rimossi dal tabellone.

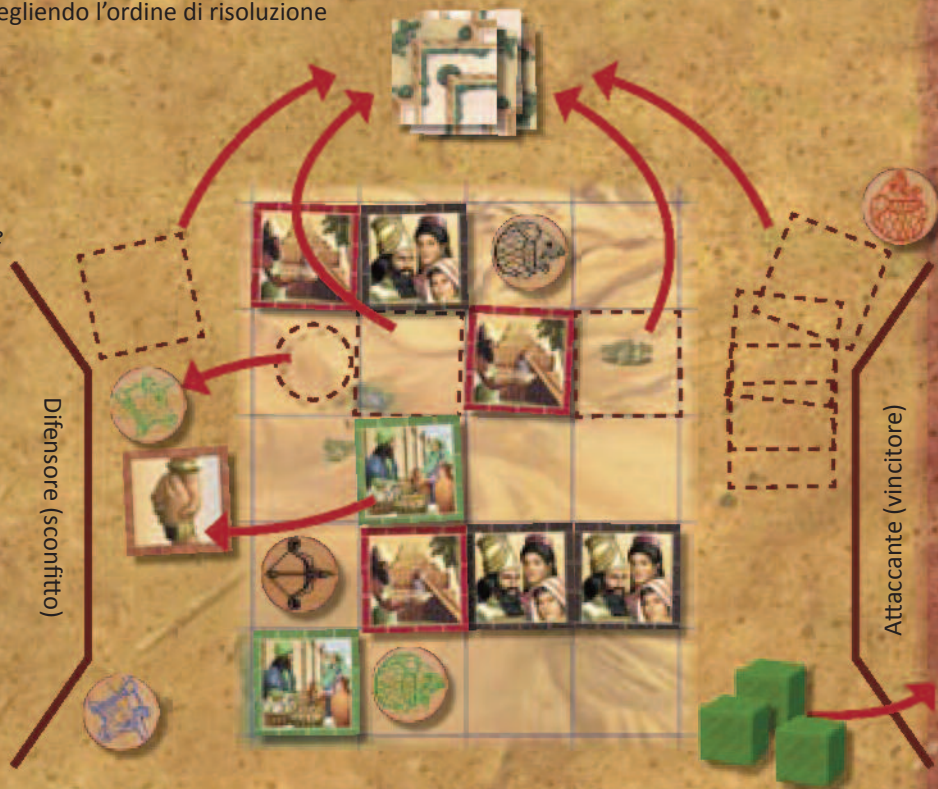
Quando una tessera viene rimossa dal tabellone, essa può causare la suddivisione di un regno in due o più parti. Come conseguenza, i leader che in origine erano esposti ad un conflitto possono ritrovarsi di nuovo in regni differenti.

A questo punto essi non sono più in conflitto. Comunque, se ci fossero ancora leader dello stesso colore nel regno, i conflitti esterni continuano ed il giocatore attivo deciderà quale sarà il prossimo ad essere risolto. (Il giocatore attivo può influenzare il corso degli eventi scegliendo l'ordine di risoluzione dei conflitti).

Continuazione dell'esempio:

Lo sconfitto riprende il proprio leader e rimuove entrambi i propri seguaci dal tabellone. Il vincitore riceve tre punti vittoria verdi. Le cinque tessere extra usate, insieme ai due seguaci sconfitti, vengono eliminate dal gioco.

Al termine del conflitto esterno il regno è diviso in due parti. Il secondo conflitto esterno tra i re, in questo caso, è evitato. La tessera unificazione viene tolta dal tabellone e l'azione è terminata.



Quando tutti i conflitti sono terminati la tessera unificazione viene riposta al lato del tabellone di gioco.

3. Costruzione Monumenti (può avvenire dopo il piazzamento di una tessera da parte di un giocatore)

Questa possibilità si evidenzia quando il giocatore attivo piazza una tessera sul tabellone di gioco in modo tale da creare un **quadrato di quattro tessere dello stesso colore**.

In questo momento e solo dopo questa mossa il giocatore attivo ha la possibilità di costruire un monumento. Se sceglie di non farlo lui e gli altri giocatori perderanno l'opportunità di costruirlo anche in seguito su quelle tessere.

Se il giocatore attivo decide di costruire il monumento deve girare le quattro tessere dello stesso colore che formano il quadrato. Su quelle tessere il giocatore piazza un monumento tra quelli disponibili nella riserva. Uno dei colori del monumento deve corrispondere a quello delle tessere girate. Se non è più disponibile un monumento che soddisfi questo requisito allora non sarà possibile costruire un monumento sul quadrato. Ovviamente in questo caso le tessere non verranno girate e l'evento non potrà essere portato a termine.

