



**Un gioco di Culture, Conflitti e Civiltà  
di Reiner Knizia**

## **INTRODUZIONE**

Ur... Niniveh... Babilonia – la Bibbia descrive queste città come l’origine dell’umanità. La scienza concorda: nella fertile Mesopotamia, tra i fiumi Tigri ed Eufrate, si distende la culla della civiltà.

Nel 3000 A.C. circa, il primo vasto insediamento si sviluppò lungo gli argini dei due grandi fiumi. Presto, comunque, gli agricoltori iniziarono ad irrigare ampie zone di terreno circostante, estendendosi nelle aride pianure. La loro conquista, di contro, provocò conseguenze. Sorsero problemi di trasporto. In risposta, gli abili artigiani rigirarono su un fianco le ruote dei vasai e le montarono su rudimentali carretti. Il cibo sarebbe poi stato trasportato lungo le aride piste verso i mercati. Le eccedenze sarebbero state trasportate dove ce ne fosse stato bisogno.

Il commercio fiorì e le campagne furono disseminate di mercati. Allo scopo di registrare il crescente numero di transazioni, i mercanti cercarono nuove modalità di trascrizione. Essi iniziarono incidendo segni all’interno dei loro vasi, inventando in tal modo la scrittura – addirittura prima degli Egizi. Quando il territorio iniziò a sostenere una maggiore densità di popolazione e grandi concentrazioni di ricchezze e risorse, la società si organizzò intorno ad un sistema di classi. Un gran numero di sacerdoti e funzionari reali contribuivano ad amministrare la vita di tutti i giorni. Essi erano al servizio di svariati Dei suscettibili e, naturalmente, di una serie di Re.

Mille anni dopo, l’antico e opulento regno di Ur fu distrutto. Il potere ora era riposto nelle mani del re babilonese, Hammurabi. Nuovi regni sorsero. Dal nord vennero gli Ittiti. Tra i due fiumi, il popolo della collinosa Assur, gli Assiri, conquistarono il potere. Il regno del loro re Sargon fu grande. Nel tempo, tuttavia, la sua gente divenne preda dei Medi, i quali cedettero davanti ai Persiani, che furono a loro volta conquistati da Alessandro il Grande.

Così, attraverso i secoli, una dinastia succedeva ad un’altra. Una cosa soltanto rimaneva costante: la civiltà progrediva di pari passo alle lotte per il potere dei Re e dei loro popoli. La vita era sempre emozionante... anche se non tutti avrebbero prosperato.

Il gioco di *Tigris & Euphrates* vi permette di partecipare a questa affascinante storia. Tornate indietro fino all’alba della civiltà. La Mesopotamia, terra dei due fiumi, si distende davanti a voi.

Adesso voi ed il vostro popolo potete tentare di sviluppare la civiltà più potente e bilanciata. Adesso voi potete dominare le ricche vallate del Tigri e dell’Eufrate!

# REGOLAMENTO DEL GIOCO

Potete imparare come giocare a *Tigris & Euphrates* utilizzando tre strumenti:

- **Panoramica del Gioco** – Un sunto di quattro pagine del gioco *Tigris & Euphrates*, che include alcune definizioni chiave, la sequenza del turno e alcuni concetti base del gioco.
- **Regolamento del gioco** - Questo libretto di sedici pagine a colori contenente regole, annotazioni ed esempi esaurientemente illustrati. Il regolamento termina con un Esempio del Primo Round, una pagina riassuntiva contenente una simulazione del primo round.
- **Schermi dei Giocatori** – Ognuno dei quattro schermi blu di cartone contiene un sunto della sequenza del turno e la spiegazione di come risolvere i Conflitti Interni ed Esterni.

## TESSERE CIVILTÀ



Insedimento    Mercato    Tempio    Fattoria

## COMPONENTI DEL GIOCO

- 1 tabellone a doppia faccia
- 153 tessere civiltà
  - 30 insediamenti neri
  - 30 mercati verdi
  - 57 templi rossi
  - 36 fattorie blu
- 8 tessere catastrofe
- 4 tessere unificazione
- 5 tessere ziggurat (solo per la modalità di gioco avanzata)
- 4 tessere dinastia (1 per ogni dinastia)
- 6 monumenti (strutture in legno di due colori)
- 1 torre (solo per modalità di gioco avanzata ziggurat)
- 16 leader (dischetti di legno)
  - 4 re neri (1 per ognuna delle 4 dinastie)
  - 4 commercianti verdi (1 per ognuna delle 4 dinastie)
  - 4 sacerdoti rossi (1 per ognuna delle 4 dinastie)
  - 4 agricoltori blu (1 per ognuna delle 4 dinastie)
- 140 segnalini punti vittoria
  - 80 cubi di legno piccoli (20 in ognuno dei 4 colori: rosso, blu, verde, nero)
  - 60 cubi di legno grandi (15 in ognuno dei 4 colori: rosso, blu, verde, nero)
- 10 tesori (piccoli cubi di legno non colorati)
- **(NDT i tesori dovrebbero essere 14)**
- 4 schermi (1 per ogni dinastia)
- 4 palazzi civiltà (edifici in legno di un colore, solo per la modalità di gioco avanzata)
- 1 sacchetto (per le tessere civiltà)
- 1 panoramica del gioco
- 1 regolamento



Catastrofe    Unificazione    Ziggurat    MONUMENTO    TORRE

## TESSERE DINASTIA



Vaso    Leone    Toro    Arciere

## LEADER (DINASTIA DEL VASO)



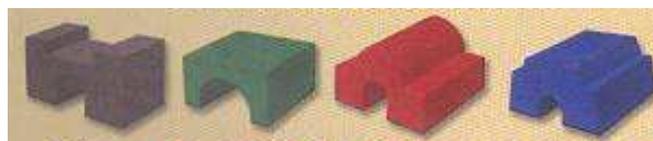
Re    Mercante    Sacerdote    Agricoltore

## TESORI



## PUNTI VITTORIA

## PALAZZI CIVILTÀ



Palazzo    Sala del Mercato    Libreria    Granaio

**Nota: nelle regole che seguiranno, si abbrevieranno le tessere civiltà con “tessere”. Si userà il nome completo per le tessere catastrofe, le tessere unificazione, tessera ziggurat e le tessere dinastia.**

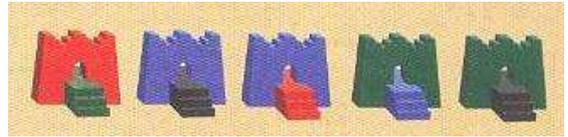
# PREPARAZIONE DEL GIOCO

## ASSEMBLARE I MONUMENTI

Prima di giocare, assemblate i sei monumenti. Ognuno è composto da due pezzi di legno di colore diverso. Fate scorrere la struttura alta con il portale fino centro della scala. Se necessario, usate una goccia di colla per fissare le parti.



