



— REGOLAMENTO + FAQ —

Un gioco di Serge Laget
Illustrazioni di Franck Dion
Traduzione Italiana di Luca Zaffini
FAQ tradotta da Riccardo Giardina

Ogni giocatore interpreta il ruolo del leader di un'antica civiltà. La plancia di gioco è una mappa del bacino Mediterraneo divisa in province di terra e spazi di mare. Ogni provincia può contenere il sito per una città (marcato dall'icona della città) e aree ricche di certi beni (marcate da un'icona per ogni tipo di risorsa). Per sviluppare i propri imperi, i giocatori dovranno sfruttare quelle risorse costruendo città sui siti delle città e carovane sui siti delle risorse. I giocatori useranno anche il potere militare per pretendere nuove province — anche le province di un altro giocatore. La ricchezza guadagnata mediante il commercio e la conquista viene reinvestita in nuove costruzioni ed eventualmente nella costruzione delle grandi Meraviglie del Mondo e nell'assoldare potenti Eroi. Essi non solo portano ai loro possessori grandi vantaggi, ma lastricano la loro strada verso la vittoria.

SCOPO DEL GIOCO

Per vincere la partita, devi essere il primo giocatore a costruire **Le Piramidi** oppure a possedere una combinazione di un totale di **4 Meraviglie del Mondo** e/o **Eroi**.

COMPONENTI

- **1 Plancia di gioco** rappresentante la regione Mediterranea divisa in province di terra e spazi di mare. Icone all'interno delle province illustrano le risorse che vi sono prodotte, così come i siti per le città disponibili. Le isole sono anch'esse province.
- **144 Carte comprendenti:**
 - **3 Carte Ruolo del giocatore:** Direttore del Commercio, Leader Politico, Leader Militare.
 - **5 Eroi specifici di una civiltà**, uno per ogni civiltà: Giulio Cesare, Annibale, Hammurabi, Pericle e Cleopatra.
 - **6 Eroi generici:** Agamennone, Archimede, Elena di Troia, Nabucodonosor, Salomone e Ulisse.
 - **7 Meraviglie del Mondo:** Colosso, Giardini Pensili, Tempio di Artemide, Statua di Zeus, Faro, Mausoleo, Piramidi.
 - **123 Carte risorsa: 35 Carte tasse, e 88 Carte Beni (Bestiame [livestock], Grano, Frutta, Gemme, Schiavi, Olio d'oliva, Metallo, Oro, Papiro, Profumi, Pesce, e Vino).**
- **58 Gettoni di cartone per gli Edifici** che rappresentano varie costruzioni: **28 Carovane, 12 Mercati, 12 Città, 6 Templi**
- **5 Set di 33 Segnalini di legno (un set di ciascuno dei 5 colori).**
Ogni set consiste di:
 - **21 Unità Militari:** 5 Triremi (barche), 8 Legioni (uomini), 8 Fortezze (ottagoni).
 - **12 Marcatori Influenza (gettoni rotondi)**
- **5 Carte di aiuto al giocatore, (1 per ogni civiltà), un lato mostra la disposizione iniziale del gioco, l'altro un riassunto delle regole essenziali del gioco.**
- **8 Dadi a sei facce.**
- **Regolamento**



DISPOSIZIONE INIZIALE

Ogni giocatore sceglie un set di segnalini colorati di legno. Tutte le carte Risorsa separate e piazzate a faccia in su, di fianco alla plancia di gioco, per costituire la «banca». Poi vengono presi dalla scatola un numero di gettoni costruzione come mostrato nella tabella successiva, vengono ordinati e piazzati di fianco alla plancia di gioco.

| | 3 giocatori | 4 giocatori | 5 giocatori |
|----------|--------------------|--------------------|--------------------|
| Carovane | 18 | 23 | 28 |
| Città | 8 | 10 | 12 |
| Mercati | 8 | 10 | 12 |
| Templi | 4 | 5 | 6 |

Disposizione Introduttiva

Ogni giocatore sceglie una delle 5 Civiltà e la corrispondente Carta di aiuto al giocatore, e segue le istruzioni della Disposizione Introduttiva. Poi i giocatori prendono le proprie Carte degli Eroi specifici di una civiltà (Cartagine prende Annibale, ad esempio), e se è il caso una Carta Ruolo, se indicato nella Disposizione Introduttiva (per esempio, all'inizio del gioco, il giocatore Roma prende la carta Leader Militare) piazzandole a faccia in su di fronte a se stessi. Riferendosi alla Disposizione Introduttiva, essi piazzano il numero indicato di marcatori influenza e di gettoni costruzione negli spazi appropriati della plancia di gioco. Nell'immagine: l'esempio di una possibile disposizione dei gettoni per una partita a 5 giocatori.