Se piazzando una tessera civiltà viene scatenato un conflitto, questo dovrà essere risolto prima di girare le tessere e costruire il monumento. Se il quadrato esiste ancora dopo la risoluzione del conflitto allora il giocatore attivo potrà costruire il monumento.

Le quattro tessere girate contano ancora come parte delle regioni e dei regni, connettendo leader e tessere. In ogni caso, esse non contano più per altre funzioni (esempio: come sostenitori in un conflitto).

Una volta costruito, un monumento non può essere distrutto.

Quando quattro templi vengono girati a faccia in giù e viene costruito un monumento, si applicano le seguenti regole:

- Se c'è un tesoro sul tempio, esso rimane sulla tessera girata.
- Se un leader non è più adiacente ad alcun tempio, rimuovere quel leader e restituirlo al relativo giocatore.



Esempio (vedi immagine a pag. 8 in basso):

Girando le tessere a faccia in giù l'Agricoltore della dinastia del Toro perde il tempo a lui adiacente. Il leader viene restituito al giocatore proprietario.

I Monumenti generano punti vittoria con regolarità

Alla fine del proprio turno il giocatore attivo stabilisce se uno o più dei propri leader si trovano nello stesso regno con monumenti aventi uno dei due colori uguale. Per ogni leader che risponde a questo requisito, e per ogni relativo monumento, il giocatore attivo riceve 1 punto vittoria del colore attinente.

Continuazione dell'esempio:

Al termine del proprio turno, il Toro riceve un punto vittoria verde.

Al termine del turno dell'Arciere, il proprietario riceverà un punto vittoria rosso.



4. Distribuzione dei tesori (può essere generato dal piazzamento di una tessera o di un leader)

Questa situazione si evidenzia se, dopo il piazzamento di un leader o di una tessera civiltà il regno viene ampliato in modo da contenere più di un tesoro. Questo dovrebbe essere un caso frequente quando si uniscono due regni.

Il proprietario del Mercante in quel regno riceve tutti i tesori tranne uno alla fine dell'azione del giocatore attivo. Il Mercante non deve essere necessariamente di proprietà del giocatore attivo per ricevere questa ricompensa.

Il mercante ha la libera scelta di quali tesori prendere ma deve osservare le seguenti regole:

- Con la versione classica del tabellone di gioco (quella con 10 tesori) i tesori che sono piazzati nei quattro angoli del tabellone dovrebbero se possibile essere scelti per primi
- Con la versione alternativa del tabellone di gioco (quella con 14 tesori), i tesori che sono piazzati fuori dalla regione formata dai due fiumi dovrebbero se possibile essere scelti per primi.



Se non è presente un mercante nel regno, i tesori rimangono al loro posto finché un mercante non entra nel regno. Appena un giocatore piazza un mercante nel regno il giocatore proprietario può ritirare i tesori dal tabellone di gioco.

Esempio:

Il leone come giocatore attivo piazza una tessera civiltà blu estendendo il regno che arriva a contenere due tesori. Per prima cosa il giocatore del Toro riceve un punto vittoria blu poiché possiede il leader Agricoltore presente nel regno. Quindi il Leone prende il tesoro in alto in quanto il leader Mercante presente nel regno gli appartiene. Deve scegliere quello in alto in quanto si trova in uno dei quattro angoli del tabellone.



ATTENZIONI!

Ogni tesoro viene considerato un punto vittoria generico. Il proprietario può aggiungere ogni tesoro individualmente ad un colore a sua scelta.

Fine del turno

Dopo aver effettuato due azioni il turno del giocatore termina. In regni con monumenti continuerà a ricevere punti vittoria finché lì saranno presenti suoi leaders del colore appropriato (vedi anche Monumenti).

Alla fine il giocatore deve riportare a sei la sua disponibilità di tessere. In caso di conflitti tutti i giocatori coinvolti pescheranno tessere dal sacchetto fino ad averne disponibili sei dietro lo schermo.

Il prossimo giocatore in senso orario diventerà il giocatore attivo.

FINE DEL GIOCO E VINCITORE

La partita termina nei seguenti casi:

- Al termine del turno di un giocatore, restano soltanto **uno o due tesori** sul tabellone.

- Un giocatore è impossibilitato a rinnovare la propria mano di 6 tessere. Questo può avvenire tramite l'azione di scambio tessere oppure quando vengono rinnovate le tessere alla fine del turno. Se le tessere vengono esaurite prima della fine del turno corrente questo viene comunque portato a compimento poi subito dopo il gioco termina.