**Nota: accertatevi che non ci siano due monumenti simili. Guardate l'illustrazione a destra per le combinazioni appropriate, che comprendono: parte superiore rossa/base nera, parte superiore rossa/base verde, parte superiore blu/base nera, parte superiore blu/base rossa, parte superiore verde/base nera, parte superiore verde/base blu.**



## PREPARARE IL TABELLONE

Disponete il tabellone sul tavolo. Usate la mappa di gioco standard (la più vicina nell'immagine a destra), che ha il titolo scritto con lettere gialle – anziché blu. Riservate l'altro tabellone (che ha le lettere del titolo in blu) per la modalità di gioco avanzata.

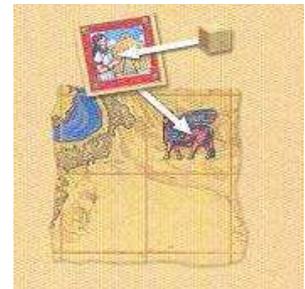


Tabellone Standard

Tabellone Avanzato

## PIAZZARE I TESORI

Piazzate una tessera tempio su ognuno dei 10 spazi sul tabellone contrassegnati da un'animale alato (lo "Shedu"). Poi piazzate un tesoro color legno su ogni tempio. Mettete tutte le rimanenti tessere civiltà nel sacchetto.



## SCEGLIERE LE DINASTIE

Ogni giocatore sceglie una dinastia composta da quattro leader. I quattro leader devono riportare lo stesso simbolo dinastico (l'arciere, il toro, il vaso, o il leone) in differenti colori. Quindi ogni giocatore prende una tessera unificazione e due tessere catastrofe, insieme allo schermo e alla tessera dinastia riportante il proprio simbolo.

**Nota: i giocatori sono identificati dal proprio simbolo, non dai colori. Ognuno utilizza tutti e quattro i colori.**

Poi, ogni giocatore pesca 6 tessere dal sacchetto. Egli piazza le tessere dietro il proprio schermo, così da poterle vedere lui soltanto. Egli lascia i propri leader, le proprie tessere catastrofe, la propria tessera unificazione, e la propria tessera dinastia davanti a sé ed alla vista degli altri giocatori. Rimettere i restanti leader, schermi e tessere catastrofe nella scatola del gioco. Piazzare i cubetti punti vittoria ed i monumenti accanto al tabellone.

Scegliere casualmente il giocatore iniziale coprendo tutte le tessere dinastia dei giocatori, mescolandole e scegliendone una.

Il gioco procederà in senso orario.



## OBBIETTIVO DEL GIOCO

Lo scopo di ogni giocatore è quello di sviluppare tutti e 4 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.

## REGNI

Nel corso della partita voi costruirete, unirete e distruggerete regni. Essi sono strumenti fondamentali nello sviluppo delle civiltà di ognuno.

Una “regione” è qualsiasi area sul tabellone coperta da una sola tessera (esempio: un tempio) oppure due o più tessere e/o leader collegati. All’inizio della partita ci sono dieci distinte regioni formate da una sola tessera.

**Nota: ricordate che tessere e leader confinanti sono descritte come adiacenti. Tessere o leader si considerano collegati se adiacenti oppure se sono connessi tramite una sequenza di tessere e leader adiacenti. Tali tessere e leader formano una regione.**

Una regione che contiene almeno un leader è chiamata “regno”. Un regno può contenere diversi leader. Non è importante che essi appartengano allo stesso o a diversi giocatori.

I regni si espandono quando vengono aggiunti leader e tessere. I regni possono essere uniti e separati. Fin quando un regno contiene solo leader di differenti colori, tutto è tranquillo. I conflitti sorgono quando ci sono due leader dello stesso colore all’interno di un regno.

## SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

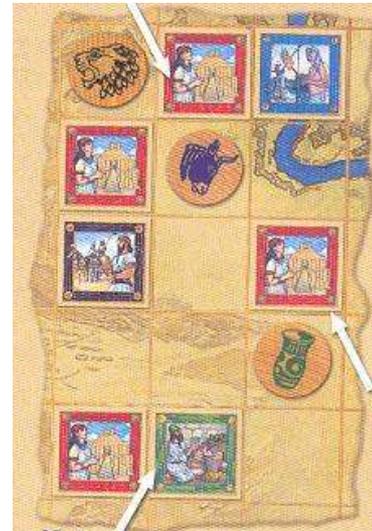
Il gioco procede in senso orario. Il giocatore di turno è chiamato giocatore attivo. Durante il proprio turno il giocatore può effettuare fino a due delle seguenti azioni, in qualsiasi ordine:

- Disporre (piazzare, spostare o rimuovere) un leader.
- Piazzare una tessera ed assegnare un punto vittoria.
- Giocare una tessera catastrofe.
- Sostituire fino a 6 tessere.

Il giocatore attivo può scegliere due azioni differenti oppure la stessa azione due volte.

I conflitti, la costruzione di monumenti e l’assegnazione dei tesori saranno spiegati successivamente. Questi eventi si possono verificare quando qualcuno piazza un leader o una tessera. Questi eventi fanno sempre parte dell’azione in corso. Ricordate che l’azione è completa soltanto quando l’evento ad essa associato viene portato a termine.

Regno



Regno

Non è un Regno



Segue una spiegazione dettagliata di ogni tipo di azione...

## DISPORRE UN LEADER

Ogni giocatore possiede una dinastia di 4 leader: un re (nero), un sacerdote (rosso), un agricoltore (blu) ed un commerciante (verde). Un giocatore può disporre soltanto i suoi propri leader.

Un leader viene sempre piazzato **scoperto** su una casella vuota del tabellone. Un leader può provenire da fuori il tabellone, oppure essere posizionato da un'altra casella sul tabellone. Inoltre, un leader può essere ritirato dal tabellone. Il piazzamento dei leader è sottoposto alle seguenti limitazioni:

- Un leader deve essere piazzato su una casella vuota.
- Un leader può essere piazzato soltanto adiacente ad un tempio (il leader ed il tempio devono avere un margine in comune). (Leader e Dei vanno sempre in giro insieme).
- Un leader non può essere piazzato in modo tale da unire due regni insieme.
- Un leader non può essere piazzato su una casella Fiume.