Disposizione Avanzata

Quando i giocatori hanno più esperienza, ognuno costruisce il proprio impero a proprio piacimento, scegliendo di adottare uno stile libero di disposizione iniziale. In questo metodo, la Provincia Capitale per ogni civiltà è la medesima della Disposizione Introduttiva. Comunque, invece di usare le posizioni di partenza predisposte per i segnalini come mostrato nelle Carte di aiuto al giocatore, ogni giocatore ora parte con 36 punti costruzione da spendere come desiderano in Marcatori Influenza, Costruzioni, Unità Militari e/o il proprio Eroe specifico della Civiltà (ma NON gli eroi Generici o le Meraviglie). Il costo di ogni oggetto è lo stesso del numero di carte necessario per comprare l'oggetto nella Tabella dei Costi di Costruzione. Nota che tutti gli oggetti costruiti possono essere piazzati solamente nelle Province Capitali e in quelle immediatamente adiacenti, e si applicano tutte le normali regole di costruzione. E' da notare anche che ogni Legione o Triremi costruita deve iniziare nella Provincia Capitale del giocatore, e poi può muoversi all'esterno nella prima fase di movimento.

Giocare in meno di 5 giocatori

Con meno di 5 giocatori, crea delle civiltà neutrali piazzando il seguente materiale sulle loro capitali: 1 Marcatore Influenza, 1 Legione e 1 Fortezza. Piazza anche 1 Legione e 1 Marcatore Influenza in ogni provincia adiacente alla capitale della/e civiltà neutrale. Queste pedine non sono controllate da alcun giocatore. Rimangono sul posto e si difendono se vengono attaccate. Con 3 o 4 giocatori, usa un numero inferiore di gettoni di costruzione (carovane, città, mercati e templi). La carta di disposizione iniziale indica la quantità di ogni gettone disponibile. Rimuovete l'eccesso di gettoni dal gioco.

FASI DI UN TURNO

Ogni turno è diviso in 3 parti: la Fase Commercio, la Fase Costruzione e poi la Fase Militare. I giocatori eseguono la loro azione in un ordine particolare (descritto più avanti) durante ogni fase, prima di procedere alla fase successiva. Durante ognuna di queste fasi, un giocatore privilegiato avrà il ruolo (e quindi determinerà l'ordine delle azioni) indicato da una delle seguenti Carte Ruolo speciali: il Direttore del Commercio determina il numero di carte che devono essere commerciate durante la Fase Commercio. Il Leader Politico determina l'ordine delle azioni durante la Fase Costruzione, e il Leader Militare determina l'ordine delle azioni durante la Fase Militare. All'inizio della partita, ogni ruolo (e l'appropriata Carta Ruolo) viene assegnata al giocatore indicato nella Carta di Aiuto al giocatore. Dopodiché, le Carte Ruolo verranno riassegnate all'inizio di ogni nuovo turno come segue:

- **Direttore del Commercio:** è il giocatore con il maggior numero di carovane e mercati nelle sue province.
- **Leader Politico:** è il giocatore con il maggior numero di città e templi nelle sue province.
- **Leader Militare:** è il giocatore con il maggior numero di unità militari (legioni, triremi e fortezze insieme) dispiegate sulla plancia di gioco.

In caso di pareggio tra il corrente possessore della Carta Ruolo e un altro giocatore, il possessore attuale tiene la carta. Se due ALTRI giocatori pareggiano per il ruolo, il possessore attuale decide chi dei due giocatori in pareggio erediterà il ruolo.

Fase Commercio

A) Accumulare introiti

Per ogni segnalino Città o Carovana in una provincia sotto l'influenza di un giocatore, oppure occupata dalla/e Legioni di un giocatore, il Direttore del Commercio dà a quel giocatore un introito come segue:

- 1 Carta Tasse per Città (2 Carte Tasse se c'è un Tempio in quella provincia).
- 1 Carta bene per ogni icona di risorsa marcata da un gettone Carovana (2 se c'è un Mercato in quella provincia).

Nota Importante: Se un giocatore occupa una Città con le sue Legioni, e vuole anche ricevere il bonus garantito dall'averne un Tempio nella provincia, quel giocatore deve anche occupare il Tempio con una Legione. Lo stesso vale per i giocatori che occupano una Carovana cercando di ottenere il bonus garantito dall'averne un Mercato nella provincia. Edifici nelle province che stanno per essere convertite (Vedi «Convertire le Province» nella sezione Fase Militare) producono incassi per il possessore originario della provincia finché non sono completamente convertiti (ossia il marcatore influenza del possessore originale viene sostituito).

B) Commerciare tra i Giocatori

1. Il Direttore del Commercio decide quante Carte Risorse devono essere offerte per commercio. Egli può chiedere che siano commerciate 0 carte, ma non può chiedere di commerciare più carte di quelle che ha in mano.
2. Ogni giocatore deve scegliere quel numero di Carte Risorse dalla propria mano, e piazzarle a faccia in giù di fronte a sé. Queste sono le carte risorsa offerte. Se un giocatore non ha abbastanza carte risorsa per pareggiare l'offerta, non può partecipare al commercio per quel turno.
3. Una volta che tutti i giocatori hanno completato il punto 2, tutte le carte risorsa offerte vengono girate simultaneamente a faccia in su di fronte a ogni giocatore, e il commercio inizia: il Direttore del Commercio sceglie 1 carta risorsa offerta da un altro giocatore e la piazza a faccia in giù di fronte a sé. Poi il giocatore cui è stata presa la carta dal Direttore del Commercio prende una carta da un altro giocatore, e così via finché tutte le carte sono state prese dai giocatori. I giocatori possono prendere le carte dal giocatore che gli ha preso precedentemente le carte, ma non possono mai riprendere una delle carte che è stata piazzata a faccia in giù. Inoltre, solo due scambi in fila possono essere fatti tra gli stessi due giocatori.