A questo punto i giocatori sollevano i propri schermi. I giocatori confrontano il numero di punti vittoria nei loro rispettivi campi più deboli. Ogni giocatore ripartisce liberamente i tesori in qualsiasi campo. Il giocatore il cui più debole campo, confrontato con gli altri, risulta essere il migliore è il vincitore.

In caso di pareggio, i giocatori interessati confrontano il proprio secondo più debole campo, e così via.

Esempio:

La dinastia del Vaso vince! Il Vaso riesce a distribuire i propri 3 tesori in modo da conquistare 11 punti vittoria come risultato più debole. Il Leone è secondo. Egli ha distribuito i propri 3 tesori alle fattorie in modo da conquistare 10 punti vittoria, lo stesso punteggio che ha per i templi. Il Toro, pure, conquista 10 punti vittoria per gli insediamenti, così come per i templi. Ma il proprio terzo peggior campo conta 11 punti vittoria per le fattorie, laddove il Leone ne ha guadagnato 12 per gli insediamenti. Quindi il Toro è terzo. L'arciere ha trascurato i propri templi. I suoi 6 punti vittoria più i 3 tesori sono insufficienti. Anche ottenendo 22 punti vittoria per gli insediamenti non può evitare di arrivare ultimo.

1.					
2.					
3.					
4.					

ESPANSIONE: GLI EDIFICI CIVILTÀ

Questa variante del gioco dovrebbe essere utilizzata solo da giocatori esperti. Il gioco diventerà più avvincente e dinamico aumentando il numero di punti vittoria ma richiederà ulteriore analisi e pianificazione.

Costruire edifici civiltà

Un edificio civiltà può essere costruito quando il giocatore attivo piazza una tessera civiltà in modo da formare una riga o una colonna (orizzontale o verticale) di almeno tre tessere collegate dello stesso colore sul tabellone di gioco.

A questo punto il giocatore attivo può costruire un edificio civiltà dello stesso colore delle tessere. Egli piazza semplicemente l'edificio appropriato sopra una qualsiasi delle tessere della riga o colonna appena costituita. Questa tessera conterà comunque nei conflitti esterni ma non verrà rimossa dal tabellone in caso di conflitto perso.

Una volta che un edificio civiltà è stato costruito, qualsiasi giocatore attivo lo potrà spostare in seguito su una riga o colonna appena costituita di tessere dello stesso colore ma solo se la nuova "catena" di tessere risulta più lunga della precedente. Se la nuova catena è più corta o di eguale lunghezza l'edificio civiltà non può essere spostato.

Se la tessera civiltà appena piazzata fa scatenare un conflitto e allo stesso tempo potrebbe consentire la costruzione di un edificio, il conflitto dovrà essere risolto per primo. Se la riga o colonna di tre tessere collegate esisterà ancora dopo la risoluzione del conflitto, il giocatore attivo potrà costruire l'edificio civiltà.

Attenzione:

Se una tessera con un edificio civiltà viene girata per la costruzione di un monumento, prendete l'edificio e rimettetelo di fianco al tabellone di gioco. Potrà rientrare in gioco in seguito al posizionamento di nuove tessere civiltà.

Esempio:

Il giocatore del toro piazza una tessera fattoria. Può ora piazzare il granaio sulla riga appena sviluppata visto che adesso ha una catena di tessere più lunga del giocatore del Leone. Il granaio viene preso dalla precedente posizione.

Una volta che un edificio civiltà è stato costruito, questo rimane al suo posto anche se durante la partita la catena di tessere civiltà scende al di sotto delle tre unità. La tessera catastrofe non può essere giocata su una tessera civiltà contenente un edificio. L'unico modo di rimuovere l'edificio dall'attuale posizione è quello di costruire una catena di tessere civiltà più lunga.

Esempio:

nella sua prima azione, il giocatore dell'arciere gioca una tessera catastrofe di fianco al Mercato, distruggendo la catena di tessere mercato. Il Mercato rimane comunque nella stessa posizione. Nella seconda azione l'Archiere piazza una tessera mercato in modo da avere tre tessere uguali collegate. Può quindi rimuovere il Mercato dalla vecchia posizione e piazzarlo sulla catena appena sviluppata di tessere mercato. Gli edifici possono venire spostati solo dopo il piazzamento di una tessera, quindi se l'Archiere non avesse giocato nessuna tessera non avrebbe potuto spostare il Mercato, anche se aveva già una riga di tre tessere mercato.