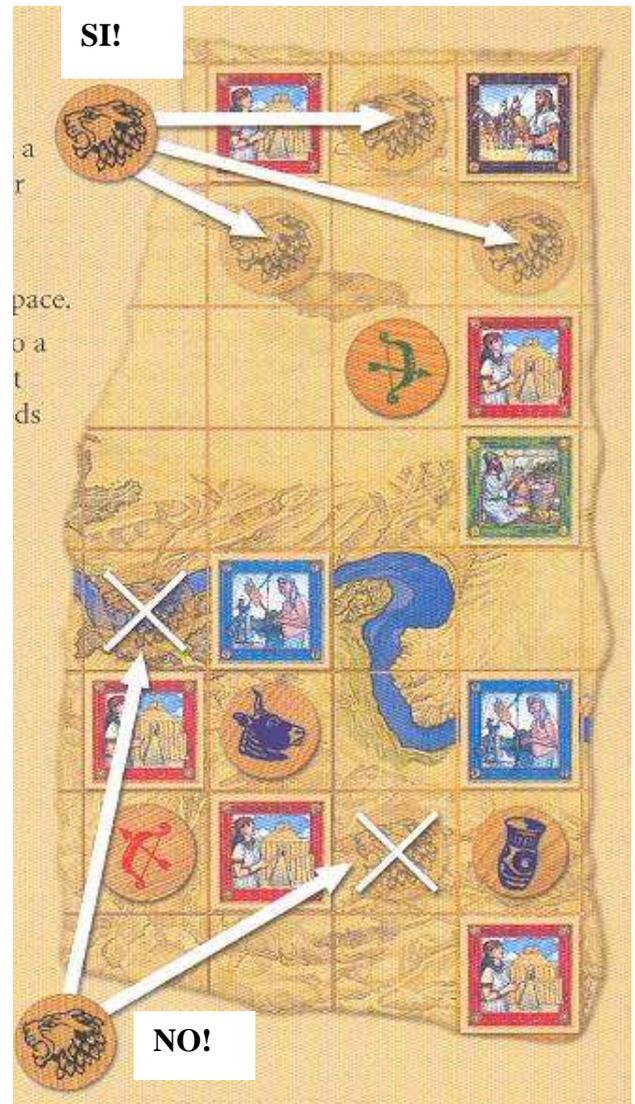
In determinate situazioni, le tessere possono essere rimosse dal tabellone oppure girate a faccia in giù. Quando l'ultimo tempio adiacente ad un determinato leader viene rimosso oppure girato a faccia in giù (guardare 1), il leader viene restituito al giocatore che possiede quella dinastia (guardare 2).



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



Re Mercante Sacerdote Agricoltore



### Il Tigri e l'Eufrate

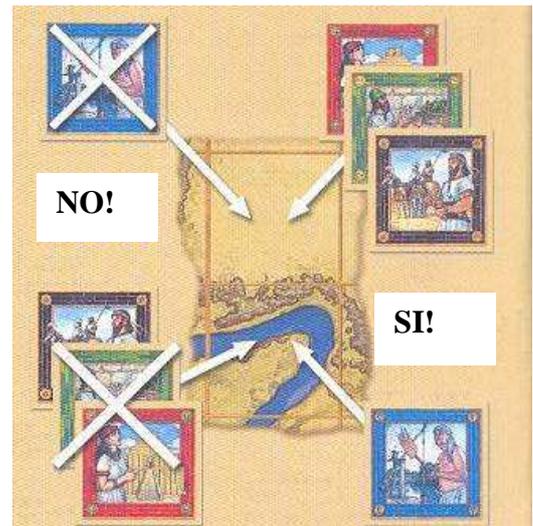
Entrambi questi grandi fiumi nascono dalle montagne che appartengono a quella che oggi è la Turchia orientale. Essi seguono il loro corso verso sud-ovest, prima insinuandosi attraverso colline semi desertiche e poi serpeggiando lungo l'arida pianura della Mesopotamia, fino a sfociare nel Golfo Persico. Insieme, essi hanno portato la vita alle grandi città nel cuore della Mezzaluna Fertile.

La prima grande civiltà, la Sumera, si sviluppò lungo la confluenza del Tigri e dell'Eufrate.

## PIAZZARE UNA TESSERA

All'inizio del vostro turno avrete 6 tessere dietro al vostro schermo. Usate queste tessere per ampliare la vostra civiltà, rafforzare i vostri leader, ed ottenere punti vittoria. Prendete una tessera da dietro il vostro schermo e piazzatela scoperta su una casella vuota del tabellone tenendo conto delle seguenti limitazioni:

- Una tessera deve essere piazzata su una casella vuota.
- 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 tessera non può essere piazzata in una casella dove farebbe unire più di due regni.



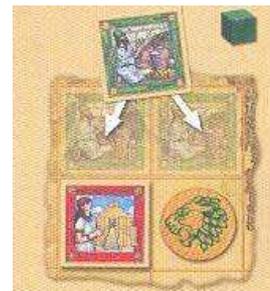
Quando si piazza una tessera, essa può essere disposta adiacente ad una regione oppure isolata (adiacente a nulla).

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

## ASSEGNAZIONE DEI PUNTI VITTORIA

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

- Se la tessera viene piazzata in un regno, e questo regno contiene un leader dello stesso colore, 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.



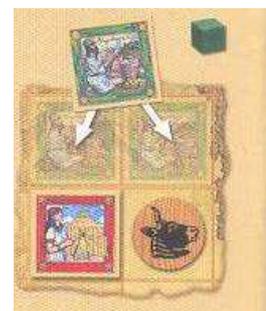
1 punto vittoria verde per il Sacerdote del Leone

Nessun punto vittoria viene concesso se:

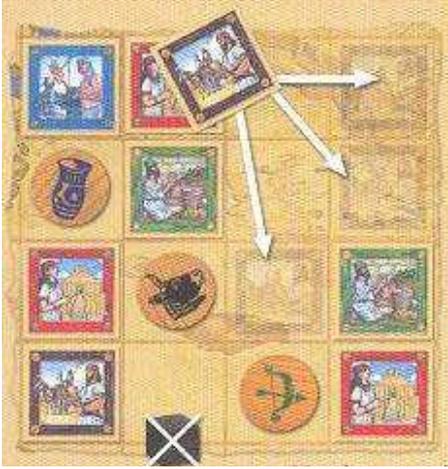
- la tessera non è piazzata in un regno, oppure
- non c'è nessun re o leader dello stesso colore oppure
- la tessera viene piazzata in modo da unire due regni, anche se non si verificano conflitti.