Per Esempio: Il Direttore del Commercio prende una carta offerta da Alicia. Poi Alicia prende una carta offerta dal Direttore del Commercio. Ora, il Direttore del Commercio non può prendere una seconda carta offerta da Alicia, ma ne deve invece scegliere un'altra da un diverso giocatore.

I giocatori continuano a prendere le carte offerte finché tutte le carte non sono esaurite, o una sola persona ha carte offerte rimanenti in fronte ad essa. A questo punto ci sono due possibilità:

- A. L'ultima carta è stata presa e tutti si ritrovano con lo stesso numero di carte a faccia sotto. Ogni giocatore raccoglie tali carte, e si procede alla fase successiva.
- B. Il giocatore da cui è stata presa l'ultima carta ha una carta in meno degli altri. In questo caso, il Direttore del Commercio deve scegliere una carta dalla propria mano (o quelle a faccia sotto o quelle che ha in mano) e darla al giocatore che ne ha una in meno. Ora si procede alla fase successiva.

Fase Costruzione

Il Leader Politico sceglie l'ordine con cui i giocatori possono migliorare ed espandere i propri imperi. Quando è il turno di un giocatore, quel giocatore spende una o più combinazioni di Carte Risorsa per acquistare Eroi, costruire Edifici e Unità Militari, e piazzare Marcatori Influenza.

Una combinazione di Carte Risorsa è composta alternativamente di:

- SOLO Carte Tasse, oppure;
- SOLO Carte Risorse non-uguali (Vedi "Esempi di Combinazioni", nella sezione Esempi & Domande).

Le Carte Risorsa non utilizzate per comporre combinazioni devono essere scartate alla fine della Fase Costruzione, insieme alle combinazioni usate. Comunque, un giocatore può tenere due Carte Tasse per portarle al turno successivo. Le Carte Risorse spese e/o scartate tornano alla banca. Il valore della combinazione è uguale al numero di carte nella combinazione. Questo valore determina quale tipo di oggetto possa essere costruito con quella combinazione di carte (vedi il riassunto delle regole sulle Carte di Aiuto al Giocatore per i costi di costruzione per ogni oggetto.)

Regole per la Costruzione

1. I giocatori possono costruire edifici e unità militari solo nelle provincie in cui hanno già un marcatore influenza. Essi non possono costruire in una provincia vuota o in una provincia di un avversario, anche se hanno legioni presenti nella provincia.
2. I giocatori possono piazzare marcatori influenza solo in provincie adiacenti a una provincia già sotto il loro controllo all'inizio del turno, e che non sono sotto l'influenza di un altro giocatore.
3. Durante il turno in cui un giocatore piazza un marcatore influenza in una provincia, nient'altro può essere costruito in quella provincia. I giocatori devono attendere fino al loro prossimo turno.
4. I giocatori non possono costruire più di una città per sito, una carovana per risorsa, o più di un tempio, mercato o fortezza per provincia.
5. Le triremi sono costruite nelle provincie (non negli spazi marittimi). Possono essere costruite solo in provincie isola, o in provincie adiacenti a spazi marittimi. Poi vengono mosse allo spazio marittimo adiacente durante la Fase Militare.
6. I giocatori non possono costruire in una provincia "in guerra" o sotto occupazione militare (vedi sotto). Eccezione: un giocatore può sempre costruire nella propria Provincia Capitale.
7. I vantaggi conferiti da un Eroe o da una Meraviglia sono dati immediatamente al momento dell'acquisto.



Fase Militare

Il Leader Militare decide in quale ordine i giocatori intraprenderanno i turni nella Fase Militare. Nel turno di ogni giocatore, quel giocatore muove le proprie unità, risolvendo immediatamente ogni conflitto che avvenga.

A) Movimento

Il giocatore può muovere quante unità preferisce: tutte, alcune, una o nessuna.

1. **Movimento navale:** Il giocatore inizia muovendo le Triremi (se ne possiede). Se sono state appena costruite, esse si muovono a un adiacente spazio marittimo. Se già in mare, esse si possono muovere in uno spazio marittimo adiacente. NON sono richieste battaglie navali quando ci si muove in uno spazio marittimo occupato. Comunque, se un giocatore decide di attaccare, quel giocatore deve darlo prima di muovere qualsiasi Legione, dato che il risultato della battaglia navale può influenzare il movimento delle Legioni tramite le Triremi.
 2. **Battaglie navali (Opzionale):** sono condotte usando le Regole per le Battaglie indicate più sotto, se il giocatore che muove sceglie di combattere.
 3. **Movimento delle Legioni:** Il giocatore poi muove le proprie Legioni. Le Legioni possono muoversi in una provincia adiacente attraverso un confine, o tramite una catena di Triremi.
- Per Esempio:** Un giocatore può muovere una o più Legioni dalla Provincia di Atene alla Provincia di Alessandria se quel giocatore ha una Trireme in entrambi gli spazi marittimi che si trovano tra quelle due provincie.