Gli edifici civilizzazione guadagnano punti vittoria

Per ogni tessera civiltà piazzata dal giocatore che normalmente frutterebbe un punto vittoria, egli riceverà due punti vittoria nel caso vi sia un edificio civiltà dello stesso colore della tessera appena piazzata nel regno. Come sempre, il giocatore dovrà avere anche un leader del colore appropriato e/o un re per avere il diritto di ricevere questi punti vittoria.

GLOSSARIO

Qui di seguito un elenco dei principali concetti di gioco alla base di Tigri & Eufrate

Leader - Uno dei dischi di legno colorati con il simbolo **Dinastia**. Ci sono quattro tipi di leaders: il Re nero, il Sacerdote rosso, l'Agricoltore blu e il Mercante verde.

Seguace - Diventano seguaci tutte le **Tessere Civiltà** dello stesso colore di un determinato **Leader** (i templi rossi sono i seguaci del Sacerdote, i mercati verdi i seguaci del Mercante).

Dinastia - Ogni giocatore controlla una dinastia composta da quattro leader con lo stesso simbolo. Sono presenti quattro dinastie: Arciere, Leone, Toro e Vaso.

Conflitto Esterno - Si scatena quando una **Tessera Civiltà** viene posizionata in modo da connettere due **Regni** e nel nuovo regno così creato sono presenti due **Leaders** dello stesso colore. Questi cercheranno di attivare quanti più seguaci possibile dai loro regni di origine.

Regione - Insieme di **Tessere Civiltà** collegate orizzontalmente o verticalmente tra loro. Una regione nella quale è presente un **Leader** viene considerata un **Regno**.

Conflitto Interno - Si scatena quando un **Leader** viene posizionato in un **Regno** dove è presente un'altro **Leader** dello stesso colore. Questi cercheranno di attivare quanti più templi rossi possibile.

Tessera Catastrofe - Ogni giocatore riceve due tessere catastrofe all'inizio del gioco. Una tessera catastrofe può essere piazzata sia sopra uno spazio vuoto che su una **Tessera Civiltà**. In quest'ultimo caso la **Tessera Civiltà** viene rimossa dal gioco e la tessera catastrofe rimane in quella posizione fino alla fine della partita.

Conflitto - In un **Regno**, quando sono presenti due **Leaders** dello stesso colore, si verifica un conflitto. Questo si può distinguere in **Conflitto Interno**/tra Templi o **Conflitto Esterno**/tra Seguaci.

Regno - E' rappresentato da una **Regione** nella quale sia presente almeno un **Leader** di qualsiasi colore.

Monumento - Un Monumento è una delle 6 strutture di legno incluse nel gioco composte da 2 colori differenti. Può essere costruito su un quadrato di 4 **Tessere Civiltà** dello stesso colore. Il giocatore gira le tessere selezionate per eseguire la costruzione.

Adiacente - Un **Leader** è adiacente ad un Tempio (tessera rossa) se è nello spazio orizzontalmente o verticalmente adiacente ad esso. Questo stato viene annullato se un giocatore rimuove o gira la tessera tempio.

Tessera Unificazione - La Tessera Unificazione viene temporaneamente posizionata su una **Tessera Civiltà** piazzata in modo da connettere due **Regni**. Alla fine dell'azione del giocatore, la Tessera Unificazione viene rimossa.

Edifici Civiltà - I quattro edifici vengono introdotti solo utilizzando le regole aggiuntive. Possono essere costruiti se una tessera viene piazzata in modo da formare una riga o una colonna (orizzontalmente o verticalmente) di almeno 3 tessere dello stesso colore senza interruzioni sul tabellone di gioco.

Tessere Civiltà - Sono presenti 4 tipi di tessere Civiltà, distinguibili dal colore del bordo: Tempio (rosso), Insediamento (nero), Fattoria (blu) e Mercato (verde). Le tessere blu possono essere giocate solo su caselle fiume. Le altre tessere non possono essere giocate su caselle fiume.

IMPRESSUM:

Author: Reiner Knizia
Illustration: illuvision.com
Tom and Ricarda Thiel

Phrases and layout: Christian Hanisch
Box design : Christine Conrad

© 2007 bei Pegasus Spiele, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg.

Alle Rechte vorbehalten.

Visit us on the internet : www.pegasus.de/euphrat-tigris

Pegasus Spiele thanks to Birgitt Anton, Roland Berberich, Alexander Dotor, Heiko Hezel, Oliver Hinz, Birger Krämer, Oliver Kuhn, Nicole Lehmann, Marcus Ludwig, Heiko Weber, Nicole Weidner and the test players of the edition 1997 for suggestions and references.



Pegasus Spiele