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.

1 punto vittoria verde per il Re del Toro (non essendo presente alcun leader verde)



## GIOCARE LA TESSERA UNIFICAZIONE



Per unire regni, piazzate la vostra tessera unificazione sulla tessera civiltà che avete usato per creare il collegamento.



Non otterrete un punto vittoria per aver piazzato la tessera che collega i regni.

In qualsiasi momento ci può essere in gioco soltanto 1 tessera unificazione. Essa rimane sul tabellone soltanto mentre i giocatori risolvono i conflitti esterni che potrebbero essere sorti con l'azione di unificazione. (pag. 8)

Ricordate di non piazzare una tessera unificazione quando collegate regioni oppure quando collegate un regno ed una regione.

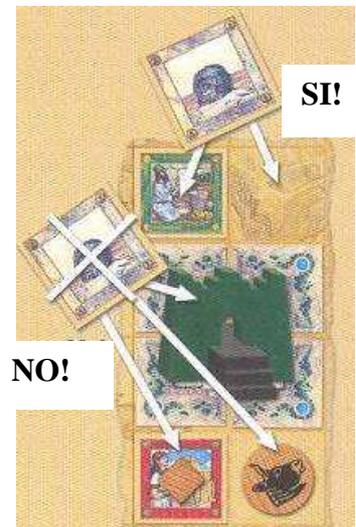
## GIOCARE UNA TESSERA CATASTROFE

All'inizio della partita, ogni giocatore riceve 2 tessere catastrofe. Servono per occupare permanentemente e annullare caselle sul tabellone.

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.

Giocate la tessera catastrofe su uno spazio vuoto oppure su una tessera già esistente (che sarà rimossa dal gioco). Le uniche limitazioni sono le seguenti:

- Una tessera catastrofe non può essere giocata su una tessera riportante un tesoro o un monumento.
- Una tessera catastrofe non può essere giocata su 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 distrugge l'ultimo tempio adiacente ad un leader, quel leader va subito rimosso dal tabellone e ritorna al giocatore.

## SOSTITUIRE FINO A 6 TESSERE

Voi potete scartare (coperte) qualsiasi numero di tessere da dietro al vostro schermo. Poi pescatene lo stesso numero dal sacchetto. Le tessere scartate escono dal gioco. Mettetele nella scatola.

Se scambiate tessere come prima azione, potete usare le nuove tessere per portare a termine la vostra seconda azione.

## FINE DI UN TURNO

Il vostro turno termina dopo aver portato a termine le due azioni. Se uno o più dei vostri leader è collegato con monumenti, potete ricevere punti vittoria aggiuntivi (Monumenti, pag. 12). Alla fine, rinnovate la vostra riserva di tessere dal sacchetto. Al termine di ogni turno dovrete avere 6 tessere.

Se a questo punto altri giocatori posseggono meno di 6 tessere (Conflitti, pagine 9 – 11), anche loro rinnoveranno il loro numero di tessere. Quindi, viene il turno di un altro giocatore.

# CONFLITTI

I Conflitti possono nascere quando qualcuno dispone un leader o piazza una tessera.

Un conflitto capita ogni qualvolta in un regno ci sono due leader dello stesso colore (esempio: due agricoltori o due re). Questo può avvenire in due casi, quindi ci sono due differenti tipi di conflitto:

- **Conflitto interno** – un conflitto interno si verifica quando un leader viene disposto in un regno che contiene già un leader dello stesso colore.
- **Conflitto esterno** – un conflitto esterno si verifica quando due regni vengono uniti per mezzo di una nuova tessera, ed il nuovo più vasto regno contiene leader dello stesso colore.

Ricordate che:

- Il piazzamento di leader può provocare solo conflitti interni.
- I conflitti interni produrranno uno (e soltanto uno) punto vittoria rosso (vedere di seguito).
- Il piazzamento di tessere può provocare solo conflitti esterni.
- I conflitti esterni produrranno uno o più punti vittoria nel colore conteso (ma possono essere contesi diversi colori uno dopo l'altro). (pag. 9).

In entrambi i casi, i leader non possono essere rimossi allo scopo di evitare il conflitto. Il conflitto viene risolto utilizzando le tessere sul tabellone ed aggiungendo tessere giocate da dietro lo schermo (vedere di seguito). Non si può terminare un'azione prima della risoluzione dei conflitti. Dopo che tutti i conflitti sono stati risolti, un regno conterrà solo leader di colori diversi.

I conflitti vengono risolti come segue...

## CONFLITTI INTERNI

Un conflitto interno si verifica quando un leader viene disposto in un regno che contiene già un leader dello stesso colore. Un conflitto interno è assimilato ad una ribellione o rivolta.

In un conflitto interno, il giocatore che ha disposto il nuovo leader è l'attaccante. Il possessore del leader dello stesso colore già esistente in quel regno è il difensore. Entrambi, l'attaccante ed il difensore, traggono la loro forza dai templi.

Risolvete i conflitti interni come segue:

- **Conteggiare i templi adiacenti ai leader** – 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. (gli Dei sono volubili!)
- **I giocatori mettono in gioco templi dalla propria mano** – 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.

### **Vittoria in un Conflitto Interno**

in un Conflitto Interno il vincitore riceve 1 cubo punti vittoria rosso.

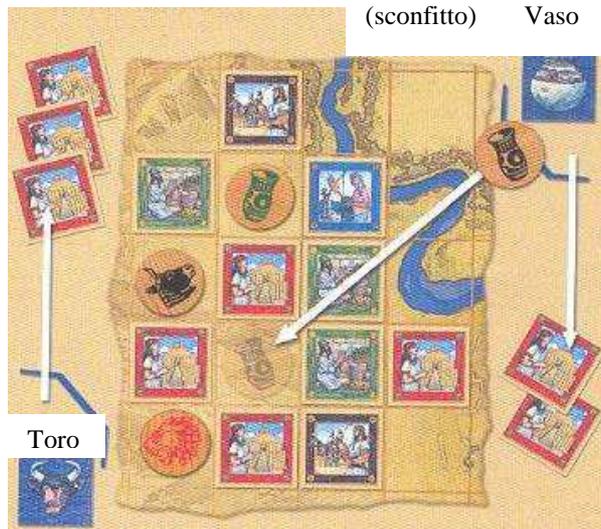
### **Vittoria in un Conflitto Esterno**

In un Conflitto Esterno il vincitore riceve 1 cubo punti vittoria del colore relativo per ogni tessera (più il leader) che lo sconfitto rimuove dal tabellone.