4. **Battaglie Terrestri (Obbligatorie):** sono condotte usando le regole per le Battaglie dettagliate in seguito. Le Legioni DEVONO combattere quando vanno in uno spazio occupato da unità avversarie (Legioni o Fortezze).

B) Combattimento

Regole Generali del Combattimento:

- **Tutte le battaglie** durano solo un singolo round.
- **Unità terrestri** (Legioni e Fortezze) possono combattere solo con unità terrestri, e le unità navali (Triremi) possono combattere solo con unità navali.
- **Triremi non varate** (costruite, ma non ancora messe in mare) non possono attaccare o essere attaccate.
- Se non ci sono unità di terra avversarie nella provincia che viene attaccata, il giocatore invasore non ha bisogno di tirare alcun dado (vedi sotto). Semplicemente, seguite le regole nella sezione 2 sottostante "solo un giocatore invasore sopravvive".
- **Fortezze:** Non tirate dadi per una fortezza coinvolta in battaglia, dato che la fortezza ottiene un 6 automatico. Aggiungete 6 punti alla somma dei dadi ottenuta dal possessore della fortezza. Le fortezze sono unità militari (non edifici) e non si possono muovere. Le fortezze devono essere distrutte dall'armata dell'invasore prima che la provincia possa essere saccheggiata, occupata o convertita (vedi sotto).
- **L'attaccante e il difensore** lanciano simultaneamente tanti dadi quante sono le legioni che hanno nella provincia contesa o triremi nello spazio di mare conteso: si sommano i dadi per ogni giocatore (siate sicuri di aggiungere ogni bonus applicabile conferito dagli Eroi, Meraviglie, Fortezze, ecc.), e l'avversario deve rimuovere un'unità per ogni 5 punti della somma (arrotondata per difetto). Il possessore delle unità in oggetto sceglie quali unità perdere.

Per Esempio: Il giocatore Verde ha 3 Legioni e sta attaccando il giocatore Blu che ha 1 Legione e 1 Fortezza. Il giocatore Verde lancia 3 dadi (6, 3 e 2) per un totale di 11. Il giocatore Blu lancia 1 dado (3, +6 automatico per la fortezza) per un totale di 9. Il giocatore Verde perde 1 unità, e il giocatore Blu perde 2 unità.

Dopo la battaglia, una volta che le perdite sono decise, il giocatore che sopravvive ha due possibilità:

1. Le Unità Militari di più di un giocatore (Legioni, Fortezze o Triremi) sopravvivono alla battaglia (o alle battaglie, se più di 2 giocatori sono coinvolti):

Se ci sono unità militari di terra (Legioni e Fortezze) appartenenti a due (o più) giocatori in una provincia di terra, la provincia è considerata "In Guerra". Le unità militari dell'invasore rimangono nella provincia dopo la battaglia. Finché unità avversarie restano nella provincia, essi devono continuare a combattere durante la seguente Fase Combattimento. Se una provincia è "In Guerra" durante la Fase Commercio, il giocatore in controllo del marcatore influenza nella provincia raccoglierà le Carte Risorsa come al solito. Comunque quel giocatore non potrà costruire nulla in quella provincia durante la Fase Costruzione. I giocatori in province "In Guerra" che non avevano ancora mosso quando la provincia è stata invasa possono muovere le proprie Legioni fuori dalla provincia quando è il loro turno di muovere. Se ci sono triremi appartenenti a due (o più) giocatori in uno spazio marittimo, lo spazio marittimo NON E' considerato "In Guerra", e i giocatori possono ancora entrarci, uscirci e muovere Legioni attraverso quello spazio liberamente.

2. Solo un giocatore invasore sopravvive:

L'invasore deve scegliere di allocare le rimanenti legioni d'invasione in una delle seguenti tre maniere:

A. Saccheggiare la Provincia: Il giocatore distrugge un edificio nella provincia (una città, carovana, tempio o mercato, ma NON una fortezza.)

B. Occupare la Provincia: Una singola Legione può essere piazzata su qualsiasi città o carovana nella provincia per pretendere l'incasso associato con quella città o bene. Una singola Legione può anche essere piazzata su qualsiasi mercato o Tempio nella provincia per duplicare l'incasso guadagnato da un'altra legione nella stessa provincia.

C. Convertire la Provincia: Una singola Legione può essere piazzata il Marcatore Influenza dell'avversario nella provincia. Durante la successiva Fase Costruzione, il giocatore invasore può costruire il proprio marcatore influenza per sostituire l'esistente. Il costo di costruzione del nuovo marcatore deve essere pagato come al solito.

Nota Bene: E' impossibile rimuovere completamente un giocatore dal gioco. Il marcatore influenza nella città capitale di un giocatore non può MAI essere convertito, e un giocatore può SEMPRE costruire nella propria capitale, anche se la provincia è "In Guerra".