**Esempio 1:** L'attaccante ha 3 templi adiacenti al proprio leader, ed il difensore 2. l'attaccante aggiunge 2 templi extra, il difensore 3. Per cui ogni giocatore ha un totale di 5 templi. È un pareggio; quindi vince il difensore.

### ESEMPIO 1

Attaccante (sconfitto) Vaso



Le conseguenze di un conflitto interno sono:

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

**Esempio 1 (continua):** 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.

Difensore (Vincitore)

### CONFLITTI ESTERNI

I conflitti esterni si verificano quando due regni vengono uniti, e il nuovo più ampio regno contiene leader dello stesso colore.

Ricordate che due regni possono essere uniti dal piazzamento di una tessera, ma mai dalla disposizione di un leader. Tre o più regni non possono mai essere uniti da una tessera. Come già fatto presente in precedenza, nessun punto vittoria viene conquistato piazzando una tessera che unisce due regni. Quella tessera, invece, viene coperta dalla tessera unificazione. Un nuovo regno, più vasto, viene creato.

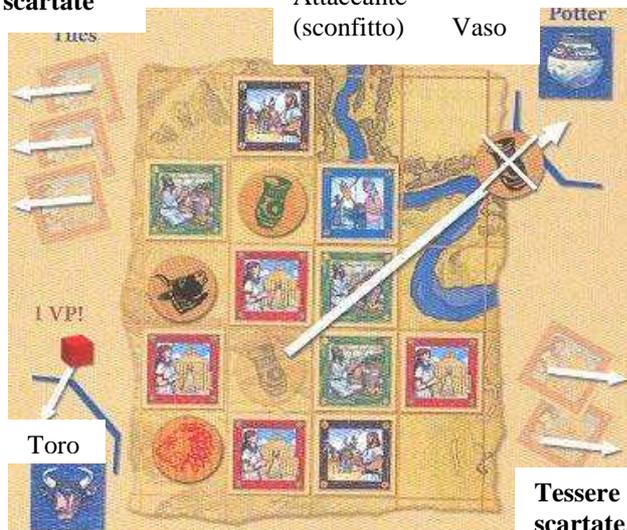
Se il nuovo regno così unificato non contiene due leader dello stesso colore, rimuovete la tessera unificazione, e terminate l'azione senza che si verifichi alcun conflitto.

Però, se 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.

### ESEMPIO 1 (CONTINUA)

Tessere scartate

Attaccante (sconfitto) Vaso



Difensore (Vincitore)

I conflitti esterni vengono risolti come segue:

- **Si determina chi è l'attaccante** – 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.
- **Conteggiare i sostenitori** – l'attaccante ed il difensore traggono forza dai loro "sostenitori" (tessere dello stesso colore) attraverso il conteggio di tutte le tessere del colore del leader che si trovano nel "regno d'origine" del proprio leader. Queste tessere non devono essere per forza adiacenti al rispettivo leader. Esse devono soltanto essere in quell'area del regno posta "dalla propria parte" rispetto alla tessera unificazione.
- **I giocatori mettono in gioco tessere dalla propria mano** – 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 sostenitori vince il conflitto. In caso di parità vince il difensore.

**Esempio 2:** Ci sono due conflitti esterni: 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 sostenitore (mercato) nel proprio regno ed aggiunge 4 mercati extra. Il difensore possiede 2 sostenitori nel proprio regno ed aggiunge 1 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 5 sostenitori, il difensore 3. l'Attaccante vince.

Le conseguenze di un conflitto esterno sono le seguenti:

## ESEMPIO 2

Difensore (Vaso)

- Lo sconfitto deve ritirare il proprio leader e rimuovere tutti i sostenitori dal regno d'origine.
- Il vincitore riceve 1 punto vittoria (del relativo colore) per il leader ritirato e per ognuno dei sostenitori sconfitti che sono stati rimossi dal tabellone. I sostenitori extra aggiunti da dietro lo schermo non contano al fine di ricevere punti vittoria.
- Il leader sconfitto ritorna al rispettivo giocatore.
- I sostenitori del leader sconfitto ed i sostenitori extra aggiunti da entrambi i giocatori, vengono scartati coperti e rimossi dal gioco.
- Se due sacerdoti provocano un conflitto, si verifica un'eccezione: i templi (sostenitori) 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 sono ancora leader dello stesso colore nel regno, i conflitti esterni continuano ed il giocatore attivo decide quale sarà il prossimo ad essere risolto. (Il giocatore attivo può influenzare il corso degli eventi scegliendo l'ordine di risoluzione dei conflitti).

Dopo che tutti i conflitti esterni sono stati risolti, la tessera unificazione del giocatore attivo viene rimossa e piazzata davanti al proprio schermo.

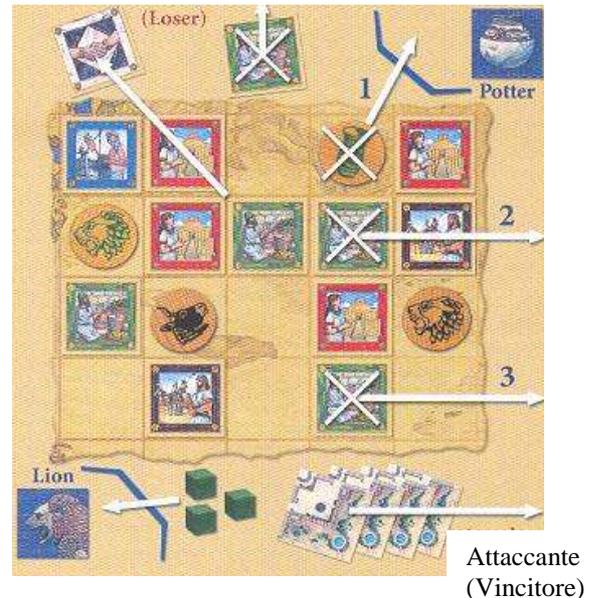
## ESEMPIO 2 (CONTINUA)

Difensore  
(Sconfitto)

**Esempio 2 (continua):** Lo sconfitto (Vaso) riprende il proprio leader (1) e rimuove entrambi i propri sostenitori (2 - 3) dal tabellone. Il vincitore (Leone) riceve 3 punti vittoria verdi. Le 5 tessere extra usate, insieme ai 2 sostenitori 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. L'azione è terminata.

Alla fine del turno del giocatore attivo, anche tutti gli altri giocatori che hanno impegnato tessere da dietro il proprio schermo rinnovano le proprie tessere pescandone dal sacchetto fino ad averne 6.



**Riassunto dei conflitti:** se un leader viene disposto in un regno che contiene già un leader dello stesso colore, si verifica un conflitto interno ed i templi adiacenti ai leader decidono l'esito del conflitto (interno). Se due regni vengono unificati in modo che il nuovo più vasto regno contiene leader dello stesso colore, ne derivano conflitti esterni e i sostenitori "d'origine" dei leader coinvolti determinano la vittoria del conflitto (esterno). (per una consultazione veloce, il lato interno degli schermi spiega entrambi gli scenari di conflitto.)

### L'alba della civiltà

I re Sumeri e le città stato sorsero prima del 3000 A.C. Essi portarono la scrittura ed il commercio nella Mezzaluna Fertile. Gli Accadi soppiantarono i Sumeri e crearono uno stato maggiormente centralizzato. I loro re, in special modo Sargon e suo nipote Naram - Sin, plasmarono un impero che si stendeva lontano verso il nord e l'ovest. Molti popoli e dinastie sarebbero seguiti, cercando di governare questi ricchi territori.

# COSTRUZIONE DEI MONUMENTI

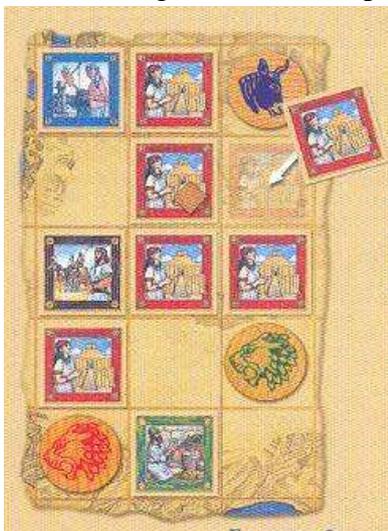
La costruzione di monumenti può avvenire con il piazzamento di una tessera da parte di un giocatore.



Nel gioco sono presenti 6 monumenti. Ogni monumento è composto da due parti di diverso colore.

Se il giocatore attivo piazza una tessera in modo tale da creare un quadrato di quattro tessere dello stesso colore, egli può voltare le quattro tessere a faccia in giù e piazzarci sopra un monumento. Uno dei colori del monumento deve corrispondere con quello delle tessere voltate. Se quel colore non è più disponibile, il monumento non può essere costruito, pertanto le tessere non possono essere girate a faccia in giù.

Se il piazzamento della tessera da avvio ad un conflitto esterno, dovrete risolvere il conflitto prima di girare le tessere a faccia in giù. Se il quadrato continua a permanere dopo la risoluzione del conflitto, il giocatore attivo può costruire un monumento.



**ESEMPIO 3**

Se il giocatore attivo che completa il quadrato non costruisce alcun monumento come parte della sua azione corrente, le tessere rimangono a faccia scoperta. Nessun monumento potrà successivamente essere costruito su quel quadrato.

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).

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 3:** girando i templi rossi a faccia in giù, il giocatore che ha la dinastia del Toro sceglie di creare un monumento rosso e blu.



**ESEMPIO 3 CONTINUA**

I monumenti producono punti vittoria con regolarità. Alla fine del proprio turno il giocatore attivo stabilisce se uno o più dei propri leader si trova nello stesso regno con monumenti aventi un colore comune (a quello dei leader. NDT). Per ogni leader che risponde a questo requisito, e per ogni relativo monumento, il giocatore attivo riceve 1 punto vittoria del colore attinente. Dato che un monumento ha due colori, esso può produrre punti vittoria per due leader.

Un re riceve punti vittoria soltanto quando è connesso ad un monumento nero. Mentre il piazzamento di una tessera può consentire ad un re di guadagnare punti vittoria in altri colori (in assenza del relativo leader), questo non avviene per i monumenti.

**Esempio 3 (continua):** Il commerciante verde del Leone non è più adiacente ad alcun tempio. Viene rimosso. Al termine del proprio turno, il Toro riceve 1 punto vittoria blu. Al termine del turno del Leone, il giocatore con la dinastia del Leone riceve 1 punto vittoria rosso.

# DISTRIBUZIONE DEI TESORI

La distribuzione dei tesori può avere inizio quando qualcuno dispone un leader o piazza una tessera.

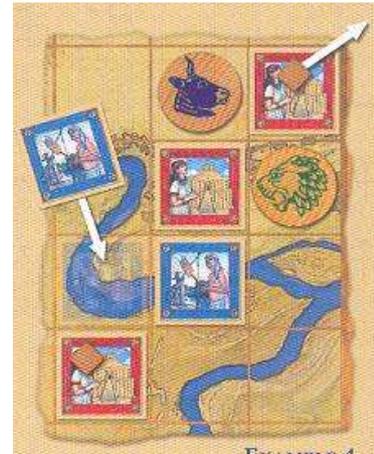
All'inizio della partita, 10 tesori (cubi non colorati) vengono piazzati sui primi dieci templi presenti sul tabellone. Distribuite i tesori nel modo seguente.

Se un regno contiene più di un tesoro al termine di un'azione di un giocatore, il possessore del mercante in quel regno viene premiato con tutti quei tesori tranne uno. Egli ha libera scelta su quali tesori prendere. Comunque, dove possibile, quei tesori posti sui quattro templi d'angolo del tabellone devono essere scelti per primi da parte del giocatore.

Se nel regno non c'è nessun mercante, i tesori rimangono al loro posto finché il regno stesso non abbia un mercante.

**Esempio 4:** Il Leone piazza la tessera blu. Per prima cosa, il Toro riceve un punto vittoria blu. Poi il Leone prende il tesoro posto più in alto poiché il mercante nel regno gli appartiene. Egli deve scegliere il tesoro posto in alto, essendo uno dei quattro tesori d'angolo.