FINE DEL GIOCO & VITTORIA

Quando uno qualsiasi dei giocatori incontra una delle seguenti condizioni di vittoria, il gioco finisce immediatamente:

1. Un giocatore ha costruito le Piramidi.
2. Un giocatore controlla (possiede le carte di) una combinazione totale di 4 Eroi e/o Meraviglie. L'eroe specifico della civiltà del giocatore CONTA per giungere a quel totale.

ESEMPI & DOMANDE

D: Come utilizzo le Carte Eroe e Meraviglia?

R: Gli Eroi e le Meraviglie forniscono alcuni vantaggi speciali al loro possessore (come descritto nel regolamento e in breve su ogni carta). Le Meraviglie e gli Eroi non sono piazzare sulla plancia, e quindi non possono essere catturate o rubate. Gli Eroi Generici e tutte le Meraviglie devono essere acquistate dai giocatori come dettagliato sulle Carte di Aiuto al Giocatore. Comunque, certi Eroi sono disponibili solo per uno specifico impero, e non possono essere acquistati da un impero differente. (Giulio Cesare, ad esempio, è disponibile solo per i Romani.)

D: Ci sono restrizioni nella preparazione per i giocatori che utilizzano la preparazione libera?

R: Quando spendono i propri 36 punti iniziali, i giocatori possono comprare il loro Erone nazionale e qualsiasi edificio vogliono, ma non possono comprare Eroi Generici o Meraviglie. Il giocatore Greco può all'inizio espandersi a tutte le province adiacenti lungo il Mar Egeo. (Costantinopoli, Troia, Rodi e Cnosso).

D: Se ci sono meno di 5 giocatori, quali civiltà si scelgono?

R: Puoi usare quelle che vuoi, ma per un gioco più bilanciato usa le seguenti civiltà:

- In 4 giocatori, rimuovi Babilonia.

- In 3 giocatori, rimuovi Roma ed Egitto.

Note generali sullo svolgimento del gioco:

A parte le abilità speciali conferite da ognuna della Carte Ruolo, il leader di una fase ha anche la responsabilità di far muovere il gioco e di ricordare ai giocatori di utilizzare i propri turni. Alcuni Eroi aggiungono punti ai calcoli per determinare quale giocatore ottiene un Ruolo. (Archimede, ad esempio, aggiunge 2 punti per diventare il Leader Militare.) Non dimenticarlo quando determini i Ruoli all'inizio del turno.

D: Se ho una carovana in Cartagine, prendo 1 profumo, 1 frutta, o entrambi?

R: Ogni carovana viene piazzata sul sito di una specifica risorsa. Per guadagnare due beni da Cartagine, hai bisogno di due carovane.

D: Mi piacciono le mie carte, posso scegliere di non commerciare?

R: No, devi commerciare se possibile. Questo gioco è crudele...

Finire il Commercio Anticipatamente:

Se solo un giocatore resta con carte a faccia in su, quel giocatore riprende indietro la sua risorsa non commerciata. Se solo due giocatori restano con carte a faccia in su dopo essersi scambiati due carte di seguito tra loro, il commercio termina. Entrambi i giocatori riprendono la propria carta non scambiata.

Esempi di Combinazioni:

Al termine di una Fase Commercio, un giocatore ha 3 Tasse, 2 Grani, 1 Profumo, 1 Bestiame, 1 Oro e 1 Schiavo. Il giocatore non ha una combinazione di 6 carte (le 2 carte Grano sono doppiate). Comunque, il giocatore può spendere 3 combinazioni di 3 carte: 3 Tasse; 1 Grano con altre 2 Carte Beni; l'altro Grano e altre 2 Carte Beni. Il giocatore spende queste combinazioni per acquistare due legioni e una triremi. Ci sarà una battaglia prima o poi!

D: Due province unite da una catena di triremi sono considerate adiacenti?

R: Sì, sia per il movimento delle legioni che per il piazzamento di marcatori influenza.

D: E' necessario (o addirittura possibile) piazzare marcatori influenza in mare?

R: No, ma marcatori influenza devono essere piazzati sulle isole per costruirvi in seguito.

D: Usando la preparazione avanzata, un giocatore deve comprare il proprio Eroe specifico di quella civiltà all'inizio del gioco?

R: No, puoi scegliere di spendere i tuoi punti costruzione in altre cose. Comunque, l'unico giocatore che può comprare quell'Eroe sarà sempre quella civiltà specifica.

Situazione: Costruisco 1 Legione e 1 Triremi in Atene. Lancio la mia flotta in mare, e poi muovo la Legione in Siracusa.

D: Si può muovere una Legione attraverso diverse Triremi?

R: Sì, finché la Legione si muove attraverso una completa catena di proprie navi. Nell'esempio sopra, se ho anche una flotta in Adriatico, posso muovere la legione fino a Roma. Sorpresa!

Situazione: L'Egitto invade la provincia di Hierosolyma con 3 legioni. In quella provincia, il giocatore Babilonese si difende con una fortezza e una legione. Il giocatore Egiziano tira 3 dadi e ottiene: 4, 2, e 5 = 11. Il giocatore Babilonese tira un dado: un 5, la fortezza aggiunge 6 punti fissi, così il totale è 5+6 = 11. Entrambi i giocatori perdono 2 unità. Pensando che il Babilonese voglia contrattaccare, il giocatore Egiziano decide di saccheggiare Hierosolyma. Rimuove il segnalino della città dalla provincia (il marcatore influenza rimane). Questo sacrilegio non resterà impunito! Il vantaggio di saccheggiare è che l'effetto è immediato e certo. Convertire o occupare una provincia richiede di mantenere quella provincia fino al turno successivo.