Ogni tesoro funziona come 1 punto vittoria "jolly". Al termine della partita, potete assegnare singolarmente ogni tesoro a qualsiasi colore desiderato (vedi esempio 5, pagina 14).



**ESEMPIO 4**

## CREDITS

**Game Design:** Reiner Knizia.

**Artwork:** Stephen Graham Walsh.

**English-language Translation:** Kevin Jacklin and Reiner Knizia.

**Advanced Game:** Reiner Knizia, with contributions from Sebastian Bleasdale and Kevin Jacklin.

**English Rules Editing:** Pete Fenlon, Chris Lawson, William Niebling, Craig "Ichabod" O'Brien, Coleman Charlton, Jason Hawkins, Alex Yeager, and Robert T. Carty, Jr.

**Graphic Design:** Pete Fenlon, Jessica Ney-Grimm, and Jason O. Hawkins.

**Art Direction:** Pete Fenlon, Jason O. Hawkins.

**Production & Layout:** Pete Fenlon.

**Special thanks:** For countless playtests, comments and suggestions, the author and the publisher would like to thank Iain Adams, Chris Bowyer, Gunthart von Chiari, John Christian, Andrew Daglish, Chris Dawe, Paul Evans, David Farquhar, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Tina Köther, Chris Lawson, Alex Martell, Werner Müller, Andreas and Karen Seyfarth, Daniel Steel, Andreas Trieb, Jo Weigand, Clemens Wildemann, Hannes Wildner and Tony Wright.

**Extra special thanks:** To Dieter Hornung for his untiring commitment to enhancing the game, and to Chris Lawson for his work maintaining the English-language webpage and helping to further develop the English-language rules. Thanks also to Doris Matthäus, the illustrator and graphic designer of the original game, and Karsten Esser and the Pegasus Spiele crew.

© 1999, 2000, 2003, 2008 Mayfair Games, Inc. English-language rules translation © 1997 by Kevin Jacklin and Reiner Knizia.

*Tigris & Euphrates* is a trademark of Mayfair Games and Reiner Knizia. First published in German as *Euphrat & Tigris* by Hans im Glück Verlag GmbH. See Pegasus Spiele's current German edition at [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de). All rights reserved.

Any suggestions, questions or criticism? Contact us by e-mail at [mayfairgames@mayfairgames.com](mailto:mayfairgames@mayfairgames.com) or by post:

Mayfair Games  
48060 St Louis Avenue  
Skokie, IL 60076 USA

Check our homepage at: [www.mayfairgames.com](http://www.mayfairgames.com).

## TERMINE DELLA PARTITA E VINCITORE

La partita termina se, al termine del turno di un giocatore, restano soltanto uno o due tesori sul tabellone. Il gioco termina anche quando si esauriscono tutte le tessere nel sacchetto ed un giocatore è impossibilitato a rinnovare la propria mano di 6 tessere. Questo può avvenire nel momento stesso in cui egli tenta di scambiare tessere, oppure quando rinnova le tessere alla fine del proprio turno.

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.

Difficile? Non molto, come spiega il seguente esempio di calcolo del punteggio.

Player	Field 1	Field 2	Field 3	Field 4	Score
Potter	3	2	2	2	11
Lion	2	2	2	2	10
Bull	2	2	2	2	10
Archer	1	1	1	1	9
Potter	2	2	2	2	11
Lion	2	2	2	2	10
Bull	2	2	2	2	10
Archer	2	2	2	2	11
Potter	2	2	2	2	11
Lion	2	2	2	2	12
Bull	2	2	2	2	11
Archer	2	2	2	2	17
Potter	2	2	2	2	14
Lion	2	2	2	2	13
Bull	2	2	2	2	18
Archer	2	2	2	2	22

**Esempio 5:** 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.

## LA VARIANTE INGLESE

Allo scopo di limitare la possibilità, durante un conflitto, di scartare tessere in sovrappiù che non ne influenzerebbero l'esito, può essere adottata la seguente variante: L'attaccante può aggiungere templi extra o supporter soltanto se dopo (l'aggiunta, NDT), il proprio totale supera la forza attuale del difensore. Se egli non ha alcuna possibilità di vincere il conflitto, non può aggiungere alcuna tessera extra. Il difensore può aggiungere templi extra o supporter soltanto fino a vincere il conflitto grazie ad un pareggio. Non uno di più, non uno di meno!

Chi vince?

Il vincitore è il giocatore il cui più debole campo di sviluppo (il più piccolo insieme di punti vittoria nei colori considerati) è il migliore, paragonato ai più deboli campi di sviluppo degli altri giocatori. In altre parole, vincete se il totale del vostro colore più debole è migliore dei totali dei colori più deboli di tutti gli altri giocatori.

# REGOLE DI GIOCO AVANZATE

## TABELLONE AVANZATO

Il “Tabellone Avanzato” è un tabellone alternativo stampato sul retro di quello originale. Esso utilizza una mappa differente e contiene 4 tesori extra. Quando si gioca con il tabellone alternativo, si piazzano 1 tempio con un tesoro su ognuna delle 14 caselle con l’animale alato. Mettete la torre, 5 tessere ziggurat e 4 palazzi civiltà accanto al tabellone. Poi si gioca usando il regolamento originario.



Quando un giocatore raccoglie un tesoro da un regno contenente più di un tesoro, egli deve prendere per primo il tesoro che si trova al di fuori dell’area racchiusa dal fiume (l’area centrale). Il giocatore ha facoltà di scelta soltanto quando tutti i tesori sono posti **all’interno** o **all’esterno** di questa area.

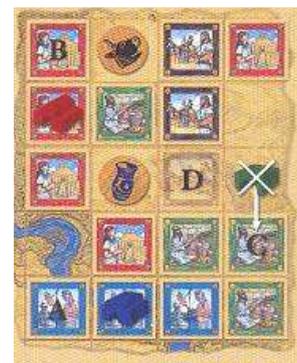
## PALAZZI CIVILTÀ

Il gioco avanzato comprende 4 palazzi civiltà. Essi comprendono un Palazzo Nero, una Sala del Mercato verde, una Biblioteca rossa ed un Granaio blu. Durante il set-up, si piazzano questi palazzi all’esterno del tabellone, accanto ai monumenti.



Palazzo    Sala del Mercato    Libreria    Granaio

Quando un giocatore piazza una delle proprie tessere sul tabellone così che essa diviene parte di una ininterrotta linea verticale o orizzontale di tre o più tessere dello stesso colore, quel giocatore **può** prendere il palazzo del colore corrispondente dal bordo del tabellone e piazzarlo su una qualsiasi delle tessere che formano la linea. Se il palazzo corrispondente è già sul tabellone, il giocatore può rimuovere il palazzo dalla sua attuale posizione e piazzarlo su una qualsiasi delle tessere colorate nella nuova linea – a condizione che la nuova linea sia **più lunga** di quella sulla quale il palazzo è attualmente piazzato.



Quando un giocatore piazza una tessera in un regno contenente un palazzo del colore corrispondente, il punteggio per il rispettivo leader (o del re, se il leader è assente), da 1 cubo, è aumentato a 2 cubi. (il punteggio per i conflitti o i monumenti rimane invariato).

ESEMPIO 6

I conflitti si risolvono prima del piazzamento dei palazzi. Una tessera che contiene un palazzo viene conteggiata nei conflitti. In ogni caso, una tessera di questo tipo non viene mai rimossa. Le tessere catastrofe non possono essere giocate su una tessera contenente un palazzo.

Se si girano una tessera che contiene un palazzo allo scopo di costruire un monumento o ziggurat, si rimuovono il palazzo e si piazzano accanto al tabellone per un utilizzo futuro.

**Esempio 6:** la linea orizzontale di 3 fattorie blu (A) contiene il Granaio. Il tris verticale di templi rossi (B) contiene la Libreria. Il tris di mercati verdi (C) non è allineato e non può contenere la Sala del Mercato. Piazzando un insediamento nero in D, potete piazzare un Palazzo.



## VARIANTE ZIGGURAT

Lo Ziggurat è uno speciale monumento da 5 tessere che formano una croce su cinque caselle. Voi potete erigere lo Ziggurat quando create una croce di 5 tessere in uno qualsiasi dei colori. Scartate le tessere e sostituitele con le 5 tessere Ziggurat, le quali non possono essere distrutte. Piazzate la “Torre” al centro. (guardare A – E a destra). Allo Ziggurat si applicano tutte le altre regole previste per i monumenti.

Se il vostro re (esempio: F) è nel regno che contiene lo Ziggurat, ricevete un cubo nel colore a vostra scelta al termine del vostro turno.

# ESEMPIO DEL PRIMO ROUND

## TURNO 1

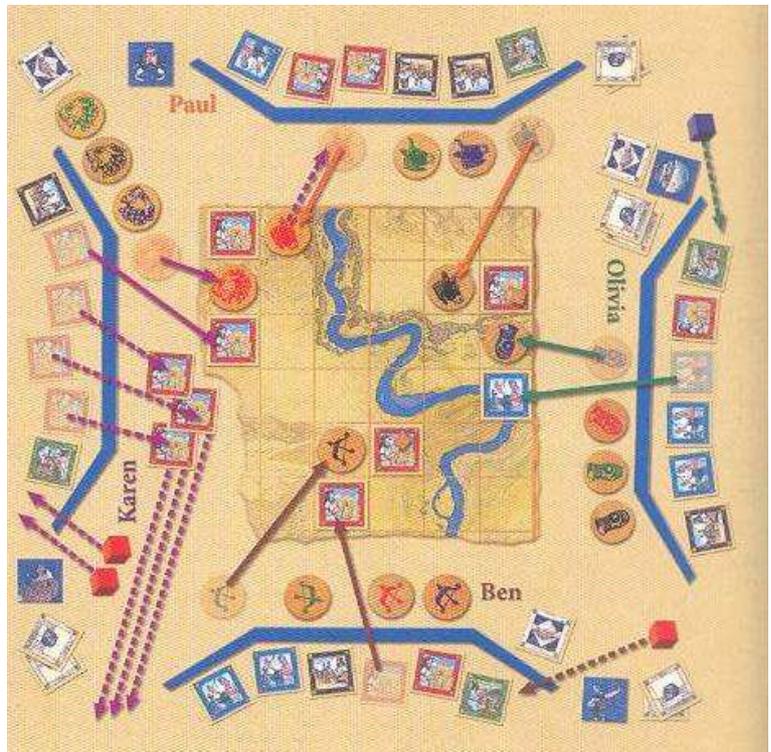
**Paul** inizia la partita. Egli dispone 2 dei propri leader sul tabellone: un re (nero) e un sacerdote (rosso). In questo modo egli crea 2 regni.

## TURNO 2

Per primo, **Olivia** dispone il proprio agricoltore (blu) ed espande uno dei due regni creati da Paul. Poi ella piazza una tessera blu sulla casella fiume adiacente. Per questo ella riceve 1 punto vittoria blu. (l'agricoltore e la tessera sono dello stesso colore, e lei possiede l'agricoltore). Lei rinnova 1 tessera pescando dal sacchetto (senza guardare).

## TURNO 3

**Ben** dispone il proprio re e crea un nuovo regno. Poi egli piazza un tempio e riceve 1 punto vittoria rosso. Perché? Non c'è alcun sacerdote nel regno (per collimare con il colore del tempio). D'ora in poi, il possessore del re rivendicherà il punto vittoria. Da notare che Ben ha piazzato il proprio tempio in modo tale che il proprio re adesso è adiacente a due templi. La sicurezza prima di tutto! Ben si rifornisce di 1 tessera.



## TURNO 4

**Karen** aveva pescato 4 templi all'inizio e si sente aggressiva. Come sua prima azione, lei dispone il proprio sacerdote nello stesso regno del sacerdote di Paul. Sorge un conflitto interno. Sul tabellone, entrambi i giocatori hanno 1 tempio a sostegno dei propri leader. Karen aggiunge 3 templi extra da dietro il proprio schermo. Paul si astiene dall'aggiungere templi extra. Al massimo egli potrebbe aggiungerne 2, non abbastanza per pareggiare con Karen. Karen vince (4 a 1). Lei scarta i propri 3 templi extra a faccia coperta. Essi sono tolti dal gioco. Paul deve rimuovere il proprio sacerdote. Egli toglie il sacerdote dal tabellone e lo rimette davanti al proprio schermo. Karen riceve 1 punto vittoria rosso per aver vinto il conflitto interno. Come seconda azione, Karen piazza il proprio quarto tempio sul tabellone e riceve un altro punto vittoria rosso. Poi si rifornisce di 4 tessere dal sacchetto.

Adesso è di nuovo il turno di Paul...