Nota: Nel calcolare i Ruoli (Director of Commerce, ecc.) all'inizio del turno successivo, siate sicuri di dare punti alle legioni che occupano una carovana o una città INVECE che al possessore della provincia. La conquista è dispendiosa e rischiosa, ma molto lucrativa nel lungo periodo...

Situazione: Durante la Fase Militare, vengo scelto come primo a muovere, e invado la provincia Cirenaica con 2 Legioni. La provincia è difesa solo da 1 legione e ha una triremi non ancora varata (appena costruita, il mio avversario non l'ha ancora mossa). Durante il combattimento elimino la legione, ma la triremi è ancora lì dato che non può essere attaccata e il mio avversario non ha ancora mosso.

D: In questa situazione, posso ora saccheggiare, occupare o convertire la provincia, o la provincia è considerata "In Guerra" dato che ancora c'è un'unità militare avversaria nella provincia?

R: Dato che una triremi non varata non può essere coinvolta in combattimento (terrestre o navale), in questa situazione viene semplicemente ignorata. Puoi saccheggiare, occupare o convertire la provincia come nelle normali regole. La triremi non viene distrutta (né può essere distrutta nel saccheggio), si muove semplicemente in mare nel turno del suo giocatore/possessore.

LE CARTE NEL GIOCO

Effetti degli Eroi Generici

Agamemnon: Bonus di +2 nel diventare Direttore del Commercio. Quando i ruoli vengono assegnati, prima di ogni nuovo turno, aggiungi 2 al totale delle Carovane e dei Mercati per determinare se sarai tu il Direttore del Commercio.

Archimedes: Bonus di +2 nel diventare il Leader Militare. Quando i ruoli sono assegnati, prima di ogni nuovo turno di gioco, aggiungi 2 al tuo totale di legioni, fortezze e triremi per determinare se sarai tu il Leader Militare.

Helen of Troy: Converti 1 Legione dell'invasore. Una volta per Fase Militare puoi convertire al tuo colore una delle legioni nemiche che entrano in una delle tue provincie.

Nebuchadnezzar: Guadagni 1 Carta Risorsa dal saccheggio. Quando le tue legioni saccheggiano una provincia, prendi una Carta Beni dalla carovana distrutta, o una Carta Tasse dalla città distrutta.

Solomon: Bonus di +2 nel diventare il Leader Politico. Quando i ruoli vengono assegnati, prima di ogni nuovo turno di gioco, aggiungi 2 al totale di Città e Templi per determinare se sarai tu il Leader Politico.

Ulysses: Forza un giocatore a scambiare con te. Una volta per Fase di Commercio, puoi forzare un altro giocatore che ha appena preso una carta offerta da un altro giocatore, a restituire la carta appena presa, e di prendere invece 1 delle carte a sua scelta tra quelle da te offerte.



Effetti delle Meraviglie del Mondo

Colossus: Prendi 1 carta Tasse extra per turno. Durante la Fase Commercio, quando si raccolgono le Carte Risorsa, prendi 1 Carta Tasse in più.

Hanging Gardens [giardini pensili]: Tieni 1 Carta Beni. Normalmente tutte le Carte Beni vengono scartate al termine della Fase di Costruzione. Adesso puoi tenere una Carta Beni da un turno all'altro (a faccia in giù).

Temple of Artemis [tempio di Artemide]: Prendi 1 Carta Beni extra per turno. Durante la Fase Commercio, quando si raccolgono le Carte Risorsa, prendi 1 Carta Beni in più di tua scelta.

Statue of Zeus: Ti consente di costruire 2 fortezza per provincia. Normalmente un giocatore può costruire solo 1 fortezza per provincia. Ora puoi costruire 2 fortezze per provincia.

Lighthouse [faro]: Ti consente di piazzare marcatori influenza in provincie che non sono adiacenti a quelle sotto il tuo controllo. Ora puoi piazzare marcatori influenza dove preferisci, finché segui tutte le altre regole per piazzare i marcatori influenza.

Mausoleum: La costruzione di Edifici (città, carovane, templi e mercati) costa -1. Una combinazione di solo 2 carte è necessaria per le città e le carovane, e solo 5 carte sono necessarie per templi e mercati. Questo "sconto" non si applica nei confronti di Eroi e Meraviglie.

The Pyramids: Costruisci le Piramidi e vinci la partita. Richiedono una combinazione di 12 carte per essere costruite.



Effetti degli Eroi Specifici di ogni civiltà

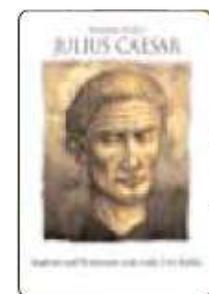
Roma – Julius Caesar: Legioni e fortezze costano solo 2 per essere costruite.

Cartagine – Hannibal: Le Legioni guadagnano un bonus di +1 per ogni dado tirato in combattimento.

Babilonia – Hammurabi: Ti consente di piazzare un marcatore influenza al turno senza alcun costo.

Grecia – Pericles: Le triremi costano solo 2 per essere costruite, e guadagnano un bonus di +1 per ogni dado tirato nel combattimento navale.

Egitto – Cleopatra: Durante ogni Fase Costruzione, puoi scambiare una carta risorsa per una carta tasse (o viceversa) con la Banca.

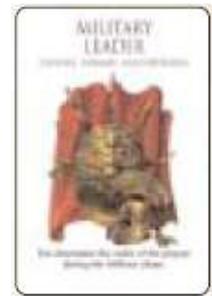


Effetti delle Carte Ruolo

Direttore del Commercio: Scelto all'inizio della Fase Commercio, è il giocatore con più carovane e mercati sulla plancia. Il Direttore del Commercio determina il numero di carte che vanno scambiate. Inoltre, se, dopo che il commercio si è completato, un giocatore è a corto di una carta, il Direttore del Commercio deve scegliere una carta dalla propria mano (una carta appena scambiata o quelle tenute da parte) e darla al giocatore che ne ha una in meno.

Leader Politico: Scelto all'inizio della Fase Costruzione, è quello con più città e templi sulla plancia. Il Leader Politico determina l'ordine dei giocatori durante la Fase Costruzione.

Leader Militare: Scelto all'inizio della Fase Militare, è il giocatore con più unità militari (legioni, triremi e fortezze sommate) sulla plancia. Il Leader Militare determina l'ordine dei giocatori durante la Fase Militare.



Numero delle Carte:

| | | |
|------------------------------|------------|-----|
| Role Cards | 3 | 21 |
| Civilization Specific Heroes | 5 | |
| General Heroes | 6 | |
| Wonders of the World | 7 | |
| Tax Cards | 35 | 123 |
| Perfume | 5 of each | |
| Papyrus | | |
| Gold | | |
| Gems | | |
| Oil | 7 of each | |
| Wine | | |
| Livestock | | |
| Fruit | | |
| Metal | 11 of each | |
| Grain | | |
| Fish | | |
| Slaves | | |

FAQ

Tradotta in italiano da Riccardo Giardina

Preparazione--

D : E' indicato nella FAQ che in meno di 5 giocatori, si può fare come si vuole (anche se è consigliato di prendere certe civiltà al posto di altre). Nell'esempio in 3, è detto che sarebbe meglio eliminare Roma e l'Egitto. Dato che Roma non è in gioco, la carta Capo militare viene attribuita al giocatore che non possiede alcuna Carta capo (carta ruolo)?

R: Bisogna rispettare il numero di possesso per ogni potere. Se l'egiziano non è in gioco, è il greco che recupera il Leader politico perché ha due città e gli altri ne hanno solo una. Se c'è parità, si tira a sorte, tra i due che non hanno nessun potere. Non si deve, in alcun caso, dare 2 poteri allo stesso giocatore!

D: Sulla fiche di Cleopatra viene indicato che si può porre una carovana di "livestock"(bestiame) anche se non vi è pedina d'influenza su questa regione?

R : Vi è un errore nella fiche, Cleopatra può porre sulla sua capitale solo una carovana sul papiro.

Commercio

D : Il numero di carte di ogni giocatore è conosciuto?

R : Sì! E' una delle prerogative del Capo del commercio, quella di poter mettere allo scambio un numero di carte che i giocatori non possono rispettare

D : Si possono scambiare imposte nella fase di commercio?

R : Sì !

D : Nella fase di scambio, si può prendere una carta che è stata appena scambiata e che è con la faccia nascosta ?

R: No, le carte con le facce nascoste sono acquisite.

Costruzione

D : Si può piazzare un'influenza adiacente ad una che si è appena costruita nello stesso turno ?

R : No, bisogna aspettare il turno seguente (come per costruire in questa nuova provincia) in cui la provincia in questione sarà considerata sotto controllo.

D : In mare, quali regioni sono considerate adiacenti?

R : Il modo migliore per definire quale regione è adiacente, è vedere quella "dove si può andare", una catena ininterrotta di trireme (anche se vi sono trireme di altri giocatori) permette di piazzare un'influenza anche all'altro lato del Mediterraneo.

D : Una provincia già sotto controllo, è perduta se non è più adiacente al resto dell'impero?

R : No, non siamo mica a Vinci ! ^_-

D : E'possibile decidere di distruggere una delle proprie costruzioni per ricostruirla altrove in caso di penuria?

R : No. Allo stesso modo non è possibile fare terra bruciata distruggendo volontariamente di fronte all'invasione di un nemico.

D : Che succede se 2 giocatori vincono allo stesso turno ?

R : Appena un giocatore possiede le condizioni di vittoria, il gioco si ferma immediatamente. E' importante perché ciò fa parte dei vantaggi del Leader politico. A volte però se più giocatori possono finire allo stesso turno e nessuno dei due è il Leader politico (e quindi sarebbe lui a decidere arbitrariamente chi vince!), ci si può mettere d'accordo: o vi è una parità tra i due se si è fatto già tardi e si è stanchi, o continuare finché uno solo dei due vince.

Militare

D : Una sola flotta in una regione può trasportare più legioni ?

R: Sì. E' sufficiente che 2 province siano collegate da una catena ininterrotta di trireme per essere considerate come adiacenti.

D : Una trireme controlla una regione marittima ?

R : No. Non esiste la nozione di « zona di controllo » nel gioco. In mare, i combattimenti non sono obbligatori, un giocatore può spostare una trireme in una regione già occupata senza attaccare. Il giocatore presente potrà reagire e contro attaccare solo durante il suo turno di gioco.

D : Una trireme non ha ancora preso il mare, nel turno in cui è stata costruita, deve essere distrutta, in caso di attacco della provincia in cui si trova?

R : No. Non esiste alcuna interazione tra combattimento marino e terrestre. La trireme è ignorata.

D : Un giocatore può alternare movimento e combattimento ?

R : Sì. Ogni unità può semplicemente spostarsi e attaccare (solo in quest'ordine) solo una volta per turno. Il giocatore organizza i suoi movimenti e gli spostamenti come desidera, per esempio può: 1) attaccare una provincia con unità provenienti da più regioni adiacenti in un unico combattimento. 2) dividere unità presenti in una provincia per attaccare più province adiacenti. 3) attaccare due o più avversari che sono rimasti in guerra su una provincia dividendo le truppe che vi invia o attaccare solo un avversario ignorando l'altro. In effetti, questa agilità nel modo di gestire la propria fase militare permette ai giocatori numerose possibilità.

D : Il capo militare e il leader politico decidono l'ordine di gioco nelle loro rispettive fasi. Devono annunciare l'ordine completo all'inizio della fase? Oppure designano il primo giocatore, dopo che lui gioca, designano il secondo, che gioca al suo turno, e così via?

R : Essi annunciano il giocatore che deve giocare in quel momento.

D : Quando un terzo giocatore attacca una provincia in guerra nella quale vi sono presenti già due giocatori. Chi attacca il terzo giocatore? I due presenti, uno solo ma quale?

R : Se tu arrivi, con più unità, in una provincia occupata da diversi giocatori. Ognuno delle tue unità dovrà combattere, ma puoi dividere le tue forze in più attacchi o unirle tutte contro lo stesso giocatore.

D : In una provincia che era in guerra alla fine del turno precedente, un round di combattimento è obbligatorio?

R : Solo se tu non sposti e resti nella provincia occupata. Una fortezza non potrà fuggire (non ha mica le ruote ^_-) e quindi dovrà combattere.

D : Che succede se un giocatore mi attacca in una provincia in cui avevo già messo le mie legioni per occupare o convertire?

R : Vi è un combattimento e tutte le legioni presenti nella provincia possono partecipare (anche quelle che erano messe per l'occupazione o la conversione). Se tu riesci a restare di nuovo solo, (e ti restano ancora legioni!) puoi continuare a occupare o convertire. Se non elimini completamente l'attaccante, l'occupazione o la conversione non potranno avere luogo, perché ciò non è possibile in una provincia in guerra. Il saccheggio da minori guadagni ma riesce sempre!

D : Se dopo l'attacco di un giocatore A su un giocatore B, restano legioni dei 2 giocatori. Il giocatore B gioca di seguito e fugge dalla provincia. Le legioni del giocatore A , ora sole, possono saccheggiare/occupare/convertire?

R : No, si può saccheggiare/occupare/convertire solo alla fine del combattimento che si è iniziato e solo se restano unicamente le proprie legioni.

----- **Carte Eroi e Meraviglie**

D: Quando si acquista un Eroe o una meraviglia, si può scegliere o se ne prende uno a caso?

R : Si sceglie.

D : Gli eroi nazionali contano per i 4 necessari per vincere?

R: Sì!

D: La vittoria si ottiene con 4 eroi O 4 meraviglie O una combinazione dei 2 (tipo 3 e 1)?

R : Tutte le tre possibilità sono buone, si possono fare anche combinazioni.

D : Elena deve aspettare di perdere la sua ottava legione prima di prendere quella del nemico che sta attaccando ? Può farlo alla fine del combattimento?

R : Nella regola, è specificato "una legione che entra in una provincia"Dunque, solo all'inizio, al suo arrivo e non dopo. Quindi, se il giocatore ha già 8 legioni, peggio per lui!

D : Giulio Cesare può scegliere di costruire il mausoleo come meraviglia e se possibile paga le sue legioni solo 1 imposta o 1 risorsa?

R: Per il mausoleo il bonus di -1 serve solo per certe costruzioni: le città e le carovane costano solo 2 carte invece di 3, i templi e i mercati costano solo 5 carte invece di 6. Questo bonus non si applica né alle unità militari né agli eroi o alle meraviglie

***Questa traduzione non intende infrangere alcun copyright.
Mare Nostrum, Eurogames, Descartes Editeur e Jeux Descartes sono marchi registrati
di Jeux Descartes SARL, tutti i diritti riservati. © 2003 Descartes.***

